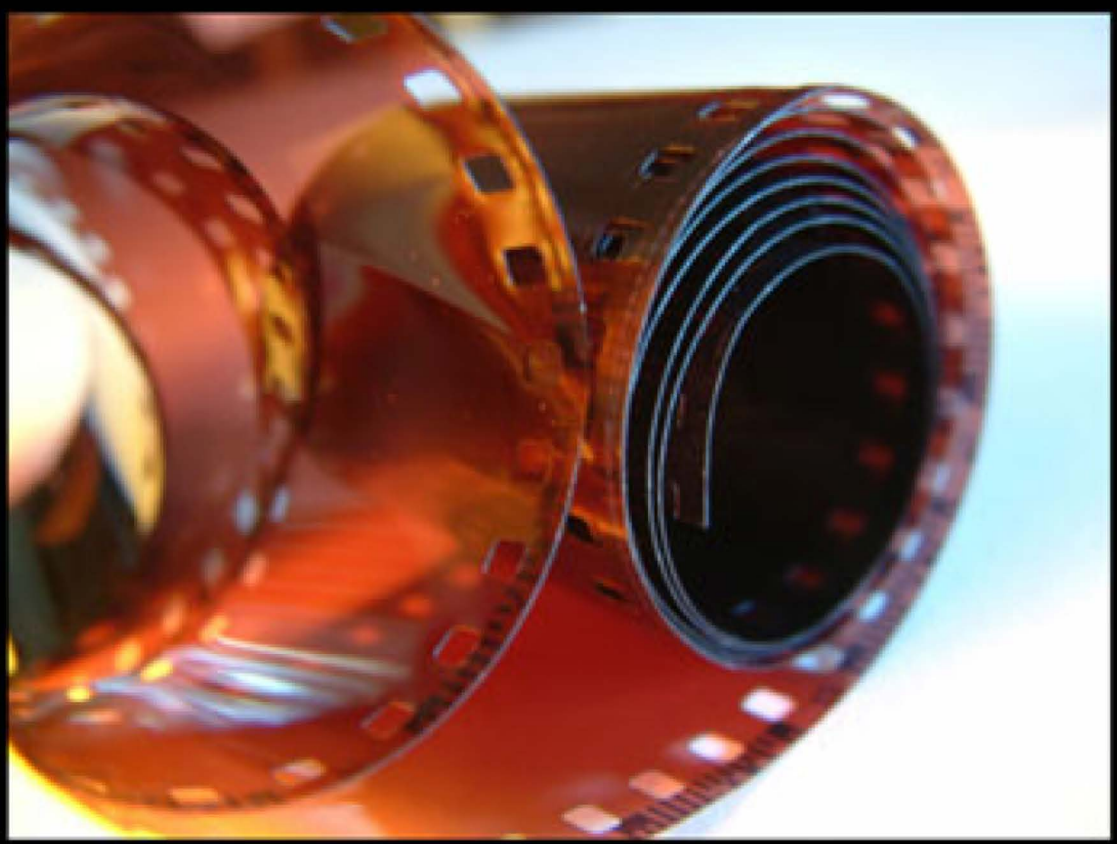
ömer tecimer



sinema
modern mitoloji

plan b

Sinema
Modern Mitoloji

Ömer Tecimer

Sinema
Modern Mitoloji

Ömer Tecimer

İnceleme ve Araştırma 2

Bu kitabın Türkçe yayım hakları Plan B® San. ve Tic. Ltd. Şti.'ne aittir.
Tanıtım için yapılacak kısa alıntılar dışında
yayıncının yazılı izni olmaksızın hiçbir yolla çoğaltılamaz.

