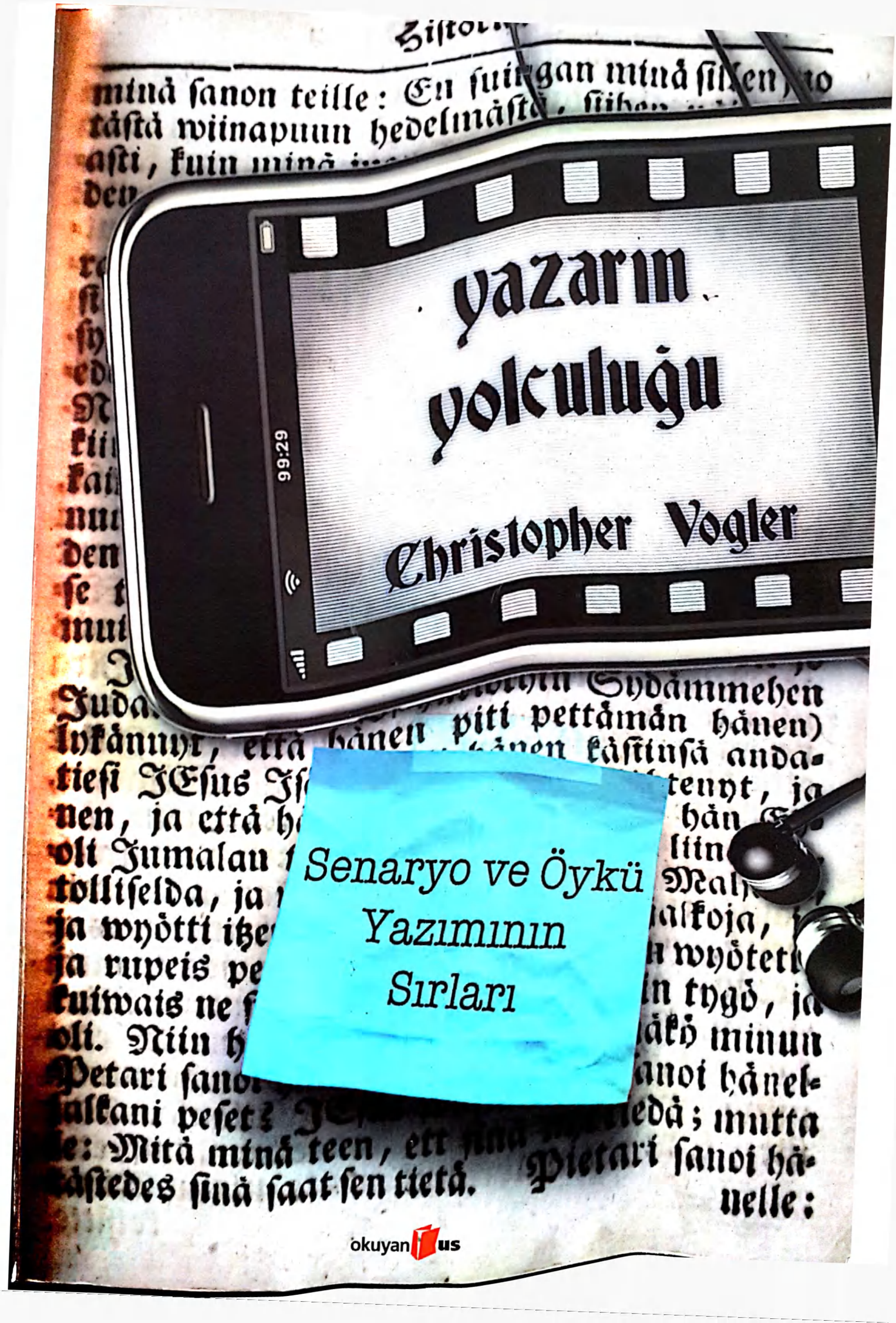

yazarın
yolculuğu
Christopher Vogler
Senaryo ve Öykü
Yazımının
Sırları

Christopher Vogler

Christopher Vogler, Twentieth Century Fox, Disney gibi başlıca Hollywood film şirketleri için çalışan tecrübeli bir öykü danışmanıdır. UCLA'de öykü analizi dersleri ile başlayan eğitmenlik kariyerine, dünyanın farklı köşelerinden sinemacılara ve yazarlara verdiği seminerlerle devam etmektedir. Aslan Kral, Dövüş Kulübü, İnce Kırmızı Hat gibi filmlerin öykülerinin oluşturulma sürecinde etkin bir isim olmuştur. Halihazırda Paramount Pictures'da film projelerine danışmanlık yapmaktadır.

okuyan us

Sanat 07

Yazarın Yolculuğu
Senaryo ve Öykü Yazımının Sırları

ISBN: 978-605-4054-22-0

I. Baskı: İstanbul, Eylül 2009

Editör: Selçuk Aylar, Işıl Karahanoğlu Zaimoğlu
Çeviren: Kenan Şahin
Yayın Koordinatörü: Zeynep Uzun
Kapak Tasarım: Ebru Demetgül
Grafik Tasarım: Berna Kuleyin Tolga
Film, baskı ve cilt: Matbaa Çözümleri San. ve Dış Tic. Ltd. Şti.
Maltepe Mah. Litros Yolu Sok. Fatih San. Sit. No: 12/102 Topkapı,
Zeytinburnu, İstanbul Tel: (0212) 674 39 80, Faks: (0212) 565 00 61

Orjinal Adı: The Writer's Journey

Yazarın Yolculuğu Michael Wiese Productions'ın izni ile basılmıştır.
Copyright © Christopher VOGLER 1992, Inc.
Michael Wiese Productions 1128 Venture Blvd, 621
Studio City, CA 91604, www.mwp.com

Bu kitabın yayın hakları Onk Ajans aracılığıyla alınmıştır.

Bu kitabın yayın hakları Okuyan Us'a aittir. Her hakkı saklıdır. Tanıtım için yapılacak kısa alıntılar dışında yayıncının yazılı izni olmaksızın hiçbir yolla çoğaltılamaz.

© Okuyan Us Yayın Eğitim Danışmanlık Tıbbi Malzeme ve Reklam Hizmetleri San. ve Tic. Ltd. Şti
Alemdar Mah, Salkımsöğüt Sok, Keskinler İş Merkezi, No: 8/311 Cağaloğlu İst.
Tel/Fax: (0212) 519 93 87

okuyanus@okuyanus.com.tr
www.okuyanus.com.tr

Christopher Vogler

YAZARIN YOLCULUĞU

Senaryo ve Öykü Yazımının Sırları

İngilizce'den Çeviren: Kenan Şahin



okuyan us

Anneme ve babama...

İÇİNDEKİLER

SUNUŞ: Üçüncü Baskı	9
ÖNSÖZ: İkinci Baskı	15
SUNUŞ: İkinci Baskı – Yolculuğa Hazırlanmak	33
BİRİNCİ KİTAP: Yolculuğun Haritası	41
Pratik Bir Kılavuz	43
Arketipler	65
Kahraman	71
Rehber: Bilge Yaşlı Adam ya da Kadın	85
Eşik Gardiyanı	97
Haberci	103
Biçim-Değiştirici	109
Gölge	117
Müttefik	123
Üçkâğıtçı	131
İKİNCİ KİTAP: Yolculuğun Aşamaları	135
Sıradan Dünya	137
Maceraya Çağrı	159
Çağrının Reddi	169
Rehberle Karşılaşma	179
İlk Eşiği Geçiş	191
Sınavlar, Müttefikler, Düşmanlar	199
Mağaranın Derinliklerine Yaklaşma	209
Çile	223
Ödül	247
Dönüş Yolu	261
Diriliş	271
İksirle Dönüş	291

SONSÖZ: Yolculuğu Değerlendirmek 309
Yazarın Yolculuğu 385

EKLER 389
Öyküler Canlıdır 391
Kutuplaşma 409
Katarsis 437
Bedenin Bilgeliği 453
Yola Güven 463

KAYNAKÇA 471

SUNUŞ

Üçüncü Baskı

Yazarın Yolculuğu'nun birinci ve ikinci baskısının yankıları hâlâ sürüyor. İkinci baskının üzerinden neredeyse on yıl geçti ve o kitaptaki fikirler, dünyanın her yerindeki pek çok öykü laboratuvarında çetin sınavlara tâbi tutuldu. Disney şirketi için bir öykü danışmanı ve öykü yazımı öğretmeni olarak geliştirdiğim kavramlar, gerçek dünyadaki sorunların çözümleri için yeni bir enerji oldular ve umuyorum ki şimdi onları daha da güçlü bir hale getirdim. Bu kitabın yeni bölümlerinin, Kahramanın Yolculuğu kavramı etrafında evrilmeyi sürdüren fikirleri yansıtacağını düşünüyorum. Öykülerde işleyen yaşam gücü, öykücülüğe egemen olan kutuplaşma mekanizması, bedenin bilgeliği, katarsis ve geçtiğimiz yıllarda Avrupa ve Hollywood'daki çalışmalarımda ve derslerimde geliştirdiğim diğer kavramlar üzerine yeni bölümler var. Bu yeni malzemeyi kitabın sonunda, "Yolculuğu Değerlendirmek" başlıklı bir ekte bir araya getirdim.

Son baskıdan bu yana geçen dokuz yılda düşüncelerimi yazıya, yayınlara yansıtıp kendi projelerimi üreterek pek çok yolculuk yaptım ve önde gelen Hollywood stüdyoları için birkaç iş gezisine çıktım. İkinci baskının hemen ardından başlayan ilk proje, kariyerimin başında bir öykü analisti olarak çalıştığım Twentieth Century Fox'a dört yıllık bir dönüştü. Bu kez biraz daha yüksek bir düzeyde, Fox 2000 yapım şirketinde gelişim yöneticisi olarak, daha fazla sorumluluk ve baskı altında çalıştım. *Ateş Altında Cesaret,*[1] *Volkan,*[2] *Anna ve Kral,*[3] *Dövüş Kulübü*[4] ve *İnce Kırmızı Hat*[5] gibi film-

1 Courage Under Fire – 1996.
2 Volcano – 1997.
3 Anna and the King - 1999.
4 Fight Club – 1999.
5 The Thin Red Line – 1998.

lerin araştırma-geliştirme sahalarında görevliydim. Mitolojik kalıplarla Joseph Campbell ve Carl Jung'un düşünceleri çerçevesinde biçimlenen öykücülük kavramlarım, artık yalnızca animasyon filmleriyle değil, yetişkinlere yönelik, büyük bütçeli aksiyon filmleriyle de sınanıyordu.

Fox 2000'in çalışma ortamı, endüstrideki gücü incelemek için muhteşem bir yerdi. Geçmişte bu türden yerleri duymuştum; ama yazarlar, öyküler ve bunlardan üretilen filmler hakkında kararların alındığı toplantı odalarına bir öykü değerlendirmecisi olarak hiç girmemiştim. Bu odalarda güç, sıcak lavlar gibi akıyordu ve ben, Fox 2000'de çalışmaya başlayana dek onun yalnızca kükremesini duymuştum. Şimdiyse bu akıntının tam ortasındaydım.

Söylenilmeyen, ama şiddetle uygulanan kişisel sorumluluk ilkeleriyle yönetilen bu toplantılar, içinde bulunduğum en yetişkin ortamlardı. Sızlanmaya, mazeretlere izin yoktu. Aynı sert muamele öykülere de yapılıyordu. Her fikir, her yorum ve her öneri, sağduyunun, mantığın ve gösteri dünyası içgüdülerinin çetin sınavından geçmek zorundaydı. Birçok yönetici, yazar, yönetmen ve yapımcının yanı sıra, öykülerin değerlendirilmesi konusunda en parlak isimlerden bazılarıyla – bunların arasında en ileri geleni Fox 2000'in kurucusu Laura Ziskin'di – tanışma şansına eriştim. Bu hatasız laboratuvarda, öyküleri değerlendirmek, karakterleri gözlemlemek ve bu gözden geçirilmiş baskının yeni bölümlerinde açıklamayı umduğum öykü durumlarını tanımlamak konusunda kullanışlı teknikler öğrendim.

Fox 2000'de öğrendiğim şeyler arasında, bir öykünün ne kadar etkili olduğunu yargılamak için bedenimi dinlemek de vardı. İyi öykülerin organlarımı çeşitli şekillerde etkilediğini ve gerçekten iyi olanların birden fazla organa birden seslendiğini fark ettim. Etkili bir öykü bağırsaklarınızı düğümler, boğazınızı sıkar, kalbinizi ve ciğerlerinizi sıkıştırır, gözlerinizi yaşartır ya da sizi kahkahalara boğar. Bir öyküden fiziksel tepkiler almıyorsam, onun yalnızca zihni-

mi etkilediğini ve izleyicilerin hiç de hoşuna gitmeyeceğini anlıyordum. Bu konudaki düşüncelerimi, bedenin bilgeliği hakkındaki yeni bölümde bulacaksınız.

Tıpkı bütün iyi şeyler gibi, Fox 2000'deki işim de sona erdiğinde, yazmak ve kendi projelerimi üretmek istedim. Münih'e yaptığım bir ders gezisinin ardından, çok geçmeden kendimi bir animasyon filmi için senaryo yazarken buldum. Yapımcı Eberhard Junkersdorf, Avrupa'nın ünlü ortaçağ soytarısı Till Eulenspiegel'in neşeli maceraları hakkında bir senaryo yazmam için bana teklifte bulundu. Till'in renkli kişiliğini çocukken okuduğum öykülerden tanıyordum ve bu zorlu işi kabullenmekten hoşlanmıştım. Enerjik ve cana yakın Bay Junkersdorf ve onun uluslararası sanatçılar ekibiyle çalışmaktan büyük keyif aldım. Eberhard o kadar ısrarcıydı ki, beni film için yapılan iki şarkının sözlerine katkıda bulunmaya bile ikna etti ve bu gerçekten çok çetin bir işti. Film Almanya'da *Till Eulenspiegel* adıyla gösterildi; umarım bir gün *Jester Till* başlığıyla İngilizce olarak da gösterime girer. Bu deneyimden öğrendiğim birçok şeyi bu yeni baskıya katmaya çalıştım.

Daha sonra, oyuncu/yönetmen/yazar Steve Guttenberg'in, James Kirkwood'un oyun ver romanından uyarladığı *Not: Kediniz Öldü*[6] adındaki bağımsız yapımda çalıştım. Bu proje beni aylarca, film endüstrisinin bir başka kutsal tapınağı, yoğun keyiflerin yaşandığı bir yer olarak gördüğüm kurgu odasına kapattı.

Karanlıkta oturup gün boyunca imgelere bakmayı ve görüntüleri dans ettirmeyi çok sevdim. Denizaltına girmek adını taktığım bu neşeli dünya, yaratıcılığın bütün hücrelerini işe koşuyor ve diğer yaratıcı ortaklarımla iletişim kurabilmek için tüm fikirlerimi söylemeye zorluyordu beni. Kurgu sürecinde, yazma sürecine benzer birçok nokta gördüm ve ikisini bir araya getirmek için yeni olasılıklar düşündüm. Yeni ilkeler öğrendim ve eski teorilerin üzerinden iyice geçtim.

6 P.S. Your Cat is Dead – 2002.

Kurgu süreci bana tıpkı bir ahşap tekne yapmak gibi geliyor, Vikinglerin yaptığı zarif ejderha biçimli gemiler gibi. Öykünün omurgası gemi karinasına, başlıca kurgu noktaları kirişlere ve tek tek sahneler ile diyalog satırları da gemiyi tamamlayan döşeme tahtalarıyla diğer donanıma benziyor; sizin bakış açınızın eseri olan bu tekneyle, muhataplarınızın ilgi odağı olmak üzere bir yolculuğa çıkabilirsiniz.

Kurgu odasının sağladığı bir başka içgörü de odaklanmanın önemini daha iyi kavramaktı. Dikkati odaklamanın dünyadaki en ender şeylerden biri olduğunu ve seyircilerin iki saat boyunca çalışmanıza tüm dikkatlerini vererek büyük bir fedakârlıkta bulunduklarını keşfettim. Bir çalışmada ancak birkaç noktaya odaklanılabilir ve bir kompozisyondan ne kadar unsur çıkarırsanız geriye o kadar çok odak noktası kalır. Kesmeler, duraklar ve bir bütün olarak sahneler, geriye kalan unsurlardaki odağı keskinleştirir ve sanki spot ışıkları, seçilmiş öğelerin üzerine yoğunlaşmış gibi olur.

Not: Kediniz Öldü, kısa bir süre gösterimde kaldıktan sonra DVD formatında dağıtıldı. Bu maceradan sonra bir süre için, çeşitli sinema ve televizyon eğitimi programları çerçevesinde seminerler vermek üzere seyahatlere yoğunlaştım. Son olarak, Paramount Pictures ve diğer şirketler için bir dizi danışmanlık yapmak üzere Hollywood stüdyolarına iş gezisine çıktım. Yeni bir alanda kendimi deneyerek, bir "manga" – fazlasıyla stilize edilmiş Japon çizgi roman türü – öyküsü olan *Kargakafatası*'nın ilk bölümlerini yazmaya giriştim. Görselliği çok vurgulayan bu biçim epeyce sinematiktir ve tıpkı bir senaryo yazmaya benzemektedir.

Umarım sanatçılarla ortak çalışmalarımdan öğrendiklerim bu son baskıda kendilerini göstermiştir. Çizimleriyle bu kitabı süsleyen sanatçı dostlarım Michele Montez ve Fritz Springmeyer ile çalışmak benim için çok büyük bir keyifti.

Bu baskıdaki değişikliklerde payı bulunan etkenleri sıralarken şunu da belirteyim, çok değerli zamanımın bir kısmı da kumsalda

yürüyüp her şeyin niye böyle olduğu ve bu hale nasıl geldiği hakkında düşünmekle geçti. Güneşle yıldızların gökyüzünde nasıl hareket ettiklerini ve ayın oraya nasıl çıktığını anlamaya çalıştım. Tüm bunların, bütün evrenin adeta dalgalardan ibaret olduğunu ve asıl kozmik sesi yankıladığını fark ettim – Büyük Patlama'nın (Big Bang) değil, o yanlış bir ses efekti. Bu daha çok bir gong gibiydi, evet, Büyük Gong; tek bir yoğunlaşma noktasından çıkan ve yankılanıp çarpışarak her şeyi meydana getiren, asıl yaratıcı titreşim; Kahramanın Yolculuğu da bunun bir parçası. Ufukta hareket eden güneşi seyrederken, gündönümleri ve ekinoksları belirten adalar ve dağ tepelerinden kendi Stonehenge'imi yaptım; öyküler evrenine ve her şeyin öyküsündeki yerime kafa yordum. Umarım siz de bu büyük tasarımda kendi yerinizi bulursunuz. Bu kavramla yeni tanışanlara iyi yolculuklar diliyorum; önceki baskıları tanıyanlarsa umarım bu çalışmada yeni sürprizler ve bağlantılar bulurlar ve umarım bu kitap kendi yaratıcı yolculuğunuzda size yardımcı olur.

Christopher Vogler
Venedik, Kaliforniya
26 Şubat 2007

ÖNSÖZ

İkinci Baskı

"Doğayı kopyalamaya değil, onun ilkelerini bulmaya çalışıyorum."
—R. Buckminster Fuller

Bir kitap, deniz yüzeyindeki bir dalga gibi ilerler. Yazarın bilincinden çıkıp başka bilinçlerle çarpışan fikirler, yazara geri dönen yeni dalgaları tetikler. Bu şekilde yeni düşünceler oluşur ve bu böyle sürüp gider. *Yazarın Yolculuğu*'nda tanımlanan kavramlar da yayıldılar ve şimdi ilgi çekici meydan okumalar, eleştiriler ve duygudaş titreşimler halinde geri yansıyorlar. Bütün bunlar ve yanıtlarım bu baskıda yer almaktadır.

Bu kitapta Carl G. Jung'un derin psikolojik araştırmaları ve Joseph Campbell'ın mitolojik çalışmalarından derlenen ve "Kahramanın Yolculuğu" olarak bilinen kavramlar dizisini tanımladım. En derinlerimizden ve en uzak geçmişimizden gelen bu kavramları, bu değerli armağanları, yazarlar için bir kılavuz yaratmayı umarak çağdaş öykücülükle ilişkilendirmeye çalıştım. Öykücülüğün tasarım ilkelerini bulmak için yola çıktım, ama yolda daha fazlasını buldum: Yaşamak için bir ilkeler dizisi. Kahramanın Yolculuğu'nun, yaşam için bir kılavuz, insan olma sanatı için eksiksiz bir rehberden başka bir şey olmadığını düşünmeye başladım.

Kahramanın Yolculuğu bir icat değil, bir gözlemdir. Fizik ve kimyanın dünyamızı yönetmesi gibi, yaşamı ve öykücülük dünyasının işleyişini yöneten ilkeler dizisinin, güzel bir tasarımın tanımlanmasıdır. Kahramanın Yolculuğu'nun bir yerlerde varolduğu, bir şekilde sonsuz bir gerçekliğe, Platonik bir ideal biçime ve ilahi bir mo-

dele sahip olduğu hissinden kurtulmak kolay değildir. Bu kutsal modelden, her biri form'un aslî ruhunu yansıtan sonsuz ve oldukça çeşitli kopyalar üretilebilir.

Kahramanın Yolculuğu birçok boyuta uzanan, birden fazla gerçekliği tanımlayan bir kalıptır. Başka pek çok şeyle birlikte, bir yolculuk sürecini, bir öykünün çalışılması gereken yerlerini, yazar olmanın keyifli ve keyifsiz yanlarını ve ruhun yaşamdan geçişini tümüyle tanımlar.

Böylesi bir kalıbı araştıran bir kitap da, doğal olarak bu çok boyutluluktan nasibini alır. ***Yazarın Yolculuğu*** yazarlar için pratik bir kılavuz olması amacıyla yazıldı, ama tüm zamanların öykülerine özenle yerleştirilen hayat derslerinin bir kılavuzu olarak da okunabilir. Fiziksel bir yolculuk yapmanın kaçınılmaz iyi ve kötü yanlarını öngören bu kitap, kimilerince bir seyahat rehberi olarak bile kullanıldı.

Birçok kişi, bu kitaptan bir öykü anlatma ya da bir senaryo yazma işiyle hiç de ilgisi olmayan bir bağlamda etkilendiklerini belirttiler. Kahramanın Yolculuğu'nun tanımlanmasından, kendi yaşamları hakkında bir takım içgörüler, çevrelerine bakışlarında işlerine yarayan metaforlar ve sorunlarını ifade edip çözümler üreten bir dil ya da ilkeler edinmiş olabilirler. Bu kişiler, sorunlarını mitolojik ve gerçek kahramanların çileleri gibi görüyorlar ve onlara hayata tutunma, başarı ve mutluluk konusunda zamana yenik düşmemiş, cömert stratejiler veren öykülerle rahatlıyorlar.

Başka insanlar, bu kitapta kendi gözlemlerinin onaylandığını görebilirler. Zaman zaman, Kahramanın Yolculuğu'nu çok iyi bilen ama bu adı daha önce hiç duymamış insanlarla karşılaşıyorum. Kitabı okuduklarında ya da yolculuğun tasvirini duyduklarında, kendi yaşamlarında ve öykülerde gördükleri kalıpları tanıyınca yüzlerinde keyifli bir şaşkınlık ifadesi beliriyor. Campbell'ın kitabı ***Kahramanın Sonsuz Yolculuğu***'nda[7] bu kavramlarla ilk karşılaştı-

7 ***Kahramanın Sonsuz Yolculuğu***, Joseph Campbell, Kabalcı Yayınevi – 2000.

ğımda ve onun bu kalıplar hakkında tutkuyla konuştuğunu duyduğumda, ben de aynı tepkiyi vermiştim. Campbell'ın kendisi de akıl hocası Heinrich Zimmer'i duyunca bu tepkiyi vermişti. Zimmer'in çalışmalarında mitlerin ortak bir özellikleri olduğunu görmüştü: Mitler, eski insanların soyut teorileri ya da köhnemiş inançları değil, nasıl yaşayacağımızı anlamanın pratik modelleriydi.

KULLANIŞLI BİR KILAVUZ

Bu kitabın asıl amacı, fazlasıyla yükseklerde uçan mitolojik unsurlardan yola çıkarak, herkesçe ulaşılabilir, ayakları yere sağlam basan bir kılavuz yazmaktı. Bu işlevsel anlayış bağlamında, birçok insandan kitabın kullanışlı bir kılavuz olduğunu duymaktan çok mutluyum. Acemiler ve öğrenciler kadar, profesyonel yazarlar da bunun etkili bir tasarım aracı olduğunu, içgüdülerini doğruladığını ve öykülerine uygulayacak yeni kavramlarla ilkeler sunduğunu belirttiler. Film ve televizyon çalışanları, yapımcılar ve yönetmenler, bana bu kitabın projelerini etkilediğini ve öykü sorunlarını çözmekte onlara yardım ettiğini söylediler. Romancılar, oyun yazarları, aktörler ve yazarlık atölyelerinde hocalık yapanlar, bu fikirleri mesleklerinde uygulamaya geçirdiler.

Kitabın senaryo yazma sanatı için standart bir Hollywood kılavuzu olarak kabul görmesi mutluluk verici. *Spy* dergisi ona "Sinema endüstrisinin yeni İncil'i" adını taktı. Çeşitli uluslararası baskılar sayesinde (İngiltere, Almanya, Fransa, Portekiz, İtalya, İzlanda vb.), bütün dünyadaki öykücülere uzandı. Pek çok ülkeden film yapımcıları ve öğrenciler, Kahramanın Yolculuğu'na duydukları ilgiyi ve öykülerinin tasarımında ve sorunlarının giderilmesinde kitabın kullanışlı bir kılavuz olduğunu bildirdiler.

Bu arada *Yazarın Yolculuğu*, yalnızca değişik türlerde eser veren birçok yazar tarafından değil, öğretmenler, psikiyatrlar, reklamcılar, hapishane danışmanları, bilgisayar oyunu tasarımcıları, mitoloji ve popüler kültür üzerine çalışan akademisyenler tarafından da kullanıldı.

Geçmişteki öykülerin biçimlenmesinde Kahramanın Yolculuğu'nun ilkelerinin derin bir etkisi olduğuna ve gelecekte daha fazla öykücü bunların bilincine varınca, bu etkinin daha da derinleşeceğine inanıyorum. Joseph Campbell'ın büyük başarısı, her zaman orada duran bir şeyi – öykülerdeki yaşam prensiplerini – apaçık bir biçimde gözler önüne sermesidir. Campbell, öykücülüğün yazılmamış kurallarını yazdı ve görünüşe göre bu, yazarları Kahramanın Yolculuğu'nu sınamaya, süslemeye ve geliştirmeye itti. Yazarların, fikirlerle oynadıklarının ve eserlerine Campbell'a özgü bir dili yansıttıklarının işaretlerini görebiliyorum.

Söz konusu kalıpların bilinçli kullanılışı hem iyi hem kötü olabilir; çünkü bu matristen klişeler ve basmakalıp karakterler üretmek çok kolaydır. Bu modelin beceriksizce kullanılışı sıkıcı olacağı gibi sonuçları da kolayca kestirilebilir. Ama yazarlar fikirleri özümser, taze içgörüler ve bileşimlerle onları yeniden yaratırlarsa, kadim unsurlardan yepyeni ve orijinal tasarımlar üretebilirler.

SORULAR VE ELEŞTİRİLER

"Güçlü bir uçak yapmak için güçlü bir düşman gerekir."
—Hava Kuvvetleri deyişi

Kaçınılmaz olarak kitabın bazı yanları sorgulandı ya da eleştirildi. Bunu, fikirlerin tartışılmaya değer bulunduğunun bir işareti olarak memnuniyetle karşılıyorum. Olumsuz eleştirilerden, olumlulardan daha fazlasını öğrendiğimden eminim. Tarihçi Paul Johnson'ın söylediği gibi "bir konuyu sistematik, anlamlı ve kalıcı bir şekilde işlemenin yegâne yolu" bir kitap yazmaktır. Hem olumlu hem de olumsuz tepkilerin hasadını yapmak çalışmanın bir parçasıdır.

Kitap 1993 yılında ilk yayımlandığından bu yana, Disney, Fox ve Paramount'ta öykü bölümünde çalışmayı sürdürdüm. Kahramanın Yolculuğu'nda yer alan kavramları "büyük oyuncaklar"la deneme fırsatı buldum. Nerelerde işe yaradığını, nerelerde anlayışımın

yetmediğini ve düzenlenmesi gerektiğini gördüm. İyi bir öykünün nasıl yaratılacağı konusundaki inançlarım dünyadaki en çetin arenada sınandı: Hollywood öykü konferansları ve dünya pazarı. Umarım karşı çıkmalar, kuşkular, saygıdeğer meslektaşlarımın soruları ve izleyicinin tepkisiyle benim anlayışım da gelişmiştir.

Yazarın Yolculuğu üzerine ders vermek, beni Hollywood'un coğrafi sınırlarından kurtarıp daha büyük bir Hollywood'a, uluslararası film dünyasına taşıdı. Barcelona, Maui, Berlin, Roma, Londra ve Sidney gibi yerlere yolculuklar yaparken, içinde yetiştiğimden farklı kültürlerde Kahramanın Yolculuğu'ndaki kavramların nasıl ortaya çıktığını görme şansı buldum.

Yerel zevkler ve düşünce biçimleri, Kahramanın Yolculuğu düşüncesine şiddetli bir şekilde meydan okudular. Her kültürün kendisine özel bir Kahramanın Yolculuğu yönelimi vardır; yerel karakterdeki bir şeyler bazı terimlere direnir, onları farklı tanımlar ya da onları başka şekilde vurgular. Bu nedenle, teorik çerçevem her açıdan sallandı ve sanırım zenginleşti.

BİR FORM, FORMÜL DEĞİL

İlkin *Yazarın Yolculuğu*'yla ilgili önemli bir karşı çıkıştan söz etmeliyim: Sanatçılar ve eleştirmenler bunun bir çeşit formül olduğu ve bayat yinelemelere götürdüğü yönünde kuşkuya kapıldılar. Bu ilkelerin teorisi ve pratiği konusunda derin anlaşmazlıklar doğdu aramızda. Bazı yazarlar yaratıcı sürecin analizinden hiç mi hiç hoşlanmazlar ve öğrencileri, kitaplarla öğretmenleri görmezden gelip hemen işe girişmeye iterler. Bazı sanatçılar sistematik düşünmekten kaçınıp bütün ilkeleri, idealleri, düşünce ekollerini, teorileri, kalıpları ve tasarımları reddederler. Onlar için sanat tümüyle sezgisel bir süreçtir; hiçbir zaman kurallarla yönetilemez ve bir formüle indirgenemez. Böyle düşünmekle yanılmıyorlar. Her sanatçının özünde, bütün kuralların bir kenara bırakıldığı ya da kasten unutulduğu, sanatçının yüreğinin ve ruhunun sezgisel seçimleri dışında hiçbir

şeyin önem taşımadığı bir yer vardır.

Ama bu bile bir ilkedir; ilkeleri ve teorileri reddettiklerini söyleyenler bunlardan birkaçını uygulamaktan kaçınamazlar: Formülden kaçın, düzene ve kalıba güvenme, mantığa ve geleneğe diren.

İlke olarak tüm biçimleri reddeden sanatçıların kendileri biçime bağlıdırlar. Ürünlerinin tazeliği ve heyecanı, kültürdeki yaygın formül ve kalıplara karşıtlıklarından gelir. Ancak böylesi sanatçılar kısıtlı bir izleyici kitlesine ulaşma riskine girerler, çünkü insanların çoğu tümüyle gelenekdışı sanatla ilgilenmezler. Tanımlayacak olursak, bu sanat tarzı, yaygın deneyim kalıplarıyla pek kesişmez. Yalnızca diğer sanatçılar ya da herhangi bir yer ve zamanda toplumun küçük bir kısmı tarafından böylesi çalışmaların değeri bilinir. Geniş izleyici kitlelerine erişmek için belli sayıda biçim gereklidir. Yapıt, yenilikçi bileşimlerle çeşitlendirildiğinde ve tamamıyla öngörülebilir bir formülle örtüşmediğinde insanlar bundan hoşlanırlar.

Diğer uçtaysa büyük Hollywood stüdyoları, toplumun en geniş kesitine ulaşmak için geleneksel kalıpları kullanırlar. Disney stüdyolarında, "sudan çıkmış balığı" ana karakter yapıp öykünün geniş izleyici kitlelerine hitap etme gücünün sınanması gibi basit öykü ilkelerinin uygulanışını gördüm. O zamanlar Disney'de hakim olan görüşe göre, bir öyküye ve karakterlerine yöneltilecek uygun sorular vardı: İçinde çatışma var mı? Bir teması var mı? "Bir kitabı kapağıyla yargılama!" ya da "Aşk her şeyden üstündür" gibi iyi bilinen, yaygın deyişlerle ifade edilebilecek bir şey hakkında mı? Öyküde izleyicinin kendisini kaptıracağı bir dizi hareket ve eylem var mı? İzleyiciyi daha önce hiç görmedikleri bir yere götürüyor ya da tanıdık yerleri yeni bir gözle görmelerini sağlıyor mu? Karakterlerin geçmişleri konuyla ilgili mi? İzleyicilerin onlarla ilgilenmesini sağlayan mantıklı motivasyonları var mı? Gerçekçi duygusal tepki aşamalarından geçip (karakter eğrileri) gelişiyorlar mı? Ve benzeri...

Yalnızca bir sürü öykü ürettikleri için bile, stüdyolar bunları değerlendirip geliştirirken tasarım ilkeleri kullanmak ve bir takım standartlar uygulamak zorundadırlar. Hollywood'daki ortalama bir stüdyo ya da stüdyo departmanı, aynı anda yüz elli ile iki yüz arası öykü satın almıştır ya da geliştirmektedir. Her yıl ajanslar tarafından gönderilen binlerce potansiyel projenin değerlendirilmesi, çok fazla kaynak kullanılması anlamına gelir. Bunun altından kalkabilmek için bazı seri üretim tekniklerine başvurulması gerekir; örneğin öyküleri standardize etmek kaçınılmazdır. Ancak belli bir öykünün gereksinimleri açısından, bu teknikler tedbirli ve hassas bir şekilde kullanılmalıdır.

STANDART DİL

En önemli gereçlerden biri, bu kadar çok öykü anlatabilmek için gereken binlerce iletişim biçimini olası kılan standart bir dildir. Kimse tarafından dayatılmayan bu dil, mesleğin yazısız yasalarının bir parçası haline gelir. Öykücüler ve film yapımcıları tarafından nesilden nesle aktarılan dil, kavramlar ve varsayımlar yeni gelenlerce çabucak öğrenilir. Böylece, öykü kavramlarının hızla paylaşılabilmesi için herkes bu stenoyu öğrenmiş olur.

Bu arada değişen koşulları yansıtmak için her zaman yeni terimler ve kavramlar yaratılır. Tecrübesi az stüdyo çalışanları, içgörülü değiniler, anlayışlar ya da düzenleyici ilkeler için patronlarını her zaman özenle dinlerler. İnsanlar yollarını liderler sayesinde bulurlar. Benimsenen bütün sanat terimleri, aforizmalar ya da kurallar, o stüdyonun ortak kültürünün ve endüstrinin genel bilgeliğinin bir parçası haline gelerek sonraki kuşaklara aktarılır. Edinilen bilgelik kırıntıları, başarılı, popüler ürünlere giden yolu açtıklarında özellikle fark edilirler.

Kahramanın Yolculuğu'nun dili açıkça öykücülüğün genel geçer bilgi birikiminin bir parçası haline geliyor ve ilkeleri, devasa popüler filmler yaratmakta bilinçli bir şekilde kullanılıyor. Ama bu bi-

linçlilikte bir tehlike var. Geleneksel dile ya da klişelere fazlasıyla güvenmek, yapımcıları düşüncesiz, birörnek ürünlere götürebilir. Kahramanın Yolculuğu'ndaki terimlerin tembelce ve abartılı kullanımı, bu mecazi sistemi sözcüğü sözcüğüne değerlendirmek ya da söz konusu formları her öyküde gelişigüzel uygulamak, boğucu olabilir. Kahramanın Yolculuğu bir formül değil bir formdur; bir ferman gibi değil, başvuru ve esin kaynağı olarak kullanılmalıdır.

KÜLTÜREL EMPERYALİZM

Standart dil ve yöntemlerin bir başka tehlikesi de uzak yolculukların tuzu biberi olan yerel farklılıkların, toplu üretim mekanizmasıyla köreltilmesidir. Dünyanın dört bir yanındaki sanatçılar "kültürel emperyalizme," Hollywood anlatı tekniklerinin saldırgan bir şekilde ihracına ve yerel vurguların yok edilmesine karşı savunmaya geçmiş durumdalar. Amerikan değerleri ve Batı toplumunun kültürel varsayımları diğer kültürlerin eşsiz lezzetlerini bozma tehlikesi taşıyor. Birçok gözlemci Amerikan kültürünün dünya kültürü haline geldiğini belirtmekte; lezzet artırıcılar olarak geriye yalnızca şeker, tuz, hardal ve ketçabın kalması ne büyük bir kayıp olurdu!

Bu sorun, uzak kültürlere sahip birçok ülke gibi, bir birliğin içine çekilen Avrupalı öykücülerin de aklını kurcalamakta. Belli ölçüde evrensel, ulusal sınırların dışına çıkabilecek öyküler yaratabilmek için uğraşıyorlar; çünkü sürekli artan üretim masrafları yerel izleyiciyle her zaman karşılanamayabiliyor. Dünya pazarında saldırgan bir hakimiyet kurmuş, aşırı rekabetçi Amerikan şirketleriyle karşı karşıyalar. Birçoğu Amerikan tekniklerini inceleyip uyguluyor, ama aynı zamanda eşsiz yerel geleneklerini yitirmekten korkuyorlar.

Kahramanın Yolculuğu kültürel emperyalizmin bir aracı mı? Safça anlaşılır, harfi harfine kopyalanır ve sorgusuz sualsiz uyarlanırsa öyle olabilir. Ama yerel coğrafyanın, iklimin ve insanların taklit edilemez, benzersiz niteliklerini yansıtacak şekilde incelikle uyarlanabilirse, herhangi bir kültürden bir öykücü için, kullanışlı bir gereç de olabilir.

Avustralya'daki sanatçıların kültürel emperyalizme karşı keskin bir tavır sergilediklerini gördüm; belki de bunun nedeni, söz konusu ülke insanlarının kendi toplumlarını yaratmak için mücadele vermek zorunda kalmış olmalarıdır. İngiltere'den farklı, Amerika ve Asya'dan bağımsız, bunların hepsinden etkilenmiş, ama toprağın ve Aborijinlerin gizemli enerjisiyle eşsiz biçimde Avustralyalı olan bir toplum oluşturdular. Kahramanın Yolculuğu anlayışımdaki gizli kültürel varsayımları, bana onlar gösterdiler. Fikir, evrensel ve ezeli-ebedi olsa, hatta ürünlerine dünya üzerindeki bütün kültürlerde rastlansa da, bir batılı ya da Amerikalı gözünden anlaşılmasında ince önyargılar bulunabiliyor. Hollywood'un mutlu sonları, düzenli çözümleri, hayran olunası ve erdemli kahramanların bireysel çabayla kötü güçleri alt etmesini gösterme eğilimi, buna bir örnektir. Avustralyalı öğretmenlerim, böylesi unsurların dünya pazarı için iyi öyküler oluşturabileceğini, ama bütün kültürlerin bakış açılarını yansıtamayacağını öğrettiler. Hollywood tarzı filmlerle hangi varsayımların yansıtıldığını ve nelerin ifade edilmeden geçildiğini fark etmemi sağladılar.

Yolculuklarımda Avustralya, Kanada ve Avrupa'daki birçok ülkenin, yerel farklılıkların korunmasına yardımcı olmak için film yapımcılarına maddi destekte bulunduklarını öğrendim. Her bölge, departman ya da eyalet, küçük çaplı bir film stüdyosu gibi işliyor; senaryolar geliştirip sanatçıları işe koşarak televizyon programları ve sinema filmleri üretiyorlar. Amerika için de bunun Hollywood'dan bağımsız bir versiyonunu; Birleşik Devletler'deki her bir eyaletin vatandaşları için öyküleri değerlendirip, yerel kültürü temsil eden ve geliştiren filmler yapmak üzere, hem yapımcılara para veren hem de yerel sanatçıları destekleyen film stüdyolarının ortaya çıkmasını düşünmek hoşuma giderdi.

"KAHRAMANDAN KORKAN" KÜLTÜRLER

Seyahatlerim sırasında bazı kültürlerin "kahraman" teriminden

pek de hoşlanmadıklarını öğrendim. Avustralya ve Almanya, biraz "kahramandan korkan" kültürlerden.

Avustralyalılar kahramanlığa özgü erdemlere hitap edilmesine güvenmiyorlar, çünkü böylesi kavramlar, nesiller boyu, genç Avustralyalı erkeği İngiltere adına savaşlara göndermek için baştan çıkarmakta kullanıldı. Avustralyalıların da kahramanları var elbette; ama onlar alçakgönüllü ve kendilerini geri planda tutan kahramanlar; diğer kültürlerdeki kahramanlardan daha uzun süre gönülsüz kalıyorlar. Birçok kahraman gibi maceraya davete direniyorlar, ama direnişlerini sürdürüyorlar ve kahraman pelerinine bürünmekten hiçbir zaman keyif almayabiliyorlar. Avustralya kültüründe liderlik ya da ün aramak münasebetsizlik olarak görülüyor ve bunu yapanlar popülist muamelesi görerek hemen gündemden düşürülüyor. En çok hayranlık duyulan kahramanlar, Mad Max gibi kahraman rolünü mümkün olduğunca uzun süre reddeden ve kendileri dışında kimse için sorumluluk kabul etmeyenler.

Alman kültürü de kahraman terimine karşı görünüyor. Kahramanın Almanya'da uzun bir saygınlık geleneği var, ama iki dünya savaşı ve Hitler ile Nazilerin mirası bu kavramı lekeledi. Nazizm ve Alman militaristliği kahraman mitinin güçlü simgelerini bozarak, tutkusunu köleciliğe, canavarlaşmaya ve yok ediciliğe dönüştürdü. Herhangi bir arketipik sistem ya da felsefe veya inanış gibi, kahramanlık formu da çarpıtılıp kötü niyetlerin büyük bir etkiyle gerçekleştirilmesinde kullanılabilir.

Hitler sonrası dönemde, kültür kendini yeniden değerlendirirken, kahraman düşüncesi bir kenara bırakıldı. Tutkusuz, soğukkanlı anti-kahramanlar, Alman ruhunda daha çok revaçtalar. Her ne kadar her zaman romantizm ve aşk fantezileri için bir zorlama yapılacaksa da, bir parça duygusuz gerçekçilik daha popüler. Almanlar diğer kültürlerin hayâl ürünü kahramanlık öykülerinden keyif alıyorlar, ama şimdilik evde yetiştirilmiş romantik kahramanlardan pek hoşlanmadıkları söylenebilir.

SAVAŞÇI KAHRAMAN

Kahramanın Yolculuğu genellikle, erkek egemen savaşçı kültürünü somutlaştırdığı için eleştirildi. Eleştirmenler bunun, genç erkekleri orduya yazılma konusunda cesaretlendirmek için icat edilmiş bir propaganda aracı, ölümü ve kendini budalaca feda etmeyi öven bir mit olduğunu söylediler. Bu suçlamada bir hakikat var, çünkü efsane ve öykülerdeki kahramanların pek çoğu savaşçıdır ve Kahramanın Yolculuğu'nun kalıpları kesinlikle asker toplama ve propaganda amacıyla da kullanılmıştır. Ama militarist amaçla kullanılabildikleri için bu kalıpları suçlayıp bir kenara atmak, dar kafalılık ve öngörüsüzlüktür. Savaşçılık, kahramanın pek çok yönünden yalnızca biridir; kahraman aynı zamanda pasifist, anne, hacı, budala, avare, münzevi, kâşif, hemşire, kurtarıcı, sanatçı, deli, âşık, soytarı, kral, kurban, köle, işçi, asi, maceracı, korkak, aziz, canavar vb. de olabilir. Bu formun sayısız yaratıcı olasılığı, kötü amaçla kullanılma olasılığından çok daha büyüktür.

CİNSİYET SORUNLARI

Kahramanın Yolculuğu bazen de, erkekler tarafından başatlıklarını güçlendirmek için oluşturulmuş, kadınların eşsiz ve oldukça farklı yolculuklarına pek bir göndermede bulunmayan eril bir teori olmakla eleştirildi. Teorisyenlerinden çoğu erkek olduğu için kahraman döngüsünün tanımında eril eğilimler olabilir; ayrıca şunu da kabul ediyorum: Ben de bir erkeğim ve dünyayı cinsiyetimin filtresinden geçirmeden göremem. Ama yine de kadının yolculuğunun erkeğinkinden ayrıldığı yerleri araştırıp anlamaya çalıştım.

Yolculuğun büyük bir kısmının, tüm insanlar için aynı olduğuna inanıyorum, çünkü hepimiz doğum, büyüme ve yaşlanma gibi pek çok ortak gerçekliği paylaşıyoruz; ama bir kadın olmak belli ki farklı döngüler, ritmler, baskılar ve gereksinimler getiriyor beraberinde. Kadın ve erkek yolculuklarının formunda gerçek farklılıklar da olabilir. Erkeklerin, bir dış hedeften öbürüne ilerleyen yolculuk-

ları bir bakıma daha çizgisel olabilirken, kadınların yolculuğu içeriye ve dışarıya doğru kıvrılabilir. Kadınların yolculuğu için, spiral, düz bir çizgi veya basit bir çemberden daha iyi bir benzetmedir. Merkeze doğru yolculuk yapıp ardından yine dışa açılan bir kadın için başka bir olası model de, ortak merkezli bir dizi halkadır. Erkeklerin uzaklara gitme, engelleri aşma, kazanma, fethetme ve ele geçirme gereksinimlerinin yerini, kadınların yolculuklarında, aileyi ve türü koruma, yuva kurma, duygularla boğuşma, anlaşma yapma veya güzelliğe katkıda bulunma güdüleri alabilir.

Bu farklılıkları açıklamak adına kadınlar tarafından iyi çalışmalar yapıldı; Merlin Stone'un *Tanrı Bir Kadınken*, Clarissa Pinkola Estes'in *Kurtlarla Koşan Kadınlar*, Jean Shinoda Bolen'in *Her Kadının İçindeki Tanrıçalar*, Maureen Murdock'ın *Kadın Kahramanın Yolculuğu* ve *Kadınların Mit ve Simgeler Sözlüğü* kitaplarını, Kahramanın Yolculuğu'nun kadın ve erkekler tarafından daha dengeli bir şekilde anlaşılmasına başlangıç noktası olarak tavsiye ederim. (Erkeklere not: Bu noktada kafanız karışırsa en yakın kadına danışın.)

BİLGİSAYAR SORUNU

Bu kitabın ilk baskısından kısa bir süre sonra, birkaç kişi (eşik gardiyanları) karşıma çıktı ve gelişmiş bilgisayarların interaktif ve çizgisel olmayan anlatım olasılıkları sayesinde, Kahramanın Yolculuğu'nun teknolojisinin çoktan eskidiğini söyledi. Bu türden eleştirilere göre, Yolculuk'un tarihi kavramları, giriş, gelişme ve sonuç; etki ve tepki, bir olaydan sonra ötekinin gelmesi gibi geleneklere çaresizce gömülmüştür. Yeni dalganın eski çizgisel öykücülüğü tahtından indirdiğini, insanlara kendi öykülerini diledikleri sırada anlatma, bir noktadan diğerine atlama, çizgisel olaylar yerine örümcek ağına benzer öyküler örme gücü verdiğini söylediler.

Bilgisayarların ve desteklediklerı çizgisel olmayan düşüncenin heyecan verici yeni olasılıklar yarattığı doğru. Ama "Bana bir masal

anlat," yaklaşımı her zaman keyif verecektir. İnsanlar her zaman bir öyküyle kendilerinden geçmekten ve iradelerini usta bir öykücünün ellerine bırakmaktan keyif alacaklardır. Araba sürmek eğlencelidir, ama bir yere götürülmek de öyledir; bütün dikkatimizi yola vermektense yolcu olarak daha fazla manzara görebiliriz.

İnteraktiflik her zaman bizimleydi: Çizgisel bir öykü dinlerken bile çizgisel olmayan bağlantılar kurarız. Aslına bakılırsa Kahramanın Yolculuğu, bilgisayar oyunlarına ve interaktif deneyimlere fazlasıyla uygun düşmektedir. Yüzyıllar içerisinde geliştirilmiş binlerce paradigma varyasyonu, sonsuz sayıda öykü ağının oluşturulabileceği bitimsiz uzantılar sunmaktadır.

KİNİK KARŞILIK

Yolculuklarım sırasında sorgulanan bir başka kültürel varsayımım da, tek bir kişinin fark yaratabileceği, değişim için kahramanların gerektiği ve değişimin genellikle iyi bir şey olduğuydu. Doğu Avrupa'da karşılaştığım sanatçılar, kendi kültürlerinde dünyayı değiştirmek için kahramanca çaba gösterilmesine pek sıcak bakılmadığını söylediler. Dünya hep aynı dünyadır, onu değiştirmek için herhangi bir çaba budalaca bir zaman kaybıdır ve buna kalkışan sözde kahramanlar başarısızlığa mahkûmdur. Bu bakış açısının Kahramanın Yolculuğu'na antitez oluşturduğunu söyleyemeyiz. Kalıp, kinik ya da pragmatik felsefeleri kapsayacak kadar esnektir ve birçok ilke böylesi bakış açılarını yansıtan öykülerde de kullanılabilir. Ama herkesin ve her kültürün bu modele benim kadar iyimser bakmadığını ve bu konuda haklı olabileceklerini kabullenmeliyim.

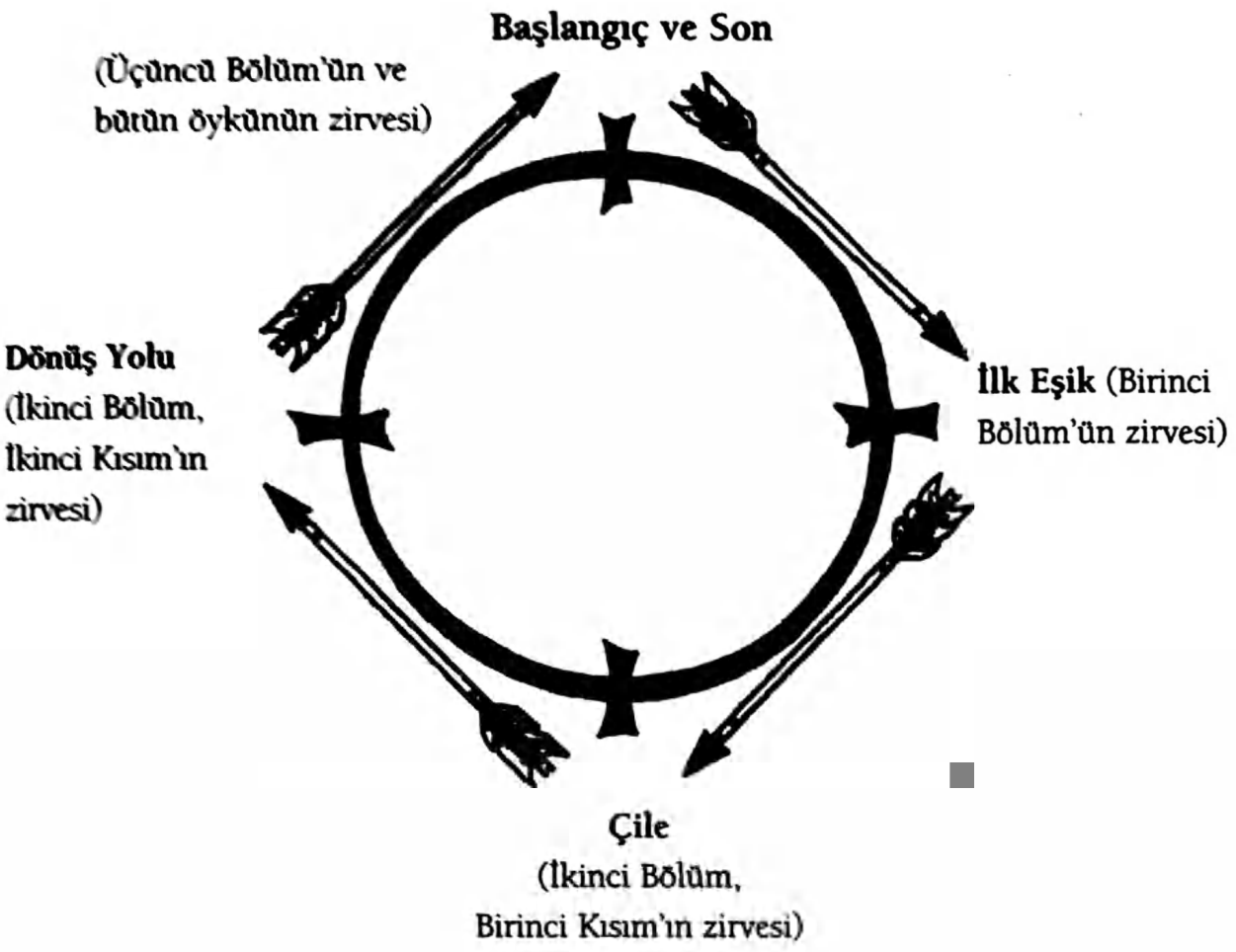
AMA YİNE DE...

Kahramanın Yolculuğu'nda yer alan kavramlardan öğrenilebileceklerin bir sonu olmadığını görmek heyecan verici. Ne zaman elime yeni bir öykü alsam, kendimi bu yolculuğun şaşırtıcı ve keyifli

dönemeçlerinde buluyorum ve yaşamın kendisi, yeni açılardan nasıl bakılacağını öğretmeyi sürdürüyor.

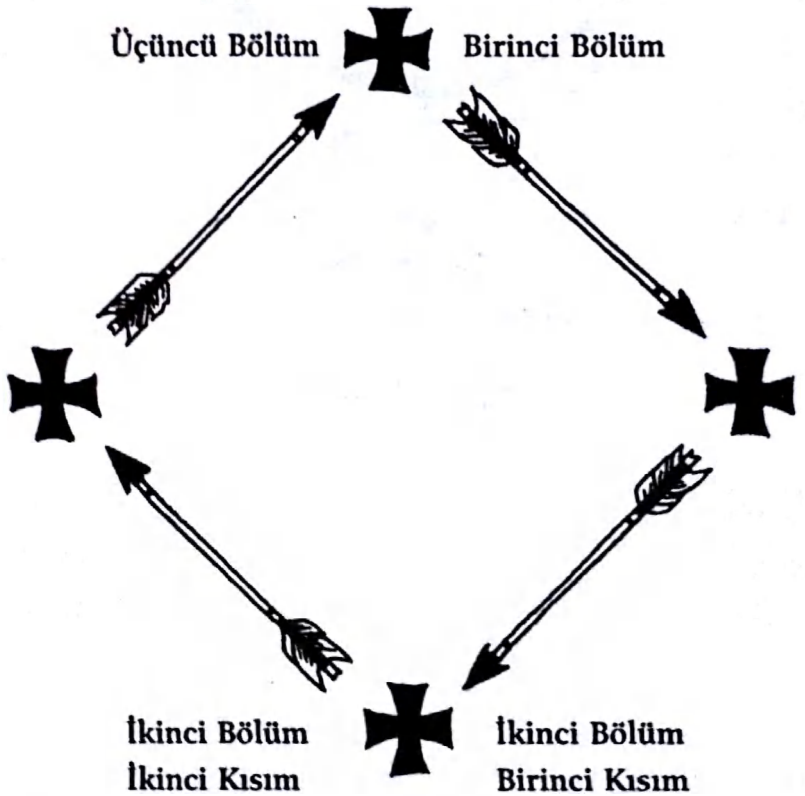
Örneğin, gölge arketipi anlayışım, evrilmeyi sürdürüyor. Bu kalıbın gücü beni tekrar tekrar etkisi altına alıyor, özellikle bireylerin içinde ifade edilmemiş duygu ve arzular için bir depo işlevi gördüğünde. Yeteneğinizi kullanmadığınızda, esin perinizi dinlemediğinizde ya da ilke ve idealleriniz doğrultusunda yaşamadığınızda biriken bir kuvvet bu. Büyük ama dengeli bir güce sahip, sizinle iletişim kurmak için derinlerde işliyor, belki de siz bu olayların taşıdığı mesajları – yaratıcılığınızı, asıl doğanızı ifade etmeniz gerektiğini, aksi halde öleceğinizi – anlayana kadar sizi sabote ediyor, dengenizi bozuyor. Birkaç yıl önce bir trafik kazası bana Gölge'nin asi gücünü öğretti; dikkatimin dağıldığını, uyumumun bozulduğunu, kişisel yaratıcı yanımı ifade etmek için bir yol bulmazsam daha büyük felaketlerin beni beklediğini gösterdi.

Öğrencilerin yüzünde beliren hayret ifadeleri sayesinde, kalıbın bazı yönlerini tamamen öğretemediğimi gördüm. Çeşitli dönüm noktaları ve çileler, özellikle Çile dediğim orta bölüm ayrımı ve Dönüş Yolu dediğim ikinci bölümün zirve noktası bazılarının kafasını karıştırdı. Bunu açıklamaya çalışırken yeni birşey farkettim. Her bölüm kendi başlangıcı, ortası, sonu ve kendi zirvesiyle (bölümün sonundan hemen önce gelen gerilimin en yüksek noktasıyla) tıpkı bir senfoniye benzemektedir. Bu zirveler, çember şeklindeki bir diyagramın başlıca dönüm noktalarıdır:



Roma'da ders verirken bu düşünceyi daha da geliştirdim ve Kahramanın Yolculuğu'nu şemayla göstermek için alternatif bir yol buldum: Çember değil, karo biçiminde. Her bölümün, kahramanı belli bir hedefi ya da amacı olan belirli bir yola götürdüğünü ve her bölümün zirvesinin, kahramanın yönünü değiştirerek ona yeni bir amaç verdiğini açıklıyordum. Örneğin kahramanın ilk bölümdeki amacı hazine aramak olabilir, ama ilk eşik geçilirken olası bir sevgiliyle tanıştıktan sonra amaç, bu aşkın peşinden gitmeye dönüşebilir. Eğer orta noktadaki çile, düşmanın, kahramanı ve sevgilisini ele geçirmesiyse, bir sonraki hareketin amacı kaçmaya çalışmak olabilir. Düşman, Dönüş Yolu'nda sevgiliyi öldürürse son hareketin yarattığı yeni amaç intikam almak olabilir. Bu arada asıl amaç da gerçekleştirilebilir ya da kahraman değişen yüzeysel amaçları peşinden giderken, bütün hareketlerde kendini gösteren genel bir amaç bulunabilir (örneğin özgüveni öğrenmek veya geçmişteki hatalarla yüzleşmek).

Bu konsepti göstermek için, kahramanın bütün hareketlerdeki amaçlarını kıvrımlarla değil, düz çizgilerle, vektörlerle çizdim. Çemberin kıvrımlarını düzleştirmek, dönüm noktalarında keskin, doksan derecelik dönüşler yarattı ve kahramanın amaçlarında gerçekleşebilecek şiddetli değişimleri gösterdi. Her bir düz çizgi kahramanın o bölümdeki hedefini simgeler: Sıradan dünyanın sınırlandırmalarından uzaklaşmak, yabancı topraklarda hayatta kalmak, ödülü kazanıp yabancı topraklardan kaçmak ve o dünyayı hatırlatan bir şeyi paylaşmak üzere güvenle eve dönmek.



Bir beyzbol karosunu (tersten) çizdiğimi fark etmek hoşuma gitti. Oyun sahalarının düzenlenişinin, Kahramanın Yolculuğu'nun tasarımıyla örtüşen kalıplar yarattığını hissetmişimdir her zaman. Asıl koşucunun yolculuğun aşamalarında ilerlediği beyzbol da, bir yaşam metaforu olarak görülebilir.

Belki de Kahramanın Yolculuğu'nun sonsuz olasılıklarını incelemenin en iyi yolu, onu bir dizi film ya da senaryoya uygulamaktır.

Bu bağlamda, Michael Wiese Productions *Filmlerde Mitoloji* adında bir kitap ve CD-ROM yayımladı. Bu çalışmada çok sayıda popüler film, Kahramanın Yolculuğu merceğinden geçiriliyor. Düşünceyi sınayıp geçerliliğini ve kullanışlılığını bizzat görebilmeniz için iyi bir yol bu. Böylelikle genel olarak nasıl işlediği ve belli durumlara nasıl dönüştürüldüğü incelenebilir. Birçok örneğin ve istisnanın karşılaştırılmasıyla daha fazla ilke, değer ve ilişki bulunabilir; sanatçıya form anlayışını sağlayan da bunlardır.

İkinci baskının sonuna, "Yolculuğu Değerlendirmek" başlıklı bölüme birkaç yeni unsur ekledim. Burada *Titanic*, *Aslan Kral*, *Ucuz Roman*, *Anadan Doğma* ve *Yıldız Savaşları* serisinin, Kahramanın Yolculuğu ve mitoloji gereçleriyle analizini yaptım. Bunların, popüler sinemada mitolojik ilkelerin nasıl kullanıldığını göstereceğini umuyorum.

Kahramanların er geç son bulan öykülerinin tersine, bu kavramları anlama ve açıklama yolculuğu bitimsiz. Belli koşullar asla değişmeyecekse de her zaman ortaya yeni durumlar çıkacak ve Kahramanın Yolculuğu, bunları yansıtacak şekilde adapte edilecek. Yeni dalgalar kıyıya vuracak ve bu sonsuza kadar böyle sürüp gidecek.

SUNUŞ

İkinci Baskı

YOLCULUĞA HAZIRLANMAK

"Bize anlatması için Kutsal Müz'e yalvardığım öykü bu.
Başla tanrıçam, nereden istersen oradan başla."
— Homer'in *Odysseia*'sından

Sizleri mitoloji ve çağdaş öykücülük arasındaki belli belirsiz sınırları araştırmak ve bir haritasını çıkarmak üzere bir keşif görevine, Yazarın Yolculuğu'na davet ediyorum. Basit bir düşünce bizlere kılavuzluk yapacak: **Bütün öyküler, mitlerde, peri masallarında, düşlerde ve filmlerde bulunan birkaç ortak yapısal unsurdan oluşur.** Bunlara topluca **Kahramanın Yolculuğu** denir. Amacımız bu unsurları ve onların çağdaş yazarlıkta kullanılışlarını anlamak. Öykücülük sanatının bu tarihi gereçleri, akıllıca kullanıldıklarında insanlarımızı iyileştirmek ve dünyayı daha iyi bir yer yapmak için hâlâ muazzam bir güce sahiptirler.

Benim kendi Yolculuğum, aslında üzerimde her zaman etkili olan, öykücülüğe özgü o güçle başlar. Annem ve büyükannemin yüksek sesle okuduğu peri masalları ve öykülerle bu büyüye kapıldım. Ellili yıllarda televizyonda sıkça gösterilen çizgi filmleri ve filmleri, yazlık sinemalardaki heyecan verici maceraları, capcanlı çizgi romanları ve o günlerin akıllara zarar bilimkurgularını silip süpürdüm. Ayağımı burkup yatağa düştüğümde, babam yerel kütüphaneye gidip İskandinav ve Kelt mitolojisinin harikulade öyküleriyle döndü ve bu sayede ağrılarımı unuttum.

Öykülerin çizdiği yol, sonunda beni Hollywood stüdyoları için öykü analistliği yapmaya, yaşamımı okuyarak kazanmaya götürdü. Binlerce roman ve senaryo değerlendirmiş olsam da, yineleyen ka-

lıpları, hayret verici farkları ve kafa karıştırıcı soruları ile öykü labirentinde dolaşmaktan asla bıkmadım. Öyküler nereden geliyorlar? Nasıl işliyorlar? Bize kendimizle ilgili ne söylüyorlar? Ne demek istiyorlar? Onlara niye gerek duyuyoruz? Onları kullanarak dünyayı nasıl geliştirebiliriz?

Hepsinin ötesinde, bir öykücü, öyküsünün bir anlam taşımasını nasıl sağlıyor? İyi öyküler size, doyurucu, her yönüyle tam bir deneyimden geçtiğiniz hissini verir. Ağlamış, gülmüş ya da ikisini de yapmışsınızdır. Kendinizle ya da yaşamla ilgili bir şey öğrendiğiniz duygusuyla öyküyü bitirirsiniz. Belki yeni bir farkındalık ya da yaşamınıza model sağlayacak yeni bir karakter veya davranış kazanırsınız. Öykücüler bunu nasıl başarıyorlar? Bu tarihsel zanaatın sırrı ne? Kuralları ve tasarım ilkeleri neler?

Yıllar içerisinde, macera öyküleri ve mitlerde, merak uyandıracak ölçüde tanıdık karakterler, konumlar ve durumlar fark etmeye başladım. Öykülerin tasarım kılavuzu olabilecek bir tür kalıbın varlığının belli belirsiz ayırdına vardım. Bulmacanın bazı parçalarına sahiptim, ama genel planı anlayamıyordum.

Ardından USC film okulunda, mitolog Joseph Campbell'ın çalışmalarıyla tanışma talihine eriştim. Campbell'la tanışmak benim gibi başka birçok insan açısından da yaşam değiştiren bir deneyimdi. Kitabı *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*'nun labirentlerinde araştırmayla geçen birkaç günden sonra, yaşamım ve düşünce biçimim heyecan verici bir şekilde değişti. Burada, hissettiğim kalıp tam anlamıyla açıklanıyordu. Campbell öykünün gizli şifresini kırmıştı. Çalışması derin gölgelere gömülmüş bir manzarayı birdenbire aydınlatan bir alev gibi parladı.

Campbell'ın Kahramanın Yolculuğu düşüncesini, *Yıldız Savaşları* ve *Üçüncü Türle Yakın İlişkiler* gibi filmlerin olağanüstü başarısını anlamak için kullandım. İnsanlar sanki dini bir deneyim peşindeymiş gibi, tekrar tekrar gidip bu filmleri seyrediyorlardı. Bana öyle geldi ki, bu filmlerin insanları kendilerine çekmelerinin nede-

ni, Campbell'ın mitlerde bulduğu evrensel doyuruculuğa sahip kalıpları içermeleriydi.

Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, başlıca film stüdyoları için öykü analistliği yapmaya başladığımda çok işime yaradı. İlk işlerimde öykü sorunlarını tanımlamakta ve çözümler üretmekte güvenilir araçlar sunan Campbell'ın çalışmalarına minnettarım. Campbell ve mitolojinin kılavuzluğu olmasaydı yolumu yitirirdim.

Kahramanın Yolculuğu, film yapımcıları ve üreticilerini sinema için öykü üretme masrafından ve tahmin çabasından kurtarmaya yardım edebilecek heyecan verici ve kullanışlı bir öykü teknolojisi gibi geldi bana. Yıllar içinde, Joe Campbell'la karşılaşmaktan etkilenmiş epey insanla karşılaştım. Bizler, inançlarını "mitin gücüne" adamış, gizli bir dinî topluluk gibiydik.

Walt Disney Şirketi'nde öykü analisti olarak çalışmaya başladıktan kısa bir süre sonra, "*Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* için Pratik bir Kılavuz" başlıklı yedi sayfalık bir bildiri kaleme aldım. Bu bildiride klasik ve çağdaş filmlerden örneklerle Kahramanın Yolculuğu düşüncesini tanımladım. Bildiriyi sınayıp kavramları daha rafine hale getirmeleri için dostlarıma, meslektaşlarıma ve birkaç Disney yöneticisine verdim. Aşama aşama Pratik Kılavuz'u daha uzun bir makale haline getirdim ve bu bilgileri, UCLA Kapsamlı Yazar Programı'nda öykü analizi sınıfında öğretmeye başladım.

Ülke çapındaki konferanslarda düşüncelerimi senaristler, romancılar, çocuk yazarları ve her türden öykücü üzerinde sınadım. Başka birçok kişinin de mitoloji, öykü ve psikolojinin iç içe geçmiş patikalarını incelediklerini gördüm.

Kahramanın Yolculuğu'nun, gizli mitolojik kalıpların tanımından daha fazlası olduğunu keşfettim. Yaşam için, özellikle yazarın yaşamı için de kullanışlı bir kılavuzdu. Vahim yazı hayatımın serüvenlerinde Kahramanın Yolculuğu aşamalarının, tıpkı kitaplarda, mitlerde ve filmlerdeki gibi şaşmaz bir biçimde karşıma çıktıklarını gördüm.

Kişisel yaşam serüvenimde bana kılavuzluk yapan ve bir sonraki dönemeçten sonra karşılaşacaklarımı öngörmeme yardım eden bu haritaya sahip olduğum için minnettardım. UCLA'daki büyük bir seminerde ilk kez insanlara fikirlerimi anlatmak için hazırlanırken, hayat kılavuzu olarak Kahramanın Yolculuğu'nun kullanışlılığı kendini gösterdi. Seminerden birkaç hafta önce, Los Angeles *Herald-Examiner*'de iki makale yayımlandı; bu yazılarda bir film eleştirmeni, George Lucas ve filmi *Söğüt*'e saldırmaktaydı. Makalenin sahibi, bir şekilde "Pratik Kılavuz"u eline geçirmişti ve bunun Hollywood öykücülerini derinden etkileyip yozlaştırdığını öne sürüyordu. *İştar* ve *Ördek Howard*'dan, büyük ses getiren *Geleceğe Dönüş* filmlerine kadar bütün senaryo kusurları için "Pratik Kılavuz"u suçluyordu. Ona göre tembel, cahil, ucuz bir formül bulma heveslisi stüdyo yöneticileri tüm sorunlarını çözmek için "Pratik Kılavuz"a dört elle sarılmış ve onu yazarların kafasına çakmış, kendilerinin anlama zahmetine girmediği bir teknolojiyle onların yaratıcılıklarını boğmuşlardı.

Birilerinin Hollywood'un toplu bilincinde böylesine sarsıcı bir etkim olduğunu düşünmesinden koltuklarım kabardıysa da aynı zamanda perişan olmuştum. Bu fikirlerle çalışmanın yeni bir aşamasının eşiğine gelmişken, başlayamadan sırtımdan vurulmuştum. Ya da bana öyle gelmişti.

Bu savaşta daha deneyimli olan arkadaşlarım, bu olayda yalnızca bir **arketiple**, Kahramanın Yolculuğu'nda karşılaşılan tanıdık karakterlerden biriyle, yani bir **Eşik Gardiyanı** ile karşılaştığımı söylediler.

Bu bilgi beni çabucak kendime getirdi ve durumun üstesinden nasıl geleceğimi gösterdi. Campbell "yabancı ama tuhaf bir güce sahip, bazıları tehlikeli tehditler oluşturabilen" bu kişilerle kahramanların ne kadar sık karşılaştıklarını açıklamıştı. Gardiyanlar, yolculuğun çeşitli **eşiklerinde**, bir sonraki yaşam aşamasının dar ve tehlikeli geçitlerinde kendilerini gösteriyorlardı. Campbell kahra-

manların Eşik Gardiyanları ile başa çıkabildikleri birçok yöntem gösterir. Bu düşmanca görünen güçlere doğruca saldırmak yerine, yolcular onlarla bir güç birliğine başvurmalı ya da onları zekâlarıyla alt etmeli, yok etmektense enerjilerini özümsemeliydiler.

Bu Eşik Gardiyanı'nın saldırısının lanet değil, kutsama olduğunu anladım. Makalenin sahibini düelloya davet etmeyi düşünmüştüm (sırtı dönük yirmi adım atıp, dizüstü bilgisayarları çekmek). Ama sonra vazgeçtim. Biraz farklı bir yaklaşımla bu düşmanlığı yararıma kullanabilirdim. Ayrıldığımız noktaları tartışmak üzere onu seminere davet ettim. Davetimi kabul etti ve onun katılımıyla panel canlı, eğlenceli bir fikir tartışmasına sahne oldu; öykü dünyasının daha önce hiç görmediğim köşeleri bu tartışmayla gün yüzüne çıktı. Karşı çıkılan düşüncelerim güçlendi ve çok daha iyi bir seminer gerçekleşti. Eşik Gardiyanı'ma saldırmak yerine onu maceramın içine çekmiştim. Ölümcül bir darbe gibi görünen saldırı, kullanışlı ve sağlıklı bir şeye dönüştü. Mitolojik yaklaşımım öykülerde olduğu kadar yaşamda da değerini kanıtladı.

Bu süre zarfında *Pratik Kılavuz*'un ve Campbell'ın düşüncelerinin Hollywood'da gerçek bir etki yaptığını gördüm. Öykü departmanları Pratik Kılavuz'un bir kopyasını istemeye başladılar. Diğer stüdyoların, yazarlara, yönetmenlere ve yapımcılarına evrensel, ticari öykü kalıplarının bir kılavuzu olarak bu kitapçığı verdiklerini duydum. Belli ki Hollywood, Kahramanın Yolculuğu'nu kullanışlı bulmuştu.

Bu arada PBS televizyonunda, Bill Moyers'in *Mitin Gücü* konulu röportajı, Joseph Campbell'ın düşüncelerini daha geniş bir düzleme taşıdı. Kuşak, politika ve din sınırlarını aşıp dosdoğru insanların ruhlarına seslenen bu program çok tutmuştu. Röportajlar yazıya dökülüp kitap haline getirilince, bir yıl boyunca *New York Times*'ın çok satanlar listesinde kaldı. Campbell'ın *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* kitabı, kırk yıllık kararlı ama yavaş satışların ardından bir anda bir çoksatara dönüştü.

PBS programı Campbell'ın fikirlerini milyonlara taşıdı ve çalışmalarının George Lucas, John Boorman, Steven Spielberg ve George Miller gibi film yapımcıları üzerindeki etkisini aydınlattı. Campbell'ın düşüncelerinin Hollywood'da birdenbire farkına varıldığını ve kabullenildiğini gördüm. Giderek daha çok sayıda yönetici ve yazar bu kavramların büyüsüne kapılmış ve onları film yapımcılığıyla senaryo yazarlığına nasıl uygulayacağını öğrenmekle ilgilenmeye başlamıştı.

Kahramanın Yolculuğu modeli işime yaramayı sürdürdü. Yarım düzineden çok stüdyo için on binden fazla öykü okuyup değerlendirmemi sağladı. Benim kendi yazarlık yolculuğum için haritam, atlasım oldu. *Küçük Deniz Kızı*, *Güzel ve Çirkin* gibi projelerin tasarlandığı bir sırada, Disney'de animasyon bölümü danışmanı olarak yeni bir role taşıdı beni. Peri masalları, mitoloji, bilimkurgu, çizgi roman ve tarihi maceralara yönelik öyküleri araştırıp geliştirirken, Campbell'ın fikirleri olağanüstü değerliydi benim için.

Joseph Campbell 1987 yılında öldü. Onunla birkaç kez seminerlerde kısa süreliğine görüştüm. Uzun boyu, dinç bedeni, etkili konuşması, enerjikliği, coşkusu ve eğlenceli tavırlarıyla, seksenlerinde bile çok çarpıcı ve büyüleyici bir adamdı. Ölümünden kısa bir süre önce bana "Bunun peşini bırakma. Seni çok uzaklara götürecek," dedi.

Yakın bir tarihte, Disney'in öykü geliştiricileri için Pratik Kılavuz'un zorunlu okuma listesine alındığını duydum. Her gün gelen isteklere ek olarak romancılar, senaristler, yapımcılar, yazarlar ve aktörlerin yazdığı sayısız mektup, Kahramanın Yolculuğu'nun kullanıldığını ve her zamankinden çok daha fazla geliştirildiğini gösteriyordu.

Bu yüzden, Pratik Kılavuz'un ürünü olan bu kitabı yazmaya karar verdim. Giriş niteliğinde bir değerlendirme ve arkasından yorumlarla Kahramanın Yolculuğu'nun tipik aşamalarının genişletildiği bu çalışma, aşağı yukarı *I Ching* modeliyle tasarlandı. Birinci Ki-

tap, **Yolculuğun Haritası,** bölgenin kısa bir "coğrafi" incelemesi. Birinci Bölüm'de ***Pratik Kılavuz*** gözden geçiriliyor ve Kahramanın Yolculuğu'nun on iki aşamasının sunumuna odaklanılıyor. Bunu, öykünün özel dünyasına yapacağımız yolculuğun haritası olarak düşünebilirsiniz. İkinci Bölüm'de, mitoloji ve öyküde ***dramatis personae*** diyebileceğimiz arketipler tanıtılıyor. Burada tüm öykülerde bulunabilen sekiz yaygın karakter tipi ve psikolojik işlevleri inceleniyor.

İkinci Kitap, **Yolculuğun Aşamaları,** Kahramanın Yolculuğu'ndaki on iki unsurun daha ayrıntılı bir incelemesi. Her bölüm, araştırmanızı ileri taşıyacak önerilerle, **Yolculuğun Sorgulanması** ile bitiyor. Sonsöz, **Yolculuğu Değerlendirmek,** Yazarın Yolculuğu'nda karşılaşılacak özel maceralar ve kaçınılması gereken bazı tuzaklarla ilgili. Burada aynı zamanda *Titanic*, *Ucuz Roman*, *Aslan Kral*, *Anadan Doğma* ve *Yıldız Savaşları* gibi bazı etkili filmlerin Kahramanın Yolculuğu'na göre analizleri yer alıyor. *Aslan Kral* projesinin geliştirilme sürecinde öykü danışmanlığı yaparak Kahramanın Yolculuğu'ndaki kavramları uygulama şansına erişmiş ve bu ilkelerin ne kadar kullanışlı olabileceğini ilk elden görmüştüm.

Kitap boyunca hem klasik hem çağdaş filmlere göndermelerde bulundum. Kahramanın Yolculuğu'nun pratikte nasıl işlediğini görmek için bu filmleri seyretmek isteyebilirsiniz.

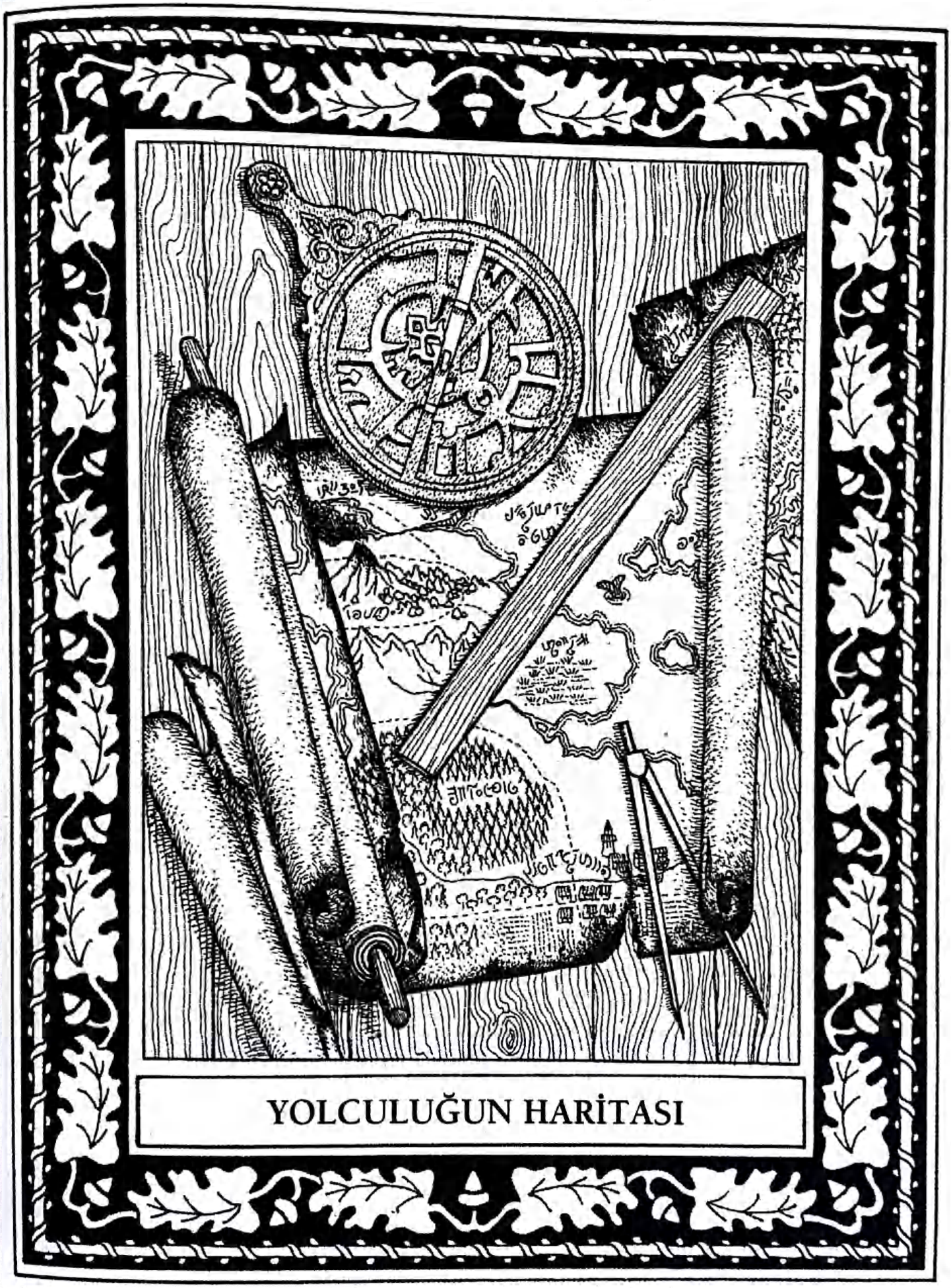
Yazarın Yolculuğu'na çıkarken, seçtiğiniz tek bir film ya da öyküyü de aklınızda tutabilirsiniz. Seçtiğiniz öyküyü onu birkaç kez okuyarak ya da seyrederek tanıyın, tüm sahnelerde olan bitenler ve bunların işlevleriyle ilgili notlar alın. Bir filmi elinizin altındaki bir kopyadan seyretmek en ideali, böylelikle filmi durdurup her bir sahnenin anlamını ve öykünün geri kalanıyla ilişkisini kavrayarak içerikleri not alabilirsiniz.

Sizlere, bu süreçten bir öykü ya da film eşliğinde geçmenizi ve bu kitaptaki fikirleri sınamanızı öneriyorum. Öykünüzün, Kahramanın Yolculuğu'nun aşamalarını ve arketiplerini yansıtıp yansıtmadığını kendiniz görün. Öykünün ya da Yolculuğun aşamaları-

nın, ait olduğu kültürün gereksinimlerini karşılamak üzere aşamaların nasıl uyarlandıklarını gözlemleyin. Bu kavramlara ve düşüncelere meydan okuyun, onları sınayın, kendi gereksinimlerinize uyarlayın ve kendinize ait kılın.

İlk öyküler anlatıldığından bu yana, Kahramanın Yolculuğu öykücülere ve dinleyicilere karşı görevini yerine getirdi; ama eskidiğine dair hiçbir belirti yok. Bu fikirleri keşfetmek için *Yazarın Yolculuğu*'na birlikte çıkalım. Umarım bu kavramlar, öykü dünyası ve yaşam labirentinde sizin sihirli anahtarlarınız olur.

Birinci Kitap:



YOLCULUĞUN HARİTASI



PRATİK BİR KILAVUZ

PRATİK BİR KILAVUZ

"İnsanoğluna ilişkin iki ya da üç öykü var ve
daha önce hiç yaşanmamış gibi tutkuyla
kendilerini yineliyorlar."
—Willa Cather, *Ey Öncüler!*

Uzun vadede 20. yüzyılın en etkili çalışmalarından biri, Joseph Campbell'ın ***Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*** kitabı olabilir.

Campbell'ın kitabında dile getirilen düşüncelerin öykücülük üzerinde önemli tesirleri vardır. Yazarlar, Campbell'ın tanımladığı değişmez kalıpların daha bir ayırdına varıyor ve çalışmalarını bunlarla zenginleştiriyorlar.

Hollywood'un da Campbell'ın çalışmasının kullanışlılığını anlaması kaçınılmazdı. George Lucas ve George Miller gibi yapımcılar Campbell'a olan borçlarını kabullenmektedir ve kitabın etkileri, Steven Spielberg, John Boorman, Francis Coppola ve başka yönetmenlerin filmlerinde de görülebilmektedir.

Hollywood'un, Campbell'ın ortaya koyduğu fikirleri benimsemeye başlaması hiç de şaşırtıcı değildir. Çünkü bir yazar, yapımcı, yönetmen ya da tasarımcı için onun kavramları, öykü anlatma zanaatına uygun sağlam araçlarla dolu makbul bir alet çantası gibidir. Bu araçlarla hemen hemen her duruma karşılık gelebilecek, dramatik, eğlenceli ve psikolojik açıdan gerçekçi bir öykü inşa edebilirsiniz. Böylesi bir donanımla, neredeyse her türden kusurlu kurgunun sorunlarına tanı koyabilir ve onu performansının doruğuna ulaştıracak düzeltmeler yapabilirsiniz.

Bu gereçler zamana karşı durabilmişlerdir. Piramitler'den, Stonehenge'den ve hatta ilk mağara çizimlerinden daha eskidirler.

Joseph Campbell'ın buna katkısı, düşünceleri ve kavramları bir araya getirmek, onları tanımlamak, açıklamak, adlandırmak ve sı-

nıflandırmaktır. Şimdiye dek anlatılan tüm öykülerin arkasında yatan kalıbı ilk defa o ortaya koymuştur.

Kahramanın Sonsuz Yolculuğu'nda yazar, sözlü geleneğin ve yazılı edebiyatın en kalıcı konusunu ifade etmiştir: Kahraman miti. Dünya mitolojilerinde kahramanlar üzerine çalışmasında Campbell, temelde aynı öykünün sonsuz çeşitlilikte yeniden anlatıldığını keşfetmiştir.

Tüm öykücülüğün, bilinçli ya da bilinçsiz, mitin eski kalıplarını izlediğini ve en kaba şakalardan, edebiyatın en iyi örneklerine kadar tüm öykülerin Kahramanın Yolculuğu açısından anlaşılabileceğini bulmuştur: Prensiplerini kitabında açıkladığı, "evrensel ve tek ana mit".

Kahramanın Yolculuğu kalıbı evrenseldir ve her tarihte, her kültürde kendini gösterir. İnsan ırkının kendisi gibi sonsuz çeşitlilikteyse de temel biçimi değişmemiştir. Kahramanın Yolculuğu, insan aklının en derin köşelerinden durup dinlenmeden ortaya çıkan ve inanılmaz bir kuvvetle birbirine bağlı olan bir bileşenler bütünüdür; ayrıntılar her kültürde farklılık gösterse de özünde aynıdır.

Campbell'ın düşünceleri, bütün insanların düşlerinde ve tüm kültürlerin mitlerinde karşılaşılan ve sürekli tekrar eden karakterler ya da enerjiler olan **arketipler** hakkında yazan İsviçreli psikolog Carl G. Jung'un düşüncelerine koşuttur. Jung, bu arketiplerin insan zihninin değişik yönlerini yansıttığını, yani hayat dramındaki rollerini oynamak üzere, kişiliklerimizin kendilerini bu karakterlere böldüğünü öne sürmüştür. Jung, hastalarının düşsel figürleriyle mitolojinin yaygın arketipleri arasında güçlü benzerlikler bulmuş ve bunların daha derin bir kaynaktan, insan ırkının **kolektif bilinçaltı**ndan geldiğini ileri sürmüştür.

Genç kahraman, bilge yaşlı adam veya kadın, biçim-değiştirici, kimliği belirsiz düşman gibi dünya mitolojisinin yineleyen karakterleri, düşlerimiz ve fantezilerimizde tekrar tekrar ortaya çıkan figürlerle aynıdır. Bu nedenle mitler ve mitolojik model üzerine inşa edilen öykülerin çoğunda psikolojik bir gerçeklik tınısı vardır.

Böylesi öyküler insan aklının işleyişinin kusursuz modelleri, ruhun gerçek haritalarıdır. Fantastik, olanaksız ya da gerçeküstü olayları betimlediklerinde bile psikolojik açıdan geçerli ve duygusal açıdan gerçekçidirler.

Bu da, öykülerin evrensel gücünü açıklamaktadır. Kahramanın Yolculuğu modeliyle oluşturulan öyküler, herkes tarafından hissedilebilecek bir cazibeye sahiptir, çünkü ortak bilinçaltının evrensel kaynağından gelmekte ve evrensel kaygıları yansıtmaktadırlar.

Bu öyküler, çocuksu evrensel sorularla ilgilidirler: Kimim ben? Nereden geldim? Ölünce nereye gideceğim? İyi ve kötü nedir? Bu konuda ne yapmam gerekiyor? Yarın neler olacak? Dün'e ne oldu? Oralarda başka birileri var mı?

Campbell'ın *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*'nda tanımladığı mitolojiye yerleşmiş düşünceler, neredeyse tüm insani sorunların kavranmasına uygulanabilmektedir. Bunlar, dinleyici, okuyucu ve izleyici kitleleriyle daha etkili şekilde başa çıkmak için temel araçlar oldukları kadar, hayatı anlamak için de kullanışlı ipuçlarıdır.

Kahramanın Yolculuğu'nun arkasındaki fikirleri anlamak istiyorsanız, Campbell'ın çalışmasını okumaktan başka bir alternatifiniz yok. İnsanları değiştirebilecek bir deneyimdir bu.

Birçok miti okumak da iyi bir fikirdir, ama Campbell, düşüncelerini mitolojinin zengin kütüphanesinden alıntılarla örneklemeyi seven usta bir öykücü olduğundan, onun çalışmasını okumak buna eşdeğerdir.

Campbell, *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*'nun dördüncü bölümü olan, "Anahtarlar" ile, Kahramanın Yolculuğu'nun bir taslağını çıkarır. Çağdaş filmler ve birkaç klasikten örneklerle, filmlerin yaygın temalarının birazını yansıtmaya çalışarak, bu taslağı hafifçe değiştirme cüretini gösterdim. Tablo 1'i inceleyerek iki taslağı ve terminolojiyi karşılaştırabilirsiniz.

TABLO 1

TASLAKLARIN VE TERMİNOLOJİNİN KARŞILAŞTIRILMASI

Yazarın Yolculuğu	**Kahramanın Sonsuz Yolculuğu**
BİRİNCİ BÖLÜM	TERK EDİŞ, AYRILIŞ
Sıradan Dünya	Sıradan Günün Dünyası
Maceraya Çağrı	Maceraya Çağrı
Çağrının Reddi	Çağrının Reddi
Rehberle Karşılaşma	Doğaüstü Yardımcı
İlk Eşiği Geçiş	İlk Eşiği Geçiş
	Balinanın Karnında
İKİNCİ BÖLÜM	ÇÖKÜŞ, BAŞLAYIŞ, GİRİŞ
Sınavlar, Müttefikler, Düşmanlar	Sınamalarla Karşılaşılan Yol
Mağaranın Derinliklerine Yaklaşmak	Tanrıçayla Tanışma
Çile	Baştan Çıkaran Kadın
	Babanın Onayı
	İlahlaşma
Ödül	Nihai Ödül
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	DÖNÜŞ
Dönüş Yolu	Dönüşün Reddi
	Büyülü Kaçış
	İçsel Kurtuluş
	Eşiği Geçiş
	Dönüş
Diriliş	İki Dünyanın Efendisi
İksirle Dönüş	Yaşama Özgürlüğü

Kahraman mitini kendi tarzımla yeniden anlatıyorum ve siz de aynısını yapmaktan çekinmemelisiniz. Bütün öykücüler kendi amaçları veya belli bir kültürün gereksinimleri doğrultusunda mitsel kalıbı esnetirler.

Bu nedenle kahramanın bin bir suratı vardır.[1]

"Kahraman" terimiyle ilgili bir not: Sözcük burada kullanıldığı şekliyle, tıpkı "doktor" ya da "şair" gibi, bir kadın ya da erkeği işaret edebilir.[2]

KAHRAMANIN YOLCULUĞU

Sonsuz çeşitliliğine karşın, kahramanın öyküsü özünde bir yolculuktur daima. Bir kahraman, tehlikeli, bilinmedik bir dünyada maceraya atılmak için rahat, sıradan muhitini terk eder. Bu, gerçek bir yere doğru yapılan, fiziksel bir dış yolculuk olabilir: Bir labirent, orman ya da mağara, tuhaf bir şehir ya da ülke; dişli, düşman güçlerle çatışacağı arenayı oluşturacak yeni bir yer.

Ama kahramanın, zihninin, kalbinin ya da ruhunun derinliklerine bir iç yolculuk yaptığı pek çok öykü de vardır. İyi bir öyküde kahraman belirli bir durumdan ötekine doğru yolculuk yaparak gelişir ve değişir: Umutsuzluktan umuda, zayıflıktan güce, budalalıktan bilgeliğe, aşktan nefrete ve yeniden sevgiye. İzleyicileri yakalayan ve öyküyü seyredilmeye değer kılan şey, bu duygusal yolculuklardır.

Kahramanın Yolculuğu'nun aşamaları, yalnızca "kahramanca" fiziksel eylemler ya da maceralar barındıranlarda değil her türden öyküde takip edilebilir. Bütün öykülerin baş kişisi yolculuğun kahramanıdır; yalnızca kendi zihnine ya da ilişkiler dünyasına doğru yol alsa bile.

Kahramanın Yolculuğu'nun durakları, yazar daha onların farkında değilken bile, doğal olarak ortaya çıkar; ama öykücülüğün bu

1 Vogler burada, Campbell'ın kitabının orijinal adına gönderme yapmaktadır. Binbir Suratlı Kahraman.

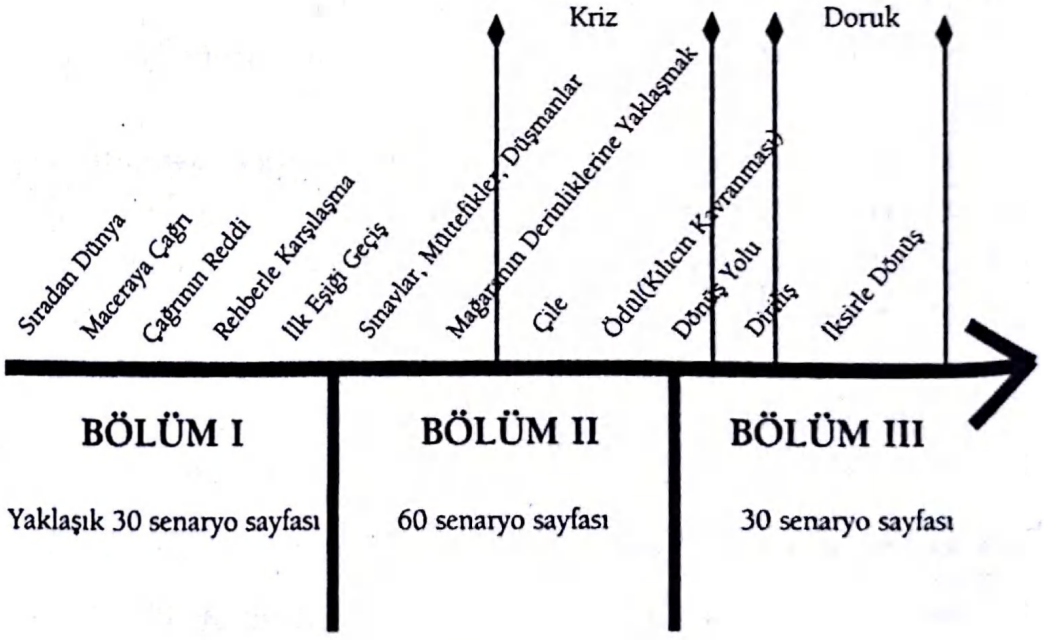
2 İngilizce'de "kahraman" sözcüğü kadın ve erkek için farklı yazılır. (çev.)

en eski kılavuzu hakkında biraz bilgi edinmek, sorunları tanımlamakta ve daha iyi öyküler anlatmakta kullanışlıdır. Bu on iki aşamayı, Kahramanın Yolculuğu'nun bir haritası, bir yerden bir yere gitmek için seçilebilecek yollardan biri, ama en esneği, sağlamı ve güveniliri olarak düşününün.

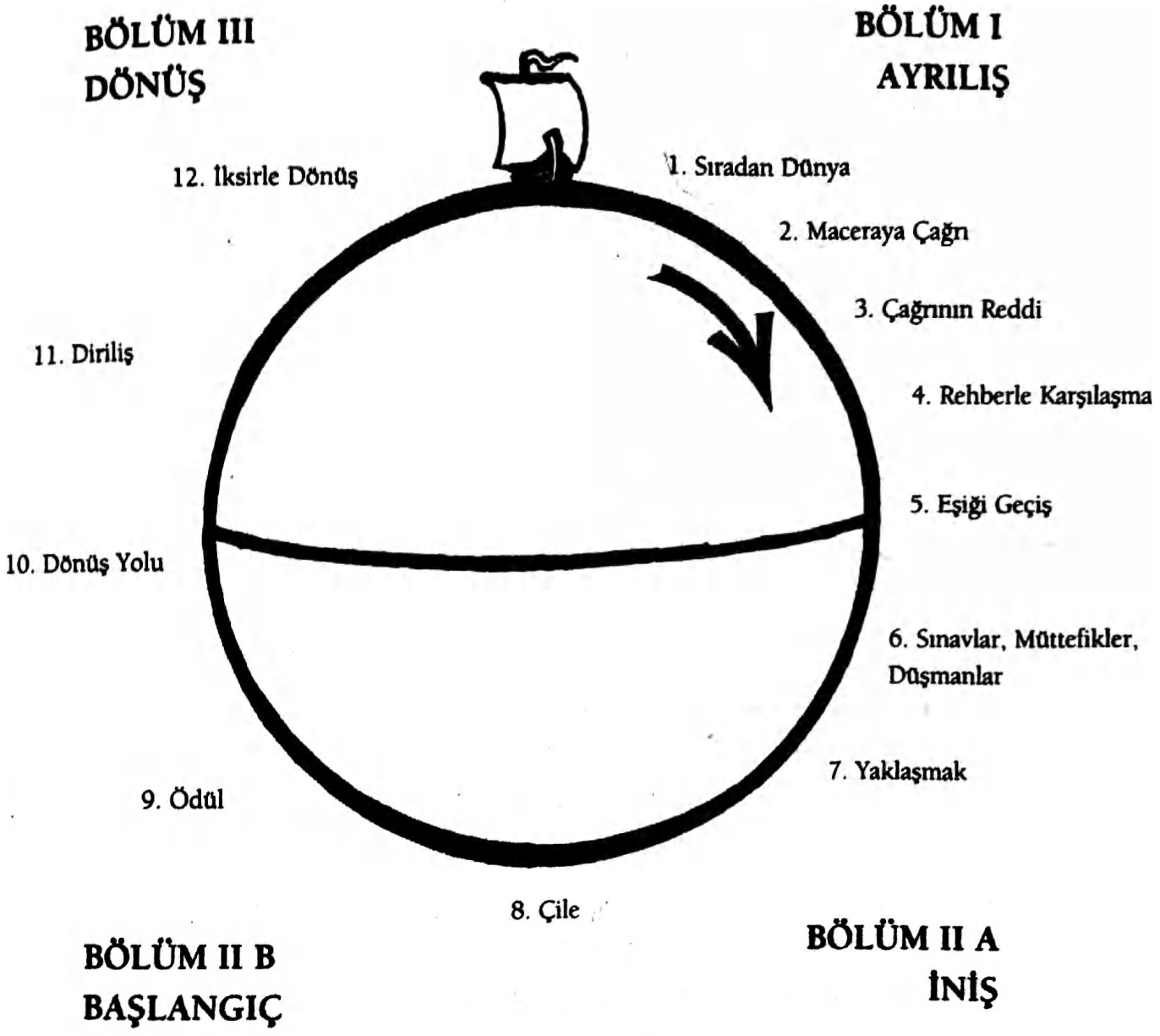
KAHRAMANIN YOLCULUĞU'NUN AŞAMALARI

1. SIRADAN DÜNYA
2. MACERAYA ÇAĞRI
3. ÇAĞRININ REDDİ
4. REHBERLE KARŞILAŞMA
5. İLK EŞİĞİ GEÇİŞ
6. SINAVLAR, MÜTTEFİKLER, DÜŞMANLAR
7. MAĞARANIN DERİNLİKLERİNE YAKLAŞMAK
8. ÇİLE
9. ÖDÜL (KILICIN KAVRANMASI)
10. DÖNÜŞ YOLU
11. DİRİLİŞ
12. İKSİRLE DÖNÜŞ

KAHRAMANIN YOLCULUĞU



KAHRAMANIN YOLCULUĞU



1. SIRADAN DÜNYA (Ordinary World)

Birçok öykü, kahramanı sıradan, bayağı dünyadan alıp yeni ve yabancı bir Özel Dünya'ya götürür. Bu bildik "sudan çıkmış balık" düşüncesinden sayısız film ve TV dizisi doğmuştur. (*Kaçak*,[3] *The Beverly Hillbillies*, *Mr. Smith Washington'a Gidiyor*,[4] *Kral Arthur'un Sarayında Connecticutlı bir Yankee*,[5] *Oz Büyücüsü*,[6] *Tanık*,[7] *48 Saat*,[8] *Ticaret Yerleri*,[9] *Sosyete Polisi*[10] *vb.*)

Eğer alışılmış çevresinin dışında bir "balık" göstereceksiniz, girmek üzere olduğu yeni ve değişik dünyayla arasında keskin bir karşıtlık yaratmak için öncelikle onu **Sıradan Dünya** içinde göstermek zorundasınız.

Tanık'ta, hem şehir polisini hem de Amiş anneyle oğlunu, tümüyle yabancı bir çevrenin içine sürüklenmeden önce, normal dünyalarında görürsünüz; Amişler şehir tarafından kuşatılırlar ve şehir polisi onların 19. yüzyıla ait dünyasıyla karşı karşıya kalır. *Yıldız Savaşları*'nın[11] kahramanı Luke Skywalker'ı, evrene açılmadan önce sıkıntıdan patlayan bir çiftlik çocuğu olarak izlersiniz.

Oz Büyücüsü'nde de durum böyledir; Dorothy kendini Oz'un harikalar diyarında bulmadan önce, Kansas'taki kasvetli normal yaşamını anlatmak için kaydadeğer bir zaman harcanır. Burada, Kansas sahnelerinin sıkıcı bir şekilde siyah-beyaz, Oz sahnelerinin ise canlı Technicolor ile çekilmesiyle karşıtlık iyice vurgulanmıştır.

Subay ve Centilmen'de kahramanın yaşadığı Sıradan Dünya – sert bir donanma veledinin, sarhoş, kadın peşinde bir babayla sür-

3 The Fugitive – 1963.
4 Mr. Smith Goes to Washington – 1939.
5 A Connecticut Yankee in King Arthur's Court – 1949.
6 The Wizard of Oz - 1939.
7 Witness – 1985.
8 48 Hours – 1982.
9 Trading Places – 1993.
10 Beverly Hills Cop – 1984.
11 Star Wars – 1977.

düğü hayat – ile, pırıl pırıl Donanma uçuş okulunun Özel Dünyası arasında keskin bir karşıtlık vardır.

2. MACERAYA ÇAĞRI (Call to Adventure)

Kahramana bir sorun, meydan okuma ya da kalkışılacak bir macera sunulur. Bir kere **Maceraya Çağrı** ile karşılaştığında artık Sıradan Dünya'nın huzurlu ortamında kalamaz.

Belki de, Kâse'nin, yaralı toprağı iyileştirebilecek bu tek hazinenin arandığı Kral Arthur öykülerinde olduğu gibi toprak ölmektedir. *Yıldız Savaşları*'nda Maceraya Çağrı, Prenses Leia'nın yaşlı ve bilge Obi Wan Kenobi'ye gönderdiği çaresiz hologram mesajıdır. Bunun üzerine Obi Wan, Luke'tan aramaya katılmasını ister. Leia, şeytanî Darth Vader tarafından tutsak alınmıştır, tıpkı Yunan ölüm tanrısı Pluto'nun yeraltına kaçırdığı bahar tanrıçası Persephone gibi. Onun kurtarılması, evrenin dengesini tekrar kurmak için hayati önem taşımaktadır.

Birçok dedektif öyküsünde, Maceraya Çağrı, özel dedektiften, yeni bir dava alıp her şeyin düzenini altüst eden bir suçu çözmesinin istenmesidir. İyi bir dedektif suçluları açığa çıkardığı gibi yanlışları da düzeltmelidir.

İntikam öykülerinde, Maceraya Çağrı genellikle her şeyin doğal gidişine karşı yapılan bir saldırı, düzeltilmesi gereken bir yanlıştır. *Monte Kristo Kontu*'nda, Edmond Dantes haksız yere hapse atılır ve intikam arzusuyla kaçışa sürüklenir. *Sosyete Polisi*'nin kurgusunda olaylar kahramanın en iyi arkadaşının öldürülmesiyle başlar. *İlk Kan*'da, Rambo, hoşgörüsüz şerifin kötü davranışlarına maruz kaldığı için harekete geçmektedir.

Romantik komedilerde Maceraya Çağrı, (kadın olsun erkek olsun) kahramanın takip edeceği ve tartışacağı, özel ama bir o kadar da rahatsız edici biriyle ilk karşılaşması üzerine başlar.

Maceraya Çağrı oyunun kurallarını belirler ve kahramanın amacına açıklık getirir: Hazineyi ya da sevgiliyi elde etmek, intikam al-

mak veya bir yanlışı düzeltmek, bir düşü gerçekleştirmek, bir meydan okumaya yanıt vermek ya da bir yaşamı değiştirmek.

Neyin kazanılıp neyin kaybedileceği genellikle çağrının beraberinde getirdiği bir soruyla ifade edilir. Acaba *E.T.* ya da *Oz Büyücüsü*'ndeki Dorothy eve dönebilecek midir? Luke, Prenses Leia'yı kurtarıp Darth Vader'ı yenebilecek midir? *Subay ve Centilmen*'de kahraman, kendi bencilliği ve katı eğitmeninin provokasyonu sebebiyle okuldan ayrılacak mıdır, yoksa subaylık rütbesine hak kazanıp bir centilmen mi olacaktır? Oğlan kızla tanışır; ama kızı elde edecek midir?

3. ÇAĞRININ REDDİ (GÖNÜLSÜZ KAHRAMAN)

Bu, korkuyla ilgilidir. Söz konusu noktada kahraman sıklıkla, **Çağrının Reddi** ile ya da gönülsüzlük göstererek maceranın eşiğinde duraksamaktadır. Sonuçta tüm korkuların en büyüğüne ve bilinmeyenin dehşetine göğüs gerecek olan kendisidir. Kahraman kendini henüz tümüyle yolculuğa bırakmamıştır ve belki de aklından geri dönmeyi geçirmektedir. Bu dönüm noktasını geçebilmek için bir başka etken — koşullarda bir değişiklik, doğal düzene karşı bir saldırı daha ya da bir Rehber'in cesaretlendirmesi — gerekmektedir.

Romantik komedilerde kahraman (muhtemelen önceki bir ilişkinin acısı nedeniyle) isteksizlik gösterebilir. Bir dedektif öyküsünde özel dedektif, en başta geri çevirdiği davayı, içindeki ses bu işe girmemesini söylese de sonradan kabul edebilir.

Yıldız Savaşları'nda bu noktada Luke, Obi Wan'ın Maceraya Çağrı'sını reddederek yaşadığı çiftliğe geri döndüğünde, teyzesiyle amcasının, İmparator'un *stormtrooper*'ları tarafından diri diri yakıldığını öğrenir. Artık Luke gönülsüz değildir ve görevi kabullenmeye isteklidir. İmparator'un kötülükleri onun kişisel meselesi haline gelmiştir. Motive edilmiştir.

4. REHBER (BİLGE YAŞLI ADAM YA DA KADIN) (Meeting w/ The Mentor)

Bu an geldiğinde birçok öykü, kahramanın **Rehber**'liğini üstlenecek Merlinvari bir karakteri devreye sokar. Kahraman ve Rehber arasındaki ilişki, mitolojideki en yaygın temalardan ve sembolik değerleri açısından en zenginlerinden biridir. Ebeveynle çocuk, öğretmenle öğrenci, doktorla hasta ve Tanrı'yla insan arasındaki bağı simgelemektedir.

Rehber, bilge ve yaşlı bir usta (*Yıldız Savaşları*), katı bir çavuş (*Subay ve Centilmen*) ya da saçları ağarmış bir boks antrenörü (*Rocky*) olarak ortaya çıkabilir. "The Mary Tyler Moore Show" dizisinde bu kişi Lou Grant'tır. *Jaws*'ta ise köpekbalıkları hakkında her şeyi bilen Robert Shaw'un aksi karakteridir.

Rehber'in işlevi, kahramanı bilinmeyenle yüzleşmeye hazırlamaktır. Ona nasihat edebilir, büyülü aletler verebilir ya da kılavuzluk yapabilir. *Yıldız Savaşları*'nda Obi Wan, Luke'a, Güç'ün karanlık tarafıyla dövüşürken ihtiyaç duyacağı, daha önce babasına ait olan ışın kılıcını verir. *Oz Büyücüsü*'nde İyi Cadı Glinda, Dorothy'ye kılavuzluk yapar ve onu sonunda eve döndürecek kırmızı ayakkabıları hediye eder.

Bununla birlikte Rehber ancak bir yere kadar kahramanın yanındadır. Eninde sonunda kahraman bilinmeyenle yalnız başına yüzleşmek zorundadır. Bazen Rehber'in macerayı devam ettirmek için kahramanı iteklemesi gerekir.

5. İLK EŞİĞİ GEÇİŞ (Crossing the First Threshold)

Artık kahraman macerayı kabullenmiş ve **İlk Eşiği Geçiş** ile birlikte ilk adımını atarak, öykünün Özel Dünyası'na tamamen girmiştir. Maceraya Çağrı'nın sebep olduğu sorun ya da mücadelelerle uğraşmanın sonuçlarıyla yüzleşmeyi kabullenmektedir. Öykünün şahlandığı, maceranın gerçekten başladığı an, işte bu andır. Balon havalanır, gemi yelken açar, aşk başlar, uçak ya da uzay gemisi motorlarını çalıştırır, tren hareket eder.

Filmler genellikle üç bölüm halinde kurulur, bunlar 1) kahramanın harekete geçme kararı, 2) eylemin kendisi ve 3) eylemin sonuçları şeklinde değerlendirilebilir. İlk Eşik, Bölüm Bir ve İki arasındaki dönüm noktasına işaret etmektedir. Korkusunu yenen kahraman, sorunu çözmeye ve harekete geçmeye karar vermiştir. Artık yolculuğa çıkmıştır ve geri dönüş yoktur.

Dorothy'nin Sarı Tuğla Yol'a girdiği andır bu. *Sosyete Polisi*'nin kahramanı Axel Foley'in, patronunun emrine karşı gelerek Detroit sokaklarının Sıradan Dünya'sını bırakıp, Beverly Hills'in Özel Dünya'sında arkadaşının katilini aramaya karar vermesidir.

6. SINAVLAR, MÜTTEFİKLER VE DÜŞMANLAR

İlk Eşik geçildikten sonra kahraman doğal olarak yeni meydan okumalar ve **Sınavlar** ile karşılaşır, **Düşmanlar** ve **Müttefikler** kazanarak Özel Dünya'nın kurallarını öğrenmeye başlar.

Meyhaneler ve salaş barlar bu türden işler için iyi yerlere benzemektedir. Sayısız Western filmi, kahramanı, cesaretinin ve kararlılığının test edileceği, dostların ve kötü adamların tanıtılacağı meyhanelere götürmektedir. Barlar, kahramanın bilgi toplaması ve Özel Dünya'da geçerli yeni kuralları öğrenmesi için elverişli mekânlardır.

Casablanca'da[12] Rick'in Yeri, dostluklarla düşmanlıkların aynı potada eridiği, kahramanın ahlâki karakterinin aralıksız bir şekilde sınandığı bir entrikalar yatağıdır. *Yıldız Savaşları*'ndaki kafeterya, Han Solo'yla güçlü bir ittifakın ve Hutt Jabba'yla önemli bir düşmanlığın yaratılacağı mekândır ve serinin 3. filmi olan *Jedi'ın Dönüşü*'nde[13] faydasını gösterecektir. Luke burada, tuhaf yaratıklarla dolu kantinin uçuk kaçık, gerçeküstü ve vahşi ortamında, adım attığı tehlikeli ve heyecan verici Özel Dünya'nın keyfine ilk defa varmaktadır.

Biz, kahraman ve beraberindekilerin gerilim altındaki tavırları-

12 Casablanca – 1942.

13 Star Wars Episode VI – Return of the Jedi – 1983.

nı izlerken, böyle sahneler karakter gelişimine imkân tanımaktadır. *Yıldız Savaşları* kafeteryasında Luke, Han Solo'nun güç bir durumu idare ettiğini görür ve Obi Wan'ın çok güçlü bir savaşçı olduğunu öğrenir.

Subay ve Centilmen'de de, kahramanın müttefiklerini ve düşmanlarını belirlediği ve ilgi duyacağı kişiyle tanıştığı benzer sahneler vardır. Kahramanın karakterinin birkaç özelliği – saldırganlığı, düşmanlığı, sokak dövüşleri konusunda bilgisi, kadınlara karşı davranışları – bu sahnelerin gerginliği altında açığa çıkarılır ve elbette bunlardan biri barda geçmektedir.

Tabii ki tüm Sınavlar, Müttefikler ve Düşmanlar ile barlarda karşılaşılmaz. *Oz Büyücüsü* gibi birçok öyküde, bunlar sadece yoldaki karşılaşmalardır. Sarı Yol'un bu noktasında Dorothy, arkadaşları Korkuluk, Teneke Adam ve Korkak Aslan'la tanışır ve konuşan huysuz ağaçlarla dolu bahçe gibi düşmanlar edinir. Korkuluk'u kurtarmak, Teneke Adam'ı yağlamak ve Korkak Aslan'a korkularının üstesinden gelmekte yardımcı olmak gibi bir dizi Sınav'dan geçer.

Yıldız Savaşları'nda Sınavlar, kafeterya sahnesinden sonra da devam etmektedir. Obi Wan gözleri bağlı dövüştürdüğü Luke'a, Güç'ü öğretir. İmparatorluk savaşçılarıyla yaptığı önceki lazer dövüşleri de, Luke'un başarıyla geçtiği başka bir Sınav'dır.

7. MAĞARANIN DERİNLİKLERİNE YAKLAŞMAK (Approach to the inmost cave)

Kahraman sonunda, aradığı şeyin saklı olduğu tehlikeli bir yerin sınırına, bazen yeraltının derinliklerine ulaşır. Burası genellikle kahramanın baş düşmanının karargâhı, Özel Dünya'daki en tehlikeli yer, **Mağaranın En Derin Yeri**'dir. Kahraman bu ürkütücü yere girdiğinde ikinci önemli eşiği geçecektir. Kahramanlar sıklıkla, hazırlanmak, plan yapmak ve rakibin muhafızlarını atlatmak için kapıda duraksarlar. Bu bölüm **Yaklaşma** safhasıdır.

Mitolojide Mağaranın En Derin Yeri, ölüler ülkesini temsil edebilir. Kahraman bir sevdiğini kurtarmak için cehenneme inebilir

(Orpheus), hazineyi elde etmek için bir mağaraya dalıp ejderhayla savaşabilir (İskandinav mitlerindeki Sigurd) ya da bir canavarla karşı karşıya gelmek için bir labirente girebilir (Theseus ve Minotaur).

Arthur öykülerinde Mağaranın En Derin Yeri, arayıcının Kâse'yi bulabileceği tehlikeli Perilous Şapeli'dir.

Yıldız Savaşları'nın modern mitolojisinde, Mağaranın Derinliklerine Yaklaşmak, Luke Skywalker ve beraberindekilerin, Darth Vader'la yüzleşip Prenses Leia'yı kurtaracakları Ölüm Yıldızı'na doğru sürüklenmeleridir. *Oz Büyücüsü*'nde, Dorothy'nin, Kötü Cadı'nın tekinsiz şatosuna kaçırılmasıdır ve arkadaşları onu kurtarmak için içeri sızacaklardır. ***Indiana Jones ve Lanetli Tapınak***[14] adı, bu filmdeki Mağaranın En Derin Yeri'ni açıklamaktadır.

Yaklaşma, Mağaranın En Derin Yeri'ne girmek ve ölüm ya da büyük bir tehlikeyle karşılaşmak için yapılan bütün hazırlıkları kapsamaktadır.

8. ÇİLE (Ordeal)

Bu aşamada en büyük korkusuyla doğrudan yüzleşen kahramanın şansı dibe vurmaktadır. Ölüm olasılığıyla karşı karşıyadır ve düşman güçle bir çarpışmanın eşiğine getirilmiştir. Bizler kahramanın yaşayıp yaşamayacağını bilmediğimiz için gerginlik ve belirsizlik içinde kaldığımızdan, **Çile** izleyici açısından "karanlık bir an"dır. Kahraman, Yunus peygamber gibi "canavarın karnında"dır.

Yıldız Savaşları'nda kırılma anı, Luke, Leia ve arkadaşlarının devasa çöp öğütücüsünde sıkışmalarıdır. Luke, lağımda yaşayan dokunaçlı canavar tarafından aşağı çekilir ve o kadar uzun süre dipte tutulur ki, izleyici onun ölüp ölmediğini merak etmeye başlar. *E.T*'de sevimli yaratık, ameliyat masasında bir an için ölmüş gibi görünür. *Oz Büyücüsü*'nde Dorothy ve dostları Kötü Cadı tarafından tuzağa düşürülür; çıkış yolu yokmuş gibi görünmektedir. Bu noktada *Sosyete Polisi* Axel Foley, düşmanın adamlarının eline

14 Indiana Jones and the Temple of Doom – 1984.

düşmüş ve kafasına bir silah dayanmıştır.

Subay ve Centilmen'de de, Zack Mayo, donanma eğitimcisi onun programdan ayrılması için elinden geleni yaparken bir Çile çekmektedir. Bu, psikolojik olarak bir ölüm-kalım meselesidir, çünkü teslim olursa subay ve centilmen olma şansı da yitip gidecektir. Ayrılmayı reddederek Çile'yi aşar ve Çile onu değiştirir. Eğitim çavuşu, kurnaz Yaşlı Bilge Adam, onu diğerlerine muhtaç olduğunu kabullenmeye zorlar ve bu andan sonra daha işbirlikçi ve daha az bencil biri haline gelir.

Romantik komedilerde kahramanın karşı karşıya kaldığı ölüm, sadece ilişkinin geçici ölümü olabilir ve tıpkı eski standart olaylar dizisinde olduğu gibi, "Oğlan kızla tanışır, kızı kaybeder, yeniden kazanır." Kahramanın, sevgisini yönelttiği kişiyle birleşme ihtimali yok gibi görünmektedir.

Kahramanın yeniden doğmak için ölmesinin ya da ölmüş gibi görünmesinin gerektiği bu an, herhangi bir öykünün en kritik anıdır, yani bir Çile'dir. Bu, kahraman mitinin yarattığı büyünün başlıca kaynağıdır. Önceki sahnelerin deneyimi, biz izleyicileri kahraman ve onun kaderiyle özdeşleşmeye sürüklemiştir. Kahramanın başına gelen bizim başımıza gelir. Ölümün kıyısına gelme deneyimini onunla birlikte yaşamaya teşvik ediliriz. Kahramanın ölümden dönüşüyle yeniden canlandırılmak üzere, duygularımız geçici olarak bastırılmıştır. Bu yeniden canlanmanın sonucu bir neşe ve zindelik hissidir.

Lunaparklardaki korku trenlerinin tasarımcıları bu prensibi kullanmayı bilirler. Hız trenleri, yolculara adeta öleceklerı duygusunu verir ve ölümü yenip hayatta kalmakta çok büyük bir heyecan vardır. Ölümle burun buruna geldiğinizde, hayatınızda hiç olmadığınız kadar canlısınızdır.

Bu aynı zamanda, gizli gruplara ve kulüplere giriş ayinlerinin ya da inisiyasyon törenlerinin de başlıca unsurudur. Üye adayı korkunç bir deneyimle ölümü tatmaya zorlanır ve ardından grubun ye-

ni üyesi olarak doğarken bir diriliş yaşaması sağlanır. Her öykünün kahramanı, yaşam ve ölümün sırlarıyla tanışan bir üye adayıdır.

Bütün öyküler, kahraman ya da onun amacının korkunç bir tehlikeyle karşılaştığı ölüm kalım anlarına gereksinim duyar.

9. ÖDÜL (KILICIN KAVRANMASI)

Ölümden kurtulan, ejderhayı yenen ya da Minotaur'un yaşamına son veren kahraman ve izleyiciler, bir kutlama havasına girerler. Kahraman şimdi, aradığı hazineyi, **Ödül**'ünü sahiplenir. Bu, sihirli bir kılıç gibi özel bir silah ya da Kâse gibi bir simge ya da yaralı toprağı iyileştirebilecek bir iksir olabilir.

Bazen "kılıç", daha iyi bir kavrayışa ve düşman güçlerle uzlaşmaya götüren bir deneyim ve bilgidir.

Yıldız Savaşları'nda Luke, Prenses Leia'yı kurtarır ve Darth Vader'ı yenmek için anahtar rolü görecek olan Ölüm Yıldızı'nın planlarını ele geçirir.

Dorothy, Kötü Cadı'nın şatosundan Cadı'nın süpürgesiyle ve eve dönüşün anahtarı olan kırmızı ayakkabılarla kaçar.

Bu noktada kahraman, ailesiyle çatışmasına da son verebilir. *Jedi'ın Dönüşü*'nde Luke, babası olduğu ve sonuçta o kadar da kötü bir adam olmadığı ortaya çıkan Darth Vader ile barışır.

Kahraman, romantik komedilerdeki gibi karşı cinsle de uzlaşabilir. Birçok öyküde kahramanın kurtarmaya ya da kazanmaya geldiği hazine sevilen biridir ve bu noktada genellikle zaferi kutlamak için bir aşk sahnesi vardır.

Kahramanın bakış açısından karşı cinsin üyeleri, değişikliğin arketipi yani **Biçim-değiştiriciler** olarak görülebilir. Karşı cinsin sürekli değişen ve kafa karıştıran yönlerini simgeleyerek, aralıksız olarak biçim ya da yaş değiştiriyormuş gibi görünürler. Vampir, kurt adam ve diğer biçim-değiştiricilerin öyküleri, kadın ve erkeğin birbirlerinde gördüğü değişik niteliklerin sembolik yankılarıdır.

Kahramanın Çile'si, karşı cinsi daha iyi anlamasını ve değişen

dış görünüşün ötesini görme becerisine sahip olmasını sağlayarak, onu bir uzlaşmaya ulaştırabilir.

Ayrıca kahraman, Çile'den kurtulmayı başararak daha çekici hale gelebilir. "Kahraman" mertebesine, toplum adına yüksek risklere göğüs gererek ulaşmıştır.

10. DÖNÜŞ YOLU (The road back)

Kahraman henüz ormandan çıkmamıştır. O, Çile'nin karanlık güçleriyle karşılaşmanın sonuçlarıyla uğraşmaya başlarken, bizler Bölüm Üç'e geçiriz. Şayet henüz ailesiyle, tanrılarla ya da düşman kuvvetlerle uzlaşmayı becerememişse, hışımla arkasından gelebilirler. En iyi takip sahnelerinin bazıları tam bu noktada, kahraman, kılıcı, iksiri ya da hazineyi alarak rahatsız ettiği intikamcı güçler tarafından **Dönüş Yolu**'nda kovalanırken doğmuştur.

Luke ve Leia, Ölüm Yıldızı'ndan kaçarlarken, Darth Vader tarafından, öfkeyle ve hiddetle takip edilmektedirler. *E.T.*'deki Dönüş Yolu, Elliott ve E.T.'nin, baskıcı hükümet yetkilisini temsil eden "Anahtarlar"dan (Peter Coyote) kaçtıkları sırada, ay ışığında bisikletle yaptıkları uçuştur.

Bu safha, Sıradan Dünya'ya dönüş kararının altını çizer. Kahraman, Özel Dünya'nın eninde sonunda geride bırakılması gerektiğini ve önünde hâlâ tehlikeler, kışkırtmalar ve sınavlar bulunduğunu anlar.

11. DİRİLİŞ (Resurrection)

Eski zamanlarda, avcılarla savaşçılar, kana bulanmış olduklarından, topluluklarına dönmeden önce arınmak zorundaydılar. Ölüler âlemini ziyaret eden kahraman, yaşamın Sıradan Dünyası'na dönmeden önce son bir kez, ölümün Çilesi'nde ve **Diriliş**'te yeniden doğmalı ve temizlenmelidir.

Bu, çoğunlukla ikinci bir ölüm-kalım anı, Çile'nin ölüm ve yeniden doğumunun neredeyse bir tekrarıdır. Ölüm ve karanlık, tam

olarak yenilgiye uğratılmadan önce son bir kez, çaresizce atağa kalkarlar. Çile'nin derslerini gerçekten öğrenip öğrenmediğini görmek üzere, bir kere daha sınanan kahraman için bu, bir tür son sınavdır.

Kahraman, bu ölüm kalım anlarıyla değişecek ve yeni içgörülere sahip biri olarak yeniden doğarak, sıradan yaşama dönebilecektir.

Yıldız Savaşları, bu öğeyi aralıksız olarak kullanmaktadır. "Orijinal üçleme"nin filmleri, Luke'un neredeyse öldürüldüğü, bir süre ölmüş gibi göründüğü, ardından mucizevi bir şekilde hayatta kaldığı son bir savaş sahnesi barındırır. Her Çile, yeni bilgiler ve Güç üzerinde hakimiyet kazandırır ona. Deneyimiyle yeni birine dönüşmüştür.

Sosyete Polisi'nin doruk sahnelerinde Axel Foley bir kere daha ölümle yüzleşir, ama Beverly Hills polis güçlerinin müdahalesiyle kurtarılır. Bu deneyimin ardından, işbirliğine daha çok saygı duyan bir insana dönüşür.