© 2005 Ömer Tecimer

Yayıma Hazırlayan
Deniz Vural

Editör
Arzu Taşçıoğlu
D. Fatma Türe
H. Budak Akalın

Kapak Tasarımı
Arzu Taşçıoğlu

Kapak Fotoğrafı
Plan B®

Dizgi
Plan B®

Baskı ve Cilt
Mart Matbaacılık Sanatları Ltd. Şti. Tel: (0212) 321 2300 pbx

Birinci basım Temmuz 2005 (Baskı adedi 1000)
İkinci basım Temmuz 2006 (Baskı adedi 1000)

ISBN 975-8723-11-1

Plan B® İletişim, Tasarım, Tanıtım, Yayıncılık ve Yapımcılık San. ve Tic. Ltd. Şti.
Meşrutiyet C. Kıblelizade S. Tepe Han 1/6 Şişhane 80050 İstanbul
Tel: (0212) 251 4023 Faks: (0212) 251 4024
www.planb.com.tr
e-posta: info@planb.com.tr

Dilâ'ya

facilis descensus Averno...
sed revocare gradum superasque evadere ad auras,
hoc opus, hic labor est.

kolaydır Cehennem'e inmek...
ama dönmek geri, yukarı açık havaya çıkmak,
işte dert burada, buradadır çile!

Vergilius
(*Aeneis, VI. Kitap*; 126, 128–129)

İçindekiler

11 Başlarken...

13 Mitos

Gerçek ve Köken, 14
Mitos ve Psike, 15
Mitos ve Din, 16
Mitos Türleri ve İşlevleri, 16
Mitos ve Ritus, 19
Mitos ve Edebiyat, 20
Mitoloji, 23
Mitosun Özü, 25

29 Ritus

Ritusun Nitelikleri, 30
Simgesellik, 30
Sacra-Casta, 31
Toplumsallık, 32
Yararsızlık ve Yineleme, 34

Ritus Türleri, 35
Ritusun İşlevleri, 37
Antropolojide Başlıca Yaklaşımlar, 39
Ritus, Mitos ve Drama, 43

48 İnisiyasyon

Arkaik Toplumlar, 49
Antropolojinin Verileri, 52
Kabile İnisiyasyonları: Erginlenme, 53
Kadın İnisiyasyonları, 57
Ezoterik-Dinsel İnisiyasyonlar, 58
Büyüsel İnisiyasyonlar, 59
Evrimsel Yorum, 60
Psikanalitik Yorum, 62
Toplumbilimsel Yorum, 64

69 Dramanın Kökeni

CSA (Cambridge Antropoloji Okulu) ve Ritus Kuramı, 70
Kirby ve Şaman Kuramı, 73
Performans Kuramı, 75

79 İnisiyasyon ve Halk Masalları

Halk Edebiyatı ve Trans Teknikleri, 83
Masalların Erginlenmeci İşlevi, 87
Kırmızı Başlıklı Kız, 88

93 Jung ve Arketipler

Arketip, 93
Bilinçdışı ve Arketipler, 95
Arketip Türleri, 98

104 Monomitos

Monomitos, 106
Kahramanın Ardında, 112
Sinemada Kahraman, 117

122 Kahramanın Yolculuğu

Arketipler: Karakterlerin Üstlendikleri Roller, 123
Kahraman, 124
Akıl Hocası, 126
Eşik Bekçisi, 127
Müjdeci (Haberci), 128
Biçim Değiştiren, 129
Gölge, 130
Oyuncu (Hileci), 131
Karakter Çemberi, 132
Gündelik Dünya, 134
Serüvene Çağrı, 138
Çağrının Reddi, 143
Akıl Hocası, 147
Serüven Eşiği, 154
Sınavlar, Dostlar, Düşmanlar, 159
Mağaraya Doğru, 165
Ateşten Gömlek, 167
Kutsal Evlilik, 171
Baştan Çıkarma, 173
Baba ve Kefaret, 174
Tanrılaştırma (Apotheosis), 176
Ödül, 178
Dönüş Yolu, 182
Dönüşün Reddi, 184
Büyülü Kaçış, 185
Kurtuluş, 186
Eşik Dövüşü, 187
Diriliş, 189
İksirle Dönüş, 192

197 The Matrix (Matrix)

227 Amélie

243 Eyes Wide Shut (Gözleri Tamamen Kapalı)

266 Umut

276 Fight Club (Dövüş Kulübü)

289 Vietnam Savaşı Filmleri

Platoon (Müfreze), 290
Full Metal Jacket, 293
Apocalypse Now (Kıyamet), 296

306 Angel Heart (Şeytan Çıkmazı)

323 Orfeus Nostaljisi

Sanatlar ve Orfeus, 326
Cocteau ve Orphée, 328
Orfeu Negro (Siyah Orfe), 331
Bleu (Mavi), 334

342 Gizli Yüz

356 Amadeus

373 Minority Report (Azınlık Raporu)

388 Son Verirken...

393 Alfabetik Dizin

397 Film Dizini

402 Kişiler Dizini

418 Kaynakça

Başlarken...*

Her zaman bir şeyin bir yüzeyi vardır, bir de yüzeyin altında olan tümüyle bambaşka bir şey vardır. Tıpkı dönüp duran ama bizim göremediğimiz elektronlar gibi. Filmlerin yaptığı şeylerden biri de size bu çelişkiyi göstermektir.

David Lynch (*Lynch on Lynch*, Faber and Faber, Londra 1997)

Mitoslar, kurgusal ve doğaüstü varlıkları ve olayları içeren geleneksel öykülerdir; bir "mecazi ya da temsili anlam" çağrıştıran konularıyla alegorik ve simgesel anlatılardır. Doğal ve toplumsal olaylar, yaşamın çeşitli olguları hakkında toplumda oluşan popüler görüşler, mitoslarda dile getirilmiştir.

Filmler de tıpkı mitoslar gibi, yaratıcısının kişisel etkisini farklı insanların zihnine taşıyan kolektif, toplumsal ürünlerdir. Bu nedenle, mitosların hem yapısal hem de psikolojik işleyişlerini açıklayan kuramlardan yola çıkarak sinemayı "modern mitoloji" olarak değerlendirmek mümkündür. Jung, Eliade ve Gaster gibi mitoloji konusunda yetkin araştırmacıların ve özellikle Joseph Campbell'ın çalışmaları, bu alanda yol gösterici olmuştur, olacaktır.

Aslında sinema, tarihsel olarak dramanın bir devamıdır. Kendine özgü klasik temellere sahip olan drama, özünde yazınsal bir tür olduğu için, mitoslardaki tematik ve örneksel yapı, dramanın ekrana yansımış biçimi olan filmlerde de kendini gösterir. Sinema yalnızca modern mitoloji olmakla kalmaz, kendi kökenini de mitolojide bulur.

Öyle görünüyor ki günümüzde sinema salonlarında film izleme deneyimi, kabile ateşinin etrafında toplanarak anlatıcıyı dinleme ritüelinin yerini almıştır. Sinema izleyicisi, karanlık salonda oturur ve projeksiyonun yansıttığı imgelerin titrek ışığına bakar; tıpkı ateşin çevresinde oturup oynaşan alevleri izlerken kendilerini yansıtan, tanımlayan, belirleyen ve böylece yeniden yaratan öyküleri birbirlerine anlatan atalarımız gibi.

Sinema salonları, insanların mitolojik öyküleri, masalları, çeşitli klasik anlatıları öğrendikleri modern çağ tapınakları haline gelmiştir. Kültürel mirası mitoslar biçiminde aktarmak artık Şaman'ın ya da kabile ihtiyarlarının görevi değildir. Film yönetmenleri yeni mitos yaratıcıları ve öykü anlatıcıları olmuşlardır.

Mitoslar gibi sinemanın da insanı değiştirici, dönüştürücü bir etkisi vardır. Bazı filmleri, karanlık salonda, perdenin karşısına geçip dikkatle izleyen kişi, filmin sonunda kendini büyümüş hisseder. Aslında önemli olan insanın düşleridir; insan, mitosların, dramanın, masalların, edebiyatın ve sinemanın sunduğu düşler sayesinde kendisini geliştirir, aşar.

Bu anlamda sinema gerçek bir felsefi işlev üstlenmiştir. Bir film seyrettiğimizi sanırız. Bu görünüşte doğrudur. Daha dikkatli bir gözlemle, filmin de bize baktığını ve böylece bizi değiştirdiğini fark ederiz. İmgeler gözlerimizin önünden geçip giderken, bizi derinden etkileyip bir dönüşüm sürecini başlatırlar. Sinemanın asıl büyüsü, imgelerin ve duyguların etkisi altında olmasına karşın insanın yine de kendisine neler olduğunu çözümleyebilmesindedir.