Kahramanın birçok şekilde ölümle yüzleştiği *Subay ve Centilmen*, daha karmaşık bir nihai çileler dizisi sunmaktadır. Zack'ın bencilliği, başka bir öğrencinin sorununu çözmeye yardım etmek için birincilik sevdasından vazgeçmesiyle biter. Kız arkadaşıyla ilişkisi sonlanmış gibidir ve en iyi arkadaşının intiharıyla gelen ezici darbeyi atlatmak zorundadır. Sanki bunlar yetmezmiş gibi, eğitim subayıyla son bir kez yumruk yumruğa gelerek, bir ölüm kalım savaşına da dayanır; sonuçta hepsinden kurtulur ve "subay ve centilmen" unvanını elde eden kişiye dönüşür.

12. İKSİRLE DÖNÜŞ (Return with Elixir)

Kahraman Sıradan Dünya'ya döner; ancak Özel Dünya'dan geriye bir miktar **İksir**, hazine ya da ibretlik bir öykü getirmediği sürece yolculuk anlamsızdır. İksir, iyileştirme gücüne sahip büyülü bir karışımdır. Bu, yaralı toprağı iyileştiren Kâse gibi büyük bir hazine olabileceği gibi, ileride toplumun işine yarayacak bir bilgi ya

da deneyim de olabilir.

Dorothy, Kansas'a, sevildiğini ve "İnsanın evi gibisi olmadığını" bilerek döner. E.T., yaşadığı gezegene, insanlarla dostluk kurma deneyimiyle döner. Luke Skywalker, Darth Vader'ı yener (bir süre için) ve galakside yeniden huzuru ve düzeni sağlar.

Zack Mayo görevini başarır ve yeni bir bakış açısıyla eğitim üssünün Özel Dünya'sından ayrılır. Göz kamaştıran yeni subay üniformasıyla (ve buna uygun yeni bir tavırla) kelimenin tam anlamıyla kız arkadaşının ayaklarını yerden keser.

Bazen iksir, görevde kazanılan hazinedir, ama aşk, özgürlük, bilgelik veya Özel Dünya'nın varolduğuna ve orada ayakta kalınabildiğine dair bir bilgi de olabilir. Bazen de yalnızca, anlatılacak iyi bir öyküyle eve dönmektir.

Mağaranın Derinlikleri'ndeki Çile'den bir şey getirilene dek, kahraman macerasını yinelemeye lanetlidir. Dersini almayı reddeden budala bir karakterin, daha önce başını belaya sokan budalalığa yeniden kalkışması, birçok komedide kullanılan bir sondur.

KAHRAMANIN YOLCULUĞU'NUN ÖZETİ:

1. Kahramanlar SIRADAN DÜNYA'da tanıtılırlar, burada
2. MACERAYA ÇAĞRI'yı alırlar.
3. Başta GÖNÜLSÜZ'dürler, ya da ÇAĞRIYI REDDEDERLER, ama
4. Bir REHBER tarafından
5. İLK EŞİĞİ GEÇMEK ve Özel Dünya'ya girmek için yüreklendirilirler, bu aşamada
6. SINAVLAR, MÜTTEFİKLER VE DÜŞMANLAR ile karşılaşırlar.
7. İkinci eşiği geçerek MAĞARANIN EN DERİN YERİ'NE YAKLAŞIRLAR
8. Ve burada ÇİLE'ye göğüs gererler.
9. ÖDÜL'lerine sahip olurlar ve

10. Sıradan Dünya'ya DÖNÜŞ YOLU'nda takip edilirler.

11. Üçüncü eşiği geçerler, yeniden doğarlar ve bu deneyimle değişirler.

12. Sıradan Dünya'da işe yarayacak bir ödül ya da hazineyle, İKSİRLE DÖNERLER.

* * *

Kahramanın Yolculuğu, özgün öykünün sürprizleriyle ve ayrıntılarıyla zenginleştirilmesi gereken bir çerçevedir. Yapı, dikkatleri üzerine çekmemeli ve harfi harfine uygulanmamalıdır. Aşamaların burada verilen düzeni, yalnızca birçok varyasyondan biridir. Bu nedenle, silinebilir, değiştirilebilir ve etkilerinden hiçbir şey yitirmeden, serbest olarak, karışık bir şekilde kullanılabilirler.

Önemli olan Kahramanın Yolculuğu'nun değerleridir. Asıl versiyonun imgeleri – yaşlı büyücülerden sihirli kılıçlar isteyen genç kahramanlar, sevdiklerini kurtarmak için ölümü göze alan kızlar, derin mağaralarda ejderhalarla dövüşmeye giden şövalyeler vb. – yalnızca evrensel yaşam deneyimlerinin sembolleridir. Semboller, eldeki öyküye ve toplumun gereksinimlerine uyacak şekilde sonsuz biçimde değiştirilebilirler.

Kahramanın Yolculuğu, kahramanın öyküsünün sembolik dekorları ve kişilikleri modern karşılıklarıyla değiştirilerek, kolaylıkla çağdaş dramlara, komedilere, aşk ya da macera öykülerine uyarlanabilir. Bilge yaşlı adam, gerçek bir şaman veya büyücü olabileceği gibi, bir çeşit Rehber veya öğretmen, doktor veya terapist, aksi ama iyi kalpli patron, sert ama adil çavuş, ebeveyn, büyükbaba veya kılavuzluk eden, yardımcı bir kişi de olabilir.

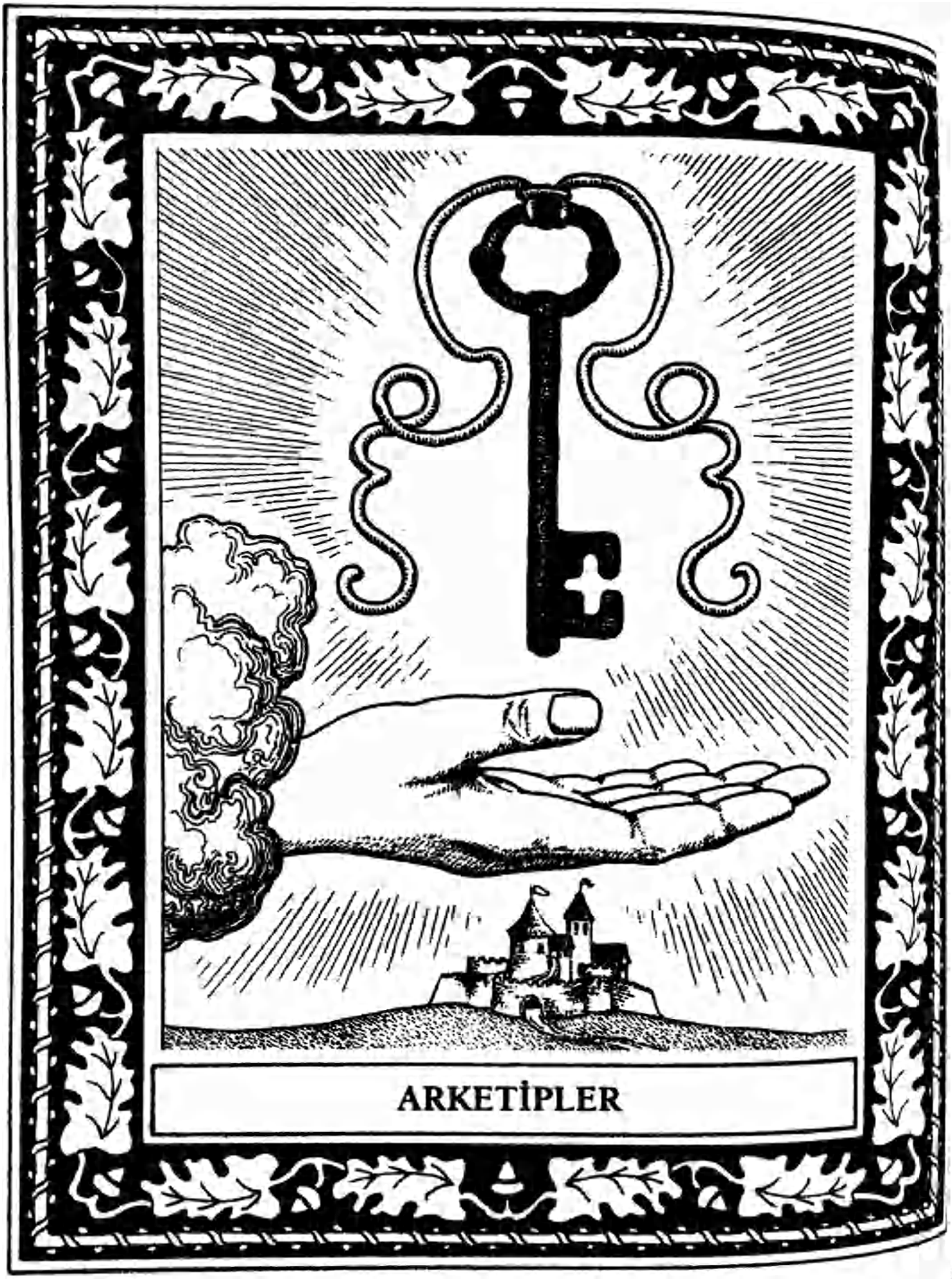
Çağdaş kahramanlar mitolojik canavarlarla dövüşmek için labirentlere ve mağaralara dalmayabilirler, ama uzayın karanlığına, denizin derinliklerine, modern bir kentin keşmekeşine ya da kendi yüreklerinin gizli köşelerine gitmeyi göze alarak, Özel bir Dünya'ya

ve Mağaranın Derinlikleri'ne girerler.

Mitin kalıpları, en basit çizgi roman öyküsünü ya da en karışık dramı anlatmakta kullanılabilir. Kendi çerçevesi içinde yeni tecrübeler denendikçe Kahramanın Yolculuğu büyüyüp olgunlaşır. Arketiplerin geleneksel cinsiyetlerini ve yaşlarını değiştirmek, durumu daha da ilginç hale getirir ve aralarında daha karmaşık ağlar örülmesini sağlayabilir. Esas kişilikler birleştirilebilir ya da aynı düşüncenin farklı yönlerini göstermek için her biri pek çok karaktere bölüştürülebilir.

Kahramanın Yolculuğu sonsuz esnekliktedir, büyüsünden hiçbir şey yitirmeden sayısız dönüşüm geçirebilir ve hepimizden daha uzun ömürlüdür.

Haritayı gözden geçirdiğimize göre, artık öykücülük ülkesinin sakinleri olan karakterlerle tanışabiliriz: **Arketipler**.



ARKETİPLER

ARKETİPLER

"Çağrılsa da çağrılmasa da, Tanrı gelecektir."
—Carl Jung'un evinin kapısındaki özlü söz.

Peri masalları ve mitlerin dünyasına girer girmez, yineleyen karakter tipleri ve ilişkilerin farkına varırsınız: Arayış içindeki kahramanlar, maceraya çağıran haberciler, sihirli hediyeler veren yaşlı bilge insanlar, yollarını kesmiş gibi görünen eşik gardiyanları, kafalarını karıştırıp gözlerini kamaştıran, biçim değiştiren yol arkadaşları, onları yok etmeye çalışan belirsiz düşmanlar, işlerin düzenini bozan ve bir süreliğine eğlenceli bir hava yaratan üçkâğıtçılar. Bu yaygın karakter tiplerini, sembolleri ve ilişkileri tanımlamak için İsveçli psikolog Carl G. Jung, insan ırkının ortak mirası olan kişiliğin antik kalıpları anlamına gelen "arketipler" terimini kullanmıştır.

Jung, kişisel bilinçaltına benzeyen kolektif bir bilinçaltının olabileceğini öne sürmüştür. Kolektif bilinçaltından doğan peri masalları ve mitler bütün bir kültürün düşlerine benzemektedir. Aynı karakter türleri hem kişisel hem de kolektif ölçekte kendini gösteriyor gibidir. Arketipler, bireylerin kişiliklerinde ve düşlerinde oldukları kadar, tüm dünyanın mitsel düş gücünde de, tüm zamanlar ve kültürler boyunca şaşılacak derecede süreklilik gösterirler. Çağdaş öykücünün marifetleri arasındaki en güçlü unsurlardan biri, bu güçlerin iyi anlaşılmasıdır.

Arketipler kavramı, bir öyküdeki karakterlerin işlevini ve amacını kavramakta vazgeçilmez bir gereçtir. Belli bir karakterin yansıttığı arketipin işlevini anlayabilirseniz, bu, söz konusu kişinin öyküde tam anlamıyla kendini gösterip göstermediğine karar vermenize yardımcı olur. Arketipler evrensel öykücülük dilinin bir parçasıdır

ve onların enerjilerini kullanmak, bir yazar için soluk almak kadar vazgeçilmezdir.

Joseph Campbell arketiplerden biyolojik olarak bahseder: Her bir insanın vücudundaki işleyişi sağlayan organların ifadesi. Bu kalıpların evrenselliği, ortak öykücülük deneyimini mümkün kılar. Öykücüler, içgüdüsel olarak herkes tarafından bilinen dramatik deneyimler yaratmak için, arketiplerin enerjisini yansıtan karakterler ve ilişkiler seçerler. Arketiplerin farkına varmak sanatınıza hakimiyetinizi güçlendirir.

İŞLEV AÇISINDAN ARKETİPLER

Bu fikirleri ilk kez ele aldığımda, bir arketipi, öykü boyunca sabit bir rol oynayan bir karakter olarak düşünmüştüm. Bir karakteri bir kere rehber olarak tanımlayınca, onun bir rehber olacağını ve yalnızca rehber kalacağını ummuştum. Ancak Disney Animation için öykü danışmanı sıfatıyla, peri masalları motifleri üzerine çalışırken, arketiplere bakmanın bir başka yoluyla tanıştım: Sabit karakter rolleri değil, ama öyküde kesin bir etki elde etmek için karakterler tarafından geçici olarak üstlenilen fonksiyonlar. Bu gözlem, *Masalın Biçimbilimi*[15] adlı kitabında yüzlerce Rus masalındaki motifleri ve yineleyen kalıpları analiz eden Vladimir Propp'un çalışmasına dayanmaktadır.

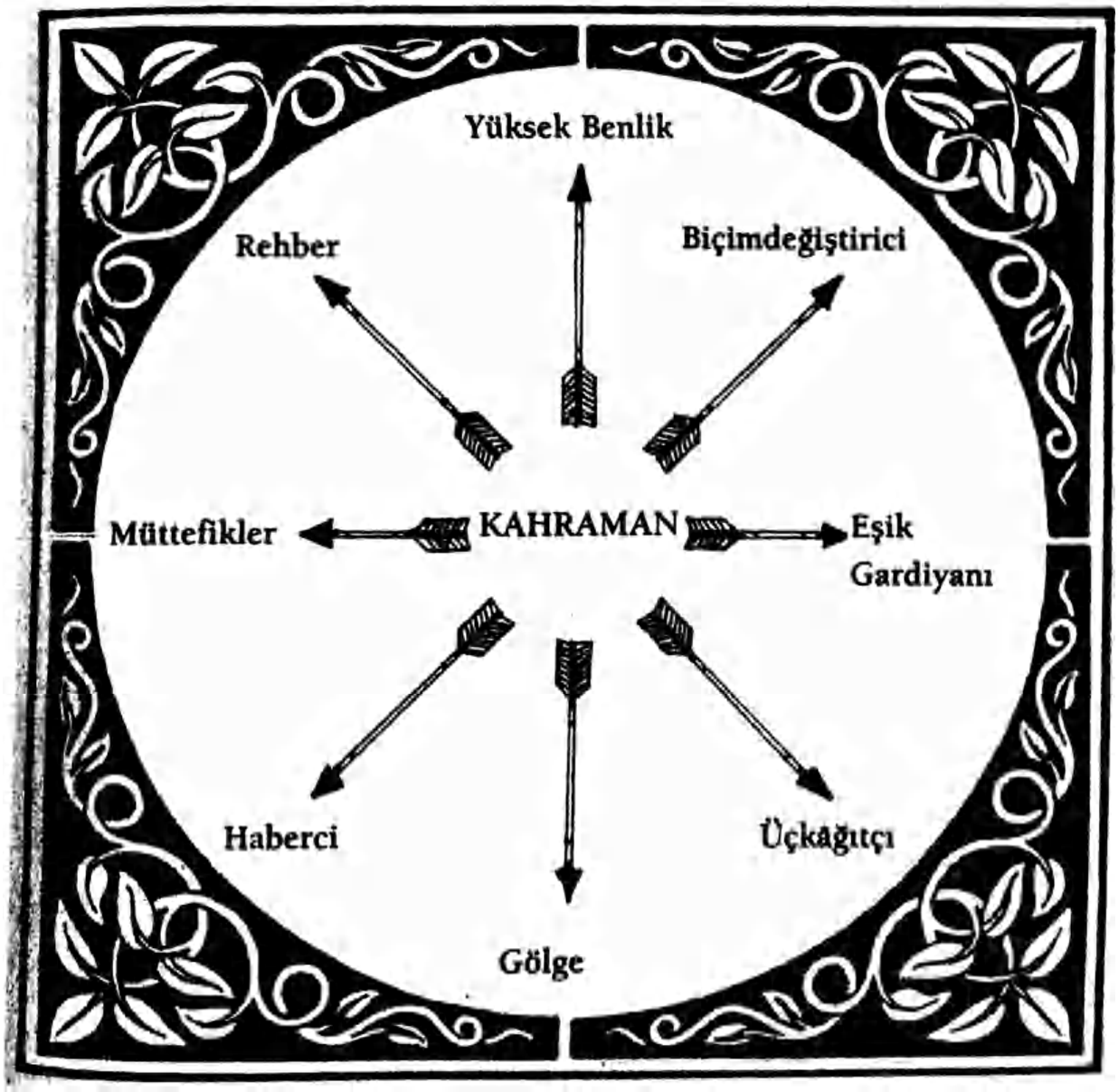
Arketiplere sabit karakter çeşitleri yerine esnek karakter işlevleri olarak bakmak, öykücülüğünüzü özgürleştirebilir. Bu, bir öyküdeki karakterin, birden fazla arketipin niteliklerini nasıl yansıtabildiğini açıklamaktadır. Arketipler, öyküyü geliştirmek için gerekli olduklarından, karakterler tarafından geçici olarak takılan maskelermiş gibi düşünülebilir. Bir karakter öyküye bir haberci olarak girip ardından üçkâğıtçı, rehber ya da bir gölge maskesi takabilir.

15 *Masalın Biçimbilimi*, Vladimir Propp, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2008.

KAHRAMANIN KİŞİLİK YÖNLERİ

Klasik arketipleri ele almanın bir başka yolu da, onları karakterin (ya da yazarın) kişiliğinin yönleri olarak düşünmektir. Diğer karakterler, kahraman açısından iyilik veya kötülüğe dair olasılıkları temsil ederler. Bir kahraman bazen diğer karakterlerin özelliklerini ve enerjilerini toplayıp kullanarak öyküde ilerleyebilir. Yol boyunca karşılaştığı herkesten bir şeyler almış biri haline gelerek diğer karakterlerden öğrenmeyi sürdürür.

KARAKTERİN YAYILIMI AÇISINDAN ARKETİPLER



Arketipler çeşitli insanî niteliklerin kişileştirilmiş sembolleri olarak da değerlendirilebilirler. Tıpkı başlıca Tarot kartları gibi, tam bir insan kişiliğinin cepheleri yerine geçerler. Her iyi öykü, doğmak, büyümek, öğrenmek, birey olmak için mücadele etmek ve ölmek gibi evrensel insanlık hallerini yansıtır. Öyküler, birey kadar grubun da anlayabileceği, evrensel ve arketipik nitelikleri bünyesinde barındıran karakterlerle, insanlık durumunun metaforları olarak okunabilirler.

EN YAYGIN VE KULLANIŞLI ARKETİPLER

Öykücü için belli karakter arketipleri, mesleğinin vazgeçilmez araçlarıdır. Onlar olmadan öykü anlatamazsınız. Öykülerde en çok kendini gösteren ve yazar için en kullanışlı arketipler şunlardır:

KAHRAMAN
REHBER (Bilge Yaşlı İnsan)
EŞİK GARDİYANI
HABERCİ
BİÇİM DEĞİŞTİRİCİ
GÖLGE
MÜTTEFİK
ÜÇKÂĞITÇI

Elbette, öykülerde dramatize edilecek çok çeşitli insanî nitelikler olduğu kadar, daha birçok arketipler de vardır. Peri masalları arketipik figürlerle doludur: Kurt, Avcı, İyi Anne, Kötü Üvey Anne, İyilik Perisi, Cadı, Prens ya da Prenses, Açgözlü Hancı vb. kişilikler, oldukça özel işlevleri yerine getirirler. Jung ve diğerleri, mitlerde Küpid, öykülerde Peter Pan gibi karakterler ve yaşamda asla büyümek istemeyen erkekler olarak bulunabilecek *Puer Aeternus* (ebedi çocuk) gibi birçok psikolojik arketipler tanımlamışlardır.

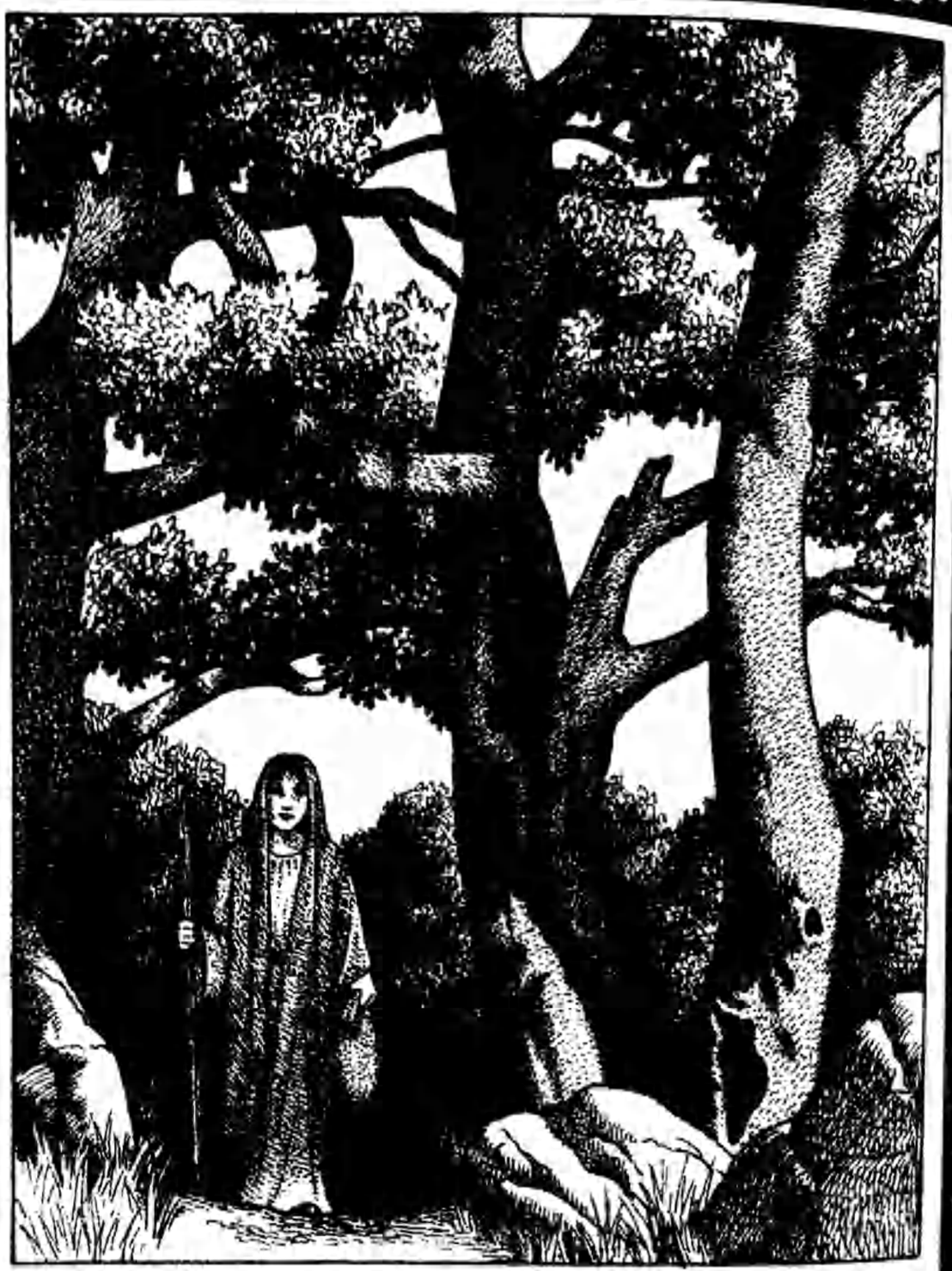
Çağdaş öykülerin belli türlerinin özelleşmiş karakter tipleri var-

dır; tıpkı "Altın Yürekli Fahişe" ya da Western filmlerindeki "Küstah West Point Teğmeni", dostluk senaryolarındaki "İyi Polis/Kötü Polis" eşleşmesi ve savaş filmlerindeki "Katı ama Adil Çavuş" gibi.

Ancak bunlar, sonraki bölümlerde ele alınacak arketiplerin yalnızca çeşitleri ve geliştirilmiş halleridir. Bizim işleyeceğimiz arketipler, belli öykülerin ve türlerin gereksinimlerine uymak için bütün diğerlerinin kendilerinden şekillendiği en temel kalıplardır.

Bir arketipin doğasını anlamaya çalışan yazar için iki faydalı soru vardır: 1) Kişiliğin hangi bölümünü ya da psikolojik işlevini betimler? 2) Bunun öyküdeki dramatik işlevi nedir?

Kahramanın Yolculuğu'nda muhtemelen tanışacağımız kişi ya da enerjileri veya sekiz temel arketipi incelerken bu soruları aklınızda bulundurun.



KAHRAMAN

KAHRAMAN

"Biz, Tanrı'nın elçileriyiz."
— Dan Aykroyd ve John Landis'in yazdığı
Cazcı Kardeşler[16] senaryosundan

Kahraman sözcüğü "korumak ve hizmet etmek" (lafı açılmışken, bu aynı zamanda Los Angeles Polis Departmanı'nın sloganıdır) anlamında bir kökten gelen Yunanca bir kelimedir. Kahraman, başkaları için kendi gereksinimlerinden ödün veren kişidir, tıpkı sürüsünü korumak ve ona hizmet etmek için fedakârlık yapan çoban gibi. **Kahraman** kavramı temelde kendinden ödün vermeyle ilişkilidir (Kahraman sözcüğünü, bir ana karakteri ya da başrol oyuncusunu tanımlamak için kullandığımı unutmayın).

PSİKOLOJİK İŞLEV

Psikolojik terminolojide, Kahraman arketipi, Freud'un ego – anneden ayrılan ve kendisini insan ırkının geri kalanından ayrı tutan kişilik bölümü – olarak adlandırdığı şeyi temsil eder. Nihayetinde, Kahraman, sınırları ve egonun yanılsamalarını aşabilen kişidir, ama başlangıçta tüm kahramanlar egodurlar: Ben, tek, kendini grubun geri kalanından ayrı tutan kişisel kimlik. Birçok Kahramanın yolculuğu, çocuğun anneden ayrılışına karşılık düşen, aileden ya da klandan ayrılma öyküsüdür.

Kahraman arketipi, egonun kimlik ve bütünlük arayışını simgeler. Hepimiz aslında, eksiksiz, entegre insanlar olma sürecinde, içimizdeki gardiyanlar, canavarlar ve yardımcılarla yüzleşen kahramanlarız. Kendi zihnimizi keşfetme arayışında, kişiliklerimizin cepheleri ve düşlerimizdeki karakterler olarak öğretmenler, rehberler,

16 The Blues Brothers – 1980.

iblisler, tanrılar, arkadaşlar, hizmetkârlar, günah keçileri, ustalar, baştan çıkarıcılar, hainler ve müttefiklerle karşılaşırız. Kahraman'ın tüm düşmanları, âşıkları, dostları ve yoluna çıkan dolandırıcılar içimizde bulunabilir. Gerçekleştirmeye çalıştığımız psikolojik görev, tüm bu ayrı bölümleri, tastamam, dengeli bir varlığa dönüştürmektir. Benliğine kavuşabilmek için, kendini tüm diğer kısımlardan ayrı düşünen ego, Kahraman, bunların tümünü kapsamak zorundadır.

DRAMATİK İŞLEVLER

İZLEYİCİ ÖZDEŞLEŞMESİ

Kahraman'ın dramatik amacı, izleyicinin öyküye dahil olmasına yardım etmektir. Bir masalı dinleyen ya da bir oyun veya filmi seyreden her insan, öykünün ilk bölümlerinde Kahraman ile özdeşleşmeye, onunla bütünleşerek öykü dünyasını onun gözleriyle görmeye davetlidir. Öykücüler, bunu, kahramanlarına bir nitelikler bileşimi, evrensel ve eşsiz bir vasıflar karışımı vererek başarırlar.

Kahramanların, hepimizin özdeşleşebileceği ve kendi içimizde bulabileceğimiz nitelikleri vardır. Hepimizin anlayabileceği evrensel güdülerle yönlendirilmişlerdir: Sevilme ve anlaşılma, başarma, hayatta kalma, özgür olma, intikam alma, yanlışları düzeltme ya da kendini ifade etme arzusu.

Öyküler bizi, deneyim süresince, kişisel kimliğimizin bir bölümünü Kahraman'a adamaya çağırırlar. Bir anlamda, bir süreliğine Kahraman oluruz. Kendimizi Kahraman'ın ruhuna yansıtır ve dünyayı onun gözlerinden görürüz. Onlar gibi olmak istememiz için, kahramanların hayranlık uyandıran niteliklere sahip olmaları gerekir. Katharine Hepburn'ün kendine güvenini, Fred Astaire'in zarafetini, Cary Grant'ın zekâsını ve Marilyn Monroe'nun seksapelitesini deneyimlemek isteriz.

Kahramanların, herkesin öyle ya da böyle bir zamanlar yaşadığı evrensel nitelikleri, duyguları ve güdüleri olmalıdır: İntikam, öfke,

şehvet, rekabet, toprakçılık, vatanseverlik, idealizm, kinizm ya da umutsuzluk. Ama Kahramanlar aynı zamanda, basmakalıp varlıklar ya da tahmin edilemezlikten ve kusurdan yoksun teneke tanrılar yerine eşsiz insanlar olmak zorundadırlar. Herhangi bir sanat eserinde olduğu gibi, hem evrensel hem de özgün olmaları gerekir. Hiç kimse insan kılığında soyut nitelikler hakkında bir öykü okumak veya bir film seyretmek istemez. Gerçek insanlarla ilgili öyküler isteriz. Gerçek bir karakter, tıpkı gerçek bir kişi gibi, sadece bir tek özelliğe sahip değildir, bazıları birbiriyle çelişen birçok nitelik ve dürtünün eşsiz bir bileşimidir. Ayrıca ne kadar çelişkili olursa o kadar iyidir. Aşk ve sorumluluk adına katıldığı sadakat mücadelesinde arada kalan karakter, doğal olarak izleyici açısından ilginçtir. Güven ve kuşku, umut ve çaresizlik gibi karşıt dürtülerin eşsiz bileşimine sahip bir karakter, tek bir kişilik özelliği sergileyenden daha gerçekçi ve daha insani görünür.

Çok yönlü bir Kahraman, aynı anda kararlı, kararsız, çekici, unutkan, sabırsız ve bedenen güçlü ama ürkek olabilir. İzleyiciye, Kahraman'ın bir tip değil, gerçek bir kişilik, türünün tek örneği olduğu hissini veren şey, bu ayrıntılı nitelikler bileşimidir.

GELİŞİM

Kahraman'ın öyküdeki bir başka işlevi öğrenme ya da gelişmedir. Bir senaryoyu değerlendirirken bazen kimin baş karakter olduğunu ya da olması gerektiğini anlamak güç olabilir. Genellikle en iyi yanıt, öykü boyunca en çok öğrenen ve gelişen kişinin Kahraman olduğudur. Kahramanlar engelleri aşıp amaçlarına ulaşırlar, ama aynı zamanda yeni bilgiler ve bilgelik de edinirler. Birçok öykünün temelinde, bir rehber ve bir Kahraman ya da bir âşık ve bir Kahraman, hatta bir düşman ve bir Kahraman arasında gerçekleşen bir eğitim süreci vardır. Hepimiz birbirimizin öğretmeniyiz.

EYLEM

Bir başka kahramanca işlev de eyleme geçmek ya da bir şey yapmaktır. Kahraman genellikle öyküdeki en etkin kişidir. Birçok öykü onun arzuları ve istekleri doğrultusunda gelişir. Senaryolarda sıklıkla karşılaşılan bir kusur, öykü boyunca epeyce etkin olan Kahraman'ın en kritik anda pasifleşmesi ve bir tür dış kuvvetin tam zamanında müdahalesiyle kurtarılmasıdır. Oysa bir Kahraman, her şeyden çok bu noktada tamamen etkin olmalı ve kaderinin denetimini eline almalıdır. Kahraman, öykünün en çok risk ya da sorumluluk almayı gerektiren, en can alıcı eylemini gerçekleştirmelidir.

FEDAKÂRLIK

İnsanlar genellikle kahramanların güçlü ve cesur olduklarını düşünürler, ama – gerçek kahramanlık belirtisi olan - **fedakârlığın** yanında bunlar ikincil niteliklerdir. Fedakârlık, kahramanın bir ideal ya da bir topluluk uğruna değerli bir şeyden, hatta belki kendi hayatından ödün vermesidir. Fedakârlık, "kutsamak" anlamına gelir. Tarihte, muktedir kuvvetleri yatıştırmak ve günlük yaşamı kutsallaştırmak için, halklar ruhlar dünyasına, tanrılara ya da doğaya, insan da dahil çeşitli kurbanlar vermişlerdir. Ölüm bile kutsallaşmış, kutsal bir eylem haline gelmiştir.

ÖLÜMLE İLİŞKİ

Bütün öykülerin merkezinde, ölümle yüzleşme yatmaktadır. Şayet Kahraman gerçek ölümle karşı karşıya değilse, başarabileceği (hayatta kalabileceği) ya da başarısızlığa uğrayabileceği (ölebileceği) yüksek riskli bir oyun, bir aşk ilişkisi veya bir macera biçiminde, sembolik de olsa bir ölüm söz konusudur.

Kahramanlar bize ölümle nasıl başa çıkılacağını gösterirler. Ölümü yenmenin çok güç olmadığını kanıtlayarak hayatta kalabilirler. Ölebilir (belki yalnızca sembolik olarak) ve yeniden doğarak, ölümün üstesinden gelinebileceğini ispat edebilirler. Bir dava, bir ide-

al ya da bir grup uğruna bir Kahraman gibi ölerek, aslında ölümü yenerler.

Öykülerde gerçek kahramanlık, büyük tehlikelere ya da ölüme sürüklenebilecekleri bir maceraya bile isteye atılan Kahramanların, kendilerini talih sunağına adamalarıyla gösterilir. Kahramanlar, gönüllü yazılmakla, vatanları istediği takdirde hayatlarını feda etmeyi kabul etmiş olduklarını bilen askerler gibi, kendilerini kurban etme ihtimaline razı olurlar.

En etkili Kahramanlar, fedakârlık deneyiminde bulunanlardır. Yollarına devam ederlerken, bir sevgili ya da arkadaştan vazgeçebilirler. Yeni bir yaşam tarzı edinmenin bedeli olarak, üzerine titredikleri bir alışkanlıklarından veya eksantrik taraflarından ödün verebilirler. Özel Dünya'da ele geçirdikleri ganimetlerini ya da paylarını geri çevirebilirler. Başlangıç noktalarına, kabilelerine ya da köylerine dönüp, grubun geri kalanıyla paylaşmak üzere, beraberlerinde değerli bir şey, iksirler, yiyecek ya da bilgi getirebilirler. Martin Luther King veya Gandi gibi büyük kültürel kahramanlar, idealleri uğruna yaşamlarını vermişlerdir.

DİĞER ARKETİPLERDE KAHRAMANLIK

Bazen Kahraman arketipi sadece, kötü adamlarla cesurca savaşıp galip gelen lider, yani ana karakter değildir. Arketip, kahramanca davranan başka karakterlerle gösterilebilir. Korkak bir kişi bir kahramana dönüşebilir. *Gunga Din*[17] filmine adını veren karakter, bir üçkâğıtçı veya soytarı olarak tamamıyla farklı bir arketipken, kritik bir anda arkadaşları için kendini feda edince, Kahraman olarak anılmaya hak kazanır. *Yıldız Savaşları*'nda Obi Wan Kenobi, öykünün büyük bir bölümünde rehber arketipini yansıtmaktadır. Ancak kahramanca **davranarak** Luke'un Ölüm Yıldızı'ndan kaçmasına yardım edip, geçici de olsa Kahraman maskesini takınır.

Aşağılık ve kötü bir karakterin beklenmedik biçimde kahra-

17 Gunga Din – 1939.

manca nitelikler sergilemesi çok etkileyici olabilir. Nitekim komedi düzeyinde, Danny DeVito'nun canlandırdığı kötü huylu "Taxi" çalışanı Louie'nin, birdenbire yumuşak kalpli olduğunu açığa vurduğu ya da soylu bir şey yaptığı bölüm, Emmy ödülü kazanmıştır. Bazı açılardan kahraman, bazı açılardan kötü olan onurlu bir düşman da oldukça caziptir. İdeal olan, iyi temellendirilmiş her karakterin her arketipten bir şeyler barındırmasıdır, çünkü Arketipler tam bir kişiliği oluşturan parçaların ifade edilişleridir.

KARAKTER KUSURLARI

İlginç kusurlar bir karakteri daha insanî kılar. Ruhsal kuşkularını, hatalı düşüncelerini, geçmişin suçluluk duygusu ya da travmasını veya gelecek korkularını yenmeye çalışan bir Kahraman'da kendimizden bir parça buluruz. Zayıflık, eksiklik, tuhaflık ve kötü alışkanlıklar, bir Kahraman ya da karakteri hemen daha gerçekçi ve çekici kılar. Öyle görünüyor ki, karakterler ne kadar nevrotik olurlarsa seyirci de onları o kadar seviyor ve kendisiyle özdeşleştiriyor.

Kusurlar aynı zamanda karakteri, bir dizi adımdan geçip gelişebileceği – karakter eğrisi denen – bir yere götürür. Kusurlar, bir karakterin kendini geliştirebileceği başlangıç noktalarıdır. Bunlar, bir karakterdeki yetersizlikler de olabilirler. Belki bir Kahraman'ın romantik bir ilişkisi yoktur ve yaşamını tamamlamak için "eksik" parçayı aramaktadır. Bu durum peri masallarında, genellikle Kahraman'ın ailesinden birinin kayboluşu ya da ölümüyle ifade edilir. Birçok peri masalı, bir ebeveynin ölümü ya da bir kardeşin kaçırılmasıyla başlar. Aile bireyinin eksikliği, öykünün gerilim yüklü enerjisini, yeni bir aile yaratılması veya eskisinin yeniden bir araya getirilmesiyle denge sağlanana dek, bir daha durmamak üzere harekete geçirir. Çağdaş öykülerde yeniden yaratılan ya da tamamlanan, Kahraman'ın kişiliğidir. Eksik parça, sevme ya da güvenme yetisi gibi, kişiliğin önemli bir unsuru olabilir. Kahramanlar, sabırsızlık ya da kararsızlık gibi sorunların üstesinden gelmek zorunda ka-

labilirler. İzleyiciler, boğuştuğu kişilik sorunlarının üstesinden gelen Kahramanları izlemeye bayılırlar. *Özel Bir Kadın*'ın[18] zengin, ama taş kalpli iş adamı Edward, yaşam dolu Vivian'ın etkisiyle yumuşayıp, onun beyaz atlı prensi olacak mı? Vivian özsaygısını kazanıp fahişelikten kurtulabilecek mi? *Sıradan İnsanlar*'daki[19] suçluluk duygusu dolu Conrad, aşka ve samimiyete açık olma yetisini geri kazanabilecek mi?

KAHRAMAN TÜRLERİ

Kahramanlar, gönüllüler ve gönülsüzler, bir gruba bağlı olanlar ve yalnızlar, anti-kahramanlar, trajik kahramanlar ve katalizör kahramanlar dahil birçok türe ayrılırlar. Diğer tüm arketipler gibi Kahraman da, pek çok enerji türünü yansıtabilecek esnek bir kavramdır. Kahramanlar öbür arketiplerle birleşerek Üçkâğıtçı Kahraman gibi melezler yaratabilir ya da geçici olarak bir başka arketipin maskesini takınarak Biçim-değiştirici, bir başkasının Rehber'i, hatta bir Gölge bile olabilirler.

Genellikle olumlu bir figür olan Kahraman, aynı zamanda egonun karanlık ve olumsuz yanlarını da ifade edebilir. Kahraman arketipi çoğunlukla, insan ruhunu olumlu bir eylem içinde betimler, ama ayrıca zayıflık ve harekete geçmekte gönülsüzlüğün sonuçlarını da temsil edebilir.

GÖNÜLLÜ VE GÖNÜLSÜZ KAHRAMANLAR

İki tür kahraman vardır: 1) Gönüllü, arzulu, aktif, dünden hazır, maceraya bağlı, kuşkusuz, her zaman cesurca ilerleyen, başkalarının telkinlerine gerek duymayan ve 2) gönülsüz, kuşku ve tereddüt dolu, pasif, maceraya atılmak için motivasyona veya dış güçlerin kendisini itmesine gereksinim duyan. Baştan sona pasif davranan bir Kahraman pek ilgi çekici bir dramatik deneyim yarat-

18 Pretty Woman – 1990.
19 Ordinary People – 1980.

masa da, ikisinden de eğlendirici öyküler çıkar. Genellikle en iyisi, gönülsüz Kahraman'ın bir noktada değişmesi ve gerekli motivasyonlar sağlandıktan sonra kendini maceraya adamasıdır.

ANTİ-KAHRAMANLAR

Anti-kahraman, kafa karışıklığına yol açabilecek zor anlaşılır bir kavramdır. Basitçe ifade edilirse bir Anti-kahraman, Kahraman'ın zıddı değil, yalnızca özel bir türüdür. Toplumun bakış açısından bir kanun kaçağı ya da kötü biri olabilir, ama seyirci temelde onunla duygudaştır. Bu aykırı tiplerle özdeşleşiriz, çünkü hepimiz zaman zaman dışlandığımızı hissetmişizdir.

Anti-kahramanlar iki gruba ayrılabilir: 1) Alışılageldik kahramanlar gibi davranan, ama kinik tarafı çok güçlü veya kusurlu bir niteliğe sahip olanlar: Tıpkı Bogart'ın *Casablanca* ve *Derin Uyku*'daki[20] karakterleri gibi 2) Macbeth, *Yaralı Yüz*[21] ya da *Sevgili Annem*'in[22] Joan Crawford'u gibi, bir öykünün hoşlanılmayacak ya da hayran olunamayacak, hatta yaptıkları ayıplanabilecek merkezî figürleri, trajik kahramanlar.

Yaralı Anti-kahraman, paslı zırhı içinde yiğit bir şövalye, toplumu reddetmiş ya da toplum tarafından reddedilmiş bir yalnız olabilir. Bu karakterler sonunda başarıya ulaşabilir ve izleyicinin sürekli duygudaşlığını kazanabilirler; ama toplumun gözünde, Robin Hood, çapkın korsan, haydut kahramanlar veya birçok Bogart karakteri gibi dışlanmış kişilerdir. Bunlar genellikle, eski polisler ya da ordu mensupları gibi, hayâl kırıklığına uğrayan ve artık kanunun gölgesinde özel dedektiflik, kaçakçılık, paralı askerlik yapan ya da kumarbaz olan, toplumun yozlaşmasından elini eteğini çekmiş onurlu kimselerdir. İsyankâr oldukları ve hepimizin yapmak istediği gibi topluma nanik yaptıkları için bu karakterleri severiz. Bu tü-

20 The Big Sleep – 1946.
21 Scarface – 1983.
22 Mommie Dearest – 1981.

rün bir başka arketipi, *Asi Gençlik*[23] ve *Cennetin Doğusu*[24] filmlerinde James Dean veya *Vahşi Hücum*'daki[25] rolüyle, yeni ve oldukça farklı bir neslin eskisinden duyduğu hoşnutsuzluğu perdeye yansıtan genç Marlon Brando'yla temsil edildi. Mickey Rourke, Matt Dillon ve Sean Penn gibi aktörler günümüzde bu geleneği sürdürmektedir.

İkinci tür Anti-kahraman, daha çok klasik trajik Kahraman'a benzer. Bunlar, hiçbir zaman yenemedikleri içlerindeki şeytan tarafından sindirilen, yok edilen kusurlu kahramanlardır. Çekici, üstün niteliklere sahip olabilirler, ama sonunda kusur ağır basar. Bazı trajik Anti-kahramanlar o kadar hayranlık uyandırıcı değildir, ama "ilahi adaletin tecellisiyle" mahvolmalarını ilgiyle izleriz. Tıpkı Oedipus'un düşüşünü seyreden eski Yunanlılar gibi, duygularımızdan arınıp aynı tuzaklardan kaçınmayı öğrenerek, *Yaralı Yüz*'de Al Pacino'nun karakterinin, *Sisteki Goriller*'de[26] Sigourney Weaver'ın canlandırdığı Dian Fossey'in ya da *Mr. Goodbar'ı Ararken*[27] filmindeki Diane Keaton'ın karakterinin yok oluşlarını seyrederiz.

BİR GRUBA BAĞLI OLAN KAHRAMANLAR

Kahramanların topluma karşı duruşlarıyla ilgili olarak da bir ayrım yapılmalıdır. Kahramanların birçoğu, aynı zamanda ilk öykücüler olan Afrika düzlüklerindeki ilk insanlar gibi, bir gruba bağlıdırlar. Öykünün başlangıcında toplumun bir parçasıdırlar ve yolculukları onları evlerinden uzak, bilinmeyen bir yere götürür. İlk tanıştığımızda, bir klanın, kabilenin, köyün, kasabanın ya da bir ailenin üyesidirler. Öyküleri bu gruptan ayrılmakla başlar (Birinci Bölüm), gruptan uzakta ve ıssız yerlerde bir başlarına maceraya atılırlar (İkinci Bölüm), ve genellikle sonuçta yeniden grupla bir ara-

23 Rebel Without a Cause – 1955.
24 East of Eden – 1955.
25 The Wild One – 1953.
26 Gorillas in the Mist: The Story of Dian Fossey – 1988.
27 Looking For Mr. Goodbar – 1977.

ya gelirler (Üçüncü Bölüm).

Bir gruba bağlı olan Kahramanlar, sıklıkla, birinci bölümdeki Sıradan Dünya'ya dönmek ya da ikinci bölümdeki Özel Dünya'da kalmak arasında bir seçim yapmak durumunda kalırlar. Özel Dünya'da kalmayı seçen kahramanlara Batı kültüründe nadiren rastlanılır, ama klasik Asya ve Hindistan öykülerinde bu oldukça yaygındır.

YALNIZ KAHRAMANLAR

Bir gruba bağlı olan Kahraman'ın karşıtı, *Vadiler Aslanı*, Clint Eastwood'un Adsız Adam'ı[28], *Çöl Aslanı*[29] filminde John Wayne'in Ethan karakteri ya da *Yalnız Kovboy*[30] gibi kimsesiz bir Western Kahramanı'dır. Bu tarz öyküler, Kahraman'ın toplumdan soğumasıyla başlar. Doğal yaşam alanları kırlar ve dağlar, doğal durumları ise yalnızlıktır. Yolculukları gruba bir yeniden giriştir (Birinci Bölüm), grubun normal düzleminde ve grup içinde maceraya atılırlar (İkinci Bölüm) ve yabani hayattaki yalıtılmışlığa geri dönerler (Üçüncü Bölüm). Bu türden karakterler için İkinci Bölüm'deki Özel Dünya, kısa süreliğine ziyaret ettikleri, ama orada kendilerini her zaman rahatsız hissettikleri bir kabile veya bir köydür. *Çöl Aslanı* filminin sonunda John Wayne'in harikulade çekimleri, bu Kahraman türünün enerjisini özetlemektedir. Wayne, bir kulübenin kapısında, bir aile ortamının rahat ve neşesinden sonsuza dek koparılmış bir yabancı olarak durur. Bu tarz Kahramanlar yalnızca Western filmleriyle sınırlandırılmamalı. Yalnız bir dedektifin maceraya dönmek için kışkırtıldığı, münzevi ya da emekli bir kişinin topluma geri çağrıldığı veya duygusal olarak yalıtılmış bir karakterin ilişkiler dünyasına yeniden girmek zorunda kaldığı dramlarda ve aksiyon filmlerinde de etkili şekilde kullanılabilir.

Bir gruba bağlı Kahramanlar gibi yalnız Kahramanlar da, başlan-

28 1964 – 1966 yılları arasında çekilen, *Dolar Üçlemesi* olarak da bilinen filmlerin baş kahramanı.

29 The Searchers – 1956.

30 The Lone Ranger – 1953.

gıçtaki durumlarına dönme (yalnızlık) ya da İkinci Bölüm'ün Özel Dünyası'nda kalma nihai kararını verme hakkına sahiptirler. Yalnız başlayan bazı Kahramanlar, grupla kalmayı seçerek grup merkezli Kahramanlara dönüşürler.

KATALİZÖR KAHRAMANLAR

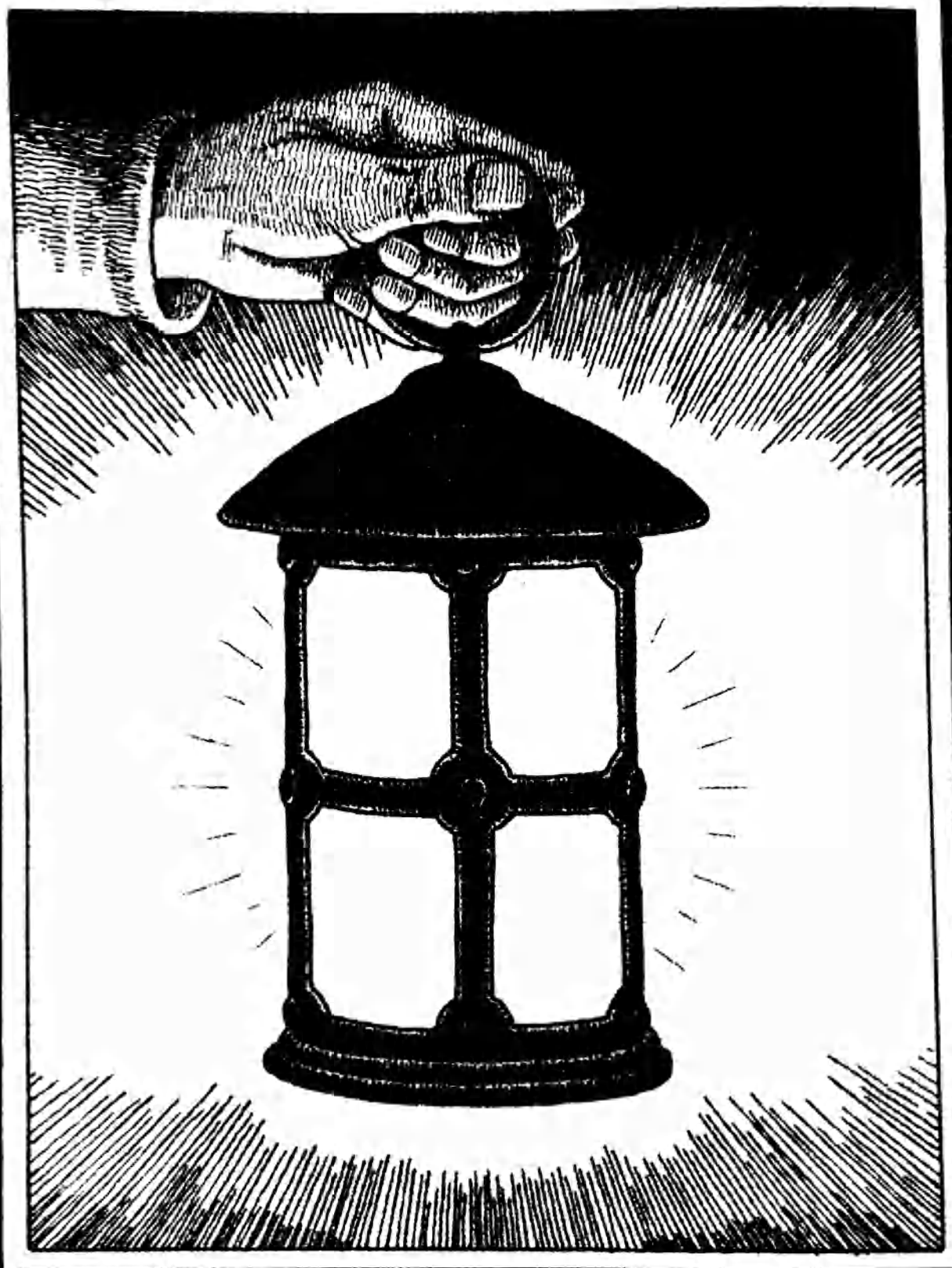
Kahraman'ın genellikle en fazla değişen karakter olması kuralına aykırı düşen Kahraman türüdür. Kahramanca davranışlarda bulunabilecek merkezi figürler olan bu katalizör Kahramanlar değişmezler, çünkü asıl işlevleri diğerlerini dönüşümden geçirmektir. Tıpkı kimyadaki gerçek katalizörler gibi, kendileri değişmeden sistemde bir değişikliğe yol açarlar.

Eddie Murphy'nin *Sosyete Polisi*'nde canlandırdığı Axel Foley karakteri iyi bir örnektir. Öykünün başlangıcında, kişiliği tamamen biçimlenmiştir ve belirgindir. Karakter eğrisine sahip değildir, çünkü gidecek hiçbir yeri yoktur. Öykü boyunca pek fazla bir şey öğrenmez ya da değişmez, ama arkadaşları Taggart ve Rosewood'u değiştirir. Axel'in etkisiyle, tutucu ve kuralcı kişilerken, kurnaz ve güçlü hale geldikleri düşünülürse, göreli olarak güçlü karakter eğrilerine sahiptirler. Her ne kadar Axel düşmanın baş rakibi ve en iyi repliklere sahip, ekranda en çok görünen karakter ve merkezî figürse de, gerçek bir Kahraman değil, Rehber olduğu öne sürülebilir; genç Rosewood (Judge Reinhold) ise, en çok öğrenen kişi olduğu için asıl Kahraman'dır.

Katalizör Kahramanlar özellikle sürekli öykülerde kullanışlıdırlar. Yalnız Kovboy veya Süpermen gibi Kahramanlar pek az ruhsal değişiklikten geçmelerine karşın, esasen diğerlerine yardım etmek ya da gelişimlerinde onlara yol göstermek görevini üstlenirler. Elbette yeni ve inandırıcı kılmak adına, bu tür karakterlere bile arada sırada gelişim ve değişim anları vermek iyi bir fikirdir.

KAHRAMANLARIN YOLU

Kahramanlar, dönüşüm geçiren ruhun ve her insanın yaşamdaki yolculuğunun simgeleridir. Bu sürecin aşamaları, yaşam ve gelişimin doğal adımları, Kahramanın Yolculuğu'nu meydana getirir. Kahraman arketipi, yazarların ve ruhsal arayış içinde olanların keşifte bulunabilecekleri zengin bir alandır. Carol S. Pearson, *Kahramanların Uyanışı* kitabında Kahraman kavramını birçok kullanışlı arketipe bölmekte (Masum, Yetim, Şehit, Göçmen, Savaşçı, Bakıcı, Araştırıcı, Sevgili, Yok edici, Yaratıcı, Yönetici, Büyücü, Bilge ve Budala) ve her birinin duygusal süreçlerini resmetmektedir. Bu kitap, birçok yönüyle, Kahraman'ın psikolojisine derinlemesine nüfuz etmekte iyi bir kılavuzdur. Bazı kadın kahramanlarca yapılan özel yolculuklar ise, Maureen Murdock'ın *Kadın Kahramanın Yolculuğu: Kadının Bütünlük Arayışı* kitabında tanımlanır.



REHBER

REHBER: BİLGE YAŞLI ADAM YA DA KADIN

"Güç Seninle olsun!"
— *Yıldız Savaşları*'ndan – George Lucas

Düşler, mitler ve öykülerde sıklıkla karşılaşılan Rehber arketipi, kahramana yardım eden ya da onu yetiştiren pozitif bir figürdür. Bu etken için Campbell'ın seçtiği isim **Bilge Yaşlı Adam** veya **Bilge Yaşlı Kadın**'dır. Bu arketip, kahramanları eğiten, koruyan ve onlara hediyeler veren tüm karakterlerde ifade edilmektedir. Cennet Bahçeleri'nde Âdem ile yürüyen Tanrı, Kral Arthur'a yol gösteren Merlin, Külkedisi'ne yardım eden Peri Anne ya da acemi polise tavsiyeler veren deneyimli bir çavuş; kahraman ve Rehber arasındaki ilişki, edebiyat ve film dünyasındaki en zengin eğlence kaynaklarından biridir.

Rehber[31] sözcüğü *Odysseia*'dan gelmektedir. Mentor adındaki bir karakter, genç kahraman Telemakhos'a Kahramanın Yolculuğu'nda yardım eder. Aslında Mentor kılığında Telemakhos'a yardım eden, Tanrıça Athena'dır (Rehber'in rolü konusunda daha ayrıntılı bir inceleme için bkz. İkinci Kitap, Dördüncü Bölüm). Rehberler genellikle Tanrı'nın sesiyle konuşurlar ya da ilahi bilgelikten esinlenirler. İyi öğretmenler ve Rehberler kelimenin orijinal anlamıyla **coşturulmuşlardır**.[32] "Coşku (Enthusiasm)", Tanrı'dan ilham alan, iyi kalpli ya da bir Tanrı'nın huzurunda bulunan anlamına gelen Yunanca **en theos** ifadesinden gelmektedir.

PSİKOLOJİK İŞLEV

İnsan ruhunun anatomisinde Rehberler, Benlik'i, içimizdeki

31 Mentor (İng.)
32 Enthused (İng.)

tanrıyı, kişiliğimizin her şeyle bağlantılı yanını yansıtırlar. Yüksek Benlik, bilge, soylu ve daha tanrısal olan yanımızdır. Tıpkı *Pinokyo*'nun[33] Disney uyarlamasındaki Jiminy Cricket (Konuşan Cırcırböceği) gibi, Benlik, bizi koruyacak ve bize doğruyla yanlışı öğretecek Mavi Peri ya da şefkatli Gepetto yokken, hayat yolunda rehberlik yapan bir vicdan rolüne bürünür.

Düşlerde, peri masallarında, mitlerde ya da senaryolarda karşılaşılan Rehber figürleri, kahramanın en büyük arzusunu gerçekleştirmek için vardır. Onlar, Kahramanlar Yolu'ndan ayrılmamayı başaran kahramanların dönüşeceği kişilerdir. Rehberler genellikle, yaşamlarının erken dönemlerinde sıkıntılara göğüs germiş eski kahramanlardır ve artık bilgeliklerini ve tecrübelerini aktarmaya başlamışlardır.

Rehber arketipi ebeveyn imgesiyle yakından ilişkilidir. "Külkedisi" gibi öykülerdeki peri anne, kızın ölmüş annesinin korucuyu ruhu olarak düşünülebilir. Merlin, yetim Kral Arthur için bir babanın yerini doldurmaktadır. Birçok kahraman, kendi ebeveynleri yetersiz rol modelleri olduğu için Rehberler aramaya koyulur.

DRAMATİK İŞLEVLER

ÖĞRETME

Kahraman açısından öğrenmek ne kadar önemliyse, Rehber için de öğretmek ve eğitmek bir o kadar önemlidir ve anahtar işlevdir. Talim çavuşları, eğitim uzmanları, çobanlar, profesörler, ebeveynler, aile büyükleri, aksi ve yaşlı boks koçları ve bir kahramana yol yordam öğreten herkes bu arketipi yansıtmaktadır. Elbette bu süreç karşılıklı gerçekleşebilir. Bir şeyler öğreten herkes bilir ki, öğrencilerinizin sizden öğrendiği kadar siz de onlardan öğrenirsiniz.

ARMAĞAN VERME

Bir hediye vermek de bu arketipin önemli bir işlevidir. Vladimir

33 Pinocchio – 1940.

Propp'un Rus peri masalları analizi *Masalın Biçimbilimi*'nde bu, bir şey "bağışlayan" ya da bir şeyi temin eden, genellikle bir hediye vererek kahramana geçici süreyle yardım eden kişinin işlevi olarak tanımlanmıştır. Bu armağan büyülü bir silah, önemli bir anahtar veya ipucu, sihirli bir ilaç, yiyecek veya yaşam kurtaran bir öğüt olabilir. Peri masallarında ise bu görevi üstlenen, bir cadının, küçük kızın şefkatine minnet duyan ve ona bir havluyla tarak veren kedisi olabilir. Daha sonra kız, cadı tarafından kovalandığında, havlu taşkın bir ırmağa ve tarak da sık bir ormana dönüşerek cadının yolunu keser.

Halk Düşmanı'nda[35] James Cagney'e ilk silahını veren mahalli gangster Puttynose'den, Luke Skywalker'a babasının ışın kılıcını veren Obi Wan Kenobi'ye varana dek, böylesi hediyelere filmlerde epeyce bol rastlanılır.

MİTOLOJİDEKİ ARMAĞANLAR

Rehber'in hediye verme, bir şey bağışlama işlevinin mitolojide önemli bir rolü vardır. Birçok kahraman, Rehberlerinden, tanrılardan hediyeler almıştır. Adı "armağan verilmiş" anlamına gelen Pandora, Zeus'un verdiği açmaması gereken kutu da dahil pek çok hediyeye boğulmuştur. Herakles gibi kahramanlara da Rehberler tarafından hediyeler verilmiştir, ama Yunanlılar arasında en çok armağan alan kahraman Perseus'tur.

PERSEUS

Yunan kahraman ideali, canavarları öldüren Perseus ile ifade edilmiştir. Kahramanlar arasında en iyi gereçlerle donanmış olma ayrıcalığına sahiptir; yüce güçlerden o kadar çok armağan almıştır ki, bunları taşırken nasıl yürüyebildiği merak konusudur. Zaman içinde, Hermes ve Athena gibi Rehberler yardımıyla kanatlı sandaletler, sihirli bir kılıç, bir görünmezlik miğferi, sihirli bir orak, sihirli bir ayna, kendisine bakan herkesi taşa çeviren Medusa'nın başı ve

35 The Public Enemy – 1931.

onu koymak için sihirli bir heybe edinmiştir. Bütün bunlar yetmezmiş gibi, Perseus efsanesinin filmi *Titanlar Savaşı*,[36] ona uçan at Pegasus'u da verir.

Birçok öyküde bu biraz aşırıya kaçmak olurdu. Ama Perseus, kahramanların en yücesi olarak tasarlanmıştır, bu nedenle davasında tanrılar ve Rehberler tarafından oldukça iyi desteklenmesi uygundur.

ARMAĞANLAR HAK EDİLMELİDİR

Rus peri masalları çözümlemesinde Propp, bir şeyler bağışlayan karakterlerin, kahramanlar ancak bir tür sınavı geçtikten sonra sihirli hediyeler verdiklerini gözlemlemiştir. Bu oldukça pratik bir kuraldır: **Bir hediye ya da bir yardım, öğrenerek, fedakârlıkta bulunarak veya kendini adayarak hak edilmelidir**. Peri masallarının kahramanları, başlangıçta onlara şefkatli davranıp, yiyeceklerini paylaşarak veya onları tehlikelerden koruyarak, hayvanların ya da sihirli yaratıkların yardımlarına hak kazanırlar.

MUCİT REHBER

Bazen Rehber, bir bilim adamı ya da kâşif işlevi görür; bu durumda armağanları da aletler, tasarımlar ya da icatlardır. Klasik mitolojinin büyük mucidi, Girit kralı için Labirent'i ve diğer mucizeleri icat eden Daedalus'tur. Theseus ve Minotaur öyküsünün baş sanatkârı sıfatıyla, canavar Minotaur'un yaratılışına katkıda bulunmuş ve Labirent'i ona bir kafes olarak tasarlamıştır. Bir Rehber olarak ise, Ariadne'ye, Theseus'un Labirent'e girip sağsalim çıkmasını sağlayan ip yumağını vermiştir.

Theseus'a yardım ettiği için kendi yaptığı Labirent'te hapsedilen Daedalus, oğlu İkarus'la birlikte kaçmalarını sağlayan, balmumu ve tüyden yapılmış kanatların da mucididir. İkarus'un Rehber'i olarak, ona güneşe çok fazla yaklaşmadan uçmasını öğütlemiştir. Labirent'in zifiri karanlığında büyüyen İkarus, güneşin cazibesine daya-

36 Clash of Titans – 1981.

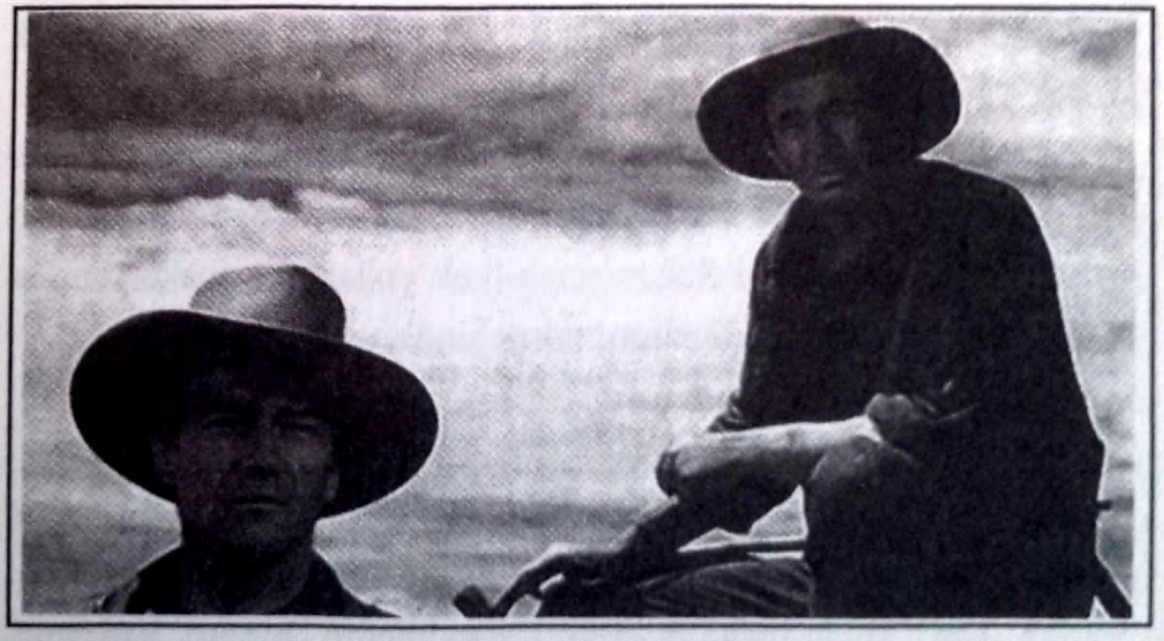
namayıp babasının nasihatini unutur ve balmumu eriyince düşerek ölür. Şayet kulak asmazsanız, en iyi öğütler bile sizi kurtaramaz.

KAHRAMANIN VİCDANI

Bazı Rehberler, kahramanın vicdanını temsil etmek gibi özel bir işlev üstlenirler. *Pinokyo*'daki Konuşan Cırcırböceği ya da Walter Brennan'ın *Kızıl Nehir*'deki[37] Groot'u gibi karakterler, önemli bir ahlâki kuralı, yoldan çıkmış kahramanlara hatırlatırlar. Bununla birlikte kahraman dırdırcı bir vicdana başkaldırabilir de. Muhtemel Rehberler, Collodi'nin özgün öyküsünde, Pinokyo'nun cırcırböceğini susturmak için ezip öldürdüğünü unutmamalıdır. Bir kahramanın omzundaki melek, hiçbir zaman karşı taraftaki şeytan kadar renkli argümanlar ileri süremez.

MOTİVASYON

Rehber arketipinin bir başka önemli özelliği, kahramanı motive ederek korkuyu yenmesine yardımcı olmaktır. Bazen armağan tek başına garanti vermeye ve motive etmeye yeterlidir. Diğer durumlarda Rehber, harekete geçmesini ve kendini maceraya adamasını sağlamak için kahramana bir şeyler gösterir ya da vaziyeti hale yola koyar.



Rehber, Kahraman'ın vicdanı işlevini üstlenebilir.

37 Red River – 1948.

Kahramanın, isteksiz ve ürkek olduğu bazı durumlarda, Rehber, maceranın devamını sağlamak için onu dürtmek zorunda kalabilir.

TOHUMLAMA

Rehber arketipinin bir özelliği de, genellikle daha sonra önemli olacak bir bilgi ya da cihazın *ekimini* yapmasıdır. James Bond filmlerinde, Bond'un daimi Rehberlerinden biri olan silah uzmanı Q'nun, canı sıkılmış 007'ye yeni icat edilmiş bir evrak çantasının mekanizmasını tarif ettiği önemli bir sahne vardır. Bu bilgi bir **tohum**dur, izleyicinin dikkati çekilir, ama cihazın hayat kurtaracağı can alıcı an gelene kadar onu unutması sağlanır. Böylesi yapılar öykünün başıyla sonunun bağlanmasına yardımcı olduğu gibi, Rehberlerimizden öğrendiğimiz her şeyin eninde sonunda işe yarayacağı mesajını da verir.

CİNSEL KILAVUZLUK

Aşk dünyasında Rehber, bizi aşk ya da seksin gizemlerine götürebilir. Hindistan'da buna *şakti* denir: Cinsellik konusunda bir kılavuz, daha yüce bir bilinçliliğin aracı olarak seksin gücünü deneyimlemenize yardım eden biri. Şakti, Tanrı'nın tezahürü, sevgilinin kutsallığa erişmesini sağlayan bir Rehber'dir.

Baştan çıkarıcılar ve masumiyet hırsızları, kahramanlara zor yoldan ders verirler. Rehberlerin, kahramanı takıntılı aşkın ya da aşksızlığın ve çıkarcı cinsel ilişkinin tehlikeli yollarına sürükleyen karanlık yanları olabilir. Öğrenmenin pek çok yolu vardır.

REHBER TÜRLERİ

Kahramanlar gibi Rehberler de istekli ya da isteksiz olabilirler. Bazen kendilerine rağmen öğretirler. Bazen kötü örnek olarak öğretirler. Zayıf, trajik yaralara sahip bir Rehber'in düşüşü, kahramana kaçınması gereken gizli tehlikeleri gösterebilir. Karanlık ya da

olumsuz yanlar, kahramanlarla olduğu gibi, bu arketiple de ifade edilebilir.

KARANLIK REHBERLER

Bazı öykülerde Rehber arketipinin gücü izleyiciyi şaşırtmak için kullanılabilir. Gerilim filmlerinde Rehber maskesi, kimi zaman kahramanı tehlikenin içine çekmek için kullanılan bir hiledir. Alışılageldik tüm kahramanca değerlerin tersyüz edildiği ***Halk Düşmanı*** veya ***Sıkı Dostlar*** gibi filmlerde, bir anti-Rehber ortaya çıkıp anti-kahramanı suç ve yıkım yoluna sokar.

Bu arketip enerjisinin bir başka tersyüz edilişi, **Eşik Gardiyanı**'nın (sonraki bölümde incelenen arketipin) özel bir türüdür. ***Amazon'da Fırtına***[38] filminde bunun bir örneği vardır; Joan Wilder'in büyüleyici, sivri dilli menajeri, erkekler hakkında öğüt verip onun kariyerini yönlendirerek her bakımdan bir Rehber gibi görünmektedir. Ama Joan maceranın eşiğini geçmek üzereyken onu durdurmaya çalışır ve tehlikelere karşı uyararak kafasında kuşkular yaratır. Gerçek bir Rehber gibi onu motive etmek yerine, kahramanın yolunda bir engel haline gelir. Bu, psikolojik açıdan doğrudur; gelişimin bir sonraki aşamasına geçebilmek için sıklıkla en iyi öğretmenlerimizi alt etmek, onları geride bırakmak zorunda kalırız.

DÜŞMÜŞ REHBERLER

Bazı Rehberler hâlâ kendi yolculuklarını sürdürmektedirler. Görevlerinde bir inanç krizi yaşıyor olabilirler. Belki de yaşlanma veya ölümün eşiğine gelme sorunlarıyla uğraşıyorlardır ya da Kahramanın Yolu'ndan sapmışlardır. Kahraman, Rehber'in toparlanmasına gerek duyar ve bunu yapıp yapamayacağı konusunda ciddi şüpheler vardır. *Kızlar Sahada*[39] filminde Tom Hanks, sakatlanınca kadro dışı bırakılan ve Rehberlik'e kötü bir geçiş yapan eski bir

38 Romancing the Stone – 1984.

39 A League of Their Own – 1992.

sporcuyu canlandırmaktadır. Başarıdan çok uzaklara düşmüştür ve izleyici, onun kendisini toplaması ve kahramanlara yardım etme görevini üstlenmesi için sabırsızlanmaktadır. Böylesi bir Rehber, kendini kurtarma yolunda, Kahramanın Yolculuğu'nun tüm aşamalarından geçebilir.

SÜREKLİ REHBERLER

Rehberler, görev dağıtma ve öyküyü harekete geçirmekte oldukça kullanışlıdır. Bu nedenle "devam" öykülerinin kadrosuna hep dahil edilirler. "*The Man from U.N.C.L.E*" dizisindeki Mr. Waverly, Bond filmlerindeki "M", "*Akıllı Ol*"[40] dizisindeki Şef, "*Walton Ailesi*"[41]ndeki büyükanne ve büyükbaba rolünde Will Geer ve Ellen Corby, "*Batman*"deki Alfred, "*Tehlikeli Oyunlar*"[42] ve "*Kızıl Ekim*"[43] filmlerinde James Earl Jones'un CIA görevlileri vb.

BİRDEN FAZLA REHBER

Bir kahraman, belli başlı becerileri öğreten bir dizi Rehber tarafından eğitilebilir. Herakles, güreş, okçuluk, binicilik, silahşörlük, boks, bilgelik, erdem, şarkı söyleme ve müzik uzmanlarının yol göstericiliğiyle, kesinlikle en iyi eğitilmiş kahramanlar arasındadır. Bir Rehber'den, yarışlarda kullanılan atlı arabaları sürme dersi bile almıştır. Hepimiz, anne babalarımız, ağabeylerimiz ve ablalarımız, arkadaşlarımız, sevgililerimiz, öğretmenlerimiz, patronlarımız, iş arkadaşlarımız, terapistlerimiz ve diğer örnek kişiler dahil, bir dizi Rehber'den bir şeyler öğreniriz.

Birden fazla Rehber, arketipin değişik işlevlerini ifade etmek için gerekebilir. James Bond filmlerinde 007 daima, kendisine görevler, tavsiyeler veren ve uyarılarda bulunan başlıca Bilge Adam ya da Kadın olan, casus lideri "M" ile görüşmek üzere karargâha dö-

40 Get Smart – 1965.
41 The Waltons – 1972.
42 Patriot Games – 1992.
43 The Hunt for Red October – 1990.

ner. Ama armağan verme fonksiyonu, silahlardan ve icatlardan sorumlu Q'ya aittir. Öğütler ve çok önemli bilgiler kadar, belli miktarda bir duygusal destek de, Rehber'in başka bir yönünü betimleyen Bayan Moneypenny tarafından sağlanır.

GÜLÜNÇ REHBERLER

Romantik komedilerde özel bir Rehber türüyle karşılaşılır. Bu kişi genellikle kahramanın arkadaşı ya da iş yerinden bir tanıdığıdır ve sıklıkla kahramanla aynı cinsiyettendir. Kahramana aşkla ilgili tavsiyelerde bulunur: Yitirdiğin sevgilinin acısını unutmak için daha fazla gezip toz; kocanı kıskandırmak için bir ilişkin varmış gibi davran; sevgilinin hobilerine ilgi gösteriyormuş gibi yap; onu armağanlarla, çiçeklerle ya da şımartarak etkile; daha girişken ol vb. Öğütler çoğu kez kahramanı geçici bir felakete sürükler, ama sonunda doğru oldukları ortaya çıkar. Özellikle ellili yıllarda *Yastık Altı Hikâyesi*[44] ve *Geriye Dön Sevgili*[45] gibi filmler, bu espriii, kinayeli Rehber tipini oynayabilen Thelma Ritter ve Tony Randall gibi karakter oyuncularına geniş iş imkânlarını sağlayınca, bu karakterler romantik komedilerin ayırt edici özelliği olmuşlardır.

ŞAMAN REHBER

Öykülerdeki Rehber figürleri, **şaman** – şifacı, kabile kültürlerinde ilaç hazırlayan adam ya da kadın – kavramıyla yakından ilgilidir. Tıpkı Rehberlerin kahramana Özel Dünya'da kılavuzluk yapması gibi, şamanlar da insanlara yaşamda kılavuzluk yaparlar. Düşlerinde ve görülerinde başka dünyalara giderler ve kabilelerini iyileştirmek için geriye öyküler getirirler. Bir başka dünyaya serüvene çıkmak için bir kılavuz arayan kahramana yardım etmek, genellikle bir Rehber'in işlevidir.

44 Pillow Talk – 1959.
45 Lover Come Back – 1961.

REHBER ARKETİPİNİN ESNEKLİĞİ

Diğer Arketipler gibi Rehber ya da bağışta bulunan kişi de, değişmez bir karakter tipi değil, öykü boyunca birkaç başka karakterin üstlenebileceği bir iş, bir **işlev**dir daha çok. Öncelikli olarak bir arketipi yansıtan bir karakter – kahraman, biçim-değiştirici, üçkâğıtçı, hatta rakip – kahramana bir şey öğretmek ya da vermek için geçici olarak Rehber maskesini takabilir.

Rus peri masallarındaki muhteşem cadı Baba Yaga'nın karakteri, bazen Rehber maskesi takan bir Gölge figürüdür. Görünüşte, ormanın karanlık yanını, yok etme gücünü yansıtan, korkunç, insan yiyen bir cadıdır. Ama tıpkı orman gibi, yumuşayabilir ve kahramanı armağanlara boğabilir. Şayet Prens İvan ona karşı kibar davranır ve onu överse, Baba Yaga ona Prenses Vasilisa'yı kurtarmak için gereksinim duyduğu büyülü hazineyi verecektir.

Her ne kadar Campbell bu Rehber figürlerine Bilge Yaşlı Adam ya da Kadın demişse de bunlar bazen ne bilgedir ne de yaşlı. Gençler tüm saflıklarıyla çoğu kez zekice davranırlar ve yaşlılara bir şeyler öğretirler. İnsanları en çok eğiten kişi, bir öykünün en budala karakteri olabilir. Tıpkı öteki Arketipler gibi Rehber'in işlevi de, her zaman fiziksel tanımından daha önemlidir. Genellikle karakterin ne **yaptığı**, o an hangi arketipin betimlendiğini belirlemektedir.

Birçok öyküde, Rehber olarak tanımlanabilecek belli bir karakter yoktur. Ortalarda Yaşlı Bilge olarak dolaşan beyaz sakallı, büyücü gibi biri olmayabilir. Ancak öykülerin pek çoğu bir noktada bu arketipin enerjisine başvurmaktadır.

İÇ REHBERLER

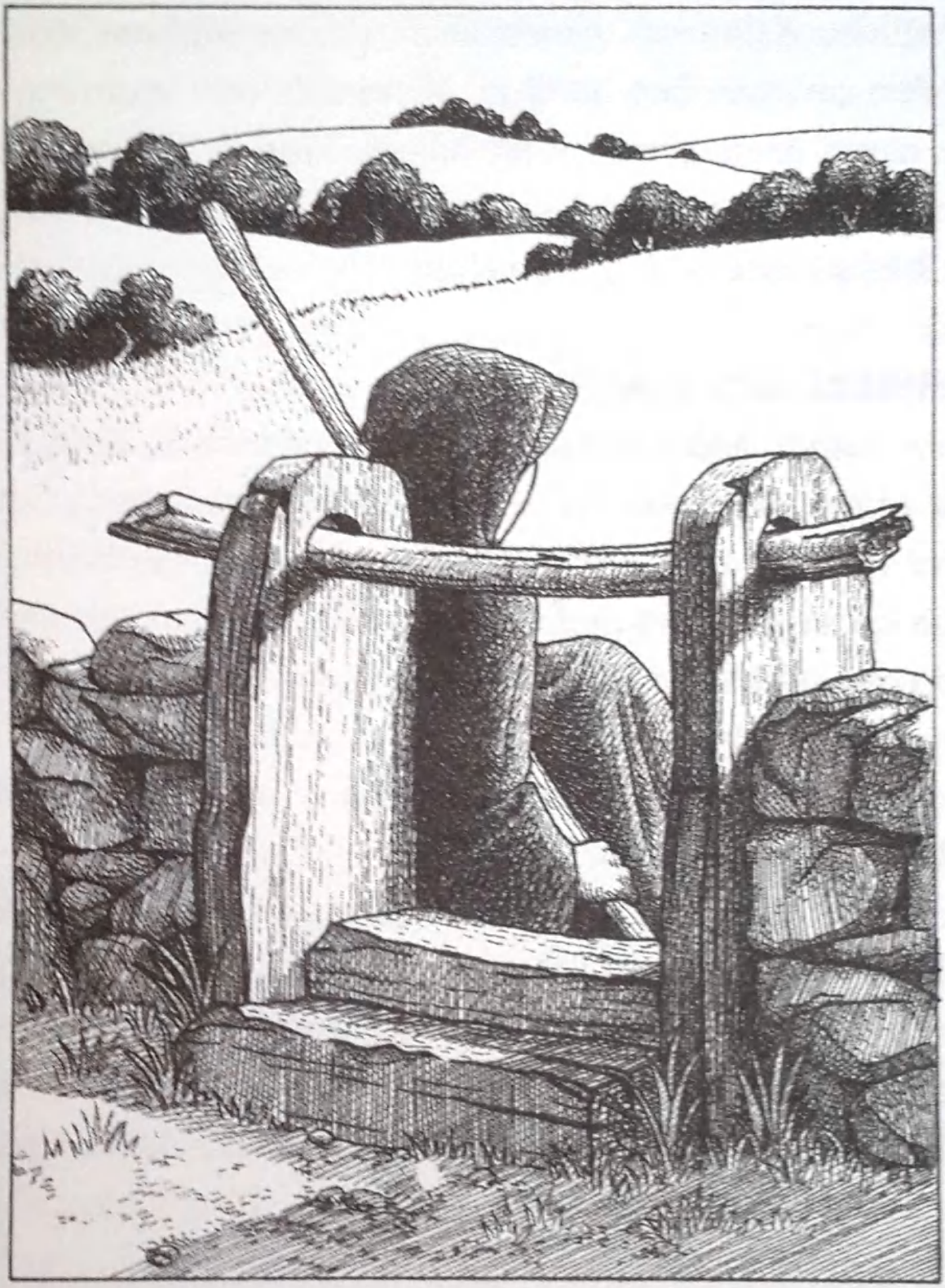
Bazı Western'lerde ya da kara filmlerde kahraman, bir Rehber ya da kılavuza gerek duymayan, tecrübeli, gün görmüş bir karakterdir. İçselleştirdiği bu arketip, artık onun benliğinde bir yasa haline gelmiştir. Rehber, silahşörün sözsüz yasası ya da Sam Spade veya Philip Marlowe'un onur hakkındaki açığa vurulmamış düşünce-

leri olabilir. Ahlâk kuralları kahramana yol gösteren Rehber arketipinin bedensiz betimlenişidir de denebilir. Öyküde gerçek bir Rehber karakteri yokken bile, bir kahramanın kendisi için geçmişte önem taşıyan bir Rehber'e göndermede bulunması, görülmemiş bir şey değildir. Kahraman hatırlayabilir ("Annem/babam/büyükbabam/talim çavuşum hep derdi ki...") ve öykünün sorununu çözmekte hayati önem taşıyacak bir bilgelik kırıntısı aklına geliverir. Rehber arketipinin enerjisi, kahramana kılavuzluk eden bir kitap ya da bir başka nesneyle de gösterilebilir.

REHBERLERİN YERLEŞTİRİLİŞİ

Kahramanın Yolculuğu'nda Rehber çoğunlukla Birinci Bölüm'de ortaya çıkarsa da, bir öyküde Rehber'in yerleştirilişi, duruma göre alınan pratik kararlara bağlıdır. İpuçlarına veya bilinmeyen ülkenin haritasına sahip ya da kahramana doğru zamanda anahtar bilgiyi veren bir karaktere, herhangi bir noktada gereksinim duyulabilir. Rehberler öykünün başında ortaya çıkabilecekleri gibi, İkinci veya Üçüncü Bölüm'ün kritik anlarında onlara ihtiyaç duyulana dek el altında bekletilebilirler de.

Rehberler kahramanlara, yolculuk için motivasyon, ilham, kılavuzluk hizmeti, eğitim ve armağanlar verirler. Tüm kahramanlara rehberlik yapan bir şey vardır ve bu enerjiyi benimsemeyen bir öykü tamamlanmamış demektir. İster gerçek bir karakterle ister içselleştirilmiş bir davranış yasasıyla ifade edilmiş olsun, Rehber arketipi, yazarın kullanabileceği güçlü bir gereçtir.



EŞİK GARDİYANI

EŞİK GARDİYANI

"Bu yolculuğu bilhassa hiç bitirmeyeceği düşüncesine kapılıyorum..."
— Homer'in *Odysseia*'sından

Tüm kahramanlar macera yolunda engellerle karşılaşır. Yeni bir dünyaya açılan her kapının eşiğinde, layık olmayanların girmesini engellemek üzere yerleştirilmiş güçlü gardiyanlar vardır. Kahramana karşı tehditkâr bir tavır takınırlar, ama düzgün bir şekilde anlaşılabilirlerse, üstelerinden gelmek, hatta onları bir müttefiğe dönüştürmek mümkündür. Birçok kahraman (ve birçok yazar) **Eşik Gardiyanları**'yla karşılaşır; bu nedenle, doğalarının anlaşılması, onlarla nasıl başa çıkılacağını belirlemekte yardımcı olabilir.

Eşik Gardiyanları genellikle öyküdeki başlıca düşmanlar ya da rakipler değildirler. Çoğunlukla düşmanın yardımcıları, şefin karargâhına girişi korumak için kiralanmış daha küçük haydutlar veya paralı askerlerdir. Yalnızca Özel Dünya'nın doğal bir parçası, tarafsız figürler de olabilirler. Ender bazı durumlarda ise, kahramanın istekliliğini ve yeteneklerini sınamak için yerleştirilmiş gizli yardımcılardır.

Bir düşmanla Eşik Gardiyanı arasında sıklıkla sembolik bir ilişki vardır. Doğada, ayı gibi güçlü bir hayvan, bazen tilki gibi küçük bir hayvanın, ininin önünde yuva yapmasına göz yumar. Güçlü koku alma yetisi ve keskin dişleriyle tilki, ayı uyurken diğer hayvanların mağaraya girmesine engel olmaktadır. Tilki, herhangi bir şey mağaraya girmeye çalışırsa bir gümbürtü koparark, ayı için bir erken uyarı sistemi görevini üstlenmektedir. Aynı mantıkla, öykülerdeki düşmanlar, sığınaklarının Eşik'ine bir kahraman yaklaştığı takdirde, kendilerini uyarmaları ve korumaları için, fedailer, muha-

fızlar, bekçiler, kabadayılar veya paralı askerler gibi, konumları kendilerinden daha aşağıda kişilere güvenirler.

PSİKOLOJİK İŞLEV: BUNALIMLAR

Bu Gardiyanlar, hepimizin karşılaştığı sıradan engelleri temsil edebilirler: Kötü hava, kötü şans, önyargılar, baskı veya *Beş Kolay Şey*[46] filminde Jack Nicholson'ın basit isteğini yerine getirmeyi reddeden garson gibi kötü niyetli insanlar. Ama daha derin bir psikolojik seviyede içimizdeki şeytanları betimlerler: Bunalımlar, duygusal yaralar, kötü alışkanlıklar, bağımlılıklar, büyümemizi ve gelişmemizi engelleyen kendini kısıtlamalar. Yaşamınızda ne zaman önemli bir değişiklik yapacak olsanız, içinizdeki bu şeytanlar tüm güçleriyle ayaklanır gibidirler; özellikle sizi durdurmaya kalkmasalar bile, en azından değişim mücadelesini kabul etmeye gerçekten kararlı olup olmadığınızı sınarlar.

DRAMATİK İŞLEV: SINAMA

Eşik Gardiyanı'nın başlıca dramatik fonksiyonu kahramanın sınanmasıdır. Kahramanlar bu figürlerden biriyle karşılaştıklarında bir bilmeceyi çözmek veya bir sınavı geçmek zorundadırlar. Tıpkı Oedipus'a, yolculuğuna devam etmeden önce bir bilmece soran Sfenks gibi, Eşik Gardiyanları da yol boyunca meydan okudukları kahramanları sınırlar.

Peki bu aşikâr engellerle nasıl başa çıkılacaktır? Kahramanlar bir dizi seçeneğe sahiptirler: Dönüp kaçabilirler, rakiplerine doğrudan saldırabilirler, hünerlerini kullanabilir ya da hile yapabilirler, Gardiyan'a rüşvet verebilir ya da ricada bulunabilirler veya bu muhtemel düşmanla **Müttefik** olabilirler (Kahramanlar, ortak adları Müttefikler olan bir grup arketipin yardımını görürler; bu konu ayrı bir bölümde incelenecektir).

Eşik Gardiyanı'yla başa çıkmanın en etkili yöntemlerinden biri,

46 Five Easy Pieces – 1970.

takip ettiği hayvan gibi düşünen bir avcıya benzer şekilde, rakibin kılığına girmektir. Kızılderililer, bizon sürülerine ok menzili kadar yaklaşabilmek için bufalo derileri giymekteydi. Kahraman da, ruhuna nüfuz ederek ya da onun kılığına girerek Eşik Gardiyanı'nı geçebilir. *Oz Büyücüsü*'nün İkinci Bölümü'nde, Teneke Adam, Korkak Aslan ve Korkuluk'un, kaçırılan Dorothy'yi kurtarmak için Kötü Cadı'nın şatosuna gelmeleri bunun iyi bir örneğidir. Durum hiç de iç açıcı değildir. Dorothy, ileri geri yürürken şarkı söyleyen, bir alay dolusu, haydut gibi asker tarafından, muhkem bir şatoda tutulmaktadır. Üç arkadaşın böylesi büyük bir gücün üstesinden gelmesine olanak yoktur.

Ancak kahramanlarımız, pusu kurarak üç nöbetçiyi etkisiz hale getirir ve silahlarıyla üniformalarını alırlar. Asker kılığına girdikten sonra sıranın sonuna yetişip doğruca şatonun içine ilerlerler. Kelimenin tam anlamıyla rakipleri arasına karışarak, durumu lehlerine çevirirler. Faydasız bir şekilde, kendilerinden daha üstün bir düşmanı yenmeye çalışmaktansa geçici olarak düşman **olurlar.**

Kahramanın bu figürleri Eşik Gardiyanları olarak tanıması ve kabul etmesi önemlidir. Günlük yaşamda, hayatınızda olumlu bir değişiklik yapmaya kalktığınızda muhtemelen dirençle karşılaşırsınız. Çevrenizdeki insanlar, sizi sevenler bile, genellikle değiştiğinizi görmeye pek istekli değillerdir. Bunalımlarınıza alışkındırlar ve onlardan çıkar sağlamanın yollarını bulmuşlardır. Değiştiğinizi düşünmek, onları tehdit edebilir. Şayet size direnirlerse, onların yalnızca, gerçekten değişmeye karar verip vermediğinizi sınayan Eşik Gardiyanları işlevi gördüklerini anlamanız önemlidir.

YENİ GÜCÜN İŞARETLERİ

Başarılı kahramanlar, Eşik Gardiyanları'nı düşman olarak değil, yeni bir gücün veya başarının habercisi olan kullanışlı Müttefikler olarak kabul ederler. Saldırıyormuş gibi görünen Eşik Gardiyanları, gerçekte kahramana büyük bir iyilik yapıyor olabilirler.

Kahramanlar direnişin bir güç kaynağı olduğunu da öğrenirler. Tıpkı vücut geliştirmedeki gibi, daha çok direnç daha çok güç anlamına gelmektedir. Kahramanlar, Eşik Gardiyanları'na doğruca saldırmak yerine, güçlerini kullanmayı ve onları zararsız hâle getirmeyi öğrenebilirler. Savaş sanatlarında, bir rakibin gücünün kendisine karşı kullanılabileceği öğretilir. En iyi ifade edilişiyle, Eşik Gardiyanları yenilgiye uğratılmamalı, ortaklığa kabul edilmelidirler. Kahramanlar, Eşik Gardiyanları'nın hilelerini öğrenirler, onları benimserler ve yollarına devam ederler. Neticede, evrimlerini tamamlayan kahramanlar, görünürdeki düşmanlarına karşı şefkat beslerler ve yok etmek yerine yalnızca bu engelleri aşarlar.

Kahramanlar, Eşik Gardiyanları'nın işaretlerini okumayı öğrenmelidir. *Mitin Gücü*'nde Joseph Campbell, Japonya'dan bir örnekle bu düşünceyi güzelce tanımlamıştır. Bazı Japon tapınaklarının girişleri, korkunç görünüşlü iblis heykelleri tarafından korunmaktadır. İlk dikkatinizi çekecek şey, bir elin, "Dur!" işareti yaparcasına havaya kaldırılmış olduğudur. Ama daha yakından baktığınızda öbür elin sizi içeri davet ettiğini görürsünüz. Mesaj şudur: Dış görünüşe aldananlar Özel Dünya'ya giremezler, ama yüzeysel izlenimleri geçip iç gerçekliği görebilenler içeriye buyur edilirler.

* * *

Öykülerde, Eşik Gardiyanları inanılmayacak kadar değişik biçimlere girerler. Sınır devriyeleri, muhafızlar, gece bekçileri, gözcüler, fedailer, kabadayılar, editörler, kapıcılar, giriş görevlileri ya da kahramanın yolunu geçici olarak kesip, onun güçlerini sınayan herhangi biri. Eşik Gardiyanı enerjisi, bir karakter yerine bir nesne, mimari bir özellik, bir hayvan ya da kahramanı durdurup onu sınayan bir doğa kuvvetiyle de yansıtılabilir. Eşik Gardiyanları'yla nasıl başa çıkılacağını öğrenmek, Kahramanın Yolculuğu'ndaki başlıca sınavlardan biridir.



HABERCİ

Kader - Yazgı

HABERCİ

"İnşa edersen gelecekler."
— Düşler Tarlası[47] filmindeki ses;
Phil Alden Robinson'ın, W. P. Kinsella'nın
Ayakkabısız Joe romanından uyarladığı senaryodan.

Genellikle Birinci Bölüm'de yeni bir kuvvet ortaya çıkacak ve kahramanı bir meydan okumayla karşı karşıya bırakacaktır. Bu, **Haberci** arketipinin enerjisidir. Ortaçağ şövalyeliğindeki haberciler gibi, Haberci karakterler meydan okumaları duyurur ve yaklaşmakta olan önemli bir değişikliği ilan ederler.

Şövalyelikteki haberciler, soy ağaçlarının, hanedan armalarının şeceresini tutmakla yükümlüydüler ve savaşlarda, turnuvalarda ve düğünler gibi büyük devlet olaylarında, insanları ve mevkilerini takdim etmekte önemli bir role sahiptiler. Bir bakıma, zamanlarının protokol görevlileri oldukları da söylenebilir. Savaş başlarken, çatışmanın nedenlerini anlatması için bir haberci çağrılabilir; dahası böyle bir karakter motivasyon da sağlayabilir. Shakespeare'in *V. Henry*'sinde, Dauphin'in (Fransa veliaht prensi) Elçileri, genç İngiliz krala aşağılayıcı bir hediye olan tenis toplarını getirerek, Kral Henry'nin anlamsız bir tenis oyunu dışında hiçbir şeye yaramadığını bildirdiklerinde, Haberci olarak hareket etmişlerdir. Bu Habercilerin sahne alışları savaşı çıkaran kıvılcımdır. Daha sonra Dauphin'in Habercisi olan Mountjoy karakteri, kritik Agincourt savaşı sırasında efendisiyle Kral Henry arasında mesajlar taşır.

Bir öykünün açılış evresinde, kahramanların şu veya bu şekilde paçayı kurtarmaları oldukça sık rastlanılan bir durumdur. Bir dizi savunma ve kendini koruma mekanizması eşliğinde dengesiz bir

47 Field of Dreams – 1989.

yaşam mücadelesi vermişlerdir. Ardından öyküye birdenbire giren yeni bir enerji, kahramanın durumu basitçe idare etmesini imkânsız hâle getirir. Yeni bir kişi, durum ya da bilgi, kahramanın dengesini bozar ve artık hiçbir şey eskisi gibi olmaz. Bir karar verilmeli, eyleme geçilmeli, çatışmayla yüzleşilmelidir. Genellikle Haberci arketipini betimleyen bir karakter tarafından, bir Maceraya Çağrı söz konusudur.

Mitolojide Habercilere duyulan gereksinim o kadar yüksektir ki, Yunan tanrısı Hermes (Romalılarda Merkür) bu işlevi yerine getirmek üzere seçilmiştir. Hermes her yerde, tanrıların ulağı ya da Habercisi olarak ortaya çıkar ve Zeus'un verdiği bir görevi yerine getirir veya mesajını iletir. *Odysseia*'nın başlangıcında Hermes, Athena'nın sevkiyle Kalypso'ya, Odysseus'u serbest bırakması gerektiğine dair Zeus'un mesajını iletir. Hermes'in Haberci olarak ortaya çıkışı, gerçek anlamda öyküyü başlatır.

PSİKOLOJİK İŞLEV: DEĞİŞİME ÇAĞRI

Habercilerin, değişimin gerekliliğini ilan etmek gibi önemli bir psikolojik işlevleri vardır. İçimizde, derinlerde bir şey, ne zaman değişmeye hazır olduğumuzu bilir ve bize bir haberci gönderir. Bu düşsel bir figür, gerçek biri ya da karşılaştığımız yeni bir düşünce olabilir. *Düşler Tarlası*'nda, kahramanın duyduğu gizemli Ses şöyle demektedir: "İnşa edersen gelecekler." Çağrı, okuduğumuz bir kitaptan veya izlediğimiz bir filmden de gelebilir. Ama içimizde bir şey harekete geçmiştir ve bunun sonucunda, değişim kaçınılmaz olana dek, etkisi devam eder.

DRAMATİK İŞLEV: MOTİVASYON

Haberciler motivasyon sağlarlar ve kahramana bir meydan okuma sunarak, öyküyü yoluna koyarlar. Kahramanı (ve seyirciyi), değişim ve serüvenin yaklaştığı konusunda uyarırlar.

Motive eden Haberci arketipinin bir örneği, Alfred Hitc-

hcock'un *Aşktan da Öte*[48] filminde gözlemlenebilir. Cary Grant, bir Nazi casusunun eğlence meraklısı kızını oynayan Ingrid Bergman'ı, onurlu bir davada kendisiyle çalışmaya ikna etmeyi deneyen gizli bir ajanı canlandırmaktadır. Ona hem bir meydan okuma hem de bir fırsat sunar: Kendini Cary'nin haklı davasına adayarak, kötü ününden ve aile utancından kurtulabilecektir (daha sonra bu davanın o kadar da onurlu olmadığı ortaya çıkacaktır, ama bu başka bir hikâye).

Birçok kahraman gibi Bergman'ın karakteri de değişimden korkmaktadır ve meydan okumayı kabul etmekte gönülsüzdür; ama Grant, tıpkı bir ortaçağ habercisi gibi, ona geçmişini hatırlatır ve harekete geçmesi için motive eder. Kızın, babasıyla yaptığı bir tartışmanın kaydını dinletir; bu kayıtta kız, Birleşik Devletler'e bağlılığını açıklamaktadır. Kendi vatanseverliğinin kanıtıyla karşı karşıya kalan kahraman, maceraya çağrıyı kabullenir. Motive edilmiştir.

Haberci, bir kişi ya da kuvvet de olabilir. *Kasırga*[49] veya *Deprem*[50] filmlerindeki gibi, bir fırtınanın yaklaşması ya da ilk sarsıntılar serüvenin Habercisi olabilir. Borsanın çökmesi veya bir savaş ilanı, pek çok öykünün başlangıcıdır.

Haberci sıklıkla, dengeleri değiştirecek yeni bir enerjinin haberlerini kahramana getiren bir araçtır. Bu bir telgraf ya da telefon olabilir. *Kahraman Şerif*te[51] Haberci, Gary Cooper'a düşmanlarının hapisten çıktığını ve onu öldürmek için kasabaya geldiklerini haber veren telgraf memurudur. *Amazon'da Fırtına* filminde Joan Wilder açısından Haberci, postayla gelen hazine haritası ve Kolombiya'da rehin tutulan kız kardeşinin telefon etmesidir.

HABERCİ TÜRLERİ

Haberci, olumlu, olumsuz ya da tarafsız bir figür olabilir. Bazı

48 Notorious – 1946.
49 Hurricane – 1979.
50 Earthquake – 1974.
51 High Noon – 1952.

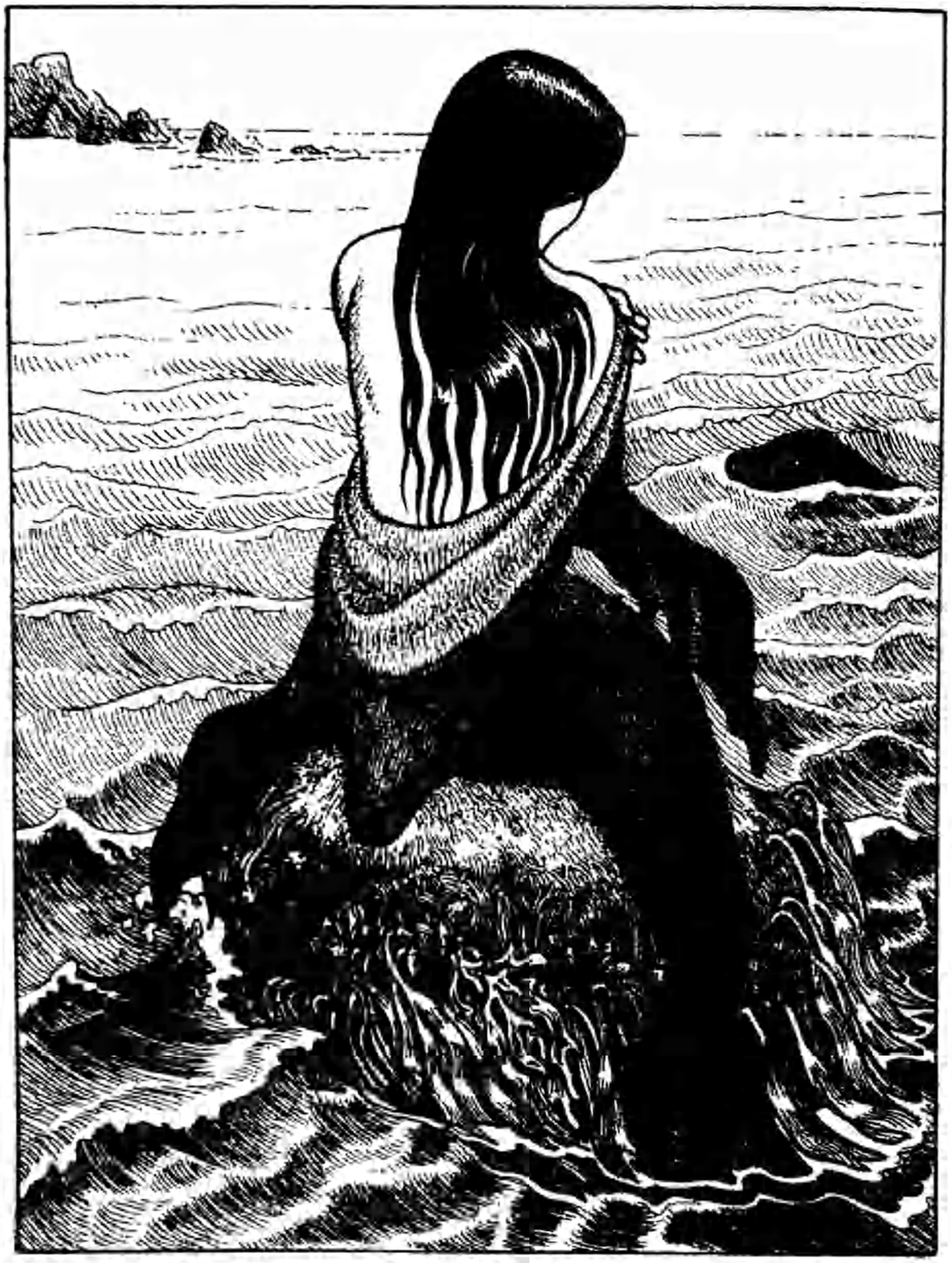
öykülerde Haberci, kahramana doğrudan meydan okuyan ya da onu olaya bulaştırmak için sıkıştırmayı deneyen bir düşman ya da düşmanın elçisidir. *Arabesk*[52] adlı gerilimde Haberci, alçakgönüllü bir üniversite profesörünü, kışkırtıcı bir iş teklifiyle ayartarak tehlikeye sürüklemeye çalışan, düşmanın özel sekreteridir. Bazı durumlarda kötü bir Haberci, meydan okumayı kahramana değil, izleyiciye bildirebilir. *Yıldız Savaşları*'nda, Darth Vader'ın, ilk kez ortaya çıktığında Prenses Leia'yı ele geçirmesi, henüz kahraman Luke Skywalker belirmeden önce, izleyiciye bir şeylerin dengesini yitirdiğini haber vermektedir.

Bazı başka öykülerde, Haberci iyi güçlerin bir temsilcisidir ve kahramanı olumlu bir serüvene çağırır. Esasen bir başka arketipi yansıtan bir karakter, geçici olarak Haberci maskesini takabilir. Kahramanı bir meydan okumayla baş başa bırakan bir Rehber, çoğunlukla Haberci olarak hareket etmektedir. Haberci, kahramanın sevdiği biri, bir Müttefik ya da Üçkâğıtçı veya Eşik Gardiyanı gibi kahramana karşı nötr biri olabilir.

* * *

Haberci arketipi, öykünün herhangi bir aşamasında ortaya çıkabilir, ama kahramanın serüvene çıkmasına yardımcı olmak için en çok Birinci Bölüm'de kullanılır. İster bir iç çağrı, ister bir dış gelişme ya da değişimin haberini getiren bir karakter olsun, Haberci arketipinin enerjisine hemen hemen her öyküde gerek duyulmaktadır.

52 Arabesque – 1966.



BİÇİM-DEĞİŞTİRİCİ

BİÇİM-DEĞİŞTİRİCİ

"Beklenmeyeni bekleyebilirsin."
— *Öldüren Şüphe*[53] filminin tanıtımı

İnsanlar genellikle, **Biçim-değiştirici** arketipinin karmaşık yapısını anlamakta güçlük çekerler; belki de bunun nedeni, bu arketipin bizzat kendi doğasının değişmesi ve sabit kalmamasıdır. Yakından incelediğiniz anda görünüşü ve özellikleri değişmektedir. Bununla birlikte Biçim-değiştirici güçlü bir arketiptir ve onu anlamak, hem öykücülükte hem de yaşamda işe yarar.

Kahramanlar sık sık, kendi bakış açılarına göre, özellikleri ve görünüşleri sürekli değişen, çoğunlukla karşı cinsten figürlerle karşılaşırlar. Genellikle kahramanın sevgilisi ya da romantik partneri, bir Biçim-değiştiricinin özelliklerini yansıtır. Sevgilimizin dengesiz, iki yüzlü, şaşkınlık verecek kadar değişken olduğu ilişkiler, hepimizin başından geçmiştir. *Öldüren Cazibe*'de[54] kahraman, tutkulu bir aşıkken bir caniye dönüşen Biçim-değiştirici bir kadınla karşılaşır.

Biçim-değiştiriciler görünüşlerini ya da ruh durumlarını değiştirirler ve kahramanın veya izleyicinin bunları kavraması zordur. Kahramanı yanlış yola yönlendirebilir ya da onu kuşkuda bırakmayı sürdürebilirler ve sadakatleri ya da güvenilirlikleri her zaman şüphelidir. Dostluk komedilerinde, bir Müttefik veya kahramanla aynı cinsiyetten bir arkadaş da Biçim-değiştirici olarak davranabilir. Büyücüler, cadılar ve canavarlar, peri masalları dünyasının geleneksel Biçim-değiştiricileridir.

53 Charade – 1963.
54 Fatal Attraction – 1987.

PSİKOLOJİK İŞLEV

Biçim-değiştirici arketipinin en önemli psikolojik amaçlarından biri, Jung psikolojisine ait terimler olan **animus** ve **anima**'nın enerjilerini yansıtmaktır. Animus, Jung'un, kadın bilinçaltındaki eril unsurlara, düş ve fantezilerindeki olumlu ya da olumsuz erkeklik imgeleri yığınına verdiği isimdir. Anima da, erkek bilinçaltında buna karşılık düşen dişil unsurlardır. Söz konusu teoriye göre insanlar, hayatta kalmaları ve iç dengelerini korumaları için şart olan erkek ve dişi niteliklerin tam bir toplamına sahiptir.

Tarihsel olarak, erkeklerdeki dişil ve kadınlardaki eril özellikler, toplum tarafından baskı altında tutulmuştur. Erkekler henüz erken yaşlarda, yalnızca maço ve duygusuz yanlarını göstermeyi öğrenirler. Toplum, kadınlara erkeksi niteliklerini azaltmayı öğretir. Bu, duygusal hatta fiziksel sorunlara yol açabilir. Erkekler artık, bastırılmış dişil niteliklerinden kimilerini geri kazanmaya çalışıyorlar: Duygusallık, sezgi, duyguları yaşama ve ifade etme yeteneği. Kadınlar da yetişkin dönemlerinin bir bölümünde, toplumun vazgeçirdiği güç ve girişkenlik gibi eril enerjilerini su yüzüne çıkarmaya uğraşıyorlar.

Bu bastırılmış nitelikler içimizde yaşar ve animayla animus gibi kendilerini düşlerde ve fantezilerde ifade ederler. Karşı cinsten öğretmenler, aile üyeleri, sınıf arkadaşları, tanrılar ve canavarlar gibi, içimizdeki bilinçsiz kuvveti ifade etmemize izin veren düş karakterlerinin biçimlerini alabilirler. Bir düş ya da fantezide anima veya animusla karşılaşmak, psikolojik gelişimin önemli bir adımı sayılır.

YANSITMA

Animus ve animayla gerçek yaşamda da karşılaşabiliriz. Doğamız gereği karşı cinsin içimizdeki imgesine uyan insanları ararız. Çoğunlukla bir benzerlik hayâl eder ve anima ya da animusa katılma arzumuzu birine **yansıtırız**. Partnerimizi açıkça göremediğimiz

ilişkilere kapılabiliriz. Onun yerine anima veya animusu, bir başkasına yansıttığımız, içimizdeki ideal partner kavramını görürüz. İlişkilerimiz boyunca sıklıkla partnerimizi kendi **yansıtmamıza** uygun davranmaya zorlarız. Hitchcock *Yükseklik Korkusu*[55] ile bu fenomeni güçlü bir şekilde ifade etmiştir. James Stewart, Kim Novak'ı, saçını ve giysilerini değiştirerek, gerçekte varolmayan dişil ideali Carlota'ya benzemeye zorlamaktadır.

İki cinsiyet için de, diğerini sürekli değişen ve gizemli bir kişi olarak görmek doğaldır. Bırakın karşı cinsi, pek çoğumuz kendi cinselliğimizi ve psikolojimizi bile anlamayız. Karşı cinse dair başlıca deneyimimiz çoğu kez, yalnızca onun değişebilirliği, tavır değiştirme eğilimi, görünüşü ve anlaşılır nedenleri bulunmayan duygularıdır.

Kadınlar, erkeklerin anlaşılmaz, kararsız ve kendilerini adama yeteneğinden yoksun olmalarından yakınırlar. Erkekler de, kadınların huysuz, kaprisli, vefasız ve öngörülemez olmalarından sızlanırlar. Öfke, en yumuşak adamı bile canavara çevirebilir. Kadınlar regl dönemlerinde dramatik değişimler geçirirler. Hamilelik sırasında, vücutlarında ve ruh durumlarında şiddetli değişimler söz konusudur. Bir noktada çoğumuz, diğerleri tarafından "ikiyüzlü" Biçim-değiştiriciler olarak algılanırız.

Animus ve anima, kahramana yardım edebilen veya ona zarar veren olumlu ya da olumsuz figürlerdir. Bazı öykülerde, ilişki kurduğu tarafın olumlu mu yoksa olumsuz mu olduğunu anlamak kahramanın görevidir.

Biçim-değiştirici arketipi, değişimin bir katalizörü, dönüşüme duyulan psikolojik açlığın bir simgesidir. Biçim-değiştirici'yle ilişki kurması, kahramanın karşı cinsle ilgili tavırlarını değiştirmesine ya da bu arketipin gün yüzüne çıkardığı bastırılmış enerjilerle uzlaşmasına yol açabilir.

Gizli karşı yanlarımızın bu yansımaları, cinsellik ve ilişkiler ko-

55 Vertigo – 1958.

nusundaki bu imgeler ve düşünceler, Biçim-değiştirici arketipini oluşturur.

DRAMATİK İŞLEV

Biçim-değiştirici, bir öyküye kuşku ve belirsizlik getirme işlevini üstlenir. Kahraman "Bana sadık mı? İhanet edecek mi? Beni gerçekten seviyor mu? Dost mu yoksa düşman mı?" diye sorup durmaya başladığında, genellikle bir Biçim-değiştirici söz konusudur.

Biçim-değiştiriciler, kara filmlerde ve gerilimlerde oldukça sık ve çeşitli biçimlerde görünürler. *Derin Uyku*[56], *Malta Şahini*[57] ve *Çin Mahallesi*[58] filmlerinde dedektifler, sadakati ve güdüleri kuşkulu kadınlarla karşılaşırlar. Hitchcock'un *Şüphe*[59] veya *Şüphenin Gölgesi*[60] filmleri gibi başka öykülerde, iyi bir kadın, Biçim-değiştirici bir erkeğin, kendisinin güvenini hak edip etmediğine karar vermek durumundadır.

Femme fatale, baştan çıkaran ya da yok eden kadını temsil eden yaygın bir Biçim-değiştirici türüdür. Cennet Bahçesi'ndeki Havva, dolap çeviren Jezebel, Samson'u güçten düşürmek için onun saçlarını kesen Delilah öyküleriyle bu düşüncenin kendisi, İncil kadar eskidir. Günümüzde femme fatale, *Temel İçgüdü*[61] filminde Sharon Stone'un ya da *Vücut Isısı*[62] filminde Kathleen Turner'ın karakteri gibi, katil bir kadın tarafından ihanete uğrayan polislerin ve dedektiflerin öykülerinde ifade edilir. Bir kadın kahramanın, ölümcül, Biçim-değiştirici femme fatale ile karşılaştığı *Kara Dul*[63] ve *Genç Bekâr Bayan Aranıyor*[64] da ilginç örneklerdir.

56 The Big Sleep – 1946.
57 The Maltese Falcon – 1941.
58 Chinatown – 1962.
59 Suspicion – 1941.
60 Shadow of a Doubt – 1943.
61 Basic Instinct – 1992.
62 Body Heat – 1981.
63 Black Widow - 1954.
64 Single White Female – 1992.

Tıpkı diğer arketipler gibi Biçim-değiştirici de, erkek ya da kadın karakterlerle ifade edilebilir. Mitlerde, edebiyatta ve filmlerde **femme fatale** kadar **homme fatale** de vardır. Yunan mitolojisinde, sonunda acı çekecek genç kızlarla eğlenmek için şekilden şekle giren Zeus, büyük bir Biçim-değiştirici'dir. *Mr. Goodbar'ı Ararken*'de kusursuz bir sevgili bulmaya çalışan bir kadın, ölümüne neden olacak Biçim-değiştirici bir adam bulur. *Yabancı*[65] filminde, Orson Welles'in canlandırdığı gizli bir Nazi olan korkunç bir Biçim-değiştiriciyle evlenmek üzere olan iyi bir kadın (Loretta Young) anlatılmaktadır.

Ölümcül(fatale) yön bu arketipte her zaman bulunmaz. Biçim-değiştiriciler, kahramanı öldürmeye çalışmaktansa yalnızca onun gözünü kamaştırabilir veya kafasını karıştırabilirler. Biçim değiştirmek aşkın doğal bir parçasıdır. Aşkla kör olmak ve diğer kişileri, taktıkları pek çok maskenin arkasında açıkça görememek, oldukça yaygın bir durumdur. *Amazon'da Fırtına*'da Michael Douglas'ın oynadığı karakter, son ana kadar erkeğin sadakatinden kuşku duymayı sürdüren kahraman Kathleen Turner'a bir Biçim-değiştirici gibi görünür.

Biçim değiştirme, görünüşteki değişiklikleri belirtebilir. Birçok filmde, bir kadının giyim tarzını veya saç modelini değiştirmesi, kimliğinin değiştiğinin ve sadakatinin kuşku uyandırdığının belirtisidir. Bu arketip aynı zamanda, başka bir aksanla konuşmak veya birbiri ardına yalan söylemek gibi, davranış ya da konuşmadaki değişikliklerle de betimlenebilir. *Arabesk* adlı gerilim filminde, Biçim-değiştirici Sophia Loren, gönülsüz kahraman Gregory Peck'e, kendi geçmişiyle ilgili hiç de doğru olmayan, göz kamaştırıcı bir sürü öykü anlatır. Birçok kahraman, kafa karıştırmak için kılık değiştiren ve yalan söyleyen kadın ya da erkek Biçim-değiştiriciler ile başa çıkmak zorundadır.

Odysseia'daki deniz tanrısı Proteus, "Denizin Yaşlı Adamı", ün-

65 The Stranger – 1946.

lü bir Biçim-değiştirici'dir. Truva Savaşı'ndan dönen kahramanlardan Menelaus, zorla bilgi almak için Proteus'u tuzağa düşürür. Proteus kaçmaya çalışırken bir aslana, yılana, pantere, yabandomuzuna, akarsuya ve bir ağaca dönüşür. Ama Menelaus ve adamları, Proteus gerçek biçimine dönene ve sorularına yanıt vermeyi kabul edene kadar onu sıkıca tutarlar. Öykünün verdiği ders, kahramanlar, Biçim-değiştiriciler karşısında sabırlı olurlarsa, sonunda gerçeğin ortaya çıkacağıdır. İngilizce'de "birçok biçime girebilen" anlamına gelen "protean" sıfatı, Proteus'un öyküsünden gelmektedir.

BİÇİM-DEĞİŞTİRİCİ'NİN MASKESİ

Diğer arketiplerde olduğu gibi, biçim değiştirmek de, öyküdeki herhangi bir karakterin üstlenebileceği bir işlev ya da takabileceği bir maskedir. Kahraman romantik bir durumda bu maskeyi takabilir. *Subay ve Centilmen*'de Richard Gere havaya girer ve Debra Winger'ı etkilemek için bir çuval dolusu yalan söyler. Senaryonun kahramanı olmasına karşın, bir süre için Biçim-değiştirici işlevini yürütür.

Kahraman bazen de bir tuzaktan kaçmak veya Eşik Gardiyanı'nı geçmek için Biçim-değiştirici olmak zorundadır. *Yırtık Rahibe*[66] filminde Whoopi Goldberg'in Las Vegas pavyon şarkıcısı karakteri, bir çete cinayetine tanık olduktan sonra, cinayete kurban gitmemek için bir rahibe kılığına girer.

Düşmanlar ya da onların müttefikleri, kahramanı baştan çıkarmak ya da onun kafasını karıştırmak için, Biçim-değiştirici maskesini takabilirler. *Pamuk Prenses*'teki[67] kötü kraliçe, kahramana zehirli elmayı yedirebilmek için bir kocakarı kılığına girer.

Biçim değiştirmek, Rehber ve Üçkâğıtçı gibi diğer bazı arketiplerin de özniteliğidir. Kral Arthur öykülerindeki Merlin, kahramana yardım etmek için sık sık biçim değiştirir. Tanrıça Athena,

66 Sister Act – 1992.
67 Snow White – 1937.

Odysseia'da, kahramana ve oğluna yardım etmek için pek çok farklı insanın kılığına girer.

Biçim-değiştiriciler, "dostluk filmleri" denilen ve iki erkek ya da iki kadının kahraman rolünü paylaştığı senaryolarda da gözlemlenebilirler. Genellikle bir tanesi geleneksel açıdan daha kahramanca davranır ve izleyici tarafından kolaylıkla tespit edilebilir. İkinci karakter baş kahramanla aynı cinsiyettendir, ama buna karşın genellikle Biçim-değiştirici olur ve sadakatiyle gerçek doğası her zaman kuşku uyandırmaktadır. *Çılgın Dünürler*[68] komedisinde "düzgün" kahraman Alan Arkin, CIA ajanı olan arkadaşı, Biçim-değiştirici Peter Falk yüzünden delirecek hâle gelir.

* * *

Biçim-değiştirici en esnek arketiplerden biridir ve çağdaş öykülerde sürekli değişen bir işlevler dizisini üstlenir. En sık olarak erkek-kadın ilişkilerinde rastlanılsa da, öykünün gereksinimlerini karşılamak için, görünüşü ya da tavırları değişen karakterleri betimlemekte de kullanışlı olabilir.

68 The In-Laws – 2003.



GÖLGE

GÖLGE

Dark Side

"İyi bir canavarı kafeste tutamazsın!"
— *Frankenstein'ın Hayaleti*[69] filminin tanıtımından

Gölge olarak bilinen arketip, karanlık tarafın enerjisini, bir şeyin ifade edilmemiş, anlaşılmamış ya da reddedilmiş yönlerini temsil eder. Çoğunlukla iç dünyamızda baskı altına alınmış canavarların yuvasıdır. Gölgeler, kendimizle ilgili hoşumuza gitmeyen her şey, kabullenemediğimiz, kendimize bile itiraf edemediğimiz tüm o karanlık sırlar olabilirler. Vazgeçtiğimiz ve kökünden söküp attığımız nitelikler, gizlendikleri bilinçaltının Gölge dünyasında hâlâ işbaşındadır. Gölge, saklanan veya bir şekilde reddettiğimiz olumlu nitelikleri de gizleyebilir.

Öykülerde Gölge'nin olumsuz yüzü, muhalifler, düşmanlar ya da hasımlar denilen karakterlerle yansıtılır. Düşmanlar ve hasımlar genellikle kahramanın öldürülmesi, yok edilmesi ya da yenilgiye uğratılması konusunda kararlıdırlar. Rakipler bu kadar düşmanca davranmayabilir ve aynı amacın peşinden giden, ama kahramanın yöntemleriyle uyuşmayan Müttefikler de olabilirler. Çatışan kahramanlar ve muhalifler, aynı arabanın başka yönlere gitmeye çalışan atları gibidirler; oysa düşmanlarla kahramanların çatışması, birbirlerine doğru yönelmiş, aynı ray üzerindeki iki tren gibidir.

PSİKOLOJİK İŞLEV

Gölge, bastırılmış duyguların gücünü temsil edebilir. Derin travmalar veya suçluluk duygusu, bilinçaltının karanlığına sürgüne gönderildiğinde iyice iltihaplanabilir ve reddedilen ya da gizlenen duygular, bizi yok etmek isteyen bir canavara dönüşebilirler. Eşik

69 Ghost of Frankenstein – 1942.

Gardiyanı bunalımları ve nevrozları temsil ediyorsa, Gölge arketipi bizi yalnızca ele geçirmekle değil, yok etmekle de tehdit eden psikozları betimlemektedir. Gölge sadece, kötü alışkanlıklarımız ve eski korkularımızla mücadele ettiğimiz karanlık yanımız olabilir. Bu enerjiye, kendi yaşamını süren, kendi ilgi ve önceliklerine sahip güçlü bir iç kuvvet de denebilir. Özellikle kabullenilip yüzleşilmezse ve günışığına çıkarılmazsa, yıkıcı bir güç haline gelebilir.

Bu nedenle düşlerde Gölgeler, canavarlar, şeytanlar, kötü yaratıklar, vampirler ya da diğer korkutucu düşmanlar şeklinde ortaya çıkarlar. Vampirler, kurtadamlar gibi pek çok Gölge figürünün, aynı zamanda biçim-değiştirici oldukları gözden kaçırılmamalıdır.

DRAMATİK İŞLEV

Dramda Gölge'nin işlevi, kahramana meydan okumaya ve onunla mücadele etmeye layık bir rakip sunmaktır. Gölgeler, bir çatışma yaratıp ölüm kalım durumuna soktukları kahramanların en iyi özelliklerini ortaya çıkarırlar. Bir öykünün, ancak barındırdığı düşmanın iyi olduğu nispette iyi olabileceği söylenir; çünkü güçlü bir düşman, kahramanı silkinmeye ve meydan okumaya yöneltecektir.

Gölge arketipinin meydan okuyan enerjisi tek bir karakterle betimlenebileceği gibi, değişik zamanlarda herhangi bir karakter tarafından takılan bir maske de olabilir. Öte yandan kahramanların kendileri de Gölge yanlarını sergileyebilirler. Baş kişi kuşkular ya da suçluluk duygusuyla bitkin düşer, kendini epeyce hırpalar, ölmeyi arzular, başarının sarhoşluğuna kapılır, güçlerini kötüye kullanır veya kendini feda etmek yerine bencillik yaparsa, Gölge onu ele geçirmiş demektir.

GÖLGENİN MASKESİ

Gölge, diğer arketiplerle güçlü bir şekilde birleştirilebilir. Diğer arketipler gibi Gölge de, herhangi bir karakterin üstlenebileceği bir **işlev** ya da takabileceği bir **maske**dir. Öykünün başlıca Rehber ki-

şisi, herhangi bir noktada Gölge maskesini takabilir. *Subay ve Centilmen*'de Louis Gossett, Jr.'ın canlandırdığı talim çavuşu, hem Rehber hem de Gölge maskelerini takmaktadır. Richard Gere'a katı donanma eğitiminde yol gösteren bir Rehber ve ikinci bir baba gibidir. Ama öykünün en can alıcı yerinde Gere'ı program dışına iterek yok etmeye çalışan bir Gölge olur Gossett. Niteliklerini anlamak için genç adamı sınırlarına kadar zorlayarak, en iyi özelliklerini ortaya çıkarma sürecinde neredeyse onu öldürür.