---

* Bu kitapta yer alan metinlerde, incelenen filmlerin içeriğine dair ayrıntılar veriliyor ya da filmin sonu açıklanıyor olabilir.

Mitos

Simgesel anlatılar olan mitoslar, efsane ya da destan niteliği taşıyan, inançsal bağlantılar da içeren, olağanüstü durum ve olaylara karışan tanrılara ya da insanüstü varlıklara dair öyküler dir. Bu öyküler, belirsiz bir zamanda ancak kesinlikle insanın zaman kavrayışından farklı bir zaman boyutunda yer alırlar. Belirli bir inancı, düşünceyi ya da ideali aktarma amacını taşıyan mito, bir alegori niteliğine de sahip olduğu için geniş simgesel anlamların üretilmesini sağlar. Yansıttığı simgesel anlamlarla birlikte bir mitosun gerçekliği, bağlı olduğu toplumun inançları ve geleneksel benimseyişleriyle doğrulanır.[1]

Kendisini doğanın ayrılmaz bir parçası olarak gören insan, doğanın döngüsel sürekliliğini kendi yaşamına yansıtmak istemiş; doğum-ölüm olgularını "ölümden sonra yaşam" ya da "yeniden doğuş" düşünceleriyle sürdürmüştür. İnsanın yaşamını anlamlandırmak için gösterdiği bu düşsel çaba, zamanın başlangıcından sonuna dek uzanan bir eksen üzerinde çeşitli mitolojik tasarımlar yaratmıştır.

Mitos, insan olmanın ve toplumsal yaşamın doğal bir sonucudur. İnsanın var olduğu her zaman ve yerde mitoslar da var olduğuna göre, insan mitos üreten bir varlık olarak nitelenebilir. Hiç kuşkusuz mitosta, içkin olarak sosyolojik, psikolojik, tarihsel, kültürel ve dinsel boyutlar bulmak mümkündür. Tüm bu boyutların varlığı, mitosun tek bir öznel bakış açısından kavranamayacağını kanıtlar. Sayısız düşünüre göre mitos, kültürler üstü bir olgu ve evrensel bir üründür. Tarihin her çağında var olmuş, tüm insan topluluklarında görülmüştür.

Mitsel anlatılar, mitosu üreten toplumun öz değerlerine sıkıca bağlıdırlar. Bu bakımdan mitos, bir topluluğun ayırt edici dünya görüşünü ortaya koyar; aktardığı öyküyle, topluluğun üyelerinin; kendi yaşamlarında karşılaştıkları gerilimleri tanımlamalarına, onlara göğüs germelerine, belki de bu gerilimleri çözümleyerek gidermelerine yardımcı olur. Mitos, Walter Burkert tarafından pek yerinde olarak, "ortaklaşa önemi olan bir olguya, tikel göndermelerde bulunan geleneksel öykü" olarak tanımlanmıştır.[2]

Gerçek ve Köken

Mitoslar usdışı olsalar da gerçeğin yolunu açarlar çünkü daima üstü örtülü olarak anlatmak istedikleri bir gerçek vardır. Mitoslar, temel ve ilksel gerçekleri şifreli biçimde taşıyan ve açıklayan alegorilerdir; bu nedenle genellikle herkese teslim olmayan inisiyatik ve aşkın bir nitelikleri vardır.[3]

İlkel insanın "başlangıç"a, kökenlere ve arketiplere (ilk örneklere) duyduğu özlem en açık biçimde mitoslarda dile gelir. Mitos her zaman ibret dolu öyküler çağında, başlangıç zamanlarında gerçekleşmiş bir olayı anlatır; bir yaratılışın, bir oluşun öyküsüdür ve insanı dünyanın başlangıç çağlarına geri götürür.[4]