Bir başka güçlü arketip kombinasyonu, daha önce incelediğimiz ölümcül Biçim-değiştiricilerle ilgilidir. Kimi öykülerde başlangıçta kahramanın sevgilisi olan kişi, onun yok olmasını tasarlayan Gölge'ye dönüşecek kadar biçim değiştirebilir. Femme fatale, çoğunlukla "gölge kadın" adıyla anılır. Bu, bir kişinin erkek ve dişi yanları arasındaki bir mücadeleyi veya psikoza dönüşmüş bir karşı cins takıntısını da ifade edebilir. *Şangaylı Kadın*[70] filmiyle Orson Welles, bu tema üzerine, Rita Hayworth'ın, Welles tarafından canlandırılan karakterin gözlerini kamaştırdığı ve daha sonra biçim değiştirip onu yok etmeye çalıştığı klasik bir öykü yaratmıştır.

Gölge, diğer arketiplerin maskelerini de takabilir. Anthony Hopkins'in *Kuzuların Sessizliği*[71] filmindeki "Yamyam Hannibal" karakteri, insan doğasının karanlık yönlerini yansıtır ve öncelikle bir Gölge'dir; ama aynı zamanda, FBI ajanı Jodie Foster'a bir başka çılgın katili yakalamasında bilgi sağlayarak, bir Rehber işlevini de üstlenmiştir.

Gölgeler, kahramanı tehlikeye yönelten, baştan çıkarıcı Biçim-değiştiriciler de olabilirler. Üçkâğıtçı, Haberci arketiplerini ve hatta bazı kahramanca nitelikleri bile yansıtabilirler. Davaları uğruna cesurca savaşan düşmanlar, tıpkı *Güzel ve Çirkin*'deki[72] Çirkin gibi kurtarılabilir ve bizzat bir kahramana dönüşebilirler.

70 The Lady from Shanghai – 1947.

71 The Silence of the Lambs – 1991.

72 Beauty and the Beast.

GÖLGENİN DAHA İNSANİ KILINMASI

Gölgelerin tümüyle kötücül ve düşmanca olmaları gerekmez. Aslında, bir parça iyilik veya hayranlık uyandıran bir nitelikle rötuşlanıp biraz daha insanî kılınırlarsa iyi olur. Disney animasyon filmleri, *Peter Pan*'daki Kaptan Kanca, *Fantasia*'daki şeytan, *Pamuk Prenses*'teki güzel ama kötü ruhlu kraliçe, *Uyuyan Güzel*'deki[73] büyüleyici peri Maleficent ve *Yüz Bir Dalmaçyalı*'daki[74] kötü kadın gibi düşman karakterlerle ünlüdür. Gösterişli, güçlü, güzel ya da seçkin nitelikleri aracılığıyla, kötülükleri çok keyifli ve etkili bir şekilde sunulmuştur.

Gölgeler, kırılgan hale getirilerek de daha insanî kılınabilirler. Graham Greene, romanlarındaki düşman karakterleri, büyük bir ustalıkla, gerçek, kırılgan insanlar yapmaktadır. Yarattığı kahramanlar sık sık, tam bir düşmanı öldürecekleri sırada, zavallı adamın felç geçirdiğini ya da küçük kızından gelen bir mektubu okuduğunu keşfederler. Düşman birdenbire, ezilecek bir sinek olmaktan çıkmış ve duyguları ve zaafları olan bir insanoğluna dönüşmüştür. Böyle bir figürü öldürmek, bir refleksten çok, ahlâki bir seçimdir artık.

Öyküleri tasarlarken, pek çok Gölge figürün, kendilerini kötü karakterler ya da düşmanlar olarak görmediklerini unutmamak önemlidir. Bu bakış açısıyla düşman, kendi mitolojik dünyasının kahramanı, izleyicinin kahramanı ise onun düşmanıdır. "Doğru adam" tehlikeli bir düşman türüdür; bu kişi davasının haklılığına o kadar inanmıştır ki, amacına ulaşmaktan asla vazgeçmeyecektir. Sonuçların, araçları haklı çıkaracağına inanan adamlara dikkat edilmelidir. Hitler'in, kendi haklılığına, hatta kahramanlığına duyduğu içten inanç, amaçlarını gerçekleştirmek için en canavarca emirleri vermesine neden olmuştur.

Gölge, kahramanın dışında bir karakter ya da bir güç olabileceği gibi, kahramanın iyice bastırılmış bir yönü de olabilir. *Dr. Jekyll*

73 Sleeping Beauty – 1959.

74 One Hundred and One Dalmatians – 1961.

ve Mr. Hyde, iyi bir adamın benliğindeki karanlık tarafın kuvvetini, etkili bir şekilde betimlemektedir.

Dış Gölgeler, kahraman tarafından yok edilmeli veya yenilgiye uğratılmalıdır. İçsel türden Gölgeler, vampirler gibi, bilincin ışığına çıkarılarak etkisiz hâle getirilebilirler. Bazı Gölgeler kurtarılıp olumlu kuvvetlere bile dönüştürülebilir. Sinema tarihindeki en etkileyici Gölge figürlerinden biri olan, *Yıldız Savaşları* serisinden Darth Vader'ın, kahramanın babası olduğu, *Jedi'ın Dönüşü* bölümünde açıklanır. Sonunda tüm kötülükleri bağışlanmış, oğlunu kollayan hayaletimsi bir figüre dönüştürülmüştür. *Terminatör*[75] filminde kahramanları yok etmeye çalışan ölüm makinesi de, *Terminatör 2: Kıyamet Günü*'nde[76], kahramanlar için koruyucu Rehber olur.

Tıpkı diğer arketipler gibi Gölgeler de, hem olumlu hem olumsuz yanları yansıtabilirler. Bir kişinin ruhundaki Gölge, bastırılmış, ihmal edilmiş ya da unutulmuş herhangi bir şey olabilir. Gölge, göstermememiz gerektiğine inandığımız sağlıklı, doğal duygularımızı örter. Ama sağlıklı bir öfke ya da keder, şayet Gölge'nin bölgesinde bastırılırsa, bize beklenmedik biçimlerde saldıran ve zarar veren kötücül bir enerjiye dönüşür. Gölge, şefkat, yaratıcılık, psişik yetenek gibi açığa çıkarılmamış, keşfedilmemiş potansiyeller de olabilir. "Gidilmemiş yollar," çeşitli aşamalarda tercihler yaparak ortadan kaldırdığımız olasılıklar, Gölge'de toplanabilir ve bilinç ışığına çıkana kadar uygun anı kollayabilirler.

* * *

Gölge arketipinin psikolojik kavramı, öykülerimizdeki düşmanları ve kötü karakterleri anlamakta olduğu kadar, kahramanların betimlenmemiş, gözardı edilmiş ve derinlere gizlenmiş yönlerini kavramamızda da oldukça kullanışlı bir metafordur.

75 The Terminator – 1984.

76 The Terminator 2: Judgment Day – 1991.



MÜTTEFİK

MÜTTEFİK

"Sessiz evlerden ve ilk başlangıçtan
Keşfedilmemiş sonlara kadar,
Yoktur daha değerli hiçbir şey kazanmaktan
Dostların kahkahaları ve sevgisi dışında."
— Hilarie Belloc

Kahramanlar, yolculuklarında yoldaşlık ve akıl hocalığı yapacak, bir vicdan yerine geçecek, onları avutacak birilerine, bir **Müttefik**'e ihtiyaç duyabilirler. Göreve gönderilebilecek, mesajları iletecek, gözcülük yapacak birini bulundurmak oldukça işe yarayacaktır. Kahramanın konuşabileceği, insanî duyguları ya da kurgudaki önemli soruları ortaya çıkaracak birinin varlığı çok önemlidir. Müttefikler birçok sıradan iş yaparlar, ama aynı zamanda kahramanları daha insanî kılmak, kişiliklerini zenginleştirmek ya da onları daha açık ve dengeli davranmaya itmek gibi önemli işlevleri de üstlenirler.

Öykücülüğün şafağından beri kahramanlar, yanlarında çarpışan, öğütler veren, uyaran ve bazen kendilerine meydan okuyan dost canlısı figürlerle eşleştirilmiştir. Yazıya geçirilen ilk büyük öykülerden biri olan Gılgamış'ta, kahraman Mezopotamya kralı, tanrıların buyruğuyla, başlangıçta ona güvenmeyen, karşı çıkan, ama çok geçmeden saygısını kazanarak güvenilir Müttefik'i haline gelen güçlü ve yabani orman adamı Enkidu'yla bir araya gelmiştir. Herakles sopasıyla kafalarını kopardıktan sonra, bir daha büyümesin diye Hydra'nın boynunu dağlayan, Olimpiyat şampiyonu İolaus da değerli bir yardımcıdır.

BİRDEN FAZLA MÜTTEFİK

Kahramanlar, destansı yolculuklarında birçok Müttefik edinip, her üyesi kendine özgü bir yeteneğe sahip bir ekip oluşturabilirler. Odysseus'un gemi arkadaşları, Iason'un ise Argonaut'ları vardır. Kral Arthur, üvey kardeşi Sir Kay ile başlayıp, Yuvarlak Masa Şövalyeleri diye bilinen küçük bir Müttefikler ordusu kurmuştur. Charlemagne, imparatorluğundaki bütün uluslardan, buna benzer Müttefik bir şövalyeler birliği oluşturmuştur. Dorothy, serüveni boyunca, evcil hayvanı Ally Toto'dan başlayarak bir dizi Müttefik edinmiştir.

EDEBİYATTAKİ BÜYÜK MÜTTEFİKLER

Bazı büyük öyküler, kahramanla Müttefik arasındaki ilişkiden örülmüştür. Don Kişot ve gönülsüz köylü Sançe Panza, toplumun aykırılıklarını ve dünyayı görmenin oldukça farklı yollarını gösteren bir çift oluşturmaktadır. Shakespeare, kahramanlarını daha derinden keşfetmek, önlerine gülünç engeller çıkarmak veya kendi ruhlarına derinlemesine nüfuz edebilmelerini sağlamak için sık sık Lear'ın Budalası ya da Prens Hal'ın şamatacı eşlikçisi Falstaff gibi Müttefikler kullanmıştır. Sherlock Holmes ve Dr. Watson bir başka örnektir; Holmes'un göz kamaştırıcı zekâsı, okuyucuya öyküleri nakleden ve dedektife hayranlık duyan Müttefik Watson tarafından sunulur.

ÖZEL DÜNYANIN SUNUMU

Dr. Watson, bilinmeyen bir dünyanın kapılarını bize açan Müttefik'in işlevine iyi bir örnektir. Watson gibi Müttefikler, bizim soracağımız soruları sorabilirler. Kahramanların ketumluğu tuttuğunda ya da onların pek ilgisini çekmeyen ama bize oldukça egzotik görünen şeyleri dile getirmeleri inandırıcı görünmediğinde, her şeyi gerektiği gibi açıklama görevini bir Müttefik üstlenebilir. Özel Dünya'yı, bizim gibi acemi gözlerle gören bir Müttefik için bazen

"izleyici karakteri" de denebilir.

Patrick O'Brian, Napolyon Savaşları sırasında İngiliz Donanması hakkında yazdığı dizi romanlarda bu gereci kullanmıştır. Kahramanı Jack Aubrey, C. S. Forester'ın *Borazancı Horatio*'su gibi diğer denizcilik kitaplarının kahramanlarına benzemektedir, ama O'Brian'ın eserleri, bir doktor ve bir natüralist olmasına ve aynı zamanda arkadaşıyla yıllarca yolculuk yapmasına rağmen denize alışamayan gizli bir ajan olan, güçlü, ömür boyu Müttefik Stephen Maturin karakterinin öyküye dahil edilmesiyle bu gruptan ayrılır. O'Brian, Stephen'ın, denizcilerin jargonunu anlamak için yaptığı beceriksiz girişimlerle öyküye daha fazla mizah kattığı gibi, sabrı tükenen Jack'e, biz okuyucuların bilmek istediği, denizcilik ve savaşla ilgili ayrıntıları açıklaması için iyi bir neden verir.

WESTERN MÜTTEFİKLERİ: YARDIMCI ROLLER (SIDEKICKS)

Hollywood Western filmlerinin ve TV dizilerinin zengin geleneğinde Müttefik arketipi, on dokuzuncu yüzyıl yankesici argosuna ait olan ve "pantolonun yan cebi"nden gelen "*sidekick*" ile anılmıştır. Başka bir deyişle *sidekick*, pantolonunuzun yan cebi kadar yakınınızda tuttuğunuz biridir. Yalnız Kovboy'un "sadık Kızılderili eşlikçisi" Tonto'dan, Stagecoach'tan itibaren birçok western filminde Ally'in Müttefik'i olan Andy Devine'nın canlandırdığı, Bill Hickock'un "gülünç arkadaşı" Jingles'a kadar, bütün Western televizyon kahramanlarının bir Müttefik'i vardır. Cisco Kid, komik ve sakar Pancho'ya; Zorro, sessiz ama oldukça işe yarar yardımcısı Bernardo'ya sahipti. Walter Brennan, John Wayne'e eşlik ettiği *Kızıl Nehir* başta olmak üzere, bir dizi *sidekick* rolü oynamıştı. Burada, Müttefik'in kahraman için bir sohbet arkadaşı olması gibi alışıldık işlevlerin ötesine geçmiştir. John Wayne'in karakteri ne zaman ahlâki bir hata yapsa mırıldanarak ve daha sonra Wayne'in yerini alan oğlu mücadeleye başladığında sevinerek, adeta bir vicdan görevi görmüştür.

Müttefik ile ilişki alabildiğine karmaşıklaşabilir ve bazen başlı başına dramatik bir hâl alabilir. Kendini beğenmiş Western kanun adamı Wyatt Earp ve onun ele avuca sığmaz, alkolik, hastalıklı, ama oldukça tehlikeli Müttefik'i Doc Holliday hakkında pek çok şey yazılmış ve birkaç film çekilmiştir. Öykünün, John Sturges'ın *Vahşi Mücadele*[77] filmi gibi bazı versiyonlarında, Clanton çetesinin yarattığı tehdide karşı birlikte mücadele eden iki adam neredeyse eşittir; ancak, kanunlara uyan Wyatt Earp'ün temsil ettiği Püritanların katı ahlâk evreniyle, Güneyli bir kumarbaz olan Holliday'in temsil ettiği asi ve yabani taraf arasındaki gerilim aracılığıyla, Amerikan kültürünün en büyük çatışmalarından biri de betimlenmektedir.

İNSAN OLMAYAN MÜTTEFİKLER

Müttefiklerin mutlaka insan olmalarına gerek yoktur. Dünyadaki bazı dinlere göre herkes ruhani bir koruyucuya, ömür boyu yanında olan bir yardımcıya ya da Müttefik'e sahiptir. Bu, kişiyi koruyan ve onu doğru yolda tutan bir koruyucu melek ya da bir tür küçük tanrı olabilir. Mısırlılar, koç başlı yaratıcı tanrı Khnemu'nun, insanları çömlekçi çarkında şekillendirdiğine ve aynı anda, özdeş biçimli bir "ka" veya ruhsal koruyucu da yaptığına inanırlardı. *Ka*'nın yaşam boyu ve hatta bedeni korunduğu müddetçe öldükten sonra da kişiye eşlik ettiği düşünülüyordu. Görevi, insanı iyi ve işe yarar bir yaşam sürmeye yöneltmekti.

Romalılar da, herkesin bir koruyucu ruhu veya Müttefik'i olduğuna inanmaktaydı; erkeklerinkine "genius," kadınlarınkine "juno" adını vermişlerdi. Köken itibarıyla bunlar ailenin seçkin atalarıdır, ama sonraları kişisel koruyucu tanrılara dönüşmüşlerdir. Herkes kılavuzluk, koruma ve fazladan biraz zekâ için, yaş gününde juno ya da genius'a armağanlar verirdi. Yalnızca bireyler değil, aileler, klanlar, Senato, kentler, eyaletler ve bütün imparatorluklar, bu türden koruyucu, doğaüstü yardımcılara sahip olabiliyordu.

77 Gunfight at the O.K. Corral – 1957.

Harvey oyunu ve filminde, düş ürünü bir arkadaşa, gerçeklikle başa çıkmasına yardım eden bir tür psişik Müttefik'e güvenen bir adam anlatılmaktadır. *Tekrar Çal Sam*[78] filminde Woody Allen'ın canlandırdığı karakter, aşkın inceliklerinde ona yol göstermesi için Humphrey Bogart'ın film personasının ruhunu çağırmaktadır. *Harika Bir Hayat* filminde ise, Müttefik olarak bir melekten yardım gören umutsuz bir adam anlatılmaktadır.

HAYVAN MÜTTEFİKLER

Öykücülük tarihinde hayvan Müttefikler yaygındır. Athena ve yanından ayırmadığı baykuşu, Artemis ve sürekli yanında koşan geyiği düşünülecek olursa, özellikle tanrıçalara hayvan Müttefikler eşlik etmektedir. Avrupa halk masalı soytarısı Till Eulenspiegel her zaman iki sembolle, bir baykuş ve bir aynayla anımsanır. "Eulenspiegel" adı "Baykuş-Ayna" anlamına gelmektedir; baykuş kadar akıllı olduğu ve insanların ikiyüzlülüğüne ayna tuttuğu düşünülür. Animasyon filmi *Jester Till*'de[79] baykuş, Till'in gönülsüz Müttefik'idir. Western kahramanları da Roy Rogers'ın seçkin küheylanı *Trigger* ve köpeği *Bullet* gibi hayvan Müttefikler ile desteklenir.

ÖBÜR DÜNYADAN MÜTTEFİKLER

Eski halk masallarında, ölmüş Müttefiklerden bile bahsedilir. Müzik topluluğu "The Grateful Dead"in adı, düzgün bir cenaze töreni yaparak ruhlarını huzura kavuşturmaları gibi bir iyilikte bulunmaları karşılığında, insanlara yardım eden ölülerle ilgili halk masalı teriminden alınmıştır. *Yardımsever Hayalet,* Sheila Rosalind Allen tarafından yazılan ve eski bir evdeki romantik meselelere çözüm getiren bir hayaleti anlatan bir aşk romanıdır.

YARDIMSEVER HİZMETKÂRLAR

"Yardımsever hizmetkâr", halk masallarındaki bir başka Mütte-

78 Play It Again, Sam – 1972.
79 Till Eulenspiegel – 2003.

fik motifidir; romanslarda bir hizmetçi karakteri, aşk mektupları, mesajlar taşıyarak ya da kılık değiştirmek için malzeme sağlayarak, gizleyerek, kaçış yollarını bularak ve mazeretler yaratarak, kahramana amacını gerçekleştirmekte yardımcı olur. D'Artagnan'ın çilekeş uşağı Planchet, *Üç Silahşörler*'deki yardımcı hizmetkârlardan biridir ve John Gielgud'ün muhteşem bir performansla canlandırdığı Dudley Moore'un kâhyası, *Arthur*[80] filminde bu işlevi üstlenmektedir. Batman'in uşağı Alfred birçok işlevi yerine getirmektedir ve unutulmamalıdır ki, Müttefik işlevi Rehber arketipiyle kolaylıkla birleştirilebilir, çünkü Müttefikler arada sırada, kahramana ruhsal ve duygusal destek vermek gibi daha yüksek bir işlevi yerine getirirler.

PSİKOLOJİK İŞLEV

Müttefik, düşlerde ve edebiyatta, kişiliğin kullanılmamış, ifade edilmemiş ve görevlerini yapmaları için harekete geçirilmeleri gereken kısımlarını temsil edebilir. Öykülerde, Müttefikler bizlere bu az kullanılan kısımları hatırlatırlar ve yaşam yolculuğumuzda bize yardımcı olabilecek gerçek arkadaşları veya ilişkileri aklımıza getirirler. Müttefikler, ruhsal krizlerde yardımımıza koşabilen güçlü iç kuvvetleri temsil ederler.

ÇAĞDAŞ MÜTTEFİKLER

Müttefikler, çağdaş öykücülükte de önemli bir yere sahiptir. Sorunların çözülmesinde alternatif yollar sağlarlar ve korkunun, neşenin ya da cehaletin ifade edilmesi gibi kahramana yakışmayacak duygularla, karakterlerin kişiliklerini tamamlamaya yardımcı olurlar. James Bond, sadık Müttefik Bayan Moneypenny'ye ve bazen de, Amerikalı Müttefik, CIA ajanı Felix Leiter'a güvenmektedir. Öykülerinin genç okuyuculara hitap etmesini hedefleyen çizgi roman yazarları, çoğunlukla süper kahramanların yanına genç Müttefikler

80 Arthur - 1981.

eklerler, tıpkı *Batman*'deki Robin gibi. *Aslan Kral*'ın genç aslan kahramanı Simba'nın yanında Timon ve Pumbaa gibi gülünç Müttefikler vardır. *Yıldız Savaşları* evreni, Müttefik işlevi gören makineler, hayvanlar, yabancı yaşam formları ve ölülerin ruhlarıyla, bu konuda geleceğe dair önemli bir vizyon sunmaktadır. Uzaya ve diğer keşfedilmemiş âlemlere yeni yolculuklar yapmayı sürdürdüğümüz sürece, yapay zekâya sahip makinelerin ve robotların doğal Müttefik olarak görülmesiyle giderek daha sık karşılaşılacaktır.



ÜÇKÂĞITÇI

ÜÇKÂĞITÇI

"Bu saçma ve ben de saçmalıyorum."
—Daffy Duck

Üçkâğıtçı arketipi, yaramazlık ve değişme arzusu enerjilerini bünyesinde barındırır. Öykülerde, palyaçolar veya gülünç yardımcılar bu arketipi betimlerler. Üçkâğıtçı Kahraman, birçok mitte baş figürdür ve peri masallarının gözdesidir.

PSİKOLOJİK İŞLEV

Üçkâğıtçılar, birkaç önemli psikolojik işlevi yerine getirir. Şişmiş egoları söndürüp, kahramanları ve izleyicileri gerçekler âlemine döndürürler. Kahkahalarıyla, yaygın olumsuzluklarımızı anlamamızı sağlayıp, budalalığımızı ve ikiyüzlülüğümüzü ortaya çıkarırlar. Hepsinden önemlisi, durgun bir psikolojik durumun dengesizliğine ve absürdlüğüne dikkat çekerek, sağlıklı bir değişim ve dönüşüm sağlarlar. Statükonun doğal düşmanıdırlar. Üçkâğıtçı enerji, bir değişim gerektiğini haber veren dil sürçmeleri ve kurnazca hazırlanmış yanlışlıklarla kendisini belli eder. Kendimizi çok fazla ciddiye aldığımız zaman, gerek duyduğumuz perspektifi geri getirmek için kişiliklerimizin Üçkâğıtçı tarafı ortaya çıkabilir.

DRAMATİK İŞLEV: GÜLDÜREREK RAHATLATMA

Üçkâğıtçılar dramlarda, tüm bu psikolojik işlevlerden başka **güldürerek rahatlama** işlevini de görürler. Çözülmemiş bir gerilim, bir bekleyiş ve çatışma, duygusal açıdan yıpratıcı olabilir; en ağır dramda bile, izleyicinin ilgisi kahkaha anlarıyla canlanır. Eski bir kural, dramda dengenin gerektiğinin altını çizmektedir: **Onları bolca ağlat; ama biraz gülmelerine de izin ver.**

Üçkâğıtçılar, kahraman ya da Gölge için çalışan Müttefikler veya hizmetkârlar ya da kendi çarpık düşünceleriyle boy gösteren bağımsız figürler olabilirler.

Mitolojik Üçkâğıtçılar, bu arketipin işleyişi konusunda pek çok örnek vermektedir. En renklilerinden biri, İskandinav mitolojisindeki düzenbazlık ve hile tanrısı Loki'dir. Gerçek bir Üçkâğıtçı olarak, diğer tanrılara danışmanlık hizmeti verirken, statükoyu baltalayarak onların yok oluşlarını da kurgular. Ateşli bir yapısı vardır ve hızlı, ele avuca sığmaz enerjisiyle, tanrıların donmuş, taşlaşmış enerjilerini eritip onları eyleme ve değişime sürükler. Ayrıca genellikle karanlık bir dünyası olan İskandinav mitolojisinde epeyce ihtiyaç duyulan mizah öğesini de sağlar.

Odin ya da Thor'un kahraman işlevini üstlendiği bazı öykülerde, Loki gülünç yardımcı karakterdir. Bazı başka öykülerde ise kendisi bir tür kahramandır; fiziksel olarak daha güçlü tanrılara veya devlere karşı zekâsıyla hayatta kalan **Üçkâğıtçı Kahraman** maskesini takınır. Sonunda ise ölümcül bir rakibe veya Gölge'ye dönüşür.

ÜÇKÂĞITÇI KAHRAMANLAR

Üçkâğıtçı Kahramanlar, dünya halk ve peri masallarında adeta tavşan gibi ürerler. Gerçekten de en popüler Üçkâğıtçılardan bazıları tavşan kahramanlardır: Güney Amerika Tavşanı Br'er, Afrika masallarının Tavşan'ı, Güneydoğu Asya, İran, Hindistan vb. bölgelerden daha başka bir sürü tavşan kahramanlar... Bu öyküler, savunmasız ama çabuk düşünen tavşanı, halk masallarının kurtlar, ayılar ve avcılar gibi daha güçlü ve daha tehlikeli Gölge figürlerinin karşısına çıkarırlar. Tavşan bir şekilde düşmanını zekâsıyla alt eder ve rakip, Üçkâğıtçı Kahraman ile karşılaşmanın bedelini öder.

Üçkâğıtçı tavşanın çağdaş versiyonu, elbette ki Bugs Bunny'dir. Warner Brothers çizerleri, halk masalı kurgularını kullanıp, Bugs'ı, zekâsı karşısında hiçbir şansı bulunmayan avcıların ve yırtıcıların karşısına çıkarmışlardır. Bu türden diğer çizgi film kahramanlarına,

Warner'dan Daffy Duck, Speedy Gonzales, Roadrunner ve Tweety; Walter Lantz'dan Woody Woodpecker ve penguen Chilly Willy; MGM'den her zaman her yerde bulunan ve biçare kurdu daima zekâsıyla yenen köpek Droopy de dahildir. Mickey Mouse ise, ideal bir Üçkâğıtçı olarak başlasa da, daha sonra olgunlaşmıştır.

Kızılderililer, Çakal ve Kuzgun gibi Üçkâğıtçı hayvanlara epeyce düşkündürler. Kachina, çok güçlü ve bir o kadar da mizah yeteneğine sahip bir Üçkâğıtçı'dır.

Arada sırada durumu tersine çevirip Üçkâğıtçı karakterlerin de zekâyla alt edilebildiğini göstermek eğlencelidir. Bazen Tavşan gibi bir Üçkâğıtçı, Kaplumbağa gibi daha zayıf ve yavaş hayvanlardan yararlanmaya çalışır. "Tavşan ve Kaplumbağa" gibi halk masalları ve fabllarda, daha yavaş olan hayvan, hızlı olanı inatçı bir kararlılıkla veya kendi türünden başkalarıyla işbirliği yaparak alt eder.

Üçkâğıtçılar, kendi menfaatleri için sorun çıkarmaktan hoşlanırlar. Joseph Campbell'ın alıntı yaptığı bir Nijerya öyküsünde, Üçkâğıtçı tanrı Edshu, bir tarafı kırmızı, öbür tarafı mavi bir şapkayla yola çıkar. İnsanlar "Şu giden kırmızı şapkalı adam da kim?" diye yorumda bulunduklarında, yolun öbür tarafında, şapkanın mavi olduğunda ısrar eden diğerleriyle kavgaya tutuşurlar. Tanrı bu sorunla övünür ve "Çekişme yaratmak benim en büyük keyfim," der.

Diğerlerinin yaşamlarını etkileyen, ama kendileri değişmeyen Üçkâğıtçılar çoğunlukla **katalizör karakterler**dir. *Sosyete Polisi*'nde Eddie Murphy, kendisini pek fazla değiştirmeden varolan sistemi birbirine katarak, bir Üçkâğıtçı'nın özelliklerini sergilemektedir.

Charlie Chaplin'den Marx Kardeşler'e ve "Canlı Renkler"[81] dizisine kadar, komedilerin kahramanları statükoyu altüst eden ve bizi kendimize güldürten Üçkâğıtçı karakterlerdir. Diğer türlerin kahramanları da, bir Gölge'yi zekâyla yenmek ya da Eşik Gardiyanı'ndan paçayı kurtarmak için sıklıkla Üçkâğıtçı maskesini takmak durumundadır.

81 In Living Color – 1990.

* * *

Arketipler son derece esnek bir karakter dilidir. Bir öyküdeki karakterin, belli bir anda hangi işlevi üstlendiğini anlama imkânı verirler. Arketipleri bilmek, yazarların karakterlerine daha çok psikolojik gerçeklik ve derinlik vermesini sağlayarak, onları basmakalıplıktan kurtarır. Arketipler, eşsiz bireyler ve insanoğlunu tamamlayan niteliklerin evrensel sembolü olan karakterler yaratmakta kullanılabilir ve aynı zamanda karakterlerimizi ve öykülerimizi psikolojik açıdan gerçekçi ve mitlerin antik bilgeliğine uygun hale getirmemize yardımcı olabilirler.

Öykü âleminin sakinleriyle tanışmış olduk; şimdi, Kahramanlar Yolu'na dönerek on iki aşamaya ve arketiplerin Kahramanın Yolculuğu'nda oynadıkları rollere daha yakından bakalım.

İkinci Kitap:



YOLCULUĞUN AŞAMALARI



SIRADAN DÜNYA

Birinci Aşama:
SIRADAN DÜNYA

"Başlangıç oldukça hassas bir andır."
— *Dune*'dan, Frank Herbert'in romanından
David Lynch'in senaryosu.

Joseph Campbell, *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* kitabında, kahramanın tipik bir yolculuğunun başlangıcını tanımlar. "Bir kahraman, gündelik hayattan doğaüstü harikalar âlemine doğru serüvene çıkar..." Bu bölümde **Sıradan Dünya**'yı inceleyecek, onun kahramanı nasıl sunduğunu ve çağdaş öykülere nasıl hareket kazandırdığını göreceğiz.

Mit, senaryo, roman, kısa öykü ya da çizgi roman olsun, herhangi bir öykünün açılışı bazı sorunları da beraberinde getirir. Okuyucu ya da izleyicinin ilgisi çekilmeli, öykünün tonu belirlenmeli, nereye gittiği konusunda fikir verilmeli ve tempo düşürülmeden bir yığın bilgi işlenmelidir. Bir başlangıç, gerçekten de hassas bir andır.

YOLCULUK KILAVUZU

Öykü labirentine bir kılavuz olmak üzere, kendimizi, yüz binlerce yıl önce atalarımızın veya günümüz dünyasının uzak köşelerinde bazı insanların hâlâ yaptığı gibi, avcılık ve toplayıcılık yaparak yaşayan bir kabilenin üyesi gibi düşünelim. Kahramanın Yolculuğu'nun her aşamasında bu Arayıcılar'a geri dönecek ve kendimizi onların yerine koymaya çalışacağız.

Çevrene bak... Güçlükle yaşayan, geçtiğimiz mevsimden kalan ve tükenmekte olan yiyeceklerle hayatta kalmaya çalışan insanlar göreceksin. Kötü bir zamandayız. İnsanlar gözlerimizin önünde za-

yıflıyor, ama birkaçımız huzursuz bir enerjiyle doluyuz.

Senin gibi. Rahatsızsın, bu tükenmiş, kasvetli yere artık sığmadığını hissediyorsun. Belki bilmiyorsun ama çok geçmeden bir kahraman olarak seçileceksin ve her zaman bilinmeyenle yüzleşmeye giden seçkin Arayıcılar'a katılacaksın. Tüm Kabile'ye sağlık getirecek ve yaşamı düzeltecek bir yolculuğa, bir maceraya çıkacaksın. Öyle bir macera ki, kesin olan tek şey, senin değişeceğin. Huzursuzsun, ama içinde bir heyecan dalgalanıyor. Bu dünyadan kopmaya, macera dünyasına girmeye hazırsın.

BAŞLANGIÇTAN ÖNCE

Bir öykü başlamadan önce bile öykücü yaratıcı seçimlerle karşı karşıyadır. İzleyicinin sizden ilk beklediği şey nedir? Başlık? Diyaloğun ilk satırı? İlk imge? Öykü tam olarak karakterlerinizin yaşamının hangi aşamasında başlıyor? Bir önsöz veya sunuma gereksinim duyuyor musunuz, yoksa doğruca aksiyonun ortasına mı atlamalısınız? Açılış anları, tonu belirlemek ve bir etki yaratmak için önemli bir fırsattır. Eserinizi daha iyi anlaması için izleyiciye referans noktası oluşturacak bir metafor, bir ruh durumu ya da bir imge kotarabilirsiniz. **Öyküye mitolojik yaklaşım, yaşam hakkındaki duygularınızı açığa vuracak metaforlar ya da karşılaştırmalar kullanmak anlamına gelir.**

Alman oyun ve film yönetmeni Max Reinhardt, tiyatroda, izleyici yerini almadan veya perde açılmadan önce bile bir atmosfer yaratılabileceğine inanmıştır. Özenle seçilmiş bir ad, izleyicinin merakını uyandıracak ve onları yaklaşan deneyime hazırlayacak bir metafor oluşturabilir. İyi bir tanıtım, onları öykünüzün dünyasının metaforları olan imgeler ve sloganlarla kaynaştırabilir. İzleyici mekâna girerken ışıklandırmanın ve müziğin denetlenmesi ve yer göstericilerin tavırları ve giysileri gibi ayrıntıların bile bilinçli şekilde belirlenmesiyle, belli bir ruh durumu yaratılabilir. İzleyiciler, paylaşacakları deneyim için ideal bir havaya sokulup, komedi, aşk,

korku, dram ya da yaratmak istediğiniz herhangi bir etkiye hazırlanabilir.

Şifahî öykücüler, dinleyicilerin dikkatini çekmek için, öykülerine gelenekleşmiş cümleler ("Bir varmış bir yokmuş...") ve kişisel jestlerle başlarlar. Bu işaretler, insanları dinleyecekleri öykünün eğlenceli, üzücü veya kinayeli ruh durumuna sokabilirler.

Günümüzde bir kitap ya da bir sinema bileti satın alınmadan önce bu ilk etkileri yaratmak için kullanılabilecek birçok öğe vardır; başlık, kitap kapağı, tanıtım ve reklam, posterler, fragmanlar vesaire. Öykü, izleyiciyi yolculuğa uygun bir ruh durumuna sokan birkaç simge ya da metaforla özetlenmiştir.

BAŞLIK/AD

Başlık, öykünün doğası ve yazarın yaklaşımı için önemli bir ipucudur. İyi bir başlık, kahramanın durumu ya da dünyası için çok katmanlı bir metafora dönüşebilir. Örneğin *Baba*[82], Don Corleone'nin, etrafındakiler için adeta hem tanrı hem de baba olduğunu anlatmaktadır. Roman ve filmin logosunun grafik tasarımı bir başka metaforu çağrıştırır; bir kuklacının elleri, görülmeyen bir kuklanın iplerini çekiştirmektedir. Don Corleone kuklacı mıdır, yoksa daha üstün bir kuvvetin kuklası mıdır? Bizler Tanrı'nın kuklaları mıyız, yoksa özgür irademiz var mı? Metaforik başlık ve görsel, birçok yoruma zemin hazırladığı gibi, öykünün tutarlı bir hâle gelmesine yardım eder.

AÇILIŞ GÖRSELİ

Açılış görseli, bir atmosfer yaratmak ve öykünün nereye gideceğini belli etmek için güçlü bir araçtır. Bu, tek bir kare ya da sahnede, İkinci Bölüm'ün Özel Dünyası'nın ve oradaki çatışmayla ikiliğin çağrıştırılacağı görsel bir metafor olabilir. Temayı belli ederek, izleyiciyi karakterinizin karşılaşacağı meseleler konusunda uyarabilir.

82 The Godfather – 1972.

Clint Eastwood'un *Affedilmeyen*[83] filminin açılış sahnesinde, bir çiftliğin önünde duran bir adam, yeni ölen karısı için bir mezar kazmaktadır. Karısıyla ilişkisi ve kadının onu nasıl değiştirdiği, öyküdeki başlıca temalardır. Evinin önünde mezar kazan bir adam görüntüsü, konu için zekice bir metafor olarak algılanabilir: Kahraman evini terk eder ve ölüm ülkesine yolculuğa çıkar, orada ölümle karşılaşır, ölüme neden olur ve neredeyse kendisi de ölür. Yönetmen Eastwood, filmin sonunda aynı sahneye geri döner ve adam mezarı geride bırakıp evine dönerken, bu imgeyi bizde kapanış hissi uyandırmak için kullanır.

PROLOG

Bazı öyküler, öykünün ana kısmından, belki de karakterlerin ve dünyanın sunumundan daha önce yer alan bir prologla başlar. "Rapunzel" masalı, kahramanın doğumundan önceki bir sahneyle, Disney'in *Güzel ve Çirkin*'i, karakterin büyüsüne temel hazırlayan bir önsözle başlar. Mitler kökleri yaratılışa kadar giden mitolojik tarihin kapsamında yer alırlar ve baş karakterin girişine yol açan olaylar, ilk önce gösterilmek zorunda olabilir. Shakespeare ve Yunanlılar, atmosferi belirlemek ve dramlarının bağlamını vermek için bir anlatıcı ya da koro tarafından dillendirilen bir prologla başlarlar oyunlarına. Shakespeare'in *V. Henry* oyunu, Koro'nun[84] seslendirdiği bir pasajla başlar ve bizi, öyküde geçen kralları, atları ve orduları gözümüzün önünde canlandırmamız için "hayal gücümüzü" kullanmaya davet eder. "Beni kabul edin bu tarihe," diye istekte bulunur Koro, "Ki şu prologla alçakgönüllü sabrınızı diliyorum / Nazikçe dinleyin, şefkatle yargılayın oyunumuzu diye."

Bir prolog birkaç işlevi yerine getirebilir. Öyküde anlatılacak olayların öncesine dair izleyiciye bilgi vererek, bunun ne tür bir film ya da öykü olacağı konusunda ipucu verebilir veya öyküyü

83 Unforgiven – 1992.

84 Shakespeare'in V. Henry oyununda Koro, Elizabeth dönemi tiyatrosunda genel olarak olduğu gibi bir kişiyle temsil edilir ve oyun boyunca yorum yapar.

çarpıcı bir olayla başlatıp izleyicileri koltuklarına çivileyebilir. *Üçüncü Türle Yakın İlişkiler*[85] filminin giriş bölümü, çölde kusursuz bir şekilde korunmuş, II. Dünya Savaşı döneminden gizemli bir uçak filosunun bulunuşunu gösterir. Bu, kahraman Roy Neary ve onun dünyasının sunumundan öncedir. Böylelikle izleyiciye bir bulmacalar yığını verilir ve ilerleyen sahnelerdeki gerilimi şimdiden bir parça tatması sağlanır.

Son Görev'de[86] giriş bölümü, profesyonel bir futbol oyuncusunun cinnet geçirmesini, ardından uyuşturucu ve kumarın etkisiyle takım arkadaşlarını vurmasını anlatır. Bu bölüm, kahramanın ortaya çıkışından öncedir ve izleyicilerin merakını uyandırır ya da başka bir deyişle onlara "kanca" atar. Bu giriş kısmı, ölüm kalım meseleleriyle dolu heyecan verici bir öykünün bizi beklediği sinyalini de vermektedir.

Üçüncü Türle Yakın İlişkiler'in giriş bölümü, biraz kafa karıştırıcıdır. Filmin, inanılırlığın sınırlarını zorlayan olağanüstü olaylar hakkında olduğu mesajı verilmektedir. Gizli topluluklarda, üyeliğe kabulün eski bir kuralı vardır: **Kafa karışıklığı insanları öneriye açık hale getirir.** Bu nedenle üye adayları çoğunlukla gözleri bağlı bir şekilde karanlıkta bekletilirler ki, grubun gerçekleştirdiği ayinlere psikolojik olarak daha açık olabilsinler. Öykücülükte izleyicinin dengesini biraz bozmak ve normal algılarını biraz çarpıtmak, anlatılanları daha kolay kabul etmelerini sağlar. İzleyiciler, inançsızlıklarını askıya almaya başlayıp, fantezilerin Özel Dünya'sına girmeye hazırlanırlar.

Bazı giriş bölümleri, kahraman ortaya çıkmadan önce, düşmanı ya da öykünün barındırdığı tehlikeyi anlatırlar. *Yıldız Savaşları*'nda, Luke Skywalker sıradan dünyası içinde tanıtılmadan önce, Darth Vader'ın Prenses Leia'yı kaçırması gösterilir. Bazı dedektif filmleri, kahraman ofisinde gösterilmeden önce bir cinayetle başlar.

85 Close Encounters of the Third Kind – 1977.
86 The Last Boy Scout – 1991.

Böylesi giriş bölümleri, izleyiciye, toplumun dengesinin bozulduğu düşüncesini aktarır. Bir olaylar dizisi harekete geçmiştir ve öykünün ilerleyişi, yanlışlar düzeltilene ve denge sağlanana kadar durdurulamaz.

Prolog, her durumda gerekli ya da ilgi çekici değildir. **En iyi yaklaşımı her zaman öyküntün gereksinimleri belirleyecektir.** Siz de, pek çok öyküde olduğu gibi, kahramanı normal çevresinde (Sıradan Dünya) göstererek işe başlamak isteyebilirsiniz.

SIRADAN DÜNYA

Öykülerin pek çoğu, kahramanları ve izleyicileri Özel Dünya'ya götüren yolculuklar olduğundan, genellikle karşılaştırmaya temel sağlaması açısından Sıradan Dünya'nın oluşturulmasıyla başlar. Özel Dünya ancak, kahramanın yola çıktığı, gündelik işlerin sıradan dünyasına karşıtlık yarattığını görebilirsek özeldir. Sıradan Dünya, kahraman için bir bağlam sunar.

Sıradan Dünya bir bakıma en son geldiğiniz yerdir. Hayatta bir dizi Özel Dünya'dan geçeriz, bizler alıştıkça onlar da yavaşça sıradanlaşırlar. Tuhaf, yabancı bölgelerden, bir sonraki Özel Dünya'ya yolculuğun başlayacağı tanıdık üslere dönüşürler.

KARŞITLIK

Yazarların Sıradan Dünya'yı, Özel Dünya'dan elden geldiğince farklı yapmaları iyi bir düşüncedir, böylelikle izleyici ve kahraman, sonunda eşik geçildiğinde, dramatik bir değişim yaşayacaktır. *Oz Büyücüsü*'nde Sıradan Dünya, Technicolor Özel Dünya'yla sarsıcı bir karşıtlık yaratmak için siyah beyaz betimlenmiştir. Gerilim filmi *Yeniden Ölmek*'te[87] günümüz Sıradan Dünya'sı, 1940'ların kâbusumsu siyah beyaz geriye dönüşlerine karşıt olarak renkli çekilmiştir. *Şehir Üçkâğıtçıları*[88] filminde, kentin kasvetli, kısıtlayıcı orta-

87 Dead Again – 1991.
88 City Slickers – 1991.

mıyla öykünün büyük bir kısmının geçtiği Batı'nın canlı bölgesi arasında karşıtlık yaratılmıştır.

Özel Dünya ile karşılaştırıldığında Sıradan Dünya sakin ve sıkıcı görülebilir, ama heyecan ve meydan okumanın tohumları genellikle burada atılır. Kahramanın Sıradan Dünya'da sunulan sorunları ve çatışmaları, harekete geçirilmeyi beklemektedir.

ÖNCEDEN GÖNDERMEDE BULUNMA: ÖZEL DÜNYA'NIN BİR MODELİ

Yazarlar çoğunlukla, Sıradan Dünya bölümünü, savaşları ve ahlâki ikilemlerine **önceden göndermede bulunacakları** Özel Dünya'nın küçük bir modelini yaratmak için kullanırlar. *Oz Büyücüsü*'nde Dorothy, huysuz Bayan Gulch ile çatışır ve tehlikeden üç ırgat tarafından kurtarılır. Bu ilk sahneler, Dorothy'nin Cadı'yla mücadelelerinin ve Teneke Adam, Korkak Aslan ve Korkuluk tarafından kurtarılışının önceden anlatılması gibidir.

Amazon'da Fırtına, zekice bir önceden göndermede bulunma tekniğiyle başlar. İzleyicinin ilk gördüğü şey, soylu bir kahramanın kötü düşmanlarla dövüşme fantezisi ve sonunda gülünç bir şekilde idealleştirilmiş bir kahramanla aşk yaşamasıdır. Bu sahne, Joan Wilder'ın ikinci bölümde karşılaşacağı Özel Dünya'nın bir modelidir. Fantezinin, Joan Wilder'ın, New York'taki pespaye bir apartman dairesinde yazdığı aşk romanının son bölümü olduğu açıklanır. Açılıştaki fantezi sahneleri iki amaca hizmet etmektedir. Bize Joan Wilder ve onun aşka dair hiç de gerçekçi olmayan düşünceleri konusunda bir sürü fikir verdiği gibi, kahramanın gerçek düşmanlar ve ideal olmayan bir adamla karşılaşacağı İkinci Bölüm'ün Özel Dünyası'ndaki sorunları ve durumları da öngörmektedir. Önceden göndermede bulunma, öyküyü ritmik ya da şiirsel bir tasarıma kavuşturmakta yardımcı olabilir.

DRAMATİK SORUNUN SORULMASI

Sıradan Dünya'nın bir başka önemli işlevi, öykünün dramatik sorusunu ortaya atmaktır. **Bütün iyi öyküler, kahraman hakkında bir dizi soru barındırır.** Amacına ulaşacak mı, kusurlarının üstesinden gelebilecek mi, alması gereken dersleri alacak mı? Bazı sorular, öncelikle eylem ya da kurguyla ilgilidir. Dorothy, Oz'dan eve dönebilecek mi? E.T. gezegenine gidebilecek mi? Kahraman oyunu kazanacak mı, düşmanlarını yenecek mi, altını ele geçirecek mi?

Diğer sorular dramatiktir, daha çok kahramanın duyguları ve kişiliğiyle ilgilidir. *Hayalet*[89] filminde, Patrick Swayze'nin karakteri aşkını ifade etmeyi öğrenebilecek mi? *Özel Bir Kadın*'daki sinirli iş adamı Edward, fahişe Vivian'dan gevşemeyi ve yaşamın tadını çıkarmayı öğrenebilecek mi? Öykünün akışına dair sorular kurguyu ilerletebilir, ama dramatik sorular izleyiciye kanca atar ve onları kahramanın duygularıyla kaynaştırırlar.

İÇSEL VE DIŞSAL SORUNLAR

Her kahramanın hem içsel hem de dışsal sorunlara ihtiyacı vardır. Disney Animation için peri masalları geliştirirken, yazarların çoğunlukla kahramanlarına iyi bir dışsal sorun verdiklerini görürüz: Prenses taşa dönüşen babasının üzerindeki büyüyü kaldırabilecek mi? Kahraman, cam dağın zirvesine çıkıp prensesle evlenmeye hak kazanabilecek mi? Gretel, Hansel'i cadıdan kurtarabilecek mi? Ama bazen yazarlar, kahramanlarına çözülmeyi bekleyen çetin bir içsel sorun da vermeyi savsaklarlar.

İçsel meydan okumalardan yoksun karakterler, ne kadar kahramanca davranırlarsa davransınlar yavan ve sıkıcıdırlar. İçsel bir soruna, kişisel bir kusura ya da çözecekleri ahlâki bir ikileme gereksinim duyarlar. Öykü ilerlerken öğrenecekleri bir şey olmalıdır: Diğerleriyle anlaşmak, kendilerine güvenmek, dış görünüşün ötesini görebilmek. İzleyiciler, öğrenen, gelişen ve yaşamın içsel ve dışsal

89 Ghost – 1990.

sorunlarıyla boğuşan karakterler görmeye bayılırlar.

GİRİŞ YAPMAK

İzleyicinin kahramanınızı ilk olarak nasıl tanıyacağı, öykücü olarak kontrol ettiğiniz bir başka önemli durumdur. Onu ilk gördüğümüzde, **ilk girişini** yaptığında neyle uğraşıyor? Ne giyiyor, çevresinde kimler var ve ona nasıl tepki veriyorlar? Tavırları, duyguları nasıl ve o anki amacı ne? Öyküye yalnız mı giriyor, yoksa bir gruba mı katılıyor veya öykü başladığında zaten sahnede mi? Öyküyü o mu anlatıyor, olanlar bir başka karakterin bakış açısından mı yansıtılıyor, yoksa geleneksel nesnel anlatıcının bakış açısı mı kullanılıyor?

Karakterle izleyici arasında ilişki kurmanın önemli bir kısmıdır bu ve bütün oyuncular "giriş yapmayı" severler. Hatta oyuncu, ışıklar yandığında sahnede olsa bile, görünüşü ve tavırlarıyla izleyiciyi nasıl etkilediğine bağlı olarak bir giriş yapacaktır. Bizler, yazarlar olarak, izleyicilerin onları nasıl tanıyacaklarını göz önüne alarak kahramanlarımız için bir giriş yazabiliriz. Ne yapıyorlar, ne söylüyorlar, ne hissediyorlar? İlk gördüğümüz anda ne durumdalar? Huzurlular mı, yoksa karmaşa mı yaşıyorlar? Duygusal güçlerinin doruğundalar mı, yoksa daha sonra bir patlama yapmak üzere kendilerini mi tutuyorlar?

En önemlisi: Giriş anında karakter ne *yapıyor*? Karakterin ilk eylemi, onun tavırları, duygusal durumu, geçmişi, güçleri ve sorunları hakkında saatlerce konuşabilmek için harika bir fırsattır. İlk eylem, karakterin tipik tavırları, geleceğe dair sorunları ya da çözümleri için bir model olmalıdır. Gördüğümüz ilk davranış, karakteristik olmak zorundadır. Şayet izleyiciyi yanlış yere yönlendirip karakterin gerçek doğasını gizlemek istemiyorsanız, bu ilk eylem, karakteri tanımlamalı ve ortaya sermelidir.

Tom Sawyer hayâl dünyamıza parlak bir giriş yapar, çünkü Mark Twain, Missourili çocuk kahramanına, karakteri tümüyle

açıklayan bir görüntü vermiştir. Onunla ilk karşılaştığımızda Tom karakteristik bir eylem yapmakta, sıkıcı çit boyama işinden harikulade bir akıl oyunuyla kurtulmaktadır. Tom bir düzenbazlık sanatçısıdır, ama kurbanlarının çok sevdiği bir düzenbazdır. Tom'un karakteri tüm eylemleriyle açıklanmaktadır, yaptığı giriş onun hayata bakış açısını en açık ve en kesin şekilde tanımlamaktadır.

Sahneye çıkan oyuncular ve bir karakteri tanıtan yazarlar da, izleyicilerin içine *girmeye* ya da onlarda, hipnoz olmuşçasına, karakterle bir bütünleşme yaratmaya çalışmaktadırlar. Yazmanın büyülü güçlerinden biri, her bir izleyiciyi, kendi egolarının bir bölümünü sayfada, ekranda ya da sahnede gördükleri karaktere yansıtmaya yöneltmektir.

Bir yazar olarak bir beklenti havası yaratabilir veya diğer karakterleri, henüz ortaya çıkmamış birisi hakkında konuşturarak, o karakterin önemi konusunda bilgi sağlayabilirsiniz. Ama en önemlisi ve akılda kalıcısı, onun öyküye girerken sergilediği ilk eylem –giriş– olacaktır.

KAHRAMANI İZLEYİCİYLE TANIŞTIRMA

Sıradan Dünya'nın bir başka önemli işlevi de, kahramanı izleyiciyle tanıştırmaktır. Tıpkı toplumsal bir takdim gibi, Sıradan Dünya kişiler arasında bir bağlantı kurar ve bir diyaloğun başlayabilmesi için ortak kimi ilgileri açığa vurur. Bir şekilde kahramanın bize benzediğini düşünmeliyiz. Bir öykü oldukça gerçek bir şekilde, bizi, kendimizi kahramanın yerine koymaya ve dünyayı onun gözlerinden görmeye çağırır. Kendi bilincimizin bir kısmını, sihirli bir biçimde, kahramanınkine yansıtırız. Bu sihri gerçekleştirebilmek için, kahraman ve izleyici arasında güçlü bir sempati ya da ortak ilgi bağları kurmalısınız.

Bu, kahramanların her zaman iyi veya tamamen sempatik olmaları anlamına gelmez. Hatta hoşa gitmeleri bile şart değildir, ama ***ilişkilendirilebilir*** olmalıdırlar; film yapımcılarının, bir izleyicinin

kahraman için duymak zorunda olduğu sevgi ve anlayışın niteliğini tanımlamak için kullandıkları bir terimdir bu. Kahraman aşağılık ve düzenbaz biri olsa bile, onun bu kötü durumunu anlayabilir ve aynı geçmiş, koşullar ve güdülerle, kendimizi aynı şekilde davranırken hayâl edebiliriz.

ÖZDEŞLEŞME

Açılış sahneleri, izleyici ve kahraman için bir **özdeşleşme**, bazı açılardan ikisinin aynı olduğuna dair bir his yaratmalıdır.

Peki bunu nasıl başarırsınız? Kahramanlara evrensel amaçlar, güdüler, arzular ya da gereksinimler vererek bir özdeşleşme yaratın. Tanınma, şefkat, kabul görme ya da anlaşılma gereksinimi gibi temel dürtülerle ilişki kurabiliriz. Senarist Waldo Salt, *Geceyarısı Kovboyu*[90] senaryosundaki kahramanı Joe Buck'ın, evrensel bir gereksinim olan dokunulma güdüsüyle hareket ettiğini söylüyor. Joe Buck oldukça kötü davranışlarda bulunsa da, bizler onun ihtiyacına sempati duyabiliriz, çünkü hepimiz bunu bir noktada yaşamışızdır. Evrensel gereksinimlerle özdeşleşme, izleyiciyle kahraman arasında bir bağlantı kurar.

KAHRAMANIN KAYBI

Peri masalları kahramanları, kültür, coğrafya ve zaman sınırlarını aşarak onları birleştiren ortak bir paydaya sahiptir: Bir **kayıpları** vardır ya da bir şey onlardan koparılıp alınmıştır. Çoğunlukla, bir aile üyesini henüz kaybetmişlerdir. Anne ya da baba ölmüştür veya erkek ya da kız kardeş kaçırılmıştır. Peri masalları, tamamlanmışlık arayışı, bütünlük mücadelesi hakkındadır ve genellikle aile üyelerinden birinin eksilmesi öyküyü harekete geçirir. Eksik parçayı tamamlama gereksinimi, öyküyü "Onlar ermiş muradına..." noktasına doğru sürükler.

Pek çok film, bütünlükten yoksun bir kahraman ya da bir aile-

90 Midnight Cowboy – 1969.

nin takdimiyle başlar. *Amazon'da Fırtına* filminde Joan Wilder ve *Gizli Teşkilat*[91] filminde Roger Thornhill, bir yönleriyle eksiktirler, çünkü yaşamlarını dengeye sokacak ideal eşe gereksinim duymaktadırlar. Fay Wray'ın *King Kong*'daki[92] karakteri, yalnızca "Bir yerlerde bir amca olmalı" bilgisine sahip bir yetimdir.

Bu eksik öğeler, kahraman için sempati yaratmaya ve izleyicinin, onun er ya da geç "tamamlanma"sını arzulamasına yardımcı olur. İzleyiciler, kahramandaki eksik bir parçanın yarattığı boşluktan rahatsızlık duyarlar.

Bazı başka öykülerin birinci bölümünde, yakın bir akraba ya da arkadaşı kaçırılana veya öldürülene dek "bir eksiği yokmuş" gibi görünen kahramanlar gösterilir; bu öyküler intikam ya da kurtarma düşüncesiyle harekete geçerler. John Ford'un *Çöl Aslanı* filmi, genç bir adamın Kızılderililer tarafından kaçırıldığı haberiyle açılır ve klasik bir arama-kurtarma destanı başlar.

Bazen kahramanın ailesinde değil kişiliğinde bir eksiklik vardır: Şefkat, bağışlayıcılık ya da sevgiyi ifade etme yeteneği. *Hayalet* filminin başında kahraman "Seni seviyorum!" diyememektedir. Bu büyülü sözcükleri, ancak yaşamdan ölüme doğru yolculuğunu tamamladıktan sonra söyleyebilecektir.

Öykünün başında kimi basit görevleri yerine getirmekten aciz kahramanlar göstermek de oldukça etkili olabilir. *Sıradan İnsanlar*'da, genç kahraman Conrad, annesinin onun için hazırladığı Fransız sandviçini yiyememektedir. Sembolik dilde bu, kardeşinin kazara ölümü nedeniyle taşıdığı korkunç suçluluk duygusu yüzünden, sevilmeyi ve umursanmayı kabullenemediği anlamına gelmektedir. Kahramanın duygusal yolculuğuna çıktıktan ve terapiyle ölümü öğrenip yaşadıktan sonra, sevilmeyi kabul eder. Öykünün sonunda, Conrad'ın kız arkadaşı ona kahvaltı hazırlamayı teklif ettiğinde, artık iştahı açılmıştır. Sembolik dilde bu, onun yaşam iştahına karşılık gelmektedir.

91 North by Northwest – 1959.
92 King Kong – 1933.

TRAJİK KUSURLAR

Aristoteles'in yirmi dört yüzyıl önce açıkladığı trajedi teorisinde, trajik kahramanların ortak bir kusuru tanımlanır. Birçok hayranlık uyandırıcı niteliğe sahip olabilirler, ama bunlar arasında kaderleriyle, arkadaşlarıyla ya da tanrılarla aralarını açan bir kusur veya *hamartia* vardır. Bu, eninde sonunda felaketlerine neden olacaktır.

Bu trajik kusurun en yaygını, *hubris* denilen bir tür gurur ya da kendini beğenmişliktir. Trajik kahramanlar çoğunlukla sıradışı güçlere sahip üstün insanlardır, ama kendilerini tanrılara eşit veya onlardan üstün görmeye eğilimlidirler. İnsanların ve tanrıların yasalarından üstün olduklarını düşünerek açık uyarıları görmezden gelir veya yerel ahlâk kurallarını hiçe sayarlar. Bu ölümcül kendini beğenmişlik, kaçınılmaz şekilde, *Nemesis*'i tetikleyecektir. Onun görevi her şeyi dengeye oturtmaktır ve bunu genellikle trajik kahramanı yok ederek yerine getirir.

Bütün iyi tasarlanmış kahramanlarda bu trajik kusurun bir izi vardır; bu küçük zayıflık ya da hata, onları tamamen insanî ve gerçek yapar. Kusursuz, mükemmel kahramanlar yeterince ilginç değildir ve onları ilişkilendirmek güçtür. Süpermen'in bile, onu sempatik kılan zayıf noktaları vardır: Kryptonite'e karşı zayıflığı, kurşundan yapılmış şeylerin ötesini görememesi, her zaman ortaya çıkma tehlikesi taşıyan gizli kimliği.

YARALI KAHRAMANLAR

Bazen kahramanlar güçlü ve kontrollü görünürler, ama o kontrol derin bir ruhsal yarayı maskelemektedir. Çoğumuzun, sürekli düşünmediği, ama bazı farkındalık seviyelerinde her zaman hassaslaşan eski bir yarası veya acısı vardır. Bu reddedilme, aldatılma ya da düş kırıklığı yaraları, herkesin çektiği evrensel bir acının kişisel yansımalarıdır: Çocuğun anneden fiziksel ve ruhsal ayrılışı. Geniş anlamda hepimiz Tanrı'dan ya da varlığın rahminden – doğduğumuz ve öldüğümüzde döneceğimiz yerden – ayrılma acısını çeke-

riz. Cennetten kovulan Adem ile Havva gibi kaynağımızdan ayrılmış, yalıtılmış ve yaralanmışızdır.

Bir kahraman ya da karakteri insanî kılmak için, ona bir yara, fiziksel bir sakatlık veya derin bir duygusal acı verin. *Cehennem Silahı*[93] filminin Mel Gibson tarafından canlandırılan kahramanı sempatiktir, çünkü bir yakınını kaybetmiştir. Bu acı onu sinirli, intihara meyilli, öngörülemez ve ilginç yapmaktadır. Kahramanınızın acıları ve yara izleri, onun koruduğu, savunmaya geçtiği, zayıf ve kırılgan olduğu yerleri gösterir. Bir kahraman, yaralı yanlarını korumak için bazı alanlarda fazladan bir güce sahip de olabilir.

Balıkçı Kral[94], iki adam ve onların ruhsal yaralarının ayrıntılı bir incelemesidir. Öykü, Kutsal Kâse'ye dair Arthur efsanelerinden esinlenmiştir ve Balıkçı Kral'ın fiziksel yarası aslında ruhsal bir yarayı simgelemektedir. Söz konusu efsanede, bacağından yaralanan ve bu yüzden ne topraklarını yönetebilen ne de yaşamdan keyif alabilen bir kral anlatılmaktadır. Onun zayıflayan krallık gücüyle birlikte toprak da ölmektedir ve yalnızca Kutsal Kâse'nin ruhsal büyüsü onu canlandırabilecektir. Neredeyse ölümcül bir yara alan sistemi bütünleştirmek ve ona sağlığını geri kazandırmak için, Yuvarlak Masa Şövalyeleri, Kâse'yi bulmak üzere büyük bir serüvene atılır. Jung ekolünden psikolog Robert A. Johnson, erkek psikolojisi üzerine yazdığı kitabı *O*'da, Balıkçı Kral'ın yarasının anlamına açıklık kazandırmaktadır.

Bir başka yaralı ve neredeyse trajik kahraman, John Wayne'in, klasik Western filmi *Kızıl Nehir*'de canlandırdığı Tom Dunson'dır. Dunson sığır çobanlığı kariyerinin ilk yıllarında, görevini sevgilisinden üstün tutarak ve kalbini dinlemek yerine kafasını dinleyerek, korkunç bir ahlâki hata yapar. Bu seçim, sevgilisinin ölümüne neden olur ve kahraman, öykünün geri kalanında bu yaranın ruhsal izlerini taşır. Bastırılmış suçluluk duygusu onu daha sert, daha

93 Lethal Weapon – 1987.
94 The Fisher King – 1991.

otokratik, daha peşin hükümlü yapar ve aşkı yaşamına yeniden kabul ederek yarasını iyileştirmesinden önce, neredeyse onun ve evlatlık oğlunun felaketine yol açar.



Kahraman yüreğinin sesini dinlemeyi reddettiğinde trajik sonuçlar doğar.

Bir kahramanın yaraları görünmez olabilir. İnsanlar, bu zayıf ve incinebilir noktalarını gizlemek için çok büyük çaba gösterirler. Ama tam gelişmiş bir karakterde, böylesi zayıflıklar, kahraman alıngan, savunmacı ve kendine güvenen biri olduğunda tekrar görülebilir. Yara, izleyiciye asla açıkça gösterilmeyebilir ve yazar ve karakter arasında bir sır gibi saklanabilir. Ama böylesi bir hasar, kahramana kişisel geçmiş ve gerçekçilik duygusu katar, çünkü hepimiz geçmiş aşağılanmalar, reddedilmeler, hayâl kırıklıkları, terk edilmeler ve hatalardan kimi yara izleri taşırız. Birçok öykü, bir yarayı iyileştirme veya ruhtaki eksik bir parçayı tamamlama yolculuğudur.

KÂR-ZARARI BELİRLEME

Okuyucuların ve izleyicilerin maceraya katılabilmesi ve kahraman adına endişe duyabilmesi için, erken bir aşamada, nelerin riske atıldığının bilinmesi gerekir. Başka bir deyişle, kahraman bu se-

rüvende ne kazanacak ya da ne kaybedecektir? Başarının veya başarısızlığın, kahraman, toplum ve dünya açısından sonuçları nedir?

Mitler ve peri masalları, nelerin riske atıldığının belirlenmesi için iyi modellerdir. Çoğunlukla, oyunun getirisini açıkça belirleyen tehditkâr bir durum yaratırlar. Muhtemelen, kahraman bir dizi sınavı geçmek zorundadır, aksi durumda kafası uçurulacaktır. *Titanların Savaşı* filminde betimlenen Yunan kahramanı Perseus, pek çok çile çekmek durumundadır, yoksa sevgili prensesi Andromeda, deniz canavarı tarafından yok edilecektir. Bazı başka masallarda, *Güzel ve Çirkin*'deki babanın durumu gibi, aile üyeleri tehlike altındadır. Kahraman Belle, kendini canavarın insafına bırakarak tehlikeli bir duruma atmak için güçlü bir motivasyona sahiptir. Canavarın istediklerini yapmazsa babası zayıf düşüp ölecektir. Riskler yüksek ve bellidir.

Senaryolar çoğunlukla, yalnızca risk yeterince yüksek olmadığı için başarısızlığa uğrar. Kahramanın çuvallaması durumunda sadece biraz utanacağı veya azıcık rahatsız olacağı bir öykü, muhtemelen okuyuculardan "Eee ne olmuş?" tepkisini alacaktır. Riskleri yüksek tuttuğunuzdan emin olun: Ölüm kalım, büyük miktarda para veya kahramanın kendi ruhu gibi.

ÖYKÜNÜN MAZİSİ VE SERİM

Sıradan Dünya, serim ve öykünün mazisi meselelerini çözmek için en uygun yerdir. **Öykünün mazisi**, bir karakterin geçmişi ve deneyimleri hakkında konuyla ilgili tüm bilgilerdir; yani öykünün başındaki durüma nasıl geldiği hakkındadır. **Serim**, mazi ve kurgu hakkında diğer uygun bilgilerin – kahramanın toplumsal sınıfı, yetiştirilme tarzı, alışkanlıkları, deneyimleri, egemen toplumsal durumlar ve muhalif güçler gibi kahramanı etkileyebilecek her şeyin – zarafetle ortaya serilmesi sanatıdır. Serim kısmı, izleyicinin öyküyü ve kahramanı anlaması için bilmesi gereken her şeyi kapsar. Öykünün mazisini vermek ve iyi bir serim kısmı yazmak, elde edil-

mesi en güç yazarlık becerileri arasındadır. Kötü bir serim kısmı öyküyü dondurur. Duygusuz ve apaçık bir serim ise, mazi bölümünü yalnızca yazarın söylemek istediklerini izleyiciye aktaran bir üst sese dönüştürerek ilgiyi kendisine çekecektir. Genellikle en iyisi, izleyiciyi doğruca aksiyonun içine sürükleyip, öykü ilerledikçe olan bitenin anlaşılmasını sağlamaktır.

Seyirciler, geçmişi, karakterler duygusal açıdan allak bullak olmuşken veya telaşlıyken hafifçe ima edilen bir serim kısmından ya da görsel ipuçlarından yola çıkarak bir araya getirmek için biraz uğraşırlarsa, kendilerini daha fazla öykünün içinde hissedeceklerdir. Mazi bölümü, öykü ilerlerken yavaşça ya da gönülsüzce sunulabilir. İnsanların **yapmadıkları** veya **söylemedikleri** şeylerle, çok şey anlatılır.

Birçok dram, usulca ve acı vererek ifşa edilen sırlar hakkındadır. Çok acı verici bir sırrı koruyan duvarlar, tabaka tabaka yıkılır. İzleyiciyi dedektif öykülerinin, duygusal bilmecelerin bir parçası yapan budur.

TEMA

Sıradan Dünya, öykünüzün temasını belirleyeceğiniz yerdir. Öykü gerçekten ne hakkındadır? Şayet tek bir sözcük ya da cümleye indirgemek zorunda kalsaydınız, bu ne olurdu? Hangi düşünce ya da nitelik hakkında yazıyorsunuz? Aşk? Güven? İhanet? Kibir? Önyargı? Açgözlülük? Çılgınlık? Tutku? Dostluk? Ne söylemeye çalışıyorsunuz? Temanız, "Aşk hepsinden üstündür," "Dürüst bir adamı aldatamazsın," "Hayatta kalmak için birlikte çalışmalıyız," veya "Para bütün kötülüklerin anasıdır," mı?

Yunanca'dan gelen **Tema** sözcüğü, anlam bakımından Latince kökenli **premise**(öncül, önceden belirtme) sözcüğüne yakındır. İki sözcük de, "önceden belirlenen bir şey," veya önceden tasarlanarak gidişatı belirlemeye yardımcı olan bir şey anlamına gelir. Bir öykünün teması, yaşamın bir yönüyle ilgili temel bir ifade veya bir var-

sayımdır. Genellikle Sıradan Dünya'da, Birinci Bölüm'de bir yerlerde kendini belli eder. Karakterlerden biri tarafından rastgele söylenmiş bir söz, öykü boyunca özenle işlenen bir inancı ifade ediyor olabilir. Çalışmanızın asıl teması, siz öykünüzle bir süre uğraşana kadar ortaya çıkmayabilir veya kendini belli etmeyebilir, ama er geç onu bulmalısınız. Temayı bilmek, diyalog, eylem ve öyküyü tutarlı bir tasarıma çevirebilecek olan kostüm seçimleri için gereklidir. İyi bir öyküde, her şey bir şekilde temaya bağlıdır ve Sıradan Dünya, ana fikrin ilk dile getirileceği yerdir.

OZ BÜYÜCÜSÜ

Oz Büyücüsü'ne sıklıkla göndermede bulunuyorum, çünkü bu, pek çok insanın gördüğü klasik bir film ve açıkça çizilmiş evreleriyle, Kahramanın Yolculuğu'nun oldukça tipik bir örneği. Ayrıca şaşırtıcı derecede psikolojik derinliği var ve yalnızca küçük bir kızın eve dönmeye çalışması şeklinde değil, bir kişiliği tamamlanmışlığa kavuşturma gayretinin metaforu olarak da okunabilir.

Öykünün açılışında, kahraman Dorothy'nin belirgin bir dışsal sorunu vardır. Köpeği Toto, Bayan Gulch'un çiçek tarhını kazmış ve Dorothy'nin başı derde girmiştir. Amcası ve teyzesine gidip, endişesine ortak olmalarını bekler, ama onlar yaklaşan fırtına için hazırlık yapmakla meşguldürler. Ondan önceki mitlerin ve efsanelerin kahramanları gibi, Dorothy de huzursuzdur, yerinde duramaz, kendini yabancı hisseder ve nereye gideceğini bilemez.

Aynı zamanda içsel bir sorunu da vardır. Oraya artık uymaz, kendini "evinde" hissedemez. Tıpkı peri masallarının tamamlanmamış kahramanları gibi, yaşamında büyük bir parça eksiktir: Ailesini yitirmiştir. Henüz bilmese de, yakında "tamamlanma" serüvenine çıkacaktır: Ama evlenerek ve yeni bir ideal aile kurarak değil, kusursuz ve tamamlanmış bir kişiliğin bölümlerini yansıtan bir dizi büyülü kuvvetle tanışarak.

Bu tanışmaları önceden ima edercesine, Dorothy, Özel Dünya macerasının küçük bir modeliyle karşılaşır. Can sıkıntısıyla, büyük bir ağılın ince çitleri üzerinde dengede durmaya çalışırken içeri düşer. Arkadaş canlısı üç ırgat onu tehlikeden kurtarır; bu üç kişi, Özel Dünya'da aynı oyuncuların oynayacağı rolleri önceden haber vermektedir. Sahne sembolik dilde, Dorothy'nin, kişiliğinin çatışan yanları arasında adeta ip üzerinde yürüdüğünü ve eninde sonunda, çatışmaya doğru kaçınılmaz bir düşüşten kurtulabilmek için, varlığının bütün parçalarından alabileceği her türlü yardıma gerek duyacağını anlatmaktadır.

* * *

Kahramanların gözle görülür eksiklikleri, kusurları veya yaraları olmayabilir. Belki yalnızca huzursuz, rahatsızdırlar ve çevrelerine ya da kültürlerine uyum sağlayamamaktadırlar. Çeşitli başa çıkma mekanizmaları kullanarak veya duygusal bağımlılıklardan destek alarak, bu sağlıksız koşullara uyum sağlamaya çalışıp durumu idare ediyor olabilirler. Her şeyin yolunda gittiği konusunda kendilerini kandırabilirler. Ama er ya da geç, öyküye giren yeni bir kuvvet, onların artık yerinde sayamayacaklarını açıkça belli edecektir. Bu yeni enerji, Maceraya Çağrı'dır.

YOLCULUĞUN SORGULANMASI

1. *Büyük*,[95] *Öldüren Cazibe, Balıkçı Kral* filmlerindeki Sıradan Dünya nasıldır? Seçtiğiniz bir film, oyun veya öyküyü inceleyin. Yazar kahramanı nasıl tanıtmış? Karakteri nasıl göstermiş? Sergilemeyi nasıl yapmış? Temayı nasıl ifade etmiş? Öykünün nereye gideceğini ima etmek ya da açıkça göstermek için bir imge kullanmış mı?

2. Kendi yazdıklarınızda, kahramanınızı ne kadar yakından tanıyorsunuz? Kişisel geçmiş, fiziksel tasvir, eğitim, aile geçmişi, iş deneyimi, aşk ilişkileri, hoşlanmadığı şeyler, önyargıları, giysi, yemek, saç stili, araba ve benzeri konulardaki seçimlerini belirten tam bir biyografik taslak hazırlayın.

3. Karakterin, yaşamının her aşamasında, nerede ne yaptığını belirten bir zaman çizelgesi oluşturun. Bu sıralarda dünyada neler olup bittiğini öğrenin. Karakteriniz üzerinde en büyük etkiyi hangi düşünceler, olaylar ve insanlar yaptı?

4. Öykünüzün kahramanı hangi açıdan "tamamlanmamış"? Karakterin gereksinimleri, arzuları, amaçları, yaraları, fantezileri, dilekleri, kusurları, tuhaflıkları, pişmanlıkları, savunmaları, zayıflıkları ve bunalımları belli olsun. Hangi özelliği, kahramanınızın yok oluşuna veya çöküşüne yol açabilir? Hangi özelliği onu kurtarabilir? Karakterinizin hem içsel hem dışsal sorunları var mı? Evrensel gereksinimleri var mı? Bu gereksinimi karşılamak için hangi kişilik özelliğiyle hareket ediyor?

5. Öyküyü başlatmak için, izleyicinin bilmek zorunda olduğu, mazi ve serim kısımlarındaki tüm noktaların bir listesini yapın. Bunlar dolaylı ya da görsel olarak, süreç içinde veya çatışmayla nasıl açığa vurulabilir?

6. Değişik kültürler, değişik türden öykülere mi ihtiyaç duyarlar? Kadın ve erkek başka türden öykülere mi gerek duyar? Kadın ve erkeklerin kahramanlık yolculuklarındaki farklar nelerdir?

95 Big – 1988



MACERAYA ÇAĞRI

İkinci Aşama:
MACERAYA ÇAĞRI

"Para, serüven ve şöhret! Hayatınızın
en büyük heyecanı ... ve en uzun deniz yolculuğu
yarın saat altıda başlıyor!"
— **King Kong**'dan, James Creelman ve Ruth Rose'un senaryosu

Pek çok kahraman açısından Sıradan Dünya, durgun ama kararsız bir durum arzeder. Değişim ve dönüşümün tohumları atılmıştır ve çimlenmeleri için, yalnızca biraz yeni enerji gerekmektedir. Mitlerde ve peri masallarında sayısız kere simgelenen bu yeni enerji, Joseph Campbell'ın kullandığı terimle **Maceraya Çağrı**'dır.

Kabilenin başında sorunlar var. Midelerimizin gurultusunda ve aç çocuklarımızın çığlıklarında onun çağrısını duyuyorsun. Çevremizdeki uçsuz bucaksız topraklar çorak ve kurak; içimizden birinin tanıdık toprakların ötesine gitmesi gerek belli ki. Bu bilinmeyen topraklar tuhaf ve içimizi korkuyla dolduruyor; ama bir şeyler yapmalı, riske girmeli ki yaşam devam edebilsin.
Ateşin dumanları arasından bir siluet beliriyor, kabilenin yaşlılarından biri seni göstermekte. Evet, bir Arayıcı olarak seçildin ve yeni bir göreve başlamak üzere çağrıldın. Yaşamını tehlikeye atacaksın ki, daha büyük yaşam, Kabile, varlığını sürdürebilsin.

ÖYKÜYÜ BAŞLATMA

Çeşitli senaryo teorileri, Maceraya Çağrı'yı, kışkırtıcı olay, katalizör ya da tetik gibi başka isimlerle anarlar. Hepsi de, ana karakterin tanıtılması işi tamamlandıktan sonra, öyküyü başlatmak için bir olaya gereksinim duyulduğunda hemfikirdir.

Maceraya Çağrı, bir haber ya da haberci biçiminde gelebilir. Bir savaş ilanı, haydutların hapisten kurtulduklarını ve şerifi vurmak üzere öğle treniyle kasabaya geleceklerini bildiren bir telgrafın gelişi de olabilir. İlam, izin belgesi, mahkeme celbi gibi belgeler, yasal olaylardaki çağrılardır.

Çağrı, yalnızca kahramanın içindeki bir çalkantı ya da bilinçaltından gelen bir habercinin, değişim zamanının geldiğini haber vermesi de olabilir. Bu işaretler bazen düşler, fanteziler veya öngörüler biçiminde gelebilir. *Üçüncü Türle Yakın İlişkiler*'deki Roy Neary, Çağrı'sını, bilinçaltından yükselen imgelerle alır. Gelecekten haber veren veya huzursuzluk yaratan düşler, yaklaşan duygusal ve ruhsal değişimleri yansıtan metaforlar sağlayarak, dönüşümün yeni bir aşamasına hazırlanmakta bize yardımcı olur.

Kahraman her şeyden bıkmış da olabilir. Bardağı taşıran son damla onu serüvene yollayana dek, rahatsız edici bir durum giderek büyüyebilir. *Geceyarısı Kovboyu*'ndaki Joe Buck, lokantada yeterince bulaşık yıkadığını düşünür ve içinden yükselen bir Çağrı'nın, onu serüvene atılmaya davet ettiğini hisseder. Daha derin bir anlamda, evrensel gereksinimi onu yönlendirmektedir, fakat eşiği geçmesi için, lokantada sefil bir gün daha geçirmesi gerekmektedir.

EŞZAMANLILIK

Bir dizi beklenmedik olay ya da tesadüfler de, bir kahramanı maceraya çağıran mesaj olabilir. C. G. Jung'un araştırdığı gizemli **eşzamanlılık** kuvvetidir bu. Sözcüklerin, düşüncelerin veya olayların rastlantısal oluşumları bir anlam kazanabilir ve bir eyleme ya da düşünceye duyulan gereksinime dikkat çekebilir. Hitchcock'un *Trendeki Yabancılar*[96] filmi gibi birçok gerilimde, öykü, bir kazanın iki insanı, kaderin bir cilvesi olarak bir araya getirmesiyle başlar.

96 Strangers on a Train – 1951.

AYARTMA

Maceraya Çağrı, kahramanı ayartarak çağırabilir, tıpkı egzotik bir yolculuğun baştan çıkarıcı ilanı veya muhtemel bir sevgilinin görünmesi gibi. Bu, altının pırıltısı, hazinenin dedikodusu, tutkunun baştan çıkarıcı şarkısı da olabilir. Arthur efsanelerinden biri olan Percival'de (Parsifal olarak da bilinir), masum genç kahraman, zırhlarını kuşanıp göreve giden beş görkemli şövalyeyi görmesiyle maceraya çağrılır. Percival böylesi varlıkları daha önce hiç görmemiştir ve onları izleme güdüsüne kapılır. Ne olduklarını bulmak zorunluluğunu hissederken, kaderinde onlardan biri olmanın yazdığını fark etmez.

DEĞİŞİMİN HABERCİLERİ

Maceraya Çağrı çoğunlukla Haberci arketipini yansıtan bir karakter tarafından gerçekleştirilir. Haberci işlevini yerine getiren karakter, olumlu, olumsuz veya tarafsız olabilir; ama her zaman, bilinmeyenle yüzleşmesi için kahramana bir çağrı ya da bir meydan okuma ileterek öykünün başlamasını sağlar. Bazı öykülerde Haberci, aynı zamanda kahraman açısından Rehber, onun için en iyisini düşünen bilge bir kılavuzdur. Bazı başka öykülerdeyse, kahramana meydan okuyan veya onu tehlikeye kışkırtan bir düşmandır.

Sıklıkla, kahramanlar Haberci maskesinin arkasındaki kişinin bir Düşman mı yoksa Müttefik mi olduğunu anlamakta güçlük çekerler. Pek çok kahraman, iyi yürekli rehberlerin çağrılarını bir düşmanınkiyle karıştırmış veya bir rakibin teklifini keyifli bir serüven daveti zannetmiştir. Gerilim ve kara film tarzlarında, yazarlar Çağrı'nın gerçekliğini kasten bulanıklaştırabilirler. Gölgeli figürler, birkaç anlama gelebilecek teklifler yapabilirler; bu durumda kahramanlar, onları doğru anlayabilmek için tüm becerilerini kullanmak zorundadırlar.

Çoğunlukla, kahramanlar Sıradan Dünya'da bir şeylerin ters gittiğinden habersizdirler ve değişim için bir neden görmezler. Bir

şeyleri inkâr ediyor olabilirler. Bir dizi desteğin, bağımlılığın ve savunma mekanizmasının yardımıyla, güç bela ayakta durmaktadırlar. Haberci'nin görevi bu destekleri çekmek, kahramanın dünyasının kararsız olduğunu göstermek ve eyleme geçerek, riskler alarak ve serüvene atılarak sağlıklı bir dengeye oturtulması gerektiğini ilan etmektir.

KEŞİF

Vladimir Propp, öykülerin **keşif** denilen, yaygın bir erken aşamasını tanımlamıştır. Bir düşman, kahramanın bölgesinde araştırma yapar, belki bir mahalleye gidip orada bir çocuk yaşayıp yaşamadığını sorar veya kahraman hakkında bilgi toplar. Bu bilgi toplama işi de Maceraya Çağrı olup, izleyiciyi ve kahramanı, bir şeylerin döndüğü ve mücadelenin başlamak üzere olduğu konusunda uyarabilir.

KAFA KARIŞTIRMA VE HUZURSUZ ETME

Maceraya Çağrı çoğunlukla kahramanın kafasını karıştırabilir ve onu huzursuz edebilir. Haberciler bazen kahramanlara sinsice sokulup onların güvenini kazanmak için kılık değiştirir ve ardından da Çağrı'yı iletmek üzere biçim değiştirirler. Alfred Hitchcock, *Aşktan da Öte*'yle buna iyi bir örnek verir. Burada kahraman, babası Nazi casusu olmaktan hüküm giyen, eğlence meraklısı bir kızı canlandıran Ingrid Bergman'dır. Maceraya Çağrı, bir Nazi casus şebekesine sızmak için onun yardımını sağlamaya çalışan bir Amerikan ajanını canlandıran Cary Grant biçimindeki Haberci'yle gelir.

Önce yalnızca içki, hızlı arabalar ve onunla ilgilenen bir *playboy* havası takınarak yaşamına girer. Ama kız daha sonra onun bir "aynasız" olduğunu kazayla öğrenince, adam Haberci maskesini takar ve derinden meydan okuyan bir Maceraya Çağrı mesajını iletir.

Bergman bir parti yüzünden akşamdan kalma bir halde uyanır. Kapının önünde duran Grant, bromür asidinden elde edilen tuzlu

suyu içmesini tavsiye eder. Kızın önceden kullandığı şeylerle karşılaştırıldığında adeta zehre benzeyen, ama ona iyi gelecek bir ilaç olan bu sıvı, serüvenin yeni enerjisini simgelemektedir.

Bu sahnede kapının kenarına yaslanan Grant bir kara melek gibi görünmektedir. Bergman'ın bakış açısından bu Haberci iyi ya da kötü olabilir. Kötücül olasılık ilkin, "Devlin" olarak açıklanan ismiyle ortaya çıkmıştır.[97] Maceraya Çağrı'yı iletmek için odaya girerken, Hitchcock onu, yatağında yatan Bergman'ın, yani kahramanın akşamdan kalma durumunu yansıtan baş döndürücü çekimlerle izler. Grant tavanda yürüyormuş gibi görünür. Filmin sembolik dilinde bu sahneler, onun artık *playboy* değil Haberci olduğunu ve kahraman üzerindeki kafa karıştırıcı etkisini simgelemektedir. Grant, Çağrı'yı, Nazi casus şebekesine sızmak şeklindeki vatansever çağrısını iletir. Çağrı iletilirken Grant sağ üst köşede ve ilk kez tam ışıkta görünmektedir, bu da, Çağrı'nın Bergman'ın karakteri üzerindeki aydınlatıcı etkisini betimlemektedir.

İki karakter konuşurlarken Bergman'ın takma saçının kayması, o zamana kadar masaldan farksız olan hayatının bitmesi gerektiğini göstermektedir. Aynı anda, uzun bir yolculuğun habercisi gibi, kentten ayrılan bir trenin sesi işitilir. Hitchcock söz konusu sahnede, değişimin eşiğine yaklaşıldığını göstermek için elindeki tüm simgesel unsurları kullanmıştır. Maceraya Çağrı, kahraman açısından kafa karıştırıcı ve huzursuz edicidir, ama gelişimi için gereklidir.

EKSİKLİK YA DA GEREKSİNİM

Maceraya Çağrı, kahramanın Sıradan Dünya'da süregelen yaşamındaki bir eksilme veya kayıp biçiminde de gelebilir. *Ateş Savaşı*[98] filminde, bir Taş Devri kabilesinin korumaya çalıştığı ateş sönünce serüven başlar. Bu kayıp nedeniyle kabile üyeleri soğuktan ve açlıktan birer birer ölür. Kadınlardan biri, ateşin korunduğu

97 İngilizce sözcük oyunu: Devil – iblis, Devlin – özel ad.
98 Quest for Fire – 1981.

mahfazayı önüne koyup, tek kelime etmeden bu kaybın maceraya atılarak giderilmesi gerektiğini işaret edince, kahraman Maceraya Çağrı'yı alır.

Çağrı, bir yakının kaçırılması veya sağlık, güvenlik ya da sevgi gibi değerli herhangi bir şeyin yitirilmesi de olabilir.

BAŞKA SEÇENEK YOK

Bazı öykülerde Maceraya Çağrı, sadece kahramanın başka seçeneğinin kalmamasıyla ortaya çıkabilir. Başa çıkma mekanizması artık işlemez, diğerleri kahramandan bıkarlar veya serüvene atılmak dışında hiçbir yol kalmayana kadar kahramanı sıkıştırırlar. *Yırtık Rahibe* filminde Whoopi Goldberg'in karakteri, bir çete cinayetine tanıklık eder ve bir rahibe olarak saklanmak zorunda kalır. Seçenekleri sınırlıdır: Bir rahibe gibi davranmak ya da ölmek. Bazı kahramanların bu şansı da yoktur; kafalarına darbe yerler ve gözlerini açtıklarında, denize açılmış bir gemide zorla çalıştırılmak üzere alıkonulduklarını fark ederler; isteseler de istemeseler de serüven başlamıştır artık.

TRAJİK KAHRAMANLARA UYARILAR

Çağrıların hepsi, üstün bir maceraya yapılan olumlu davetler değildir. Trajik kahramanlar açısından, felaketin dehşetli uyarıları da olabilirler. Shakespeare'in *Julius Caesar*'ında, bir karakter uyarıyı haykırır, "Mart'ın ortasına dikkat et!" *Beyaz Balina*'da[99] tayfalar, çılgın, yaşlı bir adamdan, serüvenlerinin bir felakete dönüşeceği uyarısını alırlar.

BİRDEN FAZLA ÇAĞRI: ÇAĞRI BEKLEME

Birçok öyküde olaylar birkaç bağlamda gerçekleştiğine göre, birden çok Maceraya Çağrı kendini gösterebilir. *Kızıl Nehir* gibi büyüyen, genişleyen bir destanda, bu türden birkaç sahneye gerek

99 Moby Dick – 1956.

duyulacaktır. John Wayne'nin karakteri Tom Dunson, sevgilisi ona, kalmasını ya da yola çıktığında kendisini de yanına almasını söylediğinde yürekten bir Çağrı alır. Dunson'ın kendisi de, Sivil Savaş'tan sonraki ilk büyük sığır sürme işine kovboylarını çağırdığında, serüvene bir başka Çağrı gerçekleştirilmiştir. *Amazon'da Fırtına* filminin kahramanına, yani Kolombiya'da haydutlar tarafından kaçırılan kız kardeşinin telefon ettiği Joan Wilder'a, karmaşık bir Maceraya Çağrı sunulmaktadır. Kaçıp kovalamacaya yönelik basit Çağrı, kız kardeşin kurtarılma gereksinimiyle yapılmıştır, ama bu sahnede daha derin bir seviyede bir başka Çağrı daha vardır. Joan, kız kardeşinin kocasının gönderdiği bir zarfı açınca, *El Corazon* hazinesinin haritasını bulur, buradaki "Yürek", Joan'ın aynı zamanda duygusal bir maceraya davet edildiğini belirtmektedir.

OZ BÜYÜCÜSÜ

Bayan Gulch gelip Toto'yu öfkeyle götürdüğünde, Dorothy'nin bulanık huzursuzluk hissi belirginleşmiştir. Dorothy'nin ruhunu ele geçirmek için, iki taraf arasında bir mücadele başlamıştır. Güçlü Gölge enerjisi, iyi huylu sezgisel tarafı baskılamaya çalışmaktadır. Ama Toto içgüdüleriyle kaçar. Dorothy de, kendisine bir Maceraya Çağrı ileten içgüdülerini izler ve evden kaçar. Annesinin yerini alan, sürekli onu azarlayan ve hiç duygudaşlık göstermeyen teyzesi Em'in yanında, kendini bir eşya gibi hissetmektedir. Çağrı'ya yanıt vermek için yola çıktığında, değişimin bulutlarıyla çalkalanan bir gökyüzünün altında yürümektedir.

* * *

Maceraya Çağrı bir seçim sürecidir. Bir toplumda dengesiz bir durum ortaya çıkar ve birisi sorumluluk almak için gönüllü olur ya da seçilir. Gönülsüz kahramanlar, sorumluluktan kaçacakları için tekrar tekrar çağrılmalıdırlar. Daha istekli kahramanlar, içlerinden

gelen çağrıya yanıt verirler ve yönlendirilmeye gerek duymazlar. Kendilerini macera için seçmişlerdir. Böyle dünden hazır kahramanlar enderdir, maceraya atılacak çoğu kahramanın dürtülmesi, ayartılması, kandırılması, baştan çıkarılması ya da alıkonulması gerekmektedir. Pek çok kahraman, Maceraya Çağrı'dan kaçınmak için sıkı bir mücadele ortaya koyarlar ve bu çabalarıyla bizleri eğlendirirler. Bu çekişmeler, gönülsüz kahramanın çabaları ya da Campbell'ın deyişiyle Çağrının Reddi'dir.

YOLCULUĞUN SORGULANMASI

1. *Yurttaş Kane,*[100] *Kahraman Şerif, Öldüren Cazibe, Temel İçgüdü* ve *Beyaz Balina* filmlerinde Maceraya Çağrı unsuru nedir? Çağrı kim ya da ne tarafından iletilir? Çağrıyı yapan karakterde hangi arketipler betimlenmiştir?

2. Sizin ne gibi Maceraya Çağrı'larınız oldu ve onlara nasıl tepki verdiniz? Bir başkasına Maceraya Çağrı mesajı iletmek zorunda kaldınız mı?

3. Bir tür Maceraya Çağrı yapılmaksızın bir öykü var olabilir mi? Aklınıza, Maceraya Çağrı barındırmayan bir öykü geliyor mu?

4. Kendi öykünüzde, çağrının senaryoda bir başka yere taşınması, büyük bir değişiklik yaratır mıydı? Çağrı ne kadar geciktirilebilir ve bu istenen bir şey midir?

5. Çağrı için ideal yer neresidir? Onsuz yapabilir misiniz?

6. Çağrı'yı, iletmek için ilginç bir yol buldunuz mu veya klişe olmaması için onu çarpıttınız mı?

7. Öykünüzde birbirini izleyen Çağrılar gerekebilir. Kimler, maceranın hangi aşamasına çağrılıyor?

100 Citizen Kane – 1941.



ÇAĞRI'NIN REDDİ

Üçüncü Aşama:
ÇAĞRI'NIN REDDİ

"Bu iş için biçilmiş kaftan sayılmazsın Joan,
biliyorsun bunu."
— Amazon'da Fırtına'dan,
Diane Thomas'ın senaryosu.

Kahramanın şimdiki sorunu, Maceraya Çağrı'ya nasıl yanıt vereceğidir. Kendinizi kahramanın yerine koyduğunuzda, bunun güçlüğünü anlarsınız. Büyük bir bilinmeyene, heyecan verici ama aynı zamanda hayati tehlike barındıran bir serüvene evet demeniz isteniyor. Zaten başka türlüsü macera olmazdı. Bir korku eşiğinde duruyorsunuz; duraksama ya da en azından geçici bir süreliğine reddetme bile anlaşılabilir bir tepkidir.

Eşyalarını topla. Olası tehlikeleri ve geçmiş felaketleri düşün. Bilinmeyenin hayaleti aramızda dolaşıyor, eşikten geçmemizi engelliyor. Bazılarımız görevi reddeder, bazısı duraksar, bazısı yaşamlarımızı yitirmemizden korkan ve gitmemizi istemeyen aileler tarafından alıkonulur. İnsanların, yolculuğun zorluklarını ve en başından lanetlendiğini mırıldandıklarını duyarsın. Korkuyla soluğun kesilir ve yüreğin sıkışır. Kabileyle kalıp başkalarının kendilerini tehlikeye atmalarını mı seyretmelisin? Bir arayıcı olmak için biçilmiş kaftan mısın?

Asıl seyahat başlamadan önce yoldaki bu duraksama, izleyiciye serüvenin tehlikelerini işaret etmek gibi önemli bir dramatik işlevi yerine getirir. Macera eften püften bir iş değildir, bin türlü belayla doludur ve kahramanın servetini ya da yaşamını kaybedebileceği

yüksek riskli bir kumardır. Sonuçları tartmak için duraksamak, maceraya atılmayı gerçek bir seçim haline getirir; bu duraksama ya da reddetme sürecinden sonra, kahraman, amacına ulaşma ihtimali karşılığında yaşamını tehlikeye atmaya isteklidir. Bu süreç aynı zamanda, kahramanı görevi dikkatlice incelemeye ve belki de aşamalarını yeniden belirlemeye zorlar.

KAÇINMA

Kahramanların ilk tepkilerinin serüvenden paçayı kurtarmaya çalışmak olması, doğaldır. İsa bile, çarmıha gerilişinin arifesinde, Getsemane Bahçesi'nde "Bu kaseyi benden uzaklaşsın?" diye dua eder. Çileden kaçınmanın herhangi bir yolu var mı yok mu, kontrol etmektedir. Bu yolculuk gerçekten gerekli midir?

Film kahramanlarının en cesurları bile bazen duraksarlar, çekinirler ya da önerilen serüveni önce geri çevirirler. Rambo, Rocky ve sayısız John Wayne karakteri, sunulan macerayı en başta reddetmiştir. Reddetmenin genel nedeni geçmiş deneyimlerdir. Kahramanlar, onlara böylesi çılgınlıklara kapılmamaları gerektiğini öğreten geçmiş deneyimlere sahip olduklarını öne sürerler. Aynı türden bir başka soruna bulaştıklarını göremezsiniz. Böylesi itirazlar, ya tabloyu değiştiren daha güçlü bir motivasyonla (bir arkadaş veya akrabanın ölümü ya da kaçırılması gibi) ya da kahramanın doğasındaki macera aşkı veya onur anlayışı nedeniyle Reddetme güdüsü yenilene kadar devam eder.

Dedektifler ve sevgililer, onları daha üzgün ama daha mâkul yapan deneyimlerinden yola çıkarak başlangıçta Çağrı'yı geri çevirebilirler. Bir kahramanın gönülsüzlüğünün yenilgiye uğratılmasını görmek keyiflidir ve Reddetme ne kadar katı olursa, izleyiciler de onun aşınıp tükenmesini görmekten o kadar keyif alırlar.

MAZERETLER

Kahramanlar genellikle, bir dizi zayıf mazeretle Çağrı'yı redde-

derler. Kaçınılmaz kaderleriyle yüzleşmeyi geciktirmeye çalıştıkları bellidir ve işleri başlarından aşkın olmasa serüvene atılabileceklerini söylerler. Bunlar geçici engellerdir ve genellikle görevin önemi karşısında silinip giderler.

ISRARLA REDDETME TRAJEDİYE GÖTÜRÜR

Çağrı'nın Reddi ısrarlıysa felaketlere yol açabilir. İncil'de, Lut'un karısı, Sodom'daki evinden ayrılması ve asla arkasına bakmaması konusunda Tanrı'nın çağrısını geri çevirdiği için bir tuz yığınına dönüşmüştür. Geriye bakmak, geçmişe gömülmek ve gerçekliği yalanlamak, Reddetme'nin türevleridir.

Çağrı'nın sürekli reddedilmesi, trajik kahramanların göstergesidir. *Kızıl Nehir*'in başında Tom Dunson, Çağrı'yı reddeder ve neredeyse kesin bir felakete doğru sürüklenmeye başlar. Ancak Üçüncü Bölüm'de her şeyin bedelini ödeyip trajik kahramanın kaderinden kurtulduğunda, Çağrı'yı kabul edecektir.

ÇATIŞAN ÇAĞRILAR

Gerçekte, Tom Dunson aynı anda iki Çağrı ile karşı karşıyadır. Duygusal Çağrı sevgilisinden gelir, ama kabul ettiği Çağrı erkeklik egosundandır ve ona, erkeklere özgü bir yolculuğa tek başına çıkmasını söylemektedir. Kahramanlar, değişik serüven düzeylerinden gelen Çağrılar arasında seçim yapmak zorunda kalabilirler. Çağrı'nın Reddi, kahramanın birbirinden güç seçimlerinin dile getirildiği andır.

OLUMLU REDDETMELER

Çağrı'nın Reddi genellikle, kahramanlık sürecinde olumsuz bir andır, bu noktada macera yanlış bir yola sapabilir veya hiç başlamayabilir bile. Ancak bazı özel durumlarda, Çağrı'nın geri çevrilmesi kahraman adına bilgece ve olumlu bir harekettir. Bir Çağrı kötülüğe yönelmek anlamına gelecek veya felaket getirecekse kahramanın

hayır demesi akıllıcadır. Üç Küçük Domuz, Koca Kötü Kurt'un güçlü argümanlarına karşın kapıyı açmayı reddederler. *Ölüm Kadına Yakışır*'da,[101] Bruce Willis'in karakteri büyülü ölümsüzlük iksirini içmesi için birkaç güçlü Çağrı alır ancak, Isabella Rossellini'nin albenili sunumlarına karşın, Çağrı'yı reddeder ve ruhunu kurtarır.

KAHRAMAN OLARAK SANATÇI

Çağrı'nın Reddi'nin olumlu görüleceği bir başka özel durum, kahramanın sanatçı olmasıdır. Biz yazarlar, şairler, ressamlar ve müzisyenler, güç, çapraşık Çağrılar alırız. Sanatımıza gerekli malzemeyi bulmak için tümüyle dünyaya dalarız. Ama bazen de, sanat eserini yaratabilmek için dünyadan el ayak çekip yalnız kalırız. Öykülerdeki birçok kahraman gibi biz de, biri dış dünyadan, öbürü içimizden gelen çelişkili Çağrılar alır ve ikisinin ortasını bulmak zorunda kalırız. Kendimizi ifade etmek gibi daha üstün bir Çağrı'yı kabul etmek için, Joseph Campbell'ın "dünyanın kandırma çabaları" diye terimleştirdiği Çağrı'yı reddedebiliriz.

Büyük bir serüvene atılmaya hazırlandığınızda, Sıradan Dünya bunu bir şekilde öğrenir ve size yapışır. Odysseus ve tayfasını kayalıklara çekmeye çalışan Sirenler gibi, en tatlı ve en ısrarcı şarkılarını söyler. Çalışmaya başlarken, dikkatinizi dağıtan sayısız olay sizi yoldan çıkarır. Sirenler'in baştan çıkarıcı şarkılarının etkisiyle kayalıklara bindirmemeleri için, Odysseus adamlarının kulaklarını balmumuyla tıkamak zorunda kalmıştı.

Odysseus önce adamlarının kendisini direğe bağlamalarını istemişti, böylelikle Sirenler'i duyabilir, ancak gemiyi tehlikeye yöneltemezdi. Sanatçılar bazen yaşamda Odysseus gibi yolculuk yaparlar; tüm duyularıyla yaşamın şarkısını işitir, ama sanat gemisini yürütmek için kendilerini yelken direğine bağlarlar. Sanatın Çağrı'sına yanıt verebilmek için dünyanın güçlü Çağrı'sını geri çevirirler.

101 Death Becomes Her – 1992.

İSTEKLİ KAHRAMANLAR

Bu aşamada pek çok kahraman korkar, çekinir veya Çağrı'yı reddederken, bazıları ne duraksarlar ne de korkarlar. Bunlar Maceraya Çağrı'yı kabul eden, hatta onu arayan **istekli kahramanlar**dır. Propp onlara, "kurban kahramanlar" teriminin aksine, "arayıcılar" adını verir. Ama istekli kahramanların öykülerinde bile, Çağrının Reddi'yle betimlenen korku ve kuşku kendini gösterecektir. Diğer karakterler korkuya kapılacak ve önlerinde uzanan yolda kendilerini nelerin beklediğine dair, kahramanla izleyiciyi uyaracaklardır.

Kurtlarla Dans[102] filmindeki John Dunbar gibi istekli bir kahraman, kişisel ölüm korkusunu yenmiş olabilir. Filmin ilk sahnesinde Asiler'in tüfeklerinin önüne intihar edercesine atılıp mucize eseri kurtulduğunda, zaten ölümün kıyısındadır. Macerayı, reddetmeden ve çekincesiz bir şekilde aramaktadır. Ama cephenin tehlikeleri ve sertliği, Çağrının Reddi'ni yansıtan diğer karakterlerin kaderiyle, izleyiciye açık bir şekilde gösterilmiştir. Bunlardan biri, Dunbar'a yazılı "emirleri" veren, çılgın ve acınacak durumdaki subaydır. Çatışma öyle tuhaf ve zorludur ki, bazı insanların aklını yitirmesine sebep olabilir. Subay bu dünyanın gerçeklerini kabul edememiş, inkâr ve fantezi âlemine çekilmiş ve kendini vurarak, cepheden gelen Çağrı'yı geri çevirmiştir.

Reddetme enerjisini taşıyan bir başka karakter, terk edilmiş karakola kadar Dunbar'a eşlik eden biçare araba sürücüsüdür. Kızılderililer ve savaş korkusu dışında hiçbir şeyi dışa vurmadığı gibi, Dunbar'ın da "Çağrıyı Reddetme"sini, bu girişimden vazgeçerek medeniyete geri dönmesini ister. Arabacı, Kızılderililer tarafından vahşice öldürülür ve böylece, izleyiciye Dunbar için bir başka olası kader daha gösterilir. Ortada kahramanın kendisinden gelen bir Reddetme yoksa da, maceranın tehlikeleri diğer karakterler tarafından kabullenilmiş ve dramatize edilmiştir.

102 Dances with Wolves – 1990.

EŞİK GARDİYANLARI

Korkularının üstesinden gelen ve maceraya gönüllü olan kahramanlar da, korku ve kuşku bayraklarını açan ve onların oyundaki yeterliliğini sorgulayan güçlü figürler tarafından sınanabilirler. Bu figürler, macera başlamadan önce kahramanların yolunu kesen Eşik Gardiyanları'dır.

Amazon'da Fırtına'da Joan Wilder Çağrı'yı kabul etmiştir ve Kolombiya'daki kız kardeşi için maceraya atılmaya hazırdır. Ancak Eşik Gardiyanı'nın ürkütücü maskesini takan menajeriyle karşılaştığı sahnede, korku anı ve Reddetme noktası ayrıntılarıyla anlatılmıştır. Sert, kinik kadın, tehlikeleri güçlü bir şekilde gösterip, Joan'ı vazgeçirmeye çalışır. Laneti dile getiren bir cadı gibi, Joan'ın bir kahraman olamayacağını söyler. Joan buna katılsa bile, kızkardeşinin içinde bulunduğu tehlikeyle motive olmuştur. Maceraya hazırdır. Joan'ın kendisi Çağrı'yı Reddetme'yi yansıtmasa da, korku, kuşku ve tehlikeler izleyiciye anlatılmıştır.

Joan'ın menajeri, bir karakterin birden çok arketipin görünüşünü yansıtmak için nasıl maske değiştirebileceğini göstermektedir. Önce Joan için bir Rehber ve arkadaştır, mesleğinde ve erkeklerle arasındaki sorunlarda ona yardımcı olur. Ama bu Rehber daha sonra azılı bir Eşik Gardiyanı'na dönüşür ve müsamahasız uyarılarla macera yolunu kapatır. Çocuklarını gereğinden fazla koruyan ebeveynler gibi, kızının kendi hatalarından ders çıkarmasına izin vermez. Onun bu noktadaki işlevi, kahramanın maceraya duyduğu isteği sınamaktır.

Bu karakter bir başka önemli işlevi daha yerine getirir ve izleyici için dramatik soruyu ortaya atar. Joan, maceraya atılıp hayatta kalmayı başarabilecek kadar kahraman mıdır? Bu kuşku, kahramanın ne olursa olsun yola çıkacağını bilmekten daha ilginçtir. Böylesi sorular, kahramanın gelişimini kararsızlıkla izleyenler için duygusal bir gerilim yaratır. Çağrının Reddi çoğunlukla bu gibi kuşkuların doğmasına yardımcı olur.

Bir Rehber'in maske değiştirip Eşik Gardiyanı işlevini yerine getirmesi ender bir durum değildir. Bazı Rehberler, kahramana maceranın ilerleyen bölümlerine kadar kılavuzluk yaparlar; bazılarıysa toplumun onaylamayacağı – yasadışı, cahilce ya da tehlikeli – bir serüven karşısında kahramanın önünü keserler. Böylesi bir Rehber/Eşik Gardiyanı, toplum ya da kültürün kendisi haline gelir ve kahramanı, kabul edilebilir sınırlar dışına çıkmaması konusunda uyarır. *Sosyete Polisi*'nde Eddie Murphy'nin patronu, onu davadan alarak, Murphy'nin geçmemesi gereken bir çizgi çizer. Elbette Murphy, bu çizgiyi hemen geçecektir.

GİZLİ KAPI

Kahramanlar, Rehberler veya Eşik Gardiyanları tarafından çekilen sınırları, Gizli Kapı Yasası'yla eninde sonunda geçerler. *Güzel ve Çirkin*'deki Belle'e, kesinlikle açmaması gereken bir kapı dışında Çirkin'in evini serbestçe kullanabileceği söylenir; bizse onun bir noktada gizli kapıyı açmak zorunda kalacağını biliriz. Pandora'ya kutuyu açmaması söylenseydi, içine bakana kadar asla rahat edemezdi. Şayet Psykhe'ye, sevgilisi Kûpid'e asla bakmaması söylenseydi, mutlaka bir yolunu bulup ona bakardı. Bu öyküler, insan merakının, tüm gizli şeyleri ve sırları bilme güdüsünün simgeleridir.

OZ BÜYÜCÜSÜ

Dorothy evden kaçar ve öncelikli işlevi tehlikeli bir yolculuğun eşiğinde onu engellemek olan, Yaşlı Bilge Adam rolündeki Profesör Marvel'ın arabasına kadar gelir. Bu noktada Dorothy istekli bir kahramandır ve yolculuğun tehlikelerini izleyiciye anlatma görevi Profesör'e bırakılmıştır. Profesör, onu eve dönmeye ikna eder, ama geçici olarak.

Gerçekte Profesör Marvel, eve dönmesi, çatışan dişil enerjisiyle barışması, Em Teyzesi'nin sevgisini kazanması ve kaçmaktansa duygularıyla yüzleşmesi için daha büyük bir Çağrı iletmektedir.

Dorothy o an için sırtını dönmüşse de, yaşamında etkili olan güçler harekete geçmiştir bir kere. İçinde kaynayan duyguların simgesi olan kasırganın korkutucu gücünün, sevdiklerini ve dostlarını, bilinmeyen, ulaşılmaz bir yere götürdüğünü görür. Kimse onu duyamaz. Sezgileri ve Toto dışında yalnızdır. Birçok kahraman gibi o da, bir kere yola çıktığı zaman artık hiçbir şeyin eskisi gibi olmayacağını anlar. Nihayetinde, Reddetme anlamsızdır. Ardında kalan köprüleri çoktan yıkmıştır ve Kahramanlar Yolu'na adım atmanın sonuçlarına katlanmak zorundadır.

Dorothy'nin sığındığı boş ev, eski kişilik yapısının yaygın bir simgesidir. Ama tıpkı onun gibi, değişimin kasırgası onu uçurmaya gelir ve bu olağanüstü güç karşısında hiçbir yapı dayanamaz.

* * *

Reddetme, Çağrı'nın gelmesiyle onu kabul etme arasında bir iki sözcüklük bir duraksama, kısa bir an olabilir (Yolculuğun birkaç aşaması tek bir sahnede birleştirilebilir. Halkbilimciler buna "bir metinde iki biçimin bir arada bulunması" diyorlar). Kahramanın doğasına bağlı olarak Reddetme, yolculuğun başlangıcına yakın bir bölümde gerçekleşebilir ya da onunla yolun her aşamasında karşılaşılabilir.

Çağrının Reddi, maceranın odağını yeniden belirlemek için bir fırsat olabilir. Eğlenmek ya da nahoş bir durumdan kaçınmak için başlayan bir macera, daha derin bir ruhsal serüvene dönüştürülebilir.

Bir kahraman, korkuyu yaşamak, kendisini bekleyen sınavların korkunçluğunu izleyiciye aktarmak için eşikte duraksar. Ama sonunda korku, genellikle bilge ve koruyucu güçlerin yardımıyla veya büyülü armağanlarla yenilir ya da bir kenara bırakılır; söz konusu etkenler bir sonraki aşamanın, Rehberle Karşılaşma'nın enerjisini yansıtmaktadır.

YOLCULUĞUN SORGULANMASI

1. *Öldüren Cazibe, Kızlar Sahada* ve *Özel bir Kadın* filmlerinde, kahraman Çağrı'yı nasıl reddeder? Çağrının Reddi ya da çekinceler, her öykü ya da her kahraman için gerekli bir aşama mıdır?

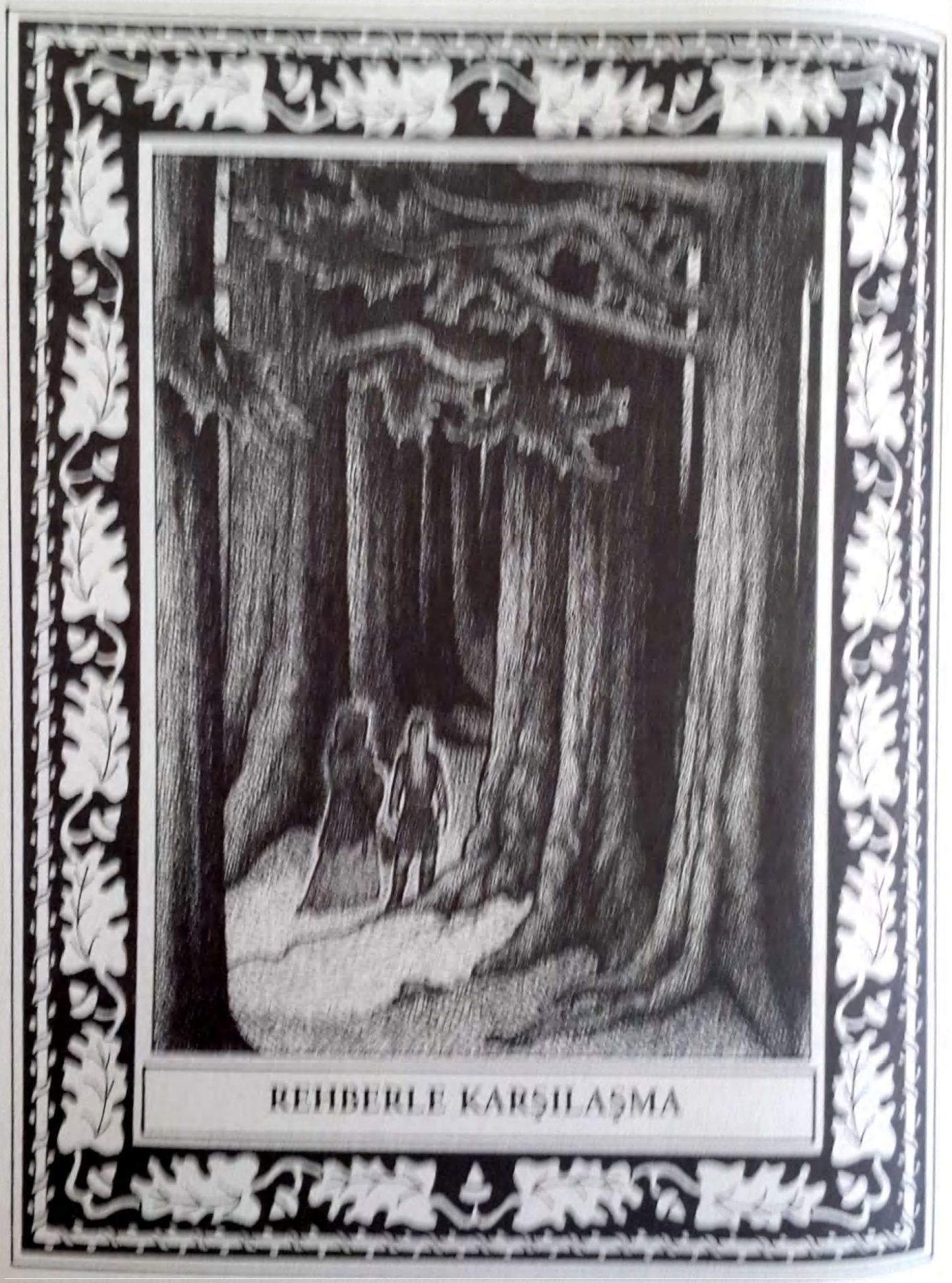
2. Sizin öykünüzdeki kahramanlar nelerden korkuyor? Hangileri boş korkular veya paranoya, hangileri gerçek korkular? Bunlar nasıl ifade ediliyorlar?

3. Maceraya Çağrı'yı nasıl reddettiler ve bunun sonuçları ne?

4. Başkişiler istekli kahramanlarsa, izleyicilere tehlikeleri gösterecek karakterler ya da güçler var mı?

5. Maceraya Çağrı'yı reddettiğiniz oldu mu? Kabul etmiş olsaydınız yaşamanızda neler değişirdi?

6. Reddetmiş olmayı dilediğiniz bir Maceraya Çağrı'yı kabul ettiğiniz oldu mu?


REHBERLE KARŞILAŞMA

Dördüncü Aşama:
REHBERLE KARŞILAŞMA

"O (Athena), Mentor'un kılığına girdi
hem kulağı hem de gözü yanıltacak kadar
ona benzedi."
— Homeros'un *Odysseia*'sı

Bazen sizi bekleyen "bilinmeyen bölge"ye girmeden önce hazırlık yapmak üzere Çağrı'yı reddetmek, kötü bir fikir değildir. Mitolojide ve halk edebiyatında bu hazırlık, bilge ve koruyucu **Rehber** figürünün yardımıyla yapılabilir; bu enerjinin, kahramanı korumak, eğitmek, sınamak, çalıştırmak, ona kılavuzluk yapmak ve büyülü armağanlar vermek gibi pek çok işlevi vardır. Vladimir Propp bu karakter tipine "bağışçı" ya da "sağlayıcı" demektedir, çünkü tam işlevi, kahramana yolculukta gereken bir şeyi vermektir. Rehberle Karşılaşma, kahramanın kaynak ve bilgi sağlayarak, korkusunu yenip maceraya atılmak için güven kazandığı aşamadır.

Siz, serüvenin eşiğinde korkuya kapılan Arayıcılar! Kabilenizin yaşlılarına danışın. Sizden önce gidenleri bulun. Suların, av yollarının, böğürtlenliklerin yerini ve hangi kötü yerlerden, bataklıklardan ve canavarlardan sakınacağınızı öğrenin. Bir daha yola çıkamayacak kadar zayıf düşen bir ihtiyar, bizim için toprağa bir harita çiziyor. Kabilenin büyücüsü, elimize bir şey sıkıştırıyor, bu, görevimizde bize yol gösterecek ve hepimizi koruyacak güçlü bir tılsım. Artık güvenimiz tam, içimiz rahat yola çıkabiliriz, çünkü kabilenin bilgeliği yanımızda.

KAHRAMANLAR VE REHBERLER

Kahraman ve Rehber arketipleri arasındaki ilişki, her türden film ve öyküde anlatılmaktadır.

Karateci Çocuk[103], *Bayan Jean Brodie'nin Hayatı*[104] ve *Kalk ve Diren*[105] gibi filmler, tümüyle Rehberlerin öğrencileri eğitmesi sürecine ayrılmış öykülerdir. *Kızıl Nehir, Sıradan İnsanlar, Yıldız Savaşları* ve *Kızarmış Yeşil Domatesler*[106] gibi sayısız film, kahramanların yaşamlarındaki kritik anlarda Rehberlerin hayati güçlerini göstermektedir.

BİLGELİK KAYNAKLARI

Rehber arketipinin işlevlerini yerine getiren gerçek bir karakter yoksa bile, kahramanlar maceraya atılmadan önce, hemen hemen her zaman, bir tür bilgelik kaynağıyla bağlantı kurarlar. Daha önce aynı maceraya atılanların deneyimlerini araştırabilir ya da önceki maceralarda büyük bedeller ödenerek kazanılan bilgeliğe ulaşmak için benliklerini araştırabilirler. İki şekilde de maceranın haritasına başvurmak, kayıtlara, çizelgelere ve o bölgenin seyir defterlerine bakmak zekicedir. Çoğunlukla kafa karıştırıcı güç bir sınav olan Kahramanlar Yolu'na çıkmadan önce, yolcuların durup haritaya bakmaları, yerinde bir tedbirdir.

Rehberle Karşılaşma, öykücüler açısından, çatışma, bağlılık, mizah ve trajedi potansiyelleri açısından zengin bir aşamadır. Genellikle, bir kahramanla Rehber ya da bir tür akıl hocası arasındaki ilişki, duygulu bir ilişkidir ve izleyiciler, bir neslin bilgelik ve tecrübesinin ötekine geçmesinden keyif alırlar. Herkesin bir Rehber ya da örnek aldığı bir kişiyle ilişkisi olmuştur.

103 Karate Kid – 1984.
104 The Prime of Miss Jean Brodie – 1969.
105 Stand and Deliver – 1988.
106 Fried Green Tomatoes – 1991.

FOLKLOR VE MİTLERDEKİ REHBERLER

Halk masalları, kendilerine armağanlar veren ve kılavuzluk yapan büyülü koruyucularla karşılaşan kahramanların öyküleriyle doludur. Ayakkabıcıya yardım eden elfler, Rus peri masallarında küçük kızları koruyan hayvanlar, Pamuk Prenses'e barınak sağlayan yedi cüceler ya da zavallı efendisine krallığı kazanmasında yardım eden Çizmeli Kedi gibi figürlerle sık sık karşılaşırız. Bunların hepsi, kahramana yardımcı olan ve kılavuzluk eden güçlü Rehber arketipinin yansımalarıdır.

Mitolojik kahramanlar, cadıların, büyücülerin, ruhların ve kendi dünyalarına ait tanrıların yardımlarını arar ve isterler. Homeros'un destanlarındaki kahramanlar, koruyucu tanrılar ve tanrıçalar tarafından yönlendirilirler. Bazı kahramanlar, *kentaur* gibi tanrıyla insan arasında, olağanüstü varlıklar tarafından yetiştirilmiş ve eğitilmiştir.

KHİRON: BİR PROTOTİP

Yunan kahramanlarının birçoğunu eğiten *kentaur* Khiron, tüm Bilge Yaşlı Adamlar'ın ve Kadınlar'ın bir prototipidir. Atla insanın tuhaf bir karışımı olan Khiron, Herakles, Aktaeon, Akhilles, Peleus ve antik zamanların en büyük hekimi Aeskulapius da dahil, bir Yunan kahramanlar ordusunun adeta babası ve eğitmenidir. Yunanlılar bir Rehber olmanın ne anlama geldiğiyle ilgili düşüncelerinin çoğunu, Khiron'un kimliğinde ifade etmişlerdir.

Kentaurlar bir kural olarak yabani ve zalim yaratıklardır. Khiron ise alışılmadık şekilde kibar ve sakindir, ama yine de yabani doğasından izler taşır. Yarı insan yarı at bir yaratık olarak, postlar giyip hayvanî güçlerle iletişim kurmaya çalışmak için dans eden birçok kültürün inançlarıyla da bağlantılıdır. Khiron, vahşi doğanın eğitmek için sakinleştirilmiş ve işe koşulmuş sezgisi ve enerjisidir. Şamanlar gibi o da, insan ile doğa ve evrenin daha yüce güçleri arasında bir köprüdür. Öykülerdeki Rehberler çoğunlukla doğaya ya

da bir başka ruhsal dünyaya bağlı olduklarını gösterirler.

Bir Rehber olarak Khiron, okçuluk, şiir, cerrahi ve benzeri yetenekleri sabırla öğrettiği öğrenci kahramanlarını, erkekliğin eşiklerinden geçirir. Bu çabalarının tam karşılığını her zaman alamaz. Şiddet eğilimli öğrencisi Herakles onu büyülü bir okla yaralayınca, Khiron tanrılara onu öldürmeleri için dua eder. Ama sonunda Prometheus'u yeraltından kurtardığı kahramanca bir fedakârlıktan sonra, Khiron Yunanlılardan en yüce payeyi almıştır. Zeus onu bir takım yıldızı ve bir burç sembolü yapmıştır: Yay burcu, ok fırlatan bir kentaur. Yunanlıların Rehberlere ve öğretmenlere çok saygı duyduğu bellidir.

MENTOR

Mentor terimi, Odysseia destanındaki aynı adlı karakterden gelir. Mentor, Odysseus'un sadık dostudur ve Odysseus, Truva Savaşı'nın ardından uzun eve dönüş yolculuğunu yaparken, oğlu Telemakhos'un bakımını üstlenmiştir. Mentor, tüm kılavuzlara ve eğitimcilere adını vermiştir, ama Rehber arketipinin enerjisini öyküye sokmak için sahne arkasında çalışan kişi, gerçekte bilgelik tanrıçası Athena'dır.

"Gözleri ışıldayan tanrıça" Odysseus'tan oldukça hoşlanmakta ve onun sağ salim eve dönmesini istemektedir. Ayrıca oğlu Telemakhos'la da ilgilenir. Malikâneleri, annesiyle evlenmek isteyen küstah ve kibirli adaylarla doluyken, oğlanın öyküsünün *Odysseia*'nın açılış sahnelerinde (Sıradan Dünya'da) sıkışmış olduğunu gören Athena, insan biçimine girerek düğümü çözmeye karar verir. Rehber arketipinin önemli bir işlevi öyküyü başlatmaktır.

Athena önce Mentes adlı gezgin bir savaşçının kılığına girer ve tüm damat adaylarına karşı gelip babasını araması için, heyecan verici bir meydan okuma yaratır (Maceraya Çağrı). Telemakhos bu meydan okumayı kabullenir, ama annesinin talipleri ona gülüp geçerler ve cesareti kırılan çocuk bu görevi bırakmak ister (Çağrının

Reddi). Öykü yine sıkışmış gibi görünür ve Athena, Telemakhos'un öğretmeni Mentor'un biçimini alarak, bir kez daha düğümü çözer. Bu yeni kılıkla biraz cesaret aşılayarak, bir gemi ve tayfa toplamasına yardım eder. Bu yüzden, bilge danışmanlarımıza ve kılavuzlarımıza Mentor (Rehber) diyorsak da, buradaki güç gerçekte tanrıça Athena'dır.

Athena, arketipin tastamam, hiç solmamış enerjisidir. Şayet gerçek biçimiyle ortaya çıkmış olsaydı, muhtemelen en güçlü kahramanın bile derisini kemiklerinden ayırırdı. Tanrılar genellikle, geçici olarak tanrısal ruhla doldurdukları diğer insanları aracı yaparak konuşurlar. İyi bir öğretmen ya da Rehber, öğretme konusunda coşkuludur. En güzeli de bu duygunun, öğrencilere ya da izleyicilere aktarılabilmesidir.

Mentor, Mentes ve "mental", Yunanca akıl anlamına gelen ***menos*** sözcüğünden türemiştir; bu olağanüstü esnek sözcük, amaç, güç, niyet, akıl, ruh ya da hatırlama anlamlarına gelmektedir. Öykülerdeki Rehberler genellikle kahramanın bilinçaltını değiştirerek ya da iradesini yönlendirerek etkili olurlar. Maddi bir armağan verilse bile Rehberler aynı zamanda kahramanın aklî yetilerini de güçlendirirler ki, çile güvenle aşılabilsin. *Menos* aynı zamanda cesaret anlamına da gelir.

REHBER KLİŞELERİNDEN KAÇINMAK

İzleyiciler, Rehber arketipini oldukça yakından tanımaktadır. Yaşlı Bilge Adam ve Kadın'ın işlevleri, tutum ve tavırları binlerce öyküden bilinmektedir ve bu yüzden klişelere, şefkatli periler ve beyaz sakallı, uzun Merlin şapkalı büyücüler gibi basmakalıp karakterlere kapılmak işten bile değildir. Bununla mücadele etmek ve yazdıklarınızı her dem yeni ve şaşırtıcı kılmak için, arketiplere meydan okuyun! Onları baş aşağı edin, içlerini dışlarına çıkarın ve ne olacağını görmek için, bile bile hiçbirini kullanmayın. Rehber'in yokluğu, kahraman için özel ve ilginç koşullar yaratır. Ama arketi-

pin varlığını ve izleyicinin onu tanıdığını da aklınızdan çıkarmayın.

YANLIŞ YÖNLENDİRME

İzleyiciler arada sırada bir Rehber (ya da herhangi bir karakter) hakkında yanlış yönlendirilmekten rahatsızlık duymazlar. Gerçek yaşam, hiç de daha önceden düşündüğümüz gibi çıkmayan insanlarla doludur. Rehber maskesi, kahramanı bir suç yaşamına yöneltmek için kullanılabilir. *Oliver Twist*'te Fagin, minik oğlanları yankesiciler çetesine böyle katmaktadır. Rehber maskesi, kahramanı tehlikeli bir maceraya sürükleyip farkında olmaksızın düşmanlar için çalıştırmakta da kullanılabilir. *Arabesk*'te Gregory Peck, sahte bir Bilge Yaşlı Adam tarafından, bir casus şebekesine yardım etmesi için kandırılır. İzleyiciye, geleneksel, şefkatli, yardımcı bir Rehber'le karşı karşıya kaldıklarını düşündürtebilir ve o karakterin gerçekte çok farklı olduğunu daha sonra açıklayabilirsiniz. İzleyicileri şaşırtmak için onların beklentilerini ve varsayımlarını kullanın.

REHBER – KAHRAMAN ÇATIŞMASI

Şayet kahraman nankör ya da şiddet eğilimlisi çıkarsa, Rehber-kahraman ilişkisi trajik ya da ölümcül bir yöne kayabilir. Emsalsiz bir kahraman olarak ün salmasına karşın Herakles'in, Rehberlerini incitmek gibi dehşet verici bir eğilimi vardır. Khiron'u korkunç şekilde yaralamasına ek olarak, müzik dersinde sıkılmış ve öğretmeni Lykus'un kafasına lirle vurmuştur.

Bazen bir Rehber düşmana dönüşür veya kahramana ihanet eder. *Zirvede Ölüm*[107] filminde, görünüşte yardımsever olan bir Rehber (George Kennedy) şaşırtıcı bir şekilde öğrenci-kahramana (Clint Eastwood) karşı durur ve onu öldürmeye çalışır. Kuzey mitolojisindeki cüce Regin, ilk önce Sigurd'un Rehber'idir ve onun kırık kılıcını seve seve onarır. Ama uzun vadede, bir ikiyüzlüye dönüşür. Ejderha öldürüldükten sonra Regin, Sigurd'u öldürmek ve

107 The Eiger Sanction – 1975.

hazineyi kendine saklamak için plan yapmaya başlar.

Rumpelstiltskin başlangıçta bir peri masalı Rehberi'dir ve bir baba, kızının altını samana çevirebileceğiyle böbürlendiğinde, bunu gerçekleştirmesi için kahramana yardım eder. Ama bu armağan için istediği bedel çok yüksektir: Ondan çocuk yapmak ister. Bu öyküler bizlere bütün Rehberlere güvenilemeyeceğini ve Rehber'in nedenlerini sorgulamak gerektiğini öğretir. Bu, iyi nasihati kötüsünden ayırt etmenin bir yoludur.

Rehberler bazen, çıraklıkları sırasında onlara hayranlık besleyen kahramanları hayâl kırıklığına uğratırlar. *Mr. Smith Washington'a Gidiyor*'da Jimmy Stewart, Rehber'inin ve örnek aldığı insanın, Claude Rains'in oynadığı soylu senatörün, Kongre'deki diğerleri gibi üçkâğıtçı ve korkak olduğunu öğrenir.

Ebeveynler gibi Rehberler de desteklerini kesmekte güçlük çekebilirler. Aşırı koruyucu bir Rehber trajik bir duruma yol açabilir. *Trilby* romanındaki Svengali karakteri, öğrencisini, hem onun hem de kendisinin felaketini hazırlayacak kadar kafaya takan bir Rehber'in tüyler ürperten portresidir.

REHBER MERKEZLİ ÖYKÜLER

Arada sırada bütün bir öykü bir Rehber çevresinde geçer. *Elveda Bay Chips*[108] romanı ve filminde bütün öykü öğretmenlik üzerinedir. Mr. Chips binlerce öğrencinin Rehber'i ve öykünün kendi Rehberler grubuna sahip kahramanıdır.

Barbarossa[109] filmi, öykü boyunca işlenen Rehber ilişkisine zekice ve eğlenceli bir bakıştır. Bir köylünün (Gary Busey), efsanevi bir Western silahşörü olan Willie Nelson tarafından eğitilmesine odaklanmıştır. Genç adamın eğitimi öylesine verimli tamamlanır ki, öğrenci filmin sonunda destansı bir halk kahramanı olarak Barbarossa'nın yerini almaya hazırdır.

108 Goodbye, Mr. Chips – 1969.
109 Barbarossa – 1982.

GELİŞMİŞ KAHRAMANLAR OLARAK REHBERLER

Rehberler, diğerlerini eğitebilecek kadar deneyim kazanmış kahramanlar olarak değerlendirilebilirler. Kahramanlar Yolu'ndan bir ya da daha çok kez geçmiş, başkalarına aktarılabilecek beceriler ve bilgiler edinmişlerdir. Tarot destesindeki imgelerin ilerleyişi, bir kahramanın nasıl bir Rehber'e dönüşebileceğini göstermektedir. Kahraman bir Deli olarak başlar ve yolculuğun çeşitli aşamalarında büyücü, savaşçı, haberci, fatih, âşık, hırsız, kral, münzevi vb. olarak devam eder. En sonunda kahraman Hierofant rütbesine ulaşır, mucizeler yaratabilir ve diğerlerine Rehber olabilir; çünkü deneyimleri Kahramanın Yolculuğu'nu pek çok kez yapmış olmaktan gelmektedir.

ÖNEMLİ ETKİ

Eğitim ve sınanma, kahramanlık sürecinin geçici evreleri, asıl bütünün küçük bir kısmıdır. Birçok film ve öyküde, Bilge Yaşlı Kadın ya da Adam'ın kahraman üzerinde bir etkisi vardır. Ama Rehber'in kısa süreliğine sahneye çıkışı, öykünün, kuşku ve korku engellerini aşıp devam etmesi için gereklidir. Rehberler bir öyküde yalnızca iki ya da üç kez görülebilirler. *Oz Büyücüsü*'ndeki İyi Cadı Glinda yalnızca üç kez ortaya çıkar: 1) Dorothy'ye kırmızı ayakkabıları verir ve izleyeceği yolu gösterir, 2) uyku getirici bitkilerin üzerini bembeyaz karla kaplayarak araya girer ve 3) büyülü kırmızı ayakkabıların yardımıyla eve dönme dileğini gerçekleştirir. Bu üç durumda da işlevi yardım etmek, öğüt vermek ya da büyülü araçlar sağlayarak öyküyü sıkıştığı yerden kurtarmaktır.

Rehberler şaşırtıcı bir çeşitlilik ve sıklıkla karşımıza çıkarlar, çünkü öykücüler için çok kullanışlıdırlar. Hepimizin, yaşam derslerini birinden ya da bir şeyden öğrenmemiz gerektiği gerçeğini yansıtırlar. Arketipin enerjisi, bir insan, bir gelenek ya da bir ahlâk kuralı şekline bürünerek, neredeyse her öyküde, armağanlar sunmak, cesaret vermek, kılavuzluk yapmak veya bilgelikle işlerin yo-

lunda gitmesini sağlar.

OZ BÜYÜCÜSÜ

Birçok kahraman gibi Dorothy de çeşitli Rehberler ile karşılaşır. Neredeyse tanıştığı herkesten bir şeyler öğrenir ve ona bir şeyler öğreten tüm karakterler, bir anlamda Rehber'dir.

Profesör Marvel ona sevildiğini hatırlatan ve onu "eve", Kansas çiftliğinden daha büyük anlamlar taşıyan yere gönderen Rehber'dir. Dorothy kendini evinde hissetmeyi öğrenmek zorundadır ve sorunlarıyla yüzleşmek üzere geri dönmesi bu yönde bir adımdır.

Ama kasırga onu Oz'a uçurur; burada Dorothy, iyi cadı Glinda'yla, yeni ülkenin yeni Rehber'iyle tanışır. Glinda ona Oz'un tuhaf kurallarını öğretir ve kırmızı ayakkabıları hediye ederek Sarı Tuğla Yolu'nu, altın Kahramanlar Yolu'nu işaret eder. Kötü Cadı'nın olumsuzluğunu dengelemek üzere, Dorothy için olumlu bir kadın tipi oluşturur.

Dorothy'nin yolda tanıştığı üç büyülü figür, saman adam, teneke adam ve konuşan aslan, hem birer müttefik hem de ona akıl veren, cesaret aşılayan birer Rehber'dirler. Kendi kişiliğini oluştururken dahil etmesi gereken eril enerjinin değişik modellerini sağlarlar.

Büyücü'nün kendisi de, ona yeni bir Maceraya Çağrı'yı ileten ve cadının süpürgesini getirmek gibi imkânsız bir görev veren bir Rehber'dir. Dorothy'yi en büyük korkusuyla – Cadı'nın düşmanca dişil enerjisiyle – yüzleşmeye yöneltir.

Minik köpek Toto da bir bakıma Rehber'dir. Tümüyle içgüdüleriyle hareket ederek, sezgi sağladığı kahramana, maceranın derinliklerine doğru yol alıp geri dönmekte kılavuzluk yapar.

* * *

Rehber arketipinin yazar için birçok işlevi vardır. Öyküyü iler-

letebilen kuvveti sunmak ve kahramana yolculuk için gerek duyduğu motivasyon ve araç-gereci vermekten başka Rehberler, mizah öğesi ya da trajik ilişkiler de sağlayabilirler. Bazı öykülerin, yalnızca bu arketipin işlevini yerine getirecek karakterlere ihtiyacı yoktur, ama neredeyse her öyküde bir noktada, kahramana yardım etme işlevi, geçici olarak Rehber maskesini takan bir karakter ya da güç tarafından gerçekleştirilir.

Yazarlar sıkıştıklarında, tıpkı kahramanlar gibi Rehberlerden yardım isteyebilir, birilerine danışabilir veya büyük yazarların çalışmalarından ilham alabilirler. Esin perilerinin mekânı olan Benlik'teki gerçek ilham kaynaklarını ortaya çıkarmak için kendi içlerinde derin araştırmalara dalabilirler. En iyi Rehber öğüdü çok basit bir şey olabilir: Soluk al. Orada dur. İyi gidiyorsun. Herhangi bir durumu halletmek için gereken her şey senin içinde saklı.

Yazarlar, okurları için bir tür Rehber, başka âlemlere yolculuk yapıp çevrelerindekileri iyileştirmek için öykülerle dönen büyücüler olduklarını akıllarından çıkarmamalılar. Rehberler gibi öyküleriyle öğretir ve deneyimlerini, tutkularını, gözlemlerini ve coşkularını paylaşırlar. Yazarlar, büyücüler ve Rehberler gibi, insanların yaşamlarını yönlendirebilecek metaforları yaratırlar ki bu, bir yazar için en değerli armağan ve en ağır sorumluluktur.

Rehber arketipi çoğunlukla kahramanın korkusunu yenmesine yardımcı olur ve onu maceranın kıyısına, Kahramanın Yolculuğu'nun bir sonraki aşamasına, İlk Eşik'e götürür.

YOLCULUĞUN SORGULANMASI

1. *Öldüren Cazibe, Özel bir Kadın ve Kuzuların Sessizliği* filmlerindeki Rehber kimdir veya nedir?

2. Üç uzun soluklu TV dizisi düşünün. Bu dizilerde Rehberler var mı? Bu karakterler hangi işlevleri yerine getiriyorlar?

3. Öykünüzde bütünüyle Rehber işlevini yerine getiren bir karakter var mı? Bir noktada öbür karakterler de Rehber maskesini ta-

kıyorlar mı?

4. Şayet yoksa bir Rehber karakteri eklemek, öykü için iyi midir?

5. Sizin öykünüzde bir Rehber'in üstlenebileceği ne gibi işlevler var ya da geliştirilebilir? Kahramanınızın bir Rehber'e ihtiyacı var mı?

6. Kahramanınızın ahlâk kuralları ya da davranış modelleri, vicdanı var mı ve bu kendini nasıl belirtiyor?

7. *Kutsal Hazine Avcıları*[110] ve *Indiana Jones ve Lanetli Tapınak* filmlerinde, görünürde bir Rehber'i bulunmayan bir kahraman vardır. Yol boyunca insanlardan bir şeyler öğrenir, ama bu görev için ayrılmış bir karakter yoktur. Dizinin üçüncü filmi *Indiana Jones: Son Macera*[111] ile Sean Connery'nin canlandırdığı "Indy'nin babası" karakteri sunulur. O bir Rehber midir? Tüm ebeveynler Rehber midir? Sizinkiler öyle mi? Öykülerinizde, kahramanınızın Rehber enerjisine karşı tavrı nasıl?

110 Raiders of the Lost Ark – 1981.

111 Indiana Jones and the Last Crusade – 1989.



İLK EŞİĞİ GEÇİŞ

Beşinci Aşama:
İLK EŞİĞİ GEÇİŞ

"Sadece Sarı Tuğla Yolu izle."
— *Oz Büyücüsü*'nden; Noel Langley,
Florence Ryerson ve
Edgar Allan Woolf'un senaryosu

Artık kahraman macera dünyasının, İkinci Bölüm'ün Özel Dünyası'nın eşiğinde durmaktadır. Çağrı kabul edilmiş, korkular ve kuşkular dile getirilip giderilmiş ve gerekli hazırlıklar yapılmıştır. Ama asıl hareket, Birinci Bölüm'ün en kritik eylemi hâlâ beklemektedir. **İlk Eşiği Geçiş**, kahramanın kendini tüm kalbiyle maceraya adadığı iradi bir karardır.

Arayıcılar azalıyorlar. Aramızdan bazıları ayrıldı, ama geriye kalan birkaç kişi eşiği geçmeye ve maceraya gerçekten atılmaya hazır. Kabilemizin sorunlarını ve çaresizliğini herkes biliyor ve hemen bir şeyler yapılması gerekiyor! Hazır olsak da olmasak da, bildiğimiz her şeyi arkamızda bırakıp köyden çıkıyoruz. Uzaklaşırken, seni sevdiklerine bağlayan görünmez bağların çekişini hissediyorsun. Tanıdıklarından uzaklaşmak güç, biliyorsun; ama derin bir soluk alıp gözünü kararтarak, bilinmeyenin uçurumlarına atılıyorsun.
Dünyalar arasında, hiç kimseye ait olmayan, tuhaf bir yere geldik, burası ıssız bir bölge galiba ya da yer yer yaşamla dolu. Diğer canlıların varlıklarını, aradığın hazineyi koruyan sivri boynuzların veya pençelerin güçlerini hissediyorsun. Ama artık geriye dönüş yok, hepimiz biliyoruz bunu; öyle ya da böyle macera başladı artık.

EŞİĞE YAKLAŞMA

Kahramanlar genelde, rehberlerinden öğütleri ve armağanları kaptıkları gibi maceraya atılmazlar. Son karar çoğunlukla öykünün gidişini veya yoğunluğunu değiştiren bir dış güçle alınır. Bu, üç bölümlü film yapısının ünlü "dönüm noktası" ile aynı anlama gelmektedir. Bir düşman, kahramana yakın birini öldürebilir, kaçırabilir, zarar verebilir ve böylelikle tüm çekinceleri ortadan kaldırır. Kötü hava şartları bir gemiyi denize açılmaya zorlayabilir ya da kahramana görevi kabul etmesi için kısıtlı bir süre tanınabilir. Kahramanın seçenekleri tükenebilir ya da güç bir seçim yapmak zorunda olduğunu keşfedebilir. Bazı kahramanlar maceraya sürüklenirler ya da yolculuğu kabullenmekten başka seçenek sunulmadan kenara itilebilirler. *Thelma & Louise*'de[112], Louise'in Thelma'ya saldıran bir adamı hiç düşünmeden öldürmesi, kadınları kanun kaçağı olacakları yeni bir dünyanın İlk Eşik'inden geçiren olaydır.

Dışsal baskıların bir örneği de, Hitchcock'un *Gizli Teşkilat*'ında vardır. Pazarlamacı Roger Thornhill, cesur bir gizli ajanla karıştırılınca, birinci bölüm boyunca Maceraya Çağrı'dan kurtulmak için elinden geleni yapar. Yolculuğa karar vermesine bir cinayet neden olur. B.M. binasındaki sorguya katılan adamlardan biri tanıkların önünde öldürülür ve herkes bunu Roger'ın yaptığını düşünür. Hem polisten hem de düşman ajanlarından kurtulmaya çalışan gerçek bir "kaçak"tır artık. Bu cinayet, öyküyü İlk Eşik'ten risklerin daha da yükseldiği Özel Dünya'ya iten dış olaydır.

İç olaylar da bir Eşik Geçişi'ni tetikleyebilir. Kendi ruhlarının akıbetinin söz konusu olduğu bir karar noktasına gelen kahramanlar şu soruya yanıt vermelidir: "Yaşamımı her zamanki gibi sürdürmeli miyim, yoksa değişim ve gelişim uğruna her şeyi tehlikeye mi atmalıyım?" *Sıradan İnsanlar*'da, genç kahraman Conrad'ın bozulan yaşamı, aşama aşama onu bir karar almaya, korkularına karşın bir terapistle görüşerek kardeşinin ölümünün travmasını çözmeye

112 Thelma & Louise - 1991

itmektedir.

Dış olaylar ve iç seçimlerin bir bileşimi, genellikle öyküyü ikinci bölüme doğru götürür. *Sosyete Polisi*'nde Axel Foley, bir çocukluk arkadaşının çete tarafından acımasızca infazını görür ve onları kiralayan adamı bulmak için motive olur. Ama direnişi yenmesi ve maceraya kesin karar vermesi, başka bir karar anına denk gelir. Patronunun onu davadan uzak durması için uyardığı kısa bölümde, bu uyarıyı görmezden gelmek ve ne pahasına olursa olsun Özel Dünya'ya girmeye karar vermek yönündeki tercihini yaptığını görürsünüz.

EŞİK GARDİYANLARI

Eşiğe yaklaşırken muhtemelen yolunuzu kapatan varlıklarla karşılaşırsınız. Bunlara oldukça güçlü ve kullanışlı bir arketip olan Eşik Gardiyanları denir. Yolu kesmek ve kahramanı sınamak için öykünün herhangi bir noktasında ortaya çıkabilirler, ama kapı aralarında, girişlerde ve eşik geçişlerinin dar geçitlerinde kümelenmeye eğilimlidirler. Axel Foley'in cinayet soruşturmasına bulaşmasını kesinlikle yasaklayan Detroit polis yüzbaşısı böyle bir figürdür.

Eşik Gardiyanları, tüm kahramanların eğitimlerinin bir parçasıdır. Yunan mitolojisinde üç kafalı canavar köpek Cerberus, yeraltı dünyasının girişini korumaktadır ve birçok kahraman onun dişlerinden kurtulmanın bir yolunu bulmak zorunda kalmıştır. Ruhları Styx Irmağı'nda taşıyan merhametsiz kayıkçı Charon da, para verilerek gönlü alınması gereken bir başka Eşik Gardiyanı'dır.

Bu noktada kahramanların görevi, söz konusu gardiyanların çevresinden dolaşmanın veya yanlarından geçip gitmenin bir yolunu bulmaktır. Tehditleri çoğunlukla bir algı yanılsamasıdır ve çözüm sadece görmezden gelmek ya da inançla üzerlerine gitmektir. Kimi başka Eşik Gardiyanları ise iyi anlaşılmalı ya da düşmanca enerjileri kendilerine çevrilmelidir. İşin sırrı, bir engel gibi görünen şeyin aslında eşiği geçmek için tırmanma aracı olduğunu fark et-

mek de olabilir. Düşman gibi görünen Eşik Gardiyanları değerli müttefiklere dönüştürülebilirler.

Bazen İlk Eşik gardiyanlarını dikkate almaktan başka yol yoktur. Önemli bir boşluğu doldurdukları için, onların güçlerini ve önemli rollerini görmezden gelerek topraklarından geçmek, incelikli bir davranış olmaz. Bu, bir kapıcıya bahşiş vermek ya da tiyatroda yer göstericiye ödeme yapmak gibidir.

GEÇİŞ

Bazen bu aşama, yalnızca iki dünyanın sınırına eriştiğimizi gösterir. İnancımıza sarılıp bilinmeyene atlamalıyız, yoksa macera asla başlamayacaktır.

Sayısız filmde iki dünya arasındaki sınır, kapı, geçit, kemer, köprü, çöl, kanyon, duvar, uçurum, okyanus veya ırmak gibi fiziksel engellerle gösterilmiştir. Birçok Western filminde eşikler ırmak ya da sınır geçişiyle açıkça işaretlenmiştir. *Gunga Din*'de kahramanlar, Birinci Bölüm'ün sonunda, çığlıklar atan tarikat üyelerinden kurtulmak için yüksek bir uçurumdan atlamak zorunda kalırlar. Bu atlayışla bilinmeyene, İkinci Bölüm'ün Özel Dünyası'nı birlikte keşfetme isteklerini gösteren bir Eşik Geçişi'ne bağlanmışlardır.

Eski zaman filmlerinde, Birinci Bölüm ile İkinci Bölüm arasındaki geçiş, çoğunlukla kısa bir karartmayla gösterilir, ekranın bu anlık kararması zamanın geçtiğini ya da mekânın değiştiğini belirtirdi. Karartma, tiyatrolarda, sahne görevlileri yeni bir ortam yaratmak veya zamanın geçtiğini göstermek için seti ve dekorları değiştirirken sahnenin inmesiyle aynı işlevi görür.

Bugünlerde editörlerin Birinci Bölüm'den İkinci Bölüm'e keskin geçişleri oldukça yaygındır. Ancak yine de izleyici, Eşik Geçişi'nde fark edilebilir bir enerji değişikliği yaşayacaktır. Bir şarkı ya da şiddetli bir görsel karşıtlık, geçişi göstermekte işe yarayabilir. Öykünün temposu arttırılabilir. Yeni bir arazi ya da yapıya girmek değişime dikkat çekebilir. *Kızlar Sahada*'da Geçiş anı, kadınların birin-

ci lig beyzbol sahasına girmeleridir; burası eskiden oynadıkları taşra sahalarıyla derin bir karşıtlık oluşturmaktadır.

Gerçek Eşik Geçişi, tek bir an ya da öyküde genişletilmiş bir pasaj olabilir. *Arabistanlı Lawrence*'da[113] T. E. Lawrence'ın acımasız genişlikteki çölü, "Güneşin Örsü"nü geçerken çektiği çile, bu aşamaya doyurucu sahnelerle açıklık kazandırmaktadır.

Geçiş için kahramanda belli bir cesaret bulunması gerekir. Tarot destesindeki Deli gibidir: Bir ayak uçurumdan uzatılmış, bilinmeyene doğru serbest düşüşe hazır.

Bu özel cesaret **inanç atlayışını** yapmaktır. Bu eylem, tıpkı bir uçaktan atlamak gibi, geri alınamaz. Artık geri dönüş yoktur. Atlayış inançla yapılmış ve sağ salim ineceğimize güvenilmiştir.

SERT İNİŞ

Kahramanlar her zaman yumuşak iniş yapmazlar. Öbür dünyaya gerçekten ya da mecazen çakılabilirler. Özel Dünya'yla ilgili romantik illüzyonlar ilk temasla birlikte tuzla buz olurken, inanç atlayışı bir inanç krizine dönüşebilir.Yaralı bir kahraman ayağa kalkıp "Hepsi bu mu yani?" diye sorabilir. Özel Dünya'ya geçiş, zahmetli, yorucu ya da kafa karıştırıcı da olabilir.

OZ BÜYÜCÜSÜ

Muazzam bir doğal kuvvet, Dorothy'yi İlk Eşik'ten fırlatmak için harekete geçer. Kasırga, eve gitmeye çalışan Dorothy'yi, evin gerçekte ne anlama geldiğini öğreneceği Özel Dünya'da bir geziye götürmüştür. Dorothy'nin, kuvvetli rüzgâr anlamına gelen soyadı "Gale", onu fırtınaya bağlayan bir sözcük oyunudur. Sembolik dilde bu hortumu yaratan onun kendi kabarmış duygularıdır. Eski düşünceleri, yaşadığı evle birlikte fırtına sırasında yerinden sökülmüş ve yeni bir kişilik yapısının kurulabileceği uzak topraklara sürüklenmiştir.

113 Lawrence of Arabia – 1962.

Geçiş bölgesinde ilerlerken, Dorothy tanıdık manzaralarla karşılaşır, ama koşullar hiç de tanıdık değildir. İnekler havada uçar, adamlar fırtınada kürek çeker, bisikleti üzerindeki Bayan Gulch, Kötü Cadı'ya dönüşür. Dorothy'nin Toto'dan – içgüdülerinden – başka güveneceği hiçbir şeyi yoktur.

Ev yere çakılır. Dorothy dışarı çıktığında Kansas'tan oldukça farklı bir yer, peri masallarının Minik İnsanları ile dolu bir dünya bulur. Glinda, şeffaf bir baloncuğun içinde sahneye süzüldüğünde, bir Rehber ortaya çıkmıştır. Dorothy'ye bu yeni ülkenin tuhaf özelliklerini öğretmeye başlar ve evinin yere çakılması sırasında kötü bir cadının öldüğünü anlatır. Evle ilgili eski düşüncesinin kökünden kazınmasıyla birlikte, Dorothy'nin eski kişiliği de paramparça olur.

Glinda ona, kırmızı ayakkabılar ve talimatlar verir. Eve dönmek için Dorothy önce Büyücü'yü görmelidir ki, bu da aslında kendi yüce Benlik'i ile iletişim kurmasıdır. Glinda kesin bir yol gösterir: Sarı Tuğla Yol; ardından, yeni arkadaşlar edineceği, düşmanlarla yüzleşeceği ve nihai amacına ulaşmadan önce sınanacağı bir başka eşiğe gönderir onu.

* * *

İlk Eşik, Birinci Bölüm'ün sonunda maceranın cidden başladığı dönüm noktasıdır. Disney'de kullanılan bir şirket metaforuna göre, bir öykü tıpkı uçakla uçmak gibidir ve Birinci Bölüm yükleme, yakıt doldurma, pistte ilerleme ve kalkışa doğru yönelmedir. İlk Eşik, tekerleklerin yerden ayrıldığı ve uçağın uçmaya başladığı andır. Daha önce hiç uçmadıysanız havada olmaya uyum sağlamak biraz zaman alır. Bu uyum sürecini Kahramanın Yolculuğu'nun bir sonraki aşamasında tanımlayacağız: Sınavlar, Müttefikler, Düşmanlar.

YOLCULUĞUN SORGULANMASI

1. *Şehir Üçkâğıtçıları*, *Yağmur Adam*[114] ve *Kurtlarla Dans* filmlerinin İlk Eşik'i nedir? İzleyici bir dünyadan öbürüne geçildiğini nasıl anlar? Öykünün enerjisindeki değişiklik nasıl hissedilir?

2. Kahramanınız maceraya atılmaya istekli mi, değil mi? Bu durum Eşik Geçişi'ni nasıl etkiliyor?

3. Eşikte gardiyan kuvvetler var mı ve bunlar kahramanın inanç atlayışını nasıl daha da güçleştiriyorlar?

4. Kahraman, Eşik Gardiyanları ile nasıl başa çıkıyor? Eşik Geçişi'nden ne öğreniyor?

5. Yaşamınızda ne gibi Eşikler vardı? Neler yaşadınız? O zaman Özel Dünya'ya doğru bir eşikten geçtiğinizin farkında mıydınız?

6. Kahraman, Eşiği Geçerek hangi seçeneklerden vazgeçmektedir? Bu keşfedilmemiş seçenekler, geri dönüp kahramanın aklını meşgul edecek midir?

114 Rain Man – 1988.


SINAVLAR, MÜTTEFİKLER, DÜŞMANLAR

Altıncı Aşama:
SINAVLAR, MÜTTEFİKLER, DÜŞMANLAR

"Gördün mü, kendine üç dört iyi arkadaş buldun, öyleyse niye bir kabile bulmuyorsun? Bundan daha güçlü bir şey olamaz."

— *Genç Silahşörler*'den[115], senaryo John Fusco

Artık kahraman gizemli, heyecan verici Özel Dünya'ya, Joseph Campbell'ın deyişiyle "bir dizi denemeyi geçip hayatta kalmak zorunda olduğu, garip şekilde akışkan, belirsiz biçimlerle dolu, düşsel bir dünyaya" girmiştir. Bu, kahraman için yeni ve bazen de korkutucu bir deneyimdir. Nasıl bir eğitim almış olursa olsun, bu yeni dünyada bir çaylaktır.

Biz Arayıcılar şaşkınlık içindeyiz; bu yeni dünya, alışkın olduğumuz yurdumuzdan çok farklı. Burada yalnızca arazi ve sakinler değil, kurallar da alabildiğine tuhaf. Burada bambaşka şeylere değer veriliyor; yerel değerler, gelenekler ve dil konusunda öğrenmemiz gereken bir sürü şey var. Garip varlıklar üstüne doğru geliyor! Hızlı düşün! Onu yeme, zehirli olabilir!

Bu ıssız geçiş alanındaki yolculuktan tükenmiş durumdayız, zamanımız ve gücümüz azalıyor. Kabilemizin bize güvendiğini unutma. Bu kadar gezmek yeter, hadi artık amacımıza yoğunlaşalım. Yiyecek, av ve bilginin bulunabileceği yerlere gitmeliyiz. Orada yeteneklerimiz sınanacak ve aradığımız şeylere bir adım daha yaklaşacağız.

115 Young Guns – 1988.

KARŞITLIK

İzleyicinin Özel Dünya'yla ilgili ilk izlenimlerinde, Sıradan Dünya'ya keskin bir karşıtlık olmalı. Eddie Murphy'nin, *Sosyete Polisi*'ndeki Özel Dünya'ya ilk bakışını düşünün; eski Detroit dünyasıyla şiddetli bir karşıtlık vardır. Kahraman, bütün öykü boyunca aynı yerde kalsa da, yeni duygusal alanlar keşfedildikçe hareket ve değişim söz konusudur. Özel Dünya, mecazi bile olsa, farklı bir hisse, farklı bir ritme, farklı önceliklere, farklı değerlere ve kurallara sahiptir. *Gelinin Babası*[116] ya da *Beklenmeyen Misafir*[117] filmlerinde fiziksel bir eşik yoksa da, yeni koşullarla kesinlikle bir Özel Dünya'ya girilmektedir.

Bir denizaltı daldığında, tren St. Louis'den ya da yıldız gemisi Atılgan dünyadan ayrıldığında, hayatta kalmanın koşulları ve kuralları artık değişmiştir. Genellikle her şey daha tehlikelidir ve hataların bedeli daha yüksektir.

SINANMA

Özel Dünya'ya uyum sağlama periyodunun en önemli işlevi **sınanmadır.** Öykücüler, ilerideki daha büyük çilelere hazırlık olması açısından, bir dizi deneme ve meydan okumayla yüzleştirdikleri kahramanlarını sınamak için kullanırlar bu aşamayı.

Joseph Campbell bu safhayı, yitik aşkı Küpid'i (Eros) geri kazanmadan önce, peri masallarını andıran bir dizi Sınav'dan geçen Psykhe'nin öyküsüyle anlatır. Bu öykü Robert A. Johnson tarafından, kadın psikolojisi üzerine yazdığı *O*'da zekice yorumlanmıştır. Küpid'in kıskanç annesi Venüs tarafından Psykhe'ye görünüşte olanaksız görevler verilir ve kahraman, yol boyunca iyi davrandığı varlıkların yardımıyla bu Sınavlar'ı aşar. Psykhe, Müttefikler edinmiştir.

İkinci Bölüm'ün başındaki Sınavlar genellikle güç engellerdir, ama sonraki olaylar gibi bir ölüm kalım meselesi teşkil etmezler.

116 Father of the Bride – 1991.

117 Guess Who's Coming to the Dinner – 1967.

Macera bir üniversite eğitimi gibi düşünülürse, Birinci Bölüm giriş sınavlarıdır ve İkinci Bölüm'ün Sınav aşaması da, kahramanı daha güç vize ve final sınavlarına hazırlamak için yapılan ara sınavlar gibidir.

Sınavlar, Rehber'in verdiği eğitimin devamı olabilirler. Birçok Rehber, kahramanlarını maceranın bu noktasına kadar izleyip, onları bekleyen asıl mücadele için adeta antrenörlük yapar.

Sınavlar, Özel Dünya'nın mimari ya da topografik yapısına da dahil olabilirler. Bu dünya genellikle, çevresini tuzaklar, engeller ve kontrol noktalarıyla donatacak kadar akıllı bir düşman ya da Gölge tarafından yönetilmektedir. Kahramanların burada tuzağa düşmesi ya da Gölge'nin güvenlik alarmına takılması, sık rastlanılan bir durumdur. Kahramanın bu tuzaklarla başa çıkma süreci de sınamanın bir parçasıdır.

MÜTTEFİKLER VE DÜŞMANLAR

Bu aşamanın bir başka işlevi, Müttefikler ve Düşmanlar edinmektir. Özel Dünya'ya yeni gelen kahramanların, kime güvenip kime güvenemeyeceklerini anlamak için biraz zaman geçirmeleri doğaldır. Kahramanın, insan sarrafı olup olmadığını inceleyen bu bölüm de bir tür Sınav'dır.

MÜTTEFİKLER

Kahramanlar Sınav "sahne"sine bilgi aramak için gelip, yeni dostlar veya Müttefikler ile çıkabilirler. *Shane*[118] filminde silahşör Shane (Alan Ladd) ve çiftçi (Van Heflin) arasındaki sallantılı ilişki, bir bar kavgasında ortaklaşa katlanılan sıkıntıların ardından kemikleşmiş bir dostluğa dönüşmüştür. *Kurtlarla Dans*'ta John Dunbar, cephenin Özel Dünyası'na açılan eşiği geçtikten sonra, aşamalı olarak Tekmeleyen Ayı'yla (Graham Greene) ve İki Çorap adını verdiği kurtla dostluk geliştirir.

118 Shane – 1953.

YARDIMCI ROLLER

Western filmlerinde kahraman ve **sidekick** arasındaki köklü bağ sıklıkla kullanılmıştır; bu Müttefik genellikle kahramanla birlikte at sürer ve ona serüvenlerinde yardım eder. Yalnız Kovboy, Tonto'ya; Zorro, hizmetkârı Bernardo'ya; Cisco Kid de Pancho'ya sahipti. Bu kahraman ve sidekick eşlemesi, mitoloji ve edebiyatta da sık rastlanılan bir durumdur. Sherlock Holmes ve Dr. Watson, Don Quixote ve Sancho Panza, Prens Hal ve Falstaff ya da Sümer kahramanı Gılgamış ve yabani arkadaşı Enkidu gibi...

Kahramana yakın bu Müttefikler, yardım kadar güldürerek rahatlatma da sağlayabilirler. Walter Brennan, Gabby Hayes, Fuzzy Knight ve Slim Pickens gibi karakter oyuncuları tarafından canlandırılan bu **gülünç yardımcılar,** eşlik ettikleri cesur, ciddi kahramanda bulunmayan mizah öğesini sağlarlar. Böylesi figürler, kahramana yardım edip onun vicdanı yerine geçebilecekleri gibi, aptalca bir hata yaparak, Rehber ve Üçkâğıtçı arasındaki sınırlarda serbestçe gezinebilirler de.

EKİPLER

Sınama aşaması, bir ekip oluşturmak için gereken fırsatı da sağlayabilir. Birçok öyküde, birden fazla kahraman ya da bir kahraman ve onu destekleyen, her üyesi özel yetenek ve niteliklere sahip bir ekip vardır. İkinci Bölüm'ün erken aşamaları, bir ekibin eğitilmesinde ya da güç bir operasyon için ekibe plan ve prova yapma fırsatı verilmesinde kullanılabilir. ***On İki Kahraman Haydut***[119] ve ***Büyük Kaçış***[120] gibi İkinci Dünya Savaşı filmlerinde, öykünün ana olayına geçmeden önce, tutarlı bir grup kuran kahramanlar gösterilir. Sınama aşamasında kahramanlar, grubun kontrolü için rakiplerine karşı mücadele vermek zorunda kalabilirler. Ekip üyelerinin güçleri ve kusurları Sınama sırasında ortaya serilir.

119 The Dirty Dozen – 1967.
120 The Great Escape – 1963.

Bir romansta ise, Sınama aşaması, ilk randevu ya da *Annie Hall*[121] filminde Diane Keaton ve Woody Allen arasındaki tenis maçı gibi, ilişkiyi oluşturmaya başlayan bir tür ortak deneyim olabilir.

DÜŞMANLAR

Bu aşamada kahramanlar, dişli düşmanlar edinebilir, gölge ya da hizmetkârlarıyla karşılaşabilirler. Kahramanın Özel Dünya'ya gelişinin, Gölge'nin kulağına gitmesiyle, tehditkâr olaylar dizisi tetiklenebilir. *Yıldız Savaşları*'ndaki kafeterya sahnesinde, Hutt Jabba'yla, *İmparator* filminde doruğa tırmanacak bir çatışmanın temelleri atılır.

Düşmanlara, öyküdeki rakipler ve onların altında çalışanlar da dahildir. Düşmanlar, Gölge, Üçkâğıtçı, Eşik Gardiyanı ve bazen de Haberci gibi arketiplerin işlevlerini yerine getirebilirler.

RAKİP

Rakip, kahramanın aşkta, sporda, işte ya da başka bir girişimde rekabet ettiği özel bir tür Düşman'dır. Bir rakip genellikle kahramanı öldürmeye değil, yarışmada onu yenilgiye uğratmaya çalışır. *Son Mohikan*[122] filminde Binbaşı Duncan Hayward, kahraman Nathaniel Poe'nun rakibidir, çünkü ikisi de aynı kadını, Cora Munro'yu istemektedir. *Vegas'ta Balayı*'nın[123] senaryosunda da bahtsız kahraman (Nicolas Cage) ve onun kumarbaz rakibi (James Caan) arasında benzer bir rekabet vardır.

YENİ KURALLAR

Kahraman ve izleyiciler, Özel Dünya'nın yeni kurallarını çabucak öğrenmelidir. Dorothy, Oz ülkesine adım attığında, iyi kalpli Glinda ona "Sen iyi cadı mısın yoksa kötü cadı mı?" diye sorunca

121 Annie Hall – 1977.

122 The Last of the Mohicans – 1992.

123 Honeymoon in Vegas – 1992.

hayrete düşer. Dorothy'nin Sıradan Dünya'sı Kansas'ta, yalnızca kötü cadılar vardır; Özel Dünya Oz'da ise cadılar iyi de olabilirler ve süpürgenin üzerinde değil, pembe baloncukların içinde uçarlar. Kahramanın, Özel Dünya'nın yeni kurallarına çabuk uyum sağlayıp sağlayamayacağı onun için bir başka sınavdır.

Bu aşamada, bir Western filminde, kasabaya ya da bara giren insanlara belli koşullar dayatılabilir. *Affedilmeyen*'de şerifin bölgesinde silahlara izin verilmemektedir. Bu kısıtlama kahramanı çatışmaya çekebilir. Bir kahraman bara girip kasabanın iki grupta kutuplaştığını keşfedebilir: Hayvancılar çiftçilere, Earp'ler Clantonlar'a, ödül avcıları şerife karşı vb. Kaynayan bir kazandan farksız olan barda insanlar birbirlerini ölçüp tartarlar ve yaklaşan hesaplaşma için taraf seçerler. *Yıldız Savaşları*'ndaki kafeterya sahnesi hepimizin keşif, meydan okuma, ittifaklar ve yeni kuralları öğrenme yeri olarak Western barlarından bildiğimiz imgeleri kullanır.

SU KAYNAKLARI

Neden kahramanların çoğu öykülerin bu noktasına barlar ve meyhanelerden geçiyor? Yanıt, Kahramanın Yolculuğu'ndaki avlanma metaforunda gizlidir. Avcılar, mağara ya da köyün Sıradan Dünya'sından ayrıldıktan sonra, avlanmak için bir su kaynağının yolunu tutarlar genellikle. Yırtıcılar, su içmeye gelen avların bıraktığı çamurlu izleri takip ederler. Su kaynağı doğal bir toplanma yeridir ve hem gözlem yapmak hem de bilgi toplamak için iyi bir noktadır.

İlk Eşik'in geçilmesi uzun, yalnız ve susuz olabilir. Barlar, güç toplamak, dedikodulara kulak kabartmak, dost kazanmak ve Düşmanlar ile karşılaşmak için doğal yerlerdir. Ayrıca gerçek karakter ortaya çıktığında insanları baskı altında gözlemlememize olanak sağlarlar. Shane'nin bir bar kavgasına karışması, bir çiftçiyi onunla arkadaşlık kurmaya ve zorba hayvancılara karşı durmaya ikna eder. Luke Skywalker, *Yıldız Savaşları*'ndaki bar çatışmasında, Obi Wan Kenobi'nin ruhsal gücünün ve Han Solo'nun "her zaman kendini

düşün" mantığının yansımalarını görmektedir. *Yargıç Roy Bean'in Yaşamı*[124] filmindeki meyhane gibi, herkesin er ya da geç oradan geçmek zorunda kaldığı barlar, Özel Dünya'nın bir mikro-kozmosu olabilirler. *Casablanca*'nın uyarlandığı tiyatro oyununun başlığında "Herkes Rick'in Yerine Gelir" denmektedir.

Barlar müzik, flört ve kumar dahil bir dizi aktiviteye de ev sahipliği yaparlar. Barda geçsin geçmesin, öykünün bu aşaması, Özel Dünya'nın ruh durumunu yansıtan müzikal sahneler için iyi bir yerdir. Gece kulüpleri, *Roger Rabbit*[125] filminde, Jessica Rabbit'in duygusal aşk şarkısı gibi, romantik bir ilginin sunulmasını sağlayabilirler. Müzik, Özel Dünya'nın ikiliklerini de dile getirebilir. *Casablanca*'nın bu noktasında kutuplaşmalar, Fransız vatanseverlerin tutkulu "Marsellaise"i ve Naziler'in acımasız "Deutschland uber Alles"i arasındaki müzikal düelloyla etkili şekilde anlatılmıştır.

Meyhaneler ya da bu türden yerler, cinsel oyunlar için yegâne mekânlar olabilirler. Barlar flört, aşk ya da fahişeliğin ortaya çıktığı yerlerdir. Kahraman, bilgi almak için gittiği bir barda, bir Müttefik ya da sevgili de edinebilir.

Kumar da bu gibi yerlerin değişmez bir unsurudur ve şans oyunları, Sınama aşamasının doğal özelliklerindendir. Kahramanlar şanslarının nasıl gideceğini kâhinlere danışmak isteyebilirler. Kaderin yüzlerine gülüp gülmeyeceğini ve şansın onlara ne gibi oyunlar hazırladığını öğrenmeyi arzularlar. Oyun sırasında kazançlar artabileceği gibi bir servet de yitirilebilir. Hint epik filmi *Mahabharata*'da,[126] evrensel bir aile anlaşmazlığı, iki kardeş grubu arasındaki şikeli bir şans oyunuyla yansıtılır (kötü adamlar hile yapar).

OZ BÜYÜCÜSÜ

Elbette yolculuğun bu aşamasında bütün kahramanlar barlara

124 The Life and Times of Judge Roy Bean – 1972.
125 Who Framed Roger Rabbit – 1988.
126 Mahabharata – 1989.

gitmez. Dorothy, Sınavlar, Müttefikler ve Düşmanlar ile Sarı Tuğla Yol'da karşılaşır. Psykhe ya da birçok peri masalı kahramanı gibi, yolda karşılaştığı yardıma muhtaç birine açık yüreklilikle yanıt vermesi gerektiğini bilecek kadar akıllıdır. Bağlı olduğu yerden kurtarıp yürümeyi öğrettiği Korkuluk'un sadakatini böylelikle kazanır. Bu arada ona her dönemeçte pusular kuran ve saldırmak için fırsat kollayan Kötü Cadı'yı, yani düşmanını tanır. Cadı, aksi elma ağaçlarını Dorothy ve Korkuluk'un üzerine salar. Korkuluk, ağaçların üstesinden gelerek değerini kanıtlar. Onlarla alay ederek, kendilerine elma fırlatmalarını sağlar ve Dorothy ile birlikte bu elmaları yerler.

Dorothy, yüreği olmayan Teneke Adam'ın eklemlerini yağladığı ve üzücü öyküsünü duygudaşlıkla dinlediği için bir Müttefik daha kazanır. Cadı yeniden ortaya çıkar ve Dorothy ile Müttefikleri'ne bir ateş topu atarak düşmanlık gösterir.

Dorothy, köpeği Toto'yu korumak için, olası bir düşman veya Eşik Gardiyanı olan Korkak Aslan'ın tehditlerine karşı durur ve onu bir Müttefik'e çevirir.

Sınırlar açıkça çizilmiştir. Dorothy Özel Dünya'nın kurallarını öğrenmiş ve birçok Sınav atlatmıştır. Müttefikler tarafından korunmaktadır ve Düşmanlar karşısında savunmaya geçmiş bir halde, Oz ülkesindeki merkezi güç kaynağına yaklaşmaya hazırdır.

* * *

Öykülerdeki Sınavlar, Müttefikler ve Düşmanlar evresi, karakterlerin birbiriyle kaynaştığı ve kendileri hakkında izleyiciye daha çok bilgi verdikleri "tanışma" sahneleri için çok kullanışlıdır. Bu aşama aynı zamanda kahramanın gücünü toplamasını ve bir sonraki aşamaya – Mağaranın Derinliklerine Yaklaşma – hazırlanmasını sağlar.

YOLCULUĞUN SORGULANMASI

1. *Yırtık Rahibe, Kızlar Sahada* ve *Büyük* filmlerinin Sınav aşamaları nelerdir? Kahramanlar neden bir Sınav sürecinden geçerler? İkinci Bölüm'e girişin ardından neden doğruca ana olaya geçmezler?

2. Sizin öykünüzün Özel Dünya'sının Sıradan Dünya'dan farkları nelerdir? Karşıtlığı nasıl arttırabilirsiniz?

3. Sizin kahramanınız ne gibi Sınavlarla karşılaşır? Müttefikler ya da Düşmanlar edinir mi? "Doğru" bir yöntemin olmadığını unutmayın. İttifaklar kurulduğunda öykünün gereksinimleri kendilerini dayatabilirler.

4. Müttefiksiz, yalnız kahramanlar var mıdır?

5. Kahramanınız tek bir karakter mi, yoksa bir müfreze, tayfa, aile veya çete gibi bir grup mu? Şayet *Kahvaltı Kulübü* gibi bir "takım oyunu" metniyse, ekip ne zaman uyumlu bir grup haline geliyor?

6. Kahramanınız Özel Dünya'ya ve onun tuhaf kurallarıyla yabancı insanlarına nasıl bir tepki veriyor?



MAĞARANIN DERİNLİKLERİNE YAKLAŞMA

Yedinci Aşama:
MAĞARANIN DERİNLİKLERİNE YAKLAŞMA

KORKAK ASLAN: *Siz dostlarımdan, yapmanızı istediğim bir şey daha var.*
TENEKE ADAM, KORKULUK: *Nedir?*
KORKAK ASLAN: *Beni bundan vazgeçirin!*
— *Oz Büyücüsü*'nden

Özel Dünya'ya uyum sağlayan kahramanlar, artık onun merkezine yönelirler. Kahramanın Yolculuğu'nun sınırıyla tam ortası arasında bir ara bölgeye geçerler. Yol üzerinde kendi Eşik Gardiyanları, planları ve sınavları bulunan bir başka gizemli alana gelirler. Burası çok geçmeden olağanüstü harikalar ve dehşet duygusuyla karşılaşacakları **Mağaranın Derinliklerine Yaklaşma** yeridir. Serüvenin temel çilesi için hazırlık yapmanın vakti gelmiştir. Bu noktadaki kahramanlar, Sınavlardan geçip kamp alanına ulaşan ve zirveye doğru son bir tırmanışa koyulacak dağcılar gibidir.

Arayıcılar grubumuz, takip ettiğimiz av hakkında daha fazla bilgi edinmiş ve dinlenmiş olarak yeni dünyanın kıyısındaki vahadan ayrılır. En büyük hazinelerin en büyük korkularımız tarafından korunduğu bu yeni dünyanın kalbine yönelmeye hazırız.
Çevrendeki yoldaşlarına bir bak. Çoktan değiştik ve yeni vasıflar edindik. Şimdi lider kim? Sıradan Dünya'daki yaşama ayak uyduramayan bazılarımız iyi durumdalar. Serüvene çok uygunmuş gibi görünen kimileriyse işe yaramaz hâle geliyorlar. Kendine ve diğerlerine bakış açın değişiyor. Bu yeni farkındalıkla planlar yapabilir ve kendini Özel Dünya'dan isteklerini almaya

yönlendirebilirsin. Yakında Mağaranın Derinlikleri'ne girmeye hazır olacaksın.

YAKLAŞMANIN İŞLEVLERİ

Çağdaş öykücülükte, belli başlı özel işlevler, doğal olarak bu **Yaklaşma** alanına denk gelirler. Kahramanlar, Özel Dünya'nın derinliklerindeki hisarın kapılarına yaklaştıklarında, plan yapmak, düşmanı değerlendirmek, grubu toparlamak veya azaltmak, moral kazanmak ve silahlanmak, tehlikeli bölgeye dalmadan önce son bir sigara içmek ya da kahkaha atmak için biraz durabilirler. Öğrenci, vize için çalışır. Avcı, avını saklandığı yere kadar izler. Maceracılar, filmin merkezî olayına kapılmadan önce araya bir aşk sahnesi sıkıştırırlar.

KUR YAPMA

Yaklaşma aşamasında, asıl çile baş göstermeden önce kahraman ve sevgilisini birbirine bağlayan bir aşk ilişkisi ortaya çıkabilir. *Gizli Teşkilat* filminde düşman casusları ve polisten kaçan Cary Grant, trende güzel bir kadınla (Eva Marie Saint) tanışır. Kadının kötü adamlar için çalıştığını ve kendisini baştan çıkarıp tuzağa düşürmek için görevlendirildiğini bilmemektedir. Ancak kadının ayartma girişimleri geri teper ve ona âşık olduğunu fark eder. Sonradan, bu bağlanma sahnesiyle birlikte bir Müttefik'e dönüşür.

CESUR BİR ŞEKİLDE YAKLAŞMA

Kimi kahramanlar cesurca şato kapısına dayanıp içeri girmek isterler. Kendine güvenen, kararlı kahramanlar, böylesi bir Yaklaşma tercih etmektedir. *Sosyete Polisi*'nde Axel Foley, Yaklaşma evresinde düşmanının bölgesine birkaç kez dalar, Eşik Gardiyanları'nı atlatır ve rakibinin dünyasını altüst etme amacını ilan eder. *Gunga Din*'de Cary Grant, avazı çıktığı kadar yüksek sesle bir İngiliz sarhoş nağmesi söyleyerek, düşmanın barındığı Mağaranın En Derin

Yeri'ne, katiller tarikatına girer. Bu cesur Yaklaşma, safdilane bir kendini beğenmişlik değildir: Arkadaşı Gunga Din'in kaçması ve İngiliz ordusunu getirmesi için zaman kazanmak adına sergiler bu korkunç gösteriyi. Grant'in karakteri, gerçek bir kahraman gibi kendini feda etmekte ve grup adına ölümle yüzleşmektedir.

Affedilmeyen'de Clint Eastwood'un karakterinin Yaklaşma'sı kendini beğenmişlikten değil cahilliktendir. Kasabadaki "Mağaranın Derinlikleri"ne bir fırtına sırasında girer ve ateşli silahların kullanılmasını yasaklayan işareti göremez. Bu nedenle bir çile çeker ve şerif (Gene Hackman) onu neredeyse ölümüne döver.

ÇİLEYE HAZIRLIK

Yaklaşma, ileri keşif ve bilgi toplama ya da çile için giyinme ve hazırlık yapma zamanı olabilir. Silahşörler silahlarını kontrol ederler, matadorlar özel kıyafetlerini giyerler.

OZ BÜYÜCÜSÜ

Oz Büyücüsü'nün Yaklaşma bölümü çok gelişmiş olduğundan, bu aşamanın bazı işlevlerine ışık tutmak için bölüm boyunca onu kullanacağız.

ENGELLER

Sınavlar aşamasında bazı Müttefikler edinen Dorothy ve arkadaşları, Oz sınırındaki ormandan ayrılır ayrılmaz, düşlerindeki Zümrüt Şehir'in pırıltılarını görürler. Neşeyle "yaklaşmaktadırlar" ama hedeflerine ulaşmadan önce, onları bir grup olarak birbirlerine bağlayan ve henüz yüzleşmedikleri ölüm kalım mücadelesine hazırlayan bir dizi engelle karşılaşırlar.

YANILSAMALARI FARK ETMEK

Önce, Kötü Cadı'nın büyüsüyle ekilmiş bir gelincik tarlası onları uyutur. Ardından, iyi kalpli Glinda'nın yardımıyla kar yağar ve

kendilerine gelirler.

Kahramana verilen mesaj açıktır: Yanılsamalara kanma, uyanık ol, yürürken uykuya dalma.

EŞİK GARDİYANLARI

Dorothy ve arkadaşları şehre ulaştıklarında, yolları kusursuz bir Eşik Gardiyanı, kaba bir nöbetçi tarafından kesilir (Birinci Bölüm'deki Profesör Marvel'a şaşırtıcı ölçüde benzemektedir). Bu satirik figür, aptalca, mantıksız kuralları uygulamakla görevli, abartılı bir bürokrat imgesidir. Dorothy, Doğu'nun Kötü Cadısı'nın tepesine bir ev düşürdüğünü ve kırmızı pabuçların bunu kanıtladığını söyler. Nöbetçi "O zaman işler değişti!" diyerek onları saygıyla karşılar ve derhal içeri kabul eder.

Mesaj: Yolculuktaki geçmiş deneyimler, kahramanın yeni topraklara giriş pasaportu olabilir. Hiçbir şey boşa harcanmaz ve geçmişte yaşanan her bir meydan okuma, bizi "şimdi" konusunda güçlendirip bilgilendirir. Bu noktaya kadar geldiğimiz için saygı görürüz.

Bürokratik saçmalıklarla alay edilmesi, Özel Dünya'nın ritüelleri ve geçiş ücretlerinden yalnızca birkaç kahramanın muaf tutulduğunu anımsatır bize. Kahramanlar ya kabul ücretini ödemeli ya da Dorothy gibi engeli aşacak bir yol bulmalıdır.

BAŞKA BİR ÖZEL DÜNYA

Dorothy ve ekibi harikalar kentine girerler; burada her şey yeşildir, ancak arabaya koşulu olan bir at bu kuralın dışındadır, çünkü o, her baktığınızda rengi değişen, ünlü Renk Değiştiren At'tır. Sürücü de Profesör Marvel gibi görünmektedir.

Mesaj: Kuralları ve değerleri farklı, bir başka küçük Özel Dünya'ya girdiniz. Matruşka gibi iç içe geçen bir dizi dünyayla karşılaşabilirsiniz. Renk değiştiren at, ufukta ani bir değişim olduğunu haber vermektedir. Birbirine benzeyen pek çok karakter bulunması ya da aynı karakterin çeşitli rollere bürünmesi, karşılaştırma, bağlantı

kurma ve dönüşüm güçlerinin yönettiği bir düş âleminde bulunduğumuzu hatırlatmaktadır. Profesör Marvel'ın sürekli değişmesi, Oz ülkesinde veya şayet öyleyse Dorothy'nin rüyasında, onun kişiliğinden oldukça etkilenen güçlü bir zihnin varlığını sezdirmektedir. Profesör Marvel, Dorothy için bir **animus** figürüdür: Kızın yetişkin eril enerjisi hakkındaki düşüncelerinin yoğunlaşmasıdır. Babası ölmüş veya bir yerlere gitmiştir ve çiftlik civarındaki erkek figürler, Henry Amca ve üç işçi, zayıf karakterlerdir. Dorothy, baba yerine koyabileceği bir imge aramaktadır ve Profesör Marvel'ın babacan enerjisini, gördüğü her otorite figürüne yansıtmaktadır. İyi Cadı Glinda anne ya da olumlu **anima** yerine geçiyorsa, Profesör Marvel'ın bu çeşitlemeleri de baba yerine geçmektedir.

HAZIRLIKLI OLMAK

Dorothy ve arkadaşları kendilerine çeki düzen vermiş ve Zümrüt Şehir'de Büyücü'yle karşılaşmaya hazırlanmışlardır.

Mesaj: Kahramanlar büyük bir çileyle karşı karşıya olduklarını bilirler ve tıpkı silahlarını bileyleyip parlatan savaşçılar ya da büyük sınavdan önce son alıştırmaları çözen öğrenciler gibi, ellerinden geldiğince hazırlanacak kadar akıllıdırlar.

UYARI

Kendilerini oldukça iyi hisseden kahramanlarımız, mutlu Oz topraklarında günlerinin nasıl da neşe içinde geçtiğini düşünüp şarkılar söylemektedirler. Tam o anda, kentin üzerinde cadının çığlığı yankılanır ve süpürgesiyle gökyüzüne "Teslim ol Dorothy!" yazar. Korkuyla kaçışan insanlar, kahramanlarımızı Büyücü'nün kapısında yalnız bırakırlar.

Mesaj: Kahramanların ana olaya dengeli yaklaşmaları, özgüvenlerini alçakgönüllülük ve tehlikenin farkında olmakla yumuşatmaları gerekmektedir. Ne kadar gülünç olursa olsun, Oz'daki kutlamalar, gerçekten keyif kaçıran birinin, yani Cadı'nın kendini her

gösterişiyle allak bullak oluyor gibidir. Dorothy'nin ruhunda derin bir rahatsızlık yaratan Cadı, kararlı bir şekilde alt edilmedikçe bütün eğlenceli anları bozacaktır. Kahramanların yalnızlaşmaları tipiktir. *Kahraman Şerif*'te korkak kasabalılardan yardım görmeye çalışan Gary Cooper gibi kahramanların iyi gün dostları, işler ters gitmeye başlayınca ortadan kaybolabilirler.

BAŞKA BİR EŞİK

Kahramanlarımız Büyücü'nün kapısını çaldıklarında, yine Profesör Marvel'ı çağrıştıran daha da kaba bir nöbetçi başını dışarı uzatır. "Hiç kimse, hiçbir şekilde Büyücü'yü göremez!" diye emir almıştır. Yalnızca özel bir bilginin çıtlatılmasıyla Büyücü'ye danışmaya ikna olur. Nöbetçi gittiğinde, Aslan'ın "Ormanların Kralı Olsaydım" diye şarkı söylemesi, arzusunu yansıtmaktadır.

Mesaj: Deneyimin kanıtları, birbirini izleyen güç odaklarında tekrar tekrar sunulabilir. Engellere takılan kahramanlar macera arkadaşlarını yakından tanıyıp, onların umutlarını ve düşlerini öğrenmekle iyi ederler.

BİR GARDİYANDAN DUYGUSAL BİR RİCADA BULUNMAK

Nöbetçi, Büyücü'nün "Gidin," dediğini bildirmek üzere döner. Dorothy ve dostları yıkılmış bir haldedir. Artık dilekleri gerçekleşmeyecek ve Dorothy asla eve dönemeyecektir. Bu üzücü hikâyeyle gözleri dolan Nöbetçi onları içeri alır.

Mesaj: Deneyim pasaportu geçişi sağlayamadığı zaman, duygusal bir rica Eşik Gardiyanları'nın savunma mekanizmalarını çökertebilir. Onlarla insanca bir bağ kurmak anahtar olabilir.

İMKÂNSIZ BİR SINAV

Artık dostları olan Nöbetçi, onları Oz'un taht salonuna alınca, kahramanlarımız bir eşiği daha geçerler. Oz ise sinema tarihinin en dehşet verici imgelerinden biridir: Alevler ve şimşekler içinde, yaş-

lı, öfkeli bir adamın devasa kafası. Dileklerinizi gerçekleştirebilir, ama tıpkı peri masallarındaki krallar gibi cimridir. Tamamıyla vazgeçerek onu rahat bırakacağınız umuduyla, sizi imkânsız sınavlara sokar. Dorothy ve arkadaşlarına, Kötü Cadı'nın süpürgesini getirmek gibi, görünüşte olanaksız bir görev verilmiştir.

Mesaj: Yabancı topraklara girerek ödülü aldıktan sonra ayrılabileceğinizi düşünmek çekici görünür. Oz'un korkunç imgesi, kahramanlara, düşlerini ve amaçlarını umursamayabilecek, güçlü bir statükoya meydan okuduklarını hatırlatır. Başlıca sorunla yüzleşilmeden önce halledilmesi gereken bu statüko, güçlü alışkanlıklar ya da nevrozlar halinde onların içinde de yaşayabilir. Oz, en güçlü ve korkutucu biçimiyle Profesör Marvel, Dorothy'nin baba ideasının karanlık kısmı, olumsuz bir animus figürüdür. Dorothy kendi doğasıyla daha derinlemesine karşılaşmadan önce, eril enerjisi konusundaki kafa karışıklıklarını gidermelidir.

Statüko, güçlerinden vazgeçmek istemeyen, önceki nesillerden biri, yaşlı bir yönetici veya çocuğunun büyüdüğünü kabullenmekte güçlük çeken ebeveynler de olabilir. Büyücü bu noktada, rahatsız edilmekten ve gençliğin ondan bir şeyler beklemesinden bunalan bir baba gibidir. Macera devam etmeden önce bu öfkeli ailevi kuvvet yatıştırılmalıdır. Hepimiz ailevi kuvvetlerin onayını almak için sınavlardan geçmek zorunda kalırız.

Ebeveynler bazen sevgilerini ve onaylarını vermek için olanaksız koşullar ileri sürerler. Onları asla memnun edemiyor gibisinizdir. Bir kriz sırasında doğal olarak başvurduğunuz insanlar, sizi ellerinin tersiyle iterler. En önemli anla yapayalnız yüzleşmek zorunda kalabilirsiniz.

ŞAMAN BÖLGESİ

Kahramanlar, Kötü Cadı'nın şatosunu çevreleyen korkutucu alana gelirler. Burada Cadı'nın sürüngen hizmetkârları ve uçan maymunlarla, yani yeni Eşik Gardiyanları ile karşılaşırlar. Dorothy

kaçırılmış ve maymunlar tarafından uzaklara götürülmüştür; arkadaşları perişan edilmiştir. Teneke Adam çökmüş, Korkuluk lime lime olmuştur.

Mesaj: Kahramanlar, Mağaranın Derinlikleri'ne yaklaşırken, büyülü topraklarda, ölümle yaşamın kıyısında durduklarını bilmelidirler. Korkuluk'un maymunlar tarafından parçalanıp dağıtılması, şamanizmdeki düşleri ve görüleri hatırlatmaktadır. Şaman adayları çoğunlukla, rüyalarında göksel ruhlar tarafından parçalandıklarını ve bir şaman olarak yeniden bir araya getirildiklerini görürler. Maymunların Dorothy'yi kaçırmaları, tam da diğer dünyalara yolculuk yapan şamanların başına gelen türden bir şeydir.

GÜÇLÜKLER

Maymunların saldırısından sonra kafaları karışan ve cesaretlerini yitiren kahramanlar dehşete düşmüşlerdir. Korkuluk'un parçaları, Teneke Adam ve Korkak Aslan tarafından bir araya getirilir.

Kahramanlar en önemli amaçlarına yaklaştıkları bu aşamada, cesaret kırıcı bir sorunla karşılaşabilirler. Kaderin böyle cilvelerine ***dramatik güçlükler*** denir. Bizi mahvetmiş gibi görünseler de, yalnızca ilerleme isteğimizi sınamaktan öteye geçmezler. Ayrıca bu yabancı arazide yolculuk yapmak için toparlanmamızı sağlarlar.

DAHA YÜKSEK RİSKLER

Dorothy şimdi şatoda kapana kısılmıştır. Bayan Gulch gibi görünen Cadı, şayet Dorothy kırmızı pabuçları vermezse, bir sepete kapattığı Toto'yu nehre atmakla tehdit eder. Dorothy anlaşmayı kabul eder, ama Cadı ayakkabıları almaya çalışırken, Glinda'nın koruyucu büyüsüyle çarpılır. Dorothy yaşadığı sürece pabuçları alamayacağını anlayan Cadı, kırmızı tozları kurumuş kan gibi akan bir kum saatini onun önüne yerleştirir. En son kum tanesi de düştüğünde Dorothy ölecektir.

Mesaj: Yaklaşma aşamasının bir başka işlevi de, riskleri yüksel-

terek ekibin göreve bağlılığını arttırmaktır. İzleyiciye "zamanın su gibi akıp gittiğinin" anımsatılması gerekebilir. Meselenin ivediliğinin ve ölüm kalım niteliği taşıdığının altı çizilmelidir.

Sepetteki Toto, Cadı/Bayan Gulch karakterlerinin olumsuz animası tarafından bastırılan sezgilerin yineleyen simgesidir. Dorothy'nin kendi sezgisel yanından korkması yaratıcılığını ve güvenini öldürse de, Toto gibi yeniden ortaya çıkmayı sürdürmektedir.

Dorothy'nin Oz'da dolaşabilmesini sağlayan ve onun tartışılmaz bütünlükteki karakterini simgeleyen Kırmızı Pabuçlar derin bir düşsel semboldür. Ayakkabılar, Rehber'in rahatlatıcı bir armağanı, olaylarla sarsılamayacak bir öze sahip özel bir varlık olduğunuz bilgisidir. Theseus ve Minotaur'un öyküsündeki Ariadne'nin ipi gibi, en karanlık labirentte bile size ulaşan olumlu, sevgi dolu anima ile bir bağlantıdır.

YENİDEN ÖRGÜTLENME

Toto tıpkı Birinci Bölüm'deki gibi sepetten kaçar ve hâlâ Korkuluk'u bir araya getirmekle uğraşan üç arkadaşa katılmak üzere şatodan çıkar. Köpek tarafından şatoya getirilen üç kafadar, çaresiz Dorothy'yi bu ürkütücü ve son derece iyi korunan yerden çıkarma görevi karşısında dehşete kapılırlar. Macerayı ileriye taşıma sorumluluğu, Dorothy'nin üç Müttefik'ine düşmektedir; burası o kadar korkunçtur ki, şefkatli büyücüler ve cadılardan yardım görmeye olanak yoktur. O güne kadar soytarı gibi yaşadıktan sonra, şimdi kahraman olmak zorundadırlar.

Mesaj: Toto, Dorothy'nin tuzaktan kurtarılması için Müttefikler'in çağrılması ve öğrenilen derslerin hatırlanması gerektiğini hissederek, bir kere daha onun sezgilerinin yerine geçer. Yaklaşma aşaması aynı zamanda bir grubun yeniden örgütlendiği andır: Bazı üyelerin terfi ettirilmesi, yaralılarla ölülerin tespiti, özel görev atamaları vb. Karakterler yeni işlevleri yerine getirmeye hazırlanırken, arketip maskelerinin değiştirilmeleri gerekebilir.

Hareket özgürlüğü elinden alınan Dorothy, Kahraman maskesini, çaresizliğin arketipi Kurban maskesiyle değiştirmiştir. Üç arkadaş da maskelerini değiştirmiş, Üçkâğıtçı soytarılar ya da Müttefikler'den, bir süre için eylemi üstlenecek gerçek birer Kahraman'a dönüşmüşlerdir. İzleyiciler, Yaklaşma'nın baskısı altında ortaya çıkan niteliklerle, karakterlere yönelik varsayımların yanlış çıktıklarını görebilirler.

Kahramanların bazı şeylerle koruyucu ruhlardan yardım görmeden yüzleşmek zorunda kalmaları, yeraltına yolculukla ilgili pek çok mitolojik öyküyü çağrıştırmaktadır. Kahramanlar çoğunlukla, tanrıların verdiği bir görevi yalnız başlarına yerine getirmek zorundadırlar. Mesela tanrıların bizzat gitmekten korktuğu ölüler ülkesine yolculuk yapmaları gerekir. Doktorumuza, terapistimize, arkadaşlarımıza ya da yardımcılarımıza danışabiliriz, ama bazı yerler vardır ki, rehberlerimiz oraya giremezler ve biz bir başımıza kalırız.

GÜÇLÜ SAVUNMALAR

Korkuluk, Teneke Adam ve Aslan, Mağaranın En Derin Yeri'nin eşiğini, yani Kötü Cadı'nın ayı postundan şapkalar ve eldivenler giymiş, acımasız marşlar söyleyen azılı Eşik Gardiyanları tarafından korunan şatosunun açılır kapanır köprüsünü gözlemlemek üzere sokulmaktadırlar.

Mesaj: Kahramanlar, rakiplerinin karargâhlarının hayvanlara özgü bir yabanilikle korunacağını hesaba katabilirler. Parmaklıklı kapısı, obur bir ağıza ve dile benzeyen açılır kapanır köprüsüyle şatonun kendisi, insanı yiyip tüketen bir bunalımın çevresindeki güçlü savunma elemanlarının bir simgesidir. Cadı'nın olumsuz animasını çevreleyen savunmayla karşılaştırıldığında, Büyücü'nün sarayı ve nöbetçileri davetkâr görünmektedir.

BU NOKTADA KAHRAMAN KİM?

Üç gönülsüz kahraman durumu değerlendirir. Aslan kaçmak ister, ama Korkuluk'un, Aslan'ın liderlik yapmasını gerektiren bir planı vardır. İçlerinde en korkunç görünen o olduğundan, bu mantıklıdır, ama yine de Aslan kendisini bundan vazgeçirmelerini ister.

Mesaj: Yaklaşma, ekibinizi yeniden örgütlemek, kaygıları dile getirip cesaret vermek için iyi bir zamandır. Takım üyeleri, herkesin aynı amaç etrafında birleştiğine dair inançlarını pekiştirir ve doğru kişinin doğru göreve atandığından emin olunur. Bu aşamada, grup içinde ateşli egemenlik mücadeleleri de yaşanabilir, tıpkı serüvenin denetimi için dövüşen korsanların ya da hırsızların yaptığı gibi.

Ancak burada Korkak Aslan'ın sorumluluktan kaçma çabası gülünçtür ve Yaklaşma'nın bir başka işlevini, güldürerek rahatlatmayı işaret etmektedir. Bu, gevşemek ve şakalaşmak için son şanstır da denebilir, çünkü Azami Çile aşamasında, her şey ölümcül bir ciddiyet kazanmak üzeredir.

DÜŞMANI KANDIRMAK

Üç kahraman kapıya varmak üzereyken bir plan yapmaya çalışırlar. Üç nöbetçi onlara saldırır ve bir boğuşmanın ardından giysiler havada uçuşur; kahramanlarımız düşmanlarının üniformalarını ve ayı postu şapkalarını giyerler, kılık değiştirerek ilerleyen bir müfrezenin arasına karışırlar ve doğruca şatonun içine sızarlar.

Mesaj: Bu evrede kahramanlar, önlerindeki Eşik Gardiyanları'nın kılığına girebilirler. Kızılderililer'in avlarına daha çok yaklaşabilmek için bufalo postlarına bürünmeleri gibi, kahramanlar da kelimenin tam anlamıyla rakiplerinin kılığına girip aralarına sızabilirler. Herkes ne yapıyorsa sen de onu yap. Bu durum bize, yolumuzu kesenleri kandırmamız gerektiğini öğretmektedir. Duygularını paylaşır ya da düşüncelerini anlarsak, onları aşmak veya enerjilerini özümsemek çok daha kolaydır. Bize saldırmalarından fayda-

lanıp onları kandırabiliriz. Rakibin barındığı Mağaranın Derinlikleri'ne yaklaşan kahramanlar, kılık değiştirmeyi gerçek amaçlarını gizlemek için de kullanabilirler.

ZORLA GİRME

Üç kahraman kostümlerini çıkarıp Dorothy'nin şatoda hapsedildiği odaya giderler. Teneke Adam kapıyı kırmak için baltasını kullanır.

Mesaj: Mağaranın En Derin Yeri'ne giden yolda karşılaşılan son engeli aşmak için, bir noktada güç kullanmak gerekebilir. Kahramanın kendi inadı ya da korkusunun, şiddet içeren bir hareketle ortadan kaldırılması gerekebilir.

ÇIKIŞ YOK

Dorothy'nin kurtuluşuyla dört kafadar yeniden bir araya gelir, artık kaçma hesapları yapma zamanıdır. Ama cadının muhafızları dört bir yanlarını sarmıştır.

Mesaj: Kahramanlar kaderlerinden kaçmaya çalışsalar da er ya da geç çıkışlar kapatılır ve ölüm kalım meselesiyle yüzleşilir. Dorothy ve arkadaşları "fare gibi kapana kısıldıklarında" Mağaranın Derinliklerine Yaklaşma aşaması tamamlanmıştır.

* * *

Yaklaşma, Azami Çile için tüm hazırlıkları kapsar ve genellikle kahramanları, rakiplerinin karargâhlarına, şimdiye dek öğrenilen her şeyin ve edinilen tüm Müttefikler'in kullanıldığı iyi savunulmuş bir yere getirir. Yeni algılar sınanır ve merkeze ulaşma yolundaki son engeller aşılır; böylelikle Azami Çile başlar.

YOLCULUĞUN SORGULANMASI

1. Campbell'e göre mitlerde İlk Eşiğin Aşılması'nın ardından, çoğunlukla kahramanın "balığın karnı"ndan çıkması söz konusudur. Yazar birçok kahramanın canavarlar tarafından yutulduğu, pek çok farklı kültürün öykülerinden alıntı yapar. ***Thelma & Louise***, ***Öldüren Cazibe*** ve ***Affedilmeyen*** filmlerinin İkinci Bölüm'ünde kahramanlar hangi anlamda ***balığın karnındadırlar?***

2. Campbell bir mitin ana çilesini çevreleyen birkaç düşünce ve eylemi tanımlar: "Tanrıçayla Tanışma", "Baştan Çıkaran Kadın", "Babayla Barışma". Bu düşünceler hangi bağlamda Mağaranın Derinliklerine Yaklaşma'nın parçasıdır?

3. Kendi öykünüzde, Özel Dünya'ya girmekle bu dünyadaki merkezî bir krize ulaşmak arasında neler oluyor? Krize götüren hangi özel hazırlıklar var?

4. Çatışma ortaya çıkıyor mu? Engeller daha ilginç ya da aşılması güç hale geliyor mu?

5. Kahramanlarınız bu aşamada geri dönmek mi istiyorlar, yoksa maceraya tam anlamıyla katılmaya mı karar veriyorlar?

6. Dışsal meydan okumalarla yüzleşen kahraman, hangi açılardan içindeki şeytani güçler ve savunma mekanizmalarıyla çatışmaktadır?

7. Kahramanların yaklaştıkları gerçek bir Mağara veya karargâh var mı? Yoksa bunun duygusal bir eşdeğeri mi söz konusu?



ÇİLE

Sekizinci Aşama:
ÇİLE

JAMES BOND: *Ne yapmamı istiyorsun, Goldfinger?*
GOLDFİNGER: *Çok basit Mr. Bond, ölmenizi istiyorum.*
— *Goldfinger'dan*, senaryo Richard Maibaum ve
Paul Dehn

Kahraman artık Mağaranın En Derin Yeri'nde durmaktadır ve en büyük tehlikeyle ve şimdiye kadarki en büyük rakiple karşı karşıyadır. Joseph Campbell'ın **Çile** dediği bu aşama, meselenin tam kalbidir. Kahramanlık kavramının kaynağı ve büyülü güçlerin anahtarıdır.

Arayıcı, Mağaranın En Derin Yeri'ne girer ve kabilemizin yaşamını düzeltecek şeyi arar. Yol daralıp kararmaktadır. Ellerin ve dizlerin üzerinde yalnız başına ilerleyip çevrendeki toprağın daraldığını hissediyorsun. Güçlükle soluk alıyorsun. Birdenbire devasa bir figürle karşılaşıyorsun, tüm kaygı ve korkularının bir birleşimi olan tehditkâr Gölge, hazineyi korumak için tepeden tırnağa silahlanmış. Burada, şimdi, ya her şeyi kazanacaksın ya da öleceksin. Ne için geldiğinin önemi yok, bakışlarına yanıt veren ölümün ta kendisi. Dövüşün sonu ne olursa olsun, ölümle yüzleşmek nasıl bir şeymiş anlayacaksın ve bu seni değiştirecek.

ÖLÜM VE YENİDEN DOĞMA

Çile'nin basit gerçeği şudur: **Kahramanlar yeniden doğabilmek için ölmek zorundadırlar.** İzleyicilerin en çok hoşlandıkları dramatik olay, ölüm ve yeniden doğumdur. Her öyküde kahramanlar bir şekilde ölümle veya ona benzer bir şeyle – en büyük korkuları, bir girişimin başarısızlıkla sonuçlanması, bir ilişkinin bitmesi,

eski bir kişiliğin ölümü – yüzleşirler. Çoğu zaman bu ölümden büyülü bir şekilde kurtulurlar ve ölümü yenmenin sonuçlarını görmek üzere, gerçekten ya da sembolik bir şekilde yeniden doğarlar. Bir kahraman olmanın asıl sınavını vermişlerdir.

Spielberg'in E.T.'si gözlerimizin önünde ölür, ama bir çocuğun sevgisi ve uzaylıların olağanüstü müdahalesiyle yeniden doğar. Sir Lancelot cesur bir şövalyeyi öldürdükten sonra pişmanlığa kapılır ve onun dirilmesi için dua eder. Clint Eastwood'un *Affedilmeyen*'deki karakteri, sadist şerif tarafından bayılana kadar dövülür ve ölümün kıyısında dolaşırken melekleri gördüğü düşüncesine kapılır. Sherlock Holmes, Reichenbach Şelaleleri'nde Profesör Moriarity ile birlikte ölmüş gibi görünür, ama ölümü alt ettikten sonra, dönüşmüş olarak ve maceraya hazır bir şekilde geri döner. Patrick Swayze'nin *Hayalet*'teki karakteri, öldürüldükten sonra karısını korumak ve sonunda gerçek aşkını ona ifade edebilmek için geri dönmenin yollarını öğrenir.

DEĞİŞİM

Kahramanlar yalnızca ölümü "ziyaret edip" geri dönmezler. Aynı zamanda değişmiş ve dönüşmüşlerdir de. Hiç kimse, bir şekilde değişmeden ölümün kıyısında bir deneyim yaşayamaz. *Subay ve Centilmen*'de öykünün merkezinde, Richard Gere, talim çavuşu Lou Gossett'in ellerinde egonun ölüm ve yeniden doğum çilesini atlatır. Bu, Gere'ın karakterinde köklü değişikliklere yol açar ve onu diğerlerinin gereksinimlerine daha duyarlı, ekibin bir parçası olduğu konusunda daha inançlı hale getirir.

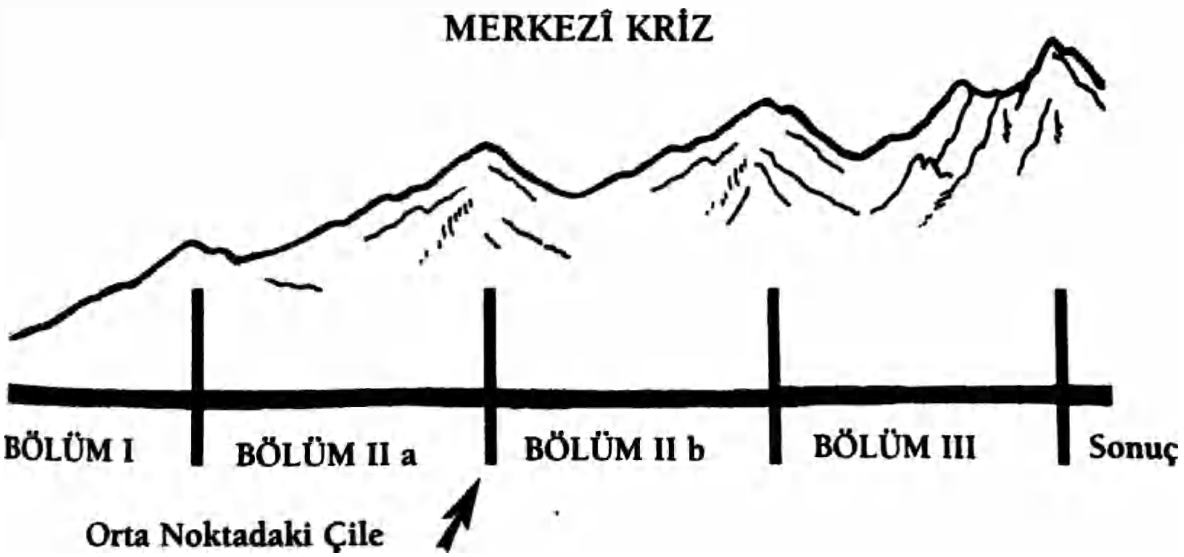
Sosyete Polisi'nde, rakibinin kafasına silah dayadığı Axel Foley kesinlikle ölecek gibidir, ama sakar, çaylak beyaz tenli dedektif Rosewood (Judge Reinhold) tarafından kurtarılır. Bu olaydan sonra Foley daha işbirlikçi ve devasa egosunu grup içinde eritmeye gönüllüdür.

KRİZ ANI, DORUK NOKTASI DEĞİL

Çile, öykünün dönüm noktalarından biridir. Ancak Kahramanın Yolculuğu'nun doruk noktasıyla karıştırılmamalıdır – burası öykünün sonuna yakın bir başka sinir merkezidir (dinozorun kuyruğunun ucundaki beyin gibi). Çile genellikle öykünün merkezî olayı, veya İkinci Bölüm'ün ana olayıdır. **Doruk noktası** (Üçüncü Bölüm'ün önemli anı ve bütün öykünün en son olayı) ile karıştırmamak için buna **kriz** diyelim. Webster sözlüğü, krizi "Bir öykü ya da dramda, düşman güçlerin en çetin muhalefete geçtiği an" olarak tanımlar. Bir hastalıktaki krizden de söz edebiliriz: Ateşi yükseldiğinde hasta ya daha da kötüleşecektir ya da iyileşmeye başlayacaktır. Mesaj şudur: Bazen işlerin iyiye gidebilmesi için kötü gelişmelerin yaşanması şarttır. Kahraman ne kadar korkarsa korksun, bazen bir Çile krizi, iyileşmenin ya da zaferin yegâne yoludur.

ÇİLENİN KONUMLANDIRILMASI

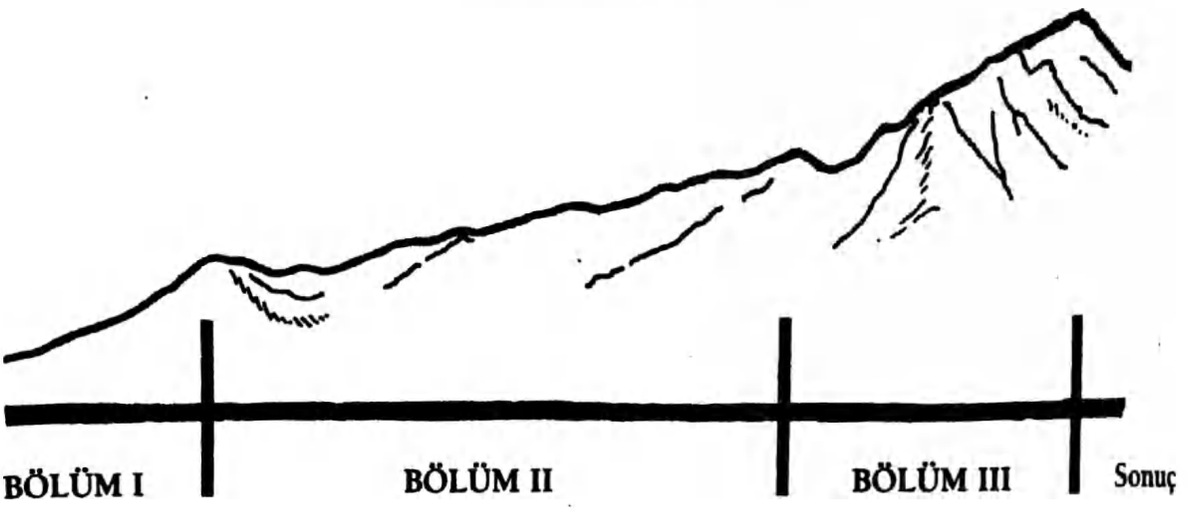
Kriz veya Çile'nin konumlandırılması, öykünün gereksinimlerine ve öykücünün zevkine bağlıdır. Ölüm ve yeniden doğum anı için en uygun yol, Merkezî Kriz diyagramında gösterildiği gibi, öykünün ortasına yakın bir yer seçmektir.



Merkezî Krize sahip bir öykünün dramatik zirveleri
(düşey çizgiler her bir bölümün zirve noktalarını temsil etmektedir)

Merkezî bir krizin simetri avantajı vardır ve çile aşamasının sonuçlarını ayrıntılarıyla işlemek için zaman kazandırır. Bu yapının, İkinci Bölüm'ün sonunda bir başka kritik an ya da dönüm noktasına izin verdiğini de gözden kaçırmayın.

GECİKMİŞ KRİZ



(Merkezî çile yoktur; onun yerine İkinci Bölüm'ün sonuna kadar uzun bir inşa süreci söz konusudur)
Gecikmiş Kriz'e sahip bir öykünün dramatik zirveleri

Ancak İkinci Bölüm'ün sonuna, öykünün üçte ikisiyle dörtte üçü arasına denk gelen bir **gecikmiş** krizle de, aynı ölçüde etkili bir yapı ortaya çıkarılabilir.

Gecikmiş kriz yapısı, ideal Altın Oran ile, sanatta en beğenilen sonuçları üretmiş gibi görünen bu seçkin kesirle (yaklaşık beşte üç) epeyce uyuşmaktadır. Gecikmiş bir kriz, hazırlıklar ve Yaklaşma aşaması için daha fazla alan sağladığı gibi, İkinci Bölüm'ün sonundaki önemli anı yavaşça inşa etmeye de olanak sağlar.

Kriz ister öykünün ortasında ister İkinci Bölüm'ün sonuna yakın olsun, her öykü Çile'nin ölüm ve yeniden dirilme duygusuna götüren bir kriz anına gereksinim duyar demekte sakınca yoktur.

GERİLİM NOKTALARI

Ortalama bir uzun metrajlı filmde İkinci Bölüm hem yazar hem de izleyici için uzun bir kısımdır. Üç bölümlü yapıyı, iki ana gerilim noktası arasına çekilmiş, üzerinde eylemin gerçekleştiği dramatik bir çizgi gibi düşünebilirsiniz. Yapı, direklerin üzerine kurulmuş bir sirk çadırı gibi yerçekimine maruz kalır ve bu gerilim dorukları arasında izleyicinin ilgisi zamanla azalır. Merkezî gerilim anı bulunmayan bir öykü ise, ortada fazladan bir destek direğine ihtiyaç duyan bir sirk çadırı gibi sarkar. İkinci Bölüm, filminizin bir saatlik, romanınızın yüz sayfalık bölümüdür. Onu gergin tutmak için bir tür yapı gerekmektedir.

Yarı yoldaki kriz, kahramanın yolculuğundaki bir ayrım, bir akarsudur; yolculuğun yarısına erişildiğini gösterir. Yolculuklar doğal olarak merkezî bir olayın çevresinde gelişir: Dağın zirvesine çıkmak, mağaranın dibine inmek, ormanın ortasına ulaşmak, yabancı toprakların en uzak köşesine ulaşmak ya da kendi ruhunuzdaki en gizli noktaya erişmek. Seyahatteki her şey sizi bu ana getirmekteydi, bundan sonraki her şey ise eve dönmekle ilgili olacaktır. İleride daha da büyük serüvenler çıkabilir – yolculuğun son anları en heyecan verici veya unutulmaz anlar olabilir – ama her yolculuğun bir merkezi var gibidir: Ortaya yakın bir yerde bir dip ya da zirve.

Kriz ve kritik sözcükleri, Yunanca "ayırmak" anlamına gelen bir sözcükten türemiştir. Kriz, öyküyü ikiye ayıran bir olaydır. Çoğunlukla, ölümün eşiğindeki bu alan aşıldıktan sonra, kahraman gerçekten veya mecazen yeniden doğar ve hiçbir şey artık eskisi gibi değildir.

FEDAKÂRLIĞA TANIKLIK

Ölüm ve yeniden doğum krizinin gerçekliği, bakış açısına bağlı olabilir. Kahramanın öldüğünü zanneden, bir süreliğine kaybının yasını tutan ve onun yaşama dönmesine çok sevinen bir tanık, genellikle bu aşamanın önemli bir parçasıdır. *Yıldız Savaşları*'ndaki

GERİLİM NOKTALARI

Ortalama bir uzun metrajlı filmde İkinci Bölüm hem yazar hem de izleyici için uzun bir kısımdır. Üç bölümlü yapıyı, iki ana gerilim noktası arasına çekilmiş, üzerinde eylemin gerçekleştiği dramatik bir çizgi gibi düşünebilirsiniz. Yapı, direklerin üzerine kurulmuş bir sirk çadırı gibi yerçekimine maruz kalır ve bu gerilim dorukları arasında izleyicinin ilgisi zamanla azalır. Merkezî gerilim anı bulunmayan bir öykü ise, ortada fazladan bir destek direğine ihtiyaç duyan bir sirk çadırı gibi sarkar. İkinci Bölüm, filminizin bir saatlik, romanınızın yüz sayfalık bölümüdür. Onu gergin tutmak için bir tür yapı gerekmektedir.

Yarı yoldaki kriz, kahramanın yolculuğundaki bir ayrım, bir akarsudur; yolculuğun yarısına erişildiğini gösterir. Yolculuklar doğal olarak merkezî bir olayın çevresinde gelişir: Dağın zirvesine çıkmak, mağaranın dibine inmek, ormanın ortasına ulaşmak, yabancı toprakların en uzak köşesine ulaşmak ya da kendi ruhunuzdaki en gizli noktaya erişmek. Seyahatteki her şey sizi bu ana getirmekteydi, bundan sonraki her şey ise eve dönmekle ilgili olacaktır. İleride daha da büyük serüvenler çıkabilir – yolculuğun son anları en heyecan verici veya unutulmaz anlar olabilir – ama her yolculuğun bir merkezi var gibidir: Ortaya yakın bir yerde bir dip ya da zirve.

Kriz ve kritik sözcükleri, Yunanca "ayırmak" anlamına gelen bir sözcükten türemiştir. Kriz, öyküyü ikiye ayıran bir olaydır. Çoğunlukla, ölümün eşiğindeki bu alan aşıldıktan sonra, kahraman gerçekten veya mecazen yeniden doğar ve hiçbir şey artık eskisi gibi değildir.

FEDAKÂRLIĞA TANIKLIK

Ölüm ve yeniden doğum krizinin gerçekliği, bakış açısına bağlı olabilir. Kahramanın öldüğünü zanneden, bir süreliğine kaybının yasını tutan ve onun yaşama dönmesine çok sevinen bir tanık, genellikle bu aşamanın önemli bir parçasıdır. *Yıldız Savaşları*'ndaki

ölüm ve dirilme sahneleri, iki robot Müttefik R2D2 ve C2PO gibi tanıkların orada bulunuşuna bağlıdır. Özenle hazırlanmış Azami Çile sahnesinde, Skywalker ve dostlarının ilerleyişlerini telsizden dinlerler. Robotlar, kahramanların, Ölüm Yıldızı'nın dibindeki devasa bir çöp öğütücü tarafından ezildiği hissini uyandıran sesleri duyunca dehşete kapılırlar. Kahramanlarla özdeşleşen ve onların ölümünün acısını hisseden bu tanıklar aslında seyirci içindir. İzleyicilerin sadist oldukları ve kahramanların ölmelerini görmekten keyif aldıkları sanılmasın. Hepimiz, arada sırada, birazcık da olsa ölümü tadarız. Bu acı çeşni yaşamın tadını arttırır. Araba ya da uçak kazasından kıl payı kurtulmak gibi gerçek bir ölümle burun buruna gelme deneyimi yaşayan herkes, bir süre için renklerin daha canlı göründüğünü, aile ve dostların önem kazandığını ve zamanın daha değerli olduğunu bilir. Ölümün yakınlığı yaşamı daha da gerçek kılar.

ÖLÜMÜ TATMAK

İnsanlar ölümü tatmak için büyük harcamalar yaparlar. Bungee-jumping, hava dalışı ve dehşet verici lunapark treni, insanların yaşama tam bir minnet duygusuyla bakmalarını sağlar adeta. Macera filmleri ve öyküleri her zaman popülerliğini korur, çünkü kendimizle özdeşleştirebildiğimiz kahramanlar aracılığıyla, ölüm ve yeniden doğuşu yaşamak daha az tehlikelidir.

Ama durun bir dakika, zavallı Luke Skywalker'ı, Ölüm Yıldızı'nın kalbinde, aslında midesinde, ölüme terk ettik. Yani balığın karnında. Robot tanıklar, adeta efendilerinin ölümüne işaret eden seslerle perişan haldeler. Ölümü tadan izleyici de onlarla birlikte yas tutmaktadır. Film yapımcılarının kurnaz tekniği, izleyiciye kahramanlarının yamyassı edildiğini düşündürtmektedir. Ama sonra robotlar, ölüm haykırışı sandıkları seslerin, gerçekte rahatlama ve zafer çığlıkları olduğunu anlarlar. Robotlar çöp öğütücüyü kapamayı başarmış ve kahramanlar mucize eseri kurtulmuşlardır. Robotların ve izleyicinin üzüntüsü birdenbire bir neşe patlamasına dönüşür.



Bu hiç hoşuma gitmedi

DUYGUNUN ESNEKLİĞİ

İnsan duyguları görünüşe göre, tıpkı basket topu gibi belli bir esnekliğe sahiptir. Sertçe yere vurulduklarında yükseğe sıçrarlar. İzleyiciyi büyülemek istediğiniz herhangi bir öyküde onların farkındalıklarını uyandırın ve duygularını şahlandırın. Öykünün yapısı, izleyicinin ilgisini yükselten bir pompa gibi çalışır. İyi bir yapı, kahramanın şansını ve onunla birlikte izleyicinin duygularını bir aşağı bir yukarı çeker. İzleyiciyi sıkıntılı duygulara yöneltmek, basket topunu su altında tutmakla aynı etkiyi yapar: Baskı kalkınca top suyun dışına fırlar. Ölümün varlığıyla kararan duygular, bir anda daha öncekinden de parlak bir duruma getirilebilir. Bu nokta, üzerine daha yüksek bir kat inşa edeceğiniz temel olabilir. Çile, öykünün en derin "depresyon"larından biridir ve bu nedenle en yüksek zirvelerden birine götürür.

Bir lunapark treninde, öleceğinizi düşüneceğiniz ana kadar karanlıklara ya da boşluklara savrulur, ama sonunda hayatta kaldığınız duygusunun coşkusunu yaşarsınız. Bu deneyimden bir parça barındırmayan bir öykünün kalbi yoktur. Senarist bazen İkinci Bölüm'ün uzunluğu konusunda pek çok sorunla karşılaşır. Bölüm,

monoton, amaçsız ya da kesintili görünebilir. Bu durum, söz konusu bölümü, ölüm ve yeniden doğumun merkezî anına yaklaşan ve onu geride bırakan bir dinamik olaylar dizisi olarak düşünmek yerine, kahramanın nihai amacı önündeki bir sürü engel gibi ele almalarından kaynaklanıyor olabilir. En budala komedide veya en tasasız aşk öyküsünde bile, İkinci Bölüm merkezî bir ölüm kalım krizine, kahramanın ölümü tattığı ya da girişiminin en büyük tehlikeye maruz kaldığı bir ana ihtiyaç duyar.

ÖLÜ GÖRÜNEN KAHRAMAN

Yıldız Savaşları'nın uzun ikinci bölümü, ölümün sınırlarının bir değil bir dizi çileyle keşfedildiği merkezî kriz kısmıyla, sarkmaktan kurtarılmıştır. Devasa çöp öğütücüde geçen sahnelerin başka bir noktasında, Luke görünmez bir canavarın dokunaçlarıyla kanalizasyona çekilir. Çile'nin mekanizmasını tümüyle anlamamı sağlayan bu sahneydi. İlkin, izleyici ve halihazırdaki tanıklar (Han Solo, Prenses Leia ve Wookiee), Luke'un hâlâ hayatta olduğunu ve soluk alarak mücadele ettiğini gösteren birkaç su kabarcığının çıktığını görürler. Buraya kadar iyi. Ama sonra kabarcıklar kesilir. Tanıklar, o ölmüş gibi davranmaya başlarlar. Birkaç saniye içinde, siz de onun sudan çıkıp çıkmayacağını merak etmeye başlarsınız. George Lucas'ın filmin yarısında kahramanını öldürmeyeceğini bilirsiniz, ama yine de olasılığı aklınızdan çıkaramazsınız. Fox stüdyolarında *Yıldız Savaşları*'nın bir öngösterimini gördüğümü ve bu sahnenin kritik birkaç saniyesinin beni tümüyle ele geçirdiğini anımsıyorum. Luke Skywalker'a kendimden bir şeyler katmıştım ve o ölmüş gibi göründüğünde, ekranda ruhunu yitirmiş bir varlığa dönüşmüştüm. Hayatta kalan karakterlere bakarak, bundan sonra kiminle özdeşleşeceğimi merak etmeye başlamıştım. Öykünün geri kalanında, şımarık Prenses Leia mı, bencil ve fırsatçı Han Solo mu, yoksa hayvanımsı Wookiee olarak mı devam edecektim? Hiçbirinde kendimi rahat hissetmedim ve bu birkaç saniyede paniğe benzer bir duyguya kapıldım.

Kahraman, benim açımdan, gerçekten de balinanın karnındaydı, erişilmezdi ve görünüşe bakılırsa kesinlikte ölmüştü. Kahraman öldüyse ben bu filmde kimdim? Benim bakış açım neydi? Duygularım suyun altında tutulan bir basket topu gibi çökmüştü.

Tam o sırada Luke Skywalker yüzeye fırladı, her yanı pislikle kaplıydı ama hayattaydı. Bizim açımızdan ölmüştü, ama şimdi yaşıyordu, ayağa kalkmasına yardım eden dostları tarafından yeniden hayata döndürülmüştü. İzleyici ani bir sevince kapıldı. Duygular bu denli çöküntüye uğradıkları için daha da kabardılar. Bu türden deneyimler, *Yıldız Savaşları* filmlerinin popülerliğinin anahtarıdır. Bu filmler, kahramanları ve izleyicileri tekrar tekrar ölümün kıyısından döndürmektedir. İnsanların paralarını saçtığı görkemli özel efektlerden, eğlenceli diyaloglardan ve seksten daha fazlasıdır bu. Kahramanların ölümü aldatmasını görmeye herkes bayılır. Daha doğrusu, ölümü bizzat aldatmayı herkes ister. Ölümden dönen kahramanla özdeşleşmek, bungee-jumping sporunun dramatik biçimidir.

ÖLÜME TANIKLIK EDEN KAHRAMAN

Yıldız Savaşları henüz bize ölümün tadını yeterince vermiş sayılmaz. Çile kısmı bitmeden önce Luke, Rehber'i Obi Wan'ın, rakip Darth Vader'la tutuştuğu ışın kılıcı düellosunda gerçekleşen fiziksel ölümüne tanıklık eder. Yıkıma uğrar ve bu kaybı adeta kendi ölümünün keskinliğiyle hisseder. Ama mitolojik dünyada ölüm ve yaşamın sınırları kasten bulandırılmıştır. Obi Wan'ın bedeni ortadan kaybolarak, onun, Kral Arthur ve Merlin gibi, bir yerlerde yaşayabileceği ve ihtiyaç duyulduğunda dönebileceği olasılığını doğurur.

Obi Wan gibi bir şaman açısından ölüm, göreli bir kolaylıkla gidip gelinebilecek bir eşiktir. Obi Wan, öğretileri aracılığıyla, Luke ve izleyicinin içinde yaşar. Fiziksel ölümüne rağmen öykünün ilerleyen bir noktasında Luke'a can alıcı nasihati verebilecektir: "Güç'e güven Luke."

ÖLÜME YOL AÇAN KAHRAMAN

Ölüm anında bu etkiyi verebilmek için kahramanın ölmesi gerekmez. Bunun yerine kahraman ölüme tanıklık edebilir ya da yol açabilir. *Vücut Isısı*'nda William Hurt'ün Çile'si, Kathleen Turner'ın kocasını öldürüp cesedini ortadan kaldırmaktır. Ama ruhunun derinliklerinde bu, Hurt için de bir ölümdür. Şehvetine kurban olan masumiyeti ölmüştür.

GÖLGEYLE YÜZLEŞME

Şimdiye kadarki en yaygın Çile türü, karşı kuvvetle bir çatışma ya da yüzleşmedir. Bu, ölümcül bir düşman, bir rakip, hatta doğal bir kuvvet bile olabilir. Tüm bu olasılıkları kapsamaya yaklaşan düşünce, Gölge arketipidir. Düşman başka bir karakter olabilir, ama daha derin anlamda tüm bu sözcükler, kahramanın kendisinin negatif olumsuzluklarını tanımlar. Başka bir deyişle, bir kahramanın en büyük rakibi kendi Gölge'sidir.

Tüm arketipler gibi Gölge'nin de olumlu ve olumsuz yansımaları vardır. Bir kahramanı veya bir sistemi harekete geçirmek, kahramana karşı duracak direnci sağlamak için, bazen karanlık bir yana ihtiyaç duyulur. Direnç en büyük güç kaynağınız olabilir. İşe bakın ki, ölümümüz için savaşan rakipler, nihayetinde iyiliğimiz için çalışan kuvvetlere dönüşebilirler.

ŞEYTANİLEŞTİRME

Gölge genellikle, kahramanın korkularını ve hoşa gitmeyen, reddedilen niteliklerini simgeler: Kendimizde sevmediğimiz ve diğer insanlara yansıtmaya çalıştığımız özelliklerimizi. Yansıtmanın bu türüne **şeytanileştirme** denir. Duygusal çöküntü içindeki insanlar, kimi zaman belli bir alandaki tüm sorunlarını başka bir insan ya da grubun üzerine yansıtırlar ve bu insanları, nefret edip korktukları her şeyin simgesi haline getirirler. Savaş ve propagandada düşman, insanlık dışı iblis, kendimize saklamaya çalıştığımız me-

leksi haklılık hissinin Gölge'si olur. Şeytan'ın kendisi de Yüce Varlık'ın tüm olumsuz ve reddedilmiş olasılıklarının bir yansıması, Tanrı'nın Gölgesi'dir.

Bazen bir durumu açıkça görebilmek için bu yansıtma ve dürtmeye gerek duyarız. Çatışmalar sınıflandırılmaz, teşvik edilmez ve bir tür dramatik yüzleşmede rekabete yöneltilmezlerse, bir sistem uzun süre boyunca sağlıksız dengesizliğini sürdürebilir. Genellikle Gölge günışığına çıkarılabilir. Karanlıkta kalmak için bütün çabalarına karşın, tanınmayan veya reddedilmiş kısımlar kabullenilmiş ve onlar hakkında daha bir bilinçli hâle gelinmiştir. Dracula'nın günışığından nefret etmesi, Gölge'nin gizli kalma arzusunun bir simgesidir.

Düşmanlar, kahramanın Gölgesi'nin bir insan şeklinde bedenlenmesi olarak görülebilir. Düşmanın nitelikleri ne kadar yabancı görünürse görünsün, bir açıdan, kahramanın kendi arzularının büyütülmüş ve çarpıtılmış yansımalarının, en büyük korkularının beden bulmasıdır.

BİR DÜŞMANIN ÖLÜMÜ

Çile'de kahraman ölümün kıyısına gelir, ama ölen düşmandır. Ancak serüven sona ermeden önce, kahramanın halletmesi gereken başka kuvvetler ya da Gölgeler olabilir. Eylem fiziksel arenadan ahlâki, ruhsal ya da duygusal düzlemlere kayabilir. Dorothy İkinci Bölüm'de Kötü Cadı'yı öldürür, ama kendi ruhunda bir çileyle yüzleşir: Üçüncü Bölüm'deki eve dönme umutlarının ölümüyle.

Bir düşmanın ölümü, kahramanın kolaylıkla başarabileceği bir şey olmamalıdır. Hitchcock'un *Yırtık Perde*[127] filmindeki bir Çile sahnesinde, kahraman herhangi bir silah olmaksızın bir casusu öldürmeye çalışır. Hitchcock, birini öldürmenin, filmlerdekinden daha zor olabileceğinin altını çizmektedir. *Affedilmeyen*'de sürekli gösterildiği gibi, herhangi birinin ölümünün duygusal bir bedeli vardır. Clint Eastwood'un canlandırdığı ödül avcısı hedeflerini öl-

127 Torn Curtain – 1966.

dürür, ama onların tıpkı kendisi gibi birer insan olduğunu acıyla hisseder. Ölüm sadece kurgunun bir parçası olmamalı, gerçekmiş hissi uyandırmalıdır.

KAÇAN DÜŞMAN

Kahraman, Çile'de düşmanı yaralayabilir ya da rakibinin adamlarını öldürebilir. Baş düşman, Üçüncü Bölüm'de bir kere daha ortaya çıkmak üzere kaçar. *Sosyete Polisi*'nin İkinci Bölüm'ünde Axel Foley, elebaşının adamlarıyla bir ölüm kalım mücadelesine girer, ama asıl Gölge ile son hesaplaşma Üçüncü Bölüm'e saklanmıştır.

DÜŞMANLAR KENDİ ÖYKÜLERİNİN KAHRAMANLARIDIR

Bazı düşmanlar ve Gölge karakterleri kötülükten keyif alırken bazılarının kendilerini hiç de kötü düşünmediklerini akıldan çıkarmayın. Onlara kalırsa haklıdırlar ve kendi öykülerinin kahramanlarıdırlar. Kahraman için karanlık olan bir an, Gölge için aydınlıktır. Bu ikisinin öykü eğrileri birbirinin tersidir. Kahraman ayaktayken düşman yerdedir. Her şey bakış açısına bağlıdır. Senaryonuzu ya da romanınızı bitirdiğinizde, öyküyü herkesin – kahramanlar, düşmanlar, yardımcılar, sevgililer, müttefikler, gardiyanlar ve daha önemsiz karakterlerin – bakış açısından anlatabilecek kadar iyi tanımalısınız karakterlerinizi. Her biri kendi öyküsünün kahramanıdır. En azından bir kere de Gölge açısından öykünün üzerinden geçmek, iyi bir egzersizdir.

KAHRAMANLAR ÖLÜMÜ NASIL ALT EDER?

Klasik kahraman mitlerinde Çile, kahramanın ölmesinin beklendiği bir anla oluşturulur. Daha önce bu noktaya pek çok kişi ulaşmış, ama hiçbiri hayatta kalamamıştır. Perseus'un Medusa'ya "yaklaşırken" geçtiği yol, canavarın bakışlarıyla taşa dönen kahramanların heykelleriyle dolup taşar. Theseus'un girdiği labirentte, canavara yem olanların veya yollarını bulmaya çalışırken açlıktan

ölenlerin kemikleri saçılmıştır her yana.

Bu türden mitolojik kahramanlar, başkalarının atlatamadığı kesin ölümden kurtulurlar, çünkü erken aşamada doğaüstü yardımlara başvuracak kadar akıllıdırlar. Ölümü genellikle Rehberlerin verdiği armağanların yardımıyla yenilgiye uğratırlar. Perseus, Medusa'ya yaklaşmak ve onun bakışlarına maruz kalmamak için Athena'nın armağanı olan büyülü aynayı kullanır. Büyülü kılıçla kafasını kestikten sonra da, artık kimseye zarar vermesin diye, bir başka Rehber armağanı olan büyülü heybenin içine koyar.

Theseus'un öyküsünde kahraman, Giritli Minos'un kızı Ariadne'nin sevgisini kazanır ve Labirent'in belirsiz, ölümcül derinliklerine dalması gerekince onun yardımını ister. Prenses, öykünün Rehber'ine, büyük kâşif ve mimar, Labirent'in tasarımcısı Daedalus'a gider. Onun büyülü yardımı en basit türdendir: Bir ip yumağı. Ariadne ipin bir ucunu tutarken Theseus Labirent'e girer. Ölümün yuvasından, bu bağlantı – onları bağlayan sevgi ipi – sayesinde kurtulur.

ARIADNE'NİN İPİ

Ariadne'nin İpi, aşkın gücünün, insanları yoğun bir ilişkide birbirlerine bağlayan o neredeyse telepatik bağın bir simgesidir. Bazen fiziksel bir bağlantı gibi sizi geri çekebilir. Yetişkin çocukları bile annelerinin eteğinden ayırmayan – çelikten daha fazla gerilim gücüne sahip – görünmez bağlarla yakından akrabadır.

Ariadne'nin İpi, kahramanı sevdiklerine bağlayan esnek bir bağdır. Kahraman çılgınlık ve ölümün derinliklerine dalabilir, ama çoğunlukla bu türden bağlarla geri çekilir. Ben çocukken, annem ciddi bir kaza geçirmiş. Ruhu bedenini terk etmiş ve ayrılmaya hazır bir şekilde, kendini özgür hissederek odada dolaşmış; ama kız kardeşlerim ve beni görünce yaşama dönmüş. Bu olay, bizimle ilgilenmek, hayatta kalmak için gerekli nedeni sağlamış ona.

İpucu, yanıtlar ya da düzen arayan birinin onu takip ederek

merkeze ulaşabileceği bir gereçtir. Bir kalbi diğerine bağlayan "ip," bir gizem veya çatışmayı çözen hayati "ipucu" olabilir.

DUYGUSAL BUNALIMLAR

Çile, duygusal bir bunalım olabilir. Bir aşk öyküsünde hepimizin arzuladığı ama korktuğu o en büyük samimiyet anı gibi. Belki burada ölen şey, kahramanın savunma mekanizmalarıdır. Başka bir öyküde ise bu, kahramanın ihanete uğradığı ya da ilişkinin görünüşte öldüğü karanlık bir an olabilir.

Joseph Campbell çilenin romantik türleri diye adlandırabileceğimiz bu durumu, *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* kitabında "Tanrıçayla Tanışma" ve "Baştan Çıkaran Kadın" bölümlerinde açıklamaktadır. "Nihai macera..." der, "en yaygın şekilde, gizemli bir evlilik olarak temsil edilmektedir: En dipteki, doruktaki, dünyanın en uzak köşesindeki, evrenin merkezindeki, tapınağın en kutsal yerindeki ya da kalbin en derinliklerinin karanlığındaki krizdir bu." Aşk öykülerinde kriz, bir aşk sahnesi veya sevilen birinden ayrılma olabilir. Kriz sözcüğünün Yunanca "ayırmak" eyleminden geldiği unutulmamalıdır.

Amazon'da Fırtına filminde kriz, hem fiziksel Çile hem de sevilen kişilerden ayrılma şeklindedir. Joan Wilder ve biçim değiştirici arkadaşı Jack Colton, gerçekten de Mağaranın En Derin Yeri'ne girerler ve devasa zümrüt *El Corazon*'u ele geçirirler. Ama bu çok kolay olmuştur ve birkaç dakika sonra arabaları şelaleden aşağıya uçtuğunda, hakiki bir Azami Çile'yle karşı karşıya kalırlar. Joan Wilder bir süre boyunca suyun altında kaybolmuştur. İzleyiciler kıyıya ulaşmaya çalışan Jack Colton'ı görürler ve kısa bir süre için, Joan'ın ölüp ölmediği merak edilir. Bu birkaç saniye, Azami Çile'nin büyüsünü göstermek için yeterlidir. Joan yeniden ortaya çıkıp önündeki bir kayaya tutunmaya çalışır. Ölmesi ve yeniden dirilmesi, diyalogda açıkça belli edilmiştir. Colton karşı kıyıdan "Boğulduğunu sandım," diye bağırır. Joan kabullenir: "Boğulmuştum."

Colton bu fiziksel kurtuluşa çok sevinir, ama Joan için, krizin odak noktası duygusal düzleme kaymıştır. Güvenilmez Colton, hırçın nehrin öteki yakasında mücevherle birliktedir. Gerçek bir sevgi sınavı yaklaşmaktadır. Colton, en yakındaki şehirde buluşma sözünü tutacak mıdır, yoksa *El Corazon* ile birlikte kaçıp onun kalbini mi kıracaktır? Joan, Özel Dünya'nın ormanında onsuz hayatta kalabilecek midir?

KUTSAL BİRLEŞME

Duygusal ve psikolojik derinliğe sahip öykülerde Çile, kişinin içinde çelişen iç kuvvetleri dengeleyen, mistik bir birleşme anıyla gelerek, korku ve ölüm, bu ana damgasını vurabilir: Ya bu işe yaramazsa? Ya kişiliğimin bir yanı vazgeçip beni ezerse? Ama bu korkulara rağmen, kahramanlar gizli niteliklerini, hatta Gölge yanlarını tanıyıp, kutsal bir evlilik bağıyla onlarla birleşirler. Kahramanlar hiç durmaksızın, animaları, ruhları ya da kişiliklerinin bilinmedik dişil veya sezgisel yönleriyle bir yüzleşme arayışındadırlar.

Kadınlar, toplumun onlara gizlemeleri gerektiğini öğrettiği akıl ve girişimciliğin eril güçlerini, animus'u arayabilir, reddettikleri annelik enerjisi ya da yaratıcı güdüye yeniden ulaşmayı deneyebilirler. Kahraman, bir kriz anında, ölüm kalım meselelerinin üstesinden gelmek için kişiliğinin tüm yönleriyle temasa geçebilir, benliğinin değişik cephelerini tek vücut haline getirebilir.

DENGE

Kutsal bir birleşmede kişiliğin iki yanı da eşit değerde kabullenilir. İnsan olmanın tüm gereçlerini kullanabilen bir kahraman dengelidir, kolaylıkla yerinden oynatılamaz veya devrilemez. Campbell, Kutsal Birleşme'nin "kahramanın hayatta tümüyle ustalaşmasını," kahramanla hayat arasında dengeli bir evliliği temsil ettiğini dile getirir.

Bu nedenledir ki Çile, kahramanın bastırılmış dişil ya da eril

yanlarıyla, Kutsal Birleşme aracılığıyla buluştuğu bir kriz olabilir. Öte yandan bir Kutsal Ayrılma da ortaya çıkabilir! Çekişen eril ve dişil cepheler, birbirlerine ölümcül bir savaş açabilirler.

ÖLDÜREN SEVGİ

Campbell bu yıkıcı çatışmayı "Baştan Çıkaran Kadın" bölümünde inceler. Başlık yanlış yönlendirmesin, "Tanrıçayla Tanışma" bölümü gibi, bu anın enerjisi de eril veya dişil olabilir. Bu Çile olasılığı, kahramanı ihanet, terk edilme ya da hayâl kırıklığının kıyısına getirir. Sevgi alanında bir inanç krizidir bu.

Bütün arketiplerin parlak, olumlu ve karanlık, olumsuz yanları vardır. Aşkın karanlık tarafı nefretin, suçlamanın, öfkenin ve kabullenmemenin maskesidir. Bu, kendi çocuklarını öldüren Medea'nın yüzü, Medusa'nın, suç ve suçluluğun zehirli yılanlarıyla kaplı maskesidir.

Biçim değiştiren bir sevgilinin birdenbire öteki yönünü göstererek kahramana acı bir ihaneti tattırması ve aşkın ölümüne inandırması bir kriz doğurabilir. Bu, gözde bir Hitchcock yöntemidir. *Gizli Teşkilat*'ta, yoğun bir aşk sahnesinden sonra, Cary Grant'ın karakteri, Eva Marie Saint'in ihanetiyle casusların eline düşer. Grant filmin ortasındaki Çile'ye, terk edildiğini düşünerek girer. Gerçek aşk olasılığı artık ölmüş gibi görünmektedir ve bu durum, bir uçağın, tarlada onu neredeyse öldürmesiyle canlandırılan Çile'sini hepten yalnızlaştırmıştır.

OLUMSUZ ANİMUS YA DA ANİMA

Bazen yaşam yolculuğumuzda anima veya animusun olumsuz yansımalarıyla karşılaşırız. Bu, bize çekici gelen, ama yanlış bir kişi veya Dr. Jekyll'ı birdenbire ele geçiren Mr. Hyde gibi benliklerimizin kötücül bir kısmı olabilir. Bir ilişkinin ya da bir kişinin gelişimindeki böylesi bir çatışma, hayati bir Çile'ye dönüşebilir. *Öldüren Cazibe*'nin kahramanı, bir sevgilinin, reddedilmesi veya

kızdırılması durumunda ölümcül bir kuvvete dönüşebileceğini keşfeder. İdeal bir eş, Boston Kasabı'na dönüşebilir ya da *Medyum*[128] filmindeki gibi, müşfik bir baba bir katil haline gelebilir. Kötü üvey anneler veya Grimm masallarındaki kraliçeler, aslında sevgileri ölümcül nefrete dönüşen annelerdir.

CİNNET

Azami Çile'nin en rahatsız edici ve çarpıcı kullanımlarından biri, Alfred Hitchcock'un *Sapık*[129] filmindedir. İzleyici, hırsız da olsa Marion (Janet Leigh) ile özdeşleştirilir. İkinci Bölüm'ün ilk yarısında, sevimsiz otelci Norman Bates (Anthony Perkins) dışında özdeşleşecek kimse yoktur, ama hiçbir izleyici onunla kendini bir tutmak istemez, adam tuhaftır. Geleneksel bir filmde kahraman her zaman Çile'yi atlatır ve doruk noktasında düşmanın yenilgiye uğradığını görecek kadar hayatta kalır. Janet Leigh gibi bir yıldızın, beyazperdenin ölümsüz bir kahramanının, senaryonun orta yerinde kurban edileceği kimsenin aklına gelmez. Ama Hitchcock düşünülmeyeni yapar ve öykünün yarısında kahramanımızı öldürür. Bu, kahraman açısından son Çile'dir. Marion için kaderi erteleme, yeniden dirilme veya bir daha sahne alma şansı kalmamıştır.

Etki sarsıcıdır. Marion'ın kanının küvetten akıp gidişini seyrederken, kendinizi bedenini terk etmiş, sahnede uçuşup duran bir ruh gibi hissedersiniz. Kiminle özdeşleşmeli? Kim olabilir? Çok geçmeden anlaşılacaktır: Hitchcock size Norman dışında özdeşleşebileceğiniz kimse vermemektedir. Gönülsüz olsak da, Norman'ın aklına girer, öyküyü onun gözüyle görür ve hatta yeni kahramanımızı desteklemeye başlarız. İlkin Norman'ın, çılgın annesini örtbas etmeye çalıştığını düşünürüz, ancak sonra, onun bir katil olduğu ortaya çıkar. Kendimizi bir psikopatın yerine koymuşuzdur. Yalnızca Hitchcock gibi bir usta, kahramanlarla, ölümle ve Çile'yle il-

128 The Shining – 1980.
129 Psycho – 1960.

gili kurallara böylesine meydan okuyabilir.

EN BÜYÜK KORKUYLA YÜZLEŞME

Çile, kahramanın en büyük korkusuyla yüzleştiği andır da denebilir. Birçok kişi için bu ölümdür, ama birçok öyküde, yalnızca kahramanın en çok korktuğu şeyden ibarettir: Bir fobiyle yüzleşme, rakibe meydan okuma veya bir fırtına ya da politik krizle boğuşma. Indiana Jones eninde sonunda en büyük korkusu yılanlarla yüzleşmek zorundadır.

Kahramanların karşı karşıya kaldığı pek çok korku arasında en büyük dramatik güç, bir ebeveyne ya da otoriteye karşı durmaktan kaynaklanıyor gibidir. Birçok ciddi dramın çekirdeği, bir aile sahnesi, şiddetli bir Çile'ye neden olabilecek bir ebeveynle çatışma bölümüdür.

BİR AİLE BÜYÜĞÜNE KARŞI GELMEK

Kızıl Nehir'de, Montgomery Clift'in karakteri Matthew Garth, öykünün ortasında, dişli bir Gölge'ye dönüşen babası Tom Dunson'dan (John Wayne) sürünün kontrolünü almaya çalıştığında, korkularıyla karşı karşıya kalır. Dunson öykünün başında kahraman ve Rehber'dir, ama Yaklaşma aşamasında bunları bir kenara bırakıp zorba maskesini takar. Mantıksız, yaralı, sarhoş ve acımasız bir tanrıya dönüşmüştür: Şimdiye kadar görevi başarıyla sürdüren adamlarına karşı kötü bir baba figürüdür artık. Matt, onun Rehber ve örnek kişiliğine meydan okuyucunca, Çile'de en büyük korkusuyla yüzleşir.

Dunson tanrı rolüne soyunmaya ve küçük dünyasındaki yasalara karşı gelenleri asmaya karar verir. Matt, vurulmayı göze alarak ona karşı çıkar. Ölüm Tanrısı Dunson, onu öldürmek için tahtından doğrulur, ama Matt'in sınavlar aşamasında edindiği Müttefikleri ileri atılır ve Dunson'ın elindeki silahı etkisiz hâle getirirler. Matt o kadar güçlüdür ki, rakibini alt etmek için parmağını bile oynat-

masına gerek yoktur. Yalnızca iradesi bile ölümü yenecek kadar kuvvetlidir. Bunun sonucunda Dunson'ı tahttan indirir ve hayvancıların kralı konumuna kendisi geçer; babasına bir at ve bir mataradan başka hiçbir şey kalmaz. Böylesi öykülerde en büyük korkuyla yüzleşme, genç kuşağın eski kuşağa başkaldırmasını temsil etmektedir.

GENÇLİK YAŞLILIĞA KARŞI

Gençlerin eski kuşağa meydan okuması eskimeyen bir dramdır ve yasakçı bir babaya başkaldırmakla ortaya çıkan Azami Çile, Adem ile Havva, Oedipus veya Kral Lear kadar eskidir. Popülerliğini yitirmeyen bu çatışma, oyun yazarlığının gücünün çoğunu oluşturur. *Altın Göl*[130] oyunu, babasını sevindirmek için deliler gibi uğraşan bir kızı anlatır ve Çileler, kızın babasına meydan okuması ve babanın kendi ölümlülüğünü yaşamasıdır.

Nesil çatışması dramı, bazen dünya sahnesinde canlandırılır. Çin'deki muhalif öğrencilerin Tiananmen Meydanı'nın denetimini ele geçirmeleri ve kendilerini tankların önüne atmaları, aileleri ve ataları tarafından dayatılan statükoya bir meydan okumadır.

Peri masallarındaki kurtlar ve cadılarla çekişmeler de ebeveynle çatışmayı anlatmanın değişik yollarıdır. Cadılar, annelerin karanlık yönleridir; babanın karanlık yönleriyse kurtlar, canavarlar ya da devlerdir. Ejderhalar veya öteki yaratıklar, gerekenden daha uzun süre devam eden aile ya da nesil denetiminin Gölge tarafını yansıtıyor olabilir. Campbell ejderhanın, bir krallık ya da aileyi elinde tutup canını çıkaran bir tiranın sembolü olduğunu ileri sürer.

Gençlik ve yaşlılık arasındaki çatışma, çocuklar ve ebeveynleri arasında içsel ve dışsal sorunlarla ifade edilebilir. İçten içe yanan ve Çile'de alevlenen çekişme, olgun, huzurlu, iyi korunan bir kişilik yapısıyla, zayıf, biçimlenmemiş, ama doğmaya hevesli bir kişilik yapısı arasında gerçekleşebilir. Ama yeni Benlik, eskisi ölene ya da en

130 On Golden Pond – 1981.

azından sahnede diğerine daha fazla yer açana kadar doğamaz.

Ender durumlarda Çile, kahramanla ebeveyni arasındaki derin yaraların iyileşmesini sağlayabilir. Campbell bu olasılığa "Babayla Barışma" der. Bazen Çile'den kurtulan ya da baba figürüne meydan okuma cesareti gösteren bir kahraman, ailesinin onayını kazanır ve aralarındaki çatışma çözülmüş gibi görünür.

EGONUN ÖLÜMÜ

Mitlerdeki Çile egonun ölümünü anlatır. Kahraman artık tamamıyla evrenin bir parçasıdır ve eski, sınırlı görüşü ölmüş, yerine yeni bir bilinç doğmuştur. Benlik'in eski hudutları genişlemiş veya ortadan kalkmıştır. Bir anlamda kahraman, ölümün alışılageldik sınırları dışına çıkabilen ve şeyler arasındaki ilişkiyi daha iyi kavrayabilen bir tür tanrıya dönüşmüştür. Coşkudan sonra içinizde yalnızca Tanrı'yı hissettiğiniz bu ana Yunanlılar **apotheosis** adını vermiştir. Apotheosis durumunda *Tanrı'sınızdır*. Ölümü tatmak, bir süreliğine Tanrı'nın tahtına oturmanıza izin verir.

Çile'yle yüzleşen kahraman, odağını egodan Benlik'e, kişiliğinin Tanrı'ya daha çok benzeyen kısmına kaydırmıştır. Kahraman yalnızca kendini kollamaktan daha çok sorumluluk alacağından, Benlik, gruba da yönelebilir. Bir kahraman, kişisel yaşamını daha büyük bir kolektif yaşam için feda ettiği zaman "kahraman" adını almaya hak kazanır.

OZ BÜYÜCÜSÜ

Kötü Cadı ve onun Eşik Gardiyanı ordusunun tuzağına düşen Dorothy ve dostları, Azami Çile ile karşı karşıyadır. Mağara'sına girdikleri ve en büyük hazinesi olan Kırmızı Ayakkabılar'ı çaldıkları için Cadı öfkeden deliye dönmüştür. Dört kafadarın karşısına çıkar ve Dorothy'yi en sona bırakmak üzere, hepsini birer birer öldürmekle tehdit eder.

Ölüm tehdidi sahnenin risklerini açıklamaktadır. İzleyici ya-

şamla ölümün güçleri arasında bir savaş gerçekleşeceğini bilmektedir artık.

Cadı, Korkuluk'la başlar. Tutuşturduğu süpürgesini, onu yakmak için, bir meşale gibi kullanır. Samanlar alev alınca ondan geriye bir şey kalmamış gibi görünür. İzleyiciler arasındaki bütün çocuklar, Korkuluk'un mahvolduğunu ve ölümün dehşetini hissettiğini düşünür.