Geleneksel kültürlerde mitos, diğer öykülerden açıkça farklıdır. Kutsal gerçeklerle ya da insan yaşamına etki eden doğaüstü olgularla ilgilendiği için yalnızca mitos "doğru" kabul edilir çünkü her mitos bir gizemin örtüsünü kaldırır. Her anlamlı insan etkinliği, başlangıçtaki bir olayı anlatan bir mitosa indirgenerek doğrulanır. Böylece mitos, insanın davranışlarında uyması gereken bir ideal, bir ilk örnek olur. "Mitosun... kendine özgü bir mantığı, kendi özel tutarlılığı vardır," diyen Eliade, en eski felsefe arayışlarının da mitolojiden türediğini vurgular.[5]

Belirli bir gelişme içindeki her düşünce kendini tarihsel olarak (yani belirli bir sıralama içinde) üç biçimde ifade eder: mitos, felsefe ve kavram. Bunlardan yalnızca mitos düşgücüne bağlıdır ve bunalım dönemlerinde elimizde kalan yalnızca düşgücüdür. Bu anlamda mitos, düşünsel yapıyı her seferinde yeniden yükseltecek olan temeldir. Gilbert Durand'ın dediği gibi: "Mitos, bir gerçeğe varma yolu ve aynı zamanda gerçeği aşarak topluluğu bir arada tutan anlamlar, değerler ve kurallar evrenine ulaşma girişimidir."[6]

Mitos ve Psike

Mitos ve mitsel terimlerinden, "uzak bir geçmişin açıklanması" anlamını çıkarmak gerekir. Ancak mitsel düşünce, asla insan düşüncesinin "geri" bir aşaması değildir. Hâlâ yaşayan, insanın ontolojik* kavrayışlarını düzenleyen düşünsel ve psikolojik bir olgudur.[7] Bu anlamda mitos, doğrudan bilinç alanıyla bağlantılı olarak ele alınabilir.

Zaten Georges Dumézil, mitosu bir bilinçlenme olgusu olarak değerlendirir; "Mitosun içerdiği analizler ve sentezler, ressamın ya da ozanın dinamik sezgisinde olduğu gibi, bütünün içinde bir anlık bir kopukluk olmadan temel ilişkilerin (nedensel bağıntılar, benzerlikler, karşıtlıklar) doğrudan göz önünde canlandırılmasını sağlarlar ki özünde bu bir bilinç açılmasıdır."[8]

Öte yandan Jung, mitosların kökenini bilinçdışı psişik olgularda bulur: "Düşler psikolojisi, normal ve patolojik psikoloji arasında gerçek bir 'geçiş alanı'dır (*terra intermedia*). Psikozun sonuçlarında olduğu gibi düşlerde de yalnızca mitolojik çağrışımlarda benzeri görülebilen sayısız oluşum vardır. (...) mitoslar, yaşamsal bir anlam içerirler. Yalnızca ilkel kabilenin düşünsel yaşamını temsil etmezler, o yaşamın ta kendisidirler; o yaşam ki mitolojik mirasını yitirdiği anda, tıpkı ruhunu yitirmiş bir insan gibi, hemen parçalanıp çürür. Bir kabilenin mitolojisi onun yaşayan dinidir; mitolojinin yitirilmesi, her zaman ve her yerde, hatta uygarlar arasında bile, tinsel bir felakete götürür..."[9]

---

* Ontoloji: Felsefenin, varlıkla ilgili sorunları irdeleyen dalı; varlığın özünün aranışı, tam merkezinde ünlü "Madde mi, mana mı?" sorusunun bulunduğu metafizik açılımlar.

Mitos ve Din

"Mitos, insanın varoluş, yazgı ve evreni yöneten güçler hakkında sorduğu sorulara yanıt verir."[10] Bu bağlamda mitosun ve dinin yanıtladığı sorular aynıdır.

Antik dinler ne denli çok incelenirlerse, tıpkı diller gibi simgesel düşünceyle iç içe oldukları o denli iyi anlaşılır. Bu dinler ne denli değişik olsalar da daima birbirine sıkıca bağlı iki amaca ulaşmaya çalışırlar: Bu amaçların ilki, nesnelerin kendi hallerindeyken yoksun oldukları, ötelerde bulunan ve nesnelere bütünlük veren, temel bir metafizik anlama erişmektir. İkinci amaçsa, her bireyi kendi yalnızlığından kopartarak huzur içinde olacağı bir topluluğa kökten bağlamaktır.