Dorothy bir içgüdüyle harekete geçer ve arkadaşını kurtarmak için düşünebildiği tek şeyi yaparak eline geçen bir kova suyu Korkuluk'un üzerine boca eder. Bu, ateşi söndürmüş, ama aynı zamanda Cadı'yı da ıslatmıştır. Dorothy'nin Cadı'yı öldürmek gibi bir niyeti yoktur ve suyun onu eritebileceğini bilmiyordur bile; ama onu öldürmüştür sonuçta. Ölüm sahnede kol gezmekteyken Dorothy onu başka bir kurbana yönlendirmiştir.

Ama cadı birdenbire ortadan kaybolmaz. Ölümü uzun, acılı ve dokunaklıdır: "Ah benim güzel kötülüğüm! Dünyanın işine bak, şu işe bak!" Sonunda Cadı için üzülür ve gerçekten ölümü tadarsınız.

* * *

Kahramanlarımız ölümle karşı karşıya kalabilir ve onu anlatmak için geri dönebilirler. Bir an donup kaldıktan sonra sevinçle dolarlar. Ölüme meydan okumanın sonuçlarını bir sonraki aşamada da görürler: Ödül ya da Kılıcın Kavranması.

YOLCULUĞUN SORGULANMASI

1. *Kuzuların Sessizliği*, *Dalgaların Prensi*[131] ve *Özel bir Kadın* filmlerindeki Çile nedir?

2. Sizin öykünüzdeki Çile ne? Öykünüzde gerçekten bir düşman var mı? Yoksa yalnızca bir rakip mi var?

3. Düşman ya da rakip hangi açılardan kahramanın Gölge'sidir?

4. Rakibin güçleri, ortaklar ya da emrinde çalışanlar aracılığıyla dağıtılmış mı? Bunlar hangi özel işlevleri yerine getiriyor?

5. Bir rakip aynı zamanda bir Biçim-değiştirici ya da Üçkâğıtçı olabilir mi? Başka hangi arketipleri yansıtabilir?

6. Kahramanınız Çile'de hangi yolla ölümle yüzleşiyor? Kahramanınızın en büyük korkusu ne?

131 Prince of Tides – 1991.



ÖDÜL

Dokuzuncu Aşama:
ÖDÜL

"Geldik, gördük, kıçına tekmeyi bastık."
— *Hayalet Avcıları*'ndan, senaryo Dan Aykroyd ve Harold Ramis

Çile krizi geride bırakıldıktan sonra, kahramanlar ölümden kurtulmanın sonuçlarını görürler. Mağaranın En Derin Yeri'ndeki ejderhayı öldüren ya da yenilgiye uğratan kahramanlar zafer kılıcını kavrayıp **Ödül**'ü isterler. Zafer belki geçicidir, ama o anda tadını çıkarmaya bakarlar.

Biz arayıcılar, gülerek birbirimize bakıyoruz. Kahramanlar olarak anılma hakkını kazandık. Kabilemiz için ölümle yüzleştik, onu tattık ve hayatta kaldık. Dehşetin derinliklerinden birdenbire zafere ulaştık. Boş midelerimizi doldurmanın ve kamp ateşinin çevresinde zafer şarkıları söylemenin vakti geldi. Eski yaralar ve yakınmalar unutuldu. Yolculuğumuzun öyküsü çoktan anlatılmaya başlandı.
Geri kalanlardan uzakta, şaşırtıcı bir sessizliğe kapılmışsın. Gölgelere gözün takılınca, başaramayanları hatırlıyorsun ve anlıyorsun ki, Sen farklısın. Değiştin. Benliğinin bir kısmı öldü ve yeni bir şey doğdu. Sen ve dünya artık eskisi gibi olmayacaksınız. Bu da, ölümle yüzleşme Ödül'ünün bir parçasıdır.

Ölümle karşı karşıya gelmek büyük bir olaydır ve kesinlikle beraberinde bir takım sonuçlar getirir. Kahramanın ölümden veya büyük çileden kurtulduğu için tanınacağı ya da ödüllendirileceği bir zaman dilimi, neredeyse her zaman söz konusudur. Bir krizi atlat-

makla pek çok olasılık yaratılır ve Çile'nin sonucu olan Ödül'ün birçok biçimi ve amacı vardır.

KUTLAMA

Ölümden kurtulup avlarını ele geçiren avcıların bunu kutlamak istemeleri doğaldır. Mücadelede tükenen enerjinin yenilenmesi gerekmektedir. Kahramanlar bu aşamada parti veya barbekü benzeri bir eğlencede yemek pişirip zafer meyvelerinin birazını tüketebilirler. Odysseia'nın kahramanları her zaman bir kurban sunarlar ve denizde çekilen bir çilenin ardından şükran ve kutlama için yemek yerler. Dünyaya dönmek için kuvvet gerektiğinden, iyileşmek, dinlenmek ve depoyu doldurmak üzere zaman verilmiştir. *Kurtlarla Dans* filminde bir bizon avından sonra (Azami Çile ve ölümle karşılaşmanın ardından), Dunbar ve kabile bizon kızartarak kutlama yaparlar; kahramanın genç bir adamı ölümden kurtarmasının Ödül'ü, Lakota'nın onu kabullenmesidir.

KAMP ATEŞİ SAHNELERİ

Bu aşamada birçok filmde, kahraman ve yanındakilerin, en son olayları gözden geçirmek için kamp ateşinin çevresinde toplandığı sahneler vardır. Eğlenmek ve övünmek için de bir fırsattır bu. Ölümden kurtulmanın verdiği rahatlama söz konusudur. Avcıların, balıkçıların, pilotların, denizcilerin, askerlerin ve kâşiflerin hepsi, başarılarını abartmaktan hoşlanırlar. ***Kurtlarla Dans***'taki barbekü sahnesinde, Dunbar bizon avının öyküsünü defalarca anlatmaya zorlanmıştır.

Kamp ateşi çevresinde, sorunlar üzerine çatışmalar da yaşanabilir. Örneğin Dunbar bizon avı sırasında düşürdüğü ve bir Sioux savaşçısı tarafından alınan şapkası üzerine bir münakaşaya girer.

Kamp ateşi, bir sahneyi anımsama ve nostalji fırsatı da yaratabilir. Yaşam ve ölümün uçurumlarından geçtikten sonra hiçbir şey eskisi gibi olmayacaktır artık. Kahramanlar bazen geriye dönüp onla-

rı bu noktaya getiren olayları hatırlarlar. Yalnız bir kahraman, onu etkileyen olayları ya da kişileri veya hayatını yönlendiren yazısız yasaları hatırlayabilir.

Bu sahneler izleyici açısından önemli işlevler üstlenirler ve heyecan verici bir savaş ya da çilenin ardından bir mola vermemizi sağlarlar. Karakterler öykünün şimdiye kadarki kısmının üzerinden geçip, bize olay örgüsünü inceleme ve onların algıları konusunda fikir edinme fırsatı tanırlar. *Kızıl Nehir*'de Matthew Garth, öyküye yeni katılan Tess (Joanne Dru) için, bir kamp ateşi sahnesinde tüm kurguyu elden geçirir. Üvey babası hakkındaki duygularını açığa vurur ve izleyiciye, bu kompleks, epik öykü hakkında bir bakış açısı sunar.

Samimiyet ya da derin düşünceyle dolu bu anlarda karakterleri daha iyi tanırız. *Jaws*'ta, Robert Shaw'ın karakteri Quint'in, İkinci Dünya Savaşı sırasında Büyük Okyanus'ta köpekbalıklarıyla başından geçen korkunç deneyimlerini anlattığı sahne, akıllara kazınmış bir örnektir. Adamlar yaralarını karşılaştırıp şarkı söylerler. Bu bir "tanışma" sahnesidir ve bir Çile'den birlikte kurtulmaktan kaynaklanan samimiyet üzerine kurulmuştur.

Walt Disney'in klasik animasyonları *Pinokyo* veya *Peter Pan*'da yüksek bir tempo vardır genellikle; ama Disney zaman zaman tempoyu düşürmeye ve duygusal bir anda karakterleri yakından incelemeye özen gösterir. Bu sakin ya da daha lirik pasajlar, izleyiciyle bağlantı kurmakta büyük önem taşırlar.

AŞK SAHNELERİ

Azami Çile'nin sonrası, bir aşk sahnesi için elverişlidir. Kahramanlar krize kadar gerçekten kahraman değil, yalnızca birer çaylaktırlar. Fedakârlık isteklerini göstermedikçe gerçekten sevilmeyi hak etmezler. Bu noktada hakiki bir kahraman, bir aşk sahnesi veya bir tür "kutsal birleşme" hakkı elde etmiştir. Yukarıda bahsedilen *Kızıl Nehir*'deki kamp ateşi sahnesi, aynı zamanda oldukça et-

kili bir aşk sahnesidir.

Gerilim filmi *Arabesk*'te, bir Çile'den birlikte kurtulan Gregory Peck ve Sophia Loren bir aşk sahnesiyle bağlanmışlardır. Kadın karakter, bir dizi yalan söyleyen, kafa karıştırıcı bir Biçim-değiştiricidir, ama erkek onun özündeki iyiliği görmüş ve ona güvenmeye başlamıştır.

Güzel ve Çirkin filmindeki romantik vals, şehir halkının tavırlarıyla ortaya çıkan Çile'den kurtulan Çirkin'in ve onun canavarsı görünüşüne aldırmayan Belle'in Ödül'üdür.

ELE GEÇİRME

Bu adımın asıl amaçlarından biri, kahramanın aramaya geldiği şeyi ele geçirmesidir. Hazine avcıları altını, casuslar sırları, korsanlar ele geçirilen gemiyi, kararsız bir kahraman özsaygıyı ve köle kendi kaderinin kontrolünü kazanır. Bir alışveriş yapılmıştır; kahraman ölümü göze alıp yaşamını riske atmıştır ve bunun karşılığında bir şey elde etmelidir. Odin, Azami Çile'sinde bir gözünü kaybeder ve Dünya Ağacı'nda dokuz gün dokuz gece geçirir. Ödül'ü, her şeyin bilgisi ve kutsal yazıtları okuma yeteneğidir.

KILICIN KAVRANMASI

Yolculuğun bu kısmına **Kılıcın Kavranması** diyorum, çünkü çoğunlukla, Özel Dünya'da aradıkları şeyi saldırgan bir şekilde ele geçiren kahramanların aktif olduğu bir bölümdür bu. Bazen aşk gibi bir ödül verildiği de olur. Ama sıklıkla kahraman bir hazineyi ele geçirir ya da *Rusyadan Sevgilerle*[132] filminde James Bond'un Sovyet şifre cihazı Lektor'u alması gibi, düpedüz çalar.

King Kong'da ele geçirme anı, ölüm ve yeniden dirilme krizinin arkasından gelir. Yaklaşma aşamasında, canavar gorilde bir dönüşüm gerçekleşmiştir. Mağaranın En Derin Yeri'ne giden King Kong, dinozorla dövüşerek, Fay Wray'i kaçıran goril olmaktan çıkmış,

132 From Russia with Love – 1963.

onun koruyucusu haline gelmiştir. Onu savunmak için devasa sürüngenle ölümüne dövüşerek Azami Çile'ye ulaştığında, dört dörtlük bir kahraman haline gelir. Artık Ödül'ünü alabilecektir; sonuçta, tıpkı birçok iyi kahraman gibi kızı elde eder.

Şefkatli ama erotik bir sahnede, kızı mağarasının "balkon"una çıkarır ve kocaman avucuna yatırarak inceler. Yavaş yavaş giysilerini çıkarır ve dikkatlice koklar. Parmağıyla gıdıklar. Aşk sahnesi bir başka dinozor tehlikesiyle yarıda kalır, ama bu kesinlikle bir Ödül anıdır ve kriz esnasında ölümle burun buruna gelmenin karşılığıdır.

Kılıcı Kavrama düşüncesi, kahramanların ejderhaları öldürüp hazineyi ele geçirdikleri öykülerden kaynaklanmaktadır. Hazineler arasında büyülü bir kılıç olabilir, bu belki de kahramanın babasının, önceki savaşlarda ejderha tarafından çalınan veya kırılan kılıcıdır. Tarot destesinde resmedilen kılıç, ateşte dövülen, kanla sulanan, kırılıp yeniden yapılan, sertleştirilen, bilenen ve *Yıldız Savaşları*'nın ışın kılıçları gibi bir noktaya odaklanan kahramanın iradesidir.

Ama kılıç, kahramanın ele geçirdiği birçok şeyden biridir yalnızca. Campbell bunun için "Nihai Ödül" terimini kullanır. Şövalyelerin ve kahramanların peşinden koştuğu, ruha dair ele geçirilemeyen her şeyin antik ve gizemli bir simgesi olan Kutsal Kâse bir başka kavramdır örneğin. Hazine bir gül ya da mücevher de olabilir. Çin efsanelerinin kurnaz Maymun Kralı, Tibet'e götürülen kutsal Budist öğretileri aramaktadır.

İKSİRİN ÇALINMASI

Bazı kahramanlar söz konusu hazineyi yaşamlarıyla ya da yaşamlarını riske atma istekleriyle satın alırlar. Ama kimileri de öykünün ortasında büyülü nesneyi çalıverirler. Bedeli ödenmiş veya hak edilmişse bile, ödül her zaman verilmez. Bazen alınması gerekir. Campbell bu motife "iksirin çalınması" der.

İksir, bir başka ilacın eklendiği, zararsız, tatlı bir sıvı ya da toz olabilir. Tek başına verildiğinde veya işe yaramaz başka kimyasallarla karıştırıldığında "aldatıcı etki" yaratıp yine de işe yarayabilir. Araştırmalar bazı kişilerin aldatıcı etkiyle, ilaç özelliği bulunmayan şeylerle – onun yalnızca şekerleme drajesi oluğunu bilseler bile – iyileşebildiklerini göstermektedir; bu da telkinin gücünü göstermektedir.

İksir aynı zamanda her hastalığa iyi gelen bir ilaç, hayatı yoluna koyan büyülü bir karışım da olabilir. Simyada ise metali dönüştüren, yaşam yaratan ve ölümü yenebilen felsefe taşına doğru atılan adımlardan biridir. Ölümün güçlerini yenilgiye uğratabilme özelliği, birçok kahramanın aradığı gerçek İksir'dir.

Kahramanın çoğunlukla İksir'i çalması gerekir. Ölümle yaşamın sırrını barındıran bir nesne, kolayca verilemeyecek kadar değerlidir. Kahramanlar hazineyi alabilmek uğruna, insanlık için ateşi çalan Prometheus veya elmayı tadan Adem ile Havva gibi, bir Üçkâğıtçı ya da hırsıza dönüşebilirler. Bu hırsızlık, kahramanı bir süre için zafer sarhoşu yapabilir, ama çoğunlukla sonradan ödenecek ağır bir bedel vardır.

İNİSİYASYON

Çile'den kurtulan kahramanlar, ölümü alt eden birkaç seçkin kişinin arasına katılır, özel ve farklı olarak kabul edilir. Antik Yunan'daki Ölümsüzler oldukça seçkin bir kulüptü. Yalnızca tanrılar ve pek az şanslı insan ölümden muaf tutulmuştu ve sadece olağanüstü bir şey başaranlar veya tanrıları hoşnut edenler Zeus tarafından kabul edilirdi. Herakles, Andromeda ve Aeskulapius bunlar arasındadır.

Savaşlarda ve şövalyelikte karşımıza çıkan terfiler, kahramanların çileyi atlatıp hayatta kalmayı başaran özel kişilerin oluşturduğu küçük gruplara girdiğini belirtmenin yollarıdır. Bizim İkinci Bölüm dediğimiz kısma, yeni bir rütbeyle yeni bir başlangıca, Joseph

Campbell "İnisiyasyon" adını vermiştir. Ölümle yüzleşen kahraman, gerçekten yeni bir varlıktır. Doğum yapmanın tehditkâr sürecinden geçen kadın, yeni bir varlık düzenine aittir. Seçkin bir gruba, anneler arasına kabul edilmiştir artık.

Gizli derneklere, kulüplere veya kardeşlik gruplarına kabul edilme töreni, artık belli sırları taşıdığınız ve onları kimseyle paylaşmayacağınız anlamına gelmektedir. Değerinizi kanıtlamak için sınavlardan geçersiniz. Bir ölüm ve dirilme ayininden ibaret bir Çile'ye sokulabilir ve yeniden doğduğunuzu göstermek üzere, yeni bir ad alabilirsiniz.

YENİ ALGILAR

Kahramanlar, ölümden kurtulmanın onlara yeni güçler ve daha iyi algılar verdiğini görebilirler. Önceki bölümde, ölümün yaşam algısını geliştirdiğinden bahsetmiştik. Bu, İskandinav mitolojisindeki Sigurd öyküsünde güzel bir biçimde yansıtılmıştır. Sigurd'ün Azami Çile'si, Fafnir adındaki ejderhayı öldürmektir. Ejderhanın kanından bir damla Sigurd'un diline bulaşır. Gerçekten ölümü tatmış ve bu sayede yeni algı güçleri edinmiştir. Artık kuşların dilini anlayabilir ve bir çift kuşun, Rehber'i cüce Regin'in kendisini öldürmeyi planladığından söz ettiğini duyabilir. Ölümü yenmenin Ödül'ü olan yeni gücü sayesinde, ikinci ölümcül tehlikeden kurtulacaktır. Yeni bilgi, kahramanın kavradığı kılıç olabilir.

ALDATMALARI FARK ETMEK

Kahraman, Ödül olarak yeni bir içgörüye ya da gizemleri kavrama yeteneğine kavuşabilir. Aldatmaları fark edebilir. Biçim-değiştirici bir ortakla çalışıyorsa, ilk kez olarak gerçeği görebilir. Kılıcın Kavranması bir berraklık anı da olabilir.

DURUGÖRÜ

Ölümü yenen kahraman, ölümsüz tanrıların gücüne ortak olup,

durugörü ya da telepati gibi yetenekler elde edebilir. Durugörü, "açıkça görmek" anlamına gelmektedir. Ölümle yüzleşen bir kahraman, nesneler arasındaki bağlantıyı daha iyi görür ve daha sezgiseldir. *Arabesk*'te Gregory Peck ve Sophia Loren arasındaki bir aşk sahnesinden sonra, sevgililer hiyerogliflerdeki gizli şifreyi çözmeye çalışırlar. Peck, yeni elde ettiği algı yeteneğiyle, casusların şifrenin değil kâğıdın üzerindeki mikrofilmin peşinde olduklarını anlar. Ölümden kurtulmak, ona yeni bir içgörü gücü vermiştir.

KENDİNİ TANIMA

İçgörü daha derin bir şey de olabilir. Kahramanlar ölümü aldattıktan sonra bazen kapsamlı bir **kendini tanıma** sürecine girerler. Kim olduklarını ve durdukları yeri daha iyi anlarlar. Budalalık ya da inatçılık yaptıkları noktaları idrak ederler. Gözlerindeki perde kalkar ve yaşamlarındaki yanılsamanın yerini duruluk ve gerçeklik alır. Belki çok uzun sürmez, ama bir an için kendilerini açıkça görürler.

EPİFANİ

Elbette, başkaları da kahramanı daha açık bir biçimde görebilirler. Onlardaki davranış değişikliğinin, yeniden doğmalarına ve tanrıların ölümsüzlüğünü paylaşmalarına işaret ettiğini fark edebilirler. Buna bazen, tanrısallığın aniden kavranması anlamına gelen **epifani** anı denir. Katolik Kilisesi'nde 6 Ocak'ta kutlanan Epifani Yortusu ile, Üç Müneccim Kral'ın, yeni doğan İsa'nın kutsallığını fark ettikleri an anılmaktadır. Ölümden kurtulmanın ödüllerinden bir diğeri de, başkalarının kahramandaki değişiklikleri görmesidir. Savaştan ya da temel eğitim gibi çilelerden dönen gençler farklı görünürler; daha olgundurlar, kendilerine güvenleri tamdır, ciddileşmişlerdir ve biraz daha fazla saygı hak ederler. Kutsal deneyim bir sistemi izler: Coşku, Tanrı tarafından ziyaret, apotheosis, tanrılaşma, epifani, Tanrı olarak tanınmak.

Kahramanların kendileri de epifani yaşayabilirler. Azami Çile

anının ardından bir kahraman, bir tanrının veya bir kralın oğlu olduğunu ve özel güçlerle donatılarak seçildiğini kavrayabilir. Epifani her şeyle bağlantılı, kutsal ve ilahi bir varlık olduğunuzu anladığınız andır.

James Joyce, bir şeyin, kişinin, düşüncenin ya da nesnenin özünün aniden kavranması anlamında kullandığı bu sözcüğün kapsamını genişletmiştir. Çileden kurtulan kahramanlar arada sırada nesnelerin doğası konusunda ani bir kavrayış yaşarlar. Ölümden kurtulmak, hayata anlam katar ve algıları geliştirir.

ÇARPITMA

Bazı öykülerde ölümün dize getirilmesi, bir tür algı çarpıklığına yol açabilir. Kahramanlar bir ego genişlemesine uğrayabilirler. Başka bir deyişle aşırı gurura kapılabilirler. Kendilerini beğenebilir ya da küstahlaşabilirler. Yeniden doğan bir kahramanın güç ve ayrıcalıklarını kötüye kullanabilirler. Kendilerine duydukları saygı bazen haddinden fazla gelişir ve gerçek değerler konusundaki algılarını çarpıtır.

Kahramanlar, bizzat ölüm veya dövüşmeye geldikleri kötülük tarafından da yoldan çıkarılabilirler. Uygarlığı korumak için çarpışan askerler, savaşın barbarlığına kapılabilirler. Suçlularla savaşan polisler veya dedektifler çoğunlukla çizgiyi aşarlar ve yasadışı ya da ahlâkdışı gereçler kullanarak en az suçlular kadar kötüleşirler. *İnsan Avcısı*[133] filmindeki, bir seri katilin sapkın zihnine girmek için kendi ruhunu tehlikeye atan dedektif gibi, rakiplerinin ruhsal dünyasına girip orada sıkışabilirler.

Kan dökmek ve cinayet etkili kuvvetlerdir ve bir kahramanı sarhoş edip zehirleyebilir. Arabistanlı Lawrence'ı canlandıran Peter O'Toole, Akabe savaşındaki Çile'nin ardından, öldürmeyi sevdiğini dehşetle keşfeden bir adamı yansıtır bize.

Bu aşamada kahramanların yaptığı bir başka hata da, Azami Çi-

133 Manhunter – 1986.

le'nin önemini küçümsemektir. Değişimin örsünde dövülen biri, olanları inkâr edebilir. Ölümle karşılaşmanın ardından gelen inkâr, Dr. Elisabeth Kubler-Ross tarafından tanımlanan keder ve iyileşmenin doğal aşamalarından biridir. Öfke de bir başkası. Çile'den sonra kahramanlar küplere binebilir ve ölümle yüzleşmek zorunda bırakıldıkları için haklı bir öfkeye kapılabilirler.

Ölümle düello yapan kahramanlar kendi önemlerini ve cesaretlerini abartabilirler. Ama çok geçmeden, ilkinde yalnızca şanslı olduklarını ve onlara sınırlarını öğretecek bir tehlikeyle yeniden karşılaşacaklarını fark ederler.

OZ BÜYÜCÜSÜ

Oz Büyücüsü'ndeki Çile'nin ardından sıra "ele geçirme"ye gelmiştir. Bu öyküde Dorothy'nin ele geçirdiği şey kılıç değil, Cadı'nın yanmış süpürgesidir. Ama onu kapıp kaçmayacak kadar iyi terbiye görmüştür; bu yüzden, ona sadakatlerini göstermek için dizleri üzerine çöken korkutucu gardiyanlardan kibarca ister. Cadı'nın ölümünden sonra onun üzerine atılacaklarından korkmakta haklıdır Dorothy. Ama gerçekte gardiyanlar Cadı'nın ölümüne sevinirler, çünkü korkunç kölelikten kurtulmuşlardır. Ölümden kurtulmanın bir başka ödülü de, Eşik Gardiyanları'nın tamamen kahramanın tarafına geçme ihtimalidir. Muhafızlar, süpürgeyi memnuniyetle verirler.

Dorothy ve arkadaşları çabucak Büyücü'nün taht odasına koşarlar, Dorothy süpürgeyi dehşet verici kafanın önüne bırakır. Büyücü'nün isteğini yerine getirmiş ve olanaksız görünen görevi başarmıştır. Artık o ve dostları, kahramanların Ödül'ünü isteyebilecektir.

Ama Büyücü onları şaşırtarak bunun karşılığını vermekte çekingen bir tavır sergiler. Öfkelenir ve tartışmaya başlar. Tıpkı büyüyen bir çocuğun haklarını bilen ama yine de gönülsüz davranan bir ebeveyn veya yaşlı biri gibidir; son bir çekişmeye girişir.

İşte o zaman köpek Toto, öyküdeki görevini yerine getirir. Onun hayvanî sezgileri ve merakı en başta, Bayan Gulch'ün çiçek tarhını kazdığında Dorothy'nin başını belaya sokmuştur. Ama bu özellikler şimdi kurtuluşu getirecektir. Toto tahtın arkasını koklayıp dururken, perdenin arkasında büyük ve güçlü Oz'un canavarımsı illüzyonunu kontrol eden ufak tefek, yaşlı bir adam keşfeder. Oz Büyücüsü, böğürüp duran kafa değil, bu adamdır..

Bu, tipik bir çile-sonrası kavrayışı ya da içgörü anıdır. Kahramanlar, meraklı Toto aracılığıyla, Oz Büyücüsü'nün duygulara sahip bir insan olduğunu görürler. (Bu sahne bana her zaman Hollywood'u çağrıştıran bir metafor gibi görünür, çünkü piyasa korkutucu ve olağanüstü görünmek için her şeyi yapar, ama gerçekte korkulara ve kusurlara sahip insanlarca uydurulmuştur.)

Büyücü ilkin onlara yardım edemeyeceğini itiraf eder, ama biraz cesaretlendirmeyle Dorothy'nin yardımcılarına İksir'i verir: Korkuluk için bir diploma, Aslan için bir cesaret madalyası ve Teneke Adam için kurmalı bir kalp. Bu sahneye biraz da hiciv hakimdir. Şöyle denilmektedir sanki: Bu iksirler psikolojik etkiye sahiptir ve insanların birbirlerine verdikleri anlamsız simgelerdir. Derecelere, madalyalara ve referanslara sahip birçok kişi, onları hak etmek için hiçbir şey yapmamıştır. Ölüm tehlikesi atlatmamış kişiler, her zaman İksir'e sahip olabilirler, ama bu hiçbir işlerine yaramaz.

Gerçek İksir, iç değişimin tamamlanmasıdır. Büyücü onlara nihai ödülü, bir babanın onayını, çok az insanın elde edebildiği armağanı vermektedir. Yürek, beyin ve cesaret onların içindedir ve aslında her zaman da oradaydılar, ama bu gerçeği fiziksel objeler hatırlatırlar.

Daha sonra Büyücü, Dorothy'ye döner ve onun için yapabileceği hiçbir şey olmadığını söyler üzülerek. Kendisi de Oz'a, Nebraska eyalet fuarından bir balonla gelmiştir ve nasıl geri dönebileceğini bilmemektedir. Haklıdır; yalnızca Dorothy kendine kendi

benliğini bahşedebilir ve "eve gitmek" de, her nerede olursa olsun kendi içinde mutluluk duymaktır. Ama Büyücü denemeyi kabul eder ve Oz'un vatandaşlarına büyük bir balon yapmalarını buyurur. Kahramanlar, elde etmesi güç Ev ödülü dışında her şeyi almıştır ki, bu sorun da Üçüncü Bölüm'de çözülmelidir.

* * *

Ölümle yüzleşmenin, kahramanın Kılıcı Kavramak aşamasıyla yaşadığı sonuçları vardır, ama Ödül'ün tamamen elde edilmesinin ardından, serüvene geri dönülmelidir. İleride başka Çileler vardır ve toparlanıp onlarla yüzleşmenin zamanı gelmiştir, bu da Kahramanın Yolculuğu'nun sonraki aşamasında – Dönüş Yolu'nda – gerçekleşecektir.

YOLCULUĞUN SORGULANMASI

1. Kamp ateşinin, *Thelma & Louise, Yırtık Rahibe* ve *Hayalet* filmlerindeki çağdaş eşdeğeri nedir?

2. Öykünüzde ölümü gözlemleyen, ölüme neden olan veya ölümü yaşayan kahramanlarınız ne yapıyorlar?

3. Öykünüzde ölümle ya da en büyük korkularıyla yüzleşen kahramanlarınız ne yapıyorlar? İkinci Bölüm'ün başlıca olayının sonrası, sonuçları neler? Kahramanlarınız Gölge veya rakiplerinden olumsuz özellikler alıyor mu?

4. Öykünüz yön değiştiriyor mu? Ödül aşamasında yeni bir amaç ya da plan ortaya çıkıyor mu?

5. Öykünüzdeki Çile'nin sonrası, bir aşk sahnesi için elverişli mi?

6. Kahramanlarınız değiştiklerini anlıyorlar mı? Kusurlarının üstesinden gelmeyi öğreniyorlar mı?



DÖNÜŞ YOLU

Onuncu Aşama:
DÖNÜŞ YOLU

"Kolaydır Aşağı Dünya'ya inmek; ama adımlarını izleyerek geri dönmek; işte budur görev, budur ilerlemek."
— *Aeneas* – Sibyl'in Aeneas'a söylediği sözler

Büyük Çile'den sonra kazandıkları ödülleri kutlayıp, birçok ders çıkaran kahramanlar bir tercihle karşı karşıya kalırlar: Özel Dünya'da mı kalmalı, yoksa Sıradan Dünya'ya mı dönmeli? Özel Dünya'nın kendine özgü cazibeleri varsa da, pek az kahraman orada kalmayı seçer. Çoğu **Dönüş Yolu**'na çıkar; ya başlangıç noktasına döner ya da yeni bir yere veya nihai hedeflerine doğru yola koyulur.

Öykünün, Kılıcın Kavranması sırasında birazcık azalan enerjisinin yeniden yükseldiği andır bu. Şayet Kahraman'ın Yolculuğu'nu başlangıç noktası yukarıda duran bir çember gibi düşünürsek hâlâ aşağıdayızdır ve yukarıdaki aydınlığa ulaşmak için biraz çaba harcamamız gerekmektedir.

Uyan, Arayıcı! Ziyafet ve kutlamalarımızın etkisinden kurtul ve buraya niye geldiğimizi hatırla! Kabilemiz açlıktan ölüyor, vaktimiz kalmadı; çileden kurtulduk, çantalarımızı yiyecek ve hazineyle doldurduk, artık eve dönebiliriz. Ayrıca av alanlarının sınırında bizi ne gibi tehlikelerin beklediğini bilemeyiz. Kampın önünde, geriye bakmak için duraksıyorsun. Evdekiler buna asla inanmayacak. Nasıl anlatmalı? Yerdeki parlak bir nesne takılıyor gözüne. Almak için eğiliyorsun, ışıl ışıl bir taş bu. Birdenbire karanlık bir şey üzerine atlıyor, dişleri sipsivri. Kaç! Canını seviyorsan kaç!


ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
DÖNÜŞ
BİRİNCİ BÖLÜM
AYRILMA
1. Sıradan Dünya
12. İksirle Dönüş
2. Maceraya Çağrı
3. Çağrının Reddi
11. Diriliş
SIRADAN DÜNYA
4. Rehberle Karşılaşma
10. Dönüş Yolu
5. İlk Eşiği Geçiş
ÖZEL DÜNYA
6. Sınavlar, Müttefikler, Düşmanlar
9. Ödül
7. Yaklaşma
8. Çile
İKİNCİ BÖLÜM B
İNİSİYASYON
İKİNCİ BÖLÜM A
İNİŞ

Psikolojik terimlerle, bu aşama kahramanın Sıradan Dünya'ya dönme ve Özel Dünya'da öğrendiklerini uygulamaya karar verme aşamasıdır. Bu, hiç de kolay olmayabilir. Kahramanın, Çile'yle gelen bilgelik ve büyünün, sıradan günün parlak ışığında buharlaşacağından korkması olasıdır. Onun ölümden mucizevi kurtuluşuna kimse inanmayabilir. Serüvenler kuşkucular tarafından sıradanlaştırılabilir. Ama kahramanların çoğu denemeye kararlıdır. Tıpkı Budizm'deki Boddhisattvalar gibi sonsuz düzeni görmüşlerdir, ama bunu anlatmak ve elde ettikleri iksiri paylaşmak için dünyaya dönerler.

MOTİVASYON

Dönüş Yolu, kahramanların kendilerini bir kere daha serüvene hazırlama sürecidir. Bir rahatlama zirvesine ulaşılmıştır ve kahramanlar ya kendi iç kararlarıyla ya da bir dış kuvvetle bu zirveden inmek zorundadırlar.

İç karar, savaş sonrasında morali bozuk askerlerini toplayan yorgun bir kumandan veya bir ölüm ya da trajedi sonrası ailesini bir arada tutmaya çalışan bir ebeveynle temsil edilebilir. Dış kuvvet ise, çalan bir alarm, tik tak eden bir saat veya rakipten gelen yeni bir tehdit olabilir. Kahramanlara maceranın nihai amacı hatırlatılmalıdır.

Dönüş Yolu, İkinci Bölüm'den Üçüncü Bölüm'e gelindiğini gösteren bir başka eşik geçişi, bir dönüm noktasıdır. İlk Eşik'in geçilişi gibi, öykünün hedefinde bir değişikliğe yol açabilir. Belirlenen amaçlara ulaşma öyküsü, bir kaçış öyküsüne dönüşebilir; fiziksel tehlikeye odaklanmak duygusal riskleri değiştirir. Öyküyü Özel Dünya'nın derinliklerinden çıkaran şey, gidişatı değiştiren bir bilgi parçası ya da yeni bir gelişme olabilir. Bunun sonucunda Dönüş Yolu üçüncü bölümü başlatır. Kahramanı belalarla dolu yeni ve son bir yolculuğa çıkaran bir başka kriz anı da olabilir bu.

Bu yolculuğun yakıtı, misilleme veya takip edilme korkusudur.

Kahramanlar çoğunlukla, Çile'de yenilgiye uğrattıkları kuvvetlerin kendilerini toplayıp karşılık vermeye hazırlanmalarıyla motive olarak Dönüş Yolu'na çıkarlar. Şayet İksir merkezî güçlerden çalınmışsa tehlikeli sonuçlar doğabilir.

MİSİLLEME

Savaş sanatlarının önemli derslerinden biri **düşmanın işini bitirmenizdir.** Kahramanların pek çoğu, kriz sırasında tamamıyla üstesinden gelinmeyen Gölge veya düşmanların, eskisinden de güçlü bir şekilde geri dönebileceklerini öğrenirler. Kahramanın Çile'de karşılaştığı bir düşman ya da canavar, kendini toplayıp karşı darbe vurabilir. Aile hakimiyeti için meydan okunan bir ebeveyn, ilk sarsıntıyı atlattıktan sonra yıkıcı bir intikama kalkışabilir. Cephede dengesi bozulan bir rakip, silkinip doğrularak karşısındakini gafil avlayabilir. Tiananmen Meydanı olayında Çin hükümeti birkaç gün sonra kendini toplamış ve öğrencilerle onların Özgürlük Tanrıçası'nı meydandan silip süpüren ezici bir yanıt vermiştir.

Bunun en parlak örneklerinden biri *Kızıl Nehir*'dedir; Tom Dunson, üvey oğlu Matthew Garth tarafından Azami Çile'de tahtından indirilir. Ödül aşamasında, Matt ve arkadaşları sürüyü sattıkları kasabada kutlama yaparlarken, Dunson silahşörlerden küçük bir ordu kurmakla meşguldür. Dönüş Yolu'nda evlatlık oğlunu öldürmeye kesin kararlıdır ve Matt'in peşinden gider. Hayvancılıkla uğraşılan bir dünyada karşılaşılan engelleri aşma öyküsü, artık intikam almak için çocuğunu takip eden bir ebeveynin öyküsüne dönüşmüştür.

Bu bölüme özgü kuvvet, John Wayne'in oyunculuğuyla daha da belirginleşmiştir. Montgomery Clift ile birlikte, bir zombi gibi, bir makinenin durdurulamaz enerjisiyle kendisine yol açar ve onu amacından döndürmeye çalışan bir yan karakterin mermisine aldırmaz bile. Bir Gölge'ye meydan okununca ortaya çıkabilen öfkeli enerjinin yaşayan imgesidir adeta.

Bu karşı atakların psikolojik anlamı, meydan okuduğumuz bunalımların, kusurların, alışkanlıkların, arzu ya da bağımlılıkların bir süre için geri çekilebileceği, ama aynı şekilde son bir savunma yapmak veya sonsuza dek yok olmadan önce, umutsuz bir saldırıya geçmek için kendilerini toplayabilecekleridir. Kendilerine özgü büyük bir yaşam gücüne sahip bunalımlar, tehdit edildiklerinde mutlaka karşılık verirler. İyileşme yolunda ilk çabayı gösteren bağımlılar, bağımlılıklarının intikamıyla yollarından sapabilirler.

Misilleme başka biçimlere de bürünebilir. Ayıları avlıyor ya da ejderhaları öldürüyorsanız, Çile'de öldürdüğünüz canavarın eşinin, arkanızdan geldiğini görebilirsiniz. Bir rakibin adamı hayatta kalıp sizi takip edebilir. Daha büyük bir Patron, öldürdüğünüz hizmetkârının intikamını almak isteyebilir.

Öç almaya yönelik bir kuvvet, kahramanın kaderine sarsıcı bir darbe indirerek arkadaşlarından birini öldürebilir veya onu yaralayabilir. Arkadaşlar işte o zaman işe yararlar. Misilleme sürecinde rakip İksir'i geri alabilir veya kahramanın dostlarından birini kaçırabilir. Bu da, bir takibe ya da kurtarmaya veya her ikisine de yol açabilir.

TAKİP SAHNELERİ

Pek çok durumda kahramanlar hayatlarını kurtarmak için Özel Dünya'dan ayrılırlar. Takipler öykünün herhangi bir kısmında gerçekleşebilir, ama en gözde yerlerden biri İkinci Bölüm'ün sonudur. Takipler öykünün enerjisini arttırır. İzleyicinin bu noktada uykusu gelebilir ve bir tür aksiyon ya da çatışmayla onları uyandırmak zorunda kalırsınız. Tempoyu artırmak ve bitişe doğru bir momentum yaratmak için seçilen bu âna, tiyatroda "perdeye koşmak" denir.

Filmlerin gözde unsurlarından olan takipler, edebiyat, sanat ve mitolojide de önemli yer tutarlar. Klasik mitolojideki en ünlü takiplerden biri, Apollo'nun utangaç Dafne'yi izlemesidir; Dafne bunun

üzerine kendisini bir defne ağacına dönüştürmesi için bir ırmak tanrısı olan babasına yalvarır. Dönüşüm, takiplerin ve kaçışların önemli bir parçasıdır. Çağdaş kahramanlar sıkışık bir durumdan kurtulmak için kılık değiştirebilirler. Psikolojik dramda kahraman, yakasını bırakmayan içindeki şeytanlardan, davranış değiştirerek ya da içsel bir dönüşüm geçirerek kaçmak zorunda kalabilir.

BÜYÜLÜ KAÇIŞ

Peri masallarında nesnelerin beklenmedik bir şekilde dönüşümünü de barındıran bir kaçış görülür ve buna **büyülü kaçış** motifi denilir. Tipik olarak, küçük bir kız, cadının elinden, şefkat gösterdiği hayvanların verdiği armağanların yardımıyla kaçar. Kız bu hediyeleri birer birer yola bırakır ve bunlar, cadıyı geciktiren engellere dönüşürler. Bir tarak, cadının geçmek zorunda kaldığı sık bir ormana dönüşür. Bir eşarp ise, içmesi gereken bir ırmak olur.

Joseph Campbell büyülü kaçışlar hakkında birkaç örnek verir ve bu motifin, kahramanın intikamcı kuvvetleri olası her şekilde yavaşlatma çabaları sırasında, "koruyucu açıklamalar, ilkeler, simgeler ve rakiplerin güçlerini tüketecek ya da yavaşlatacak her ne varsa" fırlatmasını ya da bırakmasını anlattığını ileri sürer.

Takip sırasında kahramanın bıraktığı şeyler, bir fedakârlığı simgeleyebilir. Peri masallarındaki küçük kız, hayvanların verdiği tarak veya eşarptan ayrılmak istemeyebilir. Macera filmlerinin kahramanları bazen gerçekten neyin önem taşıdığına karar vermek zorunda kalırlar ve takipçilerini yavaşlatıp hayatlarını kurtarmak için parayı pencereden atarlar. Campbell, Medea üç örneğini verir. Iason'la birlikte babasından kaçtıktan sonra takibi yavaşlatmak için kendi kardeşini Iason'a öldürtür ve parçalarını denize attırır.

TAKİP TÜRLERİ: HAYRANLAR TARAFINDAN İZLENMEK

Takibin en yaygın türü, kahramanların rakipler tarafından takip edilmesidir, ancak başka olasılıklar da söz konusudur. Takibin alı-

şılmadık bir türevi, hayranların kahramanın peşine takılmasıdır, tıpkı *Shane* filminin Üçüncü Bölüm'ünün başlangıcındaki gibi. Shane çatışmadan kaçınmak için çiftlikte kalmıştır, ama kasabadaki rakiplerinin gaddarlığı onu geri dönmek zorunda bırakır. Çiftlikte çalışan küçük çocuğa (Brandon De Wilde) orada kalmasını söyler, ama çocuk belli bir mesafeden onu izler. Çocuğun arkasından da evde kalması tembihlenen köpeği gelmektedir. Çocuğun Shane'e köpek kadar sadık olduğunun altı çizilmiştir böylece. Bu, çarpık bir takip sahnesidir: Kahraman rakiplerden kaçmamakta, hayranı tarafından izlenmektedir.

RAKİBİN KAÇMASI

Bir başka takip sahnesi türevi, kaçan bir düşmanı kovalamaktır. Çile'de ele geçirilen ve denetim altına alınan bir Gölge, bu aşamada kaçar ve öncekinden daha tehlikeli bir duruma gelir. ***Kuzuların Sessizliği*** filminde Yamyam Hannibal Lecter, FBI ajanı Clarice'in ona ihanet ettiği hissine kapılır ve kaçarak yeniden cinayet işlemeye başlar. New York'a getirilip zincirlere vurularak halka gösterilen King Kong kaçar ve yabanileşir. Sayısız sinema filmi ve TV Westerni'nde paçayı kurtarmaya çalışan, ardından kahraman ona yetişince son bir yumruk dövüşü veya düello için durdurulan bir düşmanın öyküsüne yer verilir. TV dizilerinde, Roy Rogers ve Yalnız Kovboy filmlerinde böylesi sahnelere bolca rastlanılır.

AKSİLİK

Dönüş Yolu'nda karşılaşılan bir başka aksilik de, kahramanın iyi giden şansının aniden feci bir şekilde tersine dönmesidir. Çile'den kurtulduktan sonra her şey bir süre iyi gider, ama gerçeklik yine kendini gösterir. Kahramanlar, serüveni felakete dönüştürecekmiş gibi görünen aksaklıklarla karşılaşabilirler. Kara göründüğünde gemi su almaya başlayabilir. Büyük riskler, çabalar ve fedakârlıklar bir an için boşa gitmiş gibidir.

Bu an, İkinci Bölüm'ün doruk noktası, belki de daha önce sözü edilen Gecikmiş Kriz'dir ve öyküyü Üçüncü Bölüm'deki çözüme taşıması gerekir.

İkinci Bölüm'ün sonundaki Dönüş Yolu evresi, kısa bir an veya ayrıntılı bir dizi olay olabilir. Neredeyse her öyküde, kahramanın bitişe yöneldiği ve Özel Dünya'nın ayartmalarıyla ileride onu bekleyen belalara karşın eve dönmek için gerekli motivasyonu edindiği bir zaman dilimine ihtiyaç duyulur.

OZ BÜYÜCÜSÜ

Büyücü, Dorothy'yi Kansas'a götüreceğini umduğu balonu hazırlar. Oz halkı bir bando eşliğinde onları uğurlamaya gelir. Ancak bu iş, bu kadar kolay olmayacaktır. Toto bir kadının kucağındaki kedinin arkasından koşunca Dorothy de onu izler. Çıkan karmaşada, balon Büyücü'yle birlikte havalanmaya başlar ve Dorothy Özel Dünya'da sıkışıp kalmış gibi görünür. Birçok kahraman tanıdık yöntemlerle geri dönmeyi denemiş, ancak sonunda eski yöntemlerin, Büyücü'nün balonu kadar yapay ve denetlenemez olduğunu keşfetmişlerdir. Sezgilerine (köpeğine) kulak veren Dorothy, zaten balonun işine yaramayacağını bilir. Ama yine de Dönüş Yolu'na hazırdır ve uygun dönüş biçimini aramayı sürdürür.

* * *

Kahramanlar Özel Dünya'da elde edilen, öğrenilen veya çalınan her şeyi bir araya toplarlar. Kaçmak, başka serüvenlere atılmak ya da eve dönmek gibi yeni bir amaç belirlerler kendilerine. Ama bu amaçlardan herhangi biri gerçekleştirilmeden önce geçmek zorunda oldukları bir başka test vardır: Yolculuğun son sınavı olan Dirilme.

YOLCULUĞUN SORGULANMASI

1. *Kızlar Sahada, Terminator 2, Uyanışlar*[134] ve *Affedilmeyen* filmlerindeki Dönüş Yolu nedir? Yazarın bakış açısından, Özel Dünya'dan çıkarılan, kovalanan veya orayı gönüllü terk eden kahramanların avantajları ve dezavantajları nelerdir?

2. Ölümle, mağlubiyetle ya da tehlikeyle yüzleşmekten ne öğrendiniz? Kendinizi bir kahraman gibi hissettiniz mi? Duygularınızı yazılarınıza, karakterlerinizin eylemlerine nasıl yansıtabilirsiniz?

3. Kahramanlarınız kendilerini serüvene bir kez daha nasıl hazırlıyorlar?

4. Öykünüzdeki Dönüş Yolu nedir? Başlangıç noktanıza dönüş mü? Ulaşılacak başka bir hedef mi? Özel Dünya'da yeni bir yaşama uyum sağlamak mı?

5. Üç güncel filmdeki İkinci Bölüm/Üçüncü Bölüm dönüm noktasını bulun. Bunlar anlık olaylar mı yoksa genişletilmiş sahneler mi?

6. Bu kısımlarda ve sizin öykünüzün Dönüş Yolu'nda takip unsuru veya hızlanma var mı?

134 Awakenings – 1990.



DİRİLİŞ

On birinci Aşama:
DİRİLİŞ

"Ne yapabilirim babalık?
Ben ölüyüm, öyle değil mi?"
— *Üçüncü Adam*'dan, Graham Greene.

Hem kahraman hem de yazar açısından en hassas ve zorlu bölümdür bu. Öykünün tamamlanmış görünmesi için, izleyiciler Azami Çile'ye benzeyen, ama biraz farklı bir ölüm ve diriliş sahnesine daha gerek duyarlar. Buna ölümle son ve en tehlikeli buluşma, yani **doruk** (kriz değil) denir. Kahramanlar Sıradan Dünya'ya yeniden dönmeden önce son kez rakiplerinden kurtulmalı ve arınmalıdır. Bir kez daha değişmek zorundadırlar. Yazarların yapması gereken, karakterlerdeki değişim hakkında konuşmak değil, bunu davranışları ya da görünüşleriyle göstermektir. Yani, kahramanlarının bir **Diriliş** sürecinden geçtiklerini sergilemenin yollarını bulmak zorundadırlar.

Biz yorgun Arayıcılar köyümüze dönüyoruz. Bak! Kabile ateşlerimizin dumanı! Adımlarımızı hızlandıralım! Ama bekle; şaman bizi durduruyor sanki. Ölümün ülkesinden geliyorsunuz diyor, kan revan içinde avınızın etiyle derisini taşırken ölümün kendisi gibi görünüyorsunuz. Şayet arınmadan ve temizlenmeden köye dönerseniz yanınızda ölümü getirebilirsiniz. Kabileye katılmadan önce son bir fedakârlıkta bulunmalısınız. Savaşçı benliğiniz ölmeli ki, grubun masum bir üyesi olarak yeniden doğabilesiniz. Bunu yapmanın yolu, Çile'nin bilgeliğini korurken kötü etkilerinden kurtulmaktır. Dostlarım; başımızdan geçenlerden sonra bir beladan daha – belki de en zorundan – kurtulmalıyız.

YENİ BİR KİŞİLİK

Yeni bir dünya için yeni bir benlik yaratılmalıdır. Kahramanlar Özel Dünya'ya girmek için eski benliklerini nasıl bir kenara bıraktılarsa, şimdi de, yolculuk sırasında edindikleri kişiliklerinden sıyrılıp Sıradan Dünya'ya dönmeye uygun yeni bir tane edinmek zorundadırlar. Bu kişilik, eski benliklerinin en iyi yanlarını ve yol boyunca öğrenilen bilgeliği yansıtmalıdır. Western filmi *Barbarossa*'da Gary Busey'in çiftlik çocuğu karakteri, yol boyunca Rehber Willie Nelson'dan öğrendiklerine de sahip yeni Barbarossa olarak doğacağı son bir çile çekmektedir. ***Kan Kalesi***[135] filminde John Wayne ölümün çilesinden kurtulur ve düşmanı Henry Fonda'nın giysileriyle davranışlarından bir kısmını benimser.

ARINMA

Diriliş aşamasının işlevlerinden biri, kahramanı ölüm kokusundan arındırıp çileden öğrendiklerini korumasına yardım etmektir. Vietnam Savaşı'ndan dönen askerlere halk törenleri yapılmaması ve psikolojik destek sağlanmaması, gazilerin toplumla yeniden kaynaşma sürecinde baş gösteren korkunç sorunlara katkıda bulunmuş olabilir. İlkel denilen toplumlar buna daha iyi hazırlanırlar. Avcılarla savaşçılar yeniden toplumun bir üyesi olabilsinler diye, onları kan ve ölümden arındıracak ayinler yapılır.

Geri dönen avcılar, bir süre için kabileden uzakta karantinaya alınabilir. Savaşçılarla avcıların kabileyle yeniden kaynaşabilmeleri için, şamanlar ölümün etkilerini taklit eden veya katılımcıları ölümün kapısına kadar götüren ayinlere başvururlar. Avcı ya da savaşçılar doğanın rahmindeki gelişimi simgelemek için bir süre canlı canlı toprağa gömülebilir, bir mağaraya kapatılabilirler. Bu işlemlerden sonra kalkarlar (dirilirler) ve yeniden doğmuş bir şekilde kabileye kabul edilirler.

Dinî mimaride bu Diriliş hissini yaratmak için, ibadete gelenler

135 Forth Apache – 1948.

huzuru temsil eden açık, iyi aydınlatılmış bir alana getirilmeden önce doğum kanalını andıran dar, karanlık bir tünelden geçirilirler. Akarsuya daldırarak vaftiz etme, hem günahkârı arındırmak hem de sembolik bir boğulma aracılığıyla ölümden hayata döndürmekle Diriliş duygusunu vermek için tasarlanmış bir ayindir.

İKİ BÜYÜK ÇİLE

Neden birçok öykünün, biri ortaya yakın öbürü sondan hemen önce olmak üzere, iki tane ölüm ve yeniden doğum çilesi veya doruğu var gibi görünmektedir? Üniversite sömestr metaforu bunu açıklar. Azami Çile ya da merkezî kriz vize sınavı gibidir; Diriliş ise final sınavıdır. İkinci Bölüm'ün Azami Çile'sinde öğrendiklerini koruyup korumadıklarını anlamak için kahramanlar son bir kez daha sınanır.

Özel Dünya'da bir şeyler öğrenmekle bu bilgileri koruyup eve götürmek farklı şeylerdir. Öğrenciler sınav için çok çalışabilirler, ama Diriliş aşaması, kahramanın yeni becerilerinin gerçek dünyada sınanmasını simgeler. Bu, hem ölümü çağrıştırır hem de kahramanın test edilmesi anlamına gelir. Kahraman değişim konusunda dürüst müdür? Son dakikada kötü yola sapacak, hata yapacak ya da bir bunalım veya Gölge tarafından yenilgiye uğratılacak mıdır? *Amazon'da Fırtına*'nın Birinci Bölüm'ünde kahraman Joan Wilder için yapılan tahminler ("Bunu başaramayacaksın Joan, biliyorsun...") doğru çıkacak mıdır?

FİZİKSEL ÇİLE

Diriliş, en basit seviyede, kahramanın bir çilede, savaşta veya dövüşte son kez ölümle karşılaşmasıdır. Çoğunlukla, rakip ya da Gölge ile son ve kesin bir yüzleşmedir bu.

Ama ölümle önceki yüzleşmelerle bu sonuncusu arasındaki fark, tehlikenin öykünün bütününde en geniş boyuta ulaşmasıdır. Yalnızca kahraman değil, tüm dünya tehdit altındadır. Başka bir

deyişle, riskler en yüksek düzeydedir.

James Bond filmleri, genellikle 007'nin düşmanlarla dövüştükten sonra zamana karşı yarışıp, *Altın Parmak*'taki atom bombası gibi bir Kıyamet Silahı'nı etkisiz hale getirmek türünden olanaksız görevler üstlenmesiyle doruğa ulaşır. Bond (ya da Müttefik Felix Leiter) doğru kabloyu kesip hepimizi felaketten kurtarana dek, kahraman, izleyici ve dünya ölümün kıyısına getirilmiştir.

AKTİF KAHRAMAN

Bu doruk noktasında kahramanın harekete geçmesini beklemek doğaldır. Ama birçok yazar, bir Müttefik'in zamanında müdahalesiyle kahramanı ölümden kurtarma hatasına düşerler – bir başka şövalye gelip günü kurtarır. Kahramanlar sürpriz yardımlar alabilirler, ama son eylemi onların yapması, korku veya Gölge'ye nihai ölümcül darbeyi onların indirmesi en iyisidir; tam da o anda, pasif değil aktif olmaları gerekir.

SON KAVGA

Western, aksiyon ve polisiye filmlerinde Diriliş aşaması, öykünün en büyük karşılaşması ve dövüşüyle, **son kavga** veya düelloyla betimlenir. Son kavgada kahraman ve rakipleri olası en yüksek risklerde, ölüm kalım meselesinde karşı karşıya gelirler. Western filmlerinin klasik düello sahnesi, tarihi maceraların kılıç dövüşü ve savaş filmlerinin son manevrasıdır bu. Hatta mahkeme salonunda bir davanın son aşaması ya da bir aile dramının duygusal "düellosu" da olabilir.

Son Kavga, kendi kuralları ve işleyişine sahip ayrı bir dramatik formdur. Sergio Leone'nin "spagetti Western" filmlerinin bir operayı andıran doruklarında geleneksel son kavga unsurları abartılır: Dramatik bir müzik, bir tür arenada (kasaba caddesi, ahır, mezarlık, rakibin saklandığı yer vb.) birbirlerine doğru ilerleyen karşı güçler, silahların, ellerin ve nihai ana kilitlenen gözlerin yakın çe-

kimleri ve zamanın durduğu hissi. *Posta Arabası*'ndan[136] *Kahraman Şerif* ve *Kanun Dışı*'na[137] kadar Western filmlerinde silah düellosu neredeyse demirbaştır. 1881 yılında gerçekleştiği ileri sürülen O.K. Corral düellosu, Batı Amerika tarihinde mitleşen acımasız bir silahlı çatışmadır ve başka hiçbir olay bu kadar çok filme uyarlanmamıştır.

Robin Hood: Hırsızlar Prensi,[138] *Deniz Şahini,*[139] *Scaramouche,*[140] ve *Ateş ve Ok*[141] gibi filmlerin ölümüne dövüşleriyle, *Ivanhoe,*[142] *Excalibur*[143] ve *Yuvarlak Masa Şövalyeleri*[144] filmlerinin şövalye dövüşleri, tarihi macera yapımlarının doruklarını oluşturur. Düellolar ve çatışmalar, kahraman ölümün kıyısına getirilene dek, tatmin edici olmaktan uzaktır. Kahraman açıkça yaşamı için dövüşmelidir. Önceki mücadelelerin eğlenceli nitelikleri muhtemelen artık kaybolmuştur. Kahraman yaralanabilir veya ayağı kayıp dengesini yitirebilir. Azami Çile'dekine benzer şekilde, gerçekten ölmüş gibi görünmesi de mümkündür.

TRAJİK KAHRAMANLARIN ÖLÜMÜ VE YENİDEN DOĞUMU

Kahramanlar genellikle ölümle yüzleşmekten kurtulup dirilirler. Yenilen veya ölen çoğunlukla rakiplerdir, ama bazı trajik kahramanlar, tıpkı *Çizmeleri Ayaklarında Öldüler,*[145] *Kum Taneleri,*[146] *Hafif Piyade Saldırısı*[147] veya *Şeref*[148] filmlerinin zavallı kahramanları gibi, bu noktada gerçekten ölürler. *Jaws*'ta Robert

136 Stagecoach – 1939.
137 My Darling Clementine – 1946.
138 Robin Hood: Prince of Thieves – 1991.
139 The Seahawk – 1940.
140 Scaramouche – 1952.
141 The Flame an the Arrow – 1950.
142 Ivanhoe – 1952.
143 Excalibur - 1981.
144 Knights of the Round Table – 1953.
145 They Died with Their Boots On – 1941.
146 The Sand Pebbles – 1966.
147 Charge of the Light Brigade – 1968.
148 Glory - 1989.

Shaw'ın karakteri Quint ölür. Ancak tüm bu talihsiz ya da trajik kahramanlar, uğrunda yaşamlarını verdikleri kişilerin anılarında kalmaları bakımından dirilmişlerdir. İzleyiciler hayatta kalarak, trajik bir kahramanın verebileceği öğütleri hatırlarlar.

Sonsuz Ölüm[149] filminde kahramanlar kerpiçten bir binada, sayıca üstün düşmanlar tarafından kapana kıstırılmışlardır. Filmin son saniyelerine kadar geciktirilen doruk noktasında, ölümle yüzleşmek için dışarı çıkarlar. Kurşun yağmurunda ölme ihtimalleri oldukça yüksektir, ama dövüşerek ölürler ve onları anılarımızda yaşatan son bir dondurulmuş kareyle ölümsüzlük kazanırlar. *Vahşi Belde*[150] filminin kahramanları sonunda öldürülür, ama enerjilerini yaşatan silah, onların vahşi tarzlarını sürdüreceğini bildiğimiz başka bir maceracı tarafından alınır.

SEÇİM

Diriliş anı için bir başka olasılık, kahramanın değişimden çıkan dersi gerçekten öğrenip öğrenmediği hakkındaki seçenekler arasında yapılacak hayati bir seçim olabilir. Güç bir seçim kahramanın değerini sınar: Eski, kusurlu yöntemlerine göre mi seçecektir, yoksa yaptığı tercih, dönüştüğü yeni kişiliği mi yansıtacaktır? *Tanık*'ta polis John Book, ezeli düşmanı, yozlaşmış bir polis memuruyla son kavgaya girişir. Amiş halkı, Book'un Sıradan Dünya'nın yabani kurallarına mı uyacağını, yoksa Özel Dünya'da öğrendiği barışçı yoldan mı gideceğini görmek için onu seyreder. Beklenen çatışmaya girmemeyi seçtiğini açıkça belli eder. Tabancasını bırakıp silahlı rakibinin karşısına geçerek sessiz Amiş halkı ile birlikte durur. O da onlar gibi bir tanıktır. Düşman bu kadar şahidin gözü önünde ateş edemez. Eski John Book olsa rakibini tepelerdi, ancak yeni adam böyle yapmamayı seçmiştir. Bu, onun dersini aldığını ve Dirilerek yeni biri haline geldiğini gösteren sınavdır.

149 Butch Cassidy and the Sundance Kid – 1969.
150 The Wild Bunch – 1969.

ROMANTİK SEÇİM

Diriliş seçimi aşk alanında da gerçekleşebilir. *Mezun*[151] ya da *Bir Gecede Oldu*[152] gibi öyküler doruk noktasında, kahramanları eşlerin seçim yaptığı nikâh masasına götürür. *Sophie'nin Seçimi*[153], Naziler tarafından iki çocuğundan hangisinin öleceğini seçmesi istenen bir annenin imkânsız durumu hakkındadır.

DORUK

Diriliş genellikle dramın doruğuna denk gelir. İngilizce doruk sözcüğü (climax) Yunanca "merdiven" anlamına gelen sözcükten türemiştir. Biz öykücüler için ise, patlayıcı an, enerjinin en yüksek noktası ya da en son büyük olay anlamlarını taşımaya başlamıştır. Bu, fiziksel bir dövüş ya da nihai savaş olabilir, ancak güç bir seçimi, cinsel doruğu, müziksel kreşendoyu veya aşırı duygusal ama son bir karşılaşmayı da ifade edebilir.

SESSİZ DORUK

Doruğun, öykünün en şatafatlı, dramatik, gürültülü veya tehlikeli ânı olması gerekmez. **Sessiz doruk** diye bir şey vardır; bir duygu dalgası usulca kabarır. Sessiz bir doruk tüm çatışmaların uyum içinde çözüldüğü, gerilimin zevk ve huzur duygularına dönüştüğü hissini verebilir. Kahramanın bir sevdiğini yitirmesinin ardından durumu kabul etmenin verdiği sessiz doruk gelebilir. Öykünün gelişme bölümünde yaratılan gerilim düğümleri, son bir kargaşadan sonra çözülebilir.

DALGALI DORUKLAR

Öyküler birden çok doruğa veya bir dizi **dalgalı doruğa** gereksinim duyabilir. Yan öykülere ayrı doruklar yaratmak gerekebilir.

151 The Graduate – 1967.
152 It Happened One Night – 1934.
153 Sophie's Choice – 1989.

Diriliş aşaması öykünün bir başka sinir düğümü, öykünün tüm uzantılarının geçmek zorunda olduğu bir kontrol noktasıdır. Birden çok yeniden doğum ve arınma ihtiyacı baş gösterebilir.

Kahraman akıl, beden ve duygular gibi başka başka farkındalık seviyelerinde bir doruk anı yaşayabilir. Geçirilen bir ruhsal değişim ya da bir karar almakla yaşanan doruğun ardından, gerçek dünyada fiziksel bir doruk ya da çatışma tetiklenebilir. Bunun arkasından da, kahramanın duygu ve tavırlarının değişmesiyle duygusal ya da ruhsal bir doruk gelebilir.

Gunga Din'de etkili fiziksel ve duygusal doruklar ardı ardına kullanılır. Cary Grant ve iki İngiliz arkadaşı kötü bir şekilde yaralanınca, bir zamanlar soytarı gibi davranan su taşıyıcısı Gunga Din, kahraman olma ve İngiliz ordusunu pusuya karşı uyarma görevini üstlenmek durumunda kalır. Kendisi de yaralanan Gunga Din, uyarı işaretini vermek için bir kulenin tepesine tırmanır. Ordu uyarılmış ve öykünün fiziksel doruğu olan aksiyon sahnesinde birçok yaşam kurtarılmıştır; ama kuledeki Gunga Din vurulur ve aşağıya düşüp ölür. Ancak ölümü boşa olmamıştır. Yoldaşları onu bir kahraman ilan etmiş ve bir anlamda "dirilmiş"tir. Son duygusal dorukta Albay, Din'in onuruna Rudyard Kipling tarafından yazılan şiiri okur. Sahnenin üzerine koyulan imge, Din'in ordu üniformasına bürünmüş, selam verirken gülümseyen ruhunun imgesidir; o Dirilmiş ve dönüşmüştür.

Elbette, iyi oluşturulmuş bir öykü, tüm seviyeleri – akıl, beden ve ruhu – aynı anda doruğa ulaştırabilir. Kahraman kesin bir eyleme kalkıştığında tüm dünyası anında değişebilir.

KATARSİS

Doruk, bir katarsis hissi sağlamalıdır. Bu Yunanca sözcük aslında "kusmak" veya "arınmak" anlamına gelmektedir, ama psikolojide duygusal rahatlama ya da duygusal patlama anlamlarında kullanılmıştır. Yunan dramları izleyicinin duygularını kusması, günlük

yaşamın zehirlerinden arınması amacını güder. Yunanlılar, sindirim sistemlerini temizlemek için arada sırada müshil etkisi gösteren şeyler yedikleri gibi, her yıl belli zamanlarda tiyatroya giderek kötü duygulardan kurtulurlardı. Gülüşmeler, ağlaşmalar ve dehşet içinde ürpermeler, bu sağlıklı arınmayı, katarsisi tetikleyen unsurlardır.

Psikanalizde katarsis, bilinç altındaki materyalin yüzeye çıkarılmasıyla kaygı ve çöküntünün giderilmesi tekniğidir. Aynısı bir bakıma öykücülükte de geçerlidir. Kahramanınızda ve izleyicide tetiklemeye çalıştığınız doruk, onların en bilinçli oldukları, farkındalık merdiveninin en yüksek noktasına ulaştıkları andır. Hem kahramanın hem de onun bir parçası haline gelen izleyicinin bilinçliliğini uyandırmaya çalışırsınız. Katarsis ani bir farkındalık sağlayarak daha yüksek bilinçliliğin zirvesine götürebilir.

Doyurucu bir duygusal etki için, katarsis basit bir fiziksel çekişmeyle de birleştirilebilir. *Kızıl Nehir*'de Tom Dunson ve Matthew Garth ölümüne bir dövüş için karşı karşıya gelirler. İlkin Garth dövüşmeye yanaşmaz. İlkelerini çiğnememeye kararlıdır. Ancak kendi hayatını kurtarmak için dövüşmek zorunda kalana dek Dunson onun üzerine gider. Görkemli bir kavga başlar ve herkes birinin ya da ikisinin birden öleceğini düşünür. Ev eşyalarıyla – kumaşlar, tencere ve tavalarla – dolu bir arabayı yok etmeleri, bir ev, aile ya da toplum yaratma umudunun ölümünü simgeler.

Ama sahneye yeni bir enerji çıkar: Matthew Garth'a âşık, bağımsız bir kadın olan Tess. Dikkatlerini çekmek için bir el ateş ederek dövüşü durdurur. Bu duygusal dorukta – gerçek bir katarsiste – iki adam hakkındaki tüm duygularını ortaya döker ve dövüşmelerinin budalalık olduğuna, aslında ikisinin de birbirini sevdiğine ikna eder onları. Ölümcül bir fiziksel kavgayı, duygusal bir katarsise, yüksek bir bilinçlilik anına dönüştürmüştür.

Duyguların, ağlamak ya da gülmek yoluyla, fiziksel olarak ifade edilmesiyle, katarsis en iyi halini alır. Duygusal öyküler izleyicile-



Bir Diriliş'teki son çatışma, duygusal bir katarsisle çözülebilir.

rin duygularını doruğa ulaştırarak onları gözyaşları içinde katarsise götürebilir. Mr. Chips veya *Aşk Hikâyesi*'ndeki[154] talihsiz genç kadın gibi sevilen bir karakterin ölümü doruk noktası olabilir. Böylesi karakterler, onları sevenlerin kalbinde ve anılarında kaçınılmaz olarak "dirileceklerdir."

Gülmek de katarsisin en güçlü kanallarından biridir. Komediler, sonunda hakiki bir kahkaha patlamasına yol açan bir gülüş ya da bir dizi gülümsemeyle zirveye ulaşmalı ve bununla gerilim giderilmeli, kötü duygulardan arınmalı ve bir deneyim paylaşılmalıdır. Klasik Warner Bros ve Disney çizgi filmleri, yalnızca altı dakikada bir kahkaha doruğuna, bir tuhaflık kreşendosuna ulaşacak şekilde hazırlanmışlardır. Uzun metrajlı komediler, izleyicilerin içinde tuttukları duyguları açığa çıkaran kahkaha doruğunu oluşturmakta daha dikkatli olmalıdır.

KARAKTER EĞRİSİ

Katharsis, kahramanın **karakter eğrisinin** mantıksal doruğudur. Karakter eğrisi bir karakterin aşamalı değişimini – gelişimin

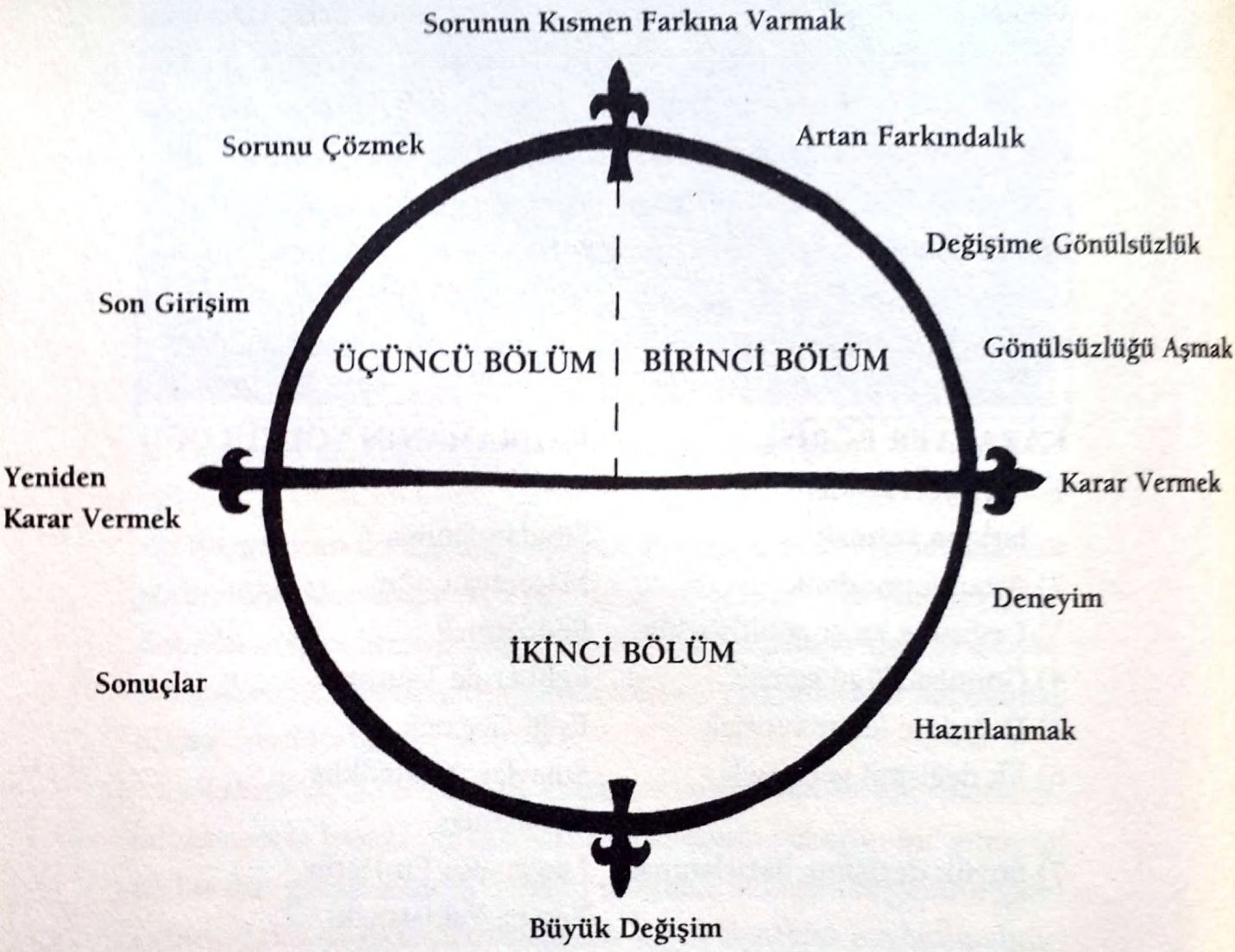
154 Love Story – 1970.

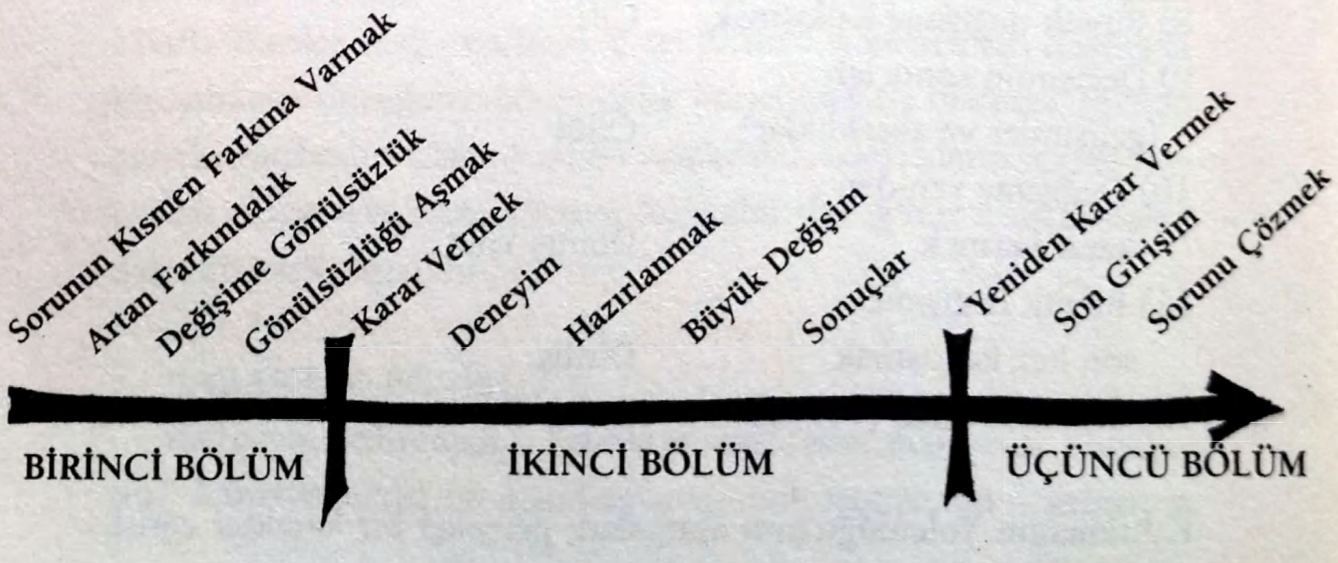
evrelerini ve dönüm noktalarını – tanımlamakta kullanılan bir terimdir. Öykülerde görülen yaygın bir kusur, yazarların kahramanı tek bir olayın tek bir sıçrayışıyla aniden değiştirip geliştirmesidir. Birileri kahramanları eleştirmiştir ya da onlar kendilerinde bir kusur fark edip hemen düzeltmişlerdir veya bir sarsıntı nedeniyle birdenbire tümüyle değişmişlerdir. Hayatta bazen böyle şeyler olur, ama insanların aşamalı olarak değişmesi, bağnazlıktan hoşgörüye, korkaklıktan cesarete, nefretten sevgiye erişmelerinin evreler halinde gerçekleşmesi daha yaygındır. Aşağıda, Kahramanın Yolculuğu modeliyle karşılaştırılan tipik bir karakter eğrisi bulunmaktadır.

KARAKTER EĞRİSİ	KAHRAMANIN YOLCULUĞU
1) Sorunun kısmen farkına varmak	Sıradan Dünya
2) Artan farkındalık	Maceraya Çağrı
3) Değişime karşı gönülsüzlük	Reddetmek
4) Gönülsüzlüğü aşmak	Rehber ile Tanışma
5) Değişime karar vermek	Eşiği Geçmek
6) İlk değişimi geçirmek	Sınavlar, Müttefikler, Düşmanlar
7) Büyük değişime hazırlanmak	Mağaranın En Derin Yeri'ne Yaklaşmak
8) Büyük değişime kalkışmak	Çile
9) Değişimin sonuçları (gelişimler ve aksaklıklar)	Ödül
10) Değişime yeniden karar vermek	Dönüş Yolu
11) Büyük değişime son kez kalkışmak	Diriliş
12) Sorunun nihai çözümü	İksirle Dönüş

Kahramanın Yolculuğu'nun aşamaları, gerçekçi bir karakter eğrisi yaratırken gerekli adımların atılması için iyi bir kılavuzdur.

KARAKTER EĞRİSİ





SON ŞANS

Diriliş, kahramanın tavır ve davranışlarında büyük bir değişiklik yapmak için son girişimidir. Kahraman bu aşamadan sessizce geçerek, çevresindekilere, onları hayâl kırıklığına uğrattığını düşündürtebilir. Karakter umudunu geçici olarak yitirmiştir, ama kararını değiştirirse dirilebilecektir. *Yıldız Savaşları*'ndaki bencil ve yalnız karakter Han Solo, Ölüm Yıldızı'na sızmak için yapılan son denemeye sırtını döner, ama son dakikada ortaya çıkarak, nihayetinde değiştiğini ve iyi bir dava uğruna hayatını feda etmek istediğini gösterir.

ADIMLARA DİKKAT ETMEK

Geriye dönerek bir dünyadan ötekine tehlikeli ve ince bir köprüden geçen kahraman için, Diriliş olası bir sendeleme tehlikesi taşıyabilir. Hitchcock Özel Dünya'dan sağ dönme çabasındaki olası hataları göstermek için bu noktada genellikle yüksekliği kullanır. *Gizli Teşkilat*'ta Cary Grant ve Eva Marie Saint'in karakterleri, Rushmore Dağı'ndaki kayalıklardan sarkmak zorunda kalınca izleyici onların nihai kaderi ve son olası anları konusunda bir gerilime kapılır. Hitchcock'un *Yükseklik Korkusu, Sabotajcı*[155] ve *Hırsızlar Kralı*[156] filmlerinin doruklarında, bütün kahramanlar ölümle yaşam arasında son bir mücadele için yüksek yerlere çıkarlar.

Bazen, kahramanların hedeflerine ulaşmadan önce ellerindekileri kaybetmeleriyle de büyük dramlar yaratılır. *Ateş Savaşı*'ndaki kahramanlar kabilelerine ateşle dönerler, ama son anda bir kaza sonucu suya düşen ateş söner. Tüm umutların söndüğü bu anda, kahramanı son bir sınav beklemektedir. Arkadaşlarına güvence verir, çünkü ateşin sırrını bilmektedir; Çile aşamasında, daha gelişmiş kabilelerin ateş yakmak için özel bir çubuk kullandıklarını görmüştür. Ama onların tekniğini taklit etmeye çalışınca, nasıl yapılacağını unuttuğunu fark eder. Bir kere daha bütün umutlar ölmüş gibi

155 Saboteur – 1942.
156 To Catch a Thief - 1954.

görünmektedir.

O sırada daha gelişmiş bir kabilenin üyesi olan ve onunla macera sırasında tanışan "karısı" öne çıkar ve bir de o dener. Adamlar bir kadının, hem de yabancı bir kadının onları eğitmeye kalkmasından pek hoşlanmazlar. Ama sırrı (ateş çubuğunu kullanmadan önce ellere tükürmeyi) yalnızca o bilmektedir. Ateşi yakmayı başarır; yükselen alevlerle birlikte yaşam umudu geri dönmüştür. Gerçekte kabilenin kendisi de son bir sınavdan geçerek, hayatta kalmak için kadın ve erkeğin bilgeliğinin birleştirilmesi gerektiğini öğrenmiştir. Nihai eşikte tökezlemek, Diriliş ve aydınlanmayı sağlamıştır.

Kahramanın dönüş eşiğinde sendelemesi fiziksel bir olay yerine ahlâki ya da duygusal bir sarsılma da olabilir. *Aşktan da Öte*'nin kapanış anlarında, hem fiziksel hem de duygusal sınavlar vardır. Nazilerce zehirlenen Alicia Hueberman (Ingrid Bergman) büyük bir fiziksel tehlike altındayken, Devlin (Cary Grant) de, görev aşkıyla düşmanın pençesine düşürdüğü Alicia'yı kurtarmazsa ruhunu kaybetme riskiyle karşı karşıyadır.

HAKSIZ TALİP

Peri masallarında çoğu zaman, Diriliş anında olanaksız bir görevi yerine getirmeye giden kahramana karşı bir son dakika tehdidi söz konusudur. Hak ettiği prensesi ya da krallığı almaya kalktığında, bir sahtekâr veya **haksız bir talip** ortaya çıkarak kahramanın becerilerini sorgular veya imkânsız görevi onun değil, kendisinin başardığını ileri sürer. Bir an için kahramanın umudu kalmamış gibidir. Yeniden doğmak için ya öldürdüğü ejderhanın kuyruğunu veya kulağını gösterip başarısını ispat etmek ya da sahtekârı (Gölge figürünü) bir yarışmada yenmek zorundadır.

KANIT

Kanıt sunmak Diriliş aşamasının başlıca işlevlerindendir. Çocuklar yaz tatili dönüşlerinde, onlara yolculuklarını hatırlatacak bir

şeyler getirirler, ama asıl amaçları, diğer çocuklara o egzotik yerlere gerçekten gittiklerini ispatlamaktır. İnanılmamak, başka dünyaları ziyaret edenlerin sık karşılaştığı bir sorundur.

Büyülü dünyadan getirilen kanıtın ortadan kaybolması, yaygın bir peri masalı motifidir. Perilerden alınan altın dolu bir çuval Sıradan Dünya'da açıldığında yalnızca ıslak yapraklar çıkar ortaya ve diğer insanlar, yolcunun ormanda sızıp rüya gördüğünü düşünürler. Ama yolcu, bu deneyimin gerçek olduğunu bilir. Bu motif, özel bir dünyaya ait duygusal ve ruhsal deneyimleri başkalarına açıklamanın güçlüğünü belirtir. İnanmak için bizzat gitmek gerekir. Onları tamamıyla günlük yaşamamızın bir parçası haline getirmezsek Özel Dünya deneyimleri buharlaşıp giderler. Yolculuğun asıl hazinesi, getirilen nesneler değil, öğrenilenler ve iç değişimdir.

FEDAKÂRLIK

Diriliş çoğunlukla kahramandan bir **fedakârlık** bekler. Eski bir alışkanlık veya inanç gibi bir şeyden vazgeçilmelidir. Yunanlıların içmeye başlamadan önce şarabın birazını tanrılar için dökmeleri gibi, bir şeyler geri verilmelidir. Grubun iyiliği için bir şeyler paylaşılmalıdır.

Terminator 2'de biçim-değiştirici düşman, fiziksel bir dorukta ortadan kaldırılmıştır, ama robot kahraman, Terminator (Arnold Schwarzenegger) gelecekteki vahşeti engellemek için kendini feda ettiğinde, izleyici daha yüksek bir duygusal doruğa eriştirilir. Başka bir deyişle bu anın kahramanı John Connor'dır ve Terminator'ün ölüme atılmasına izin vererek kendinden bir parçayı, Rehber/baba figürünü kurban etmek zorundadır. Benzer bir kendini feda etme doruğuna *Yaratık 3*'te[157] rastlanılır. İçinde bir canavar barındığını öğrenen Ripley (Sigourney Weaver), grubun iyiliği için kendini yok oluşun kollarına bırakır. Charles Dickens'ın *İki Şehrin Hikâyesi* ro-

157 Alien 3 – 1992.

manındaki, başka birinin yaşamını kurtarmak için giyotine yürüyen adam, edebiyatta fedakârlığa klasik bir örnektir.

Fedakârlık (sacrifice) Latince "kutsallaştırma" anlamına gelen sözcükten türemiştir. Kahramanlar genellikle ya bir şeyi teslim ederek ya da kendilerinden bir parçayı vererek fedakârlık yapıp öyküyü kutsallaştırmak zorundadır. Bazen fedakârlık grup üyelerinin ölümüdür. *Yıldız Savaşları*'nın doruğunda Luke Skywalker, Ölüm Yıldızı'nı yok etme çabaları sırasında birçok yoldaşının öldüğünü görür. Luke da kişiliğinden bir parçayı vermiştir: Makinelere olan güvenini. Kafasının içinde Obi Wan'ın sesiyle "Güç"e güven duymaya karar verir ve makineler yerine içgüdülerine inanmayı öğrenir.

Dizinin ikinci filminin doruğunda, Luke bir başka kişisel fedakârlıkta daha bulunur. Burada İmparator'dan kaçarken bir elini kaybeder. Ama üçlemenin son filminde, bunun karşılığı olarak Güç üzerinde yeni kontroller kazanır.

ÖZÜMSEME

Diriliş, kahramanın tüm karakterlerden öğrenebileceği her şeyi öğrendiğini ya da özümsediğini göstermesi için bir fırsattır. İdeal bir dorukta öğrenilen her şey sınanır ve kahramana, yol boyunca karşılaştığı Rehber, Biçim-değiştirici, Gölge, Gardiyanlar ve Müttefikler gibi karakterleri özümsediğini gösterme şansı tanınır.

DEĞİŞİM

Diriliş'in daha yüksek dramatik amacı, kahramanın gerçekten değiştiğine dair elle tutulur bir işaret vermektir. Eski Benlik'in tamamen öldüğü kanıtlanmalı ve yeni Benlik eskisini tuzağa düşüren baştan çıkarmalar ve bağımlılıklara karşı bağışık olmalıdır.

Yazarların bunun için başvurdukları yol, değişimi kahramanların görünüşleri ya da eylemleriyle yansıtmaktır. Kahramanın çevresindeki insanların onun değiştiğini fark etmesi ya da onu değişim hakkında konuşturmak yeterli değildir. İzleyici bunu onun giyi-

minde, tavırlarında ve eylemlerinde görmelidir.

Amazon'da Fırtına'nın görsel anlamda gerçekleştirilmiş, iyi geliştirilmiş bir Diriliş yaklaşımı vardır. Filmin aksiyon bakımından doruğunda, Joan Wilder ve Jack Colton düşmanları yenmek, rehin kız kardeşi kurtarmak ve hazineyi geri almak üzere birleşirler. Ama Jack, Joan'ın romantik kurgu çizgisini sapmaya uğratarak derhal uzaklaşır. Bir adamla huzura kavuşma fırsatı, son anda Joan'ın avucunun içinden kaçıp gider. Jack bir veda öpücüğü verir ve onun her zaman bir kahramanın özelliklerini taşıdığını söyler; ama sonunda, kalbini dinlemektense parayı tercih eder ve bir timsahın yuttuğu zümrüdün peşine düşer. Joan'ı romantik açıdan yaslı ve doyumsuz bırakmıştır. Aksiyon kurgusu zaferle noktalanmıştır, ama duygusal kurgu görünüşe bakılırsa bir trajediye benzemektedir.

Joan'ın korkuluğun üzerinden bakışından, birkaç ay sonrasına, New York'taki ofise geçeriz. Menajeri, onun gerçek deneyimlerine dayanan en son notlarını okumaktadır. Ekrandaki her şeyden Joan Wilder'ın değiştiği, bir şekilde dibe vurduğu, öldüğü ve duygusal açıdan yeniden doğduğu bellidir. Notlar, katı yürekli menajeri bile ağlatır. Bunun şimdiye dek Joan'ın en iyi kitabı olduğunu belirtir ve kısa sürede tamamlandığının altını çizer. Özel Dünya Çile'si Joan'ı daha iyi bir yazar yapmıştır ve görünüşü de daha önce hiç görmediğimiz kadar "düzenli" ve iyidir.

Sahnenin sonunda Joan son bir duygusal sınavdan geçer. Menajer, kitabın Joan'ın gerçek yaşamına benzemeyen, kahramanların birleştiği son sayfaları hakkında konuşur. Eğilerek yaklaştığı Joan'a, her zamanki başat tavırlarıyla "dünya standartlarında bir umutsuz romantik" olduğunu söyler.

Joan burada çökebilir, erkeğini elde edememenin üzüntüsüyle ağlayabilir ve menajerinin görüşüne katılabilirdi. Eski Joan belki sarsılabilirdi. Ama yenisi böyle yapmaz. Bu duygusal sınavı, verdiği yanıtla geçer. Kibar ama ciddi bir sesle karşı çıkarak, "Hayır, umutlu bir romantik," der. Görünüşünden hâlâ biraz acı çektiğini

anlarız, ama genel durumu iyidir. Birilerinin onu sevmesinden bağımsız bir şekilde kendini sevmeyi öğrenmiş ve daha önce eksikliğini çektiği kendine güvene kavuşmuştur. Sonra, sokakta önceleri gözünü korkutan adamları başından savar. Bir Diriliş yaşamıştır. Görünüşü ve eylemleri itibarıyla, ekranda görebildiğiniz ve yüreğinizde hissedebildiğiniz biçimde bir değişim geçirmiştir.

OZ BÜYÜCÜSÜ

Oz Büyücüsü *kahramanın değişimini betimleme konusunda* Amazon'da Fırtına *kadar görselliğe başvurmaz, ama yine de sözcüklerle ifade edilen bir yeniden doğum ve öğrenmeye sahiptir. Dorothy açısından Diriliş, Büyücü kaza eseri balonla uçup gittiğinde tüm umutların ölmüş gibi göründüğü vaziyetten kurtulmaktır. Tam da Dorothy bir daha asla dönemeyecekmiş gibi görünürken, bizi eve ve aileye bağlayan olumlu animayı simgeleyen İyi Cadı bir kere daha ortaya çıkar. Dorothy'ye başından beri eve dönme gücüne sahip olduğunu söyler. Bunu daha önce söylememiştir, çünkü Dorothy "...inanmayacaktır. Bunu kendisi öğrenmek zorundadır."*

Teneke Adam doğruca sorar, "Ne öğrendin Dorothy?" Kendi "bahçesinde" kendi "kalbinin arzusunun" peşinden gitmeyi öğrendiğini söyler. Tıpkı Joan Wilder gibi Dorothy de mutluluk ve bütünlüğün içinde olduğunu öğrenmiştir; bu sözel ifade, Amazon'da Fırtına*'nın Diriliş sahnesinde görebildiğiniz görünüş ve davranış değişiklikleri kadar etkili değildir. Yine de Dorothy bir şeyler öğrenmiştir ve artık en son eşikten geçebilecektir.*

* * *

Diriliş, kahramanın final sınavı, öğrendiklerini göstermek için son şansıdır. Kahramanlar, son bir fedakârlık ya da ölümle yaşamın gizemlerinin daha derin bir tecrübesiyle tamamen arınırlar. Kimile-

ri bu tehlikeli aşamayı geçemez, ama hayatta kalanlar, İksirle Dönüş yoluna koyularak Kahramanın Yolculuğu çemberini tamamlamak üzere yollarına devam ederler.

YOLCULUĞUN SORGULANMASI

1. *King Kong, Rüzgâr Gibi Geçti, Kuzuların Sessizliği* ve *Ölüm Kadına Yakışır* filmlerinin Diriliş aşamaları nelerdir?

2. Karakteriniz yol boyunca hangi olumsuz özellikleri edinmiştir? Hâlâ düzeltilmeyi bekleyen ne gibi kusurları var? Hangi kusurları düzeltmeden korumak istiyorsunuz? Hangileri kahramanınızın doğası açısından gerekli?

3. Kahramanınız ne gibi bir ölüm ve yeniden doğum çilesinden geçiyor? Kahramanınızın hangi yönü Diriliyor?

4. Öykünüzde fiziksel bir kavga gerekiyor mu? Kritik noktada kahramanınız aktif mi?

5. Kahramanınızın karakter eğrisini inceleyin. Aşamalı değişimler gerçekçi bir şekilde gelişiyor mu? Karakterinizin son değişimi, eylemleri ve tavırlarında gözlemlenebiliyor mu?

6. Kahramanın öldüğü ya da başına gelenlerden bir ders çıkarmadığı bir trajediden kim, ne öğrenebilir?



İKSİRLE DÖNÜŞ

On ikinci Aşama:
İKSİRLE DÖNÜŞ

"Hayır, Em Teyze, orası gerçek bir yerdi.
Üstelik bazı şeylerin hiç de iyi olmadığını hatırlıyorum.
Ama çoğu güzeldi. Yine de herkese 'Ben eve gitmek
istiyorum,' deyip durdum sürekli."
— *Oz Büyücüsü*'nden

Tüm çilelerden kurtulan, ölümden dönen kahramanlar, başlangıç noktalarına dönüp eve gider ya da yolculuğu sürdürürler. Ama her zaman, sonuna henüz geldikleri yol yüzünden sonsuza dek farklı olacak yeni bir yaşama başladıkları duygusuyla devam ederler. Şayet gerçek kahramanlar iseler, Özel Dünya'dan diğerleriyle paylaşacak ya da hasta toprakları iyileştirme gücüne sahip bir şeyle, **İksir** ile dönerler.

Biz arayıcılar sonunda, arınıp, temizlenip, yolculuğumuzun meyvelerini yüklenerek eve döndük. Yiyecekleri ve hazineyi, onların nasıl elde edildiğiyle ilgili birçok iyi öyküyle birlikte Kabile'yle paylaşacağız. Bir çember tamamlandı, bunu hissedebilirsin. Kahramanlar Yolu'ndaki mücadelelerimizin topraklarımıza yeni bir yaşam getirdiğini görebilirsin. Başka serüvenler de olacaktır, ama şimdiki bitti ve dünyamıza iyilik, sağlık ve bütünlük getirdi. Arayıcılar eve döndüler.

DÖNÜŞ

Ateş Savaşı'nın, avcı/toplayıcıların dış dünyalardaki maceraları anlatmak için birbirleriyle yarıştıkları harikulade Dönüş sahnesi, öykücülüğün muhtemelen nasıl başladığını gösterir. Filmin kahra-

manları kamp ateşinin çevresinde serüvenin meyvelerinin tadını çıkarırlar. Av grubunun Üçkâğıtçı soytarısı öykücü rolüne bürünür ve Sınav evresinden başlayarak Eşik Gardiyanı olan mamutu, sesler ve eğlenceli mimiklerle taklit ederek macerayı özetler. Yaralarıyla ilgilenilen bir avcı, öykülerin iyileştirici gücünü yansıtıp kahkaha atar. İksirle Dönüş, maceradan çıkardığınız dersleri kullanarak günlük yaşamınızı ve yaralarınızı iyileştirmek anlamına gelir.

DÜĞÜMÜN ÇÖZÜLMESİ

Dönüş, düğümün çözülmesi olarak da düşünülebilir. Bir öykü, karakterlerin yaşamlarının tutarlı bir tasarımla birleştirildiği bir örgüye benzer. Kurguda yer alan unsurlar, çatışma ve gerilim yaratmak için birlikte örülür; genellikle bu çatışma ve gerilimden kurtulmak için örgünün çözülmesi beklenilir. Düğümlerin çözülmesi derken, aynı zamanda "gevşek uçların" bağlanmasından da bahsediyoruz. Bağlamak veya çözmek ifadeleri, öykünün adeta bir örgü olduğunu ve düzgünce bitirilmezse karışıp paçavraya döneceğini belirtmektedir. Bu nedenle öykü boyunca yarattığınız tüm altkurguların ve sorularla meselelerin Dönüş evresinde halledilmesi önemlidir. Bir Dönüş'ün yeni sorular yaratması sorun değildir – aslında bu oldukça caziptir de – ancak tüm sorulara göndermede bulunmak ya da en azından onları bir kere daha dile getirmek gerekir. Genellikle yazarlar, tüm bu unsurlardan oluşan çemberin kapandığı duygusunu yaratmaya çalışırlar.

İKİ ÖYKÜ BİÇİMİ

Kahramanın Yolculuğu'nu sonlandırmak için iki yol vardır. Bir öyküyü bitirmek için özelikle Batı kültürü ve Amerikan filmlerinde oldukça tercih edilen, daha geleneksel yöntem, kapanış ve tamamlanma duygusu veren **dairesel** biçimdir. Asya, Avustralya ve Avrupa filmlerinde popüler olan diğer yöntemse yanıtlanmamış sorular, çok anlamlılık ve çözülmemiş çatışmalarla dolu **açık-uçlu** yakla-

şımdır. Kahramanlar iki biçimde de farkındalıklarını arttırabilirler, ama açık-uçlu biçimde sorunları tamamen çözülmez.

DAİRESEL ÖYKÜ

En popüler öykü tasarımı, anlatıcının başlangıç noktasına döndüğü **dairesel** veya **kapalı** biçimmiş gibi görünüyor. Bu yapıda, kahramanı kelimenin tam anlamıyla başladığı yere ya da dünyaya döndürebilirsiniz. Dönüş, bir başlangıç imgesinin yeniden gösterimi veya Birinci Bölüm'den bir diyaloğun ya da durumun tekrarlanmasıyla, görsel veya mecazi bir daire de olabilir. Bu, gevşek uçları bağlayıp öyküye tamamlanmış hissi vermenin bir yoludur. Kahraman yolculuğunu tamamladığında görüntüler ya da cümleler yeni anlamlar kazanabilirler. Temanın orijinal içeriği Dönüş aşamasında evrilebilir. Nitekim müzikte de, pek çok bestenin sonunda başlangıç temasına dönülür.

Kahramanınızı başlangıç noktasına döndürmeniz veya nasıl yola çıktığını hatırlatmanız, izleyiciye bir karşılaştırma fırsatı sunmanızı sağlar. Kahramanınızın ne kadar yol kat ettiği, nasıl değiştiği ve eski dünyasının şimdi ne kadar başka göründüğü konusunda bir ölçüt verir. Bu tamamlanmışlık ve karşılaştırma hissini sağlamak için bazen yazarlar, kahramanlarının ne kadar değiştiğini izleyicilere göstermek üzere, başlangıçta güç veya imkânsız gibi görünen bazı deneyimleri Dönüş aşamasında onların karşısına çıkarırlar. *Hayalet*'te kahraman, Sıradan Dünya'sında "Seni seviyorum" diyememektedir. Ama öldükten ve ölüler dünyasında birçok sınavdan geçtikten sonra, Dönüş'te hâlâ yaşayan karısının duyabilmesi için bu çok önemli sözcükleri söylemeyi başarır.

Sıradan İnsanlar'da genç kahraman Conrad, Sıradan Dünya'sında öylesine mutsuzdur ki, annesinin yaptığı yumurtalı ekmekleri yiyemez. Bu onun içsel sorunlarının, sevgiyi kabullenememesinin dışsal bir yansımasıdır; çünkü kardeşi öldüğü için kendisinden nefret etmektedir. Birçok ölüm ve yeniden doğum çilesini atlattıktan

sonra, Dönüş evresinde, bir sersem gibi davrandığı için kız arkadaşından özür dilemeye gider. Kapı açılıp kahvaltı için içeri davet edildiğinde bu kez iştahı yerine gelmiştir. Yemek yiyebilmesi, onun değişiminin dışsal bir göstergesidir. Tavırlardaki bu gerçek değişim, yalnızca Conrad'ın kendini farklı hissettiğini söylemesinden veya birinin, onun geliştiğini gözlemleyip yorum yapmasından daha etkilidir. Bu şekilde değişim sembolik düzeyde bildirilir ve izleyiciyi daha dolaylı, ama daha derinden etkiler. İncelikli bir şekilde karakterin yaşamının bir bölümünün bittiği, bir çemberin kapandığı ve yenisinin başlamak üzere olduğu duygusu verilir.

MÜKEMMELİ BAŞARMA

Hollywood filmlerinin "mutlu sonları", çoğunlukla mükemmelliğe ulaşılmasıyla biten peri masallarına benzer. Pek çok peri masalı bunu anlatmak üzere, "onlar ermiş muradına" gibi cümlelerle biter. Bu masallarda dağılan aileler bir araya getirilir, tamamlanır.

Öyküleri sonlandırmakta, evlilikler oldukça revaçtadır. Evlilik, bekârlığın sonu ve yeni bir hayatın başlangıcıdır. Yeni başlangıçlar ideal biçimlerindedirler ve bozulmamışlardır.

Öykünün sonunda yeni bir başlangıcı göstermek için yeni bir ilişki kurulması da başka bir yöntemdir. *Casablanca*'da Humphrey Bogart, zorlu bir Diriliş fedakârlığında bulunarak, sevdiği kadınla birlikte olma fırsatından vazgeçer. Bu deneyimden kazandığı ödül, yani İksir, Claude Rains'le kurduğu yeni ittifaktır. Film tarihinin en ünlü sözlerinden birini dile getirerek şöyle der: "Louie, sanırım bu, güzel bir dostluğun başlangıcı."

AÇIK UÇLU ÖYKÜ

Öykücüler temelde Birinci Bölüm'de yaratılan dramatik soruya göndermede bulunarak, dairesel bir tamamlanma ya da kapanış duygusu vermek için pek çok yöntem düşünmüştür. Ancak ara sıra birkaç gevşek uç bırakılmak istenebilir. Bazı öykücüler **açık uç-**

lu Dönüş aşamalarını tercih ederler. Açık uçlu bakış açısından öykü, bittikten sonra da anlatılmaya devam edilir; izleyicinin aklında ve yüreğinde, bir filmi gören ya da bir kitap okuyanların konuşmalarında ve tartışmalarında öykü sürdürülür. Açık uçlu yöntemi kullanan yazarlar, ahlâki sonucu izleyiciye ya da okuyucuya bırakırlar. Bazı soruların yanıtı yoktur, bazılarının ise çoktur. Bazı öyküler soruları yanıtlayıp bulmacaları çözerek değil, öykü bittikten sonra da izleyicide yankılanacak yeni sorular yaratarak sonlanırlar.

Hollywood filmleri tüm sorunların çözüldüğü ve izleyicinin kültürel varsayımlarına müdahale edilmeyen peri masalıvari sonları nedeniyle sıklıkla eleştirilir. Buna karşın açık uçlu yaklaşım, dünyayı bulanık, kusurlu bir yer olarak değerlendirir. Keskin ya da gerçekçi tonda, incelikli öyküler için, açık uçlu biçim daha uygun düşebilir.

DÖNÜŞÜN İŞLEVLERİ

Yolculuğun diğer aşamaları gibi İksirle Dönüş de birçok işlevi yerine getirebilir, ama seyahatin son unsuru olarak özel bir yere sahiptir. Dönüş, bazı yönlerden Ödül'e benzemektedir. İkisi de bir ölüm ve yeniden doğma ânının arkasından gelir ve ikisi de ölümden kurtulmanın sonuçlarını yansıtabilir. Kılıcın Kavranması evresinin ele geçirme, kutlama, kutsal birleşme, kamp ateşi sahneleri, kendini fark etme, intikam ya da misilleme gibi bazı işlevleri de, Dönüş'te ortaya çıkabilir. Ama Dönüş izleyicinin duygularına dokunmak için son fırsatınızdır. Öykünüzü, izleyiciyi amaçladığınız gibi doyuracak veya kışkırtacak şekilde bitirmeniz gerekir. Dönüş, eşsiz konumu gereği özel bir önem taşır ve bu nokta yazarlarla kahramanları açısından tuzaklarla doludur.

SÜRPRİZ

Her şey aşırı düzgün veya tam da beklenildiği gibi çözülürse, Dönüş bir hayâl kırıklığı yaratabilir. İyi bir Dönüş kurgu düğümle-

rini çözmeli, ama belli miktarda sürpriz barındırmalıdır. Bu, bir şeylerin açığa çıkarılmasıyla yapılabilir. Yunanlılar ve Romalılar, oyunlarının ve anlatılarının sonuna çoğunlukla bir "tanıma" sahnesi yerleştirirler. Çoban olarak yetiştirilen genç kadınla erkek, herkesi şaşırtarak, uzun zaman önce evlenmeleri kararlaştırılan prens ve prenses olduklarını keşfederler. Trajedide Oedipus, Çile aşamasında öldürdüğü adamın babası, kutsal birleşmeyle evlendiği kadının ise annesi olduğunu öğrenir. Burada "tanıma", neşeden çok dehşet duygusunu beraberinde getirmektedir.

Dönüş, son bir bükülme, sapma da barındırabilir. Bu da bir tür yanlış yönlendirmedir: İzleyiciyi bir şeye inandırıp son anda oldukça başka bir gerçekliği açığa serersiniz. *Çıkış Yok*[158] filminin son on saniyesinde, kahramanla ilgili tümüyle başka bir düşünceye kapılırsınız. *Temel İçgüdü*, iki bölüm boyunca, Sharon Stone'un karakterini katil olarak düşünmenizi sağlar, dorukta sizi onun masumiyetine inandırır ve beklenmedik bir final sahnesiyle yeniden kuşkuya düşürür.

Böylesi Dönüş sahnelerinde, sanki "Sizi kandırdık!" dermiş gibi ironik ya da kinik bir hava vardır. Safdilane bir şekilde, bazı karakterlerin iyi insanlar olduklarını ya da iyinin her zaman kötüyü yendiğini düşünürken yakalanırsınız. Bu sapmaların daha az alaycı bir yorumuna, insan doğasının olumlu yanlarını göstermek için bu tekniği kullanan O.Henry gibi yazarlarda rastlanır. Bir öyküsünde, evli, fakir ve genç bir çift, Noel armağanlarıyla birbirlerini şaşırtmak için fedakârlıklar yapar. Sonunda kocanın, karısının güzelim uzun saçlarına bir toka alabilmek için saatini, kadının da onun çok sevdiği saatine bir zincir alabilmek için saç örgülerini sattığı anlaşılır. Armağanlar ve fedakârlıklar birbirlerini işe yaramaz hale getirmiş, ama çifte, aşkın hazinesi kalmıştır.

158 No Way Out – 1950.

ÖDÜL VE CEZA

Dönüş evresinin özel bir görevi de nihai ödül ve cezaları belirlemektir. Bir tamamlanmışlık duygusu vererek öykünün dünyasındaki dengenin yeniden sağlanmasının bir parçasıdır bu. Final sınavlarından sonra notunuzu öğrenmek gibidir. Düşmanlar yaptıkları kötülüklerin karşılığında kaçınılmaz kaderleriyle yüzleşmeli, kolayca paçayı sıyırmamalıdırlar. İzleyiciler bundan nefret ederler. Ceza suça uygun düşmeli ve **şiirsel adalet** niteliğini taşımalıdır. Başka bir deyişle düşmanın ölümü veya hak ettiğini bulması, günahlarıyla doğrudan bağlantılı olmalıdır.

Kahramanlar da hak ettiklerini almalıdırlar. Birçok filmin kahramanı gerçekte hak etmedikleri ödülleri alırlar. Ödül, yaptıkları fedakârlıklarla orantılı olmalıdır. Şefkat gösterdiğiniz için ölümsüzlüğe erişemezsiniz. Ayrıca kahramanlar derslerini öğrenmeyi başaramazlarsa Dönüş'te bunun cezasını çekebilirler.

Elbette, dramatik bir bakış açısıyla yaşamın hiç de adil olmadığını düşünüyorsanız, Dönüş'te verilen ödül ve cezalarla bu görüşünüzü her şekilde yansıtabilirsiniz.

İKSİR

Kahramanın Yolculuğu'nun son aşamasının asıl anahtarı **İksir**'dir. Kahraman, paylaşmak için Özel Dünya'dan ne getirir? İster kahramanın ait olduğu toplulukla, ister izleyiciyle paylaşılsın, İksir getirmek kahramanın son sınavıdır. Bu, onun "orada" bulunduğunu kanıtlar, herkese bir örnek sağlar ve hepsinden ötesi, ölümün yenilebileceğini gösterir. İksir, Sıradan Dünya'daki yaşamı düzeltecek bir güce bile sahip olabilir.

Kahramanın Yolculuğu'ndaki başka her şey gibi, İksir ile dönmek de, gerçek ya da mecazi olabilir. İksir, tehlike altındaki bir topluluğu kurtarmak için getirilen gerçek bir madde veya ilaçtır belki (birçok "Uzay Yolu" dizisinin kurgusu ve *Doğadaki Umut*[159]'un te-

159 Medicine Man – 1992.

masıdır bu). Özel Dünya'da ele geçirilen ve bir grup serüvenci arasında paylaşılan hakiki bir hazine de olabilir. Açıkçası, insanları maceraya sürükleyebilecek herhangi bir şey olması mümkündür: Para, şöhret, güç, aşk, barış, mutluluk, başarı, sağlık, bilgelik veya anlatacak iyi bir öykü. En iyi İksirler, izleyici ve kahramanı ileri bir farkındalık boyutuna taşıyanlardır. *Sierra Madre Hazinesi*[160] filminde, altının tozdan farksız, gerçek İksir'inse uzun ve huzurlu bir yaşam sürmek olduğu açığa çıkar.

Kral Arthur öykülerinde İksir, Kâse'dir. Balıkçı Kral yeniden huzura kavuşabilir. Eğer Percival ve şövalyeler Kâse'yi kendilerine saklamış olsaydılar, böyle bir şey söz konusu olmazdı.

Yolcu geriye paylaşacak bir şey getirmezse, bir kahraman değil, bir alçak, bir bencil ve aydınlanmamış biridir. Dersini almamıştır. Gelişmemiştir. İksirle Dönüş, kahramanın son sınavıdır ve görevinin meyvelerini paylaşacak kadar olgun olup olmadığını gösterir.

AŞK İKSİRİ

Aşk, elbette en güçlü İksirler arasındadır. Son bir fedakârlığa kadar kazanılamayan bir ödül olabilir. *Amazon'da Fırtına* filminde Joan Wilder, erkeklerle ilgili fantezilerine bir son vermiş ve eski, kararsız kişiliğine veda etmiştir. Onun ödülü de, New York'a mucize eseri getirdiği bir yelkenliyle onu almaya gelen Jack Colton'dır. Colton, peşinden koştuğu İksir'i – değerli zümrütü – bir başka biçime, aşka dönüştürmüştür. Joan aşk ödülünü almıştır, ama onu, onsuz yaşayabileceğini öğrenerek hak etmiştir.

DÜNYANIN DEĞİŞMESİ

İksir'in bir başka yönü de, kahramanların beraberlerinde getirdikleri bilgeliğin yalnızca onları değil, çevrelerindeki herkesi değiştirecek güce sahip olabilmesidir. Tüm dünya değişmiş ve bu değişimin sonuçları her yere yayılmıştır. *Excalibur*'da bunu anlatan gü-

160 The Treasure of the Sierra Madre – 1948.

zel bir imge vardır. Percival, Kâse'yi hasta Arthur'a getirdiğinde kral iyileşir ve şövalyeleriyle yeniden at koşturur. Öylesine hayat doludurlar ki, onlar geçerken bitkiler çiçek açar. Onlar, varlığıyla doğayı yenileyen canlı İksir'dir artık.

SORUMLULUK İKSİRİ

Yaygın ve güçlü bir İksir unsuru da, kahramanların yalnızlıklarını terk ederek bir grubun liderliğini üstlenmek ya da ona hizmet etmek için sorumluluk altına girmeleridir. Aileler, ilişkiler ve şehirler kurulur. Kahramanın merkezi, egodan Benlik'e taşınır ve bazen grubu kapsayacak ölçüde genişler. George Miller'ın *Çılgın Max-Yol Savaşçısı*[161] ve *Çılgın Max 3*[162] filmlerinin yalnız kahramanı Mad Max, bir grup yetim çocuğun üvey babası ve Rehber'i olmak için, inzivaya çekilmekten vazgeçer. Çocuklara aktardığı İksir, onun hayatta kalma yeteneği ve felaket öncesi dünyayla ilgili anılarıdır.

TRAJİK İKSİR

Trajik durumlarda, kusurları tarafından alt edilen kahramanlar ölür ya da yenilgiye uğrarlar. Ama bu deneyimden artakalan bir öğreti ve bir İksir vardır. Kim öğrenir? İzleyiciler; çünkü trajik kahramanın hatalarını ve bunun sonuçlarını görürler. Hangi yanlışlardan kaçınmaları gerektiğini öğrenirler ve söz konusu deneyimden edindikleri İksir budur.

ÜZGÜN AMA DAHA BİLGE

İksir bazen, kahramanların yol boyunca yaptıkları hataları üzüntüyle hatırlamalarıdır. Kahramanın bu deneyimi yaşayarak **üzgün ama bilge** olduğunu kabullenmesiyle bir kapanış hissi yaratılır. Yanında getirdiği İksir acı bir ilaçtır, ama aynı yanlışı yeniden yapmasına engel olur ve onun acısı, bu yoldan gitmemeleri için iz-

161 Mad Max: Road Warrior – 1981.

162 Mad Max: Beyond the Thunderdome – 1985.

leyicilere yapılan açık bir uyarıdır. *Tehlikeli İş*[163] ve *Beyazlar Beceremez*[164] filmlerinin kahramanları, acı ve zevkin birbirine geçtiği bir öğrenme yoluna çıkmışlardır. Sonunda aşk ödülünü yitirip düşlerinin kadınına kavuşamadan geri dönerlerken, kendilerini tecrübe İksir'iyle avutmak zorunda kalırlar. Bu öyküler, meselenin kapandığı ve kahramanların nihai dengeye ulaştığı duygusunu yaratır.

ÜZGÜN AMA DAHA BİLGE DEĞİL

"Üzgün ama daha bilge" kahraman, budalalık yaptığını kabullenerek, iyileşmenin ilk adımını atar. Gerçek budala bu durumu anlamayandır. Ya yanlışı hiç görmez ya da başından geçenlere karşın dersini almaz. Korkunç çilelere göğüs gerdikten sonra bile, en başta başını belaya sokan davranışları yineler. **Üzgündür ama daha bilge değildir.** Bu da başka bir tür dairesel kapanıştır.

Bu Dönüş tarzında, hovarda ya da budala bir karakter gelişmiş ve değişmiş gibi görünür. Crosby-Hope filmlerindeki Bob Hope ya da *Ticaret Yerleri ve 48 Saat*'teki Eddie Murphy gibi bir Üçkâğıtçı veya soytarı karakteri, dersini aldığına yemin edebilir. Ancak sonunda İksir şişesini kırar ve eski hatasına geri döner. Orijinal, baskı altına alınamayan tavırlarını yineleyerek çemberi kapatabilir ve serüveni yinelemek gibi bir lanete maruz kalır.

Çünkü İksir'le dönememenin cezası şudur: **Tüm dersler alınana ya da İksir getirilip paylaşılana dek, kahraman ya da başka biri, Çileleri yinelemeye lanetlenmiştir.**

SONSÖZ

Tıpkı bazı öykülerde aksiyondan önce bir önsöz bulunması gibi, öykünün gövdesinin ardından bir **sonsöz** gelmesi gerekebilir. Ender durumlarda, sonsöz ya da sondeyişler, karakterlerin ne hale

163 Risky Business – 1983.
164 White Men Can't Jump – 1992.

geldiklerini göstermek için, gelecekte bir zamanı yansıtarak öyküyü tamamlama işlevini üstlenebilirler. *Sevgi Sözcükleri*'nde[165] ana öykü bittikten sonra karakterlerin bir yıl sonraki durumlarını gösteren bir sonsöz vardır. Aktarılan duygu yaşamın, ölüm ve kederin ardından da sürdüğüdür. *Bak Şu Konuşana*[166] filminin ana kurgusu çözümlendikten dokuz ay sonra bebek kahramanın kız kardeşinin doğumu, bir sonsözle gösterilir. Kritik bir dönemden geçen bir grup karakteri yansıtan *Amerikan Graffiti*[167] veya *Şeref* ya da *On İki Kahraman Haydut* gibi savaş filmleri, kişilerin nasıl yaşadığı, öldüğü veya hatırlandığını gösteren kısa bölümlerle biterler. *Kızlar Sahada* filmi, yaşlı bir kadın oyuncunun, anılarında birçok takım arkadaşını görmesini yansıtan geriye dönüş sahnesiyle, kapsamlı bir sonsöze sahiptir. Böylelikle oyuncuların kaderleri açıklanmıştır; artık altmışlı yaşlarında olan kadınlar, hâlâ oynayabildiklerini göstermek için bir oyun kurarlar. Kahramanı ve izleyiciyi dirilten iksir, onların ruhudur.

Bunlar, Dönüş aşamasının işlev ve amaçlarından birkaçıydı. İksirle Dönüş'ün kaçınılması gereken tuzakları da vardır.

DÖNÜŞÜN TUZAKLARI

Dönüşte, her şeyi eline yüzüne bulaştırmak kolaydır. Birçok öykü son anda dağılır. Dönüş çok ani, çok uzun, odaksızdır veya şaşırtıcı ya da doyurucu olmaktan uzaktır. Yazarın yarattığı düşünce zinciri ya da ruh durumu ortadan kalkar ve bütün çaba boşa harcanır. Dönüş fazla bulanık da olabilir. Kadının suçu konusundaki belirsizliği çözmekteki başarısızlığı nedeniyle, pek çok kişi *Temel İçgüdü*'nün sonunu kusurlu bulur.

165 Terms of Endearment – 1983.
166 Look Who's Talking – 1989.
167 American Graffiti – 1973.

ÇÖZÜLMEYEN ALT ÖYKÜLER

Yazarların Dönüş aşamasında bütün unsurları bir araya getirememesi de bir başka tuzaktır. Alt öykülerin düğümlerini çözmeden bırakmak, günümüz yazarları arasında oldukça yaygındır. Belki de ana karakterlerin üstesinden gelme ve öyküyü tamamlamaktaki acelecilik nedeniyle, izleyici için oldukça ilgi çekici olan ikincil karakterler ve düşünceler kaderlerine terk edilir. Daha eski filmler, daha bütünsel ve daha doyurucu olma eğilimindedirler, çünkü yapımcılar her bir alt öyküyü halletmek için uğraşırlar. Karakter oyuncularının bölümleri, başlangıçta, ortada ve sonda bir yerde hesaba katılabilir. Yaygın yöntemle: **Alt öyküler, her biri bir bölüme dağıtılmış an az üç sahneye sahip olmalıdır.** Tüm alt öyküler Dönüş'te çözümlenmelidir. Her bir karakter, bir tür İksir'le geri dönmelidir.

ÇOK FAZLA SON

Öte yandan, Dönüş yorucu olmamalı ve kendini yinelememelidir. Dönüş aşamasının bir başka genel geçer yöntemi, **Basit Her Zaman İyidir** ilkesini esas almaktır. Birçok öykü, yalnızca çok fazla bitişe sahip olduğu için başarısızlığa uğrar. İzleyici öykünün bittiğini hisseder, ama muhtemelen doğru sonu seçmeyi başaramayan yazar birkaç şekil dener. Böylelikle yazarın yarattığı enerji boşa harcanır ve izleyici hüsrana uğrama eğilimi gösterir. İnsanlar öykünün kesinlikle bittiğini bilmek isterler ki, güçlü bir duygu şarjıyla çabucak kalkıp sinemadan çıkabilsinler veya kitabı bitirebilsinler. *Lord Jim*[168] gibi bir film, bitmek bilmeyen doruklar ve sonlarla izleyicinin sabrını tüketebilir.

Yalınlığın en uç örneklerinin arasında, *Karate Kid* filminin doruğunu oluşturan dövüş müsabakası sayılabilir. Son tekme hedefe ulaşıp kahraman dövüşü kazandığında, tematik final müziğiyle birlikte derhal yazılar akmaya başlar. Hemen hemen hiç çözümleme yoktur.

168 Lord Jim - 1965.

ANİ SONLAR

Dönüş, doruktan sonra yazarın çok çabuk pes ettiği duygusunu vererek fazla ani gibi de görünebilir. Karakterlere veda etmek ve sonucu göstermek için belli bir duygusal alan ayrılmadığı sürece, öyküler tamamlanmamış hissi yaratabilir. Ani bir Dönüş birinin hiçbir şey söylemeden telefonu kapatmasına ya da pilotun, uçağı iniş konumuna getirmeden kabini terk etmesine benzer.

ODAK

Birinci Bölüm'de yaratılan ve İkinci Bölüm'de sınanan sorular yanıtlanmazsa, Dönüş odağını yitirmiş gibi görünebilir. Yazarlar doğru sorular ortaya atmakta daha en başında başarısızlığa uğrayabilirler. Farkına varmadan temayı değiştirebilirler. Bir aşk öyküsü olarak başlayan çalışma, hükümet yolsuzluklarını açığa vuran bir belgesele dönüşebilir. Yazar ipin ucunu kaçırmıştır. Orijinal temalara Dönüş ile çember kapanana kadar, öykü odağını bulamayacaktır.

NOKTALAMA

Dönüş'ün nihai işlevi, öyküyü kesin bir şekilde tamamlamaktır. Öykünün sonuna duygusal açıdan bir noktalama işareti konulmalıdır. Öykü, tıpkı bir cümle gibi, yalnızca dört durumda bitebilir: Nokta, ünlem işareti, soru işareti ya da (düşüncelerinizin bulanık bir halde sürüklendiğini gösteren) üç noktayla.

Öykünüzün ve yaklaşımınızın gereksinimleri, bir nokta işareti duygusu vererek sonu belirleyebilir ya da bir imge veya bir diyalog satırı apaçık şekilde bir mesaj taşıyabilir: "Hayat devam ediyor." "Aşk her şeyden üstündür." "İyi her zaman kötüyü yener." "Hayat böyle işte." "İnsanın evi gibisi yok."

Şayet yapıtın amacı aksiyon veya gerginlik yaratmaksa bitiş bir ünlem işareti etkisi de yapabilir. Bilimkurgu ya da korku filmleri "Yalnız değiliz!" veya "Pişman ol ya da öl!" mesajlarıyla bitebilirler.

Toplumsal bilinçle ilgili öyküler, "Bir daha asla!" ya da "Kalk ve zincirlerinden kurtul!" veya "Bir şey yapmalı!" gibi tutkulu tonlamalarla sonlanabilirler.

Daha açık uçlu yaklaşımlarda bir soru işaretiyle bitirmeyi tercih edebilir, belirsizlik duygusunu koruyabilirsiniz. Son sahne kafalarda "Kahraman İksir'le birlikte dönecek mi yoksa onu unutacak mı?" şeklinde bir soru işareti uyandırabilir. Açık uçlu öyküler bir elips duygusu yaratıp, giderek solarak bitebilirler. Kuşku ya da iki anlam yaratan sonlarla, dile getirilmemiş sorular havada asılı kalabilir ya da çatışmalar çözülmeden bırakılabilir: "Kahraman iki kadın arasında kalır ve bu nedenle..." veya "Aşkla sanat bağdaştırılamadığı için..." ya da "Hayat devam ediyor... devam ediyor... ediyor..." veya "Katil olmadığını ispatladı, ama..."

Öykünün sonu şu veya bu şekilde her şeyin bittiğini bildirmelidir; tıpkı Warner Bros'un çizgi film imza jeneriği "Hepsi bu kadar" gibi. Öykü anlatanlar, "...onlar erdi muradına..." türünden formüllere ek olarak, sözlerini "Benden bu kadar, mesele budur; şimdi kim bana içecek bir şey verecek?" şeklinde ritüelleşmiş cümlelerle bitirebilirler. Kahramanın günbatımına doğru at sürmesi gibi son imgeler, öykünün temasını görsel bir metaforla özetleyerek izleyiciye her şeyin bittiğini haber verebilir. *Affedilmeyen*'in son karelerinde Clint Eastwood'un karakterinin, karısının mezarından eve dönmesi, yolculuğun bittiğini gösterir ve öykünün temasını özetler.

Bunlar İksirle Dönüş'ün yalnızca birkaç cephesidir. Çemberi kapatmadan önce, bilinmeyen, umulmayan ve keşfedilmemiş şeyler için biraz yer bırakalım.

OZ BÜYÜCÜSÜ

Dorothy'nin Dönüş aşaması, tüm Müttefikler'ine veda etmesi ve onlardan edindiği sevgi, cesaret ve sağduyu İksir'ini kabullenmesiyle başlar. Topuklarını birbirine vurup "İnsanın evi gibisi yok," büyülü sözlerini fısıldayarak, başladığı yer olan Kansas'a

geri döner.

Yeniden siyah-beyaz tonlara bürünen Sıradan Dünya'daki evde, başında ıslak bir bezle, yatağında uyanır. Dönüş bulanıktır: Oz'a yapılan yolculuk "gerçek" midir, yoksa sarsıntı geçiren bir kızın rüyası mıdır? Öykü açısından bunun bir önemi yoktur, Dorothy için yolculuk gerçektir.

Çevresindeki insanları Oz'dan karakterlerle tanır. Ama Özel Dünya'daki deneyimlerin ardından, onlara bakış açısı değişmiştir. Bazı şeylerin korkunç, bazı şeylerin güzel olduğunu hatırlar; ancak öğrendiklerine yoğunlaşmıştır, İnsanın evi gibisi yoktur. Dorothy'nin bir daha asla evi terk etmeyeceğini söylemesi, kelimesi kelimesine alınmamalıdır.

Burada gönderme yaptığı, Kansas'taki küçük ev değil, kendi ruhudur. En iyi niteliklerine bürünmüş, kötüyü denetim altına almış, içindeki eril ve dişil enerjilerin olumlu biçimleriyle iletişim kurmuş ve tamamen bütünleşmiş bir kişidir artık. Yol boyunca karşısına çıkan her varlıktan öğreneceklerini öğrenmiştir. Mutluluğa ulaşmıştır ve nerede olursa olsun kendini evinde hissedecektir. Getirdiği İksir, yeni bir ev düşüncesi, yeni bir Benlik kavramıdır.

* * *

Ve böylelikle Kahramanın Yolculuğu biter ya da en azından bir süreliğine kesilir; çünkü yaşam yolculuğu ve öyküdeki macera asla bitmez. Kahraman ve izleyici İksir'le dönmüş olabilirler, ama öğrenilecek yeni şeyler vardır. İksir hepimiz için aynıdır: Bilgelik, deneyim, para, sevgi, şöhret ya da ömrümüzün en büyük macerası. Ancak iyi bir öykü, tıpkı iyi bir yolculuk gibi, bizi değiştiren, daha bilinçli kılan, insanî tarafımızı geliştiren, bizi bütünleyen İksir'i sağlar. Kahramanın Yolculuğu'nda çember kapanmıştır.

YOLCULUĞUN SORGULANMASI

1. *Temel İçgüdü, Büyük, Şehir Üçkâğıtçıları, Öldüren Cazibe* ve *Kurtlarla Dans* filmlerinin İksir'leri nedir?

2. Kahramanınızın deneyimlerinden edindiği İksir nedir? Bunu kendine mi saklıyor, yoksa paylaşıyor mu?

3. Öykünüz doruğun başlıca olayından sonra gereğinden uzun mu sürüyor? Doruktan sonra öyküyü hemen bitirmenin etkisi ne olabilir? İzleyiciyi tatmin etmek için ne kadar çözümleme yapmanız gerekiyor? Dönüş, en büyük sorumluluğun alındığı nokta mı?

4. Öykünün şimdiki kahramanı kim? Kahramanlarınız değişti mi ya da karakterler kahramanlara dönüştü mü? Kim tam bir hayâl kırıklığı yarattı? Son bölümde herhangi bir sürpriz var mı?

5. Öykünüz anlatmaya değer mi? Çabalarınıza değecek kadar bilgi edindiniz mi?

6. Kahramanın Yolculuğu deneyiminizde siz neredesiniz? Geri getirmeyi umduğunuz İksir nedir?



YOLCULUĞU DEĞERLENDİRMEK

SONSÖZ:
YOLCULUĞU DEĞERLENDİRMEK

"Anlatılamayacak kadar eğlendim ve
her anın tadını çıkardım."
— Errol Flynn

Artık Kahramanlar Yolu'nun sonuna geldik. Bu modelin birkaç örnek filmde nasıl işlediğini görmek faydalı olabilir. Ben, Kahramanın Yolculuğu arketiplerini ve yapılarını yaratıcı ve eğlendirici biçimde kullanan *Titanic*,[169] *Ucuz Roman*,[170] *Aslan Kral* ve *Anadan Doğma*[171] yapımlarını seçtim. Kahramanın Yolculuğu düşüncesinin gelişiminde büyük rol oynayan *Yıldız Savaşları* efsanesi hakkında da birkaç şey söylemek istiyorum.

Bu filmleri inceleyip, Kahramanın Yolculuğu'nu izlemek verimli bir çalışmaydı ve bazı kusurları ortaya serdiği gibi anlamın ve şiirsel bağlantının şaşırtıcı düzeylerini de anlamamı sağladı. Bir filmde, romanda ya da kendi öykünüzde bunu denemenizi şiddetle öneririm. Bu malzemeyi bir öyküye ya da yaşamdaki bir olaya uyguladığınızda karşılığını bolca alırsınız. Ancak bu analizleri sunmadan önce sırada birkaç uyarı ve ilke var.

YAZAR, DİKKATLİ OL!

Öncelikle yazar dikkatli olmalıdır! **Kahramanın Yolculuğu modeli bir kılavuzdur.** Her öyküye doğruca uygulanabilecek bir matematik formülü ya da yemek tarifi değildir. Öyküler, sonuca ulaşmak için bu veya herhangi başka bir ekol, paradigma ya da

169 Titanic – 1997.
170 Pulp Fiction – 1994.
171 The Full Monty – 1997.

çözümleme metoduna uymak zorunda değildir. Öykünün asıl başarı ölçütü belli başlı dokulara ne kadar uyduğu değil, popülerliği ve izleyici üzerindeki etkisidir. Öyküyü yapısal bir modele uydurmaya çalışmak, arabayı atın önüne bağlamaya benzer.

Kahramanın Yolculuğu'nun her bileşenini yansıtmayan iyi öyküler yaratmak olanaklıdır; gerçekte böyle yapmak daha iyidir. İnsanlar geleneklere ve beklentilere yaratıcı şekilde meydan okunmasına bayılırlar. Bir öykü tüm "kurallara" karşı gelip yine de evrensel duygulara dokunabilir.

BİÇİM İŞLEVDEN SONRA GELİR

Unutmayın: Öykünün gereksinimleri yapıyı dayatır. Biçim işlevden sonra gelir. İnançlarınız, öncelikleriniz, karakterleriniz, temalarınız, üslubunuz, tonunuz ve yaratmaya çalıştığınız ruh durumu, kurgunun biçim ve tasarımını belirleyecektir. Yapı, izleyiciler tarafından ve öykünün anlatıldığı yer ve zamanla da belirlenebilir.

Öykülerin biçimleri izleyicilerin gereksinimlerine göre değişir. Bundan sonra da değişik ritmlerde yeni öykü türleri yaratılacaktır. Örneğin televizyon ve MTV tarzı sayesinde, günümüzde izleyicinin ilgi süresi, hiç olmadığı kadar kısa ve karışık. Yazarlar, hızlı ilerleyen öyküler yaratıp, izleyicinin bu tanıdık yapılardaki bulmacaları çözebileceklerine güvenebilirler.

Her gün yeni kurallar yaratılmakta ve ne zaman yeni bir tane yazılsa, öykülerle ilgili yeni bir gözlem ortaya çıkmaktadır. Kahramanın Yolculuğu yalnızca bir kılavuz, kendi öykü dilinizi ve kurallarınızı biçimlendirmek için başlangıç noktanızdır.

METAFORUNUZU SEÇİN

Kahramanın Yolculuğu kalıbı, bir öyküde ya da insan yaşamında neler olup bittiğiyle ilgili bir metafordur sadece. Ben, avcılık, öğrencilik ve cinsel tepkileri, öyküde gördüğüm yapıyı açıklamakta yardımcı metaforlar olarak kullandım, ama yegâne olasılıklar bun-

lardır denilemez. Şayet öykücülüğü daha iyi anlamanızı sağlayacaksa bir ya da birkaç başka metafor yaratın. Bir öyküyü, on iki aşama yerine, dokuz vuruş yapılabilen beyzbol oyunuyla ve Kılıcı Kavramak yerine "Yedinci Vuruş" gibi terimlerle karşılaştırmayı daha kullanışlı bulabilirsiniz. Bir teknenin denize açılmasının, ekmek pişirmenin, nehri geçmenin, araba sürmenin ya da heykel yapmanın bir öykü anlatmaya daha fazla benzediğine karar verebilirsiniz. Yolculuğun değişik açılarına ışık tutmak için bir metaforlar kombinasyonu gereklidir.

Kahramanın Yolculuğu'nun aşamaları, terimleri ve kavramları, bu kılavuzlara harfiyen uymadığınız sürece, öyküler için bir şablon veya öykülerin sorunlarının giderilmesinde yardımcı gereçler olarak kullanılabilir. Muhtemelen en iyisi Kahramanın Yolculuğu'nu öğrenmek ve yazmaya başlamadan önce unutmaktır. Şayet yolunuzu kaybederseniz, bir haritaya bakar gibi bir metaforu gözden geçirebilirsiniz. Ama haritayı yolculukla karıştırmayın. Konsolunuza yapıştırılmış bir haritayla araba sürmezsiniz. Yola çıkmadan önce veya yolunuzu yitirdiğinizde başvurursunuz ona. Yolculuğun neşesi bir haritayı okumak değil, bilinmeyen yerleri keşfetmek ve haritada ileri geri dolanmaktır. Geleneğin sınırları ötesinde, yeni keşifler yapılabilsin diye, yaratıcı bir kayboluştur bu.

ŞABLONU TASARLAYIN

Kahramanın Yolculuğu'nu yeni bir öykü kurma kılavuzu olarak ya da eski bir çalışmanın sorunlarını çözerken kullanmak isteyebilirsiniz. Disney Animation'da biz, Kahramanın Yolculuğu modelini öyküdeki bağlantıları sıkılaştırmak, sorunları bulmak ve yapıyı tasarlamakta kullanıyoruz. Yüzlerce yazar, senaryolarını, aşk romanlarını veya TV dizilerini, Kahramanın Yolculuğu'nun ve mitolojinin kılavuzluğunda hazırladığını söyledi bana.

Kimileri bir roman ya da film yaratmaya, yolculuğun on iki aşamasını on iki karta yazarak başlar. Şayet başlıca sahnelerin ve dö-

nüm noktalarının bazılarını biliyorsanız, bunları on iki aşama halinde, uygun düştüklerine inandığınız yerlere yazın. Bu şekilde, karakterlerle ve onların başına gelenlerle ilgili bilgilerinizdeki boşlukları doldurarak öykünüzü planlamaya başlayabilirsiniz. Karakterleriniz hakkında sorular sormak için Kahramanın Yolculuğu'nda karşılaşılan kavramları kullanın: "Bu insanların Sıradan ve Özel Dünya"ları ne? Benim kahramanımın öyküsünde Maceraya Çağrı ne? Reddetme aşamasında korku nasıl dile getiriliyor? Bir Rehber'le karşılaşılarak mı endişelerden arınılıyor? Kahramanımın geçmek zorunda kalacağı İlk Eşik ne? Ve benzeri... Çok geçmeden boşluklar doldurulur ve tam tasarım biçimlenene kadar karakterleriniz ve alt kurgular için Kahramanın Yolculuğu'nu kullanmaya geçebilirsiniz.

Aşamalardan birinin işleviyle örtüşen bir sahnenin, Kahramanın Yolculuğu modelinde "yanlış" bir noktaya denk geldiğini fark edebilirsiniz. Sizin öykünüzde, bir Rehber'in, Çağrı ve Reddetme işlevini, Kahramanın Yolculuğu modelinde belirtildiği gibi Birinci Bölüm yerine İkinci veya Üçüncü Bölüm'de sunması gerekebilir. Kaygıya kapılmayın, sahneyi size neresi doğru geliyorsa oraya koyun. Model, bir olayın ortaya çıkacağı en olası yeri göstermektedir yalnızca.

Kahramanın Yolculuğu'nun herhangi bir unsuru, bir öykünün herhangi bir noktasında ortaya çıkabilir. *Kurtlarla Dans*, Kahramanın Yolculuğu'nun ortasında ya da sonunda görmeyi umduğumuz Çile ya da Diriliş ile başlar, ama yine de öykü başarıya ulaşır. Bütün öyküler Kahramanın Yolculuğu'ndaki unsurlardan oluşur, ama size özgü bir öykünün gereksinimleri açısından bu öğeler neredeyse her şekilde yerleştirilebilir.

Bu yüzden, aşamaları tek bir kâğıda yazmak yerine kartlar kullanırsınız. Sahneleri gerekli şekilde yerleştirmek için kartların yerini değiştirebilir, Çağrı ve Reddetme gibi bir bölümün birkaç kez yinelenmesinin (*Titanic*'te olduğu gibi) gerektiği durumlarda daha fazla kart ekleyebilirsiniz.

Öykünüzü gözünüzde canlandırırken, bazı sahnelerin yolculuğun herhangi bir aşamasına uyuyormuş gibi görünmediğini keşfedebilirsiniz. Bu türden sahneleri kapsamak üzere kendi terminolojinizi veya metaforlarınızı yaratmak ya da Kahramanın Yolculuğu terminolojisini kendi evren görüşünüze uyacak şekilde biçimlendirmek zorunda kalabilirsiniz.

KANITLAMA

Şimdi, eski dokuların yeni kombinasyonlarıyla Kahramanın Yolculuğu motiflerinin nasıl yeniden yaratıldığını göstermek üzere, birbirinden oldukça farklı dört filmi inceleyelim.

AŞKTA BOĞULMAK

James Cameron'un *Titanic*'inin, Kahramanın Yolculuğu'na Göre Analizi

Devâsâ transatlantik Titanic, Liverpool'dan New York'a doğru ilk yolculuğuna çıkıp buzdağına çarparak, 1912 yılının 14 Nisan akşamı battığında, sıradışı çarpıcılıkta duygusal bir öykü biçimlenmeye başladı. Dünyayı sarsan haberlerde, bin beş yüzden fazla insanın, batmaz sanılan lüks geminin yolcularının yarısından fazlasının yitirildiği duyuruluyordu. Ardından, korkaklık ve cesaretin, kibirli bencillikle soylu fedakârlığın bireysel öyküleri yayıldı. Tüm bunlar bir araya gelerek, dehşet, trajedi ve ölüm unsurlarıyla, nesiller boyu kitaplara, makalelere, belgesellere, tiyatro oyunlarına ve hatta birkaç müzikale konu olan büyük bir destana dönüştü. Titanic faciası, Piramitler, Ufo'lar ya da Arthur öyküleri gibi kalıcı bir cazibe kazanarak popüler Batı kültürünün bir parçası haline geldi.

Titanic öykülerinden seksen beş yıl sonra, Paramount ve Twentieth Century Fox stüdyoları alışılmadık bir işbirliğine imza atarak, insanlara yeni bir yorum daha sundular: James Cameron'ın *Titanic*'i. Prodüksiyon değerleri ve zenginliğiyle diğer Titanic konulu filmleri geride bırakmasından öte, iki yüz milyon dolardan fazla yapım masrafı ve milyonlarca dolarlık reklam ve dağıtım gideriyle, bu, o güne dek çekilen en pahalı filmdi. Yönetmen ve yazar James Cameron'ın, iki stüdyonun mali kaynaklarının birleştirilmesini gerektiren vizyonu öylesine muazzamdı ki, birçok gözlemci filmin kaderinin gemiyle aynı olacağını öngörmüştü. Bu yeni film kesinlikle batacak ve muhtemelen stüdyolarla onların üst düzey yöneticilerini de beraberinde dibe sürükleyecekti. Ne kadar popüler olursa olsun, özel efektler ne kadar olağanüstü hazırlanırsa hazırlansın, bu kadar büyük bir yapımın masraflarının telafisine olanak yoktu. Filmleri yapım aşamasından önce değerlendirmekte uzmanlaşmış olan eleş-

tirmenler, birçok sorunun varlığına işaret etmekteydi. İlkin, herkes öyküntün nasıl biteceğini biliyordu: Dans ederler, buzdağına çarparlar, ölürler. Öyküde daha sonra ne olacağını bilmemek, hayati sürpriz etkisi, burada söz konusu değildi.

İkincisi, bu, Birinci Dünya Savaşı öncesinde bulanık bir dönemde geçen tarihi bir öyküydü ve herkes tarihi filmlerin pahalı olduğunu ve çağdaş izleyicilerin "ilgisini" çekemediklerinden popülerlik kazanamadığını bilirdi. Üçüncüsü, buzdağı ve aksiyon bölümüne geçmeden önce, izleyiciyi normal uzunlukta bir filmin izlenebileceği bir süre boyunca, bir buçuk saatlik bir melodrama maruz bırakan senaryo yapısı, en az Titanic kadar kusurluydu. Filmin trajik bir geleceği vardı ve büyük olasılıkla tam bir gişe başarısızlığı olacaktı. Üç saatten fazla uzunluğuyla, günlük gösterim sayısını azaltabilecek sinema salonu sahiplerinin bakış açısından, ideal filmlerin neredeyse iki katındaydı. Son olarak da, başrol oyuncuları o zamanın büyük yıldızları arasında değildi.

Uluslararası dağıtım hakkı karşılığında paranın büyük bir kısmını ortaya koyan Twentieth Century Fox yöneticilerinin, kaygılanmak için özel bir nedenleri daha vardı. Titanic öyküsü ABD ve İngiltere'de tanınıyordu, ama Asya ve diğer yabancı pazarlarda bilinmiyordu. Hayati önem taşıyan uluslararası izleyici, uzun süre önce batmış bir gemi hakkındaki tarihi bir dram için salonları doldurucak mıydı?

Sonuçta doldurdular, hem de görülmemiş sayıda ve tekrar tekrar. Film yapımcıları dahil herkesi hayrete düşüren dünya kamuoyu, geminin kendisi kadar büyük bir ilgiyle *Titanic*'i kucakladı. Akıl almaz masraflar iki ay içinde karşılanmış, Fox ve Paramount'un muazzam kârları garanti altına alınmıştı. Film, on altı haftadan daha uzun bir süre boyunca gişelerde bir numaradaki yerini korudu. Filmin on dört daldaki adaylığı ve en iyi yönetmenle en iyi film dahil on bir Oscar'ıyla Akademi Ödülleri'ndeki başarısı, gelirlerde bir başka artış sağladı. Film müzikleri listelerde bir numaraya

yerleşti ve dört ay boyunca yerini korudu.

Titanic ateşi, filmi görmenin veya müziğini dinlemenin ötesine geçti. İçinde yaşadığımız koleksiyoncu toplumun, öykünün minik parçalarına sahip olmak için kapıldığı kadim arzudan olağanüstü boyutlarda yararlanılabilir. Nitekim, neolitik insanları, gözde tanrıçalar veya totem hayvanlarının kemikten modellerini oymaya yönelten aynı güdüyle, çağdaş film izleyicileri *Titanic* deneyiminden bir parçayı sahiplenmeyi istediler.

Geminin maketlerini, filmle ilgili kitapları, filmle ilgili filmleri ve cankurtaran filikası, güverte sandalyesi ve porselenler gibi gemi ekipmanlarını satın aldılar. Kimileri büyük geminin enkazını ve yolcularının kasvetli mezarını gerçekten ziyaret etmek için, yüksek teknoloji ürünü denizaltılarla okyanusun dibine pahalı yolculuklar yapmaya kadar vardırdı işi.

Film dört ay boyunca gişelerde bir numaradaki konumunu korurken, insanlar olan biteni merak etmeye başlamışlardı. Bu alışılmadık tepkinin kaynağı neydi?

BAŞYAPIT FİLMLER

Belli filmler, şaşırtıcı gişe başarısı ve anılmaya değer içerikleriyle kültürel anlamda kalıcı anıtlara dönüşürler. *Titanic* de, ***Yıldız Savaşları***, ***Rahat Adamlar***[172], ***Üçüncü Türle Yakın İlişkiler*** ve ***Bağımsızlık Günü***[173] gibi, böyle bir anıt haline gelmiştir. Eski kabukları kıran ve sınırları aşan bu türden filmler, sinema düşüncesini tümüyle yeni bir seviyeye taşıyan başyapıtlardır. Bu başyapıtlar, neredeyse evrensel bir duyguyu ifade eder ya da kitlelerce paylaşılan bir isteği karşılarlar. *Titanic*'in gerçekleştirdiği evrensel istek nedir?

Ben, doğal olarak, filmin evrensel anlam isteğini doyurduğunu ve bunu yapmak için Kahramanın Yolculuğu motif ve kavramlarından bolca yararlandığını düşünmeye eğilimliyim. James Came-

172 Easy Rider – 1969.

173 Independence Day – 1996.

ron'ın 28 Mart 1998'de Los Angeles Times'a yazdığı mektupta dediği gibi, *Titanic* "ebedi insan deneyimi ve duygu evrenini kapsama amacındadır ve bu yapı kendi temel duygu dokumuzu yansıttığı için tanıdıktır. Film, arketipleri kullanarak her kültür ve yaştan insanla temasa geçmektedir."

Bu arketipler, bir transatlantiğin batması gibi kaotik bir olayı, yaşamın nasıl sürdürülmesi gerektiği konusunda sorular soran ve görüşler sağlayan tutarlı bir tasarıma dönüştürmüştür.

Destansı özelliklerde bir öykü olarak, *Titanic*'te aceleye getirilmeyen bir öykücülük temposu kullanılmış, kendine ait tam bir Kahramanın Yolculuğu yapısına sahip ayrıntılı bir yan öykü yaratmak için özenle uğraşılmıştır. Titanic yolcularının öyküsüne paralel bu kurguda, en az iki Kahramanın Yolculuğu görülmektedir: Birisi maddi bir hazine peşinde koşan bir bilim adamı ve macera-perest; öbürü, büyük bir tutku ateşini söndürmek için felaket yerine dönen yaşlı bir kadın. Olası bir üçüncü Kahramanın Yolculuğu, Titanic dünyasına seyahate çıkıp ölü gemi konusunda bilgiler edinen izleyicininkidir.

Birçok film gibi *Titanic* de, günümüzde geçen ve birkaç önemli işlevi yerine getiren bir dış öyküyle desteklenmiştir. İlkin denizin dibindeki Titanic enkazının gerçek belgesel görüntüleri ekrana yansıtılarak, bunun uydurma bir öyküden fazlası, gerçek bir olayın dramatize edilmesi olduğu bizlere hatırlatılır. Geminin enkazı ve yolculara ait gündelik kalıntılar, prodüksiyonun en güçlü unsurlarından birini açığa vurur: Bu olabilir, bu oldu ve bizim gibi insanların başına geldi.

İkinci olarak, Yaşlı Rose karakterinin tanıtımıyla, bu öykü günümüze bağlanır ve bize Titanic faciasının bir insan ömrüne sığamayacak kadar eski olmadığı hatırlatılır. Yaşlı Rose, Titanic'i hatırlayan pek çok insanın hâlâ hayatta olduğu ve birkaçının da kazadan kurtulduğu gerçeğini dramatize eder.

Üçüncüsü, bu yan öykü bir gizem yaratır: Titanic'ten kurtuldu-

ğunu öne süren yaşlı kadın kimdir ve kâşifin bu kadar büyük bir hevesle bulmaya çalıştığı mücevhere ne olmuştur? Rose aşkı bulmuş ve sevgilisi kurtulmuş mudur? Bu soru işaretleri, izleyicinin dikkatini çeken ve Titanic öyküsünün genel yapısını bilsek de gerilim yaratan kancalardır.

Titanic bu küçük öykünün bir **KAHRAMAN**'ını sunarak başlar: Oldukça çağdaş bir karakter olan Brock Lovett, insanlara kendini nasıl tanıtacağını bilmeyen bir bilim adamı/iş adamı/kâşiftir. **SIRADAN DÜNYA**'sında, pahalı bilimsel maceraları için kaynak yaratmaya çalışan bir gösteri dünyası çalışanıdır. **DIŞSAL SORUN**'u hazineyi, Titanic'te kaybolduğu düşünülen bir elması bulmaya çalışmaktır; **İÇSEL SORUN**'u ise daha iyi bir değerler sistemi ve otantik bir ses bulmaktır.

Sir Arthur Conan Doyle'un yarattığı Profesör Challenger, *Süleymanın Hazineler*'indeki[174] Allan Quartermain, *King Kong*'un kâşif-şovmeni Carl Denning ve çağdaş Indiana Jones gibi bilim adamı/kâşif figürleri, arketip olmaya yetecek kadar yaygındırlar. Bu kurgu karakterleri, Howard Carter, Heinrich Schlieman, Roy Chapman ve Jacques Cousteau gibi gerçek arkeolog ve araştırmacıların yansımalarıdır. Gerçekten Titanic'in enkazını bulan bilim adamı/macerapeverest/iş adamı Robert Ballard, filmdeki Lovett için bir modeldir ve kendi Kahramanın Yolculuğu sürecinden geçmiştir. İlkin bir kâşif olarak ortaya çıkmış, ama insanların trajedisiyle aşamalı olarak derinden etkilenmiş ve enkaz alanının kutsal bir yer olduğuna ve gemide ölenlerin anısına rahat bırakılması gerektiğine karar vermiştir.

Bu kurguda, genç bilim adamı öncelikli bir yönergeyi izlemektedir: Hazineyi bul. Ancak yaşlı kadının öyküsünün, yani filmin gövdesini oluşturan destanın sihriyle, para peşinde koşan bir kapitalistten, hayatta mücevher ve paradan daha değerli hazineler olduğunu anlayan ve işine yürekten inanan bir araştırmacıya dönüşmüştür.

174 King Solomon's Mines – 1885.

GÖREVİN AMACI

Lovett'in serüvenindeki Kutsal Kâse nedir? "Okyanusun Kalbi" adındaki elmastır ve bu isim, aşk temasını filmin ortamıyla bağdaştırmaktadır. Mücevher tam bir ilgi odağıdır; izleyicinin dikkatini üzerine çekecek ve karakterlerin umutlarıyla duygularını simgeleyecek küçük, somut bir nesnedir. Elmas, mükemmelliğin, ölümsüzlüğün ve tanrıların ebedi gücünün sembolüdür. Matematiksel kesinlikleriyle elmasın fasetaları, büyük planın, yaratıcı elin ve tanrıların bilincinin fiziksel kanıtıdır. Altın, gümüş ve mücevherler gibi belli bir takım nesneler, tanrılar gibi ölümsüz görülmektedir. Etle kemik, yaprakla ağaç, hatta bakır ve demir çürüyüp giderken, mücevherler bozulmadan, değişmeden kalırlar. Deniz dibinin ezici gücünden mucizevi şekilde kurtulurlar. Dinî ve dramatik sunuları tanrıların dünyasına taşımak için, kokular, güzelim çiçekler ve kutsal bir müzikle birlikte, her zaman mücevherler ve değerli metaller kullanılmıştır. Onlar gökyüzünün parçaları, bu kusurlu dünyanın kusursuz adacıkları, cennetten bir izlenim sunan "algı kapıları"dır. "Okyanusun Kalbi", filmin saygıyla idealize ettiği aşk ve onur düşüncelerinin bir simgesidir.

Lovett, uzaktan kumandalı robotuyla gemi enkazının altını üstüne getirir, ama aradığı şeyi, en azından öngördüğü şekliyle bulamaz. Denizin dibinden çıkardığı kasayı açınca, bir zamanlar para olan bir kâğıt hamuru yığını ve üzerinde onun aradığı elmastan başka hiçbir şey bulunmayan güzel bir kadının, mucize eseri zarar görmemiş tablosunu bulur. Lovett'in çıktığı CNN yayını, Yaşlı Rose ve torunu Lizzy Calvert'in işittiği bir ÇAĞRI'dır.

Rose, **SIRADAN DÜNYA**'sında, Ojai, Kaliforniya'da yaşayan, yaşlı ama aktif bir sanatçıdır. Kendi dramında bir **KAHRAMAN**'dır, ama Titanic'in özel dünyasında bize kılavuzluk ederek ve bize daha yüksek bir değerler sistemini öğreterek Lovett ve izleyici için **REHBER** işlevi de görmektedir. **DIŞSAL SORUN**'u Titanic deneyimini nasıl anlatacağı, **İÇSEL SORUN**'u da bilinçaltında uzun

süredir gezinen bu güçlü anıları nasıl yüzeye çıkaracağıdır. Lovett'e kendi **ÇAĞRI**'sını gönderir ve kendisinin resimdeki kadın olduğunu ve elmasla ilgili bir şeyler bildiğini öne sürer. Onun öyküsünü bir süre **REDDEDEN** Lovett daha sonra söylediklerine inanır ve araştırma gemisine gelen yaşlı kadın, Titanic'in ilk ve son günlerinin öyküsünü anlatmaya başlar.

ANA ÖYKÜ – SIRADAN DÜNYA

Film bu noktadan sonra yan öyküden ayrılıp, tamamen Titanic'in dünyasına girer. Tersaneden yeni çıkmış geminin ihtişamını ilk kez görürüz. Kalabalık iskele, ana karakterler ya da **KAHRAMANLAR** olan genç Rose ve Jack'in tanıtıldığı **SIRADAN DÜNYA**'dır. Rose, nişanlısı olan ve bu bölümün **GÖLGE**'si veya rakibi işlevini gören, bir Viktoryen melodramdan fırlamış gibi duran ve her şeye dudak büken kötü adam Cal Hockley'in maiyetinde, seçkin bir **GİRİŞ** yapar. Hockley'in küstahça isteklerini yerine getiren, yardımcı kötü adam Lovejoy'la da tanışırız.

Rose'u ilk görüşümüz, arabadan çıkarken uzanan, zarif, beyaz eldivenli bir elden ibarettir. Sevgililerin birleşen ve ayrılan elleri, yinelenen bir görsel bağ olacaktır. Yaşlı Rose'un anlattığına göre, o sırada seçkin giysiler içindedir, ama kendisini bir mahkûm gibi hissetmektedir. Bir yolculuğun **KAHRAMAN**'ıdır, ancak bu noktada, başı dertte bir prenses, güzel ama güçsüz bir **KURBAN** arketipi maskesini taşımaktadır.

Cal, sınıfının küstahlığı ve bağnazlığıyla, evliliğin ve erkekliğin karanlık, Gölge yanlarını yansıtmaktadır. O, **KUTUPLAŞMA**'nın baskı ve zorbalığı temsil eden ucundayken, Jack özgürlük ve aşkı simgeleyen öteki uçtadır. Hayal gücünün büyük bir ürünü olan Titanic, çalışkan kişiler tarafından inşa edilmişse de, Cal gibi kibirli adamların hatasına, derin ve ölümcül kusurlara sahiptir. Hockley, kendisinin de ait olduğu "centilmenler" sınıfı tarafından yapıldığı için Titanic'in batmayacağına inanarak, geminin kibirli yanlarıyla

ortaklık kurmuş ve özdeşleşmiştir. Titanic'i, "Tanrı'nın bile batıramayacağını" ileri sürmeye kadar vardırır işi. Mitolojik dünyada, böyle bir iddianın, dikkatle dinleyen ve çabucak cezalandıran tanrıların gazabını üzerine çekeceğinden kuşku duyulmaz.

Rose'ın annesi Ruth DeWitt Bukater, kadınlığın karanlık yanlarını, baskıyı, anneliğin bunaltıcı potansiyelini, Medea veya Klytemnestra gibi entrikacı bir kraliçeyi yansıtan başka bir **GÖLGE** figürüdür.

Rose sevmediği bir adamla evlendirilerek, karanlık bir **MACERAYA ÇAĞRI** almıştır. Rose, gemiye adım atıp, annesi ve Cal ile birlikte **EŞİĞİ GEÇERKEN** soylu bir tören alayında gibidir, ama adeta köleliğe yürüdüğünü hissetmektedir ve Titanic onu Amerika'daki tutsaklığına götüren köle gemisidir. Tamamen **ÇAĞRIYI REDDETMEZ**, ama kesinlikle gönülsüz bir kahramandır.

Sonra, **MÜTTEFİK**'i genç İtalyan göçmen Fabrizio'yla birlikte kumar oynayan ve her şeyi kaderin veya şansın ellerine teslim eden ikinci baş **KAHRAMAN** Jack'le tanışırız. Saatin ilerleyişi, zamanın geçmesi, yaşamın kısalığı ve değeri **MOTİF**'ini yaratmaktadır. Jack'in **SIRADAN DÜNYA**'sı, şansa ve yeteneklerine güvendiği ve kendini akışa, maceraya bıraktığı bir dünyadır. **MACERAYA ÇAĞRI**, kâğıt oynayarak bir çift üçüncü mevki Titanic bileti kazanmasıyla gelir. Hiç **GÖNÜLSÜZLÜK** ya da korku göstermez, böyle bir kahraman değildir. Ancak kendisiyle Fabrizio'nun "yaşayan en şanslı it oğlu itler" olduğunu söylediği sırada, **KİNAYE** doruk noktasındadır. Onu bekleyenleri bilseydi, korkuya kapılmak için kuvvetli sebepleri olurdu.

Jack görünüşte önemli bir kusura sahip olmayan, hafiften insanüstü bir figürdür, ama hayatının aşkını bulup kazanmaya çalışırken bir **İÇSEL SORUN** edinecektir. Şayet bir kusuru varsa, bu, biraz fazla kendini beğenmiş ve küstah olmasıdır ki, ilerde bu yüzden Cal ve Lovejoy'la başı belaya girecektir. **DIŞSAL SORUN**'u ya da meydan okuması, toplumun içine karışmak ve ardından felaketten

kurtulmaktır. Bir tür **KATALİZÖR KAHRAMAN**'dır, zaten tamamıyla gelişmiştir ve çok fazla bir değişimden geçmez, ama enerjisini diğerlerinin değişimine kullanır. Aynı zamanda düşmanın savunma hattını aşarken hile ve aldatmacaya başvuran bir **ÜÇKÂĞITÇI KAHRAMAN**'dır. Sonunda, kahramanca bir **FEDAKÂRLIK** yapar ve sevdiği kadını kurtarmak için hayatını verir.

Jack ve Rose, karşıtlardan oluşan bir çift meydana getirirler; biri erkek, öbürü kadın, biri fakir, öbürü zengindir; ama aynı zamanda Kaçış ve Sınırların büyük karşıt güçlerini ifade ederler. Jack özgürlüğü, sınır tanımazlığı, toplum tarafından dayatılan limitleri kabullenmemeyi, yükseklerde uçmaya cesaret eden bir İkarus'u yansıtır. Filmin başında Rose, Sınırlara, annesinin açgözlülüğüyle geleneklere uyarak, toplumun karanlık prensi Cal Hockley'le evlenmeye boyun eğmiştir. Yeraltına sürüklenen bir Persephone'dir. Cal da, Persephone'yi yeraltına kaçıran tanrı Pluto gibi para konusunda takıntılı ve katı bir yargıçtır. Pluto zenginlik tanrısıdır ve ölülerin yargıçlarından biridir. Persephone'nin yeraltındaki sevgilisi ise olağanüstü güzellikteki genç Adonis'tir. Jack, tıpkı Adonis gibi, Rose'un tutsak olduğu karanlık dünyaya gelerek, ona yaşamın neşeli yanlarını hatırlatır.

Rose'un **İÇSEL SORUN**'u, kendi **SIRADAN DÜNYA**'sından kurtulmak ve Jack'in bünyesinde barındırdığı kaçabilme yeteneğiyle özgürlüğe ulaşabilmektir. **DIŞSAL SORUN**'u ise, öğreneceklerini uzun, mutlu bir yaşamda uygulayabilmek için felaketten kurtulmaktır.

Titanic, değişik zamanlarda **REHBER** maskesi takan birçok karakteriyle, bu arketipin işlevini ayrıntılarıyla ele alır. Yaşlı Rose'a ek olarak, Jack'e Birinci Mevki'de kalanların **ÖZEL DÜNYA**'sında kılavuzluk yapan ve bir centilmen olabilmesi için iyi kalpli bir peri gibi ona uygun giysileri sağlayan Molly Brown da **REHBER** görevini üstlenir.

Kaptan Smith'in de bu küçük dünyanın kralı ve lideri, bütün

yolculuğun **REHBER**'i olduğu izlenimi yaratılmıştır. Ama küstahlığı ve kibriyle, ölümcül ölçüde kusurlu bir kraldır ve kariyerinin son yolculuğunda kendine fazlasıyla güvenmektedir.

Rose'a hayatın tadını çıkarmayı ve özgürlüğü öğreten Jack de **REHBER** maskesini takmaktadır. Bağlılık armağanını vererek birçok genç kızın fantezisini yerine getirmektedir. İlk görüşten itibaren onu terk edemeyeceğine karar vermiştir, çünkü kendi deyişiyle "ona bulaşmıştır" bir kere. Sonradan, batan geminin girdabından uzağa yüzmesi gerektiğine dair hayati bir öğüt verir ona.

Rose'un bir başka **REHBER**'i de, geminin mühendisi Thomas Andrews'dur. Titanic hakkında zekice sorularıyla onun saygısını kazanır ve karşılığında, alt güvertelerde kapana kısılan Jack'i nasıl bulacağını öğrenir. Thomas Andrews bu bağlamda, Ariadne rolündeki Rose için bir Daedalus'tur. Prenses Ariadne, ailesinin karanlık yanını temsil eden canavarla savaşa giden sevgilisi Theseus'u kurtarabilsin diye, ölümcül Labirent'in mimarı Daedalus ona yapının sırrını verir.

Titanic'te **EŞİĞİ GEÇİŞ**, geminin denize açılışını gösteren seçkin sahnelerle anlatılır. Bu an, transatlantiğin pruvasındaki Jack'in, arkadaşı Fabrizio'ya sevinçle "Dünyanın kralıyım!" demesiyle doruk noktasına ulaşır. Jack'le Rose'un geçecek başka Eşikleri de vardır: Her biri diğerinin dünyasına ve aşkla tehlikenin Özel Dünyasına girecektir.

SINAVLAR, MÜTTEFİKLER ve DÜŞMANLAR aşaması, Jack, Rose ve Sınırlayan güçler arasındaki çatışmalarda kendini ifade eder. Rose gemiden atlayarak intihara kalkışınca Jack'e bağlanır ve **MÜTTEFİK** olurlar. Jack onu **KURTARIR** ve Birinci Mevki'de Cal ve Rose ile yemek yemeye davet edilir. **REHBER** Molly Brown'un yardımıyla **ÖZEL DÜNYA**'ya girer ve yemekte, düşmanları olan Rose'un annesi ve Cal'in alaylarına karşı acımasızca **SINANIR.** Kendisiyle dalga geçmelerine katlanır ve prensibini açıklar; bu aynı zamanda filmin temasının bir ifadesidir: Yaşam bir armağandır, onu

olduğu gibi kabullenmeyi ve her günün kıymetini bilmeyi öğrenin. Böylelikle Rose'un derin saygısını kazanır ve Cal ile çatışması kaçınılmaz olur.

Rose'un **SINAV**'ı daha sonra, Üçüncü Mevki'nin **ÖZEL DÜNYA**'sında kılavuzluk yapan Jack'in, onu "gerçek bir parti"ye götürme sözü vermesiyle başlar. Vahşi müzik, dans ve içkiyle dolu sahnelerde Rose, alkol, tutku ve coşku tanrısı Dionysus'un dünyasına kabul edilmiştir. Bu, toplumsal standartlarının sınanmasıdır: Bu dünyevi kargaşadan rahatsız olacak mıdır? İçki ve sigara içişi ve danslarıyla göçmenleri geride bırakarak bu sınavı geçer.

YAKLAŞMA aşaması, Jack'in Rose'u geminin pruvasına götürdüğü, ona uçmayı ve yaşamla ölüm arasında denge kurmayı öğrettiği lirik an dahil, sevgililerin çekingen romantik danslarında ifade edilir. Şayet Jack dünyanın kralıysa, o da kraliçesidir.

Rose, güven duygusuyla çıplak bedenini sergilediği Jack'ten, kendisinin bir resmini çizmesini isteyerek daha derin bir **YAKLAŞMA** sergiler. Bu, Jack için bir sınavdır ve kızın kırılganlığından yararlanmak yerine, erotik anın tadını çıkarıp profesyonel bir sanatçı ve bir centilmen gibi davranarak bu sınavı geçer.

Sevgililer, Mağaranın En Derin Yeri'ne ve çok katmanlı, incelikle işlenmiş bir **ÇİLE**'ye yaklaşırken, **EŞİK GARDİYANLARI** dört yanı sarmıştır. Düzinelerce kamarot, asansörlerde ve kapılarda nöbet tutarken, bir başka bölük de Cal tarafından, av köpekleri gibi, sevgilileri bulmaya gönderilmiştir. Sınırlandırmalardan kaçan Jack ve Rose samimiyet düzeyinde bir **ÇİLE** ile yüzleştikleri derinliklerde bulurlar kendilerini. Lüks bir araba olan Mağaranın En Derin Yeri'ne tırmanırlar ve birer sevgili olarak birleşirler. Orgazmın "küçük ölüm"ünde, Rose'un pencere camına yapışan eli, boğulan birinin elini andırmakta ve aşkta boğulmayı temsil etmektedir. Bu büyük eşiği geçerek ölmüş ve yeniden dirilmişlerdir.

Titanic'in ölümcül **ÇİLE**'si, çok sonra, gemi buzdağına, tanrıların küstah ölümlüleri cezalandırmak için gönderdiği ruha, amansız

ve sessiz Nemesis kuvvetine çarptığında başlar. Geminin ve yüzlerce yolcunun ölümü, dramdaki diğer başlıca hareketi oluşturur.

Rose ve Jack, ölüm ve yeniden doğum deneyimlerinden bazı **ÖDÜL**'ler kazanırlar. Hayatta kalma mücadelesinde kenetlenerek birbirlerini desteklerler. Rose için bir filikaya binip kurtulma şansı doğduğunda, bu durum sınanır. Cal'in Jack'i ölüme terk edeceğini sezen Rose, sevgilisiyle aynı kaderi paylaşmak için gemiye döner.

DÖNÜŞ YOLU, Jack ve Rose'un batan gemide ölmesini beklemeye sabredemeyen Cal'in, elinde silahla bu işi bizzat üstlendiği klasik bir **TAKİP** sahnesi de dahil, bir hayatta kalma mücadelesidir. Diğer karakterler de ölüm-kalım sınavlarından geçerler, bazıları onurla ölmeyi, bazıları ne pahasına olursa olsun yaşamayı tercih eder; Lovejoy gibi kimileri ise hayatta kalmak için bütün alçakça çabalarına karşın ölürler. Jack'le Rose, dibe batan geminin üzerinde korkuluklara tutunduklarında İkinci Bölüm tamamlanır.

DİRİLİŞ, Jack ve Rose'un, buz gibi denizde yaşamın sıcaklığını koruma savaşıyla başlar. Jack, tutundukları enkaz parçasının yalnızca bir kişinin ağırlığını taşıyabildiğini anlayınca, klasik bir **FEDAKÂRLIK** ile Rose'un yaşamını kendisininkinden önde tutar. Zaten dolu dolu bir yaşam sürmüş ve kusursuz bir mutluluğu tatmıştır. Rose göreli olarak özgür yaşamda yenidir ve Jack ikisine yetecek zenginlikte bir yaşam aşılamıştır ona. Kızın yüreğinde ve anılarında **DİRİLECEĞİNDEN** emin bir şekilde hayata veda eder.

Rose da ölümün kıyısına kadar gelir, ama bir tek filika, ölülerle dolu denizde hayatta kalanları ararken o da **DİRİLTİLİR**. Jack'ten öğrendiklerinin son kez sınandığı bir sahnede, ölü bir polisin dudaklarındaki düdüğü alıp işaret vermek için yüzecek kuvveti toplar. Yaşlı Rose'un öyküsünü tamamlamasıyla, bizler günümüzdeki yan öyküye döneriz ve Titanic'in ölülerini anarız.

Robot denizaltı sessizce ve saygıyla enkazı terk eder. Araştırma gemisinde Lovett, elması bulunca yapacağı kutlama için sakladığı puroyu fırlatarak, eski karakter özelliğinden küçük bir **FEDAKÂR-**

LIK'ta bulunur. Rose'un torununa, üç yılını Titanic'i düşünerek geçirdiğini, ama bir türlü geminin verdiği mesajı anlamadığını söyler. Şimdi, **ÇİLE** ile **DÖNÜŞMÜŞTÜR** ve **ÖDÜL**'ü, içgörü ve Rose'un torununun duygudaşlığıdır. Bu bir sevgi pırıltısı, Jack'le Rose'un kısa aşklarının bir başka nesilde yeniden vücut bulması mıdır? Aradığı maddi hazineyi bulamasa da, tıpkı Jack gibi, duyguların yeni dünyasında daha değerli bir hazine mi ele geçirmiştir?

Yaşlı Rose geminin kenarına giderek, Jack'le pruvadaki uçuş sahnesini yineler. Hatta yıllar önce yaptığı gibi korkuluklara tırmanır. Son bir **GERİLİM** anında onun amacını bilemeyiz: Geç kalmış bir Juliet gibi, Romeo'yla buluşma arzusuyla denize atlayıp Jack'e kavuşmayı mı istemektedir? Ama atlamak yerine elması çıkarır ve hızlı bir geri dönüş sahnesinde, Özgürlük Heykeli'nin altında, genç Rose'un hayatta kalmanın ödülü olan **İKSİR**'i, elması, cebinde buluşunu görürüz. Son dramatik **DORUK**'ta, Yaşlı Rose elindekini denize bırakır ve elmas, tıpkı Jack gibi gizem dünyasına doğru iner; bu son **FEDAKÂRLIK** Rose'un deneyimleriyle anılarının herhangi bir nesneye üstünlüğünü vurgulamaktadır. Bu, filmin izleyiciye sunduğu iyileştirici mesaj, yani **İKSİR**'dir.

Yaşlı Rose dopdolu, uzun yaşamının fotoğraflarıyla çevrili bir halde uykuya dalar. **NİHAİ ÇİLE**'nin ardından gelen **NİHAİ ÖDÜL**, Jack'in kehanetinin gerçekleşmesidir ve Rose'un bir maceraperest, bir pilot, bir aktris olması, Kaliforniya rıhtımlarında at sürmesi, bebek doğurması ve ikisine de yetecek bir hayat sürmesi, onun geri getirdiği **İKSİR**'in bir bölümüdür. Aile geçmişinin karanlık yaraları iyileşmiştir.

Rose düş görür ve bu **ÖZEL DÜNYA**'da, Titanic yolcuları bilinçaltının gücüyle **DİRİLEREK** yeniden yaşarlar. Rose'un gözlerinden, son bir kez, eski iyi insanların sonsuza dek yaşam sürdüğü Birinci Mevki'nin cennetine gireriz. (Kötü karakterlerin yokluğuna dikkat çekilmesi, onların buz gibi, ıslak bir cehennemde olduğuna kuşku bırakmaz.) Jack, saatin yanındaki eski yerinde zamanı fethe-

den doğaüstü bir varlık gibi durur. Elini uzattığında ve birbirlerine dokunup öpüştüklerinde tüm gemi halkı bu nihai **KUTSAL BİRLEŞME**'yi alkışlar. Kameralar cennetin kubbesine, salonun tavanına döner ve kubbenin beyazlığı ekranı doldurur. Rose **İKSİR**'ine kavuşmuştur.

SON

Titanic kesinlikle kusursuz bir film değildir ve bir yığın eleştiri yapımdaki hatalara değinmiştir. Mesela senaryonun yazımında kendini gösteren bir kabalık: Sahneleri "Lanet!", "Ah, lanet olsun!" ve "Allah belamı versin!" gibi bayağı ifadelerle bitirme eğilimi. Filmin başında, bir süre boyunca Tourette Sendromu varmış gibi görünür. Öyküyü çağdaş diyaloglar ve oyunculuk tarzlarıyla daha "güncel" kılmak için, abartılı bir çabayla günümüz seyircisine bir yamanma sezilir; ayrıca bazı karakterler tek boyutludur, özellikle asık suratlı kötü adamlar kendilerini çok fazla belli ederler.

Cal, Billy Zane tarafından iyi canlandırılsa da, tasarımın en zayıf bölümlerinden biridir; daha baştan çıkarıcı, Rose'a daha uygun biri, Jack için gerçek bir rakip olsaydı ve bu kadar acımasızca çizilmeseydi, çok daha etkili bir düşman olacağı söylenebilirdi. Evrendeki en çekici genç adamla, asık suratlı, bir elinde para çuvalı diğerinde silah tutan, öfkeli ve aşağılık bir herif arasında geçen tek taraflı bir oyundan çok, gerçek bir yarışma sergilenebilirdi.

Cal'in Titanic batarken Jack'le Rose'a ateş ettiği takip sahnesi, bazı insanlarca absürd bir dramatik aşırılık olarak görülmüş ve izleyiciyi filmden uzaklaştırmıştır. Belki bir amaca hizmet etmektedir bu – Cameron, kahramanlarının Titanic'in karnında bir çileye daha katlanmaları gerektiğini düşünüp onları oraya sürmek için Cal'e başvurmuş olabilir – ama başka birini kurtarmak için geri dönmek gibi bir başka anlatı gereci de aynı etkiyi sağlayabilirdi.

Hem belki de çilenin bu kadarı gerekli bile değildi. Karakterler birçok eşikten geçtikten sonra, söz konusu sualtı gerilimi sahneleri

lerde bulunmuyorsa da, klasik İngiliz eğitimi alan centilmenler elbette ne yaptıklarının bilincindeydiler. Tanrıların ataları ve ölümcül düşmanları titanlardan gelmekteydi bu isim. Titanlar, zamanın başlangıcına ait temel kuvvetlerdi – açgözlülük, acımasızlık ve ilkellik – ve tanrılar, her şey bozulup yağmalanmadan önce, onları yeraltına kapatmak için büyük bir savaş vermek zorunda kaldılar. Zamanın gazetecileri, Astor ve Guggenheim gibi birinci mevki yolcularına "endüstri ve sermayenin titanları" adını taktıklarında, imparatorluklarının boyutlarından daha fazlasına imada bulunuyorlardı.

Titanic inşa edilmeden birkaç yıl önce, Alman arkeologlar Bergama Sunak'ı adında Helenistik döneme ait bir tapınak buldular; buradaki dramatik rölyefte, tanrıların, ezeli düşmanları titanlarla destansı mücadelelerini anımsatan bir savaş anlatılıyordu. Bu anıt, özel efektlerle dolu büyük bir film olabilecek bir senaryonun taşa çizimidir neredeyse. Titanic'i inşa edenler, muhtemelen bu rölyeflerin resimlerini görmüş ve kendileriyle müşterilerini tanrılarla değil, onların antik düşmanları titanlarla özdeşleştirmeyi seçmişlerdi. Bu seçimle gerçekten de tanrılara meydan okuyorlardı. Gemi denize açılmadan önce birçok kişi, mühendislerin böylesi şatafatlı bir adla kaderi kışkırttıklarını hissetmişti. Geminin asla batmayacağını ileri sürmekse daha da kötüydü. Bu, Tanrı'nın her şeye kadir gücüne meydan okuyan budalaca bir küfürdü. Gemiyi yapanların, küstahlık ve kibirleriyle Tanrı'nın gazabına davetiye çıkardığı konusunda, Tutankhamon'un mezarının lanetini andıran batıl inançlar Titanic'i çevrelemişti.

Titanic'in öyküsü eski bir edebiyat kavramını, Budalalar Gemisi'ni yansıtır. Öykücüler bu satirik biçimi, Kolomb'un Yeni Dünya'ya ilk yolculuğu sırasında yaratmışlardır. İlk örneklerinden biri, Sebastian Brant'ın, Kolomb'un Atlantik'i ilk geçişinden yalnızca iki yıl sonra yayımlanan "Das Narrenschiff" adındaki öyküsel şiiridir. Bu şiirde, budalalar ülkesi Narragonia'ya giden bir geminin yolcularının öyküsü, zamanın budalalıklarını acımasızca yeren bir dille

anlatılır. Şiir pek çok dile çevrilmiş ve kitaplara, oyunlara uyarlanmıştır.

Budalalar Gemisi bir tekne dolusu gülünç yolcunun durumuyla, toplumun tüm katmanlarını ve olayları sert bir dille eleştiren alegorik bir öyküdür. İnsanların ve devrin toplumsal sisteminin kusurlarını sertçe yansıtan küçümseyici bir çalışmadır.

Zenginleri güçlü ve budala canavarlar, fakirleri soylu ama çaresiz kurbanlar olarak yansıtan *Titanic* de kapsamlı bir toplumsal eleştiri yapar. İstisnalar, Jack'in fakirliği ama çaresiz olmayışı ve Molly Brown'ın zenginliği ama korkunç olmayışıdır. Jack'le aynı konumdayken sınıf atlayan yeni zengin bir Amerikalı, Yeni Dünya'ya göç edenlerin sağlıklı yönlerini – tutkulu, toplumsal basamakları tırmanmakta azimli, ama aynı zamanda yufka yürekli, eşitlikçi, cömert ve adil – temsil edebilir. Budalalar Gemisi kadar kinik bir üslup benimsemeyerek, kimilerinin budalalık ve kurbanlıktan vazgeçip dolu dolu, anlamlı bir yaşam sürebileceğini gösteren *Titanic*, bu anlamda daha umutludur.

"Budalalar Gemisi"nin ironisi, yolcuların çabalarının anlamsızlığının ve hepsinin çoktan kapana kısılıp mahvolduğunun, muhataplar tarafından bilinmesinden kaynaklanır. Batacağını herkesin bildiği bir gemiye bilet kazanan Jack'le Fabrizio'nun, şanslarının yaver gitmesine sevinmeleri, *Titanic*'e de ironi yükler. Kaderinde felaket yatan bir gemi hakkındaki bir öykü, zaten ironiktir.

Budalalar Gemisi kavramı, "Hepimiz aynı gemideyiz" deyişiyle özetlenmiştir. Bu da gösterir ki, doğuştan gelen ya da zenginlik ve fakirlik gibi yapay farklılıklara budalaca dikkatimize karşın, hepimiz yaşamın değişmezlerinde kapana kısılmışızdır; hepimiz yerçekimi, kader, ölüm ve vergi güçlerine boyun eğeriz.

Uzun bir yolculuk sırasında, denizde yalıtılmış bir gemi, insanlık durumunun, ruhların yaşamdaki yalnız yolculuklarının geleneksel bir sembolü haline gelmiştir. Titanic'in Kuzey Atlantik'teki yalıtılmışlığı, onu küçük bir dünya, bir mikro-kozmos, o çağda ya-

şayan milyonlarca insanı temsil eden iki bin yolcusuyla, neredeyse kusursuz bir model yapar.

Transatlantiğin kendisi gibi öykünün hacmi de destansı ve efsanevidir; bütün bir kültürün, -bu örnekte- Batı kültürünün öyküsünü anlatmaya yetecek kadar görkemlidir. Bu engin öykü, söz konusu kültürün tüm unsurlarındaki nitelikleri ve kutuplaşmaları belli bir aşamaya kadar temsil eden birkaç kişinin yaşamları ve ölümleri seçilerek, anlaşılabilir ve sindirilebilir kılınmıştır.

Epik ataları İlyada, Odysseia, Aeneas, Arthur efsaneleri ya da Wagner'in Yüzük Serisi gibi, *Titanic* de Eski Dünya ile Yeni Dünya arasında köprü kuran büyük bir öykünün bir kısmını yansıtır bizlere. Bu devasa öyküler, her biri kendi dramatik yapısına ve bütünlüğüne sahip yüzlerce alt öyküden ve epik döngüden oluşur. Hiçbir çalışma bütün düğümleri çözemez, ama öykünün kendisi, bütün vaziyeti ve dramatik gerçekleri aktarabilir. *Titanic* şu veya bu alt öyküleri dramatize etmemekle eleştirildi: Carpathia'nın olay yerine gelmesi, Astor ve Guggenheim'ların öyküleri, yardım çağrısı göndermeye çalışan telsiz görevlilerinin güçlükleri vb. Ama hiçbir film bütün alt öyküleri anlatamaz. Geleceğin öykücüleri, ileri çıkarılacak başka olaylar ya da kişilikler bulabilirler. Tıpkı, yalnızca destansı Truva Savaşı'nın bir parçası olan Odysseia'nın efsanevi öyküsünü tamamen anlatmak için Homer, Sophocles, Euripides, Strauss, Kazancakis, Hallmark Productions, Classic Comics ve binlerce başka sanatçının gerekmesi gibi, Titanic'in destanını yazmak için de birçok sanatçının bir araya gelmesi gerekecektir.

Atlantik'in hızlı geçilmesi hakkında bir öykü olarak *Titanic*, bu yüzyılın hızlı yolculuğa verdiği önemi ve artan global bilinci simgeler. Avrupa kültürünün yüzyıllardır Amerika'ya geçişini, özgürlüğün baştan çıkaran vaatlerinin cazibesine kapılan göçmen dalgalarını anlatır. Filmde Özgürlük Heykeli, yeni gelenleri selamlayan bir deniz feneri gibi, göçmenlerin rüyasının bir simgesidir. Zavallı Fabrizio, onu Cherbourg'tan görebiliyormuş gibi yapar.

Fransız halkı tarafından Amerikan halkına armağan edilen Özgürlük Heykeli, ruhsal bir düğümle, dinî bir bağla birleşmek üzere, bir kentten kolonilerine tanrı ve tanrıça heykelleri gönderilmesi gibi antik bir geleneğin muazzam bir örneğidir. Fransa ve Birleşik Devletler aynı zamanda devrim yapmıştır ve Yeni Dünya ile Eski Dünya arasındaki birçok bağlantıdan biri de, bu iki ulusun özgürlüğe içten bağlılıklarıdır.

Titanic filminin başarısı değerlendirilirken, gösterim tarihi de ele alınmalıdır. Film, global toplumun, Amerika ile Avrupa arasındaki bağların daha fazla farkına vardığımız bir dönemde çıktı. Körfez Savaşı, Berlin Duvarı'nın yıkılması ve Rusya'da komünizmin çökmesine, dünya çapında öngörülemez iklim değişiklikleri eklendi ve yaşam gemisinin yalpaladığı bir kararsızlık dönemi oluştu. Yüzyılın bitmesine iki yıl vardı ve kökenlere bakmaya eğilimliydik.

Enkazın okyanus tabanında bulunmasıyla, yeni Titanic filmi için sahne kurulmuştu. Geminin bulunması, bilimin önemli bir zaferi olarak güçlü bir psikolojik andı. Böylesi derinliklerde kaybolan gemilerin bulunması asırlardır imkânsızdı. Titanic'in bu kadar uzun süre gömülü kalması ve yeniden bulunması, bilinçaltında kaybolan anıların yeniden gün ışığına çıkmasına dair güçlü bir simgeydi. Dibe dalıp Titanic'i görebilmek, büyük bir iştir ve bilinçaltının kayıp hazinelerini kurtarabilmek anlamına gelen gerçek bir Kahramanın Yolculuğu'dur.

Bu keşif, Clive Cussler'ın *Titanic'i Çıkarmak* romanında anlatıldığı gibi, enkazın çıkarılması fantezilerine yol açtı; ama çok geçmeden fantezi gerçek bir olasılığa dönüştü. Uzmanlar geminin parçalarının ve beraberindeki pek çok eşyanın çıkarılabileceğini kabul etmekle birlikte, kurbanların anıtı olarak yatan enkazın rahat bırakılması düşüncesinde birleşmekteydiler. Televizyonda, enkazı acıklı kalıntılar eşliğinde görmenin yarattığı görkemli dram, bir başka Titanic filminin gösterime girmesi için uygun bir zeminin hazırlanmasına yardım etti.

Titanic'in popülerliğinde bir etken olarak, genç kahramanların etrafında dönen bir aşk öyküsünün filme dahil edilmesinin payı büyüktür. Romeo ve Juliet tarzı bir kurgu gerecidir bu ve çatışan gruplardan iki genç insanın birbirlerine âşık olmasının öyküsü, kolaylıkla anlatılabilir.

Cameron, Titanic öyküsünü sunmak üzere aşkı kullanmayı seçmiş ve bu seçimle öyküyü kadınlar için davetkâr kılmıştır. Başka türleri de seçebilir, Titanic öyküsünü bir gizem, bir dedektif öyküsü, bir hazine avı macerası, hatta bir komedi yapabilirdi. Film aslında bunların hepsidir, ama ana tema ve tasarım ilkesi romantik aşktır, dolayısıyla yapı da romantiktir. Bu seçimle, izleyicinin özdeşleşeceği açık bir formül elde etmiştir: Bir kadının, zorba, yaşlı bir adamın baskısından, genç bir kahramanın müdahalesiyle kurtarılmak zorunda olduğu bir aşk üçgeni.

Aşk üçgeni, aşk romanlarında, kara filmlerde ve geleneksel kurgularda çok kullanılan bir dokudur. Tıpkı kadın kahramanların iki adam arasında seçim yapmak zorunda kaldığı Guinevere, Lancelot ve Kral Arthur'u konu alan romanslarda ve genç kadının Bay Zengin ile avare bir genç veya dedektif arasında seçime zorlandığı kara film motiflerinde olduğu gibi, çatışma, kıskançlık, rekabet, ihanet, intikam ve kurtarma için gereken üç köşeli bir sahne sağlanır böylece.

Leonardo DiCaprio, *Titanic*'te üçgenin avare köşesini canlandırır. Olağanüstü cazip güçlerinin sırrı, belki de hem erkeksi eylemi hem de kadınsı duyarlılığı gösteren hassas genç adam arketipinin maskesini yansıtmasıdır. Güzel, fedakârca ölümüyle sonsuza dek genç kalan Jack'i ya da (ebedi çocuk) Peter Pan'ı canlandırmak için oldukça uygundur. Rose da bir bakıma, bir gemide geceliğiyle koşturup duran ve kötü yürekli Kaptan Kanca'dan kaçarken, ebedi çocuktan uçmayı ve yaşamı kucaklamayı öğrenen Wendy'dir. Buzdağı ve saatin tik taklarıyla, *Peter Pan*'da saati yutan timsah, aynı arketipik amaca hizmet ederler. Şayet kabullenmezsek er ya da geç bizi yok etmekle tehdit eden bilinçsiz gücün, Gölge'nin yansımalarıdırlar.

Mitolojik geçmişimizde daha da geri gidersek, Jack'in ince, genç kişiliği, devi öldüren Davut'u ve özellikle genç yaşta trajik ölümle tanışan Adonis ve Balder gibi tanrıları çağrıştırır. Jack aynı zamanda, kadınların vahşi tarafına seslenen ve onları çılgına çeviren şamata, tutku ve içki tanrısı Dionysus ile de ikizdir. Rose'un körkütük sarhoş olduğu dans sahneleri, Dionysus'a özgü cümbüşlere benzemektedir ve onun, Jack'in önderliğinde bu antik gizemleri kabullenişini göstermektedir.

Jack bir **KAHRAMAN**'dır, ama özel bir türdür, bir **KATALİZÖR**'dür, özü değişmeyen, ama diğer karakterlerde değişimi tetikleyen bir **GEZGİN**'dir. Rose'un kalbi dışında hiçbir yerde iz bırakmayan semavi, dünya dışı bir yaratıktır. Titanic'e bindiğini gösteren hiçbir kayıt yoktur ve Yaşlı Rose'un anılarına güvenmediğiniz sürece, ardında hiçbir şey bırakmamıştır. Hatta karakterlerden biri, Lovett'in yardımcısı ve Yaşlı Rose'un bir tür **EŞİK GARDİYANI** olan Bodine, öykünün inanılmayacak kadar iyi ve yaşlı kadının uydurduğu romantik bir şey olduğunu ileri sürer. Diğer dünyaya yolculuk yapan herkes gibi Rose da bir kanıt göstermek zorundadır.

Genç Rose karakteri, "başı dertte prenses" arketipini yansıtmaktadır. Bu bağlamda, Uyuyan Güzel, Pamuk Prenses gibi yaşamla ölüm arasında sıkışan ve bir öpücükle uyanan prenseslerin kız kardeşidir; On İki Dans Eden Prenses, onları takip edebilmek için görünmez olan bir prens sayesinde büyüden kurtulur; Psykhe uçabilen, gizemli genç tanrı Küpid'e (Eros) âşık olmuştur; Persephone zalim bir kral tarafından yeraltına kaçırılmıştır; Truvalı Helen duyarlı bir genç hayranı tarafından acımasız kocasından kaçırılmıştır; Ariadne ise kötü bir evlilikten, tutkulu tanrı Dionysus tarafından kurtarılmıştır.

Kadınlar "başı dertte prenses" arketipiyle mücadele ederler, çünkü bu durum boyun eğme ve eğdirme kalıplarını sürekli kıldığı gibi, edilgen, ezilmiş davranışlara da yol açabilir. Bununla birlikte, güçsüz, tuzağa düşmüş ya da hapsedilmiş herhangi birinin duy-

gularını yansıtan bu arketiple özdeşleşmek ve duygudaşlık kurmak kolaydır. Hemen özdeşleşme ve sempati yaratıp izleyicinin duygusal ilgisini arttırdığı için, "başı dertte kadın" sinema ve TV kurgularının demirbaşıdır. *Titanic*'te izleyici, Rose'un tutsaklığına üzülebildiği gibi, "başı dertte prenses" maskesini atıp etkin ve özgür bir şekilde Kahraman rolüne bürünmesini görmekten keyif de alabilir.

Filmin özellikle kadınlara hitap etmesinde bir başka etken daha olabilir. *Titanic*, özel efektlerden yararlanan ama bilimkurgu ve savaş sahneleriyle dolu olmayan ya da maço erkek maceralarını ön plana çıkarmayan bir filmdir. Kadınların ilgilerini dışlamayan veya görmezden gelmeyen bir manzara sunup, sadakat ve aşk konularıyla ilgili duygusal bir melodramla insanlığı ön plana çıkarmaktadır.

Titanic sağladığı eşsiz **KARŞILAŞTIRMA** fırsatıyla, kadınlar kadar erkekler açısından da bir başka izleyici beklentisini karşılamaktadır. İzleyiciler, filmin aşırı uç, korkunç koşullarda sunduğu davranış örnekleriyle kendilerini ölçebilirler. İnsanlar, oturdukları yerden, benzer durumlarda nasıl davranacakları konusunda spekülasyon yapmaya bayılırlar. Ben Titanic sorununu nasıl çözerdim? Ölümü onurla ve cesaretle mi karşılardım, yoksa paniğe kapılıp bencil taşkınlıklar mı yapardım? Hayatım için dövüşür müydüm, yoksa kadınlar ve çocuklar önden gidebilsin diye cankurtaran botundaki yerimi verir miydim?

Film, bir tren ya da otomobil kazasının yaptığı etkiyi yapar. Böyle bir felakete tanık olduğumuzda, kurbanlara karşı kendi şansımızı ölçebilmek için karşılaştırma yapmamız doğaldır. Şefkatle, ama aynı zamanda acı çekenlerin arasında bulunmadığımız için belli bir rahatlama duygusuyla seyrederiz olayı. Gördüklerimizden, kader ve onurla ilgili dersler ve sonuçlar çıkarmaya çalışırız.

İnsanlar belli filmler için muhteşem derler, ama bu sözcüğün İngiliz diline, eski Roma'da, imparatorluğun dört bir yanındaki arena ve amfiteatrlarda canlandırılan dinsel dramlar, dövüşler, yarışlar, oyunlar ve müsabakalardan geldiğini unuturlar. O günlerde en

heyecan verici eğlence biçimi, izleyicilerin, suyla doldurulan arenada birbirine çarpıp alabora olan gemileri ve zavallı yolcularla gemicilerin nasıl boğulduklarını seyrettikleri "Naumachiae" gösterilerinin, yani büyük deniz savaşlarının sahnelenmesiydi.

Titanic bu gelenekten gelen bir gösteridir. Film, bizim eğlenmemiz ve öğrenmemiz için akıbetleri yeniden canlandırılan bin beş yüz kişiyle, bir ölüm ziyafeti sunmaktadır. Gladyatör savaşları ve antik dünyanın ritüel kurbanları gibi böylesine büyük ölüm gösterilerinde, hâlâ merak uyandıran bir yan vardır. Büyük bir yaşam kuvveti serbest bırakılır ve biz, aç kurtlar gibi bunun üzerine üşüşürüz. Yüksek bir yerden düşüp zemine çarpacak bir insanı görür görmez, ölüm hadisesinin gösterilmesinin tadını çıkarıyormuşuz gibi gözlerimiz büyür. Donmuş yüzleri inceleyip, onların nasıl öldükleri ve bizim nasıl öleceğimizle ilgili işaretler ararız.

Titanic izleyici açısından yüksek özdeşleşme derecesine sahip korkuları ele alır: Evrensel yükseklik korkusu, bir tuzağa yakalanma ya da tutsak düşme korkusu, dipsiz bir okyanusta boğulma korkusu, ateş ve patlama korkusu, yalnızlık ve yalıtılmışlık korkusu.

Film, hayâl edilebilir bir dehşet sunmaktadır. Bu herkesin başına gelebilir. Devrin toplumunun tam bir spektrumunu sağladığı için, herhangi bir izleyici, hâli vakti yerinde yönetici sınıftan birisi, bir işçi, bir göçmen, bir hayâlci ya da bir âşık kimliğiyle özdeşleşebilir. Ayrıca kaçınılmaz kuvvetlerin – doğa, ölüm, fizik, kader – ayrım yapmaksızın, herkesi etkilediği gerçeği hoşumuza gider. Bir süre için, insan öyküsü tek bir arketipe indirgenmiştir: Kurban.

Yer, zaman ve tema bütünlüğünü koruyan *Titanic* kısmen tutarlı bir tasarımdır. Merkezî öyküyü Titanic'in felakete doğru denize açılmasından başlatmak, dramatik enerjiyi yoğunlaştırır. Filmin ikinci yarısında, çalkantılı olayların gerçek zamanlı olarak, anbean gösterilmesi, bu yoğunlaşmayı pekiştirmektedir. Aksiyonun bir noktayla, yalnızca gemideki dünyayla sınırlanması, onu yaşamın bir mikro-kozmosu yapar. Tıpkı dünyanın uzay okyanusunda sü-

rüklenmesi gibi, gemi de ölüm denizinde bir yaşam adasıdır. *Titanic*'te tutarlı bir tasarım için, tüm düşünceler ve argümanlar tek bir tema üzerine yoğunlaştırılmıştır: Aşk bizi özgür bırakır ve ölümü aşar.

Cameron, izleyiciyi kendi öyküsüyle özdeşleşmeye çağırmaktadır. Bu gemide hepimize yer vardır. Gemi batarken, elinde Türkçe-İngilizce bir sözlükle, koridordaki bir tabelayı çılgınca okumaya çalışan bir Türk gibi ayrıntılarla her birimiz özdeşleşebiliriz. Hepimiz bir yerlerde yabancıyız. Hepimiz aynı bottayız.

Film, geniş bir yaş grubuna hitap edecek şekilde hazırlanmıştır. Gençler aşk öyküsüyle bağlantı kurabilirler, yaşlılar hâlâ enerjik ve aktif Yaşlı Rose ile özdeşleşmeye davetlidir ve İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra doğanlar da bilim adamı-kâşifle ve Rose'un torunuyla temsil edilmektedir.

Elbette, hiç siyahi ya da Asyalı görmediğiniz için film o kadar da evrensel sayılmaz. Rose'un duygusal tutsaklığına değinmek için kölelik deneyimi metafor olarak kullanılmıştır, ancak şu noktada metafor işlevini yitirmiştir: Rose'un şaşaalı yaşamı Amistad'daki kölelerle aynıdır denemez. Bununla birlikte *Titanic*'te kullanılan simgeler, dünyada herkesin kendisinden bir parça bulabileceği kadar çeşitli görünmektedir.

Cameron'un en büyük başarısı duygusal ve görsel şairliğidir. *Titanic*, kurgudaki unsurlarla bir kanaviçe gibi örülmüştür. Yazar, büyük öyküyle küçük öyküyü birbirine bağlayarak şiirselliğe ulaşır. Lovett'in küçük öyküsüyle Yaşlı Rose'un renkli yaşamının büyük öyküsü, Jack'le Rose'un küçük öyküsüyle Titanic'in büyük öyküsü arasındaki bağlantıları açık bir şekilde bir araya getirir; gerçekte tüm bunlar, 20. yüzyılın daha büyük öyküsünün parçalarıdır.

Tüm bu bağlantıları, bir **SEMBOL**'e odaklanarak düzenler, iğnenin küçücük deliğinden tüm düğümleri geçirir. "Okyanusun Kalbi" adıyla deniz ve aşk birbirine bağlanmıştır ve bu, tüm unsur-

ları birbirine bağlayan bir metafordur. (Cameron *Abyss*[175] filminde benzer bir amaç için bir nikâh yüzüğünü kullanır.)

Mücevher bir Avrupa mirasıdır ve bir zamanlar bahtsız XVI. Louis'nin tacında yer almıştır; bu da onu, Avrupa'nın tarihsel deneyimi, bilgeliği, sanat ve estetiği kadar, sınıf çatışmaları ve katliamların da iyi bir simgesi haline getirmektedir.

Yaşlı Rose'un filmin sonunda elması fırlatması, gerçek bir **ÇÖZÜM** için tüm unsurları bir araya getiren ve bütün düğümleri çözen güçlü bir şiirsel imgedir. Lovett hazineyi kaybetmiş, ama aşkta kazanmıştır; Cal engellenmiş ve ne Rose'un kalbini ne de elması elde edebilmiştir; Yaşlı Rose sakladığı sırrı okyanusa geri vermiştir. Bu, onunla Jack arasında özel bir şeydir, yıllar boyu saklamak ona düştüğü gibi, geri vermek de onun hakkıdır.

İzleyiciler mücevherin maddi değerini hissederler – bu kadar çok para eden bir şeyin fırlatıldığını görmek yine de bir sarsıntı yaratır – ama bu sarsıntıyla bütün *Titanic* deneyimi, zayıflayan bir hafızanın sembolü olmak üzere yoğunlaştırılır. Filmle birbirine karışan duygular ve bilinçaltı unsurları, anılar korunsa da, uygun yerlerine dönebilirler. Taş döne döne batarken, film yapımcısının Titanic'i nasıl değerlendirmemizi istediğini anlarız: İnsanoğlunun trajedisinin bir gizemi ve anıtı olan gemi, bırakın yerinde kalsın.

Bilinçaltına yolculuktan dönen her kahraman gibi Yaşlı Rose da bir seçimle yüzleşmiştir: İksire sahip olduğum için bağırıp çağırarak onunla övüneyim ya da vaaz mı vereyim? Yoksa sadece yaşamıma dönüp, öğrendiklerimin önce çevremdekileri ardından bütün dünyayı kaçınılmaz olarak değiştirmesini, diriltmesini ve gençleştirmesine mi bekleyeyim? Ele geçirdiğim iksiri dile getirmek için bir dış yol mu, yoksa bir iç yol mu seçmeliyim? Belli ki Rose, Özel Dünya'nın hazinesini saklayıp benimseyerek ikinci yolu seçmiştir; kahramanların, Yeraltı serüvenlerinde perilerin hazinelerini ele geçire-

175 The Abyss – 1989.

ceklerini umarken deniz yosunundan başka bir şey bulamadıklarını anlatan Kelt destanlarında şiirsel bir öğüt vardır. Ama ender olarak, Rose gibi kimileri, perilerin sırlarını gizleyerek uzun ve mutlu bir yaşam sürerler.

James Cameron, aşağı güvertelerde, duygular kabardığında çalan halk müziğiyle Kelt atalarını da onurlandırır. Böylece birinci mevkinin zarif Avrupa dansları ve kilise müziğiyle güçlü bir karşıtlık oluşturur ve şiirsel duygulara katkıda bulunur. Bu, Titanic'in, eski günlerin arplarının, üflemelerinin eşliğinde, bir Kelt ozanınca destansı bir şekilde anlatılmasıdır.

Bu durum, Kelt tasarımının yılankavi şeritlerini andıran yapısal bağlılık ve görsel şiirsellikle desteklenmiştir. Pruva ve kıç, güverte üstü ve altı, birinci mevki ve üçüncü mevki, karanlık ve aydınlık gibi basit kutuplaşmalar, neredeyse matematiksel bir kompozisyonun güçlü, bakışık eksenlerini oluşturur. Cameron'ın tasarımı bir dizi şiirsel metafor sunar: Dünyanın modeli olarak gemi, aşk ve değerin simgesi mücevher, akan zamanın sembolü saat, ana merdivenin üzerindeki, Rose'un masumiyetini simgeleyen melek heykeli. Film, popüler bir şarkının geniş tonlarıyla, izleyicilere kendilerini karşılaştırabilecekleri metaforlar, yaşamlarını tercüme edebilecekleri gereçler sağlar.

Son olarak bu filmin sunduğu iksir, Aristoteles'in tanımladığı ve izleyicilerin her şeyden çok istediği "duygulardan sağlıklı bir biçimde arınma"dır. İnsanlar, kendilerine zor bulunan bir şey hissetme şansını verdiği için bu öyküyü ödüllendirdiler. Duygulara karşı kendimizi iyi koruruz; ama film, sarsıcı efektler ve güçlü hislerle, en sıkı korunanlar ve en katı yürekliler bile bir tepki verene, bir gerilimden boşalana dek durmadan çalışır. Dehşete düşen insanların cankurtaran botlarına koşuşu, Jack'le Rose'un hayatta kalma mücadelesi ve kurbanların korkunç ölümleri, gerilimi neredeyse dayanılmaz bir tempoya çıkarır. Ancak yine de tüm bunlarda ödüllendiren ve doyum veren bir şeyler olmalıdır; çünkü insanlar koltuklarında

oturmayı sürdürdükleri gibi, pek çoğu filmi yeniden görmek için salonları doldurmuşlar, filmden boşanan duygulara doyamamışlardır. Film, dehşetle irkilmek ve ağlamak gibi, her yaşta değerli olan hislerin deneyimlenmesi için bir fırsat verir.

Bu gösteriye tanıklık eden izleyici, karakterlerle birlikte bir çile çeker. Joseph Campbell ritüelin amacının, üstün deneyimlere açılabilmeleri için insanları yıpratmak ve savunmalarını çökertmek olduğunu söyler. Yıpratma, sizi transatlantiğin dünyasına bu kadar uzun süre daldırarak yolcuların hislerine ortak eden *Titanic*'in de stratejilerinden biri olabilir.

Bu kinik, taşlaşmış çağda, bu kadar bariz bir şekilde duygusal olmak, hem film yapımcıları hem de izleyiciler açısından cesaret gerektirmektedir. *Titanic, İngiliz Hasta,*[176] *Cesur Yürek,*[177] *Kurtlarla Dans* ve *Şeref* gibi filmler, böyle bir duygusallığı işleyerek büyük bir risk almaktadır. Sinema salonlarının karanlığı izleyiciye biraz korunma sağlar: Orada sessizce ağlayabilirler ve çok az kişi onların duygusal kırılganlığını fark edebilir. Ama film yapımcıları, toplumun kinik spot ışıkları altında duyguları sergilemek zorundadırlar ve bu cesaret gösterisi için biraz saygıyı hak ederler.

TITANIC'İN DÜMEN SUYUNDA

Film endüstrisinde *Titanic*'in uzun süreli etkisi ne olacaktır? Başarısı, büyük kumarın bazen kazandırdığını göstermektedir. Büyük yapım giderleri karşılığını genellikle uzun vadede verir. *Cleopatra*[178] bile -film 60'lı yıllarda Twentieth Century Fox'u neredeyse batıracaktı- şimdi şirketin gözbebeğidir. *Titanic* çabuk kâr getirdi ve bu başarı, kuşkusuz diğerlerini de, parsayı toplamak umuduyla büyük harcamalar yapmaya yüreklendirecektir.

Ancak kısa vadede bazı yapımcılar, bütçelerine sıkı sınırlandır-

176 English Patient – 1996.
177 Braveheart – 1995.
178 Cleopatra – 1963.

malar getirmek gibi bir tepki verdiler. Fox ve Paramount kumarı kazanmış olsalar da, film gösterime girmeden önceki gerilimden hiç hoşlanmadılar ve bir kere daha böylesine ter dökmeyi istemiyorlar. Elbette şirketteki tüm önemli yöneticiler, belli bir projenin risk almaya değeceğinde anlaşırlarsa, *Titanic* boyutunda istisnalar yapma seçeneğini saklı tutuyorlar.

Titanic gibi büyük filmlerin yapılması, hatta çıtanın daha da yükseltilmesi çok büyük bir olasılıktır. Gösteri için her zaman izleyici olacaktır, özellikle çoğumuz duygusal olarak etkilendiğimizde... Öte yandan spektrumun öbür tarafındaki küçük bütçeli filmler de masraflarına bağlı olarak daha çok kâr getirebilirler. Bu yüzden Hollywood stüdyoları, büyük projelerde kumar oynarken, bağımsız film yapımcılarını örnek alarak, özel seyircileri hedefleyen düşük bütçeli filmler de geliştiriyorlar.

Cameron'ın senaryosunu genç âşıklar çevresinde şekillendirmeyi seçmesi, filmin başarısındaki en önemli etkenlerden biri olduğu için, yapımcıların bundan etkilenmesi de muhtemeldir. Pahalı bir dönem yapımı, kendisini izleyiciler için davetkâr kılacak, tercihen genç âşıklarla işlenen romantik bir melodrama sahipse şansının daha yüksek olacağı düşüncesi, Hollywood'da genel bir kural haline gelmektedir.

Kimi eleştirmenler, *Titanic* çok para getirdiği için ve büyük bütçeleri karşılarken daha çok izleyici kitlesine ulaşmak gerektiğinden, geleceğin yazarlarının senaryolarını "basitleştirmek" zorunda kalacağından ve senaryo zayıflıklarının kurumsallaşacağından kaygılanmaktadır. Bu kesinlikle yeni bir şey olmayacaktır; stüdyolar ve yapımcılar pahalı yapımlarda her zaman daha geniş bir hedef kitlesi isterler. Ama belki başka bir senaryo daha vardır; izleyiciler daha karmaşık bir yapı arayabilir ve öykülerini daha zekice, duygusal açıdan daha evrensel kılmaya çalışan yapımcıları ödüllendirebilirler.

SİNERJİ

James Cameron, *Titanic*'te işleyen belli bir sinerjiden söz etmiştir. Tıpkı belli kimyasal bileşenlerinin bazen beklenmedik güçler ve kapasiteler ortaya çıkarması gibi, oyunculuk, setler, kostümler, müzik, efektler, öykü, bağlam, izleyicinin gereksinimleri ve sanatçıların becerileri bir araya gelerek, münferit parçaların toplamından daha büyük bir duygusal ve dönüştürücü güce sahip, gizemli, organik bir bütün haline gelebilirler.

Sinerjinin bir bölümü, sınavlar, geçişler, çileler, gerilim, ölüm, diriliş, kurtuluş, kaçış, takip, kutsal birleşme vb. gibi Kahramanın Yolculuğu motifleri ve arketiplerinin kullanılmasıdır. Bu gereçler izleyiciye uzun öyküde referans noktaları sağladığı gibi, öyküyü azami katartik etkiye yönlendirerek onun daha bütünlüklü bir tasarım haline gelmesine katkıda bulunur. Kahramanın Yolculuğu geleneğinde, *Titanic* ölümü ele alırken yaşamı tamamen kucaklamayı da elden bırakmaz.

Nihayetinde filmin başarısı bir gizem, izleyiciyle öykü arasında gizli bir anlaşmadır. Küçük denizaltıdaki adamlar gibi esrarın üzerine biraz ışık tutabiliriz, ama sonuçta çekilip hayretle uzaklaşmamız gerekir.

ASLAN KRAL VE ÖTEKİ SORUNLAR

1992 yılının yazında Disney Animation yöneticileri, benden "Ormanlar Kralı" adındaki bir projenin öykü malzemelerini gözden geçirmemi istediler. Daha sonra proje "Aslan Kral" adını aldı ve sonuçta Disney'in şu ana dek yaptığı en başarılı animasyon filmi oldu; ama o zamanlar yalnızca, öykü sorunları üzerinde Kahramanın Yolculuğu gereçlerini kullanmak için bir başka fırsattı.

Kaliforniya, Glendale'in bilinmeyen bir endüstriyel bölgesi olan "animasyon ülkesi"ne giderken, proje hakkında şimdiye kadar öğrendiklerimi gözden geçirdim. Bu alışılmadık girişim, Disney'in popüler çocuk edebiyatı ya da klasiklerini uyarlama geleneğini terk et-

mekti. Bu ilk özgün öykü düşüncesi, şirket uçağında, Jeffrey Katzenberg ve onun genç animatör ekibi tarafından geliştirilmişti. En son çalışmaları *Güzel ve Çirkin*'in öngösterimini yaptıkları New York'tan dönmekteydiler.

Animasyon dünyasına büyük bir coşkuyla giren Katzenberg, animatörlerin yetişkinliğe ilk adım attıkları an konusunda bir tartışma başlattı. Kendini bir erkek gibi hissettiği andan söz edince, hepsi de bunun hakkında iyi bir film yapılabileceğini anlamıştı. Böyle bir öyküyü destekleyebilecek biçim ve ortamları tartışmaya başladılar; sonunda da, bunu tamamıyla Afrika hayvanlarının dünyasında gerçekleştirme düşüncesine ulaştılar. 1942'deki *Bambi*'den bu yana, Disney özellikle hayvan merkezli bir animasyon yapmamıştı, çok yeni bir fikir gibi görünüyordu ve halkın belgesellere düşkünlüğünden yararlanılabilirdi. İnsanların dünyasında geçen animasyonların bazı sorunlarından da kaçınılabilirdi böylece. Baş karakterlerin insanlar olduğu bir animasyonu hazırlarken özel bir etnik grup sunmalı ve belli saç ya da deri renkleri seçmelisiniz; ancak bu, değişik özellikteki izleyicilerin karakterlerle tam olarak özdeşleşmesini engelleyebilir. İnsanların ırk ve genetik konusundaki kaygılarının daha az önem taşıdığı hayvanlar dünyasının kullanımıyla bu sorunların çoğu ortadan kalktı. *Hamlet*'ten esinlenilerek bir baba-oğul öyküsü geliştirildi. Katzenberg birçok kaynaktan beslenen güçlü animasyon öykülerinden hoşlanıyordu, bu sayede, *Odysseia* ya da *Huckleberry Finn* tarzı yaklaşımlar *Bir Gecede Oldu* veya *48 Saat*'ten temalar ve yapılarla işlenebilirdi. *Aslan Kral*'da *Bambi*'den unsurlar vardır, ama *Hamlet*'ten alınan kimi unsurların karıştırılmasıyla daha zengin ve karmaşık bir yapı elde edilmiştir. Kahramanın babasını ortadan kaldıran kıskanç amca haksız yere tahta çıkınca, tecrübesiz genç kahraman tedricen iradesini toplayıp karşı saldırıya geçer.

"Ormanlar Kralı" düşüncesini okuduktan sonra ilk görevlerimden biri, *Hamlet*'i özenle okuyarak kendi senaryomuzda kullanabi-

leceğimiz unsurları belirlemekti. *Hamlet*'in dönüm noktalarını ve eylemlerini belirlemek için bir Kahramanın Yolculuğu analizi yaptım ve yazarların Shakespeare'in tarzını çağrıştırabilmeleri için, hatırlanmaya değer diyalogların listesini çıkardım. Disney animasyon filmleri, en küçük çocuklar için fiziksel güldürüler, gençler için saygısız sözel zekâ ve aksiyon oyunları, yetişkinler için incelikli derin şakalarıyla, her düzeyden izleyiciyi hedef alır. Özellikle İngiliz oyuncu Jeremy Irons tarafından seslendirilen Scar kötü karakteriyle, bir parça Shakespeare senaryoya girdi. Böylelikle yetişkin izleyiciye göz kırpılarak, karmaşık Hamlet göndermeleri eğlenceli ve ironik bir şekilde kullanıldı.

Disney animasyon kompleksine vardığımda *Aslan Kral*'a dönüşecek özel dünyaya girmiştim. Tüm animatörlerin kabin duvarlarına Afrika yaşamının fotoğrafları ve çizimleri yapıştırılmış, ekipten birkaç kişi ilham toplamak üzere Afrika'ya safari turlarına çıkmıştı. Çizimler gösterilirken, animatörler ve tasarımcılarla birlikte ben de, yönetmenler Rob Minkoff ve Roger Ailers'ın en son sunumunu görmek için oturdum.

Kahramanın Yolculuğu'ndan bazı kavramları önemli bir projede sınama fırsatı çıkmıştı karşıma. Öykü hakkında görüşlerini bildiren yüzlerce insandan biriydim, ama bir an için, tepkilerim ve argümanlarımla nihai ürünü etkileyecek şansı yakaladım. Animatörler *Aslan Kral*'a dönüşecek öyküyü açıklarken notlar aldım.

> *Afrika hayvanları, bir aslan yavrusunun doğumunu onurlandırmak üzere toplanırlar; bebeğin babası Gurur Kayası çevresindeki bölgenin yöneticisidir. Toplantıdaki konuklardan biri olan tuhaf görünüşlü, yaşlı maymun Rafiki, Kral'ın danışmanı olan Zazu adındaki kuş tarafından kovalanır. Simba "Kral Olmak İçin Daha Fazla Bekleyemeyeceğim" diye şarkılar söyleyen küstah bir yavruya dönüşür, babasına itaatsizlik eder ve oyun arkadaşı dişi aslan yavrusu Nala'yla birlikte, ürkütücü Filler Mezarlığı'nı*

keşfe çıkarlarlar; Mufasa'nın kıskanç kardeşi Scar'ın hizmetkârları olan, gülünç ölçüde korkunç iki çakalla başları belaya girer. Mufasa onları kurtarır, ama itaatsizliği yüzünden Simba'yı azarlamaktan geri durmaz.

Simba tam da babasından krallığın gereklerini öğrenmeye başlamışken, Mufasa bir antilop izdihamı sırasında, Scar'ın hilesiyle vahşice öldürülür. Scar daha sonra Simba'yı, babasının ölümüne neden olduğuna inandırır. Onun kendisini öldüreceğinden korkan Simba, babasının amcası tarafından öldürülmesinden sonra Danimarka sarayından ayrılan Hamlet gibi kaçar.

İkinci bölümde, suçluluk duygusuyla yıkılan Simba, iki gülünç yardımcısı, hızlı konuşan meerkat Timon ve tıknaz yaban domuzu Pumbaa'yla tanıştığı gür bir ormanlık alana, ÖZEL DÜNYA'ya ulaşır; bu karakterler Hamlet'teki Rosencrantz ve Guildenstern'e tekabül etmektedir. Suçluluk duygusundan kurtarmak için ona "Hakuna Matata"nın "takma kafana" felsefesini ve hiç bitmeyen böcek ziyafetiyle ormanda nasıl yaşadıklarını öğretirler. Simba büyüyerek güçlü bir genç aslana dönüşür ve bir gün Pumbaa'ya zorbalık yapan başka bir aslanla vahşi bir çatışmanın içine düşer. Bu aslanın, güzel ve güçlü dişi Nala olduğu ortaya çıkar. Romantik bir düetle aşkları yeşerir. Ama Nala'nın bir görevi vardır. Scar'ın Gurur Kayası'na zulmettiğini, hayvanları köleleştirdiğini ve onu kendisine eş olarak almaya çalıştığını anlatır ve hak ettiği krallık makamını alması için Simba'ya yalvarır. Suçluluk duygusundan sıyrılamayan ve gücünden kuşku duyan Simba çekinir. Birçok kahraman gibi ÖZEL DÜNYA'nın hoşluklarını bırakmaya istekli değildir. Ama babasının ruhu (tıpkı Hamlet'in Birinci Bölüm'ünde ortaya çıkan hayalet gibi) ona görünür ve kaderiyle yüzleşmesi için cesaret verir.

Üçüncü Bölüm'de Simba suçluluktan kurtulup Gurur Kayası'na dönerek Scar'la yüzleşir. Acımasız bir savaş çıkar. Simba'nın "erkekliği" ve krallık hakkı nihai sınavdan geçirilmektedir. Müt-

tefikler yardıma gelince Scar, vaktiyle Mufasa'yı ölüme göndermesini andıran bir biçimde yenilgiye uğrar. Simba babasının yerini alır ve "Hayat Döngüsü" devam eder.

Sunum bitiminde, *Aslan Kral*'da Kahramanın Yolculuğu unsurlarını görmek güç değildi. Simba, **SIRADAN DÜNYA**'sı bir gün kral olma ve bunu bilme ayrıcalığından oluşan klasik bir kahramandır. İlk **ÇAĞRI**'sı, babasının, kendisinden, krallığın sorumluluklarıyla yüzleşmesini istemesidir. Kral olup ülkeyi yönetme hakkını kazanmak, birçok fabl ve peri masalında yetişkinliğe tekabül eden bir metafordur. Küstahlığı ve itaatsizliği **ÇAĞRININ REDDİNE** yol açar. Diğer **ÇAĞRILAR**'ı alır: Yasak bölgeyi keşfetme arzusu, Nala'dan çocukluk aşkı daveti ve en şiddetli olarak, babasının ölümünün, onu yaşamında yeni bir evreye girmeye ve hayatta kalmak için kaçmaya davet etmesi.

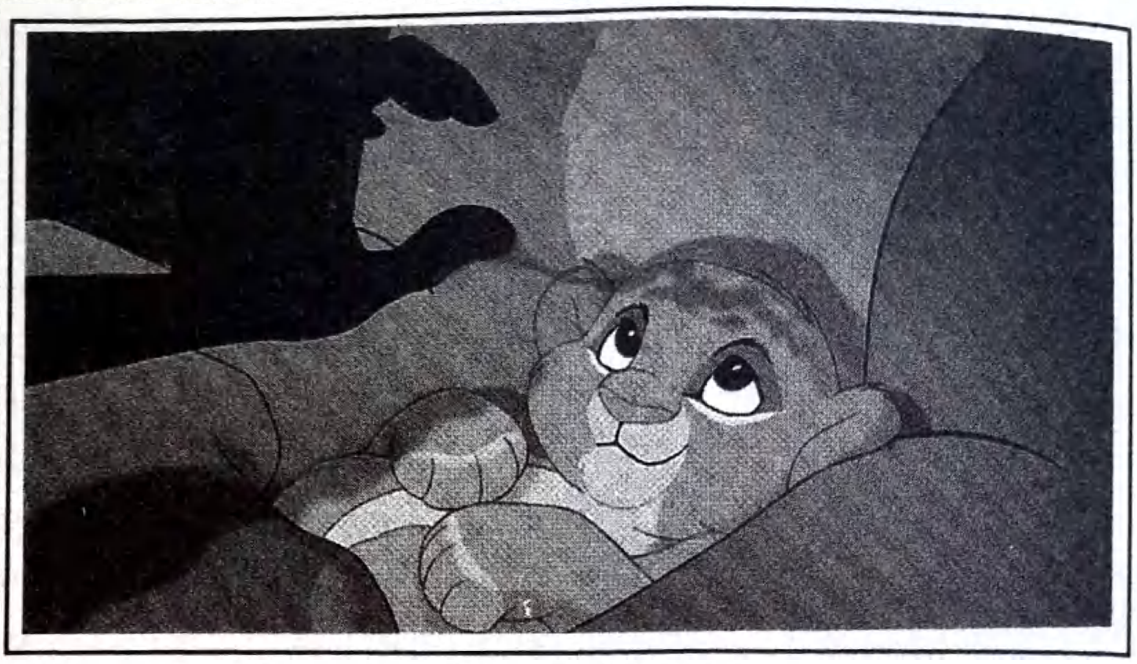
Simba'nın öykü boyunca pek çok **REHBER**'i vardır. Ona Hayat Döngüsü ve krallık yolunu öğreten babası ilk büyük öğretmenidir, ama Zazu'dan devlet işlerini ve diplomasiyi, Rafiki'den de yaşamın büyülü yanıyla ilgili şeyleri öğrenir. İkinci Bölüm'de **REHBERLER**'i, ona Hakuna Matata yaşam tarzını aktaran Timon ve Pumbaa, aşkı ve sorumluluğu öğretmeye gelen Nala'dır; kaderiyle yüzleşmesi için cesaret veren babasının ruhu ise doğaüstü bir **REHBER**'dir. Nala, Timon ve Pumbaa, Scar'a karşı **MÜTTEFİKLER**'i olurlar. Oyuncu bir yavrudan çekici, güçlü bir dişi aslana dönüşerek ona aşkı sunan, ama aynı zamanda bölgesini koruması için bir şeyler yapmasını talep eden Nala, Simba'nın bakış açısından ayrıca bir **BİÇİM-DEĞİŞTİRİCİ**'dir.

GÖLGE enerjisi, Scar ve onun için çalışan çakallarla yansıtılmıştır. Totaliter ve acımasız Scar, krallığın karanlık yanlarını sunar. Scar, yaşamın kestiği cezalarla açılan geçmiş yaraların, kıskançlık, kiniklik ve alaycılık için mazeret oluşturduğu bir yetişkinliğin acımasız modeli ve ömür boyu altta kalıp nihayet gücü ele geçirdiğin-

de bir zorba kesilen bir kurban olarak anlaşılabilir. O, kahramanımız Simba'daki karanlık olasılıklardır. Şayet Simba suçluluk duygusundan kurtulup sorumluluk almazsa, aynı onun gibi, saldırmak için bir zayıflık kollayan ve uçlarda yaşayan düzenbaz bir adam haline gelmezse mümkündür. Soylu avcılar gibi değil de leş yiyerek yaşayan çakallar ise daha aşağı bir yaşam formudur. Tiranı izlemeye hazır birer zorbadırlar, çünkü onun tebaasına işkence yapmaya ve efendilik taslamaya bayılırlar.

ÜÇKÂĞITÇI ve **REHBER** unsurlarını birleştiren çılgın maymun Rafiki, senaryodaki en ilginç karakterlerden biridir. İlk taslaklarda onun işlevini biraz bulanık bulmuştum. Büyülü şamatalar çıkarmak için gelen ama saygı uyandırmayan yalnız bir karakter olarak, güldürü için yaratılmıştı. Bebek Simba'ya yaklaştığında danışman kuş Zazu tarafından kovalanmıştı ve Kral onu bir baş belası olarak görmekteydi. İlk olayın ardından senaryoda pek fazla görevi yoktu ve çoğunlukla güldürerek rahatlatma için ortaya çıktığından, **REHBER**'den çok bir **ÜÇKÂĞITÇI**'ydı.

Senaryo sunumunun ardından yapılan toplantıda, onun bir **REHBER** olarak biraz daha ciddiye alınmasını önerdim. Belki Zazu kuşkulu davranıp onu kovalamaya çalışabilirdi, ama daha zeki ve şefkatli Mufasa da, Rafiki'nin bebeğe yaklaşmasına izin verebilirdi. Vaftiz ve kiliseye kabul ayinlerine ya da yeni kral veya kraliçenin alınlarına kutsal yağ sürülen taç giyme törenlerine göndermede bulunan, ritüeli andıran bir anı vurgulama isteğine kapılmıştım. Rafiki bebek aslanı böğürtlen suyu ya da ormandan elde edilmiş bir maddeyle kutsayabilirdi. Animatörlerden biri Rafiki'nin zaten üzerine tuhaf su kabakları bağlanmış bir sopa taşıdığını söyledi ve maymunun, su kabaklarından birini gizemli bir şekilde kırıp yavru aslanı renkli bir sıvıyla ıslatabileceği fikrini ortaya attı.



Rehber, Kahramanı seçilmiş lider olarak belirler.

Ben de, kutsal kitaplara, imgelere ve objelere saygı gösterilen çeşitli dinlerdeki ayinleri düşündüm. Büyüdüğüm Katolik kiliselerinde, sunağa düşen renkli ışıklarla sarsıcı bir etki yaratmak için stratejik noktalara yerleştirilmiş vitraylar bulunduğunu anımsadım. Rafiki, bebek aslanı toplanan hayvanlara göstermek için kaldırdığında, bulutlardan yavrunun üzerine düşen bir ışının, bu çocuğa ve Mufasa'nın hanedanına bir kutsal onaylama mührü basabileceği aklıma geldi. O anda odadaki enerji neredeyse duyulur gibiydi. İmge birçok akılda aynı anda belirdi ve ben, bir düşünce öykünün gerçeğini ifade ettiğinde her zaman olduğu gibi ürperdim.

Bu aşamada, Mufasa'nın ölümü meselesi en ateşli tartışmaya sahne oldu. Bazı animatörler bir ebeveynin (bu bir hayvan bile olsa) ölümünün görsel anlatımını fazlasıyla şiddetli buldular. Ön çizimlerde Mufasa bir antilop karmaşası sırasında takılıp düşerek ölüyor ve genç Simba cesede yaklaşıp onu dürtüyor, kokluyor, yaşam izleri arıyor ve sonunda babasının öldüğünü anlıyordu. Kimileri bunun küçük çocuklar için çok güçlü bir sahne olduğunu düşündü.

Diğerleri ise Disney'in her zaman yaşamın karanlık, trajik ve acı-

masız yönlerini gösterdiğini, her ne kadar şirket bu nedenle sıklıkla eleştirilse de Bambi'nin annesinin ölümünden, *Old Yeller* filmindeki köpeğin ölümüne kadar böylesi sahnelerin, Disney geleneğinin bir parçası olduğunu ileri sürdüler. Old Yeller'in ölümü üzerine kopan fırtınayla yıpranan stüdyo, sevilen bir karakterin ölümünün, izleyiciyle yapılan gizli sözleşmeye aykırı düştüğü hissine kapılmıştı. *Ormanın Kitabı*'nın animasyon uyarlamasında sorular baş gösterdiğinde ise ısrar edilmişti: "Ayı yaşayacak!"

Sonunda *Aslan Kral*'ın ölümle yüzleşmesinde ve sahnenin orijinalde tasarlandığı gibi çekilmesinde karar kılındı. Filmin, bir belgeselin gerçekçiliğini yansıtmak için uğraştığı, izleyicinin vahşi hayatı gerçekçi bir şekilde görmeye alışkın olduğu ve bizlerin, yalnızca bu sahneyle sarsıntı geçirecek çok küçük çocuklar için değil, bütün bir izleyici spektrumu için film yaptığımız düşünceleri baskın çıkmıştı. Ben de, anlatmaya çalıştığımız hayvan dünyasına bunun uygun düştüğü fikrine katılıyordum, ama İkinci Bölüm'de film, çaresiz bir hayatta kalma mücadelesi yerine, gerçekçilikten ayrılıp kaygısız bir komediye yönelince birazcık hayâl kırıklığına uğradım.

Birinci Bölüm'deki yapısal unsurlardan birinden kaygılıydım: Korkunç Filler Mezarlığı'na keşif gezisi. Her ne kadar iyi bir sahneydiyse de, yanlış yerde durduğu duygusuna kapılmıştım içgüdüsel olarak. Bu, Ölüm ülkesine yapılan karanlık bir ziyaretti ve İkinci Bölüm'ün çilesi için daha uygun düşermiş gibi geliyordu bana. Birinci Bölüm zaten Simba'nın babasının ölümüyle ağırlaşmıştı ve ben, Filler Mezarlığı sahnesinin bu kısmı hem fazlasıyla uzattığını hem de ölüm enerjisiyle dolup taşırdığını düşünüyordum. Mezarlığı İkinci Bölüm'de, merkezî ölüm kalım krizindeki **MAĞARANIN EN DERİN YERİ** konumu için saklamayı, Birinci Bölüm'deki sahnenin de, Simba'nın daha hafif, daha az hastalıklı bir tavırla babasının sabrını sınayacağı bir sahneyle değiştirilmesini önerdim. Bu küçük tavsiyeye uyulmadı; zaten uyulsaydı neyi değiştirirdi kimse bilemez.

Ancak yine de İkinci Bölüm'deki dönüşümün filmi zayıflattığını hissediyorum. Birinci Bölüm'ün neredeyse fotografik gerçeklikteki sahnelerinin yerini, özelikle Timon ve Pumbaa'nın gülünç betimlemeleriyle, modası geçmiş Disney çizgi filmlerindekine benzer sahneler alıyor. Simba gelişmekte olan bir etobur, dolayısıyla böcek yiyerek yaşamasında hiçbir gerçekçi yan yok. Bana kalırsa film, birinci kısımdaki vaatleri, orta nokta yakınlarında, yaşamı tehdit eden bir **ÇİLE**'ye uzanan bir dizi **SINAV** ile takip etmemekle büyük bir şansı kaçırdı. Birileri Simba'ya avını nasıl takip edeceği, nasıl avlanacağı ve kendisine ait olanı korumak için nasıl dövüşeceği gibi gerçek hayatta kalma becerilerini öğretmeliydi. Bir sürü olasılık önerdim; Timon ve Pumbaa bu işi üstlenirdi, ona yaşamda kalma becerilerini gösterecek başka bir aslanla karşılaşabilirdi veya Mufasa'nın öğretilerini sürdürmek için Rafiki ortaya çıkabilirdi. Simba'nın gerçek bir **ÇİLE**'de hakikaten sınandığı bir sahne önerdim; burada bir timsah, bir bufalo, bir leopar ya da başka bir dişli düşmanla dövüşerek yetişkin güçlerini keşfedebilirdi.

Simba'nın birkaç bulanık sahnede, bir köprüden geçerken, küçük, korkak bir yavrudan kaygısız bir genç aslana dönüşmesi bence fazlasıyla acele işlendi. Onun ilkin gülünç, ardından daha güvenli bir şekilde avlanmayı öğrenmesini gösteren sahneler daha etkili bir öykücülük tarzı olurdu. Timon ve Pumbaa, öyküye fazlasıyla gereken güldürerek rahatlatmayı getiriyor, ama Simba'nın gelişim aşamalarını ve öğrenmesi gereken bireysel dersleri dramatize etmeyi başaramıyordu. Ona, gevşeyip yaşamın tadını çıkarmayı öğrettiler, ama gerçekten ihtiyaç duyduğu şeyi vermediler. İkinci Bölüm'de öğrenilen dersler (geriye yaslanmak, gevşemek, yaşamın tadını çıkarmak, gerilmemek, biraz dolandırıcı ve görgüsüz olmak, karşına çıktığında aşkı tanımak) Simba'yı nihayetinde yüzleşmesi gereken **ÇİLE**'ye hazırlamazlar.

Bu arada öyküde Rafiki'ye daha fazla iş düştüğünü hissediyordum. Onun daha çok Merlin gibi olmasını istiyordum; belki de bir

zamanlar kralın danışmanlığını yapmış tecrübeli bilge adam, düşmana zararsız görünebilmek için deli numarası yapar ve karanlıklar içinde yetişen prensle ilgilenerek, onu, hakkı olan tacı takacağı ana hazırlar. Onun, İkinci Bölüm'de Simba'yı **ÖZEL DÜNYA**'ya götürmesini ve **REHBER** işlevini üstlenmesini önerdim; böylelikle kahramana, yolculuğu tamamlaması ve ölümü alt etmesi için gereken bir şeyi verebilirdi. Timon'la Pumbaa'nın yapamadığını yapıp, hayatta kalma derslerini öğretebilirdi. Simba **ÖZEL DÜNYA**'ya ulaştıktan hemen sonra Rafiki'nin ortaya çıkıp, Scar'la yapacağı nihai mücadeleye hazırlayan güçlü sınavlarda ona kılavuzluk yapmasını gözümde canlandırmıştım. Elbette Timon ve Pumbaa gerekli güldürerek rahatlatma için kalabilirlerdi.

Geliştirme sürecinin kalanında, Rafiki karakteri kaydadeğer ölçüde büyüdü. Animatörler sonunda onu gerçek bir **REHBER**'e, Simba'ya katı öğütler veren ve sert uyarılarda bulunan, ama aynı zamanda sağladığı içgörü armağanıyla babasının ruhunun görünmesine kılavuzluk yapan sevimsiz bir Zen ustasına dönüştürdüler. Benim istediğim kadar aktif ya da ortada değildi, ama yine de İkinci Bölüm'ün birinci yarısına birkaç kısa sahne eklenmişti. Rafiki, Scar'ın Gurur Kayası'nı mahvetmesine tanıklık eder, ardından Simba'nın öldüğünü düşünerek bir mağara duvarına resmini çizer kederle. Sonradan Rafiki'nin şaman güçleri ona Simba'nın hâlâ yaşadığını söyler ve bunun üzerine, kayadaki çizime yetişkin aslan yeleleri ekleyerek, genç kahramanı kaderine yöneltmek için yola çıkar.

Rafiki, İkinci Bölüm'ün sonunda gerçekten harekete geçerek Simba'yı **ÇAĞRI, REDDETME** ve **ÇİLE** unsurlarını barındıran bir serüvene çıkarır; bu çilede Simba ölümle (babasının hayaleti) karşılaşır ve ödüle kavuşur: Kendine güveni tamdır ve kararlıdır.

Babanın hayaletiyle karşılaşma motifi de Hamlet'ten ödünç alınmıştır, ancak Shakespeare'de genç kahraman babasının hayaletiyle Birinci Bölüm'de karşılaşır. *Aslan Kral*'da güçlü bir sahne yarattı

bu, ama küçük çocuklar için biraz kafa karıştırıcıydı. Filmi gördüğümde izleyiciler arasındaki çocukların ailelerine "Daha önce ölmemiş miydi?" ve "Dirildi mi?" gibi sorular sorduklarını işittim. Babanın hayaletinin ortaya çıkması duygusal açıdan çarpıcı ve dramatiktir; ancak yalnızca sözel ve entelektüel düzlemdedir. Simba yüreklendirici tavsiyeler alır, ama bunlar sınavlar şeklinde dramatize edilmemiştir. Rafiki'nin öğretileri daha fiziksel ve doyum vericidir; maymun şaman, hatalarını geçmişte bırakmasını öğretmek için onun kafasına vurur.

Senaryo çizimleri (storyboard) sunumu sırasında, henüz Simba'nın Gurur Kayası'na dönüşünün ayrıntıları üzerinde çalışılmamıştı. Birçok seçeneği gözden geçirdik. Simba, Scar'la yüzleşmeyi kabul ederek Nala, Timon ve Pumbaa'yla **ÖZEL DÜNYA**'dan ayrılabilirdi. Daha sonra fikirlerini değiştiren Timon ve Pumbaa'yla yollarını ayıran Simba ve Nala birlikte devam edebilirlerdi. Son karar, Simba'nın geceleyin tek başına ayrılması ve Nala, Timon ve Pumbaa'nın, ertesi sabah uyandıklarında onun gittiğini görmeleriydi. Rafiki onlara, Simba'nın ait olduğu yere gittiğini söyler ve onlar da ona katılmak için koştururlar.

Üçüncü Bölüm, zirve anındaki mücadeleye doğru hızla ilerlerken, Simba'nın hâlâ babasının ölümüne neden olduğuna inanarak suçluluk duyması, süreci yavaşlatır sanki. Simba'ya babasının ölümünün sorumluluğunu kabul ettirerek diğer aslanları ona karşı kışkırtmayı uman Scar, bunu tekrar gün yüzüne çıkarır. Simba'yı hayvanlarla ilgili bir animasyon filminden çok bir romana uygun düşen, pişmanlıkla hareket eden, çağdaş bir baş karaktere dönüştüren yazarlar, bence bu nokta üzerinde çok durarak öyküyü fazlasıyla abartılı ve melodramatik hale getirdiler. Ama yine de bir **DİRİLİŞ** anı sağlanmış, Simba kaçmak yerine babasının ölümünün sorumluluğunu kabullenerek nihai sınavdan geçmiştir.

Aslan Kral, sahneyi erkek karakterlere bırakıp dişilere göreli olarak az enerji vermesiyle eleştirilebilir. Nala az çok geliştirilmiş-

tir, ama Simba'nın annesi pek kullanılmaz ve pasiftir. Birinci Bölüm'de Simba'nın eğitiminde ve İkinci Bölüm'de Scar'a karşı çıkılmasında daha önemli yer tutabilirdi. Julie Taymore'un düzenlediği *Aslan Kral*'ın tiyatro versiyonunda, bu dengesizliğe göndermede bulunulmuştur; dişi karakterlere daha fazla ağırlık veren oyunda, Rafiki dişi bir şaman yapılmıştır.

Aslan Kral gösterime girerken, azımsanamayacak bir gerilim söz konusuydu. Prodüksiyonda yer alan hiç kimse, izleyicinin filmi nasıl karşılayacağını bilmiyordu. Disney animasyon filmleri, *Küçük Denizkızı* ve *Güzel ve Çirkin* ile popülerliklerini yitirmişti ve birçok kişi *Aslan Kral*'ın onlardan da kötü olup olmayacağını merak ediyordu. Ama umulduğundan da iyisini yaparak herkesi şaşırttı ve tarihin en başarılı animasyonu, en çok kâr getiren filmi oldu. Niçin? Kısmen insanlar, hayvan animasyonlarını ve neşeli, Afrika kökenli müzikleri sevdikleri için; ama aynı zamanda öyküdeki Kahramanın Yolculuğu motiflerinin evrensel gücü de önemli bir etkendir. Büyümek ve dünyada hakettiğimiz yere gelmekte karşılaştığımız meydan okuma, klasik bir Kahramanın Yolculuğu motifidir ve doğal olarak birçok kişiyi derinden etkiler. Yolculuğun tanıdık ritmleri *Aslan Kral*'a kılavuzluk yapan yegâne prensipler değildir – doğrusu, arada sırada düşük düzey komedi ve sırf eğlence uğruna önemlerini yitirmişlerdir – ama şunu söyleyebilirim ki, projeyi daha geniş bir izleyici kitlesine ulaştırmak ve onu dramatik açıdan tatmin edici kılmak için bilinçli şekilde uygulanmışlardır.

UCUZ ROMAN'DA KAHRAMANCA YOLCULUKLAR

Quentin Tarantino ve
Roger Roberts Avary'nin öykülerinden
Tarantino'nun senaryosu

Son birkaç yıldır gençlerin en çok konuştuğu film *Ucuz Roman*'dı. Kahramanın Yolculuğu yapısının nasıl olup da böyle bir filmde de bulunabileceğini öğrenmek istiyorlardı. Filmin, yapısı, içeriği ve diyalogları itibarıyla geleneğe karşı çıkışı ilgi uyandırıcıydı. Tutkulu yoğunluğu ve keskin mizahından keyif almışlardı. Kimileri kabalığından ve vahşet sahnelerinden rahatsızlık duydular, ama birçok kişi, sıradışı konu seçimlerinin ve uzlaşmaz tarzın hem eğlenceli hem de oldukça başarılı olduğunu kanıtlayan bu filme hayran kaldılar. Ancak yenilikçi niteliklerine karşın *Ucuz Roman*, mitolojik Kahramanın Yolculuğu'nun eski güvenilir gereçleriyle çözümlenebilir. Bu şekilde bakıldığında, filmde üç farklı kahraman için (Vincent, Jules ve Butch), üç değişik yolculuk vardır.

POSTMODERN AYNA

Filmin, gençlerin içinde büyüdüğü postmodern sanatsal duyarlılığı yansıtması ona gösterilen ilgiyi açıklayabilir. Postmodernizm, savaşlar, toplumsal bozulma ve süratli teknolojik gelişmeyle milyonlarca parçaya bölünen, ayrışmış bir dünyanın sonucudur. Algı kapıları, makineler ve çılgın bir elektronikleşmeyle sarsılmıştır. Gençler rastgele imgelerin yoğun bombardımanıyla bilinçlenmiş ve kısa öykü parçaları, önceki sanatsal ve edebî tüm üsluplardan kopmuştur. Bu küçük kısımlar belki içsel bütünlüğe sahiptirler ve eski öykü dünyasının bazı kurallarına uyarlar; ama düzensiz bir şekilde gençliğin bilincine saldırmaktadırlar.

İster bizzat öyküleri parçalamak isteyip kanallar arasında dolaşsınlar, ister MTV tarzı düzenlemelerle öyküler onlar için bölünmüş olsun, gençler, dünyayı çatlak bir aynadaki yansımadan görürler.

Büyülü öykü kurgularına, dönemlere ve türlere, sersemletici bir hızla alışmışlardır. İmgeleri ve dönemleri kesintisiz olarak çalkalayan televizyonun arşivsel yapısı nedeniyle, postmodern çocuklar bir tarzlar çorbasında yaşarlar. Gençler kendilerini altmışlı yılların hippilerinden metalcilere, kovboylardan sörfçü züppelere, çete üyelerinden entelektüellere kadar her tür modaya uyarlayabilirler. Tüm bu seçeneklerde yer alan konuşma tarzında ve tavırlarda ustalaşırlar. İnteraktif bilgisayarlarıyla, eski dünyanın zaman ve ardışıklık kavramlarıyla uğraşmadan, eğlence "parçaları"nı rastgele kullanırlar.

Ucuz Roman, hem tarz hem de içerik açısından postmodern koşulları yansıtır. Postmodernizm kendisini en çok, geleneksel sinemanın çizgisel zamana saygısını hiçe sayan alışılmadık yapısıyla gösterir. Tutarlı bir tema geliştirmek ve belirli bir duygusal etki yaratmak için sahneler özenle seçilmişlerse de, sekanslar bir samuray kılıcıyla dilimlenip havaya saçılmış gibi görünürler. Postmodernizm izlerine filmin içeriğinde de rastlanır. Vincent ve Mia'nın dans ettiği gece kulübü, kusursuz bir postmodern mikro-kozmostur. Çağdaş karakterler kendilerini eski dönemlerin ikonlarıyla dolu bir çevrede bulurlar: Marilyn Monroe, James Dean, Elvis Presley, Jayne Mansfield, Ed Sullivan, Buddy Holly, Dean Martin ve Jerry Lewis. Bu kişilerin çoğu ölmüştür, ama ölümsüz imgeleri sayesinde anlaşılmaz bir şekilde yaşamayı sürdürürler. Vincent ve Mia, filmlerde otuz yıldır duyulmayan altmışların müzikleriyle tuhaf danslar sergilerler. *Ucuz Roman* önceki dönemlerin imgeleri ve sesleriyle dolup taşarak, hali hazırdaki kolektif bilinçten rahat tavırlarla uzaklaşan pop-kültür akımının bir parçası haline gelir.

GÖRELİLİK VE DÜNYA KÜLTÜRÜ

Ucuz Roman kültürel göreliliği bakımından da postmoderndir. Film Amerika'da geçse de, dünya çapında bir kültür ve bakış açısını yansıtacak şekilde çekilmiştir. Karakterler durmaksızın bir kül-

türü diğeriyle, bir standartlar grubunu diğeriyle karşılaştırırlar. Jules ve Vincent, Amerikan hazır yemeklerinin diğer ülkelerdeki tuhaf adlandırma ve tüketilme yöntemlerini tartışırken, başka uluslardaki uyuşturucu kanunlarına şaşırırlar. Amerikalı boksör Butch, Güney Amerikalı kadın taksi şoförüyle, farklı kültürlerdeki insan adlarını karşılaştırır; kadının İspanyol adı anlamlı ve şiirseldir, ama onun bakış açısından Amerikan adları hiçbir anlam ifade etmez. Diğer kültürlerle ilgili bu bilinç, filmin dünya çapındaki popülerliğine katkıda bulunmuş olabilir.

Ucuz Roman'daki karakterler, artık hiçbir ahlâk anlayışının yeterli bulunmadığı postmodern görüşü yansıtarak değerler sistemi hakkındaki tartışmada birleşirler. Jules ile Vincent ayak masajının ahlâki önemini tartışırlar. Vincent'ın hiçbir tepki gerektirmeyen anlamsız bir kaza gördüğü yerde, Jules tavırları tümüyle değiştirmeyi gerektiren kutsal bir mucize görür. Postmodern evrende her şey görelidir ve ahlâki değerler hepsinin en görelileridir. İzleyici Jules'u soğukkanlı bir katil olarak değerlendirse de, çevresindekilerle karşılaştırıldığında kahraman gibi de görülebilir. Öykü, Batı toplumunun ahlâkla ilgili dar görüşlülüğünün vadesi doldu demektedir belli ki. Yeni dünyada herkes kendi ahlâk kurallarını seçmeli, onları şiddetle savunmalı ve onlarla yaşamalı ya da ölmelidir.

UCUZ ROMAN'DAKİ EBEDİ ÜÇGEN

Ucuz Roman ile hız kazanan pop-kültür akımlarından biri, kara film geleneği ve onun otuzlu, kırklı yılların sansasyonel dergilerinin sert öykülerindeki kaynaklarıdır. *Titanic* gibi bu filmde de, Ebedi Üçgen'in güçlü arketipi ele alınır. *Ucuz Roman*'ın Bay Zengin'i, gizemli mafya babası Marsellus Wallace'tır; Genç Kadın, Marsellus'un karısı Mia'dır; Vincent ise beklenildiği üzere Genç Kadın'a ilgi duyar ve ikisi birlikte, Bay Zengin'e olan sadakatlerini sınarlar. Kutsal Kâse'yi ararken, ağır bir tensel kışkırtmaya yenik düşmeyen şövalye gibi, Vincent bu çileyi Bay Zengin'e ihanet etmeden atlatır. Ama

ileride göreceğimiz gibi, başka bir alanda, Kahramanın Yolculuğu'nun başka bir bölümünde, bir diğer sınavı geçemeyecektir.

"ÖNDEYİŞ"
SIRADAN BİR DÜNYA

Ucuz Roman'ın "Öndeyiş" başlıklı açılış bölümünde, iki genç, Los Angeles'ta bir kafede oturmuş konuşmaktadırlar. Bundan daha normal bir şey olabilir mi? Ancak bu genç adamla (Pumpkin) genç kadının (Honey Bunny), çeşitli silahlı soygun biçimlerinin artılarıyla eksilerini tartıştıkları ortaya çıkar. Bu, çoğumuzun düşünmemeyi tercih ettiği başka türlü bir **SIRADAN DÜNYA**, adi suçluların yeraltı dünyasıdır. Çevremizin bizi soymak veya öldürmek için fırsat kollayan akılsız kanun kaçaklarıyla dolu olduğunu ve en sevdiğimiz kafede karşımızda oturduklarını düşünmek fazlasıyla dehşet vericidir.

Pumpkin'in ilk sözcükleri **REDDETME** niteliğindedir: "Hayır, unut bunu, çok riskli. Bu haltı işlemekten bıktım." Belli ki Honey Bunny az önce bir başka içki dükkânını soymayı önererek bir **ÇAĞRI**'yı dile getirmiştir; şimdiye kadarki suç geçmişleri onların **SIRADAN DÜNYA**'sıdır. İçki dükkânlarını işleten Asyalılarla Yahudileri aşağılayan İngiliz aksanlı Pumpkin, kendini ve Honey Bunny'yi, koruma görevlileri ve kameraların bulunmadığı, çalışanların kahramanı oynamaya gerek duymadığı restoranlarda hırsızlık yapmaya ikna etmeye çalışır. Hırsızların terör ve hileyle kontrolü ele geçirdiği bir banka soygununu anlatırken bir tür **REHBER**'i çağrıştırır. Neşeye kapılan Pumpkin ve çatlak kız arkadaşı, silahlarını sallayarak ani ölüm olasılığını açığa çıkarırlar ve **EŞİĞİ GEÇERLER.** Ardından müzik duyulur ve filme geçeriz.

Açılış sekansı, "kafaların karışması etkilenmeyi beraberinde getirir" kuralına dayanmaktadır. Bu serserilerin, öykünün kahramanları mı, yoksa ileride açıklığa kavuşacağı gibi, yalnızca yan karakterler mi olduklarını bilemezsiniz. Yapımcıların amacı, biraz kafa-

nızı karıştırıp onların önemi konusunda tahmin yürütmenizi sağlamaktır. Ayrıca bu hararetli iki kişinin ve restorandaki insanların kaderlerini de tahmin etmek durumunda kalırsınız.

VINCENT VE JULES

Bu aşamadan sonra, iki baş karakterimizi, Vincent Vega ve Jules Winnfield'ı büyük bir Amerikan arabasında görürüz. Onlar da kendi **SIRADAN DÜNYALARI**'nda, Avrupa ülkelerinin fast food mönüleri ve gelenekleri arasındaki ince farklılıklar hakkında bir konuşmaya dalmışlardır. Vincent her şeyin farklı olduğu Avrupa'da bir süre kalmıştır: Fransa'da Big Mac'e Le Big Mac denir ve Amsterdam'da uyuşturucu kanunları farklıdır. **ÖZEL DÜNYA**'da bulunmuş ve geçmiş maceralarını aktaran bir kahramanın deneyimli havasına bürünmüştür.

Görevlerini yerine götürmek üzere daireye yaklaşırlarken konuşma Mia'ya (bir **BİÇİM-DEĞİŞTİRİCİ**), patronları Marsellus Wallace'ın (Bay Zengin) karısına yönelir. Bu, Vincent açısından **MACERAYA ÇAĞRI**'nın ilk izlerini taşır, çünkü Marsellus, kendisi Florida'dayken bir randevuda karısına eşlik etmesini isteyerek onu güç bir durumda bırakmıştır. Bu Çağrı'nın tehlikesine (bir tür **REDDETME**), ayak masajı hakkında karmaşık ve felsefi bir tartışmayla açıklık kazandırılmıştır. Jules, Antwan Rockamora adında Samoalı bir gangsterin yalnızca Mia'ya ayak masajı yaptığı için balkondan seraya atıldığını anlatır. Jules cezanın suçla hiç de orantılı olmadığını düşünürken, Vincent bir ayak masajının oldukça şehvetli olabileceğinin ve ölümüne yol açabileceğinin farkındadır. Her şeye karşın Çağrı'yı kabul etmiştir ve Mia'ya eşlik edecektir. Mia'yla başını belaya sokmayacağına söz verir ve bunun gerçek bir randevu olmadığında ısrar eder; ama Jules kuşkuludur.

Kapıda uzun bir bekleyişin ardından "belli ki çizmeyi aşmış" üç genç adamın dairesine girerek bir **EŞİK GEÇERLER.** Gençlerde Marsellus Wallace'ın istediği bir şey vardır ve görünüşe göre, gi-

zemli bir evrak çantasının içeriğiyle ilgili bir anlaşmada onu kazıklamaya çalışmışlardır. Jules, tehditkâr tavırlarla liderleri Brett'in tepesine dikilir ve kahvaltısını hangi restorandan aldığını sorarak ona gözdağı verir. Bu bir Wendy's ya da McDonald's hamburgeri değil, bir Big Kahuna burgeridir. Kahuna, Hawaii büyüsüdür ve bir şeylerin yaklaştığını haber verir. Evrak çantasında kesinlikle önemli bir şey vardır, çünkü Vincent kontrol etmek için onu açınca gözleri kamaşır. Evrak çantasında ne vardır? Bu önemli değildir, çünkü yalnızca karakterleri motive edip öyküyü sürükler; ayrıca, Hitchcock geleneğini sürdüren Tarantino, bunun gerçekten ne olduğunu söyleme zahmetine girmeyecektir. Karakterler için önemli olduğunu, uğrunda ölmeye değdiğini bilmek yeterlidir. Kutsal Kâse veya Altın Post gibi, kahramanları serüvene sürükleyen tüm arzuların bir simgesidir.

Dehşete düşen gençlerin karşısına dikilen Vincent ve Jules, ölümcül bir **ÇAĞRI** getiren **HABERCİLER**'dir; bu noktada ölümün müttefikleri, **GÖLGE**'nin hizmetkârları işlevini üstlenirler. Tanrıların düzenini bozanlara hadlerini bildiren, cezalandırma tanrıçası Nemesis'in temsilcileridirler. Bu durumda tanrı, Marsellus Wallace'tır. Brett ve Roger, evrak çantasıyla ilgili bir meselede Bay Zengin'e yamuk yapmışlardır.

Jules herhangi bir provokasyona meydan vermeden Roger'ı vurarak gücünü gösterir. Brett'i infaz etmeden önce Kutsal Kitap'ın bir pasajından (Ezekiel 25:17) alıntı yapar, bu onun alamet-i farikasıdır:

"Dürüst adam, kötülerin bencilliği ve zorbalığıyla dört yandan kuşatılmış. Hayırseverlik, iyilik adına zayıfları karanlıklar vadisinden çıkaran çoban kutsansın, çünkü o gerçekten kardeşlerinin koruyucusu ve kayıp çocukları bulan kişidir. Ve ben kardeşimi zehirleyip yok etmeye kalkanlardan ağır bir öç alacak, onları öfkeyle cezalandıracağım. Senden intikamımı alınca benim adımın Tanrı olduğunu anlayacaksın."

Pek çok şekilde anlaşılabilecek bu karmaşık beyanat, bir bakıma filmin temasının dile getirilmesidir. Bu okuma sırasında Jules yalnızca mesajın "ağır bir öç ve öfke" kısmıyla özdeşleşmiş gibi görünmektedir, çünkü vaaz bittiğinde o ve Vincent silahlarını Brett'in üzerine boşaltmışlardır bile.

Ardından bir mucize olur. Jules'un, en başından beri orada bulunan arkadaşı Marvin bir köşede mırıldanırken banyodan dördüncü bir genç adam çıkar ve elindeki ağır silahla Jules'la Vincent'a ateş etmeye başlar. Mucize, görünüşe bakılırsa mermilerin etkisiz kalmasıdır. Jules ve Vincent'ın karşı ateşleriyle genç adamın ayakları yerden kesilir.

Bu sahne, öykünün söz konusu bölümünün baş karakterleri için Sıradan Dünya'yı oluşturmaktadır. Kafedeki iki çocuktan biraz daha yukarı düzeydeki güçlü bir gangsterin adamlarıdır onlar. Ahlâki bir sistemi aralarında çözmeye çalışırlar ve onurla görevin sınırları konusunda kaygıları vardır. İkiz kahramanlar aynı yolda yolculuk ederler, ama az önce gerçekleşen mucizeye karşı farklı tepkileri nedeniyle yolları ayrılmak üzeredir.

"MARSELLUS WALLACE'IN KARISI VE VINCENT VEGA"

Bir başlık, öndeyiş ya da giriş kısmının bittiğini ve ucuz romanın kısa öykülerinden ilkinin başlamak üzere olduğunu haber verir. Ancak Vincent ve Mia bir araya getirilmeden önce, Marsellus Wallace ve Butch Coolidge de tanıtılır. "Kralla gangster arası bir kişilikte" sunulan Marsellus, acımasız dövüşçü Butch'la konuşmaktadır. Butch, Kahramanın Yolculuğu'nda, bir dövüşte şike yapması için karanlık bir **ÇAĞRI** almadan önce **SIRADAN DÜNYA**'sındadır.

Tanrı gibi arkadan görünen Marsellus, hem **HABERCİ** hem de **REHBER**'dir, bir **REHBER**'in kesin yaşam felsefesine ve bilgeliğine sahiptir. Ensesindeki yara bandı belki kasten yerleştirilmiştir. Kusursuz kel kafasını tıraş ederken mi kesmiştir, yoksa yara bandı da-

ha kötü bir şeyi mi – ellili yılların klasiği *Marslı İstilacılar*'daki[179] yaratıkların beyin implantasyonu gibi - örtmektedir? Evrak çantasının ışıldayan içeriği gibi bu da, film yapımcılarının çözmeyi reddettiği bir bulmacadır.

Marsellus, Butch'a gururunu çiğnemesini ve tüy sıklet dünya şampiyonluğundan vazgeçmesini tavsiye eder. Butch duraksamaz ve çekinceye kapılmadan parayı alır. Çağrı'yı kabul etmiş gibi görünmektedir, ama daha sonra gördüğümüz gibi, gerçekte bu Çağrı'yı **REDDETMEYİ** ve kendisi üzerine bahis oynayarak dövüşü kazanıp parayı toplamayı planlamaktadır.

Vincent ve Jules ellerinde evrak çantasıyla gelirler, ama önceki sahnelerden oldukça farklı giyinmişlerdir. Üzerlerindeki tişört ve şortlar, bar için biraz uygunsuz görünür. Ardından Vincent ve Jules'u en son gördüğümüzden bu yana birkaç gün geçtiğini, onların birkaç önemli **ÇİLE** atlattıklarını öğreniriz.

Vincent tükenmiş, beceriksiz bir boksör diye dalga geçtiği Butch'la çatışır; **SINAVLAR, MÜTTEFİKLER, DÜŞMANLAR** evresinin tipik bir karşılaşmasıdır bu. Vincent meydan okur, ama Butch ona karşılık vermeye yanaşmaz. Sahne, Vincent'taki, büyüklerine saygı göstermeme kusurunu açığa çıkaran bir **SINAV**'dır. Butch'un tecrübeli bir kahraman, ona birkaç bir şey öğretebilecek olası bir **REHBER** olduğunu anlamak yerine onunla alay eder. Butch'un onun meydan okumasını **REDDETMESİ**, olgun ve dikkatli biri olduğunu gösterir. Vincent'ın, Marsellus'un arkadaşı olduğunu anlar ve alttan alır -şimdilik-. Ancak Vincent'ın küstahlığı, olası bir **MÜTTEFİK**'i bir **DÜŞMAN**'a çevirmiştir.

Öykü daha önce Mia'yla yemeğe çıkma **ÇAĞRI**'sı alan Vincent'a yoğunlaşır. Vincent, Mia ile karşılaşmak için **EŞİĞİ GEÇMEDEN** önce kendi türünden bir **REHBER**'e, uyuşturucu dağıtıcısı Lance'a yaklaşır. Rehber'in karargâhı Echo Parkı'nda eski bir evdir. Avcıyı büyülü iksirler ve iyileştirici bitkilerle donatan bir şaman gibi, bu

179 Invaders From Mars – 1953.

rehber de Vincent'ın seçmesi için bir dizi eroin çeşidi sunar. Vincent en güçlü malı en yüksek fiyattan alır.

Vincent bir doz uyuşturucu çekip kafası dumanlı halde Mia'yı almaya gider. Bu da onun bir başka kusurudur, uyuşturucu bağımlılığıyla zayıflamıştır. Marsellus'un evine girerken bir **EŞİKTEN GEÇER.** Tarih öncesi bir kültürün **EŞİK GARDİYANLARINI** andıran tuhaf metal heykellerin arasından yürür. Burada, tanrıların onu izlediği duygusu uyandırılır.

İçeride Mia, Bay Zengin'in dünyasında, Marsellus'un oyuncaklarıyla oynamaktadır. Birçok kara filmdeki gibi, gizli bir odadan seyrettiği Vincent'ı sesiyle yönlendirmektedir. Bu **ÖZEL DÜNYA**'da kurallar farklıdır. Vincent'ın **SIRADAN DÜNYA**'sında o ve silahı mutlak egemenlerdir. Burada ise çıplak ayaklı bir kadın ölümle yaşamı elinde tutar, tempoyu belirler ve akşam için müziği seçer.

ÖZEL DÜNYA'nın derinlerine ilerleyen Vincent, Mia'yı **SINAVLAR, MÜTTEFİKLER, DÜŞMANLAR** sahnesinin yer aldığı, ellili yıllardan kalma tuhaf bir kafeye götürür. Jackrabbit Slim, günümüzle geçmişin imgelerinin sürekli karıştırıldığı, dönüştürüldüğü ve yeni işlevler kazandığı postmodern dünyanın bir modelidir. Garsonluğa indirgenen Marilyn Monroe, Elvis ve Buddy Holly gibi efsanevi karakterler hamburger servisi yapmaktadır.

Kahramanın Yolculuğu'nun Altıncı Aşaması'na tekabül eden tipik bir bar sahnesinde, Mia ve Vincent birbirlerini **SINARLAR.** Mönü seçimleri, karakterlerle ilgili ipucu sağlamaları bakımından büyük önem taşır. Erkeksi sigaralar sarılıp yakılır. Soğuk bir diyalogla birbirlerini tartarlar. Vincent, pencereden atılan adamla ilişkisini sorarak Mia'yı cesurca sınar. Onun yanlış yaptığını varsaymayan diplomatik soru sorma tarzıyla, Mia'nın sınavını geçer. **MÜTTEFİK** haline gelirler.

Mia'nın "burnunu pudralamak" için kalkmasının aslında kokain çekmek olduğu ortaya çıkınca başka bir noktadan daha bağlanırlar. Vincent gibi o da bağımlılığa yenik düşmüştür ve bu onun **Çİ-**

LE'sine yol açacaktır.

Dans yarışmasına girenlerin oluşturduğu sıra, onları bir ölüm kalım meselesi olan sekse bir adım daha yakınlaştıran bir **YAKLAŞMA**'dır. Dans pistindeki uyumlulukları, olağanüstü güzel seks yapabileceklerini açığa vurur. Takındıkları çeşitli maskeler ve büründükleri değişik kişiliklerle aşka **YAKLAŞIRLARKEN**, dans figürleri ve el hareketleri **BİÇİM-DEĞİŞTİRİCİ** arketipini yansıtır.

Vincent ve Mia, **AZAMİ ÇİLE**'yle yüzleşmek üzere eve dönerler. Mia oldukça baştan çıkarıcı görünmektedir. Vincent iradesini toplamak üzere banyoya gider. Aynadaki yansımasıyla konuşarak kendini Mia'yla seks yapmamaya ikna eder. En azından bu alanda, güçlü kışkırtmalara karşın patronuna sadık kalarak önemli bir **SINAV**'ı geçer. Güdüleri o kadar soylu olmayabilir – Mia'yla oynaştığı ortaya çıkarsa Marsellus'un büyük olasılıkla onu bulup öldüreceğini bilmektedir – ama yine de **SINAV**'ı geçmiştir.

Bu arada Mia, Vincent'ın paltosundaki eroini bulur ve kokain zannederek obur soluklarla içine çektikten sonra bayılır. Vincent geri dönüp burnundan kan gelen kızı görünce paniğe kapılır. Yalnızca Mia'nın ölümüyle değil kendi ölümüyle de yüzleşmektedir; çünkü Mia ölürse onun da öldürüleceği kesindir. Mia'nın haz düşkünlüğü kadar kendi eroini, kendi zayıflığı da soruna yol açmıştır

Vincent Rehber'inin evine koşar (**DÖNÜŞ YOLU**), bir tıp kitabı, markör kalem ve devasa bir adrenalin iğnesini bir araya getirmek için çılgın arayışa koyulur. İğneyi Mia'nın kalbine saplayabilmek için, bir kahramanın sahip olabileceği cesareti arar kendinde. Vampir filmlerinin klasik sahneleriyle tuhaf bir karşıtlık oluşturacak şekilde, kalbine kazık saplamak onu hemen yaşama döndürmek anlamına gelmektedir: **DİRİLİŞ**. Sir Lancelot gibi Vincent da, birini ölüler ülkesinden geri döndüren tanrısal güce sahiptir.

Mia'yı evine götürür (**İKSİRLE DÖNÜŞ**), beti benzi atmış kadının daha önce katıldığı bir televizyon programından alıntıladığı kötü bir şaka yapması ona verdiği bir tür **İKSİR**'dir. Bir **ÇİLE**'yi

paylaşmaktan kaynaklanan dostluk duygusu ve karşılıklı saygının **İKSİR**'iyle ayrılırlar ve olanları Marsellus'a anlatmayacaklarına dair sözleşirler. Şayet Marsellus Wallace'a bir şey olursa, ikisinin muhtemelen bir araya geleceği duygusuna kapılırsınız.

BUTCH'IN ÖYKÜSÜ

Öykü bir başka yere, boksör Butch'ın Kahramanın Yolculuğu'na yönelir. Bizi Butch'ın önceki **SIRADAN DÜNYA**'sına, 1972 yılına, çizgi film seyrettiği çocukluk günlerine götürür.

HABERCİ veya **REHBER,** Hava Kuvvetleri'nden Yüzbaşı Koons, babasına ve dedelerine ait altın saati getirerek ona bir **MACERAYA ÇAĞRI** iletir. Koons, uzun bir monologla, Butch'ın ailesindeki Amerikan askerlerinin, bu saate ait bir geleneği nasıl aktardıklarını anlatır. Vietnam esir kampında Butch'ın babasıyla başlarından geçen bir **ÇİLE**'den söz eder. Saat, atalardan miras kalan büyülü kılıçlar gibi, eril geleneğin bir amblemi haline gelir. Ancak Butch'ın babasının beş yıl boyunca saati sakladığı yerle ve o öldükten sonra Yüzbaşı Koons'un da benzer bir yola başvurmasıyla ilgili kaba ayrıntılar yüzümüze çarpılınca, çıplak gerçekle karşı karşıya kalırız. **REHBER**'in **VERİCİ** işlevini yerine getiren subay, saati Butch'a verir.

Ardından şimdiki zamana döner ve Butch'ın bir başka **ÇAĞRI** aldığını görürüz; bu sefer, şike yapacağı maç için menajeri onu ringe çağırmaktadır.

"ALTIN SAAT"

Bir başka başlık, Kahramanın Yolculuğu'nun bir diğer önemli noktasına gittiğimizi haber verir. Bir taksinin radyosundan, Butch'ın Marsellus'la anlaştığı gibi şike yapmak yerine dövüşü kazandığını ve öteki boksörü öldürdüğünü işitiriz. Marsellus'un **ÇAĞRI**'sını reddetmiş, ama iyi dövüşmek için ruhundan ve Marsellus'u aldatıp bir sürü para kazanma isteğinden gelen **ÇAĞRI**'yı kabul etmiştir.

Butch bir pencereden atlayıp çöp kutusuna düşerken bir **EŞİK GEÇMİŞTİR.** Taksiye biner ve bir boksörün davranışlarından sıyrılıp yaşamının bu kısmını geride bırakmaya başlar. **SINAVLAR, MÜTTEFİKLER, DÜŞMANLAR** sahnesinde Kolombiyalı kadın taksi şoförü Esmeralda Villalobos'la konuşurken tavırları incelenir. Kadın, kendi adının güzel, şiirsel bir anlamı (Kurtların Esmeraldası) olduğunu açıklarken, Butch, birçok Amerikalının adı gibi kendi adının da hiçbir anlam taşımadığını söyler. Bir kere daha kültürel görelilik temasına geçilmiştir. Kadın, bir adam öldürmenin nasıl bir duygu olduğunu çok merak etmektedir. Bu, dehşete düşürmek bir yana, onu heyecanlandıran bir konudur. Her şey görelidir. Butch diğer boksörü öldürmek üzerine akıl yürütür. Şayet daha iyi bir dövüşçü olsaydı şimdi yaşıyor olurdu. Polise onu gördüğünü söylemeyeceğine söz veren kadın, artık bir **MÜTTEFİK**'tir.

Butch, yaptıklarıyla, Marsellus Wallace ve ekibini kendine **DÜŞMAN** kılmıştır. Marsellus'un, emrinde çalışanları Butch'ı yakalamaya gönderdiğini görürüz.

Bir **YAKLAŞMA** evresinde Butch, kazandığı parayı kontrol etmek için telefon eder. Fransız kız arkadaşı Fabienne'le bir otel odasına gidip, parayı topladıktan sonra ülkeyi terk etme planları yaparlar. Samimi bir **YAKLAŞMA**'nın özelliklerini yansıtan cilveli konuşmaları, Vincent'la Jules arasında önceki sahnelerde geçen konuşmalara göndermede bulunur. Yine aynı kültürel görelilik ve değişik değer sistemleri söz konusudur. Ancak buradaki ayrımlar cinsiyetler arasındadır, çünkü kız arkadaşı, kadınların göbekleri konusundaki kesin yargısını Butch'ın anlamasını sağlamaya çalışmaktadır. Sevişirler ve gece, her şeyin yoluna gireceğine dair yanlış bir umut vererek sonlanır.

Butch, kızın, babasının saatini getirmeyi başaramadığını öğrenince yeni bir **MACERAYA ÇAĞRI** alınmış olur. Hiçbir Rehbere danışmadan Marsellus'a yakalanma korkusunu yener ve saati almak üzere dışarı çıkar. Eve doğru araba sürerken, artan tehlikelerin

ÖZEL DÜNYA'sına açılan **EŞİĞİ GEÇMEKTEDİR.**

Butch, dairesine temkinli bir şekilde **YAKLAŞARAK** saati alır, **KILICI KAVRAR,** ancak Marsellus'un onu öldürmek için gönderdiği **EŞİK GARDİYANI** ile karşılaşır. Banyoda kitap okuyan (Peter O'Donnell'ın casus çizgi romanı *Modesty Blaise*) Vincent'tan başkası değildir bu. Ölümcül, trajik bir hata yaparak budalaca davranan Vincent rakibini küçümsemiş ve silahını mutfak tezgâhında bırakmıştır. Sifonun sesini duyan Butch silahı kapar ve Vincent'ı öldürür. Bu, Butch açısından neredeyse bir ölüm **ÇİLE**'si, ancak kusurlarından biri yüzünden mahvolan Vincent için trajik **DORUK**'tur. Gerçekten şiirsel bir adaletle, tuvaletten silahsız çıkarken yakalanarak küçük düşürücü şekilde cezalandırılmıştır. Henüz bilmeyiz ama Vincent aynı zamanda bir mucizeyi reddetmenin bedelini ödemiş gibi görünmektedir: Önceki sahnede dördüncü genç adamın mermilerinden kurtulma mucizesi. Ölümü, sanki kutsal bir müdahaleyi kabul etmeye yanaşmamasına verilen kutsal bir cezadır.

Butch saat **ÖDÜL**'ünü cebine koyup kız arkadaşına ulaşmaya çalışarak **DÖNÜŞ YOLU**'na çıkar. Yolda gerçekten de **GÖLGE**'sine çarpar: Marsellus'un karşıdan karşıya geçtiğini görünce arabayı onun üzerine sürer. Başka bir arabaya çarpınca kendisi de yaralanmış ve sersemlemiştir; ancak ani bir **TERS DÖNÜŞ**'le, ölmüş gibi görünen Marsellus yaşama geri döner (**DİRİLİŞ**) ve silahını Butch'a doğrultur.

Butch sendeleyerek "Mason-Dixon" silah dükkanına girer ve Marsellus onu izler. (**DÖNÜŞ YOLU**'nun tipik bir **TAKİP** sahnesi.) Butch, yumruk attığı Marsellus'u öldürecekken, elinde bir pompalı tüfek tutan dükkân sahibi Maynard onu durdurur.

Butch ve Marsellus daha önce karşılaştıkları her şeyden daha uğursuz olan **MAĞARANIN EN DERİN YERİ**'ne, içinde yaşadıkları yeraltı dünyasının da yeraltına girdiklerini fark etmezler. Maynard, Butch'ı devirdikten sonra, kendisi gibi beyaz Amerikan erkek kültürünün en kötü yanlarının **GÖLGE** yansıması olan kardeşi

Zed'i çağırır. Marsellus ve Butch sado-mazo aletleriyle zincirlenmiş, ağızları tıkanmış bir halde, dükkânın altındaki mahzende (daha derin bir mağara) uyanırlar.

Zed aşağıdaki daha da derin bir delikten, deri kaplı bir yaratığı, Deli'yi getirir. İster onların özürlü kardeşi, isterse işkenceleriyle aklını yitiren zavallı bir kurban olsun, Marsellus ve Butch'u bekleyen dehşetin göstergesidir Deli. Şeytani kardeşlerin sadist eğilimlerini doyurmak için seçilen ilk kurban Marsellus, daha önce bir başka kurbanın, Russell'ın bulunduğu odaya götürülür. Bu serüvende, daha öncekilerin ölümle mücadeleyi kazanamadıklarına dair bir his vardır.

Butch iki kardeşin Marsellus'a tecavüz ettiklerini duyar; Marsellus'un erkekliğini öldüren korkunç bir **ÇİLE**'dir bu. (Bu sahnelerde görelilik kendini bir kere daha gösterir. Davranışları nedeniyle Marsellus ve Butch'ı ne kadar yargılarsak yargılayalım, daha kötü kişiler ve cehennemin daha derin yerleri her zaman vardır. Toplumun bakış açısından Marsellus ve Butch kötü adamlar ya da **GÖLGELER** gibi görünürler, ancak silah dükkânının sahipleriyle karşılaştırıldıklarında onlar **KAHRAMAN**'dırlar.)

Butch bir fırsat bulup kaçar; yumrukladığı Deli düşüp tasmasına asılarak boğulur. Üst kata koşan Butch'ın eli bir an için kapıya uzanır, ayrılmaya hazırdır; ama vicdanı araya girer. Şike yapmadığı için onu öldürmek isteyen Marsellus'u kurtarmak üzere yaşamını riske atarak, gerçekten kahramanca bir **FEDAKÂRLIK** yapar. Halihazırdaki birçok silahtan bir samuray kılıcını seçer (gerçekten **KILICI KAVRAR**) ve nihai **ÇİLE** için bir kere daha **MAĞARANIN EN DERİN YERİ**'ne iner.

Butch Maynard'ı öldürür; eline bir pompalı tüfek geçiren Marsellus da Zed'i kasıklarından vurur. Neredeyse kesin bir ölümden dönen Marsellus, bir **DİRİLİŞ** ile özgürlüğüne kavuşur. Butch'ın kahramanca eylemi, diğer boksörü öldürmesi konusundaki ahlâki sorunu dengeler. Bu deneyimle **DÖNÜŞEN** Marsellus, olanları

kimseye anlatmadığı ve Los Angeles'tan uzak durduğu sürece onu öldürmeyeceğini ve kaçmasına izin vereceğini söyleyerek, Butch'a bir **ÖDÜL** vermiş olur. Ardından durumu düzeltmeye yardımcı olması için Mr. Wolf'u, bir **REHBER**'i çağırır.

Butch mecazen **KILICI KAVRAR** ve canavar kardeşlerden birine ait motosiklete biner. Atına atlayan kahraman, güzel hanımını almak için **DÖNÜŞ YOLU**'na çıkar. Bahis parasının **İKSİR**'ini elde edemeyecekse de daha büyük bir yaşam **İKSİR**'iyle ödüllendirilmiştir. Fabienne'le beraber, Kahramanın Yolculuğu'nda doğru ahlâki seçimleri yapanlara verilen **İKSİR**'le, mânidar bir biçimde "Grace"[180] adını taşıyan motosikletle uzaklaşırlar.

"BONNIE SORUNU"[181]

Jules ve Vincent'ın öyküsüne bir kez daha dönüldüğünde, Jules'un genç adamların dairesinde Kutsal Kitap'tan bir pasaj okuduğu ana gelir ve metni bir kere daha işitiriz. Dışarı fırlayan adam onlara ateş açtığında bir ölüm kalım **ÇİLE**'si baş göstermiştir. Normalde ölmeleri gerekir, ama bir şekilde hayatta kalırlar ve mermiler duvara saplanır.

İki adam ölümle yüzleşmeye farklı tepkiler verirler. Vincent şanslı bir an ya da rastlantı diye niteleyerek bunu bir kenara bırakır; ama Jules bir **APOTHEOSIS** geçirmiştir. Durumu bir mucize, Tanrı'nın bir eylemi, davranışlarını değiştirmesini gerektiren bir işaret olarak algılayıp derinden etkilenir. Tepkileri, görünüşe göre Vincent'ın kaldığı ve Jules'un yıldızlı pekiyi ile geçtiği bir tür **SINAV**'dır. Jules bu deneyimden bir **ÖDÜL**, daha büyük bir ruhsal farkındalık kazanırken Vincent hiçbir şey elde etmez.

(Butch'ın Vincent'ı öldürdüğünü görmemiz, bu sahneyi Vincent açısından bir tür **DİRİLİŞ** haline getirir; öldüğünü görmüşüzdür, ama şimdi yine yaşadığına tanık oluruz. Çizgisel zaman düşüncesi-

180 Lütuf.

181 "The Bonnie Situation", Amerikan argosunda içinden çıkılmaz durum anlamına da gelir.

nin keyfi bir gelenek olduğunu öne süren postmodernizmin kırık zaman olgusunun bir başka anlatımıdır bu.)

Bu ölüm ve yeniden doğum anından **DÖNÜŞ YOLU**'na çıkan Vincent, saygıda kusur etmesi nedeniyle bir kere daha ölümcül bir hata yapar. Ölüme yol açabilecek şeylere yeterli saygıyı göstermeyerek arabada silahını sallarken, arka koltukta oturan arkadaşları Marvin'i kafasından vurur.

Jules bu durumun düzeltilmesi gerektiğini düşünerek, arabayı Quentin Tarantino'nun canlandırdığı arkadaşı ve **MÜTTEFİKİ** Jimmy Dimmick'in evine sürer. Suç dünyasıyla bağlantısı hiç anlaşılmayan, orta sınıftan sıradan bir adamdır Jimmy. Çok geçmeden gece vardiyasından dönecek olan karısı Bonnie'nin gazabından korkmaktadır. (Burada yapımcılar, suç dünyasıyla, pek çoğumuzun yaşadığı burjuva dünyası arasında karşıtlık yaratmaktadır. Yakayı ele vermekten çok Bonnie'yi rahatsız etmekten çekinirler şaka yollu.)

Jules ve Vincent temizlenmeye çalışırlar, ancak beceremezler. Jules, Vincent'ı misafir havlularına kan bulaştırdığı için azarlar, Vincent'ın ölümüne neden olacak özelliklerinin, özensizliğinin ve saygısızlığının bir başka işaretidir bu. Bir başka **MÜTTEFİK**'i, Jimmy'yi de **DÜŞMAN**'a çevirme tehlikesiyle karşı karşıyadır.

Jules, Marsellus'u arar ve sonra Harvey Keitel'ın oynadığı bir **REHBER** ve **MÜTTEFİK** olan Winston Wolf çağrılır. Bu ad onu Esmerelda Villalobos ile, Kurtların Esmeralda'sıyla, öykünün bir başka Müttefiki ile bağlar. Bu iki karakter, birçok halk masalındaki Hayvan Yardımcılar'ın üstlendiği işlevlerin bir kısmını yerine getirirler.

Wolf sorun çözmekte uzman, uygunsuz kanıtlardan kurtulmakta deneyimli görünmektedir. Doğaüstü bir hızla gelip otoriter buyruklarla idareyi eline alır. Ancak Vincent büyüklerine saygıda bir kez daha kusur eder ve ona emir verilince duraksar. Wolf, nükteli, ancak sorgulanamaz bir otoriteyle Vincent'a **MÜTTEFİKLER**'ini birer **DÜŞMAN**'a çevirmemesi gerektiğini anlatır.

Wolf, Jules ve Vincent'ın kanlı arabayı temizlemelerini denetler. Tüm sekans, **DÖNÜŞ**'ten önce kendileriyle birlikte arabaları da temizlenen genç adamlar için uzatmalı bir **DİRİLİŞ**'tir. Bu arada temizlik için çarşaflar ve havlular sağlayan Jimmy bir **FEDAKÂRLIK** yapmak zorunda kalmıştır, ama Wolf yeni mobilyalar alması için verdiği para **ÖDÜLÜ**'yle bunu karşılar.

Ardından Wolf, tıpkı savaşçıları **DİRİLİŞ**'in arınma çilesinden geçiren bir şaman gibi, Jules ve Vincent'a kanlı giysilerini çıkarmalarını buyurur. Onlar üzerlerindeki kan lekelerini sabunlarken Jimmy'yi de elbiseleri buzlu suya koymaya gönderir. Sonra Jimmy onlara yeni giysiler getirir, oldukça çocuksu tişörtler ve şortlardır bunlar. Acımasız gangsterlerden çok lise öğrencisi ya da okul çocuğu gibi görünürler. Kabileye dönen avcılar gibi, onları bir kere daha masum çocuklar haline getiren bir ölüm ve yeniden doğum ayininden geçirilmişlerdir. Yüzleştikleri ve üstesinden geldikleri ölümden arındıkları için **SIRADAN DÜNYA**'ya dönebileceklerdir artık. Bu süreç boyunca, dolandırıcı gençlerin dairesindeki **ÇİLE**'den elde ettikleri **İKSİR**'i, gizemli evrak çantasını yanlarında taşırlar.

Wolf onları, araba ve cesedin ortadan kaldırılacağı bir araba mezarlığına götürür. Veda ettikten sonra, tecrübeli bir Rehberin, film evreninin kurallarına uyup "doğru" davranarak elde ettiği **İKSİR**'in tadını nasıl çıkardığını gösterir ve hurdalığın sahibinin kızı, genç kız arkadaşı Raquel'le birlikte ayrılır. Büyüklerine saygı gösterip karakterli davranan Jules'a iltifat eder.

"SONDEYİŞ"

Sonunda anlatı, konu hakkındaki son söz, yani Sondeyiş için lokantadaki asıl sahneye döner. Pumpkin ve Honey Bunny soygunlarını planlarken Jules ve Vincent olanları gözden geçirir. Vincent her zamanki gibi aldırış etmez, ama Jules bir mucize gördüklerinde ısrarcıdır. TV dizisi *Kung-fu*'daki Cain gibi "Dünya'da dolaşarak", yaşamanı farklı bir biçimde sürdürmeye karar verir. Bir suçlu gibi ha-

yat sürmektense etrafta dolaşıp iyilik yapmak anlamına geliyormuş gibi görünmektedir bu. Gerçekten ahlâki bir **DİRİLİŞ** ve dönüşüm geçirmiştir. Vincent bunların hiçbirine değer vermez ve ayağa kalkıp tuvalete yönelir; aynı eylem, nihayetinde onun ölümüne yol açacaktır.

Jules'un kararının sınandığı nihai **SINAV**'da, Pumpkin ve Honey Bunny haykırıp silahlarını sağa sola sallarlar. Pumpkin gizemli evrak çantasının **İKSİR**'ini ele geçirmeye çalışır ve açıp büyüsüne kapılır, ama Jules avantajı değerlendirir. (Pumpkin'in çabası, peri masallarında karşımıza çıkan ve tıpkı kahraman gibi ödülü almaya hazır görünen Sahte Talip motifini çağrıştırır.)

Jules sakin ama kararlı bir sesle Pumpkin ve Honey Bunny'yle konuşur. Çantayı bırakması karşılığında cüzdanındaki parayı vererek Pumpkin'le bir anlaşma yapar. Burası ölümle yaşam arasında denge kurduğumuz son noktadır. Jules, Kutsal Kitap'tan pasajı bir kere daha okur, ancak bu kez okuduklarının anlamı onun için tümüyle farklıdır. Daha önce suçlulara ölüm dağıtıp Tanrı'nın gazap dolu yüzüyle özdeşleşirken, artık "zayıfları karanlıklar vadisinden geçiren" kutsal kişi olmaya çalışarak, adalet ve merhametin eliyle özdeşleşmektedir. Düşüncesizce öldürmekten vazgeçip, savaşçı becerilerini iyilik için kullanabileceği yeni bir kahramanca eylem düzeyine geçmiştir. Ölümcül olma riski taşıyan bir durumu çözer ve elinde **İKSİR**'le uzaklaşır. En azından bir kişinin öleceği **HESAPLAŞMA,** Wolf'un uygun gördüğü incelik ve zarafetle halledilir. Jules acımasız bir katil, bir **GÖLGE** olmayı bırakıp gerçek bir **KAHRAMAN**'a dönüşmüştür. Pumpkin ve Honey Bunny, Jules'un buyruklarına uyup doğru seçimi yaparak, kazandıkları yaşam **İKSİR**'iyle giderler. Şayet zeki iseler, ruhsal dünyanın merdivenlerini tırmanıp Jules ve Vincent'ın düzeyindeki maceralara hazırlanacaklardır.

Jules ve Vincent **İKSİR** dolu çantayla ilerlerler. Öykü "bitmiştir," ancak çizgisel zamanda öykünün ilerisinde daha pek çok şey

olduğunu biliriz. Vincent ve Jules barda evrak çantasını Marsellus'a verecek, Vincent Butch'a saygısızlık yapacak ve Mia'yla **ÇİLE** çekecek, Butch dövüşte şike yapmayacak ve Marsellus'la **ÇİLE**'sinden kurtulmadan önce Vincent'ı öldürecektir. Şayet bu olaylar çizgisel ardışıklıkta yeniden bir araya getirilirse, asıl son, Butch ve kız arkadaşının motosiklete binip gittikleri sahnedir.

Ucuz Roman'ın teması, insanların çilelerle sınanması gibi görünmektedir. Farklı karakterler ölümle karşılaştıkları anda farklı tepkiler verirler. Filmin göreli tonuna karşın, öykücülerin ahlâki bir bakış açısı vardır sanki. Filmin ahlâk kurallarına karşı gelen Vincent'ı ölümle cezalandırıp öykünün şemasında doğru tercihleri yapan Jules ve Butch'u yaşamla ödüllendirerek, adeta Tanrı'nın tahtında otururlar. Film yapımcıları, John Ford veya Alfred Hitchcock filmlerindeki kadar katı bir ahlâk anlayışına uyarak, gelenekçiliğe karşı görüşlerine rağmen oldukça gelenekçi davranırlar.

En ilginç durum, Vincent'ın tamamen farklı iki alanda değişik sonuçlara yol açan çilelerle yüzleşmesidir. Aşk ve sadakat alanında, Mia'yla randevusunda, bir şövalye gibi cesaret ve yiğitlik gösterir; bunun için de kısa bir süre hayatta kalmakla ödüllendirilir. Ancak Yüce Güçler ve büyüklere saygı alanında başarısızlığa uğrar ve anında cezalandırılır. Görelilik bir kez daha vurgulanarak, yaşamda belli bir alanda ustalık gösteren bir kişinin, bunu her alanda tekrarlayamayacağı belirtilir.

Vincent, Jules ve Butch'ın beraber dokunmuş Kahramanın Yolculuğu motifleri, dramatik, trajik, gülünç ve üstün sıfatlarını bünyesinde barındıran, tam bir kahramanca olasılıklar spektrumu sunar. Joseph Campbell'ın mit tanımı gibi, *Ucuz Roman* "şimdiye dek bilinen ve söylenenlerden daha fazlasının yaşanacağını dile getirip biçim değiştirse de, fevkalade daimi bir öyküdür."

ANADAN DOĞMA

Fox'un, *Titanic* spektrumunun öbür ucunda, Searchlight bölümünde aynı anda yaptığı küçük bir filmdir bu. Bağımsız film ruhunun ürünü film, *Titanic*'in eski nesil, destansı Hollywood yelpazesine çok iyi bir tezattır, ancak iki öykü de Kahramanın Yolculuğu'ndan izler taşırlar. *Anadan Doğma* bunu daha samimi bir dile getirir, ama yine de unsurlar olduklarından büyük görünürler.

Anadan Doğma'da, çelik üretilen, sıkıcı Sheffield kasabasının **SIRADAN DÜNYA**'sında yaşayan bir grup erkeğin gülünç maceraları anlatılır. Kimi eşcinsel, kimi heteroseksüel, kimi şişko, kimi zayıf olan bu erkekler, hem sınıf hem de ırk bakımından birbirlerinden farklıdır, ama yeni toplumsal koşullar nedeniyle bir araya gelirler. Altmışlı yıllarda renkli ve neşeli bir reklam filmiyle gösterildiği gibi, Sheffield, erkeklerin ipleri elinde tuttuğu ve evi çekip çevirdiği, gelişen bir endüstri merkeziydi. Ancak artık dünya tepetaklak olmuştur. Değirmenler kapanmış, erkekler işsiz kalmıştır ve geçimi sağlamak daha çok kadınlara düşmektedir.

Asıl karakter Gaz, toyluğu nedeniyle eski karısıyla oğlundan yalıtılmışa benzeyen çocuksu bir adamdır. **DIŞSAL SORUN**'u biraz para bulmak, **İÇSEL SORUN**'u kendisine saygı göstermeyi öğrenmek ve oğlunun saygısını kazanmaktır. Karısıyla kız arkadaşlarının bir erkek striptiz gösterisine giderek özgürlüklerinin tadını çıkardıklarını görünce **MACERAYA ÇAĞRI**'yı alır. Sheffield'tan atılanlarla bir grup kurarak kendi striptiz gösterisini sahneleyip para kazanma düşüncesi gelir aklına.

Kuşkucu arkadaşlarından ve soyunmaya hevesli olmayan dostlarından birçok **RET** yanıtı gelir. Bu adamların, başkaları gibi, koruyup gizleyecek pek çok sırrı vardır. Gaz, bir zamanlar hapiste yattığını diğerlerinin bilmesini istemez. Aşırı kilolu arkadaşı Dave, karısına onun bir ilişki yaşadığını düşündürten iktidarsızlığını gizler. Gaz'in çelik fabrikasındaki eski patronu Gerald, aylar önce işi-

ni kaybettiğini karısına bir türlü söyleyemez. Fabrikanın güvenlik görevlisi Lomper, eşcinsel olduğunu herkesten gizlemektedir, hatta kendinden bile. Guy dans edemeyen biridir, ama bir sırrı ortaya sererek bu açığını kapatır, aralarında soyunmaktan en çok hoşlanan odur. Kendini sergileme isteği, film boyunca yavaşça açılan diğerlerine bir örnek teşkil edecektir. Horse ekibin en iyi dansçısıdır ve karısıyla balo dansları dersi alan Gerald'la birlikte bir tür **REHBER** işlevi üstlenir. Ancak Horse'un bile bir sırrı vardır – kendisine bu ismin verilmesinin nedeni – ve bu sır hiçbir zaman açıklanmaz.

Gaz'in daimi **REHBER**'i oğlu Nathan'dır; bu Bilge Genç Adam, öykünün başında duygusal bir arzuyu dile getirir, "Arada sırada biz niye normal şeyler yapamıyoruz?" Doğru yoldan ayrılmamasını sağladığı Gaz'e, nihai mücadele için cesaret verir.

Gaz, erkek striptiz gösterisi için bir giriş sınavı düzenleyerek **İLK EŞİĞİ GEÇER.** Başlangıçta projeye soğuk bakan eski ustabaşını işe alarak bir **DÜŞMAN**'ı **DOST**'a dönüştürür. Kişiliklerini yavaşça açığa vuran adamlar, birbirlerine güvendikleri, kendilerine dürüst ve kırılgan olma izni verdikleri bir **ÖZEL DÜNYA**'da yaşamaya başlarlar.

YAKLAŞMALARI, kendilerini daha yakından tanıdıkları bir hazırlanma ve prova aşamasıdır. Dave ciddi kuşkulara kapılıp girişimden ayrılmak istediğinde ve Lomper'in annesi öldüğünde, Ölüm'le bir yüzleşme, merkezî **ÇİLE**'yi işaret eder. Ayrıca kıyafet provaları bir binanın güvenlik kamerasına takılınca, uygunsuz giyinmekten tutuklanırlar. Görünüşe göre işleri bitmiştir. Ama bunun ardından çabucak gelen **ÖDÜL** aşamasında, Gaz gösterisinin haberinin yayıldığını duyarak rahatlar; tutuklama iyi bir reklam sağlamıştır. Lomper ve Guy da, polisten kaçarlarken, birbirlerinden hoşlandıklarını fark ederek bir ödül kazanırlar.

Bir başka bölümde Dave bir dürüstlük **ÇİLE**'si çeker ve karısına cinsel isteksizliğinin gerçek nedenini açıklar. **ÖDÜL,** karısının onu yine de sevdiğini öğrenmesidir ve bu sayede striptiz gösterisi-

ne yeniden katılmak için gereken cesareti toplar. **DÖNÜŞ YOLU**'nda, büyük gösteri için son hazırlıkları yapan adamlara katılır.

Salon şamatacı kadınlarla doludur. Gaz yalnızca kadınlara değil, içeri sızan birkaç adama daha kendini sergilemekten korktuğunda, bir **DİRİLİŞ** aşamasına gelinir. Diğerleri onsuz sahneye çıkınca, grupla bağı birkaç dakika için kesilmiş gibi görünür. Ama oğlunun cesaretlendirmesiyle **YENİDEN DOĞUŞ** gerçekleşir ve geç de olsa striptize katılarak bağlılık ve dürüstlüğün son sınavını geçer. Kendini tanıma, işbirliği, anlayış ve özsaygı **İKSİR**'iyle **DÖNEN** adamlar kendilerini tümüyle açığa vururlar. Yeni toplumda erkek olmanın yeni bir yolunu bulmuşlardır.

Anadan Doğma, iyi bir mizah, canlı müzik ve dansları, gerçekçi bir dekorla ve ayakları yere basan karakterlerle etkili şekilde birleştirdiği için başarıya ulaşmıştır. Bu "kendini iyi hisset" türü film, yapımcıların insanlardan hoşlandığını göstererek karmaşık ve sorunlu olsalar bile, onların özünde iyi olduklarına ve değişebildiklerine inandıkları duygusunu verir. İzleyiciler ezilenlerle özdeşleşip onların neşelerini paylaşarak doyuma ulaşabilirler. Dave ve Gaz nehirde batan bir arabada kaldıklarında, Gaz'in oğlunun kıyıda koşması gibi birçok şiirsel dokunuş barındıran görsel bir yaratıcılığa sahiptir film. Bununla birlikte, altı adam ve bir oğlanın küçük öykülerini anlatan çok katmanlı kurgu, Kahramanın Yolculuğu motifleri ve gereçleri kullanılarak tutarlı bir dramatik deneyime dönüştürülmüştür. Bu çerçevedeki eylemleriyle sıradan erkekler, izleyicinin eğitilip eğlendirildiği bir maceranın kahramanlarına dönüştürülmüştür. Kahramanın Yolculuğu'nun evrensel kalıpları sayesinde dünyanın her yerinden izleyiciler, bu öyküde kendilerinden bir şeyler bulabilmiştir.

Kahramanın Yolculuğu'nun popüler filmlerdeki tekrarıyla ilgili sözlerimi sonlandırmadan önce, *Yıldız Savaşları* serisinin kalıcı etkisinden bahsetmek zorundayım. Şimdi adı *Yıldız Savaşları-Bölüm IV: Yeni Bir Umut* olarak değiştirilen ilk *Yıldız Savaşları* filmi, 1977 yılında, ben Joseph Campbell'ın düşüncelerini yeni sindirmeye başlamış ve orada bulduğum mitolojik kalıpların gücü karşısında sersemlemişken gösterime girdi. Burada Kahramanın Yolculuğu konseptinin tamamen gelişmiş bir ifadesi, tam da Campbell'ın tarif ettiği şekilde dile getirilmekteydi. *Yıldız Savaşları*, bana teorimi oluşturmakta ve kendi düşüncelerimi sınamakta yardım ettiği gibi, rekorlar kırıp film endüstrisine daha yüksek standartlar getirerek, çığır açan yapımlardan biri haline geldi.

"Mitsel yapı" dersleri vermeye başladığımda, bölümlerin işlevlerinin açık, basit ve canlı bir biçimde anlatıldığı bu film, Kahramanın Yolculuğu'nun prensipleri ve devinimlerine yaygın ve kullanışlı bir örnek oluşturdu. Hepimizin iyi ve kötü, teknoloji ve inanç hakkındaki duygularını dile getiren cümleleri, simgeleri ve metaforlarıyla popüler kültürün diline girdi. Filmin ardından milyon dolarlık devam filmleri, ön filmler, yan ürünler, telif hakları ortaya çıktı; oyuncaklar, oyunlar ve koleksiyon parçalarından oluşan bütün bir evren oluştu. Bütün bir nesil onun etkisi altında büyüdü ve sayısız sanatçıya, daha büyük düşünme ve düşlerinin ardından gitme konusunda esin verdi. Karşılaştırma standartları, metaforlar ve anlamlar sağlayıp insanlara dünyevi bağlarının ötelerine geçmeyi esinleyerek, milyonlarca kişi için eski mitlerle aynı işlevi yüklendi.

1977 yılının *Yıldız Savaşları* filmi, bir defalık bir sinema olayı olsaydı bile kaydadeğer bir kültürel etki yaratırdı; ancak *Bölüm V: İmparator* (1980) ve *Bölüm VI: Jedi'ın Dönüşü* (1983) filmleriyle serinin sürdürülmesi bu etkiyi üçe katladı. Epik bir öyküyü eksiksiz anlatmak için bir düzine film çekmesi gerekebileceğinden, dizinin

yaratıcısı George Lucas, her zaman Wagner'in Yüzük serisi ölçüsünde geniş bir tuval üzerinde düşünmüştür. Takip eden on altı yıl boyunca hayranlar, Lucas'ın başka filmler yapıp efsaneyi geçmişe ve muhtemelen geleceğe doğru genişleteceği sözünü tutup tutmayacağını merak etmişti. "Genişletilmiş Evren" adıyla anılan bu alanda çeşitli yan kurgular ve geçmiş öyküler, grafik romanlarda, romanlarda, animasyon serilerinde ve TV programlarında yer aldı, ama Lucas film serisine 1999'da döndü ve Luke Skywalker ve Prenses Leia'dan önceki neslin öyküsünün anlatıldığı ve seride kötülüğün en çok yoğunlaştığı karakter olan Darth Vader'ın gelişimine yol açan kişilik kusurları ve olayların açıklandığı üç ön film üretildi.

Altı sinema filminin devasa tuvalininin düzenlendiği plan, kahraman modelinin karanlık ve aydınlık olasılıklarını tümüyle keşfederek, kutuplaşmış bir evren görüşünü ve bizzat kahraman mitini yansıtıyor gibidir. 70'li ve 80'li yılların filmleri, genç kahraman Luke Skywalker'ın güç ve öfkenin ağır etkisi altında kaldığı, ama Campbell'ın "İki Dünyanın Efendisi" deyişine bir örnek teşkil ederek zafere ve ahlâki açıdan dengeye ulaştığı iyimser bir bakış açısını yansıtır. Üç ön filmin (*Gizli Tehlike,*[182] *Klonların Saldırısı,*[183] *Sith'in İntikamı*[184]) dramatik amacı oldukça farklıdır. Her ne kadar aralara daha hafif ve mizahî anlar serpiştirilmişse de, insan ruhunun öfke, gurur ve tutkunun ölümcül kusurlarıyla yok oluşunu gösteren genel tona, karanlık ve trajedi hakimdir.

Tüm filmler boyunca yineleyen mitolojik tema, babalarla oğullar arasındaki duygusal ilişki hakkındadır. Baba yerine geçen Obi Wan Kenobi, Yoda, Qui-Gon Jinn, Luke'un amcası Owen ve Mace Windu gibi rehberlerle, olumlu erkek rol modellerinin etkisi vurgulanmıştır; ama serideki filmler, babaların yokluğu ya da uzaklığıyla ve genç bir adamın gelişen kişiliğini olumsuz etkileyen rol modelleriyle daha fazla ilgilenmektedir.

182 The Phantom Menace – 1999.
183 Attack of the Clones – 2002.
184 Revenge of the Sith – 2005.

Gösterime giren ilk üç film, Luke Skywalker'ın babasının kimliğini keşfetme serüvenini ve kendi doğasındaki karanlık eğilimlerle mücadelesini yansıtır. 1977 yılında gösterime giren *Bölüm IV*'te, Merlin benzeri birinin (Obi Wan), alçakgönüllü bir çevrede yetişen, gerçek doğasından habersiz soylu bir genç adamı gözetmesi ve ona babasına ait güçlü bir silah vermesi, Arthur öyküleriyle aşağı yukarı benzeşmektedir; söz konusu ışın kılıcı, Arthur'un kılıcı Excalibur'u çağrıştırmaktadır.

Sonraki iki filmde Luke, ailesini daha yakından tanıyacak ve Prenses Leia'yla ikiz kardeş olduklarını öğrenecektir. Obi Wan'ın dünyevi varlığını yitirip (hayaletimsi görüntüsü kılavuzluk yapmayı sürdürecektir) Yoda'yla yeni bir baba figürü kazanacak ve rehberleriyle ilişkindeki gelişim sürecektir. Luke Güç'ü kullanmayı öğrenirken, sonunda gerçek babası olduğu ortaya çıkan Darth Vader'ın temsil ettiği karanlık taraf onu ayartmaya çalışmaktadır. Tıpkı daha önceki birçok kahraman gibi Luke da babasının kusursuz olmadığı gerçeğini ve onu bir zorbaya dönüştüren tehlikeli eğilimlerin bir kısmını taşıdığını kabul etmek zorundadır. Genç kahramanın, önceki neslin hatasını temsil eden kırık bir kılıcı tamir etmek zorunda kaldığı kurgunun bu bölümü, Siegfried operasını çağrıştırmaktadır.

Bölüm VI: Jedi'ın Dönüşü'nde, kız kardeşi Prenses Leia'yı Güç'ün karanlık tarafına çekmekle tehdit eden babasını öldürmek için fırsat ve motivasyon bulan Luke, önemli bir Diriliş sınavından geçer. Güç'ün iyi tarafında kalma seçimini dile getiren Luke, babasının yaşamını bağışlar. Darth Vader'ı yoldan çıkaran ve onun için bir tür kötü baba figürü olan şeytani İmparator, güçlü elektrik akımlarıyla Luke'u yok etmeye başlar. Oğlunun ölümün kıyısına geldiğini görünce sarsılan Vader, kutupları tersine çevirerek İmparator'la savaşır ve ölümcül bir yara alır; miğferi çıkarıldığında teknoloji maskesinin altındaki kırılgan insan da ortaya çıkmıştır. Bağışlanmayı ister ve oğlu onu bağışlar. Luke yaralanmış, bir uzvunu yitirmiş, kendi

karanlık yanının ağır etkileriyle mücadele etmiş, ama güçlerini herkesin iyiliği için kullanabilen, olumlu duygularla yüklü bir kahramana dönüşmüştür. Teorik açıdan serinin kesin sonu olan *Bölüm VI*'nın nihai imgelerinden biri, günahlarından arınan ve bağışlanan Darth Vader'ın hayaletinin, Obi Wan ve Yoda'nın hayaletleriyle birlikte bir baba figürleri üçlüsü oluşturarak oğlunu iyiliksever şekilde izlemesidir.

Bölüm VI'nın gösterime girmesinden on altı yıl sonra Lucas, Luke'un babasının, yani genç Jedi şövalyesi Anakin Skywalker'ın egemenliğinin ayrıntılarını ve kişiliğini tamamen kaybederek şeytani Darth Vader'a dönüşmesini anlatarak, tuvalindeki bitmemiş yerleri doldurmak üzere geri döndü. *Bölüm I: Gizli Tehlike*'deki baba-oğul, rehber-öğrenci ilişkilerini keşfetmeye devam eden Lucas, bilge üstadı Qui-Gon Jinn'in yanında eğitim gören genç Obi Wan'la başlar. Qui-Gon ve prenses Padmé Amidala, zeki, güçlü bir iradeye sahip, dokuz yaşındaki köle çocuk Anakin Skywalker'la, daha sonra oğlu Luke Skywalker'ın da yetiştirileceği Tatooine gezegeninde tanışırlar. Mekanikte ve araç kullanmakta doğaüstü becerilere sahip çocuk, Jedi inancının Güç'e denge getirecek "Seçilmiş" kehanetini gerçekleştirme potansiyelini taşıyor gibidir. Ancak çabuk öfkelenen ve kontrol altına alınamayan çocukta kötülüğün tohumları çoktan yer etmiştir. Yalnızca Yoda onda bir şeylerin ters gittiğini fark eder ve içindeki gurur ve öfkenin baskın çıkabileceği konusunda onu uyarır.

Babalar ve oğullarla ilgili bir öyküde, ilginç bir şekilde, Anakin'in geleneksel anlamda bir babası yoktur. Geçmişteki pek çok mitolojik kahramanınki gibi onun doğumu da neredeyse mucizevi bir "kusursuz doğumdur" çünkü annesi bir baba tarafından değil, Jedi şövalyelerinin Güç'ün kanalları olduklarına inandığı, "midichloridian" denen mikroskobik yaşam biçimleri tarafından hamile bırakılmıştır. *Yıldız Savaşları* serisinin ahlâki alanının önemli unsurlarından biri, insanların, tamamen organik yaratıklardan tekno-

loji ve makinelerle değiştirilen veya geliştirilen geleceğin varlıklarına nasıl geçiş yaptıklarıdır. Teknolojik olasılıklar olağanüstüyse de, dengemizi yitirip, gelecekte karşımıza çıkacak kimyasal ve mekanik olasılıklara insanlığımızın büyük bir bölümünü teslim etmememiz gerektiği uyarısı, dizi boyunca yinelenmiştir. Anakin'in biyolojik babası olmadığı için, baba figürlerini bulup onlara isyan etmesi, onun şeytani ve insandan çok makineyi andıran Darth Vader'a nasıl dönüşebildiğinin anlaşılmasına yardımcı olur.

Filmlerin karmaşık kronolojisi, izleyicileri ilginç bir yere koymaktadır. Kaderini umursadığımız başlıca etkin karakter Anakin, bir bakıma kahramanın arketipik işlevlerini yerine getirmektedir. Ama sonunda günahlarından arınacağını bilsek bile, bilimkurgu dünyasının Hitler'i veya Cengiz Han'ına dönüşecek bir karakterle tamamen özdeşleşmek oldukça güçtür. Ön filmler gişede kaydadeğer bir başarı sağladıysa da, baş karakterin alçak bir düşmana dönüşeceğini bilmek, izleyicilerin dramatik deneyimini sessizleştirdi. Birçok kişi ön filmleri belli bir mesafeden seyretti ve *Bölüm IV, V, VI*'da Luke Skywalker'ın mücadelelerinde kapıldığı hisse kapılamadı.

Olumlu karakterlerle özdeşleşme gereği duyan kimi izleyiciler, Qui-Gon Jinn, Obi-Wan, Prenses Padmé Amidala ve diğerleri gibi, üç ön filmin kadrosundaki başka karakterlere yöneldiler. Ancak yine de, Lucas'ın böylesi büyük ve karmaşık bir kompozisyona kalkışırken aldığı riskin bir sonucu olarak, ön filmlere belli bir soğukluk hakimdir. Film ilerledikçe Anakin'in öyküsü karanlıklaşır. *Bölüm II: Klonların Saldırısı*'nda, bir dâhi olarak özel konumu, onun gurur ve küstahlığa yenik düşmesine yol açar. Baba figürleri hakkında karmaşık duyguları, Obi-Wan ve Yoda gibi olumlu rol modellerine başkaldırmasına ve Senatör Palpatine/Darth Sidious gibi muhtemel olumsuz baba figürlerinin çarpık öğütlerine kulak kabartmasına neden olur.

En insana özgü unsur olan aşk, genç Anakin'in benliğinde,

Prenses Amidala'yla gizli ilişkisi ve evliliğiyle uyanır. Ancak tutkusu, annesinin Tusken haydutlarınca öldürülmesiyle bozulur. John Ford'un *Çöl Aslanı* filmindeki dünyayı çağrıştıran bir sekansta Anakin, annesinin barbarlar tarafından korkunç işkencelerden geçirilmiş olduğunu görür ve onun ölümüne aşırı tepki vererek, kendisini izleyicinin gözlerinde neredeyse arınamaz ölçüde kirleten kanlı bir intikam fırtınası kopartır.

Bölüm III: Sith'in İntikamı'nda, sevgilisi Prenses Amidala'yı kaybetme korkusunu takıntı haline getirir ve kâbuslarında onun doğururken öldüğü kehanetini görür. Bu nedenle, ölüme çare olacak bir iksir için söz veren Senatör Palpatine'in kışkırtmaları açısından kolay bir avdır. Olumlu Jedi rehberi Mace Windu'nun Palpatine'i öldürmesini engelleyip, tam tersine Palpatine'in onu öldürmesine izin vererek daha başka kötü tercihlerde de bulunur Anakin. Amidala ona şehri terk etmesi için yalvardığında, bir gün Palpatine'i devirebileceği boş umuduyla olayların merkezinde kalmayı seçerek bir hata daha yapar.

Çelişkiye bakın ki, Anakin, Obi-Wan'la birlikte olarak ona ihanet ettiğinden kuşkulandığı karısının boğazına sarılarak, en çok korktuğu şeye, yani Amidala'nın ölümüne neredeyse kendisi neden olur. Geleceğin Luke ve Leia'sını doğuran Amidala'nın kalbi artık dayanamaz ve durur. Anakin'in canavarlaşması, iki kolunu ve bir bacağını keserek onu bir volkanın kaynayan lavlarının kenarında bırakacak olan Obi-Wan'la yaptığı son bir düello ile tamamlanır. Artık şeytani entrikacı Darth Sidious olduğu ortaya çıkan Palpatine, Anakin'i kurtarır ve onu, Darth Vader olarak tanıdığımız yaratığa dönüştürmek için makineleri kullanır. Bu karanlık ve trajik doruk-ta geriye kalan tek umut kırıntısı, bebek Luke ve Leia'nın, yetiştirilmek üzere bakıcı ailelere gönderilmesidir; Luke Tatooine'deki akrabalarının yanına götürülür, Leia da Alderaan gezegenindeki soylu Organa ailesine teslim edilir.

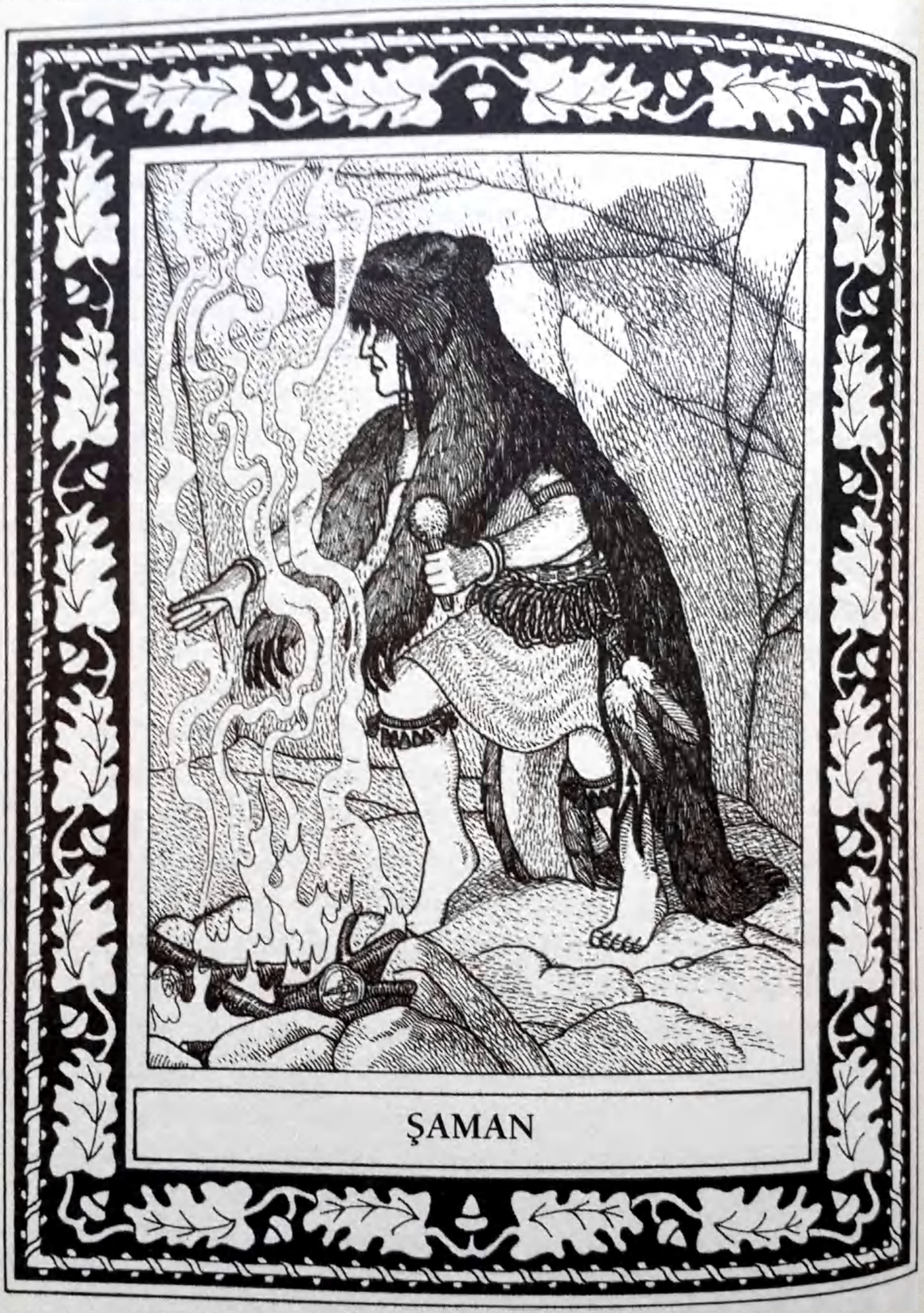
İzleyiciler ve eleştirmenler bu üç film için değişik tepkiler ver-

diler; kimileri Jar-Jar Binks karakteri gibi gülünç unsurları şiddetle eleştirdi, kimileri Lucas'ın IV., V. ve VI. bölümlerdeki aydınlık, neşeli ruhunu kaybetmiş gibi görünmesinden duyduğu hayâl kırıklığını dile getirdi. Ön filmlerin önemli ölçüde farklı tonlarının muhtemel açıklamalarından biri, Lucas'ın, gençlik eserine döndüğünde yaşamının farklı bir aşamasında bulunmasıdır. Yetmişli ve seksenli yıllardaki ilk üç filmi yaparken Lucas, çocukluğuna dönmek, gençliğin iyimserlik ve umut doluluğuyla temas etmek için pek fazla yol katetmek zorunda değildi. 1999 yılında ise masumiyete dönüş yolu çok daha uzundu ve artık genç bir film yapımcısının değil, sorumlu bir ebeveynin ve devasa bir şirketler ağının liderinin bakış açısına sahipti. Her ne kadar ***Bölüm I***'de kahramanı Anakin Skywalker'ın çocukluğu ele alınıyorsa da, filmdeki dâhi çocuk daha çok dünyanın çilesini çekmiş bir yetişkin gibi görünmektedir.

Lucas altı sinema filmiyle, orijinal vizyonunu tamamladığını belirtmişse de, kurduğu evren, sayısız roman, çizgi roman, animasyon dizisi ve oyunda gelişmeyi sürdürmektedir. *Yıldız Savaşları*'nın, yaratıcısının amaçlarının oldukça dışında, kendisine ait bir yaşamı vardır ve ona sahip olduklarını hisseden hayranların orijinal katkılarıyla bezenmektedir. Bir gün, belki de "çok çok uzak bir evrende" orijinal planın bir versiyonunun, muhtemelen Luke, Leia ve Han Solo'nun ve belki de onların torunlarının ya da öğrencilerinin maceralarını anlatan üç filmin daha yapılıp yapılmayacağını düşünebiliriz pekâla. Bu varsayımsal evrende, insanların Güç ve teknolojinin tanrısal olasılıkları hakkında daha zorlu seçimler yapmak zorunda kalacağı bir gelecekte, belki de ilk altı filmden tümüyle farklı bir ton ortaya seren yaratıcıların bakış açılarının nasıl olgunlaşacağını görmek ilginç olurdu. İlk üç filmde idealleştirilmiş iyiliği, ön filmlerde ise kötülüğün köklerini keşfeden Lucas ve halefleri, gelecekteki film üçlemesinde, sonunda Güç'e denge getiren bir sentez bulabilirler.

2001 yılında, serinin yeniden yaşama dönmesiyle halkın hayâl

gücünde dirilen "*Yıldız Savaşları* fenomeni"ni inceleyen *Uzak, Çok Uzak Bir Galakside* adlı bir belgesel yapımında yer aldım. Belgesel, *Yıldız Savaşları* hayranlarının ilginç takıntıları ve filmin onlar için taşıdığı önem hakkında eğlenceli bir çalışmaydı. Serinin tamamında babalar ve oğullar arasındaki ilişkinin çok büyük bir önem taşıdığı düşünülürse, film yapımcılarının, *Yıldız Savaşları* destanının nesilleri bir araya getiren, babalar ve oğullar arasında güçlü bağlar kuran birkaç kültürel olaydan biri olduğu sonucuna varmaları hiç şaşırtıcı değildir. Belgesel için röportaj yapılan birçok genç, *Yıldız Savaşları*'nın babalarla oğulların birlikte seyredebileceği ve aile anılarının önemli bir parçası haline gelebilecek birkaç film arasında sayıldığını dile getirdi. Ender hatalar ve yanlış adımlara karşın filmler, mitolojik düş gücünün, destansı geleneğin sürdürülmesinin ve Kahramanın Yolculuğu motiflerinde kaynayan verimli enerjinin ispatı açısından etkileyici bir başarıdır.



ŞAMAN

YAZARIN YOLCULUĞU

Kahramanın Yolculuğu modelinin güzelliği, yalnızca peri masalları ve mitlerdeki dokuları tanımlaması değil, aynı zamanda bir yazar olmak ya da hatta bir insan olmak için gidilmesi gereken yerlerin kesin bir haritası niteliğini taşımasıdır.

Kahramanın Yolculuğu ve Yazarın Yolculuğu birdir ve aynıdır. Yazmak için yola çıkan herkes, çok geçmeden Kahramanın Yolculuğu'nun sınavları, girişimleri, çileleri, neşeleri ve ödülleriyle karşılaşır. İç dünyamızda onun tüm Gölgeleri, Biçim-değiştiricileri, Rehberleri, Üçkâğıtçıları ve Eşik Gardiyanları ile tanışırız. Yazmak, birinin ruhunun derinliklerinin araştırıldığı ve deneyim iksiriyle – iyi bir öyküyle – geri dönülen tehlikeli bir iç yolculuktur çoğunlukla. Yetersiz bir özsaygı veya amaçlar konusunda bir kargaşa, çalışmamızı bölen Gölgelerdir. Bir editör ya da başka birinin eleştirel tavrı, yolumuzu kesen Eşik Gardiyanları olabilir. Kazalar, bilgisayar sorunları, zaman ve disiplin sorunları, Üçkâğıtçılar gibi bize sataşıp işkence eder. Gerçekdışı başarı hayalleri veya avuntular bizi baştan çıkaran, kafamızı karıştıran ve başımızı döndüren Biçim-değiştiriciler olabilirler. Teslim tarihleri, editörlerin kararları veya çalışmamızı satmak için verdiğimiz mücadele, ölecek gibi göründüğümüz, ama yeniden yazmak için Dirileceğimiz Sınavlar ve Çilelerdir belki de.

Ama umudunuzu yitirmeyin, çünkü yazmak büyülü bir şeydir. En basit yazma eylemi bile telepati sınırına varan, neredeyse doğaüstü bir olaydır. Düşünün bir: Bir kâğıt parçasının üzerine belli bir düzende bir takım soyut işaretler koyabiliriz ve bin yıl sonra başka dünyadan biri, en derin düşüncelerimizi öğrenebilir. Uzay ve zamanın sınırları ve hatta ölümün kısıtlamaları aşılabilir.

Birçok kültürde harflerin, iletişimin, anlaşma kayıtlarının veya tarihi olayların simgeleri olmanın ötesinde, büyü yapmakta ve geleceği öngörmekte kullanılabilen sihirli semboller olduğuna inanı-

lır. Eski Germen yazısı ve İbrani alfabesi kelimeleri oluşturan basit harfleridir, ama aynı zamanda evrensel anlamları olan derin simgelerdir.

Çocuklarımıza harflerden nasıl kelimeler oluşturacaklarını öğretmek için kullandığımız kelimede bu büyülü yan korunmuştur: Heceleme.[185] Bir sözcüğü doğru hecelediğinizde aslında söz konusu soyut, keyfi sembollere bir anlam ve güç vererek bir büyü yapmış olursunuz. "Sopalar ve taşlar kemiklerimi kırabilir, ama sözler asla beni incitemez," deriz; ama bu ifade açıkça yanlıştır. Sözcüklerin iyileştirme ve yaralama gücüne sahip olduğunu biliriz. Bir mektubun, telgrafın veya telefon konuşmasının basit kelimeleri kafanıza bir çekiç gibi inebilir. Onlar yalnızca sözcüklerdir – kâğıt üzerindeki işaretler ya da havadaki titreşimler – ama "Suçlu," "Hazır ol, nişan al, ateş!" "Kabul ediyorum," veya "Senaryonuzu satın almak istiyoruz," gibi sözcükler bizi bağlayabilir, lanetleyebilir veya neşelendirebilir. Büyülü güçleriyle bizi incitebilir ya da iyileştirebilirler.

Sözcüklerin iyileştirici gücü en büyülü yanlarıdır. Yazarlar, tıpkı antik kültürlerin şamanları veya hekimleri gibi iyileştirme gücüne sahiptirler.

YAZARLAR VE ŞAMANLAR

Şamanlara "yaralı şifacılar" denilmiştir. Yazarlar gibi onlar da düşleri, kehanetleri ve eşsiz deneyimleriyle, geri kalanlardan ayrılmışlardır. Birçok yazar gibi şamanlar da çalışmaya korkunç çileler çekerek hazırlanırlar. Tehlikeli bir hastalıkları olabilir ya da bir uçurumdan düşüp neredeyse bütün kemiklerini kırabilirler. Bir aslan tarafından pençelenir veya bir ayı tarafından hırpalanırlar. Parçalara ayrılır ve yeni bir biçimde bir araya getirilirler. Bir bakıma ölür ve yeniden doğarlar; bu deneyim de onlara özel güçler verir. Birçok yazar bir şekilde hayatın sillesini yedikten sonra bu mesleği seçer.

185 Bu sözcük (spelling), İngiliz dilinde ayrıca "büyü yapmak" anlamına gelmektedir.

Şaman seçilecek kişiler, çoğunlukla tanrılar ya da ruhlar tarafından, korkunç çileler çekecekleri başka dünyalara götürüldükleri özel düşleri veya kehanetleriyle tanımlanırlar. Tüm kemiklerinin kırılıp çıkarılacağı bir masaya yatırılırlar. Gözlerinin önünde kemikleri ve organları çıkarılır, pişirilir ve yeni bir düzende yerlerine yerleştirilir. Radyo alıcıları gibi yeni bir frekansa ayarlanmışlardır. Şaman olarak artık başka dünyalardan mesajlar alma becerisine sahiptirler.

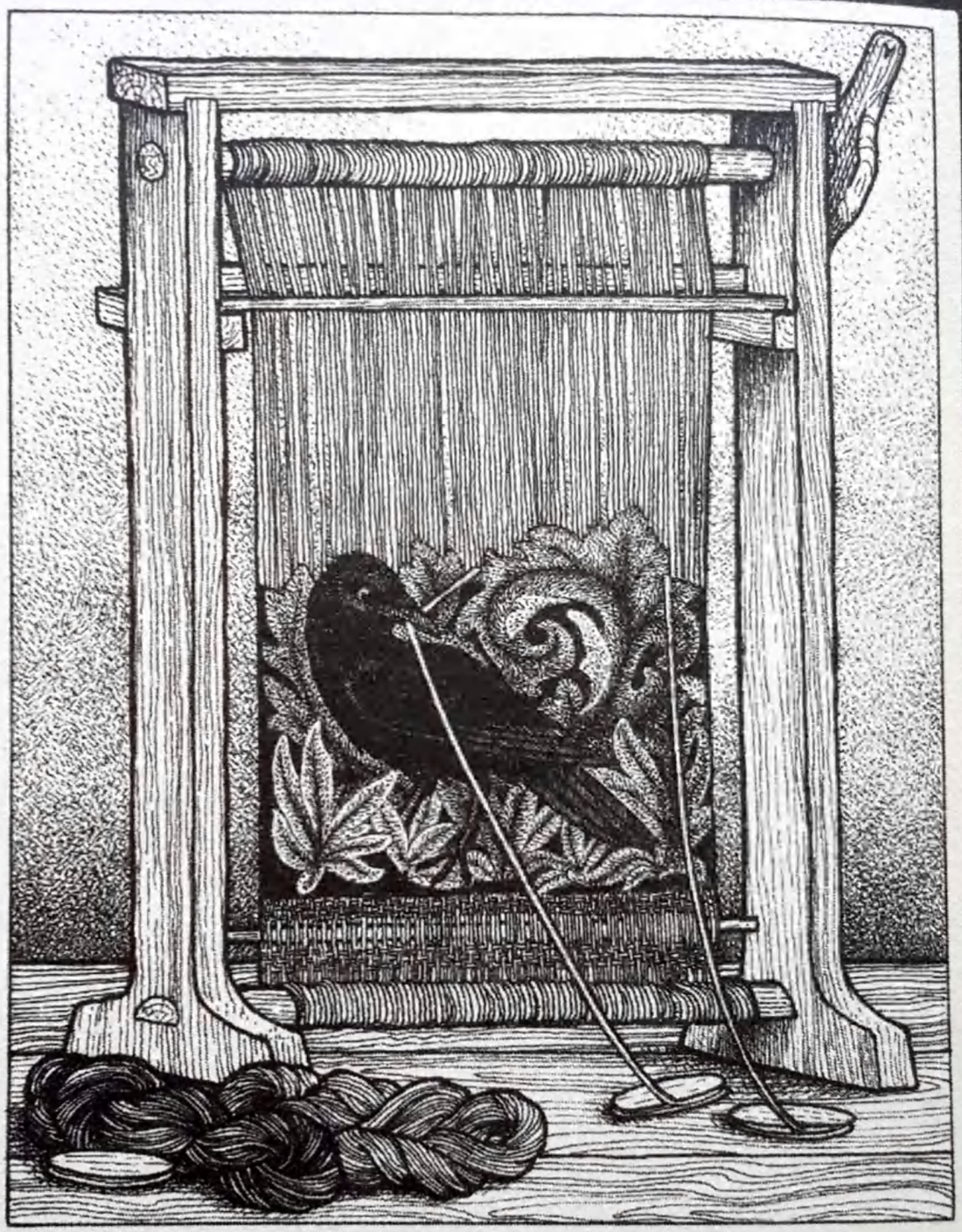
Kabilelerine yeni güçlerle dönerler. Başka dünyalara yolculuk yapma ve beraberlerinde öyküler, metaforlar ya da kılavuzluk yapan, iyileştiren, yaşama anlam katan mitler getirme yetenekleri vardır. Çevrelerindeki insanların gizemli, kafa karıştırıcı düşlerini dinler ve bunları, onlara kılavuzluk yapan öyküler biçiminde geri verirler.

Biz yazarlar, şamanların tanrısal güçlerini paylaşırız. Yalnızca öteki dünyalara yolculuk yapmakla kalmaz, uzay ve zamanın dışında onları yaratırız. Bir şeyler yazdığımız zaman, düş gücümüzün söz konusu dünyalarına gerçekten yolculuk ederiz. Cidden yazmayı deneyen herkes bilir ki, bu nedenle yalnızlık ve yoğunlaşmaya gerek duyarız. Gerçekten bir başka yer ve zamana gideriz.

Başka dünyalara yolculuk yapan biz yazarlar, yalnızca hayalciler değil, o dünyaları şişeleyip diğerleriyle paylaşmak için öykü biçiminde getirebilen, büyülü güçlerle donatılmış şamanlarız. Öykülerimiz iyileştirme, dünyayı yenileme, insanlara kendi yaşamlarını daha iyi anlayabilecekleri metaforlar verme gücüne sahiptir.

Biz yazarlar, arketipleri ve Kahramanın Yolculuğu araçlarını çağdaş öykülerimize uyguladığımızda, mitleri yapanların ve eski şamanların omuzları üzerinde dururuz. İnsanlarımızı mitolojinin bilgeliğiyle iyileştirmeye çalışan modern şamanlarız biz. Mitlerle ortaya çıkan o eski, çocuksu soruları sorarız: Kimim ben? Nereden geldim? Öldüğümde ne olacak? Bu ne demek? Nereye uyum sağlarım? Kahramanın Yolculuğu'nda ben neredeyim?

EKLER



ÖYKÜLER CANLIDIR

ÖYKÜLER CANLIDIR

"İnsanlığın tüm yapıtlarının kökenleri yaratıcı düşlemdedir. Öyleyse düş gücünü küçümsemeye ne hakkımız var?"
—Jung

"Tanıştığımıza sevindim, umarım adımı bilebilirsin, Ancak seni asıl şaşırtacak şey oyunumdur."
—The Rolling Stones

Önerme: Öyküler canlıdır, bilinçlidir ve insan duygularına yanıt verir.

Disney seksenli yıllarda kendini yenilerken, bir noktada, dünya kültürünün başlıca peri masallarını gözden geçirmek, Grimm Kardeşler'den "Cinderella" ve "Pamuk Prenses", Perrault'nun Fransız peri masallarından "Uyuyan Güzel" gibi, Walt Disney'in renkli uyarlamalarına uygun muhtemel animasyon konuları aramak için çağrıldım. Walt Disney'in elini atmadığı Rapunzel ve Rumpelstiltskin gibi çocukluğumdan kalma eski dostları incelemek ve ayrıca değişik kültürlerden birçok türde öykü toplayıp, benzerlikleri ve farklılıkları belirledikten sonra bu kapsamlı örnekten öykücülük prensiplerini bulup çıkarmak için de iyi bir fırsattı bu.

Normalde çocuk edebiyatı olarak ele alınan alandaki gezinmelerim sırasında, insan aklının güçlü ve gizemli yaratımları olan öyküler hakkında birkaç sağlam sonuca vardım. Örneğin ***öykülerin iyileştirici bir gücü olduğuna,*** belki de yaşamın bir noktasında vereceğimiz mücadelelere bir bakıma benzeyen, yaşamda farklı bir strateji denememizi esinleyebilen insan davranışlarından örnekler vererek, zorlu duygusal sorunları çözmemize yardım edebildikleri-

ne inanmaya başladım. Bize, mecazi düşünme ve kültürümüzün bilgelik mirasını sonraki nesillere aktarma olanağı veren öykülerin, insan evriminde büyük bir adım olduklarına ve ırkımız açısından *hayati önem taşıdıklarına* inanıyorum. Bence öyküler insanların kendi yaşamlarını öykü karakterlerininkilerle karşılaştırdıkları ve ölçüp ayarladıkları ***metaforlardır***. İnanıyorum ki, öykülerin çoğunda temel metafor yolculuktur ve *iyi öyküler, biri içsel öbürü dışsal olmak üzere en az iki yolculuk anlatırlar:* Dışsal yolculukta kahraman güç bir şeyi yapmaya ya da elde etmeye çalışır, içsel bir yolculukta da dönüşüme yol açan ruhsal krizler veya karakter testleriyle karşılaşır. Bana kalırsa pusulaların, haritaların işlevini gören ve kendimizi yönlendirilmiş, yolumuzu bulmuş, bağlanmış, bilinçlenmiş, kişiliklerimizin, sorumluluklarımızın ve dünyanın geri kalanıyla ilişkilerimizin daha bir farkına varmış hissettiren *öyküler yolculuk gereçleridir.*

Ama öyküler hakkındaki inançlarım arasından, filmler için ticari projeler geliştirme işinde en çok işime yarayanı, *öykülerin canlı, bilinçli oldukları ve insan duygularıyla dileklerine yanıt verebildikleri* düşüncesidir.

Öykülerin canlı olduğundan her zaman kuşkulanmıştım. Bilinçli ve maksatlı görünmüşlerdi hep. Canlı varlıklar gibi öykülerin de bir gündemi var. Sizden bir şey istiyorlar. Sizi uyandırmak, daha bilinçli ve daha canlı kılmak derdindeler. Size eğlence şekline girmiş bir ders vermek niyetindeler. Hoşça vakit geçirme maskesi altında, ahlâki bir durum, bir mücadele ya da bir sonuç göstererek, sizi ahlâki olarak yükseltmek, karakterinizi biraz şekillendirmek istiyorlar.

Öykülerin canlı, bilinçli ve maksatlı niteliği, tanıdık peri masallarında, şurada burada kendini gösterir; tıpkı Grimm Kardeşler'in derlediği, samanı altına çevirme gücüne ve bir çocuk edinmek için gizemli bir arzuya sahip olan "Rumpelstiltskin" adındaki ufak tefek adamın masalı gibi. Bu öyküye, küçük adamın Bulleribasius (İsveç), Tittelintuure (Finlandiya), Praseidimio (İtalya), Repelsteelije

(Hollanda) ve Grigrigredinmenufretin (Fransa) gibi gülünç, tuhaf adlar taşıdığı birçok kültürde rastlanılır.

Erken çocukluk dönemimin zihin laboratuvarında sorular yaratan öykülerden biridir bu. Kimdi bu minik adam, güçlerini nereden almıştı ve niçin bir çocuk istiyordu? Öyküdeki kızın öğrenmesi gereken ders neydi? Yaşamımın ilerleyen günlerinde, Walt Disney'deki işimin bir parçası olarak bu öyküye gene kafa yordum; söz konusu gizemlerin birçoğu çözülmeden kaldı, ama halk masalının derin bilgeliği, öykülerin canlı olduklarını, dilekleri, arzuları ve karakterlerdeki güçlü duyguları etkin şekilde yanıtlayıp bizlere kimi yaşam dersleri veren deneyimleri sağlamak üzere tasarlandıklarını öğrenmeme yardım etti.

RUMPELSTILTSKIN MASALI

Herkesçe bilindiği gibi masal, tehlikeli bir durumdaki sevimli genç kızla, yani başı dertte prenses arketipiyle başlar. Kızının yetenekleriyle, hatta samanı altına çevirebileceğiyle krala gösteriş yapan bir değirmencinin çocuğudur. Ne söylense olduğu gibi kabul eden kral, "Bu, tam da bana gereken şey!" diyerek, kızı, içinde yalnızca çıkrık ve saman yığınları bulunan bir şato odasına kilitler ve babasının söz verdiği gibi samanı altına çeviremezse sabahleyin onu öldüreceği uyarısında bulunur.

Ne yapacağını bilemeyen kız ağlamaya başlar. Bu esnada kapı açılır, küçük bir adam ya da masaldaki adıyla "adamcık" içeri girer ve ona niçin böyle ağladığını sorar. Peri halkı hakkında söylendiği gibi, kızın güçlü duygularından etkilenmiştir görünüşe göre. Kız sıkıntısını aktarınca, cüce, samanı altına çevirmenin kendisi için hiç sorun olmadığını söyler ve şayet onun yerine bu işi yaparsa karşılığında ne verebileceğini sorar. Kız kolyesini uzatır ve minik adam çıkrığın başına oturup pırıl pırıl altından bir kangal ip eğirir.

Sabahleyin cüce ortadan kaybolmuştur. Altından oldukça hoşnut kalan kralın açgözlülüğü tutar ve kızı daha çok samanla daha

büyük bir odaya kilitleyip, gene hepsini şafağa kadar altına çevirmesini ister. Aksi halde ölecektir. O gece odada bir başına kalan kız tüm umutlarını yitirip bir kez daha gözyaşlarına boğulur. Sanki yine onun duygularıyla davet edilmiş gibi minik adam ikinci kez ortaya çıkar. Kız sıkıntısından kurtulmak için bu sefer parmağındaki yüzüğü önerir. Hokus pokus, saman altına dönüşür.

Ertesi sabah samanların yerinde daha büyük ve altından bir kangal ip bulan kral dört köşe olur, ama yine açgözlülüğe kapılır ve kızı saraydaki en büyük odaya kapatıp her yeri tavana kadar samanla doldurur. Şayet tüm bu samanları şafağa kadar altına çevirirse onu kendine eş alacak, çeviremezse öldürecektir.

Odaya kapatılan kızın gözyaşları cüceyi üçüncü kez getirir, ama ona verecek hiçbir şeyi kalmamıştır. Bunun üzerine minik adam, "Kraliçe olursan ilk doğan çocuğunu bana verir misin?" diye sorar.

Geleceği hiç düşünmeyen kız bunu kabul eder. Hokus pokus, saman dağı altına dönüşür. Kral altını alıp söz verdiği gibi kızla evlenir. Bir yıl geçer ve kraliçenin nur topu gibi bir bebeği olur.

Bir gün minik adam çıkıp gelir ve yaşamını kurtardığı kızdan bedel olarak çocuğu ister. Dehşete kapılan genç kraliçe ona dünyanın tüm zenginliklerini teklif eder, ama cüce "Canlı bir şey benim için dünyanın bütün hazinelerinden daha iyidir," diyerek onu reddeder. Kederlenen kız o kadar ağlar ki, ufak tefek adam biraz yumuşar; çünkü, daha önce gördüğümüz gibi, insanların duygularına karşı oldukça hassastır. Ona yeni bir anlaşma önerir. Şayet kız üç gün içinde onun adını tahmin edebilirse bebeği alıkoyabilecektir. Ancak büyük bir özgüvenle, adını asla bilemeyeceğini, çünkü bunun oldukça sıradışı bir isim olduğunu eklemekten geri kalmaz.

Şimdiye dek duyduğu tüm isimleri düşünen ve alışılmadık isimlerin listesini getirmeleri için dört yana haberciler gönderen kraliçenin gözüne uyku girmez o gece. Minik adam ilk gün onu görmeye gelince tüm bu isimleri dener, ama hiçbiri doğru değildir. İkin-

ci gün tuhaf isimlerin toplanması için krallığın en uzak köşelerine adamlar gönderir, ama adı bunların arasında bulunmayan cüce, çocuğu alacağından emin bir halde gülerek gider.

Üçüncü gün kraliçenin en sadık, en uzağa giden ulağı mutlu haberle döner. Çok uzaklarda, bir dağın tepesinde, önünde yanan ateşin çevresinde gülünç küçük adamların dans ettiği küçük bir eve gitmiş ve cücenin adının Rumpelstiltskin olduğunu açığa çıkaran bir tekerleme duymuştur.

Küçük adam tuhaf adının asla bilinemeyeceğinden emin bir halde bir kez daha kraliçenin odasına gelir. Ancak iki kötü tahminden ("Conrad?" "Harry?") sonra kız doğrusunu söyler: Rumpelstiltskin! Cüce sağ ayağını öfkeyle yere vurup, ismini şeytanın söylemiş olması gerektiğini haykırırken masal birdenbire biter. İki eliyle öbür ayağını yakalar ve kendini resmen ikiye böler!

Bir insan evladını annesinden almaya kalkışan biri için münasip bir son. Ya da öyle mi acaba?

Kilitli odalara girip samanı altına çeviren, doğaüstü güçlere sahip, bu tuhaf küçük adam kimdir? Masalda ona yalnızca "küçük adam" veya "cüce" denilse de, dünya halk edebiyatının varlıklarından biri, bir elf veya bir cin olduğu açıktır. Şifahi anlatıcılar onun kim ya da ne olduğunu dile getirmekten kaçınmış olabilirler, çünkü periler ülkesinin sakinleri, adları ve kimlikleri konusunda alınganlıklarıyla ün salmışlardır. Ama bir zamanlar bu masalı duyan herhangi birinin, küçük adamın periler ülkesine ait doğaüstü bir yaratık olduğunu hemen anlayacağı muhtemeldir. O dünyanın diğer sakinleri gibi, yalnızca belli kişilere, üstelik ne zaman canı isterse o zaman görünmektedir. Tıpkı periler gibi insanların çocuklarıyla ilgilenir ve güçlü duygulardan etkilenir.

Eski zamanlardan beri insanlar peri halkını belli bir kederle ilişkilendirmiştir, bunun nedeni belki de insanoğlunun doğuştan edindiği bazı şeylerden yoksun olmalarıdır. Bir kurama göre, kendileri üreyemedikleri için insanların çocuklarına hayranlık beslerler

ve bazen Shakespeare'in *Bir Yaz Gecesi Rüyası*'ndaki, küçük prensi kaçırıp sevgili oyuncağı yapan peri kraliçesi Titania gibi geceleyin bebekleri götürürler. Bazen de çocukları beşiklerinden alıp, yerine kütükler veya oyuncak bebekler bırakırlar.

Perilerin duyguları algılayışları bizimkilerden farklı olabilir, çünkü çok merak ettikleri duygusal patlamalarımızın cazibesine kapılıyora benzemektedirler. Sanki paralel bir boyutta yaşamaktadırlar ve tıpkı duygusal enerjiyi odaklama amaçlı dualar ve törenlerle çağrılabildikleri düşünülen melekler ve şeytanlar gibi, dünyamıza insanların güçlü hisleri aracılığıyla davet edilirler. Bazı otoritelerse, perilerin sevgi ve üzüntü gibi basit insan duygularını tanımadıklarını ve kendilerinde neyin eksik olduğunu öğrenmek için meraktan ölüp bittiklerini ileri sürerler.

"Rumpelstiltskin" öyküsünü bir yetişkin olarak bir kere daha yaşadıktan sonra, kızın çaresizlik gözyaşlarının minik adamı o kadar çabuk getirmesi karşısında etkilenmiştim. Kızın ağlayışı bir yardım çığlığı, bir dilek gibi yansıtılmıştı: "Lütfen beni kurtarın!" Görünüşe göre periler ülkesinin sakinleri, özellikle dileklere odaklanan duygulardan hoşlanıyorlar. Bu durumda da çaresiz, umutsuz bir durumdan kurtulma dileği söz konusu. Masalın neden-sonuç ilişkisinde, kızın gözyaşı dökmesi, olumlu bir sonuç yaratan olumlu bir eylemdir. Ağlayarak güçsüzlüğünü kabul eder ve bizi çevreleyen ruhlar dünyasına bir mesaj gönderir: "Babamın bende olduğunu iddia ettiği büyülü güçlere sahip, beni bu huzursuz yerden kurtarabilecek biri yok mu?" Öykü buna kulak kabartır ve bir haberci, dile getirilmeyen kaçma arzusunu yerine getirebilecek güce sahip doğaüstü bir yaratık göndererek karşılık verir.

Bununla birlikte, her zamanki gibi, işin içinde bir bit yeniği vardır. Kızın sorunlarından kurtulmasının bedeli, kolye ve yüzük gibi maddi hazinelerin ötesine geçip hayatın kendisine kadar yükselir. Ancak kız o anda bunu düşünmemektedir. Bir çocuk sahibi olması uzak bir olasılıktır. O noktaya geldiğinde belki başka bir çözüm bu-

lacak, belki de küçük adam kendiliğinden gidecektir. Risk ne olursa olsun, o odadan ve kralın gazabından kurtulmak için bu anlaşmayı kabul eder. Güçlü bir duygu patlamasıyla ifade edilen kaçma arzusu, küçük adamı ve macerayı varolmaya davet etmiştir.

DİLEMENİN GÜCÜ

Dilek dilemenin, öykücülüğün temel prensibi olduğunu düşünmeye başladım. Kahraman her zaman zorlu ya da rahatsız bir durumda ortaya çıkar ve çoğunlukla kaçmayı veya durumu değiştirmeyi diler. Birçok filmin birinci bölümünde bu dilek sıklıkla dile getirilir ve açıkça ifade edilir. *Oz Büyücüsü*'nde Dorothy'nin söylediği "Gökkuşağının Üzerinde Bir Yer" şarkısı, sorunları geride bırakacağı bir yere kaçma arzusudur. *Bir Konuşabilse*'nin[186] birinci bölümünde, Scarlett Johansson'un karakterinin, Bill Murray'in karakterine söylediği, ruhsal ve duygusal huzuru simgeleyen "Uyuyabilmeyi isterdim," sözleri, filmin temasını açıklamaktadır.

Önemsiz bile olsa, bir arzunun öykünün başına yakın bir yerlerde ifade edilmesinin, seyirciye kılavuzluk yapmak gibi önemli bir işlevi vardır. Açık bir amaca – hatta bu amaç ileride yeniden gözden geçirilip tanımlanacaksa bile – ulaşması için kahramanın içindeki ve çevresindeki güçleri düzenleyerek öyküye bir yol çizer. Kahramanın amacına ulaşmasına yardım eden ve bunu engellemeye çalışan güçler arasında bir çatışma yaratarak, öyküye güçlü bir kutuplaşma katar.

Şayet dilek, karakterlerden biri tarafından dile getirilmezse, herhangi birinin içinde bulunduğu kötü bir durumla ima edilebilir. Başı dertte bir karakterle güçlü şekilde özdeşleşen, kahramanın mutlu, muzaffer ya da özgür olmasını isteyen ve öykünün kutuplaşan güçlerine göre yerlerini alan izleyiciler, söz konusu dileği kendileri dileyeceklerdir.

Dile getirilsin ya da getirilmesin dileğin barındırdığı yoğun duy-

186 Lost in Translation – 2003.

guların cazibesine kapılan öykü onu işitir. Carl Jung'un kapısına kazınmış bir özlü söz vardır: "Vocatus atque non vocatus, deus aderit." Kabaca çevirisi şöyledir: "Tanrı, çağrılsa da çağrılmasa da gelecektir." Başka bir deyişle, doğru duygusal koşullar oluştuğunda,değişim için bir iç çığlık, dile getirilsin ya da getirilmesin öyküyü ve serüveni varolmaya çağıran bir dilek söz konusudur.

Öykülerin, insanların dileklerine yanıtı çoğunlukla bir haberci göndermektir; bu bazen Rumpelstiltskin gibi büyülü bir küçük adam olabilir; ama her zaman, kahramanı macera dediğimiz özel bir tür deneyime – kahramana ve izleyiciye bir ders veren bir meydan okumalar dizisine – götüren bir çeşit temsilcidir. Öykü, kahramanın meydan okuyabileceği veya yardım görebileceği rakipleri, düşmanları ve müttefikleri sağlarken, bir yandan da öykünün gündemindeki dersleri öğretir, kahramanın inançlarını ve karakterini sınayan ahlâki ikilemler yaratır; biz de kendi davranışlarımızı dramdaki oyuncularınkiyle karşılaştırmaya davet ediliriz.

Maceranın özel niteliği beklenilmedik olmasıdır. Öykü kurnazdır. Sıklıkla, onu temsil eden peri halkının dolambaçlı, dolaylı, hafiften muzip yöntemiyle hareket ederek, kahramanın önüne bir dizi engel çıkarır. Genellikle kahramanın dileğini yerine getirir, ama bunu beklenmedik bir şekilde gerçekleştirerek ona bir hayat dersi verir. Birçok yaşam dersi "Ne dilediğine dikkat et!" uyarısına indirgenebilir; bu öğüt sayısız bilimkurgu, fantezi, aşk ve tutku öyküsüyle nakledilmiştir.

İSTEKLER GEREKSİNİMLERE KARŞI

Öyküler, dileklerin tetikleyici işleviyle, kahramanı daha yüksek bir farkındalık seviyesine evrilmeye zorlamak için olayları düzene koyuyor gibidir. Çoğunlukla kahraman o an için çılgınca istediği bir şeyi diler, ama öykü ona, gerçekten neye *gereksindiğini* görmesi için daha öteye bakmayı öğretir. Bir kahraman bir yarışmayı kazanmayı ya da hazineyi bulmayı isteyebilir, ama öykü gerçekte

onun ahlâki veya duygusal bir ders alması gerektiğini gösterir: Nasıl esnek ve bağışlayıcı bir takım oyuncusu olabilir, kendini nasıl savunabilir? Başlangıçtaki dilek yerine getirilirken, öykü kahramanını kimi kusurlarını düzeltmeye yönelten, tüyler ürpertici, yaşamı tehdit eden olaylar ortaya çıkar.

Amacına ulaşan kahramana engeller çıkaran öykü, onun kötülüğünü istiyormuş gibi görünebilir. Öykünün amacı kahramandan bir şeyler almakmış (örneğin hayatını!) gibi algılanabilir; ama öykünün gerçek hedefi yardımseverliktir, kahramana ahlâki bir ders vermek, onun kişiliğindeki veya dünyayı algılayışındaki kayıp parçayı yerine koymaktır.

Bu ders, özel, ayinleştirilmiş bir yöntemle, "Yalnızca Onunla kalmayıp ... Aynı zamanda" (YOKAZ) diye adlandırabileceğimiz daha evrensel bir ilkeyi yansıtarak sunulur. YOKAZ, Tarot gibi fal sistemlerinde karşılaşılabilen bir bilgi sunma sistemi, retorik bir araçtır. "Onunla kalmayıp ... Aynı zamanda" şu demektir: İşte çok iyi bildiğiniz bir gerçek, ama bu gerçeğin içinde, farkına varamayabileceğimiz bir boyut daha vardır. Öykü, bir karakterin eylemleri aracılığıyla, alışkanlıklarınızın yalnızca sizi geri tutmakla kalmadığını, bu şekilde devam ederseniz aynı zamanda sizi yok edeceklerini söyleyebilir. Ya da güçlüklerin sizi kuşatmakla kalmayıp aynı zamanda nihai zaferinizin gereçleri olacağını da anlatabilir.

Lajos Egri'nin ünlü örneğinde varsayım, Macbeth'in acımasız hırslarının kaçınılmaz olarak onu yok edeceğidir. Ancak Macbeth en başta bunu böyle görmez. Yalnızca, acımasız bir hırsla gücü ele geçirebileceğini düşünür. Ama Macbeth'in güce susamışlığına yanıt vererek yaşam kazanan öykü, YOKAZ biçiminde ona bir ders verir. Hırsı yalnızca kral olmasını sağlamakla kalmaz, aynı zamanda onu yok eder.

"Ama" ve "bununla birlikte" sözcükleri, avukatların da bildiği gibi, koşulları belirlemekte oldukça kullanışlıdır ve söz sanatlarıyla öykücülükte de güçlü gereçler olabilirler. Öykü, (kahraman) özne-

ye, (kahramanın amacı) nesneye ve (öykünün duygusal durumu ya da fiziksel eylemi) fiile sahip uzun bir cümle veya paragraf gibidir. "Filanca falanı ister ve onu elde etmek için bir şey yapar." YOKAZ yaklaşımı bu cümleye "ama" veya "bununla birlikte" sözcüğünü ekler. Bundan sonra cümle şöyledir: "Filanca falanı ister ve onu elde etmek için bir şey yapar, ama bunun, filancayı hayatta kalmak için değişime zorlayan beklenmedik sonuçları vardır."

İyi öykücülükte hedef, izleyicinin kahramanla aynı dilekte bulunmasını sağlamaktır. Öyküler bunu "özdeşleşme" süreciyle, kahramanı sempatik biri, bir talihsizliğin veya anlaşılabilir bir adlî yanlışın kurbanı yaparak başarırlar. İyi öykücüler karakterleri çekici kılarak veya onlara evrensel güdüler, arzular ve zaaflar vererek izleyiciyi onların yerini almaya davet ederler. En iyi ifadeyle, kahramanın başına gelen her şey, bir takım duygusal bağlantılarla, izleyicinin de başına gelir. Öykü ve kahraman, dramdaki yegâne temsilciler değildir. İzleyiciler de oyunda yer alarak, duygusal açıdan olaya karışıp etkin bir şekilde kahramanın kazanmasını isterler, ders alırlar, hayatta kalırlar ve başarıya ulaşırlar. Dileklerinin gerçekleşemeyebileceği ve gerçek ihtiyaçlarının karşılanamayabileceği belirsiz bir durumda özdeşleşirler kahramanla.

Hepimizin gizlice barındırdığı dilekleri ve arzuları olduğundan, kahramanların dilekleri birçok insan için güçlü bir özdeşleşme noktasıdır. Gerçekte sinemaya gitmemizin, TV seyretmemizin ve roman okumamızın başlıca nedenlerinden biri budur: Dileklerimizin gerçekleştiğini görmek. Öykücüler çoğu zaman bir dileği gerçekleştirme işini üstlenirler. Disney imparatorluğu bütün ticari kimliğini, "Bir Yıldıza Bakıp Dilek Tuttuğunda" tema şarkısından, ***Uyuyan Güzel*** ve ***Cinderella***'nın dilekleri gerçekleştiren perilerine ve ***Aladdin***'in üç dileğini yerine getiren cine kadar, dileklere duyulan inanç etrafında kurmuştur. Hollywood çalışanları ve çok satan romanların yazarları, izleyicilerin ve okuyucuların gizli dileklerini öğrenip onları yerine getirmeye çalışırlar. Geçtiğimiz yılların popü-

ler öyküleri, dinozorlarla birlikte yürümek, yabancı gezegenlere gitmek, mitolojik âlemlerde veya geçmiş zamanlarda macera aramak, uzayın, zamanın ve ölümün sınırlarından kurtulmak gibi gerçekleştirilen dileklerle dolup taşar. "Reality show" denilen programlar, sıradan insanların milyonlar tarafından izlenme ve bir yıldız ya da zengin olmak için şanslarını deneme dileklerini her gece yerine getirirler. Politikacılar ve reklamcılar, güvenlik, huzur ve rahat vaat ederek halkın dileklerine seslenirler. Hollywood'un izleyici yakalamak için kullandığı iyi tekniklerden biri "Daha önce hiç (uçmayı, görünmez olmayı, hatalarınızı düzeltmek için geçmişe yolculuk yapmayı vb.) denediniz mi?" sorusunu sorup, öykünün kahramanının arzularını pek çok insanın sahip olabileceği güçlü bir dilekle bağdaştırmaktır.

İZLEYİCİNİN DİLEKLERİ

İzleyicilerin kendileri ve öykülerdeki kahramanlar için ne dilediklerini düşünmek çok işe yarar. Yazarlar olarak, okuyucularımıza ve izleyicilerimize kurnaz bir oyun oynarız. Karakterlerimiz için güçlü bir dilek yarattıktan sonra, öykünün çoğunda, kahramanlar isteklerine ya da gereksinimlerine asla ulaşamayacakmış gibi bir hava yaratarak bu dileğin önüne geçeriz. Genellikle, öykünün sonunda dilekler gerçekleştirilir ve bunun mücadelelerle, engellerin aşılmasıyla, gözden geçirmeyle, kahramanın istediği bir şeyden vazgeçerek gerçekten gerek duyduğu bir başka şeyi arzulamasıyla nasıl başarıldığını gösteririz.

İzleyicilerin güçlü dileklerini karşılamamak kendimizi riske atmaktır. Seyircinin, kahramanın sonunda mutlu olması veya başarıya ulaşması dileklerini görmezden gelen filmler, gişede pek başarılı olamayabilirler. İzleyiciler – kahramanın, mücadelesine yakışan ödülü alması ve düşmanın, diğerlerine çektirdiği sıkıntılara uygun cezayı çekmesi gibi – şiirsel adaleti içten alkışlarlar. Şayet bu şiirsel adalet duygusu görmezden gelinir, ödüller, cezalar ve dersler, ka-

rakterler için dileklerimizle uyuşmazsa, öyküde bir terslik olduğunu düşünür ve doyumsuz bir şekilde ayrılırız.

Kahramanlarımız kadar kötü karakterler için de dileklerimiz vardır. Popüler film ve kitapların yetenekli eleştirmeni annemin, düşmanlar ekrandaki kahramanlara özellikle çok haince bir şey yaptıklarında, kendi kendine "Umarım sonu kötü olur," türünden sözler mırıldandığını hatırlıyorum. Film, düşmanlar için şiirsel bir kader çizemezse onda bir hayâl kırıklığı yaratır ve kötü filmler listesindeki yerini alırdı.

Arada sırada izleyicinin arzularını yerine getirmeyip varsayımlarına meydan okumak ya da izleyicilere bir tür uyarıda bulunmak için trajik, içler acısı bir durumu tasvir etmek veya gerçekliği sertçe gözler önüne sermek de etkili bir yöntemdir. Örneğin ***Günden Kalanlar***[187] filmi ve romanında, asil bir İngiliz ailesinin uşağı, tüm yaşamı boyunca başka insanlarla duygusal bağlantı kurmayı başaramaz. Çözüm bulamadığı bu alanda, hayatı üzerinde sıkı bir denetim duygusuna sahip olmayı dilediğini söyleyebiliriz. Bu, bir başka insanla duygusal ve fiziksel bağlantı kurmanın daha derin arzusunu maskelemektedir. İzleyici onun mutlu olması, yaşamının sonlarında karşısına çıkan sevgi fırsatını kaçırmaması için güçlü bir dileğe kapılır. Ama o, trajik karakterine sadık kalarak değişim şansını elinin tersiyle iter ve film, her ne kadar istediğini elde etmişse de (mahremiyet ve kontrol), gerçekte gereksindiği şeyleri veya bizim, hem onun için hem de kendimiz için istediğimiz şeyleri asla kazanamayacağı duygusuyla biter. Bu, ders veren, uyaran bir öyküdür: Eğer yaşamın sunduğu fırsatları değerlendirmezsek hüsrana uğrar ve yalnız kalırız. Karşımıza çıkan fırsatlara kendimizi açmazsak onun gibi üzücü bir duruma düşebileceğimizi anlama gereksinimimiz, karakteri mutlu görme dileğimizin yerine geçmiştir bu durumda.

Birçok öyküye hayat veren dilekler üzerine yoğunlaşmak, öykünün duygusal mekanizmasını harekete geçiren eylemlerden yalnız-

187 Remains of the Day - 1993.

ca biridir. Dilekler eyleme dökülmeli, düşler gerçekleştirilmelidir, aksi halde öykü, belki de birinin yaşamı, hiç gelişmeyecek, gerçekdışı, bitmez tükenmez bir fanteziye sıkışıp kalacaktır. Dilek dilemek önemlidir, çünkü ruh durumları piramidinin ilk basamağı, büyümek isteyen tohumun özlemidir. Öykünün başlangıçtaki amacını veya birinin yaşamındaki yeni aşamayı biçimlendirir. Öyküler bize, dileğin düş gücünün güçlü bir eylemi olduğunu tekrar tekrar anlatırken, "Ne dilediğine dikkat et!" uyarısı pek çok durumla örtüşmektedir. İnsan düş gücünün, özellikle bir dileğe yoğunlaştığında olağanüstü kuvvetlendiği, ama onu kontrol etmenin zorlaştığı düşüncesi sürekli doğrulanmıştır. Dilek ve düş gücü birlikte çalışarak, arzulanan şeyin, kişinin, durumun veya sonucun zihinsel imgesini yaratırlar; bu imge öylesine canlıdır ki, macerayı varolmaya davet eder ve genellikle beklenmedik, meydan okuyan bir tarzda kahramanı dileğin aslında nasıl gerçekleşeceğini görmeye yöneltir. Başlangıçta bu imge bulanık ve puslu olabilir; belki de ayrıntılıdır, ama deneyimden nasibini almamış fantezidir ve oldukça idealleştirilmiş ve gerçeküstü hale getirilmiştir.

Ancak bir öyküyü veya kişinin yaşamını ilerletmek için, fantezi balonunu patlatıp dilek dilemeyi başka bir şeye dönüştürmek – piramidin bir sonraki basamağını inşa etmek – gerekir. Filmlerin özü, yönetmenin "Action!" komutudur. Bu komut, aktörleri bir şey yapmaya yöneltir. Aktör sözcüğü, yapıcı, bir şey yapan kimse anlamına gelmektedir. Düşler ve dilekler yerine getirilerek, gerçeklik ve eylem potasında sınavdan geçirilmelidir.

DİLEMEKTEN İSTEMEYE GEÇMEK

Çatışmalar ve engellerle karşılaşmak, karakterleri yalnızca dilemekten çok daha farklı bir ussal duruma, duygular piramidinde daha yüksekte duran isteme basamağına evrilmeye zorlayabilir. Savaş sanatları ve klasik felsefeler, insanlara güçlü iradeler geliştirmeyi öğretirler ki dilekler eylemlere dönüşebilsin ve gelişen kişilik engel-

lerle rahatsız edildiğinde veya geciktirildiğinde çabucak amacının merkezî çizgisine dönebilsin. İrade, bir hedefe adım adım ulaşmak için yoğunlaşmış ve odaklanmış bir dilektir. Dilekler ilk engelde ortadan kalkabilirler, ama irade her şeye katlanır.

İrade, yalnızca dileyenlerle, gerçekten kendini değiştirme sorumluluğunu üstlenip hakiki değişim için bedel ödeyenleri birbirinden ayıran bir tür filtredir. Odaklanmış bir iradeye sahip bir karakter, hayatın darbelerine ve engellerine dayanabilir. Savaş sanatlarında olduğu gibi öykülerde de, öğrenciyi sertleştirmek için bir dizi darbe ve düşüş vardır. Gelişen kişilik esnekleşsin, çatışma ve karşı çıkmalara alışsın ve herhangi bir engeli aşmaya kararlı hale gelsin diye meydan okumalar ve gergin durumlar birbiri ardına öyküde yerini alır.

Tıpkı dilek dilemek gibi, iradeye dayalı bir eylem de kuvvetleri harekete geçirir. Güçlü bir iradî eylem, tüm dünyaya sinyaller gönderir. İşte karşınızda bir şey yapmayı isteyen ve bunu başarmak için yüksek bir bedel ödemeyi göze alan biri. Böyle bir bildirinin ardından her tür dost ve düşman, verecekleri derslerle birlikte davet edilmiş demektir.

Tıpkı dilek dilemek gibi irade de yönetilmelidir. Güç istemek tehlikelidir ve fazlasıyla güçlü bir irade aşırı kuvvet kazanıp zayıfları ezebilir. Ama insan gelişiminin aşamaları açısından güçlü bir iradenin gelişmesi ve basit dileklerin bir kenara bırakılması gereklidir.

Gereksinimlerle irade arasında bir bağlantı vardır. İkisi de istemek veya dilemek düşüncesinden evrilir. Bir kere dilemenin ötesine geçip gerçekten neye gereksindiğinizi öğrendiğinizde, bulanık arzularınızı çok daha yoğunlaşmış iradî eylemlere odaklayabilirsiniz. Varoluşunuzun tüm seviyeleri, açık ve gerçekçi bir amacı elde etmeye yönlendirilebilir. "Rumpelstiltskin" öyküsündeki kız, yola çıktığında, iki gözü iki çeşme ağlayan ve bulunduğu yer dışında herhangi bir yerde olmayı dileyen pasif bir kurbandır. Biraz büyü-

düğünde çocuğunun yaşamını koruması gerektiğini anlar ve amacını gerçekleştirene kadar tekrar tekrar başvurduğu bir irade şekillendirir.

Özellikle Disney türü filmlerin ve fantezilerin dili, bizlere dilemenin büyülü gücünü göstermeye eğilimlidir; ama piramidin diğer basamakları doğruca söze dökülmeyip yalnızca ima edilerek bu nokta üzerinde de kısaca durulur. Fanteziler çoğunlukla dileklerin gerçekliğe uygun düşebilmesi için törpülenmeleri ya da yeniden gözden geçirilmeleri gerektiğini göstermek için, "Ne dilediğine dikkat et!" uyarısını geliştirerek, yalnızca dileme mekanizmalarını keşfetmeye adanırlar; burada, daha güçlü ve odaklanmış bir iradeye doğru evrilmek pek gerekli değildir. Bazen bütün bir öykü dilek biçiminde kalır ve güçlü bir iradenin geliştirilmesiyle bitmek yerine, odaklanmamış arzuyu bir nesneden öbürüne yönelterek yeni bir dilek oluşturur.

Dilemek ve iradeli şekilde istemek bencilce ussal durumlar olabilir ve kuşkusuz sevmeyi, başkalarına şefkat göstermeyi ya da bazı öykülerde olduğu gibi arzuları geçip daha yüksek bir bilinçliliğe ulaşmayı kapsayan bir duygular piramidinde olası başka yüksek basamaklar vardır. Ama dilemek ve onun evrilmiş biçimi olan iradeli istekler, öykücüler için önemli gereçler ve herkesin gelişimi için gerekli aşamalardır. Özellikle öyküyü hayata ve bilinçliliğe çağıran dileme eylemi, bizlere değerli hayat dersleri verebilecek bir macerayı başlatır.

Peki, istediği bebeği elde edemeyince kendini ikiye ayıran zavallı Rumpelstiltskin'den ne haber? Öykünün sonu hiç de adil görünmüyor. Tamam, bir bebeği annesinden kaçırmak istedi, ama ya çocuk üzerinde bir hakkı varsa? Bebeğinin yaşamını özgürlüğü için satan kraliçenin annelikte parlak bir geçmişi yok ve baba olduğu tahmin edilen ve bir zamanlar, müstakbel karısını ölümle tehdit eden kral, çocuk için kötü bir rol modeli. Bildiğimiz kadarıyla minik adam, çocuk için onların ikisinden de daha iyi bir ebeveyn ola-

bilir. Rumpelstiltskin bebeği kaybeder, çünkü genç kraliçe onun imkânsız görünen koşulunu yerine getirir, ama ya o gece kızla yaptığı anlaşma sebebiyle değil de başka bir nedenle çocuk üzerinde hakkı varsa? Sonuçta bütün samanlar altına dönüşürken, üç gece boyunca boş bir odada başka ne yapılabilir?

SORULAR

1. Öykülerde dilek dileyen karakter örneklerini fark ettiniz mi? Bir örnek verin ve dileğin öykü tarafından nasıl gerçekleştirildiğini (ya da gerçekleştirilmediğini) açıklayın.

2. Dilek dilemenin yaşamınızdaki rolü ne oldu? Ne dilediğinize dikkat etmeyi öğrendiniz mi? Bu deneyiminizde bir öykü gizli mi?

3. Kısa ve uzun vadeli dilekleriniz neler? Onları nasıl iradeli eylemlere dönüştürebilirsiniz? Bu, öykünüzdeki karakterleri nasıl etkiler?

4. Bir karakterin dileğine beklenmedik bir yanıt veren bir öykü hatırlıyor musunuz? Dilek dileyen biri teması etrafında dönen bir öykü yazın.

5. Diğer klasik peri masalları ya da mitlerde dile getirilen ya da ima edilen dilekler var mı? Bir peri masalı veya mitin çağdaş bir yorumunu yazın ve dilemek konseptini kullanın.

6. Bir mit inceleyin, bir film seyredin ve bir kitap okuyun; öykünün hangi evrensel dilekleri doyurduğunu çözümleyin. Sizin öykünüzde hangi dilekler ifade edildi?

7. Kader ya da kısmet gerçekten var mı? Bu terimler sizin için ne anlama geliyor? Çağdaş yaşamda artık bir rolleri var mı?

8. Dileme konsepti hakkında beyin fırtınası yapın. Boş bir kâğıdın ortasına bu sözcüğü yerleştirdikten sonra arka yüzüne şimdiye dek ya da gelecek için dilediğiniz her şeyi yazın. Bakın bakalım ortaya bazı kalıplar çıkıyor mu? Dilekleriniz gerçekçi mi? Dilekleriniz gerçekleştiğinde ne olacak? Bunları gerçekleştirmenize ne engel oluyor? Aynı egzersizi bir karaktere uygulayın. O ne diliyor? Amacını gerçekleştirmek için dileklerini iradî eylemlere nasıl dönüştürüyor?



KUTUPLAŞMA

KUTUPLAŞMA

"Birliğe ulaşan öğrenciler İkiliğe geçerler."
—Woody Allen

Kahramanın Yolculuğu'nun en kalıcı özelliği, öykülerin, doğanın temel güçleri elektrik ve manyetizma gibi kutuplaşmaya eğilim göstermesidir. Tıpkı bunlar gibi öyküler de, karşı uçları belirleyen unsurları düzenleyen kutuplaşmalardan enerji yaratırlar. Daimi çatışma, giriftlik ve izleyiciyi işin içine katma gibi birkaç basit kuralla işleyen ***kutuplaşma,*** öykücülüğün temel prensiplerindendir.

Bir öykünün tatmin edici ve eksiksiz olarak ifade edilmiş addedilebilmesi için birlik duygusuna – ahenge – ihtiyacı vardır. Onu tutarlı bir çalışma halinde birleştiren tek bir temaya – bir omurgaya – gereksinim duyar. Ama bir öykünün gerilim ve hareket olasılığı yaratabilmesi için, belli seviyede ikilik ya da dualist bir açı da gerekmektedir. Öykünüzü birleştirmek için bir düşünce ya da bir karakter seçtiğiniz anda, onun karşı kutbunu, bir karşı konsept ya da hasım karakteri de yaratmışsınızdır; bu sebeple, bir ikilik veya kutuplaşma, iki grup arasındaki enerjiyi yönetir. Birlik ikiliği doğurur; birin varlığı ikinin olasılığı anlamına gelmektedir.

Boşlukta iki nokta hayâl ettiğinizde, bunlar arasında bir enerji çizgisiyle birlikte olası bir kesişme, iletişim, anlaşma, hareket, duygu ve çatışma yaratmışsınızdır.

Şayet öykünüz yalnızca "güven" hakkındaysa derhal bir "kuşku" olasılığı yükselir. Güven kavramına meydan okumak ve onu sınamak için kuşku gereklidir. Ana karakteriniz bir şey istiyorsa, bunu elde etmesini istemeyen ve kahramanınıza karşı koyarak onun içindeki gizli nitelikleri ortaya çıkaran birisi vardır mutlaka. Aksi halde

öykü yoktur. *Afrika Kraliçesi*[188] ya da *Bayan Daisy'nin Şoförü*[189] gibi, iki güçlü karakter arasındaki mücadeleyle kutuplaşan öyküleri beğeniriz; ama yaşamın büyük prensipleri arasında kutuplaşmış, karakterleri aniden iki yöne birden sürükleyen, örneğin onları aşk ve sorumluluk, intikam ve bağışlama arasında yıpratan öyküler de eğlendirir bizleri. *Buddy Holly'nin Hikâyesi*[190] gibi pek çok gösteri dünyası öyküsü, sadakat ve ihtiras arasında kutuplaşmıştır; kahramanın birlikte büyüdüğü gruba sadakati, yeni ulaştığı başarı seviyesinde o insanları başından savmasını gerektiren ihtirasa karşıdır.

KUTUPLAŞMA SİSTEMİ



"ARTI" KUTUP **"EKSİ" KUTUP**

Kahramanın Yolculuğu'nun her cephesi en az iki çizgi arasında kutuplaşmıştır; her unsur için iç ve dış açılar, olumlu ve olumsuz olasılıklar vardır. Bu kutuplaşmalar karşıtlık, meydan okuma, çatışma ve öğrenme olanağı yaratırlar. Manyetik alanların kutuplaşmış doğasının elektrik enerjisi üretmekte kullanılabilmesi gibi, bir öyküdeki kutuplaşma da karakterlerde gerilim ve hareket, izleyicilerde duygu coşkusu üreten bir motora benzemektedir.

Hem çevremizi kuşatan fiziksel gerçeklik hem de derinlere kök salmış ruhsal alışkanlıklar açısından kutuplaşmış bir evrende yaşam sürüyoruz. Fiziksel bağlamda gün ve gecenin, aşağı ve yukarının, dünya ve uzayın, iç ve dışın oldukça gerçek kutuplaşmalarıyla yönetiliriz. Bedenlerimiz, sağ ve sol yanlara dağıtılmış kol, bacak ve diğer organlarla ve sağ ve sol yanı epeyce farklı tepkilere sahip bir beyin-

188 The African Queen – 1951.
189 Driving Miss Daisy – 1989.
190 The Buddy Holly Story – 1978.

le kutuplaşmıştır. Ayrıca, erkek ve kadın olarak da kutuplaşmış haldeyiz. Yaşlılık ve gençlik veya ölüm ve yaşam gibi kutuplaşmış kategoriler, hiç kimsenin görmezden gelemeyeceği gerçekliklerdir.

Evrenin kendisi, madde ve enerji, madde ve anti-madde, artı ve eksi yükler taşıyan atomlar, elektrik ve manyetizmadaki pozitif ve negatif uçlar türünden sistemler halinde kutuplaşmış gibi görünmektedir. Belli kuzey ve güney kutuplarıyla kendi manyetik alanına sahip yıldızlar, tozlar ve gazlardan oluşan sarmal bir disk şeklindeki bütün galaksimiz kutuplaşmıştır. Ayrıca çağdaş bilgisayar teknolojisinin tamamı sıfır ve birden, sabit bir ikili değer sisteminden üretilmiştir; kutuplaşmış bir aç-kapa anahtarı, sonsuz bilgisayar gücünü yaratabilmektedir.

Kutuplaşma, düşünme alışkanlığı kadar yaygın bir kuvvettir. Çoğunlukla bütün soruların doğru veya yanlış yanıtları varmış, bütün önermeler ya doğru ya yanlışmış, insanlar ya iyi ya kötü veya ya normal ya da anormalmiş gibi düşünürüz. Bir şey ya gerçektir ya da değildir. Ya benimlesindir ya da bana karşısındır. Bazen bu kategoriler kullanışlıdır, ama gerçekliği yeterince temsil etmedikleri gibi sınırlayıcı da olabilirler. Kutuplaşma, dünyayı "biz" ve "onlar" kategorilerine bölüp basitleştirerek uğraşması kolay bir şey haline getiren, ama ortalama veya alternatif bakış açılarını görmezden gelen politika ve belagat açısından oldukça güçlü bir araçtır.

Bununla birlikte kutuplaşma insan ilişkilerinde gerçek bir olgu ve öykücülükte önemli bir çatışma aracıdır. İlişkilerdeki karakterler, çatışma yoluyla öğrenme ve gelişme süreçlerinin bir parçası olarak kutuplaşmaya oldukça büyük bir eğilim gösterirler. Kutuplaşmanın belli kuralları vardır, iyi bir öykücü içgüdüsel olarak dramatik potansiyelleri açısından bunlardan yararlanır.

KUTUPLAŞMANIN KURALLARI

1. Karşıt Kutuplar Çeker

Kutuplaşmanın ilk kuralı karşıt kutupların birbirini çekmesidir.

Öyküler bir açıdan, gizemli, görünmez bir çekim gücüne sahip mıknatıslara benzerler. Birinin kuzey kutbu öbürünün güney kutbuna bakan, düzenli yerleştirilmiş iki mıknatıs, birbirlerini büyük bir güçle çekecektir; tıpkı iki karşıt karakterin kuvvetle birbirine sürüklenmesi gibi. Aralarındaki farklılıkların çatışması izleyicinin dikkatini çeker.

İki sevgili, arkadaş veya müttefik, başlangıçta karşıt nitelikler taşıdıkları için çatışmışlarsa da, birbirlerini tamamladıkları için, ihtiyaç duydukları şeyin diğer kişide bulunduğunu keşfedip karşılıklı çekime kapılmış olabilirler. İnsanlar, bilincine varmadan, güçlü ve zayıf yanları kendilerindeki güçlü ve zayıf nitelikleri dengeleyen insanları aramaya koyulabilirler.

Kahraman ve onun düşmanı, koşullar tarafından sürüklendikleri bir çatışmanın içine düşebilirler, ama insanların gerilimli bir duruma verebilecekleri bütün tepkileri gösteren kutuplaşmış yöntemler ve güçlü karşıtlıklarla hareket ederler. Uluslar, gerçekliği algılamakta görülen radikal karşıtlıklar yüzünden, kutuplaşmış çatışmaların içine çekilebilirler.

2. Kutuplaşmış Çatışma İzleyici Çeker

Kutuplaşmış bir ilişki, karşıt uçlardan karakterler birbirlerinin sınırlarını, dünya görüşlerini ve yaşam stratejilerini keşfedip sınarlarken doğal olarak bir çatışma yaratır. Bunu her zaman ilginç buluruz. İzleyicinin dikkatini kendiliğinden üzerine çeken çatışma tıpkı manyetik enerji gibidir. Mıknatısın ya da manyetize bir nesnenin demir, nikel sınıfından belli türlerde metalleri çekmesi gibi, çatışma dolu insan durumları da izleyici veya okuyucunun dikkatini çeker.

3. Kutuplaşma Gerilim Yaratır

Kutuplaşma yalnızca mücadele değil, sonuç hakkında bir gerilim de yaratır. Sonunda hangi dünya görüşü kazanacak? Hangi ka-

rakter üstün gelecek? Kim hayatta kalacak? Kim kazanacak, kim kaybedecek? Bir kahraman kutuplaşmanın bir ucunu seçtiğinde bunun sonuçları ne olur? Kutuplaşmış bir sistem ilgimizi çeker, çünkü hepimiz yaşamlarımızın, karı ve koca, ebeveyn ve çocuk, patron ve çalışan, birey ve toplum gibi karşıtlıklar ve çelişkilerle ileri geri gidip geldiğini anlarız. Kendi yaşamımızda bu meydan okumalarla nasıl başa çıkacağımız konusunda ipuçları arayarak, kutuplaşmış durumların nasıl sonuçlanacağını görmek için onları ilgiyle izlemeyi sürdürürüz.

4. Kutuplaşma Kendini Ters Çevirebilir

Kutuplaşmış bir dramda birkaç çatışmanın ardından anlaşmazlık kızışınca, insanları bir araya getiren güçler kendilerini ters çevirip, çekme kuvvetinden itme kuvvetine dönüşebilirler. Birbirine yapıştırılan mıknatıslardan birinin dönmesi durumunda kutuplar değişeceğinden, ikisi de ayrı noktalara doğru uzaklaşacaktır. Önce birbirlerine öyle sıkı sıkıya yapışmışlardır ki ayırmak güçtür, ama bir an sonra itme kuvveti yüzünden onları bir arada tutmak neredeyse olanaksız hale gelir.

Elektriksel ve manyetik alanların garip özelliklerinden biri, bu sistemlerin kutuplarının aniden kendilerini ters çevirebildikleri gerçeğidir. Alternatif akım elektrik sistemlerinde enerjinin yönü, bir saniye içinde elli ya da altmış kez pozitiften negatife dönüp durur; gökcisimlerinin manyetik alanlarındaysa kutupların ters dönmesi düzensiz, gizemli bir programda gerçekleşir. Pek azı anlaşılabilen nedenlerden ötürü, güneşin devasa manyetik alanı, kutuplarını yaklaşık her on bir yılda bir ters çevirerek dünyayı görünmez tsunamiler gibi kaplayan ve iletişim araçlarıyla elektronik aletleri etkileyen yoğun radyasyon fırtınaları üretir. Bilim adamları dünyanın manyetik alanının binlerce yılda pek çok kez değiştiğine, gezegenin ömrünün çoğunda pusula ve mıknatısların muhtemelen güneyi gösterdiğine inanmaktadır. Bu kadar büyük alanlarda kutup-

ların ters dönmesi, tıpkı devasa kalp atışları gibi, yıldızların ve gezegenlerin yaşamlarının parçasıymış gibi görünüyor.

Bu ters dönmeler, bir öykünün yaşam döngüsünün de bir parçasıdır. Bir sahnedeki geçici, ani çekim ya da güç değişimleri veya bir öykünün başlıca dayanak ya da dönüm noktası olabilirler. Bir sahne içinde ani kutup değişimi, bir sevgilinin tavırlarını değiştiren, örneğin güveni güvensizliğe, fiziksel çekimi iğrenmeye dönüştüren bir bilgi edinmesiyle gerçekleşebilir. Bu bilgi doğru çıkmayabilir ve karşıtların çekimini geçici süreyle tehdit edebilir, ama iki karakteri birbirine bağlayan enerji çizgisi boyunca bir gerilim yaratır ve bu gerilimden iyi bir dram çıkar.

5. Talihin Dönmesi

Kutupların ters dönmesi, bir karakterin talihinde ani bir değişikliğe neden olabilir; şansta ya da koşullarda meydana gelen bir yenilik, mevcut durumu olumsuzdan olumluya veya tam tersine dönüştürebilir. İyi öykülerde ana karakter için en az üç ya da dört tane bu türden dönüşüm vardır; bazı öykülerde bu daha çoktur, bazılarıysa her sahnede böyle bir dönüşüm meydana gelecek şekilde oluşturulmuştur. Doğrusu bu durum, bir sahnenin asgârî olarak gerektirdiği öğeler açısından iyi bir ölçü olabilir: En azından bir defa, öykünün belli bir aşamasında, herhangi birinin talihi dönmelidir. Kuvvetler dengesindeki bir değişiklik, ezilenin ezene direnmesi, kazanmak üzere olan atletin kaybetmesi, şanslı bir mola veya ani bir aksilik; tüm bunlar bir öyküyü bölen ve ona dinamik bir hareket duygusu kazandıran kutup dönüşümleridir. *Norma Rae*[191]'de izlediğimiz, fabrikada işçilerin düzene sokulması gibi sahnelerle gösterilen dönüşüm anları, sarsıcı ve akılda kalıcı olabilir.

191 Norma Rae – 1979.

ARİSTOTELES'İN DÖNÜŞÜM KAVRAMI

Aristoteles *Poetika*'sında, dramatik dönüşümün temel aracını tanımlar. Ona ***peripateia*** der, bu da Aristoteles'in ileri geri gidip gelen düşüncelerini geliştirmek için yürüyüşler yaptığı ve öğrencileriyle sohbet ettiği Lyceum'daki yola, yani "Peripatos"a bir göndermedir. Bir yöne doğru yürürken bir argüman ortaya atıp, diğer yöne doğru yürürken bunu çürütmek suretiyle, bu yapıyı mantığını ortaya koymak için kullanıyordu belki de.

Aristoteles, baş karakter için bir durumun ani değişiminin, seyircide arzulanan acıma ve dehşet duygularını beraberinde getirebileceğini öne sürer; hak edilmemiş bir talihsizliğe uğrayan birine acırız ve böyle bir şey bizim gibi birinin başına geldiğinde dehşete düşeriz. Öyküler, bize biraz benzeyen birini, kahramanın talihini pek çok kez değiştiren tehditkâr bir duruma sokarak duygularımıza hitap ederler. Sempatik karakterlerin, özgürlük veya zafer anlarıyla tehlike, hayâl kırıklığı ya da yenilgi anları arasında gidip geldiği *Kelebek*[192], *Âşık Shakespeare*[193] ya da *Dünyanın Uzak Ucu*[194] gibi filmlerdeki talih dönüşümlerini bir düşünün.

Bizler daha sonra ne olacağına kafa yorup öykünün sonuna olumlu enerjilerin mi yoksa olumsuz enerjilerin mi hakim olacağını merak ederek olayları izlerken dikkatimizi üzerine çeken talih dönüşümleri, bir kahramanın yaşamının kaçınılmaz unsurlarıdır ve oldukça eğlencelidir. *Titanic* türü filmlerde olduğu gibi sonucu bilsek de, yarışmanın nasıl biteceğini veya karakterlerin kaderle ya da senaryoyla belirlenen iniş çıkışlara nasıl tepki vereceğini izlemekten keyif alırız. İyi inşa edilmiş bir öyküde, tekrar eden bu dönüşümler güç toplayarak, Aristoteles'in tüm bunların amacı dediği katarsise duygusal bir darbe etkisi katar; katarsis, merhametle dökülen gözyaşları, dehşet ürpermeleri ya da patlayan kahkahalar olabilir. Dönüşümler, davul vuruşları gibi duygularımızı etkileyip tepkilerimi-

192 Papillon – 1973.
193 Shakespeare in Love – 1998.
194 Far Side of the World – 2003.

zi tetikler. Aristoteles'in teorisine göre bu davul vuruşlarının amacı, en büyük vuruşa kadar izleyicilerin bedenlerinde gerilim toplayıp, oyunun zirvesine gelindiğinde, zehirli düşüncelerle duyguları dışarı attığına inanılan hoş bir duygusal ürperme sağlamaktır.

FELAKET DÖNÜŞÜMLERİ

Yunan dramının başlangıcından bu yana bir karakterin talihindeki en büyük dönüşüme "kata-strophe" denmekteydi. Felaket anlamında kullandığımız bu sözcük, Yunanca'da "altüst" ya da "baş aşağı" olma anlamına gelir. "Strophe" aynı zamanda bir deri şeridi ya da sepet örmeye yarayan bir bitki lifi anlamında da kullanılabilir. Bu haliyle kurgu, çeşitli karakterlerin talihleriyle, ilişkiler ve kesişmelerle ya da kahramanın talihi kötü giderken düşmanın talihinin iyi gitmesi veya tersi gibi durumlarla örüldüğü hissini uyandırır. Klasik Yunan tiyatrosunda bu örgü düğümü, sahnenin yanında yer alan koronun bir bölümünün, sahnede olup bitenlere eşlik eden bir metinden kritik satırları seslendirmesiyle bir dönüm noktasını temsil etmektedir. Bu durum, koronun diğer bölümünün, o metin parçasına yanıt veren ve karşı düğüm de denen başka bir bölümü seslendirmesiyle dengelenmiştir. Bu, oyunu, toplumda çatışan düşünce ya da duyguları temsil eden hareket ve sözcüklerle kutuplaşmış bir tür dansa dönüştürür. Öykülerde sözünü ettiğimiz "dönüm noktaları" genellikle dönüşümün örnekleridir; klasik dram anlayışıyla oluşturulmuş bir öyküde bunların en büyüğü olan felaket dönüşümü, bitişten hemen önce yer alır ve bunun Aristoteles'in önerdiği "altüst etme" etkisini yapacağı umulur.

6. Farkına Varma

Eskiden duygu yüklü bir dönüşümü açığa kavuşturmak için bir farkına varma sahnesi kullanmak gözde bir yöntemdi; bu sahnede kılık değiştirmiş bir kişilik ya da bir karakterin gizli ilişkisi açığa çıkarılır ve karakterlerin talihleri dönerdi. Uzun süredir ayrı olan

âşıklar birleşir, zalimler kendi oğullarını idam etmek üzere olduklarını anlarlar, maskeli süper kahramanların kimlikleri ortaya çıkar, prens cam ayakkabıyı Külkedisi'nin ayağına takar ve onun düşlerinin kızı olduğunu fark ederdi. Robin Hood filmlerinde, Kral Richard'ın, yokluğunda olup bitenleri görmek için kılık değiştirerek İngiltere'de dolanırken, cüppesini üzerinden atıp elbisesindeki aslan işlemelerini gösterdiği sahne buna iyi bir örnektir. Robin ve bütün adamları onun kral olduğunu anlayıp saygıyla diz çökerler. Bu da, öyküdeki akışın kesin bir biçimde değiştiğinin simgesidir.

Tootsie[195] veya *Müthiş Dadı Müthiş Baba*[196] filmlerindeki gibi kılık değiştirmiş bir karakter söz konusuysa, bu farkına varma sahneleri oldukça iyi zirve dönüşümleri yaratmaktadır. Genellikle bu noktada kahramanın korktuğu bir "açığa çıkma" felaketi gerçekleşse de, bu aynı zamanda duygusal dürüstlük ve kendini kabullenme için bir fırsattır. Görünüşteki felaket, ikili bir dönüşüm yaratan dramatik bir işlevin aracı haline gelir.

7. Romantik Dönüşümler

Öykülerde karakterleri ve ilişkiye giren insanları birbirine bağlayan görünmez bağlardan, manyetizma ya da elektrik akımı gibi bir tür akım geçer. Bazı kişilerde belli bir enerji akışı hisseder ve onlarla birlikte olmak isteriz; ayrıca söz konusu enerjinin tıkandığı, engellendiği, geri döndüğü ya da tamamen kesildiği zamanları da anlarız. Bir aşk öyküsündeki iki karakterin, bir komedideki iki arkadaşın ve bir macera filmindeki iki rakibin arasında "uyum" ve "kıvılcım" olduğunda bunu görürüz ve bir ilişkide yeterince çekim yoksa hayâl kırıklığına uğrarız. Dostluğun ya da aşkın kutupları yer değiştirip, güçlü bir çekim gücünden bir itime dönüştüğünde bir şeyler hissederiz.

Tıpkı Hitchcock'un *Aşktan da Öte* ve *Gizli Teşkilat* gibi roman-

195 Tootsie – 1982.
196 Mrs. Doubtfire – 1993.

tik casus filmlerinde ya da *Vücut Isısı* ve *Öldüren Cazibe* gibi aşk öykülerinde, iki sevgili birçok değişim döngüsünden geçebilir ve çekimle itim, güvenle kuşku arasında gidip gelebilirler. Yüzeysel benzerlik taşıyan zevklerin fark edilmesi ya da bir karakterin, bir diğerinin eksik noktalarını tamamlayabileceğinin hissedilmesiyle aşk başlayabilir. Sevgililer kaçınılmaz olarak, karşılarındaki kişinin aslında çok farklı olduğunu anlayıp bir süre için ayrı düşerlerken, bizler bu anı sapkın bir keyifle izleriz. Birkaç çekim ve itim dönüşümünden sonra olaylar genellikle düzene girer ve sevgililerin ruhlarındaki kuvvetler uyumlu bir enerjiye dönüşerek bağlılıklarını üst düzeye çıkarır; elbette siz trajik, acıklı bir aşk öyküsü yazmak istemiyorsanız.

Öte yandan bir aşk öyküsü, başlangıçta itim ve güvensizlikle yola çıkabilir, bu aşamalı olarak çekime dönüşür ve yol boyunca birçok dönüşüm ve çekim bölümü olsa da, sonunda sevgililer aralarındaki farklılıkları ortadan kaldırıp ortak yanlarını keşfederler.

8. Kutuplaşma ve Karakter Eğrisi

Güvenilir kutuplaşmış kurgu biçimlerinden biri de, iki uyumsuz kahramanın birlikte iki katmanlı bir maceraya atıldıkları arkadaş komedisi/macerası filmleridir. Bir düşmana karşı savaş veren bu polisler, casuslar ya da sıradan insanlar, iyiyle kötü arasında kutuplaşmış bir mücadele yaratırlar. Ama başka bir bağlamda, içsel ya da duygusal boyutta birbirleriyle kutuplaşmış bir ilişki içindedirler; genellikle yaşam biçimleri, düşünceleri veya geçmişleriyle keskin bir karşıtlık yaratırlar. Aynı sonucu, amacı istiyor olabilirler; ama bu yolda aşırı farklı yöntemler izleyip, kutuplaşma boyunca çatışma, dram, gerilim ve mizah üretirler. *Ticaret Yerleri, Cehennem Silahı* serisi, *Zırtapoz*[197] ve *Bitirim İkili*[198] filmleri buna örnektir.

Bu öyküler seksenli ve doksanlı yıllarda adeta bir formül haline

197 Zoolander – 2001.
198 Rush Hour – 1998.

geldiler ve ben, Disney ve Fox gibi stüdyoların değerlendirmeye aldığı birçoğunu okudum. Birbiriyle kutuplaşmış, düşmanca bir ilişki içindeki iki kahraman barındıran bu öyküler, ne kadar ön görülebilir olurlarsa olsunlar, yazarların başvurduğu binlerce yöntemi incelemek için olağanüstü bir fırsattı.

Bildiğimiz ilk yazılı öykü, bütün kutuplaşmış arkadaş maceralarının prototipi olan Gılgamış Destanı'dır. Eğlenceye düşkün kral Gılgamış, kontrolünü öylesine kaybetmiştir ki, halk, onun dikkatini dağıtacak birini göndermeleri için tanrılara dua etmeye başlar. Bir meydan okuma olarak, devasa orman adamı, vahşi Enkidu gönderilir. Başlangıçta savaşır, sonra arkadaş olur, canavarlara karşı birlikte dövüşür ve insanlığın iki farklı türünün kutuplaşmasını keşfederler. Enkidu'nun ölümüyle, macera trajik ve soylu bir dönemece girer ve Gılgamış'ı, elde edilmesi zor ölümsüzlüğü bulmak üzere ruhsal bir serüvene çıkarır.

Dostluk, ortaklık, ittifak ya da aşk hakkında olsun, kutuplaşmış bir ilişkide iki insanın standartlarına ve alışkanlıklarına, kendilerininkinin tam karşıtı bir enerjiyle – onlar utangaç ve mahremken, açıklıkla; çok düzenliyken kaosla – yoğun biçimde meydan okunarak, davranış spektrumunun iki karşıt ucu sunulur ve karakterin tamamen keşfine olanak sağlanır. İşte bir ilişkideki olası kutuplaşmaların kısmi bir listesi. Bu karşıtlık çiftlerinin her biri etrafında bütün bir öykü oluşturulabilir. Eminim siz daha da fazlasını düşünebilirsiniz.

Dağınık	Titiz
Cesur	Korkak
Kadınsı	Erkeksi
Açık	Kapalı
Kuşkulu	Güvenilir
İyimser	Kötümser
Planlı	Kendiliğinden

Pasif	Aktif
Sakin	Dramatik
Konuşkan	Suskun
Geçmişte Yaşayan	Geleceğe Bakan
Tutucu	Açık Fikirli
Sinsi	İlkeli
Dürüst	Sahtekâr
Gerçekçi	Şiirsel
Sakar	Zarif
Şanslı	Şanssız
Hesaplı	Sezgisel
İçekapanık	Dışadönük
Mutlu	Üzgün
Maddeci	Ruhsal
Kibar	Kaba
Kontrollü	Düşüncesiz
Kutsal	Dindışı
Doğallık	Eğitimlilik

DEĞİŞİM DOKTRİNİ

Karşıtların kutuplaşmış ilişkisi, geçici bir süre için eşitlik ya da denge durumuna erişebilir ama bu uzun sürmeyecektir. Enerji her zaman akarak değişim yaratır. Kutuplaşmanın bir yanı, diğeri üzerinde güç uygular. Bir durum aşırı kutuplaştığında, iki taraf da en keskin konumlarına itildiğinde, kutuplaşmada kendini tersine çevirmeye doğru bir eğilim belirir. I Ching'in değişimler doktrinine göre, her şey karşıtına doğru bir akma sürecindedir. Aşırı idealistler kiniklere, tutkulu âşıklar katı yürekli kindar kişilere dönüşebilirler. Alçakgönüllü korkakların kahramanlık potansiyelleri vardır ve birçok aziz, yola günahkâr olarak çıkmıştır. Gerçekliğin bu sonsuz değişim özelliği, her biri, merkezinde karşıtının tohumunu barındıran, birbirine akan iki virgül şeklindeki Taoist simge Yin-Yang

ile simgelenmiştir.

Bir sistem ne kadar kutuplaşmışsa, kutupların yer değiştirme olasılığı da o kadar yüksektir. Bu, yavaş yavaş, aşamalı bir şekilde gerçekleşebileceği gibi, sarsıcı ölçüde ani de olabilir. Kutuplaşmış bir karşıtla çatışmanın uyarıcı etkisi altındaki bir karakter, bocalamaya başlayıp bir sarkaç gibi sallanacak, bazen karşıtına yaklaşacak, bazen de ondan uzaklaşacaktır. Bu etki devrilme noktasına kadar sürerse, karakterin kutbu değişebilir ve karşı uçla geçici bir süre için aynı hizaya gelebilir.

Cana yakın birinin sürekli etkisi altında kalan utangaç bir insan, geri çekilmeler ve hücumlar gerçekleştirecektir, ama etki uzun sürerse, utangaç karakter, hiç de tanımadığı kendine güvenme ve girişkenlik rollerine bürünerek, gülünç ya da dramatik bir değişim geçirecektir. *Çılgın Profesör*[199] ve *Benden Bu Kadar*[200] gibi filmler, davranışların aşırı uçlarını göstermek ve karakterlerin önce aşamalı olarak, ardından da tamamen kutup değiştirdiklerini ortaya koymak için bu tekniği kullanır.

Dönüşüm ilk başta neredeyse fark edilmez boyutlarda olabilir ve kum saatindeki tanecikler gibi parça parça ilerleyebilir. Örneğin, klasik "kafadan çatlak" komedisi *Topper*'de[201], yaşamı boyunca ilkeli, disiplinli ve sabırlı olan bir adam, iki oyuncu hayaletle – rahat, özgür ve asi Kirby'lerle – kutuplaşmış bir ilişkiye girer. Cosmo Topper, Kirby'lerin güçlü enerjilerine karşı koyabilmek için ilkin daha da katılaşır. Ama bu aşırı uç doğal değildir ve özünde istikrarsızdır. Kirby'lerin sürekli meydan okumaları karşısında, Topper çekingen tavırlarla, karşı kutbun özgür, rahat tavırlarını tecrübe eder; ardından yeniden katılığın rahat kalesine çekilir; bu süreci pek çok kez yineledikten sonra artık direnemeyeceği bir kırılma noktasına gelir ve kendini onların ele avuca sığmaz yaşam felsefelerine bırakır. En sonunda eski sabırlı haline döner gibi olur, ama artık daha özgür

199 Nutty Professor – 1996.
200 As Good as It Gets – 1997.
201 Topper – 1937.

yanını keşfetmiştir ve bundan hoşnuttur.

Ancak bazen aşırı kutuplaşmış bir konumu korumak için gösterilen çabanın aniden çökmesiyle, kutupların dönüşümü öykünün başlarında ve hemen gerçekleşir. *Fargo* filminde William Macy'nin karakteri bir ömür boyu uyduğu kuralları birdenbire kenara atarak kutupları değiştirir ve oldukça kötü biten bir kaçırma olayının planlayıcısı olur. *Yalancı, Yalancı*[202] filmi bize, herkese yalan söyleyen ve tüm yaşamı boyunca kendini kandıran bir adamın, dürüst ve içten oğlunun yaş günü dileği yüzünden her koşulda doğruyu söylemek zorunda kalmasını gösterir. İki durumda da karakterlerin eski kutup konumlarından koptuklarını ve onları birdenbire spektrumun karşı ucuna yerleştiren yeni durumlara geçtiklerini görürüz.

9. Spektrumun Öteki Ucu

Bir karakter böyle bir dönüşüm geçirdiği zaman, kutuplaşmış ilişkisindeki partnerine ne olur? Bu eşlikçi karakterlerden bazıları yalnızca ana karakteri katalize etmek için vardır ve kendileri pek fazla değişmezler. *Topper*'daki Kirby'ler, birdenbire Cosmo Topper gibi karaktersiz ve cılız olmayacaklardır. Ama ona çok sert davrandıklarını görebilir ya da burunlarını soktukları işlerin, bizzat çözmek zorunda kaldıkları sorunlar yarattığını fark ederek bakış açılarını biraz değiştirebilirler. Bir karakter dönüşüme uğradığı zaman, kutuplaşma kanunu gereği, karşı kutuptaki karakter ya da güçte tepkisel bir hareket olmak zorundadır.

A Karakteri sarsıcı bir kutup değişimi geçirince, ilişki spektrumunun öteki ucundaki Z Karakteri de huzurlu köşesinden kısa süreliğine ayrılmaya ya da kendini tümüyle değiştirmeye zorlanabilir. Bir ilişkideki insanların ikisi de birdenbire aynı türden bir enerji yansıtırlarsa, bir kutup rahatsız edici ölçüde kalabalıklaşabilir.

Z Karakteri tembelse ve işlerin halledilmesi konusunda A Karakteri'nin enerjik yapısına güvenir hale gelmişse, A Karakteri'nin

202 Liar, Liar – 1997.

birdenbire tembelliği tecrübe etmeye karar vermesi dehşet yaratabilir. Bu durumda işi yapacak kimse kalmaz. Tembel yapıdaki Z, hiç tanımadığı çalışkan rolüne bürünmek zorunda kalarak muhtemel gülünçlüklere neden olabilir. *Ticaret Yerleri* gibi filmlerde, karakterler birbirlerinin yerine geçerek yabancı dünyaları tecrübe eder, geçici dönüşümler geçirip bilinmedik davranışları denerler. *Anlat Bakalım*[203] filminde Robert De Niro'nun gangster karakteri yumuşak yanını keşfeder ve Billy Crystal'ın canlandırdığı yumuşak mizaçlı psikiyatr, hayatta kalmak için, sert biri gibi davranmaya zorlanır.

10. Aşırı Uçlara Gitmek

Herhangi bir kutuplaşmış sistemi tecrübe etmek demek, aşırı uçlara gitmektir. İster komedi, ister trajedi olsun, alışkanlık gereği kutuplardan birine eğilimli kişiler, yabancı karşı kutbu tecrübe etmekle kalmaz, aynı zamanda onun sınırlarını da zorlarlar. Utangaçlar yeni kavuştukları öz güveni aşırıya götürüp, kendinden emin ve rahat davranmak yerine çekilmez biri haline gelirler. Dengeyi unutup fazla tepki gösterirler. Bunun üzerine tam karşı kutuptaki aşırı sıkıcılığa veya özgün davranışlarının abartılı biçimlerine dönebilirler. Bu sarkaç salınımlarının sonucunda, ortada bir yerlerde yeni bir davranış biçimi öğrenebilirler.

Herhangi bir niteliğin üstesinden gelmeyi öğrenmek, sınırları deneme yaparak bulmaktır. Birçok kutuplaşmış ilişkide bir kişi çok daha tecrübelidir ve uzun süren deneyimler sırasında kendini çoktan aptal yerine koymuştur; bu yüzden kadınları, iskambil kâğıtlarını, silahları, arabayı veya parayı nasıl idarece edeceğini tam olarak bilmektedir. Tecrübesiz kişi açısındansa tüm bunlar yenidir ve biz, onun çeşitli acemilikler yapmasını seyrederiz.

Deneyimli kişinin zayıf olduğu ve kibarlık, içtenlik ya da şefkat gibi alışkın olmadığı bir nitelikte ustalaşmak için gülünç bir çaba

203 Analyze This - 1999.

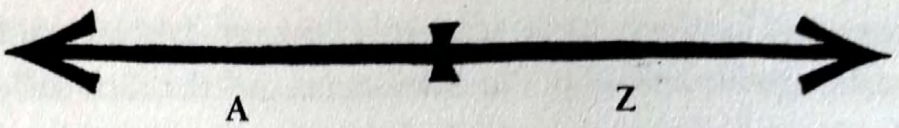
göstermeye zorlandığı iki taraflı bir alan vardır genellikle. Ancak tecrübeli kişinin öğrenmesi muhtemelen, tecrübesizinki kadar uzun sürmeyecektir.

11. Dönüşümün Dönüşümü

Karakterler, bir ya da daha fazla davranış boyutunda, karşı kutuptan biriyle temas etmenin şokuyla birbirlerinden öğrenmeye başlarlar. Alışıldık, huzurlu alanlarının dışında bir davranışı tecrübe etmek için kutupları tersine çevirirler. Ama öykü nadiren böyle sonlanır. Karakterler öykü tarafından dayatılan geçici delilikten kurtulup doğalarına dönerlerken genellikle en az bir dönüşüm daha geçirirler. İnsanların, doğalarından sapmamaları yaşamda ve dramda oldukça güçlü bir kuraldır. Elbette değişirler, değişimleri kaçınılmazdır, ama genellikle, unutulmuş ya da reddedilmiş bir niteliği doğalarına katmaya etmeye yönelik tek bir adım atarak birazcık değişirler.

İlk dönüşümlerinden bir şeyler öğrendikten sonra, doğalarını simgeleyen kutba dönebilirler, ama sonuçta çıkış noktalarından biraz farklı bir yere dönmüş olacaklardır.

Bir öykü tam olarak işlerse, karakter bilinmedik bir şeyi tecrübe eder, özel bir niteliğin eksikliğinin ayırdına varır ve bu niteliğin bir kısmını yaşamına katar. Genel huzur alanına geri döner; ama bu, iki aşırı uca doğru kutuplaşmamış, merkeze yakın ve daha dengeli bir konumdur.

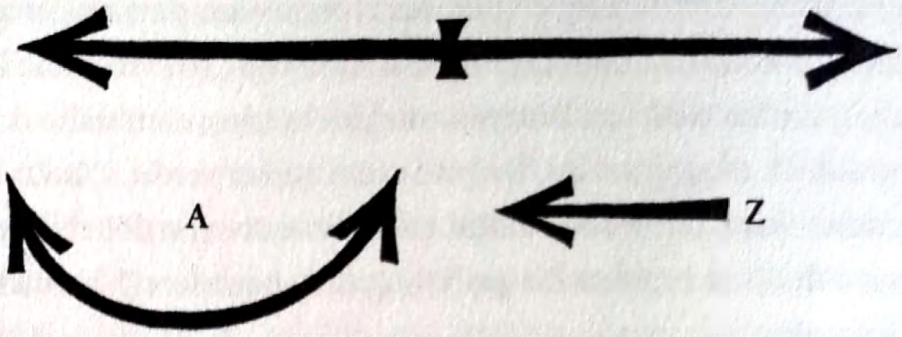


A'nın Huzur Alanı

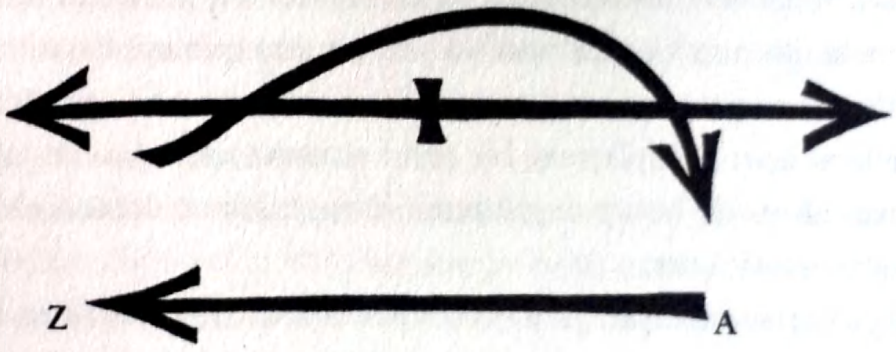
İLKELİ & KONTROLLÜ

Z'nin Huzur Alanı

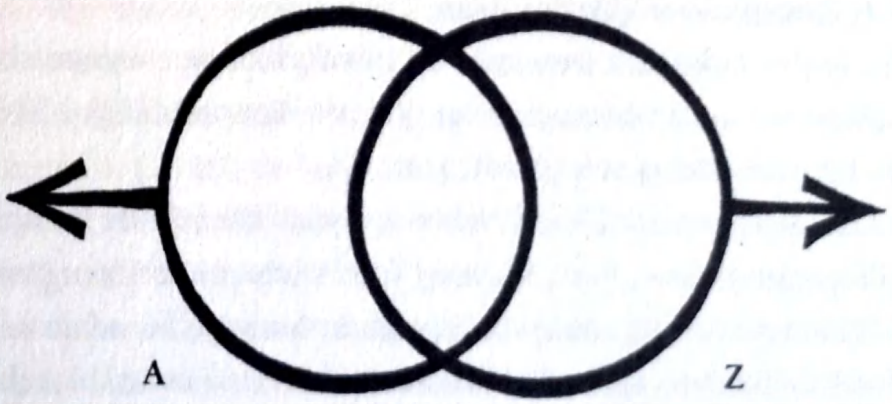
GEVŞEK & RAHAT



Z'NİN BASKISIYLA AŞIRI DAVRANIŞLARI TECRÜBE EDEN A SALINMAYA BAŞLAR.



A GEÇİCİ KUTUP DÖNÜŞÜMÜ YAŞAYARAK Z'Yİ KARŞI KUTBA İTER.



A VE Z DOĞAL HUZUR ALANLARINA DÖNERLER, AMA BU KEZ MERKEZE DAHA YAKINDIRLAR VE İKİ KUTBUN DA DENEYİMLERİNE İZİN VEREREK OLASILIKLARI GENİŞLETİRLER.

Bu süreçte karakter ve izleyici, aşırılıklar ve aradaki bir dizi konum dahil, spektrumdaki bütün noktalardan geçerler. Pek çok durumda, iki konumun tam ortasında durmak arzulanabilir olmadığı gibi gerçekçi de değildir. Birçok öykü, karakterlerin başladıkları kutbun aşağı yukarı yanına, ama merkeze ve karşı kutba daha yakın bir noktaya dönmeleriyle biter. Karakterin olası davranışlar alanı artık aşırı konumlardan kaçınır ve karşı tarafın alanıyla biraz kesişerek, önceden ifade edilemeyen niteliklere izin veren daha dengeli bir kişilik oluşturur. Bu, bitirmek için iyi bir yerdir, çünkü bu konumdaki karakter tehdit edilirse eski huzur alanına dönebilecek, ama yine de karşı taraftan bir şeyleri tecrübe edebileceği bir mesafede kalacaktır.

Değişimler Kitabı olarak bilinen Çin sisteminde bu, aşırı kutuplaşmaya yeğlenen, daha dengeli bir durumdur. Üç kez atılan bir yazı turada, iki tura bir yazı veya iki yazı bir tura gelmesi, kararlı, daha dengeli ve gerçekçi bir durumu simgelerken üç tura veya üç yazı gelmesi aşırı kutuplaşmış, bir şeyin aşırısına kaçmış ve kesinlikle çökecek ya da kutup değiştirerek karşısındakine dönüşecek bir durumu temsil eder.

Aşırı uçtan başlayan ya da ona itilen herhangi bir karakter, kutup dönüşümü için olgunlaşmış demektir.

12. Kutuplaşma Çözüm Arar

Bazen bir öyküde kutuplaşan iki büyük fikir ya da yaşam biçimi, iki unsur arasındaki aykırılığı çözecek üçüncü bir yol izleyip başka bir şeye dönüşerek çözüm arar.

Klasik Western filmi *Kızıl Nehir*'de keskin bir şekilde kutuplaşmış iki yaşam biçimi, John Wayne (Tom Dunson) ve Montgomery Clift (Matthew Garth) tarafından canlandırılan yaşlı bir adam ve bir delikanlı biçiminde gösterilir. Dunson cesur ama inatçı bir adamdır, bu karakterde erillik en aşırı maçoluk noktasındadır; Dunson'un acımasızlığı karşısında Garth çok daha yumuşak ve köklü

biçimde farklıdır. Neredeyse kutsal kitaplara yaraşan bu kutuplaşma, Eski Ahit'teki kıskanç ve öfkeli Tanrı ile Yeni Ahit'teki yumuşak ve şefkatli Tanrı'nın Oğlu arasındaki fark gibidir. Aralarındaki mücadele ölümcülleşir ve Dunson, oğlu gibi sevdiği Garth'i bulup öldüreceğine yemin eder. Filmin zirvesinde dövüşürler ve görünüşe göre kutuplaşma ancak taraflardan birinin ölümüyle çözülecektir; ama bu kader, saf kadın enerjisinin müdahalesiyle değiştirilir. Joanne Dru'nun canlandırdığı karakter (Tess Millay) bir el ateş ederek dövüşü keser ve adamlara "Birbirinizi sevdiğinizi herkes görüyor," der. Adamlar onun haklı olduğunu anlayıp kavgayı bırakırlar. Dunson, sığır damgasını değiştireceğini söyleyerek Garth'i kabullendiğini belirtir ve kutuplaşma çözülür. Karşıt iki yaşam biçimi, Dunson'ın aşırı erilliğini kadınsı duygu ve şefkatle dengeleyen üçüncü bir yöntemle çözüme ulaşır. Bu, dramatik bir anlam yaratır, çünkü filmin başında Dunson'ın Texas'a giderken sevgilisini yanına almayı kabullenmeyerek kadınsı yanı geri çevirmesi, bütün kurguyu harekete geçirmiştir.

Baş karakterin yaşama bakış açısı ya da tarzı, öykünün tezidir diyebiliriz. Anti tez de kötü karakterin bakış açısı ve tarzıdır. Sentezse öykünün sonunda, kutuplaşmış çatışmayı çözen unsurdur. Bu, baş karakterin, karşıtıyla çatışarak öğrendiği bilgileri ya da kazandığı gücü kendine katıp, dileklerini ya da dünya görüşünü yeniden ifade etmesi olabilir. Yaşama bakışta köklü bir değişiklik veya kahramanın asıl konumuna geri dönmesi de olabilir; ama o zaman bile, kahramanın kutuplaşmış mücadelesiyle bu konum biraz değişecektir. Genellikle kahramanlar kutup karşıtlarından bir şeyler öğrenir ve öğrendiklerini yeni davranış kalıplarına katarlar.

Bazı kutuplaşmış öykülerin çözümü, bunun bir yanlış anlaşılmadan ibaret olduğunun ya da görünüşte karşıt görünen tarafların en başta daha iyi iletişim kurmaları söz konusuysa, çatışmanın tümüyle gereksiz olduğunun ortaya çıkmasıyla sağlanır. Kutuplaşmış romantik komediler, kadın-erkek iletişiminin güçlüklerini göster-

mek için yanlış anlaşılmalar üzerine inşa edilebilir, ama âşıkların, başından beri aynı şeyi söylediklerini fark etmeleriyle sonlanabilir.

13. Kutuplaşmış Evrenler

Büyük çapta kültür çatışmalarında, samimi insan ilişkilerinde ve hatta bireyin içindeki zıtlıklarda kendini gösteren kutuplaşma, öykülerin bütün aşamalarında işlenebilen yaygın bir kalıptır. Büyük ölçekte, bir öykü, iki kültür, nesil, dünya görüşü ya da yaşam felsefesi arasındaki kutuplaşmış çatışmayı gösterebilir. Tarihe geçmiş mitler, tanrılar ve devler veya su ve ateş gibi temel unsurlar arasındaki daimi mücadelelerle kutuplaşmışlardır. Birçok Western filmi, kahramanı karşıt güç çiftleriyle kutuplaşmış kasabalara ya da durumlara sokar: Yerlilere karşı süvariler, sürü sahiplerine karşı göçmen çiftçiler, Güneylilere karşı Kuzeyliler vb. Kara film ve "polislerle soyguncular" gibi türlerde ise, dünya kutuplaşmış düzlemlere bölünür, güneş kurallara uyan toplumun üzerinde ışıldarken suçluların yeraltı dünyası kapkaranlıktır. *Titanic* filmi toplumsal sınıfları ve kontrol arzusuyla özgürlük arzusu arasındaki çatışmaları simgeleyen alt ve üst güvertelerin dünyalarıyla kutuplaşmıştır. *Terminator* ve *Matrix* filmleri insanlarla makineler, *Yıldız Savaşları* filmleri Güç'ün karanlık ve aydınlık yanları arasında kutuplaşmıştır. *Müfreze*[204] filmindeki kutuplaşma, genç bir askerin, savaşın insani ve acımasız yönleri arasındaki seçimiyle kutuplaşır ve bu seçimler, hayatta kalma meselesine karşıt açılardan yaklaşan iki yaşlı adam tarafından simgelenir.

14. İç Kutuplaşma

Dr. Jekyll ve Mr. Hyde gibi öyküler ve *Dövüş Kulübü*[205] gibi filmlerde gösterildiği üzere, bir insanın içinde bazen varolabilen kutuplaşmalar çevresinde de bir öykü inşa edilebilir. *Sapık* filmin-

204 Platoon – 1986.
205 Fight Club – 1999.

de, ölü annesinin kadınsı yanını içselleştiren ve sık sık onun ağzından konuşan bir adam görürüz. Bu türden öyküler, kişiliğin genellikle görünmeyen ikiliklerini dışa vurup görünür kılarlar.

Kutuplaşmış bir iç çekişme, *Yüzüklerin Efendisi: İki Kule*'deki[206] tüyler ürpertici sahnede, Gollum'un, kişiliğinin iyi ve kötü yanları arasında gidip gelmesinden daha iyi dramatize edilmemiştir. İyi yanı, masum hobit Smeagol olarak asıl kimliğinden geri kalanlardır ve efendisi Frodo'nun gösterdiği kibarlığı ve insanlığı hatırlayarak kahramanca direniş gösterir. Ama sonuçta, soysuzlaşarak Gollum'e dönüşen yaltakçı, kurnaz kötü yan, şiddetli bir nefret ve kıskançlıkla üstün gelir ve karakterdeki güç dengelerini tersine çevirir. Karakterin kutuplaşması önce Gollum'un kurtuluşuna doğru kaymıştır; ama sonunda Yüzük'ü almak için efendisine ihanet edeceği kesinlik kazanmıştır. Kutuplaşma burada, bölünmüş bir kişilikteki iç çekişmeleri göstermek için kullanılmıştır.

15. Agon

Tüm dünyada insanlar, yerkürenin yaratılışını kutuplaşmış bir durum olarak düşünmüşlerdir. Tanrı, ışığı karanlıktan ve gökleri yerden ayırır. En eski yaratılış öykülerinde, tanrılar kaosun canavarlarıyla kavgaya tutuşurlar ve en eski dramlar, bu kutuplaşmış mücadeleleri yeniden harekete geçirirlerdi. Eski dünyada şans, aşk, savaş ve zafer gibi soyut nitelikler kişileştirilmiş, insanlaştırılmış ve tanrı yerine konulmuş, onlara ibadet edilmişti. Kutuplaşmanın en etkin gücüyse Yunan Tanrısı Agon'un kişiliğine yansıtılmıştı. Agon, mücadelenin, çatışmanın gücü, atletik çekişmelerin, her türden yarışmanın ve hatta yasal tartışmaların efendisiydi; çünkü Agon yargılamak demekti. Atletik bir yarışmada ya da bir mahkeme salonunda, kimin iyi veya haklı olduğuna dair bir karar alınırdı.

Agon, ellerinde halter taşıyan genç bir atlet olarak resmedilmişti. Agon, kendisine dua eden ve kurban sunan atlete fazladan bir

206 *Lord of the Rings: Two Towers* – 2002.

güç verdiğinden, ağırlıklar ona atfedilen bazı niteliklerin sembolü haline gelmiş olabilir. Olimpiyat oyunlarının düzenlendiği Olympia'da Agon'a adanmış bir sunak vardı. Agon veya onun geçmişiyle ilgili pek fazla bilgi yok, ama Zeus'un, sürat, zafer, rekabetçi ruh ve hatta kaos gibi, atletlerin yaşamlarında rol oyanayacak diğer niteliklerden sorumlu olan çocukları arasında yer almış olması mümkündür.

Agon'un ruhu, kutuplaşmış "protagonist"[207] ve "antagonist"[208] terimlerine yerleşmiştir. Mücadeleyi protagonistin kazanması için tezahürat yapar ve antagonistin kaybetmesini dileriz.

İngilizce'deki "agony"[209] sözcüğü agon'dan gelir ve bazen çetin ve acılı olan mücadele sürecini anlatır. Bu sözcük, *Istırap ve Coşku* gibi isimlerde ya da Olimpiyat Oyunları'nın televizyon yayınlarında sıkça geçen "zaferin coşkusu ve yenilginin ıstırabı" ifadesinin yalnızca bir kutbu olarak kullanılır. Bu deyişlerle, kutuplaşmış bir ıstırabın yaratabileceği dramatik ve duygusal aşırı uçlar tanımlanır. Bir insanı bir antagonist haline getirmek için, o kişi etrafında bir agon ya da çatışma yaratmak gerekir.

Agon: Oyunun Amacı

Eski Yunan dramında "agon", iki karakterin yürürlükteki bir toplumsal mesele hakkında karşıt görüşlerini sunduğu, hakemliğini bir koronun yaptığı resmî bir tartışmaydı. Tiyatrolardaki, romanlardaki ya da film senaryolarındaki başlıca yaşam biçimi çatışmalarını ya da felsefi tartışmaları tanımlamak için hâlâ bu terimin kullanıldığını görebiliriz. ***Wall Street***[210] veya ***Birkaç İyi Adam***[211] gibi filmler ve ***Batı Kanadı***[212] gibi televizyon dizileri, bir agonu, bir tür

207 Bir öyküdeki baş karakter, kahraman.
208 Bir öyküdeki baş kötü karakter, düşman.
209 Istırap.
210 Wall Street – 1987.
211 A Few Good Men – 1992.
212 The West Wing – 1999.

güncel toplumsal meseleyi dramatize ederler.

Çağdaş Toplumsal Agon

Yunanlılar ve Romalılarda bir "agon", şarkı söylemek, beste yapmak, konuşma yapmak gibi belli bir alanda kimin en iyi olduğunu belirlemek için düzenlenen resmî yarışmalar anlamına da geliyordu. Tıpkı bizim, yılın en iyi performanslarına ödül verdiğimiz çağdaş yıldız sistemimiz gibi. Bu yarışmalar, bizim spor liglerimiz gibi düzenlenir, yerel ve bölgesel birinciler, başkentte her yıl düzenlenen büyük festivaldeki ulusal yarışmaya katılırdı. Bölgede, ülkede ve dünyada hangi takım ya da performansçının en iyi olduğunu belirlemek için hâlâ buna benzer agonlar düzenlemeye gerek duyuyoruz. Atletik sistemimizin her aşamasında, takımlar ve bireylerden oluşan çiftler, birbirleriyle yarışarak birbiri ardına kutuplaşmış agonlar yaratıyor, en sonunda da final çekişmesi için iki takım ya da kişi kalıyor. Agon, günümüzde popülerliğini hiç kaybetmeyen spor müsabakaları ve rekabetçi televizyon yarışmalarında hâlâ yaşıyor.

Kişisel Agon

Kişisel düzlemde agon, kişiliğin bir yanının öteki yanına meydan okuduğu herhangi bir durumdur. Örneğin akıl, bedenin tembelliğe eğilimine her zaman üstünlük kurmaya çalışır. Sanatçının eseriyle mücadelesi bir agondur, işini güçleştiren her şeye karşın, iradesini yaratıcılığına biçim vermeye zorlar. Agon, bir kişinin, doğuştan gelen bir sakatlık, kaza ya da adaletsizlik gibi yaşamı güçleştiren dışsal bir durumla mücadelesi de olabilir.

Eski dünyanın bütün eğlence şekilleri, agonun kutuplaşmış ilkeleri üzerine temellendirilmişti ve görünüşe göre günümüzde bile sporumuz, politikamız ve eğlence dünyamız üzerinde neredeyse manyetik bir etkisi var.

16. Kutuplaşma Yön Verir

Mıknatıslar büyük ölçüde yön bulmakta kullanılır. Manyetik bir pusula, kendiliğinden kuzeyi gösterecek şekilde hareket eder ve biz bundan hareketle güneyi, doğuyu, batıyı ve aradaki diğer bütün yönleri buluruz. Bir öyküdeki kutuplaşma da benzer bir işlev görür; en basit düzeyde iyi adamları simgelemek için beyaz, kötü adamları simgelemek için siyah şapkalar kullanarak ya da psikolojik dramlarda daha kapsamlı yöntemlere başvurarak, seyirciyi karakterler ve durum hakkında yönlendirir. Kutuplaşma, güce kimin sahip olduğunu ve onun ne şekilde değişeceğini bildirir bize. Öyküde kimin yanında duracağımızı gösterir ve karakterlerle olayların değişik güçlere karşı konumlarını anlamamıza yardımcı olur.

Çoğu zaman izleyiciye karşı adil olmalı ve onların öyküdeki yönlerini bulmalarını güçleştirmemelisiniz. Kutuplaşmış bir kasaba, aile ya da toplum; karşıt rakipler arasında kutuplaşmış bir agon; kendini dönüştürmek üzere kutuplaşmış bir kişilik; bütün bunlar izleyicinin neyin iyi ya da kötü olduğuna karar vermesine yardım eder. Böylelikle, öyküdeki kutuplaşmış durum hakkında verdikleri karara bağlı olarak, karakterlere karşı ya da onların yanında yerlerini çabucak alabilirler. Bunun ardından yazar sahnelere olumlu ya da olumsuz bir enerji aktarmaya koyulup, nihai çözüme kadar karakterlerine geçici zaferler ya da yenilgiler verebilir.

Elbette bazı öyküler özellikle arada kalan alanlarla ilgilenirler, bu bölgedeki karakterler ve durumlar da olağanüstü ve ilginçtir, çünkü açıkça kutuplaşmamışlardır. Bazı sanatçılar taraf tutmak ya da karakterlerini basit kategorilere itelemek istemezler. Bu yaklaşım için de fırsatlar vardır, ama aynı yerde, aynı anda iki karakter bulundurduğunuz anda, kutuplaşmalar doğal olarak ortaya çıkacaktır.

Sonuç

Görüldüğü üzere kutuplaşmalar kullanışlı öykü gereçleridir ve gerçekliği düzenlemek için elverişli bir yöntem sunarlar; ama aynı

zamanda, aslında oldukça karışık olabilecek durumları fazlasıyla basitleştirmek gibi yanlış bir amaçla da kullanılabilirler. Günümüzde entelektüel seviyesi yüksek izleyiciler, keskin bir şekilde kutuplaşmış öykülerden keyif alıyorlarsa da, sırf fantezi dünyasında bile geçse, öyküye incelik kazandıran ve karakterleri gerçekçi gösteren küçük gölgelendirmeler ve çekişmeleri daha da çok seviyorlar. Herhangi bir başka teknik gibi kutuplaşma da, hantal ve fazlasıyla göz önünde olabilir. Gölgelendirmesiz bir kutuplaşma ya da değişim olasılığı, karakterleri yalnızca birbirine bağıran iki insana dönüştürerek çabucak sıkıcı hale gelecektir. Asıl eğlence, karşıt niteliğin küçük bir tohumunun kutuplaşmış bir karakter ya da durumda hayat bulmasıdır. Bu kıvılcım yalnızca bir an için kendini gösterip dönüşüm olasılığını hatırlatabilir ve sonsuza kadar ortadan kaybolabilir ya da karakter veya durum dramatik bir dönüşüm geçirene kadar usulca gelişebilir.

Politika, spor, savaş ya da ilişkilerdeki kutuplaşmalar bizi bölebilirler; ama birlikte bir mücadele verdiğimizde bizleri birleştirebilirler de. Eski bir askerin geçmişteki düşmanlarıyla ortak yanları, torunlarıyla ortak yanlarından daha fazla olabilir. Kutuplaşmış aile düşmanlıkları, yıllar sonra iki taraf da dövüşün ne hakkında olduğunu hatırlayamayacak duruma geldiğinde çözüme kavuşabilir.

Öykülerdeki kutuplaşmalar, yarattıkları kavramsal çerçeveyle düşünceleri ve enerjileri düzenleyerek, karakterler, sözcükler ve görüşlerin çevresinde olumlu ve olumsuz yüklemeler kurarlar. Davranışla ilgili işe yarar farklılıkları dramatize etmekte ve insan ilişkilerindeki kalıpları tanımlamakta, bizim için hayat kurtarıcı olabilecek işlevleri yerine getirebilirler. Duygularımızı ve fiziksel tepkilerimizi tetikleyerek bizi harekete geçirmeleri, olmazsa olmaz bir dramatik işlevdir. Sayfadaki sözcükler, sahnedeki aktörler ve ekrandaki imgeler, küçük ama büyük olasılıkla önemli bir duygusal rahatlamaya kavuşmamıza dek, bizi şu veya bu şekilde kendilerine çekerler; çünkü komik bir filmdeki karakterlere güldüğümüz-

de aslında kendimizden bir parçaya gülmekteyizdir. Bir trajedi ya da aşk filmindeki karakterlerin kaderlerine ağladığımızda kendi adımıza ağlamaktayızdır. Bir korku filmi ya da romanında ürperdiğimiz zaman, kendi adımıza ürpeririz. Büyük kutuplaşmalarda, ruh ve maddede, kadın ve erkekte, ölüm ve yaşamda, iyi ve kötüde kendi payımızı hisseder ve bunların işleyişlerini yansıtan öykülerde sağlıklı bir rahatlamaya kavuşuruz.

SORULAR

1. "Olmak ya da olmamak, işte bütün mesele bu." Shakespeare, oyunlarıyla şiirlerinde birçok ikiliğe başvurarak, ikizler, âşık çiftler ve karşıt görüşler kullanır; tıpkı *IV. Henry*'nin birinci ve ikinci bölümlerinde onuru simgeleyen Prens Hal ve onursuzluğu simgeleyen Sir John'un, şövalyelik madalyonunun iki yüzünü yansıtması gibi. Bir Shakespeare oyunu okuyun ve kaç tane kutuplaşma bulabildiğinizi görün. Bu kutuplaşmaların izleyici veya okuyucu üzerindeki etkisi nedir?

2. *Ucuz Roman* ya da *Yüzüklerin Efendisi* üçlemesinden *Yüzük Kardeşliği* gibi bir filmi inceleyin. Kaç tane ikili ve kutuplaşmış ilişki bulabiliyorsunuz? Bunlar dramatik deneyime katkıda bulunuyor mu, yoksa yalnızca kendilerini mi yineliyorlar?

3. Kendi kutuplaşma listenizi oluşturun. Rastgele bir çift seçin ve bundan karakterler ve bir öykü yaratıp yaratamayacağınızı görün.

4. "Agon" yarışma ya da çekişme demektir, ama aynı zamanda birinin yaşamındaki merkezî meydan okuma da olabilir; bu belki geçici bir şeydir, belki de kişinin yaşamı boyunca mücadele etmesi gereken büyük bir meseledir. Şu anda ve uzun vadede, sizin yaşamınızdaki agon nedir? Karakterlerinizin agonu nedir?

5. Agon, dramdaki merkezî tartışma ya da meseleyi tanımlamak için de kullanılabilir. Bu bağlamda oyununuzun, senaryonuzun, bilgisayar oyununuzun, öykünüzün ve romanınızın başlıca argü-

manı nedir? Hangi niteliklerin karşıtlığı söz konusu ve tarafların argümanları neler?

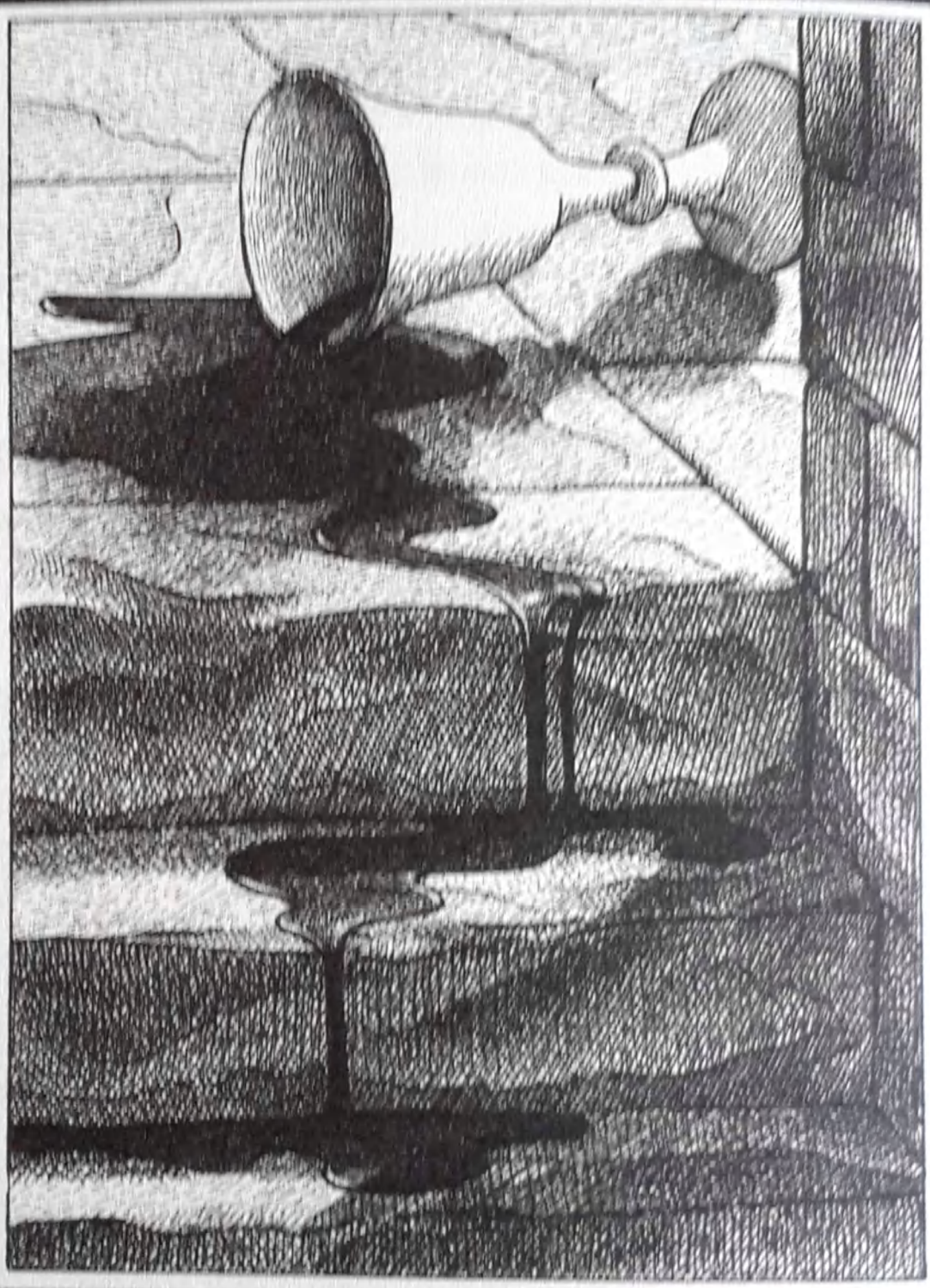
6. Bu bölümde geçen kutuplaşmış karşıtlık çiftlerinin listesi 419-420. sayfalardadır. Bu kutuplaşmaları bir kurgu gereci olarak kullanan film ya da öyküler geliyor mu aklınıza?

7. Ailenizdeki kutuplaşmalar nelerdir? Yaşadığımız yer bir Western filmi kasabası olsaydı, oraya gelen bir yabancı ne gibi kutuplaşmalar bulurdu? Ulusal düzeyde kutuplaşmalar ne şekilde işliyor?

8. Kendi yaşamınızda ya da bir yakınınızınkinde kutupların dönüşümüne tanık oldunuz mu? Tanımlayın ve bununla ilgili duygularınızı açıklayın.

9. Yarım saatlik TV dizilerinde kutuplaşmalar nasıl işliyor? Bir dizi bölümü izleyip kutuplaşmaları ve dönüşüm anlarını tanımlayın.

10. Bir şampiyonada yarışan favori takımınıza ya da sporcularınıza bakın. Karşıt nitelikleri, güçlü ve zayıf yanları neler? Kazanan taraf, bu kutuplaşmalardan nasıl faydalanıyor?



KATARSİS

KATARSİS

"Artık biraz coşacağız,
Doyuma ulaşacağız.
Nedir ne değildir öğreneceğiz,
Geceyarısından sonra her şeyi boş vereceğiz."
—J.J. Cale, "Geceden Sonra"

Bu kitapta pek çok kez, Aristoteles'te karşımıza çıkan, günümüze dek yaşamını sürdürerek dram ve anlatı genel teorisinin bir parçası haline gelen terimlerden biri olan katarsis kavramına değindik. Aristoteles'e göre bu, dram anlayışında önemli bir kavramdır ve kökleri dilin, sanatın ve ritüellerin başlangıcına kadar uzanır.

Aristoteles'in katarsisle tam olarak neyi kastettiğini anlama şansımız pek yok. Düşünürün çalışmaları bize parçalar halinde ulaşmıştır. Yazdıklarından yarısından azı günümüze kadar gelmiştir ve bunların da çoğu bozulmuş, karmakarışık olmuş elyazmalarına dayanmaktadır. Aristoteles'in katarsisle ne demek istediği konusunda bilim adamları şiddetli görüş ayrılıklarına düşmüştür; Aristoteles daha önceki bir kitabında katarsisi eninde sonunda tanımlayacağına söz verdiğinden, metnin nakli sırasında aşırı hevesli bir kâtibin bu sözcüğü *Poetika*'ya soktuğuna dair bir teori bile vardır.

Aristoteles için ne ifade ederse etmiş olursa olsun, bu sözcüğün bizim için taşıdığı bir anlam var: Kaliteli eğlence ürünleri, iyi sanat eserleri ya da psikolojik içgörünün açığa çıkarılmasıyla, duyguların birdenbire boşalması. Bunun kökleri, ruhumuzun derinliklerinde ve türümüzün geçmişinde yatıyor. Dramın kökenlerine bakacak olursak, katarsisin her zaman arzulanan bir etki ve aslında dramatik deneyimin temel direği olduğunu görürüz.

Dramın, anlatının, sanatın ve felsefenin kökenlerini bulmak için

insanoğlunun erken gelişim dönemlerini aklımıza getirmeliyiz. Mucize eseri korunmuş birkaç kalıntıyla, dört bin yıl öncesinden günümüze kalan harikulade mağara resimleri ve heykelcikler sayesinde o çağların ruhunu yakalayabiliyoruz. Bu soluk kesici hayvan ve avcı motiflerinden, o çağların insanlarının toprağın yüreğine kutsal yolculuklar yaptığını ve avladıkları hayvanlarla çevrelerinde algıladıkları doğa güçlerinin rollerine bürünerek bir takım ritüeller gerçekleştirdiklerini biliyoruz. Dram ve öykücülüğün başlangıcı kabul edilen bu ritüellere bakılırsa, söz konusu güçlere üstünlük sağlamayı ya da onları yatıştırmayı denemiş olmalılar. Joseph Campbell, bu mağara resimlerinden birisini, insanların yaşamlarını bağladığı hayvanların ruhunu içselleştiren, boynuzlu kostüm giymiş bir şamanı, bir arabulucu olarak tanımlamıştır.

Günümüzde bile, derin bir mağaraya girildiğinde fiziksel bir katarsisten ya da duygusal tepki vermekten kaçınmak güçtür. Çok önceleri onların yaptığı gibi siz de, dar tünellerde yolunuzu aydınlatmak için elinizde yalnızca titrek meşaleler olduğu halde derinlere giderseniz, üzerinizde toprağın ağırlığını hissetmekten ve bitimsiz karanlıkta dolanan güçleri ya da varlıkları düşünmekten kendinizi alamazsınız. Büyük bir mağaraya girildiğinde, özellikle de bu mağaranın duvarlarında, titrek meşale ışığında tavana zıplayacakmış gibi görünen devasa hayvan figürleri çiziliyse, hayrete kapılmak işten bile değildir. Gençleri kabilenin gizemleriyle, derin inançlarıyla ve doğaya uyumuyla tanıştırmak için kusursuz bir sahnedir bu.

Karanlık bir yerde bazı varlıkları canlandırmak için bir mum alevinin hâlâ etkili olduğuna şahsen tanıklık edebilirim. Bu, özel efektlerin en ucuzu ama en etkilisidir. Danimarka'daki bir tepenin üzerinde, dar bir su girintisinin üzerinden İsveç'e bakan Hamlet'in şatosu Elsinore'u ya da Danimarkalıların deyişiyle Helsingör'ü ziyaret etmiştim. Şatonun serin odalarından birinde, Kral Arthur'un ya da El-Cid'in Danimarka versiyonunu, kılıcını çekmiş haşin bir Vi-

king olarak tahtında otururken gösteren bir heykel vardır. O, Holger Danske, Danimarkalıların Atası, Şarlman'ın şahinlerinden biri ve zor zamanlarında Danimarka'nın efsanevi koruyucusudur. Danimarkalı okul çocukları ve turist grupları, bu heykelin önünden geçerken durup ürperir ve bu yaşam illüzyonuna hayretle bakarlar; çünkü heykelin önünde bir mumun ya da bugünlerde, mum yerine geçen elektronik bir lambanın yanardöner ışığı vardır. Bunun dışında kapkaranlık tutulan oda tıpkı bir mağara gibidir ve mum alevi, heykelin çizgileri üzerine kıpırtılı bir ışık düşürürken gölgeler duvarlarda dans eder. Bu ürkütücü taş imgeyi gördüğünüzde, ensenizdeki ve kollarınızdaki tüyler diken diken olur ve Taş Devri'nden kalan sinir sisteminiz belirgin bir şekilde hayata döner. Viking şefinin uyuduğuna, soluk aldığına ve her an uyanarak tahtından fırlayabileceğine yemin edebilirsiniz. Ulusun ölümsüz dövüşçü ruhunun yalnızca biraz kestirdiğine, ama gerek duyulduğu anda hemen harekete geçebileceğine dair ikna edici bir teatral illüzyondur bu. Eski insanların, yanar döner meşale alevleri ve yağ lambalarının ışığı altında, mağara duvarlarındaki devasa atların ve bizonların dörtnala koştuğunu düşünmelerine şaşırmamak gerekir.

Çağdaş dünyadaki ticari mağara turlarından bazılarında, ziyaretçiler ışıksız mağaranın saf karanlığını hissedebilsinler diye bir noktada aydınlatmalar kapatılır. Belki de atalarımız mağara ritüellerinde benzer teknikler kullanmış, genç adaylar kesif karanlık deneyimini yaşayabilsinler diye meşaleleri ve yağ lambalarını söndürmüşlerdir. Kimileri için bu dehşet vericidir, ama kimileri açısından ruhsal bir zenginleşme sağlar ve hatta bazı insanlar dünyayı oluşturan güçler ya da hayvanlarla bağlantı kurmalarını sağlayan bir takım görülere kapılabilirler. Belki de çizimler, kabile adaylarının sonraki nesilleri tarafından çizilmiş ve düzenlenmiş anıtlarıdır o görülerin.

Mağaradan çıkmak, bir kere daha günışığına ve açık alana kavuşmanın rahatlatıcı duygusuyla zirveye ulaşan bir başka etkileyici

aşamadır. Kimileri için bu, mağarada ölme ya da ölüme ve diğer ölümsüz güçlere çok yaklaşma ve yüzeyde yeni bir yaşama kavuşup dönüşme duygusudur.

Eski insanların dramatik deneyimi geliştirmek ve dinî duyguları uyandırmak gibi işlevleri yerine getiren mağaralardan başka, mahrem ağaçlıkları, doğal amfiteatrları, Olimpos Dağı gibi yalıtılmış dağ zirveleri, kutsal kuyuları ve kaynakları ya da bu iş için düzenlenmiş anıtsal taşları vardı kuşkusuz. Korkuyla karışık saygı ve daha büyük güçlerle bağlantı duygusunu grupça hissetmeyi geliştiren alanlar yaratmak için, ağaçlar sıra halinde veya çember şeklinde dikilebiliyordu. Bu alanlarda, insanların dünyasını tanrıların dünyasına bağlamaya çalışan ritüeller gerçekleştirilirdi. İnsanlar atalarının öykülerini ve yaratılış dramını canlandırmak için tanrıların, kahramanların ve canavarların rollerini oynarlardı. İlk sahne oyunları, bu türden ritüellerin önce koro, ardından aşamalı şekilde bireysel karakterlerin rollerini oynayan aktörler tarafından okunan metinleri olabilir.

İnsanlar göçmen avcılığı bırakıp Mısır, Mezopotamya ve İndus Vadisi'ndeki gibi tarım toplumlarına dönüşürlerken, dram, zamana ve yıldızların engin takvimine yeni bir vurguyla, farklı teatral ifadeler ve biçimler kazandı.

Büyük nehirlerin kenarlarındaki bitek ve sulak düzlüklerde kurulan medeniyetlerin düzen ve birlik sağlamak ve daha büyük bir topluma yönelik ortak bir arzu uyandırmak için dramatik ritüellere ihtiyacı vardı. Toplumsal çabayla ırmak yatağındaki çamuru tuğlalara dönüştürüp, yapay dağlara benzeyen devasa tapınak höyükleri inşa ettiler; bu yapılar toplumları göklere bağlıyor ve tanrıların dünyasına uzanan bir merdiven işlevi görüyordu.

Bu tapınak piramitleri ya da zigguratlar aynı zamanda toplumun genelinde sağlıklı dinî duygular uyandırmak üzere tasarlanan oldukça teatral sunumlar için bir sahne işlevi görüyorlardı.

Bu türden dinî gösteriler, dev göksel saate, ayın, güneşin ve yıl-

dızların hareketlerine göre belirlenmiş bir takvime kesin bir uyumla sahneleniyordu. Yaşamlar kısaydı, ama insanlar çeşitli biçimlerde sonraki nesillere aktarılan binlerce yıllık gözlem ürünleri biriktirmişlerdi. Özellikle yılın dönüm noktalarına, ilkbahar ve sonbahar ekinokslarına, kış ve yaz gündönümlerine, yani mevsimin değiştiğini belirten dört noktaya büyük ilgi göstermişlerdi. Yılın büyük festivalleri bu zamanlarda yapılır, en görkemlileri de yeni yılın başlangıcını müjdeleyen festival olurdu.

Zaman döngüsü onlar için bir ölüm kalım meselesiydi. Ekim ve hasat zamanlarının birkaç gün geciktirilmesi bile mahsulün mahvolması, kış boyunca yiyecek bir şey bulunamaması ve çoğunluğun ölüme mahkûm olması anlamına geliyordu. Daha eski zamanlarda bile avcılar, göksel takvimi izleyen hayvanların hareketlerini ve ağaçların meyve verme zamanlarını bilirlerdi.

Mevsim dönümlerindeki festivallerin dramatik özü, oldukça iyi işlenmiş bir maceranın sahnelenmesiydi; bu gösteride kral ya da bir tanrı heykeli ortadan kaybolur, kaosun karanlık güçleri tarafından kaçırılır, çalınır, öldürülür ya da yaralanırdı. Bütün toplum onların yasını tutuyormuş gibi yapar, kaçırılan veya öldürülen krallarına ya da tanrılarına duygudaşlık göstererek bir süre için yaşamın zevklerini bir kenara bırakırlardı.

Babil'de bu festivallerin bazı türlerinde tanrı heykelleri gerçekten tapınaklardan alınır ve çöle gömülür ya da yok edilir, festivalin sonuna doğru eski yerlerine getirilir veya yenileriyle değiştirilirlerdi ve bu, halkta büyük bir rahatlama ve kutlama havası estirirdi.

Sir James Frazer, *Altın Dal*[213] başlıklı eserinde, birçok eski toplumda krallık makamının geçici olduğunu, yalnızca belirli bir süreyle, muhtemelen sadece bir yıl kadar aynı kişi tarafından sahiplenildiğini oldukça ikna edici bir dille öne sürer. Bu toplumların en ilkellerinde eski kral ya idam edilir ya da yeni adayla ayinsel bir dövüşe zorlanırdı. Eski kralın bu şekilde adeta kurban edi-

213 *Altın Dal: Dinin ve Folklorun Kökleri*, Sir James Frazer, Payel Yayınları, 1991.

lerek ölümü, hesapları temizler ve geride bırakılan yılın hatalarının kefareti olurdu. Aşama aşama, popüler ya da güçlü krallar egemenliklerini geleneğin ötesine taşımayı başardılar, ama eski kralın kurban edilmesi çok derinlerde yatan bir gerçektir ve höyük inşa eden kültürlerin ayinlerinde, örf ve ananelerinde sıklıkla simgelenir. Kralın gerçekten öldürülüp yerine yeni biri getirilmesi geleneğinin yerini, Osiris'inki gibi mitolojik bir ölüm ve yeniden doğum almıştır. Kral, ölüp yeniden yaşama dönen tanrıyla özdeşleşir ve onun ölümünü ve yeniden yaşama dönmesini betimleyen ayinler yapılır.

Theodore Gaster, Yakın Doğu'nun eski dünyasındaki dört tür ritüeli anlatır; bunlar birbirlerini mevsimlere göre izleyen Çile, Arınma, Dirilme ve Coşku'dur ve hepsi de bir kral ya da tanrının ölümü ve yeniden dirilmesiyle ilgilidir. Bazen bu dört unsur, toplumun tüm bireylerini oyunun aktörü haline getiren, bütün kenti sahne olarak kullanan ve konusu tanrı-kralın ölümü ve yeniden dirilişi olan ayrıntılı bir oyunda bir araya getirilebilir. Gaster, eski ritüel dramda iki tür olduğunu söyler: ***Kenosis***, yani boşaltma ayinleri ve ***plerosis***, yani doldurma ayinleri. Çile ve Arınma bedenle aklı boşaltır, ölümü tattırarak onları saflaştırır; Dirilme ve Coşku ayinleriyse yaşam ilkelerini yeniden kışkırtarak insanları doldurup tatmin eder.

Bu ritüellerin mevsim dönümlerinde düzenlenmesi simgesel olmakla birlikte, yorucu bir çalışma döneminden sonra bütün toplumun sakinleşmesini sağlamak için de oldukça kullanışlıdır. İşlerimizi idare edilebilir, katlanılabilir zaman aralıklarına yaymak için yılı dilimlere bölen sık tatiller vermemiz gibi, atalarımız da mantığa uygun olarak çalışma temposunu arada sırada düşürüyorlardı.

Çile ve Arınma aşamalarında mümkün olduğunca çok yaşam sistemini kapatıp, krallarının ya da tanrılarının yokluğunu, ticarete, çalışmaya, yargı ve benzeri uğraşlara ara vermek için bir bahane olarak kullanıyorlardı. Dükkânlar, depolar ve atölyeler kapatılıyordu. Bütün evlerde yakılan ocak ateşleriyle birlikte, tapınakta ara ve-

rilmeksizin yanan büyük ateş de söndürülüyordu. Hatta bedenin işleyişi bile durduruluyor, herkes oruç tutuyor, kimse konuşmuyor ve birkaç saat için daha düşünceli ve sessiz olmak üzere yaşamın zevkleri bir kenara bırakılıyordu. Bu bir zaman aşımı, zamanın dışında bir zaman, büyük saatin durması olarak görülüyordu; bazı takvimlerde festival günlerine adlar ya da sayılar verilmiyor, bu zamanların sıradan günlük temponun dışında, kutsal dönüm noktaları olduklarının altı çiziliyordu.

Çile, oruç tutarak bedenin ölümün kıyısına getirilmesi ve kişinin, bedeninin küçük zevklerini reddetmesi anlamına geliyordu. Eski insanlar, bedenin aklın efendiliğini öğrenmesi için arada sırada çileyle alt edilmesi gerektiğine inanıyorlardı. Normalde çantada keklik görünen şeylerin yokluğu, kıymetlerinin bilinmesini sağlıyordu. Bu şekilde zihinler odaklanıyor ve ölüm olasılığının her zaman yakın olduğu hatırlanıyordu.

Bu noktada matem, ritüelin önemli bir parçasıydı. Herkesin, gözlerinden yaşlar gelene dek kahraman-kral-tanrının ölümüne üzülmesi gerekiyordu. Matem ve keder duygularını tetiklemek amacıyla özel şarkılar besteleniyordu. Trajedi, acı çeken kral ya da tanrıyla duygudaşlık uyandırmayı amaçlayan matem dansları, ilahiler ve ayinlerden türetilmiştir. Trajedi, "tragos" yani keçi sözcüğünden gelir, çünkü kurban merasiminde kral yerine genellikle keçiler kullanılırdı.

Arınma aşaması bedenin ve çevrenin mümkün olduğunca temizlenmesiyle gerçekleştirilirdi. İnsanlar yıkanır ve eski derinin dökülmesini simgelemek için bedenlerine kutsal yağlar sürerlerdi. Evler ve tapınaklar suyla yıkanır ve buharla dezenfekte edilirdi. Kirli ruhları kovalamak için çanlar ve gonglar çalınırdı. Bu amaçla Çin'de yüzyıllardır havai fişekler kullanılagelmiştir.

Bu türden tarihi kültürlerde Arınma hem mecazi hem de maddiydi. Herkes içerlemeler, kıskançlıklar ve benzeri kötü duygulardan zihnen ve mecazen temizlenmeliydi. Ama aynı zamanda oruç

tutarak ve hatta kasıtlı kusmalarla bedeni de pisliklerden arındırmaları gerekiyordu.

Aristoteles zamanında katarsis, bedenin, zehir ve atıkları temizlediği doğal süreç için kullanılan tıbbi bir deyimdi. "Katharos" yani "saf" sözcüğünden gelen katarsis "arınmak" demektir, ama temizlenmek, kusmak ya da pislikleri gidermek anlamını da taşır. Hapşırmak, burun deliklerini temizlemek için katartik bir tepkidir.

Poetika'da Aristoteles, duyguların katarsisi terimini bir metafor olarak kullanmış ve dramın duygusal etkisini, bedenin kendini toksinlerle pisliklerden temizlemesiyle karşılaştırmıştır. Yunanlılar ve diğer eski insanlar, yaşamın güç olduğunu, birçok istenmeyen uzlaşma ve aşağılanma içerdiğini biliyorlardı. Duygusal pisliklerle zehirler de tıpkı fiziksel olanlar gibi bedende birikir ve düzenli aralarla temizlenmezlerse feci sonuçlara yol açabilirler. Sanattan, müzikten, spordan, danstan ya da dramdan duygusal rahatlama elde edemeyen insanların kaçınılmaz olarak saldırganlık, düşmanlık, sapıklık veya toplum açısından tehlikeli başka yollarla kendini gösterecek zehirli duygulara yenik düşeceğine inanılırdı. Bu nedenle akılla bedenin arınması için yılda dört kere yapay katarsis sağlayan mevsimlik festivalleri geliştirdiler. Dram kutsal bir şeydi, günlük tüketime açık değildi ve yalnızca yılın önemli dönüm noktalarıyla sınırlandırılırdı.

Oruç tutmak ve arınmak, aşırı dramatik bir telkine açıklık durumu yaratıyordu. İşte o zaman herkes meydanlarda toplanıyor ve kent devletinin sokakları, kültürün mitolojik tarihindeki büyük bir olayın göz alıcı şekilde dramatize edilişine tanık oluyordu. İnsanlar edilgen izleyiciler değillerdi, dramatik gösteride etkin roller üstleniyorlardı. Sur kapıları, bulvarlar ve ulu tapınaklar, yaratılışın, tanrılar düzeniyle kaos arasındaki büyük savaşın ya da tanrı-kralın ölümü ve yenden dirilişinin, büyük bir grup tarafından canlandırılışına sahne oluyordu.

Yunanlılar mevsimlik dramatik ritüellerin genel kalıplarını be-

nimseyip onları dinî festivallerinin yıllık takvimlerine soktular ve Apollo ile Dionysos gibi tanrıların işlevlerine uyarladılar. Ayinlerdeki canlandırmalar ve tanrılarla kahramanlar hakkında okunan şiirlerden yavaşça evrilen büyük Yunan trajedileri ve komedileri, asıl olarak ruha yarar sağlamak üzere tasarlanmış dinî ayinler ve kutsal temsiller olarak görülüyorlardı. Eski Yunanlıların görkemli amfiteatrları, aslında ölüp dirilen tanrılardan biri olan Dionysos'a adanmış tapınaklar olarak inşa edilmişlerdi. Buralarda canlandırılan oyunların amacı, büyük dinî törenler için dramatik zirveler yaratmaktı ve bu gösteriler Aristoteles'in katarsis dediği, bir kahramanın gözler önüne serilen kaderini izlemekle acıma ve korku duygularının tetiklenmesini sağlamak için özenle tasarlanmışlardı. Yunan tragedyasında kahraman, eski tanrı-kralın yerini alıp toplumun tüm üyeleri adına fedakârca ölümü göze alıyor ve çektiği acılarla izleyicileri katarsise götürerek onların duygudaşlığını kazanıyordu.

Atina'da Apollo ve Dionysos'un onuruna düzenlenen dramatik törenlerden başka Demeter ve Kore miti – bir zamanlar bitmez tükenmez yaz bereketine egemen olan anne ve kız – çerçevesinde de mevsimlik festivaller yapılıyordu. Onların öyküsü mevsimlerin nasıl başladığını anlatıyor ve adlarına düzenlenen festivaller, ekim, bakım, hasat ve kışı atlatmanın mevsimlik ritmlerine denk getiriliyordu. Maceraya Çağrı, Persephone'nin yeraltı tanrısı Hades tarafından kaçırılmasıdır. Bu olay, Ekim ayında, özellikle kadınlara yönelik, üç günlük Thesmophoria festivalinde canlandırılır. Bu boşaltma töreni, Çile ve Arınma zamanlarını haber verir.

Mitte, kızının ortadan kayboluşu nedeniyle Demeter'in çektiği keder korkunç bir mevsimi beraberinde getirir, çünkü hasat tanrıçası kızını aramak ve yasını tutmak için sorumluluklarını bir kenara bırakır. Yeraltı dünyasında kızını arayan ve Persephone'nin en azından yılın belli zamanlarında ışık ve yaşam dünyasına dönmesi için Hades'i izin vermeye ikna eden Demeter, destansı bir serüvenin kahramanı haline gelir.

Kore/Persephone'nin dönüşü şubat ayında, baharın dönüşünü müjdeleyen Küçük Eleusis festivalinde kutlanırdı.

Her beş yılda bir, Yunan takvimindeki en büyük festival olan Büyük Eleusis Festivali eylül ayında düzenlenirdi. Bu coşkulu törenlerden tasvirlerin yer aldığı Parthenon'un alınlığındaki rölyeflerin bazılarında, Atinalı genç süvarilerin Demeter tapınağından aldıkları kutsal objeleri, Akropolis'in dibindeki özel mabede götürmeleri resmedilir. Demeter ve Kore'nin öyküsü, seçkin inisiyeler üzerinde büyük bir duygusal etki yaratan gizli törenlerde, arzulanan katarsisi sağlamak üzere, ışıklandırma, müzik, dans, ayinler ve sahneleme gibi bütün efektler kullanılarak sahnelenirdi.

Bugünlerde katarsisi her türden duygusal rahatlama ve iyileşmeyi tanımlamak için, geniş bir bağlamda kullanıyoruz. Katarsis terimi ruh bilimciler topluluğu tarafından, bastırılmış düşüncelerin, korkuların, duyguların ve anıların kasten bilinç üstüne çıkarıldığı, duygusal bir rahatlama sağlayan iyileşme sürecini tanımlamak için kullanılmaya başlanmıştır. Filmler ve öyküler de, resim ve müzik gibi, psikolojik açıdan sağlıklı katartik bir tepkiyi tetikleyebilirler.

KOMEDİNİN YARATTIĞI KATARSİS

Klasik Yunan sistemine, dramatik bir sunumun boğucu ve yorucu olmamak için dengeye gerek duyduğu anlayışı hakimdi. Göz yaşartan tragedyaların duygusal yoğunluğuna katartik kahkahalarla karşıtlık yaratmak için, törenlerde okunan dizelere komediler eklenmiştir.

Komedi, ayin döngüsünün "plerosis" yani doldurma kısmına girer. Boşaltma ve arınma tamamen yaşandıktan sonra, Diriliş ve Coşku'ya katkıda bulunacak sağlıklı, keyifli ve hayat veren bir şeylerle yeniden dolum zamanı gelmiş demektir. Komedi terimi cümbüş, çılgın parti ya da orji anlamına gelen "komos" sözcüğünden türemiştir. Oldukça eski zamanlardaki Diriliş ayinlerinde, önceki Çile ve Arınma ayinlerinin kasvetli havasına karşıtlık yaratmak için, ye-

me, içme ve her türden eğlence etkinliklerinin teşvik edildiği büyük ziyafetler düzenlenirdi. Komedinin işlevlerinden biri de cinsel arzular uyandırmaktı. Yunan komedisi çoğunlukla kadınla erkek arasındaki güç mücadelesini işler ve abartılı kostüm ve durumlarla cinselliği kutlar. Freud, kahkaha atmakla cinsellik arasında güçlü bir bağlantı bulunduğunu ve cinsel ilişkinin gerilimi azaltan doğal bir katarsis olduğunu ileri sürmüştür.

Yunanlılar, insanları çile ve arınma aşamasından geçirmek için iki ya da üç doz tragedya ve ayin döngüsünü tamamladıktan sonra, onları gelecek yıla tazelenmiş, psikolojik açıdan arınmış, yeniden doğmuş ve neşelenmiş bir halde hazırlamak için de bir doz komedinin yettiğini düşünmüşlerdir. Varyetelerde hep söyledikleri gibi, "Onları her zaman kahkaha atarken bırak."

IŞIĞIN ve ATEŞİN DÖNÜŞÜ

Eski zamanlardaki mevsimlik törenlerin bir özelliği de, ölüme karşı yaşamın zaferini simgelemek için, merkezî tapınaktaki kutsal ateşin yeniden yakılmasıdır. Bunun ardından alev, mumlar ve küçük yağ lambalarıyla herkese dağıtılır ve kültürün Diriliş'i için bütün hanelerdeki ocaklar tutuşturulurdu. Ocakta yanan ateş, mevsimlik döngüyü tamamlayan Coşku bölümünde verilecek ziyafeti hazırlamak için kullanılırdı.

Bu ritüellerden bazıları günümüze kadar gelmiştir. New York City'deki bir Yunan Ortodoks Paskalya Yortusu'nda bunlardan birine tanık oldum. Güzelce boyanmış heykel ve ikonalar mor kumaşlarla örtüldükten sonra, İsa'nın çilesi, ölümü ve gömülmesindeki keder ve ağıtı simgelemek üzere bir süreliğine mumlar söndürüldü. Ardından, karanlık kilisede Diriliş anını temsil etmek için büyük bir Paskalya mumu yakıldı. Hazır bulunanlar, yanlarında getirdikleri küçük mumları bu büyük olandan yaktılar. Ayinin sonunda kiliseden çıkmışlardı, ama aileler evlerine ya da arabalarına yürürken ritüel sürüyordu; herkes evindeki ocağını yakabilmek

için yeni mevsimin ateşini rüzgârdan özenle koruyordu; tıpkı binlerce yıl önce de yapıldığı gibi. Kudüs'teki benzer törenlerde hacılar, kutsal ateşi özel uçaklarla evlerine götürecek kadar ileri giderler.

Bugün bir dram ya da anlatı üretirken aslında kırk bin yıllık bir gelenek ve deneyimden yararlanırız. İnsanlar her zaman dramın yönlendirmesine ve katarsise gerek duymuşlardır. Her ne kadar eğlencelerimiz yıl boyunca eşit dağıtılmışsa da, hâlâ mevsimlik ayinlerin etkilerini biraz olsun hissederiz. Televizyondaki yeni diziler genellikle eylül ayında, ekinoks zamanında başlar. Tatillerde ailece sinemaya gitmek ya da her yıl *Şahane Hayat* türünden özel tatil filmleri izlemek, birçok insan için duygusal bir gelenek haline gelmiştir. Belli türden filmler belli mevsimlerle ilişkilendirilmiş gibidir. Genellikle ilkbahar ve yaz dönemlerinde aşk ve spor öykülerini severiz, daha ağır dramlarsa sonbahar ve kış sezonuna denk gelir. Kabaca Noel ve yılbaşı tatillerine karşılık gelen kış gündönümü, büyük fantastik yapımları, özellikle de üçlemeleri gösterime sokmak için iyi bir dönemdir. Yaz mevsimiyse gişe ve aksiyon filmlerinin zamanıdır.

MEVSİMLERİN GÜCÜ

Bir şekilde hava durumunun etkilerinden yalıtıldığımız için mevsimler konusunda fazla bilinçli sayılmayız ve büyük çoğunluğumuz artık ekim ve hasat ritmlerine uygun olarak yaşamıyor. Ancak hem açıkça hem de derinden, yaşamlarımızı ve ruh durumlarımızı etkileyen mevsimler, üzerimizde hâlâ güç sahibidir. Doğal dönüm noktaları ve bir zaman ölçüsü sağlayan mevsimler ve mevsimlik tatiller, bir yazar için kullanışlıdır. Tek bir mevsimin geçişi, bir film açısından etkili bir zaman çerçevesidir. Öyküde mevsimlerde görülen bir değişiklik, kahramanın kaderi ya da ruh durumundaki bir değişikliği simgeleyebilir. Mevsimlerin ritminden feci şekilde uzaklaşmış bir karakterin çevresinde de bir öykü inşa edilebilir.

Yazarken yaptığınız her şeyin, okuyucularınız ya da izleyicilerinizde bir tür duygusal tepki uyandırmayı amaçladığını aklınızdan çıkarmayın. Öyküleriniz her zaman dolu dolu bir tepkisel katarsis patlamasına neden olmayabilir, ama yineleyen çatışma darbeleri ve kahramanınızın önüne çıkan engeller aracılığıyla, bazı tepkilere neden olmalıdırlar. Kahkaha, gözyaşları ya da ürperti biçiminde duygusal bir rahatlama kaçınılmaz hale gelene dek, gerilimi düşürüp yükselterek öykünüze ve karakterlerinize enerji pompalarsınız. İnsanların hâlâ katarsise ihtiyacı var ve iyi bir öykü, bunu sağlamanın en güvenilir ve en eğlenceli yollarından biridir.

SORULAR

1. Sizin yaşamınızda ve öykülerinizde tatillerin ve mevsimlerin rolü nedir? Tatilleri duygusal katarsislerle ilişkilendirir misiniz? Ya karakterleriniz?

2. Mevsimlerin etkilerini görmezden gelir ya da onlara direnirseniz ne olur? Ait olduğunuz kültürün mevsimlik ritüellerine katılmazsanız ne olur?

3. Spor dünyasında katarsisin mevsimlik döngüsü nasıldır? Atletik oyunlara katılmaktan mı, yoksa onları izlemekten mi daha çok katarsis hissi elde ederiz?

4. Rekabetçi televizyon programları ve yetenek yarışmaları neden bu kadar popüler? Bu programlar nasıl bir katarsis hissi vermektedir?

5. Bir grupta dramatik katarsis yaşamanın etkisi nedir? Tıklım tıklım dolu bir salonda bir film ya da tiyatro oyunu seyretmenin, tek başınıza kitap okumak, bilgisayar oyunu oynamak ya da evde televizyon seyretmekten farkı nedir? Hangisini, niye tercih edersiniz?

6. Kitap okumak, sinema, tiyatro ya da bir spor müsabakası seyretmek sizde hiç katarsis benzeri duygular uyandırdı mı? Bu deneyimi tanımlayın ve bunu okuyucuya da hissettirmeye çalışın.

7. Aklınızdan hiç çıkmayan tatil deneyiminiz nedir? Bu deneyim kısa bir öykü, bir perdelik oyun ya da kısa bir film senaryosuna malzeme sağlayabilir mi? Bu çalışmadaki bir karakter katarsis yaşayabilir mi?

8. Mevsimlik döngüde modanın rolü nedir? Moda endüstrisi tarafından yönlendiriliyor muyuz, yoksa her mevsimde farklı renkler giymek doğal mıdır?

9. Sizin toplumunuzda hangi mevsimlik ritüeller düzenleniyor? Bunlardan herhangi birinin katarsis yaratmak gibi dramatik bir etkisi var mı? Bu ritüellerle hangi duygular tetikleniyor?

10. Bir tür duygusal ya da fiziksel tepki tetikleyebilecek durumların peşinde koşan filmlerde neler olup bitiyor? Günümüzde insanlarda bir tepki uyandırmanın güçlüğü düşünülürse, geleceğin film yapımcıları ve öykücüleri katarsis sağlamak için hangi yollara başvuracaklar?



BEDENİN BİLGELİĞİ

BEDENİN BİLGELİĞİ

"Bedeninizde, en derin felsefenizden
daha fazla bilgelik vardır."
—Friedrich Nietzsche"

Öyküleri işleyip anlamak için aklımızı kullanıyorsak da, bir anlatıyla etkileşime girdiğimizde bedenimizin geri kalan kısmında da pek çok şey olur. Bizim gibi varlıklar hakkındaki sanat eserlerine ve öykülere, bedenimizdeki organlarla tepki veririz. Aslında bütün beden, ten, sinirler, kan, kemikler ve uzuvlar bu sürece dahildir.

Joseph Campbell, belli sembolik uyarıcılara kimyasal tepki vermeye programlanmışız gibi, arketiplerin bizimle organlar aracılığıyla konuştuklarının altını çizer. Örneğin herhangi bir türün kocaman gözlü yavruları, sevecenlik ve koruyuculuk gibi bir tepki vermeyi ya da "Ne kadar da şirin!" benzeri laflar etmeyi tetikler. *Shrek* filmindeki Çizmeli Kedi, duygudaşlık istediği zaman gözlerini kocaman açarak, bu silahı nasıl kullanacağını bilmektedir. Duygular karmaşık süreçlerdir, ama bir düzeyde hepsi uyarıcıdır ya da çevreye verilen basit kimyasal tepkilerdir; bu sayede öykücüler her zaman duygusal etkiler elde edebilmişlerdir.

Belli imgeler ya da tabloların, uzuvlarımızda hissettiğimiz otomatik etkileri vardır. Bir ortamdaki figür ya da figürlerden oluşan tablolar, bizleri ya sezgisel -neredeyse hayvani bir düzeyde- ya da uzun bir geleneğin ürünü olan bir duygu yükü taşıyan sahnelerle etkiler. Son Akşam Yemeği, Meryem ile çocuğu imgeleri ve İsa'nın annesinin, ölü oğlunun bedeni üzerine kapanışının tasviri, duygu yüklü dinî tablolardır. Mısır tanrıçası Hathor'un bebeğini emzirmesi ya da İsis'in parçalanan kocası Osiris'in uzuvlarını şefkatle bir araya getirmesi gibi eşit güçteki benzer imgeler eski kültürlerde de

vardır. Savaş sahneleri, dövüşen insanlar ya da canavarlarla kavgaya tutuşan tanrılar ve kahramanlar gibi imgeler karşısında, mücadelecilerden biriyle özdeşleştiğimiz zaman bir gerginlik hissederiz. Cömert ya da koruyucu kişilerin ve varlıkların imgeleri (şefkatli büyükanneler, melekler, Noel Baba) bizlere sıcak bir huzur duygusu verir. Bedenine saplanmış oklarla St. Sebastian'ı ve başka azizlerin gördüğü işkenceleri tasvir eden ortaçağ sanatında olduğu gibi, sempatik karakterlerin fiziksel acı içinde gösterilmeleri bizlerde fiziksel tepkilere yol açar.

Klasik Yunan dramında, hazır bulunanların bedenlerinde güçlü tepkiler ortaya çıkarmak için, gözleri oyulmuş bir şekilde görünen Oedipus gibi şaşırtıcı efektler kullanılmıştır. Eski Yunan tiyatro eserlerinin dili güçlü ve acımasızdır, sert darbeleri ve saçılan kanları tasvir eden canlı ve güçlü sözcük seçimleriyle izleyici sürekli dürtülür. Kanlı eylem sıklıkla sahne gerisinde gerçekleşse de, kana bulanmış bir giysi veya ceset rolündeki aktörlerle, sarsıcı deliller eşliğinde tasvir edilir.

Yunan tiyatrosunu kendilerine uyarlayan Romalılar, imparatorluğun çöküşüne doğru bunu aşırı uçlara götürüp fazlasıyla dejenere etmiş ve vahşileştirmiştir. Sembolik olarak ya da taklit yoluyla gösterilen şiddet, yerini gerçek şiddete bırakmış, Roma halkını eğlendirmek için kurgusal karakterler gitmiş, sahnede gerçekten yaralanan ve ölen hükümlüler gelmiştir. Mitolojik dövüşleri canlandırmak için arenaya çıkan gladyatörler gerçekten ölümüne dövüşmüşlerdir.

1700'lü yılların sonlarında Lyons'dan Paris'e getirilen kukla karakteri Guignol, haşin ve yabani doğasıyla Grand Guignol adı verilen yeni bir sahne oyunu akımı yaratmıştır; dehşet ürpermeleri ve korku titremeleri yaratan bu oyunların konusu işkence, kelle kesme, organ koparma ve insan bedenine yönelik diğer aşağılamalardı.

Hareketli fotoğrafların (sinemanın) halk üzerindeki ilk etkilerini inceleyen gözlemciler, ***Büyük Tren Soygunu***[214] filmiyle birlikte

214 The Great Train Robbery – 1903.

ilk kez üzerlerine doğru bir tren geldiğinde yerlerinden sıçrayan ya da kendilerine doğru bir silah doğrultulduğunda savunmaya geçen izleyicilerden yola çıkarak, sahnedeki imgelerin gerçekçiliğinden ve fiziksel gücünden söz etmişlerdir.

Ellili ve atmışlı yıllarda Alfred Hitchcock, izleyicilerinde fiziksel tepkiler uyandırmakla ün salmıştı; ama bu konuda tek isim o değildi, çünkü bütün iyi yönetmenler bizlere fiziksel ve duygusal açıdan bir şeyler hissettirmek için ellerindeki gereçleri nasıl kullanacaklarını içgüdüsel olarak bilirler. Dehşet içinde soluğumuzu tutmamız, şaşkınlıkla ağzımızı açmamız, ekrandaki gerilim kalkınca rahatlayarak içimizi çekmemiz gibi fiziksel tepkileri sağlamak için ellerinin altındaki her şeye – öykü, karakterler, düzenleme, ışıklandırma, kostümler, müzik, sahne tasarımı, eylem, özel efektler ve psikolojiye – başvuruyorlardı. Aslında dramın gizemi izleyicinin soluğunu düzenlemeye indirgenebilir, çünkü bedendeki bütün organlar kendilerini soluk alıp vermeye göre düzenlerler.

Yetmişli yıllarda Irwin Allen'in zihinden çok bedene hitap eden özel efektlerle dolu filmleri (*Poseidon Macerası*[215], *Gökdelende Panik*[216]) yeni bir eğlence biçimi olarak coşkuyla karşılandı ve bazen de eleştirildi. Çağdaş özel efekt ustaları Spielberg ve Lucas neslinin gelişiyle birlikte, filmler göz ve diğer organları her zamankinden daha ikna edici bir şekilde baştan çıkarabilir hale geldiler.

Yunan ayinlerinde tütsü yakmaktan, üç boyut, IMAX ve ekranda makineli tüfek ateşlendiğinde sarsılan otomatik koltuklar gibi çağdaş teknoloji harikalarına kadar, dram ve eğlencenin fiziksel etkilerini arttırmak için, tarih boyunca birçok deney yapılmıştır. Roma tiyatroları ve stadyumlarında tanrıların varlığı, tütsülerle ya da ıtırlı çiçek yapraklarının yağdırılmasıyla temsil ediliyordu. Ellili yılların deneyleri, üç boyut ve Percepto ile yapıldı; William Castle'ın eşsiz çabasının ürünü olan *Ürpertici*[217] için özel olarak donatılmış

215 Poseidon Adventure – 1972.
216 The Towering Inferno – 1974.
217 The Tingler – 1959.

sinemalarda kullanılan bir efektti Percepto. Beyazperdede bir yaratığın insanların omurgasına yapıştığı korkutucu anlarda, elektronik mekanizmalarla geliştirilmiş sinema koltukları izleyiciyi sarsıyordu.

BİR DEĞERLENDİRME KILAVUZU OLARAK İNSAN BEDENİ

Kendi yazılarınızı ya da başkalarının ürünlerini değerlendirmek kolay değildir. Yanlışları, öykünün size kendinizi nasıl hissettirdiğini, eksikleri tespit etmek güç olabilir. Bazen bir öykünün etkilerini ölçmek ve sorunlarını belirlemek için en iyi yöntem "Bana kendimi – vücudumun verdiği tepki göz önüne alınırsa – nasıl hissettirdi? Herhangi bir fiziksel etki hissettim mi, yoksa beyinden başka bir şeyi ilgilendirmeyen zihinsel bir süreçten mi geçtim? Damarlarımda akan kan hızlandı mı? Ayak parmaklarım hoşnutluk ya da korkuyla kıvrıldı mı? Kahramanın karşılaştığı tehlikeler aslında beni tehdit ediyormuşçasına sinir sistemim teyakkuza geçti mi?" sorularını sormak olabilir. Şayet yanıtlar olumsuzsa, bedene hitap eden bir şey, fiziksel bir tehdit ya da duygusal gerilim gibi unsurlar eksik olabilir.

Zamanla, profesyonel bir öykü değerlendirmecisi olarak bir yazının bende yaratabileceği duygusal ve fiziksel etkileri hissedebilmeye alıştım. Öykünün kalitesini belirlemek için bedenin bilgeliğine güvenmeye başladım. Şayet öykü sıkıcı ve kötüyse bedenim çöker ve sayfaların her biri tonlarca ağırlığa ulaşır. Gözlerim sayfaları tararken kafam düşüp duruyor ve uyumamak için silkiniyorsam önümdeki metnin kötü olduğunu anlarım. Sonunda iyi filmler çıkaracak senaryoların bedenimde tam tersi bir etki yaptıklarını fark ettim. Onlar beni ayık tutarlar. Bedenimdeki organlar birer birer canlanır. İyi anlatılmış, katartik bir öyküyle duygusal ve fiziksel rahatlama yaşayınca bedenim uyanır, aydınlanır, mutlu olur ve beynin zevk merkezlerinde bir takım sıvılar salgılanır; Aristoteles'in deyişiyle "doğru düzgün keyif" alırım.

İyi bir film seyrederken ya da iyi bir romana dalıp gittiğimizde

aslında başka bir bilinçlilik durumuna geçeriz ve beyin dalgalarındaki bu farklılık bilimsel aletlerle ölçülebilir. Belki de soluk alış verişlerdeki değişiklik öykünün hayal dünyasına odaklanmakla birleşerek, bu neredeyse hipnotik etkiyi sağlamaktadır.

Meslek olarak senaryo ve öyküleri eleştirmeyi seçtiğimde çok geçmeden fark ettim ki, aslında benim değerlendirdiğim şey, söz konusu metinlerin organlarımda ne gibi kimyasal tepkileri tetiklediklerıydi. Çevremizdeki çeşitli fiziksel ve duygusal olaylara tepkiler verirken organlarımız gün boyu sıvılar salgılar ve bunun bir film seyretmek ya da romandaki sahneleri aklımızda canlandırmaktan hiçbir farkı yoktur. Travmatik ya da ürkütücü şeyler gördüğümüzde, acil durumlarda, vücudumuz yaşam çekirdeğini koruyabilmek için belli işlemleri durdurur.

İngilizce'deki "horror" (korku) sözcüğü Latince'deki tüylerin diken diken olması deyişinden gelir ve tuhaf olayların, alışıldık düzene ters düşen şeylerin bedenlerimizdeki otomatik tepkisini yansıtır. Böylesi manzaralar, soğuk havaya verdiğimiz tepkiyi andıran fiziksel bir tepkiyi tetikler. Minik kaslar kollardaki tüylerin kalkmasına neden olur, bu tepkiye tüylerin dikilmesi anlamına gelen "horripilation" adı verilir. Korku, tüylerin diken diken olmasıdır. Bazı bilim adamları bunun çok eski bir yaşam içgüdüsü olduğunu öne sürmektedirler; tehdit edildiğinizde kabaran tüyler, sizi daha büyük ve daha korkutucu gösterecektir, tıpkı tehlikeyle karşılaşan birçok hayvan türünün yaptığı gibi.

Duyusal deneyim tasarımcılarına bir ipucu: Aniden bastıran serin bir hava izleyicilerde ürpertici bir etki tetikleyebilir, özellikle duygusal ve müziksel yönlendirmelerle buna hazırlanırlarsa. Bu ürperme de korkunun ölümcül titremesini, korkuyla karışık saygı, hayret ya da ruhsal yeniden doğum gibi fiziksel tepkilerin daha yüksek biçimlerini tetikleyebilir.

Bedenimizdeki kasların, özellikle kollarımız ve sırtımızdakilerin, istemdışı dalgalanmaları veya kasılmaları şeklinde tanımlanan

ürperme etkisi, korkuya ek olarak başka duygusal etkilerle de ilgilidir. Dinsel huşu ya da derin psikolojik içgörüler, Tanrı'nın hoşnutluğunu gösteren işaretler ya da bir düşüncenin haklılığı konusunda bedenden onay gelmesi gibi durumlar oldukça keyifli ürpermelere sebep olabilirler. Bu türden ürpermelere Fransızca'da "frisson" deniyor; bu fenomeni bir öykü sorununu çözmeye aşırı odaklandığımda, özellikle başkalarıyla ortak çalıştığım bir anda fark ettim. Değişik düşünceler denerken birinin söylediği bir şey bende bir ürperme tepkisini tetiklerdi. Omurgamdan aşağı bir titreme geçtiğini, neredeyse binlerce küçük çakıl taşının sırtımdan aşağı yuvarlandığını hissederdim. Yağmur çubuğu sesi gibiydi, kurutulmuş bezelyeyle doldurulmuş içi oyuk ahşap silindirlerden yapılan ve sesi yağmurun sesini andıran şu araçlar. Bazen bunu ya da buna benzer bir şeyi, tartışmadaki diğerleri de hissederler, bedenlerinin sarsıldığını görebilirim. Ürperme odada dolaşır.

Bu fiziksel tepkilerin değerini bilmeyi öğrendim, çünkü onlar bana gerçek, doğru ve güzel bir şeyle karşı karşıya olduğumu söylüyorlar. Bu oturumlarda bazen bir sorunun yanıtı varlığımın birçok düzleminde birden çınlar ve öykünün daha iyi, daha gerçekçi veya daha eğlenceli olacağına dair hafif bir fiziksel sinyal alırım bedenimden. Bu sayede, sanat ve duygular konusunda neyin doğru olduğuna dair bir iç sistem bulunduğunu ve bu sisteme uygun ürünler çıkardığımızda bedenimizin hoşnutlukla karşılık verdiğini anladım. Tıpkı fizik teorileri veya matematik çözümlerinin zarifliği gibi öykü sorunlarının çözümleri de belli bir güzellik ve inceliğe sahip olabilirler. Belki de çözümün bir tür evrensel gerçeğe ya da evrendeki olmazsa olmaz bir gerçekliğe uyum sağladığını hissederiz.

Öyküler organlara farklı düzeylerde hitap ederler ve Hint çakra sistemine yansıdığı gibi duygusal gelişimin bir hiyerarşisi vardır. Bunların, bedendeki birçok görünmez ama oldukça gerçek yaşam merkezleri olduğuna ve çoğunun omurga çevresinde yer aldığına inanılır. Her biri farklı bir işlevi üstlenen yedi başlıca çakra vardır,

bunlar bedenin yabani arzularından ruhun en yüce amaçlarına doğru yükselirler. Çakra yüzük veya daire anlamına gelir ve çakralar önemli organların yakınlarında bulunan yüzük benzeri enerji merkezleri olarak bilinir. Kişinin ruhsal durumuna bağlı olarak açılıp kapanabilen lotus çiçekleri biçiminde resmedilmişlerdir. Bir kişinin gelişim ya da en azından gelişim ihtimali aşamalarının haritasını oluştururlar; çünkü hayatta kalmak, cinsellik ve güç gibi hepsi de belden aşağıda bulunan ilk üç seviyeyi çok az insan aşabilir. Bazıları yürek çakrasına gelip aşkı yaşayacak kadar şanslıdırlar. Başka güdülerin ifadesine izin veren boğaz çakrasına pek az insan ulaşır. Yazarlar ve sanatçılar bu gruptan olabilirler. Altı çakranın ruhsal aydınlanmasıyla "üçüncü göz" açılabilir ve bazen psişik yetenekler elde edilebilir. Çok az sayıdaki kutsal insan için yedinci ya da taç çakra açılır ve kişiyi bütünüyle uyandırarak kutsal zarafetin suyuyla yıkar.

Değişim ve gelişim aşamaları için metaforlar sağlayan bu simgeler, bir karakterin gelişiminin haritasını çıkarmakta kullanışlı olabilirler. Kimileri duygusal gelişim merdivenini alışıldık düzende çıkmak yerine, farklı etkiler ve birçok olası kombinasyonla değişik seviyelerdeki birkaç ya da daha fazla çakrayı açmak üzere basamak atlayabilirler. Bazı çağdaş Hint bilgelerine göre, Hitler'in güç ve boğaz çakraları çok açıktı ve bu durum onu, sesiyle askeri güçleri uyandırabilen ve duyguları hareketlendirebilen etkili bir konuşmacı yapıyordu; ama diğer çakraları muhtemelen sımsıkı kapalıydı.

Teoriye göre birçok yöntemle uyarılabilen çakraların her biri belli renkler, kokular ve özellikle seslere duyarlıdır. Sağlıksız çakraların, gong titreşimleri, çanlar, davullar ve trompetlere maruz bırakılarak açılabileceği ya da temizlenebileceği varsayılır. Filmlerdeki büyük duygusal atılımlar yüksek çakraların açılışına benzer ve müzikle eylemin zirveye ulaşmasıyla vurgulanıp geliştirilirler.

Hollywood stüdyoları için öykü malzemesi değerlendirirken çağdaş senaryoların bedenin çeşitli duygusal ve fiziksel merkezleri-

ne ne şekilde bağlı olduklarını düşünmeye başladım ve iyi öykülerin beni en azından aynı anda iki organımdan birden etkilediğini gözlemledim; örneğin gerilim, kalp atışlarımı hızlandırırken bir karakterin ölümü karşısında boğazım düğümlenir. Ağlamalı, soluğum kesilmeli, ürpermeli, kahkaha atmalıyım; bu fiziksel tepkileri ne kadar hissedersem öykü o kadar iyi demektir. Duygusal bir durumun tüm olasılıklarını keşfedebilmek için, iyi bir öykünün bütün organlara hitap etmesi gerekir. Bir öykü değerlendirmecisi olarak benim özdeyişim şu: "Şayet en az iki organımın sıvı salgılamasına neden olmuyorsa o metin iyi değildir."

Bu bağlamda, önceki sayfalarda incelediğimiz katarsis, en büyük duygusal ve fiziksel tetikleyicidir. Karşılaştığımız her dram ve öyküden küçük dozlarda katarsis alabiliriz; ama o en büyük katarsis, sisteminizi toksinlerden temizleyen veya tamamen yön değiştirmenizi sağlayan, bedenin bütününde gerçekleşen duygusal ve fiziksel kasılma, oldukça nadirdir. Bu müdahaleye hergün maruz kalmak istemezsiniz, çünkü katarsis genellikle önceliklerin ve inanç sistemlerinin radikal biçimde yeniden düzenlenmesi anlamına gelir. Ama bir öykü ve dinleyici uygun koşullarda karşılaştıklarında bu yine de gerçekleşir, bu yüzden birçok kişi gösteri ve sanat dünyasına girmeyi istemektedir. Bunu hissetmişlerdir bir kere. Güzel ve gerçek, dürüst ve gerçekçi bir çalışmaya tanık olmak, cama indirilen bir çekiç gibi sizi sarsar ve deneyimlerinizi yeni bir perspektife yerleştirir. Ailenizle, ülkenizle, insanlığınızla, kutsal değerlerinizle ya da inandığınız şeylerle sağlam bir bağlantı içinde olduğunuzu farkettiğiniz o anın derin ürpertisini yaşamış olabilirsiniz. Bir öykü nadir olarak bize en derin seviyede ulaşır ve yeni bir dünya görüşü ya da yaşamak için yeni bir neden sağlayabilir; belki de o öykünün bize gerçeği ulaştırabilmesi için hazır olmamız gerekmektedir. Kimi insanların sanatçı ve öykücü olmayı ve gizemin bir parçası haline gelip başkaları için bu olasılığı yaratmayı istemelerine hiç şaşırmamalı.

SORULAR

1. Bir şarkıcı ya da bir sanatçının sarsıcı performansını veya güçlü bir dramatik deneyimi izleyince hangi hislere kapılıyorsunuz?

2. Özellikle keyif aldığınız ya da sizin için bir anlam ifade eden bir öykü düşünün. Organlarınızı nasıl etkiledi?

3. Sizin açınızdan hangi simgeler ya da tablolar sarsıcı veya anlamlı? Hislerinizi başkalarının da yaşayabilmesi için onları nasıl tanımlarsınız?

4. Bedeniniz, korkutucu ya da yaşamı tehdit eden durumlara nasıl tepkiler verdi? Bu deneyimi kapsayan kısa bir öykü veya bir kısa film senaryosu yazın.

5. Bir korku filmi izleyin ve film yapımcılarının düzenleme, gerilim, müzik ritmi, renkler vb. ile soluğunuzu nasıl düzenlediğini gözlemleyin.

6. Hangi türden sahneler sizi daha çok duygulandırır veya sizde en güçlü fiziksel tepkileri uyandırır? Belli duygusal veya fiziksel tepkileri – tüyleri diken diken etmeyi, gözyaşı döktürmeyi ya da kahkaha attırmayı – hedefleyen bir dizi sahne yazın.



YOLA GÜVEN

YOLA GÜVEN

"Yaşam yolculuğunun ortasında, karanlık bir ormanda buldum kendimi, çünkü kaybetmiştim doğru yolu."

Cehennem'in başlangıcında böyle söyler Dante ve ben de kendimi yaşam yolculuğumun bir aşamasında böyle buldum; Kaliforniya'daki Big Sur yakınlarındaki ormanda yürüyüşe çıktığımda. Karanlık bir ormandaydım ve kaybolmuştum. Üşümüştüm, açtım, titriyordum, tükenmiştim ve yaklaşan geceyle birlikte paniğe kapılmıştım.

Yağmurlu bir kış olmuştu, yıllarca süren kuraklığın ardından birbiri ardına gelen fırtınalar yamaçları suya doyurmuştu. Kendi yaşamımdaki ağır hava koşullarının altında ezildiğimi hissediyordum ve kuzeye, Big Sur'a, kaybettiğim şeyleri – yalnızlık, huzur, açıklık – bulmaya gelmiştim. Önemli iş sahalarında ve ilişkilerde başarısızlığa uğradığımı hissediyordum, hangi yöne gitmem gerektiğinden emin değildim. İstikametim konusunda bazı kararlar almalıydım ve kırlara gitmenin, beni içinde bulunduğum karmaşadan kurtarıp gelecekle ilgili bir takım önseziler sağlayacağını biliyordum içgüdüsel olarak.

Orman İşletmesi'nin, tabelalarla dolu, Big Sur'un yabani kanyonlarına uzanan yoluna çıktığımda, yolun bazı yerlerde güçleştiğine dair bir uyarı görmüştüm. Son yağmurlar yüzünden yolun yer yer ıslak ve çamurlu olacağını hesaba katmıştım, ama çok geçmeden kış fırtınalarının hassas yamaçlardaki vahşi etkisini küçümsemiş olduğumu fark ettim. Bütün dağ silsilesi artık yavaşça kanyonlara süzülmeye başlayan devasa bir süngeri andırıyor, akla hayale gelmeyecek kadar çok su yeni kanyonlar ve dereler açıyordu. Çoğu dönemeçten sonra önümdeki patikanın elli metrelik bölümünün ortadan kalktığını görüyordum, çünkü bütün bir yamaç sularla sü-

rüklenip gitmiş, geriye keskin kayaçlardan aşağı dökülen şelaleler kalmıştı. Günışığına yeni çıkan kayalar kolaylıkla kırılıp parçalara bölünerek yamaçlardan aşağı akıyorlardı ve bunlar bataklık kumu kadar tehlikeliydiler. Yamacın çöktüğü kısmın ilerisinde patikanın devam ettiğini görebiliyordum ve kayalıkları aşıp ellerimi ve ayaklarımı düşen parçalara geçirerek yengeç gibi ilerlemekten başka çarem yoktu. Dağın çevresinde elli altmış metre kadar devam ettikten sonra aynı yöntemle geçilmesi gereken bir başka çamur deryasıyla karşılaştım.

Başlangıçta harikaydı, tam da aradığım gibi vahşi doğadan bir parça vardı karşımda. Ama çamurlu suyla dolu keskin, kaygan yamaçlardan üçüncüsünü veya dördüncüsünü geçtikten sonra bu süreç kabak tadı vermeye başladı. Alışkın olmadığım bu çabayla kollarım ve bacaklarım titremeye başladı, el ve ayak parmaklarıma kramplar girdi. Soğuk havada birbiri ardına ıslanıp kurumaktan tenim ve giysilerim buz kesmişti. Sapsarı çamur ve taş parçalarıyla kaplı bütün yamaç ayaklarımın altında sarsılıyor, ağır çekim bir toprak kaymasıyla akıyor gibi geliyordu bana. Onuncu geçitte kaygılanmaya başlamıştım. Bir saat alması gereken yürüyüş üç saattir sürüyordu ve görüş mesafesinde herhangi bir bitiş noktası yoktu. Birkaç kez çamurun içine gömüldüm ve kasılmış parmaklarım ve titreyen kollarımla ufalanan kayalara yapışarak kendimi zor kurtardım; şayet düşersem düz ve sert bir şeye çarpmadan önce metrelerce havada uçacağımı biliyordum.

Ardından serüvenim beni dağın serin ve gölgeli tarafına ulaştırdı; kıyısına geldiğim geniş yarıkta, bütün bir dağ parçası düşüp kanyonun derinliklerinde kaybolmuş, arkasında geçmesi bir hayli zor, bina boyunda keskin kaya dişleri bırakmıştı. Geri mi dönsem, yoksa devam mı etsem bilemiyordum. Kalan kuvvetimi titizlikle ölçmeye başladım ve ölümün kıyısındayken gelen o ilkel, içgüdüsel aşırı-farkındalığı hissettim. Güneşin ufukta ağaçlardan oluşan çizgiye doğru battığını izlerken yaşam enerjimin azaldığını, gazete-

lerde okuduğunuz, Kaliforniya'ya özgü klasik trajedilerden birini yaşadığımı düşünüyordum. Budalanın biri geceleyin ormanda kaybolur ve kanyona düşüp boynunu kırar ya da günlerce başıboş dolaştıktan sonra açlıktan ölür. Bu her zaman oluyordu. Şimdi de sıra bana mı gelmişti?

Yükselen farkındalığımla birlikte bedenimde kalan enerjiyi neredeyse kalorisi kalorisine biliyordum. Yanımda çok az yemek vardı, yalnızca bir avuç kuru yemiş getirmiştim ve hepsini bitireli çok oluyordu; fıstık ve kuru üzümlerle anında yüklenen enerjiyi keskin kayaçlardan tırmanırken nasıl tükettiğimi ve birkaç dakika içinde nasıl güçsüz düştüğümü gözlemliyordum. Yaşamı kuşatıp koruyan çizgi ne kadar inceydi! Bu noktadan sonra attığım her adım için gereken enerjinin yedek depolardan çekildiğini biliyordum. Yaşamımın kum saatindeki taneciklerin kaçınılmaz olarak aşağı aktıklarını görür gibiydim.

Geri mi dönecektim, devam mı edecektim? Önümdeki yol belirsizdi. Toprak kaymasının öteki yanında yolun yeniden düzelip düzelmediğini göremiyordum ve yarığın engebeli yüzeyini geçmenin çok güç olduğunu biliyordum; ama devam edeceksem tek yol buydu. Şimdiye dek harcadığım kadar enerjiyi ya da daha fazlasını harcayacaktım ve karşı taraftaki ağaçların arasında yolu yeniden bulacağımın bir garantisi yoktu. Yaklaşan geceyle birlikte vahşi doğanın derinliklerine dalıyor olabilirdim.

Geri dönmeyi ve çok büyük güçlüklerle geçtiğim yolda izimin üzerinden ilerlemeyi düşündüm, ama bunu yapmaya kalkarsam öleceğimi korkunç bir kendimden eminlikle biliyordum. Kasılmış ellerim birer pençeden farksızdı ve neredeyse işe yaramaz hale gelmişlerdi. Kollarım ve bacaklarım titriyordu, o çamurlu kayaç yığınlarından geri dönmeye kalkarsam düşeceğimi kesinlikle biliyordum; özellikle de karanlıkta.

Böylelikle gücümü topladım ve dağ yamacında önemsiz bir nokta, bir karınca gibi tırmanmaya başladım. Bu kayaları binlerce

metre göğe yükselten ve şimdi de onları parçalayan yoğun güçlerden çok etkilenmiştim. Sonunda ağaçlığa geçmeyi başardım; tükenmiş, üşümüştüm ve gücümün sonuna geldiğimi hissediyordum; ama şimdi karşımda başka bir sorun vardı. Patika neredeydi? Hiçbir tabela yoktu. Bulanık keçiyolları beni karanlığın, makiliğin, peri masallarındaki lanetli şatoları çevreleyenlere benzeyen, geçilmesi mümkün olmayan soğuk çalılığın içine sürükleyecek gibiydi. Dallar yüzümü ve ellerimi kesiklerle doldururken doğru yolu bulabileceğim umuduyla yamaçta bir aşağı bir yukarı yürüdüm; ama giderek umutsuz ölçüde kayboluyor ve gece yaklaştıkça çılgına dönüyordum. Oradan çıkmam gerekiyordu. Hazırlıksız bir şekilde geceyi ormanda geçirmenin çok kötü bir fikir olduğunu biliyordum. İnsanlar burada açıkta kaldıklarında her zaman ölüyorlardı. Dağlardaki havanın tıpkı su kütleleri gibi günün değişik saatlerinde aktığını ilk kez fark ettim. Yamaçtan aşağı inen soğuk hava kanımı donduruyor ve gücümün son kalıntılarını da kendine katarak dipsiz kanyonu dolduruyordu.

"Kaybolmak" sözcüğünden korkuyor ve onu reddetmeye çalışıyordum; ama kabullenmeliydim. Kanyona inen siyah ağaçların gölgelerini izlerken tanımadığım duygular ve düşünceler sardı içimi. Yüreğim göğsümü sıkıştırdı ve ellerim titredi. Orman benimle konuşuyor, bana sesleniyordu. Milyonlarca yaprak bir anda çırpınarak "Gel," dediler, bir cadının sesiyle. "Sıkıntını kolayca geçirmek için bir yol sana. Bize katıl! Atla! Koşmaya başla ve kendini şu uçurumdan aşağıya bırak. Bir anda her şey bitmiş olacak. Her şeyi biz hallederiz." İşin tuhafı şu ki, bu sesleniş bana kısmen uygun ve mantıklı geldi; o korkunç anın bitmesini istediğim doğruydu.

Ama beynimin bir başka kıvrımı geri adım attı ve "dehşete düşmek" denilen oldukça yaygın bir psikolojik durum yaşadığımı fark etti. Her şeye bir isim koyma yeteneğine sahip Yunanlılar buna panik demişlerdi, çünkü bunun, doğa tanrısı Pan'ın bir ziyareti olduğunu düşünüyorlardı; ölümlülere esin veren keçi ayaklı, flüt çalan

Pan, aynı zamanda buyruğu altındaki korkunç kuvvetlerle onların dirençlerini kırıp, budalaca şeyler yapmalarına ve ölmelerine neden olabiliyordu.

Tarih öncesinden kalma ormanın ikili doğasını temsil eden korkutucu silüetleri, eski Avrupa ve Rus halk masallarındaki cadıların varlığını da hissetmiştim. O masallardaki kahramanlar, cadıların ormanlar gibi olduklarını, sizi çabucak çözüp yok ederek harcayabileceklerini; ama onları nasıl hoşnut edeceğinizi ve onurlandıracağınızı öğrenebilirseniz tıpkı şefkatli büyük anneler gibi sizi destekleyip koruyacaklarını, düşmanlarınızdan saklayacaklarını ve size yiyecekle barınak sağlayacaklarını öğrenirlerdi. O an orman bana en çirkin ve en cadoloz yüzünü gösteriyordu. Orada bir yerlerde yaşayan kötü ve aç bir şey vardı, tıpkı "Hansel ve Gretel" masalındaki cadı gibi; ama bu, bütün ormana yayılmıştı. Başım büyük beladaydı.

Durup derin bir nefes aldım. Korkmuş bir hayvan gibi koşuşturmama neden olan beynim, bu basit eylemle birlikte açıklık ve sağduyuyla doldu. Düzgün nefes almadığımı fark ettim, soluk soluğa kalmak beynimi oksijenden yoksun bırakmıştı. Yorgunluk ve soğuk yüzünden hafif bir sarsıntı geçiriyordum; damarlarımdaki kan kafamdan ve uç organlarımdan çekilerek yaşam merkezini koruyup sıcak tutmaya çalışıyordu. Birkaç derin soluk aldım ve kanın beynime geri döndüğünü hissettim.

Amaçsız bir şekilde sağa sola koşturmaktansa çevreme göz gezdirdim ve içimde eski, içgüdüsel bir şey buldum: Tehlikeli bir durumda ne yapılacağı konusunda güvenilir bir içgüdü.

Tam o anda günışığı kadar belirgin bir ses yankılandı kafamda. "Yola güven," dedi. Bunu gerçekten duydum, bedenimin derinlerinde bir yerlerden gelen bir ses bu cümleyi kurdu. Ama bu düşünceyle dalga geçerek güldüm. "Sorun bu," dedim kendi kendime. Yol yoktu ki! Orman İşletmesi'nin patikasına güvenmiştim ve geldiğim yer ortadaydı. Yarım saattir yolu arıyordum, burada değildi işte. Daha büyük bir bağlamda, yaşamımı kapsayan ölçüde, son bir-

kaç yıldır doğru yolun izini kaybetmiştim.

"Yola güven," dedi ses, yeniden; sabırlı ve kararlıydı. Bir yol olması gerektiği ve ona güvenebileceğim konusunda bir kesinlik vardı bu seste.

Başımı öne eğdim ve otların arasında bir açıklık gördüm: Bir karınca yolu. Benim paniğimden habersiz karıncalar, bitimsiz bir sıra halinde minik işleriyle ilgileniyordu. Görebildiğim tek yolu, karınca patikasını izledim bakışlarımla.

Karıncalar beni çalıların altında, biraz daha büyükçe bir açıklığa götürdüler; böğürtlenlerin içinden geçen bir tünele benzeyen bu yol, tarla fareleri ve diğer küçük yaratıklar tarafından kullanılmıştı. Çok geçmeden daha da geniş bir patikaya geldim, bu zikzaklı geyik yolu kolay basamaklarla dağa tırmanıyordu. Patikayı izleyerek ilerledim. Geyiklerin yolu, tıpkı Ariadne'nin ipinin Theseus'u labirentten çıkarması gibi beni bu dolambaçtan kurtardı. Birkaç adım sonra bir açıklığa geldim, bu dağ düzlüğünde güneş hâlâ parlıyordu. Karşı tarafta bakımlı bir yol buldum ve Orman İşletmesi patikasına, doğru yola, dönüş yoluna kavuştuğumu anladım.

Sakinleşmiş bir kafayla yürürken kişisel karmaşam açıklık kazandı. "Yola güven," demişti içimdeki ses ve ben bunu şöyle anladım: "Yaşamının bir sonraki aşamasına ilerlemeyi sürdür. Geri gitmeye çalışma, felç olmaya ya da panik yapmaya izin verme, yürümeye devam et. İçgüdülerinin iyi ve doğal olduklarına, seni daha mutlu ve güvenli bir yere götüreceklerine güven." Ardından yürüyüş yolu, itfaiye kamyonu genişliğinde bir yangın yoluyla kesişti ve yarım saat içinde, huzurlu Volkswagen'imi park ettiğim ana yola çıktım. Güneş hâlâ batı ufkunda ışıldıyordu, ama geride bıraktığım kanyonlara kapkara gecenin çöktüğünü ve orada ölebileceğimi biliyordum.

Beni dişlerinin arasında tutan dağlarla ormana bakarken, "Yola güven," deyişiyle bana bir yetenek verildiğini fark ettim ve şimdi bunu size aktarıyorum. Kaybolup kafanız karıştığında, seçtiğiniz ya

da sizi seçen yolculuğa güvenebilirsiniz. Bu, sizden önceleri birilerinin bu yolculuğa, yazarın yolculuğuna, anlatıcının yolculuğuna çıktığı anlamına gelir. Siz ne ilk ne sonsunuz. Bu deneyiminiz eşsiz, bakış açınız değerli; ama sizler aynı zamanda türümüzün başlangıç günlerine kadar uzanan bir geleneğin parçasısınız. Yolculuğun kendi bilgeliği vardır, öykü yolunu bilir. Yolculuğa güvenin. Öyküye güvenin. Yola güvenin.

Cehennem'in başlangıcında Dante'nin dediği gibi, "Yaşam yolculuğunun ortasında karanlık bir ormanda buldum kendimi, çünkü kaybetmiştim doğru yolu." Sanırım hepimiz, çeşitli yöntemlerle bunu yapıyor, kendimizi yazı hayatımızın yolculuğunda buluyoruz. Karanlık ormanda Kendimizi arıyoruz. Size şans ve serüven diliyor, kendinizi kendi yolculuğunuzda bulmanızı umuyorum. Bon voyage.

KAYNAKÇA

Benet's Reader's Encyclopedia, Harper & Row 1987

Bolen, Jean Shinoda, M.D., Goddess in Everywoman, Harper & Row 1985

Bolen, Jean Shinoda, M.D., Goddess in Everyman, Harper & Row 1989

Bulfinch, Thomas, Myths of Greece and Rome, Penguin Books 1981

Campbell, Joseph (Bill Moyers ile birlikte), The Power of Myth, Doubleday 1988

Campbell, Joseph, The Hero with a Thousand Faces, Bollingen Series / Princeton University Press 1973 ; Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, Kabalcı Yayınevi 2000

Davidson, H. R. Ellis, Gods and Myths of Northern Europe, Penguin Books 1984

Graves, Robert, The Greek Myths, Penguin Books 1979; Yunan Mitleri, Say Yayınları 2004

Halliwell, Leslie, Filmgoer's Companion, 8. Baskı, Charles Scribner's Sons 1983

Homer, The Odyssey, çev. E. V. Rieu, Penguin Books 1960; Odysseia, Can Yayınları 1997

Johnson, Robert A., He: Understanding Masculine Psychology, Harper & Row 1977

Johnson, Robert A., She: Understanding Feminine Psychology, Harper & Row 1977

Johnson, Robert A., We: Understanding the Psychology of Romantic Love, Harper & Row 1983; Biz: Romantik Aşkın Psikolojisi, Okuyan Us Yayınları 2001

Knight, Arthur, The Liveliest Art, New American Library 1957

Lattimore, Richmond, The Iliad of Homer, University of Chicago Press 1967

Leeming, David, Mythology, Newsweek Books 1976

Levinson, Daniel J., The Seasons of a Man's Life, Ballantine Book 1978

Luthi, Max, The Fairytale as Art Form and Portrait of Man, Indiana University Press 1987

Mast, Gerald, A Short History of the Movies, Bobbs-Merrill 1979

Murdock, Maureen, The Heroine's Journey: Women's Quest for Wholeness, Shambala 1990

Pearson, Carol S., Awakening the Heroes Within, Harper San Francisco 1991

Propp, Vladimir, Morphology of the Folktale, University of Texas Press 1979; Masalın Biçimbilimi, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları 2008

Wheelwright, Philip, Aristotle, The Odyssey Press 1955

yazarın yolculuğu

Christopher Vogler

Dünyanın dört bir yanından binlerce yazara yol göstererek, senaryo ve öykü yazım teknikleri konusunda devrim yapan "Yazarın Yolculuğu" şimdi Türkçe'de!

İyi bir öykü yazmanın sırrı nedir? Milyonlarca kişiyi etkileyecek bir senaryo nasıl yazılır? Kahramanlar ve yan karakterler nasıl yaratılır? Olay örgüsü kurgulanırken nelere dikkat edilmeli?

Önde gelen Hollywood film şirketlerine öykü danışmanlığı yapan Christopher Vogler, "Yazarın Yolculuğu"nda, öykücülüğün büyülü dünyasına götürüyor okurları. Joseph Campbell ve Jung'un çalışmalarından yola çıkarak, bir öykü anlatmanın binlerce yıldır değişmeyen temel ilkelerini ayrıntılarıyla ele alan kitap, mitolojinin derinlere uzanan kökleriyle günümüz öykücülüğü ve film senaryoları arasındaki ilişkiyi, bütün okurlar tarafından rahatlıkla takip edilebilecek bir üslupla anlatıyor. Hitchcock'un başyapıtlarından *Yıldız* [redacted]*şları* serisine ve *Ucuz Roman*'a kadar birçok filmden alınan örnekler, beyaz perdenin en başarılı yapıtlarına ışık tutuyor...

"Yazarın Yolculuğu", hem öykü ve senaryo yazarları hem de eleştirmenler için vazgeçilmez bir kaynak, bir başucu kitabı...

sanat - 07
ISBN 978-605-4054-22-0
9 786054 054220



Christopher Vogler

Christopher Vogler Twentieth Century Fox, Disney gibi başlıca Hollywood film şirketlerinde çalışan tecrübeli bir öykü danışmanıdır. UCLA'da öykü analizi dersleri ile başlayan eğitmenlik kariyerine dünyanın farklı köşelerindeki sinemacılara ve yazarlara verdiği seminerlerle devam etmektedir. Aslan Kral, Dövüş Kulübü, İnce Kırmızı Hat gibi filmlerin öykülerinin oluşturulma sürecinde etkin bir rol olmuştur. Halihazırda Paramount Pictures'da film projelerine danışmanlık yapmaktadır.

okuyan