Bütün ilkçağ dinlerinde mitos bir ölçüde dinsel dogmanın yerini tutmuştur; ancak inananları bağlayıcı ve cezalandırıcı gücünün olmaması nedeniyle mitos dinlerin en özlü yanını içermez. Ayrıca dinin bir parçası olarak mitoslara inanmak hiçbir zaman zorunlu değildir.[11]

Pagan panteonu, evrende işlemekte olan güçlerin, etkilerin ve eylem biçimlerinin bir sınıflandırma dizgesidir. Bu güçler bir yandan uyum içindedirler (yoksa evren bir kaos olurdu), öte yandan sürekli çatışırlar (yoksa evren devinimsiz olurdu). Bu sınıflama dizgesi ve bu düşünme biçimi, her birey için Tanrısal olanla özgün ve özel bir bağıntıyı gerektirir. Gerçekte pagan kişi, kendi tanrılarına saygı duyuyor, onlardan çekiniyorsa, bunu doğrudan kendisi adına değil; bir aile reisi, bir kabilenin, bir kardeşliğin, bir sitenin üyesi olduğu için yapar. Zeus bile Gaia, Uranos, Kronos, Rhea ve Titanlar'la birlikte vardır. Bu bakımdan Zeus, insanoğullarından farklı değildir. Hesiodos, "İnsanların soyuyla tanrıların soyu tek ve aynıdır," demiştir.

Mitos Türleri ve İşlevleri

Marcel Brasseur, çeşitli mitos tiplerini şöyle sınıflandırır:[12]

- Evren-doğum mitosları (evrenin başlangıcı, ilksel yumurta, *Omfalos*),
- Tanrı-doğum mitosları (tanrıların kökeni, panteonun oluşması),
- İnsan-doğum mitosları (insanın kökeni) ve insanın sonu (cennet, Valhala, Tir-na-Nog),
- Döngüsel mitoslar (yaşam ve ölüm, sonsuz yinelenme, yeniden doğum),

- Uygarlaştırıcı mitoslar (bilgeler ya da kâhinler tarafından düzenlenen ve kuşaktan kuşağa yinelenen bir mitos sayesinde herkese kendini kabul ettiren aşkın bir güç kavramı),
- Toplumsal etik mitosları (insanın uyması gereken kuralları bildiren; bireyler, halklar, toplumsal katmanlar arası düzeni sağlayan, toplumsal kaosu engelleyen mitoslar).

Mitoslar üzerinde gerçekleştirilen antropolojik araştırmaların büyük bölümü, mitosların işlevsel değerlerine yönelmiş, insanın toplumsal ve kültürel yaşamının çeşitli yönleriyle mitosların ilişkilerini irdelemiştir. Mitosun işlevi, toplumda bir birleştirici güç rolü oynamaktır. Toplumsal uyumun kaynağı olarak mitos, toplumsal olarak benimsenmiş yollarla bireysel tepkileri boşaltır, heyecanları frenler, doğa olaylarının düzenliliğini açıklar.[13]

Malinowski de "mitosun işlevinin, geleneği pekiştirmek, eski olayları daha yüce, daha üstün, daha doğaüstü gerçeklere doğru izleyerek geleneğe daha büyük değer ve saygı sağlamak" olduğunu belirtiyor. Mitos insanın en derin isteklerine, korkularına, tutkularına, beklentilerine, duygularına değinerek toplumsal düzeni sağlar ve insanı eğitir.[14]

Mitos belli bir durumun nasıl oluştuğunu, nasıl başka bir duruma dönüştüğünü anlatır: kaos nasıl kozmosa dönüşmüş, ölümsüzler nasıl ölümlü olmuş, mevsimler nasıl oluşmuş, insanlığın başlangıçtaki bütününden bir uluslar ayrımı nasıl ortaya çıkmış, çift cinsiyetli *(androgüne)* varlıklar nasıl erkekleri ve kadınları oluşturmuşlar...[15] Joseph Campbell'a göre mitosun dört temel işlevi vardır:[16]

Mistik ya da Metafizik İşlev

Mitos, varoluşun gizemi karşısında korku, merak ve saygı duygularını uyandırır. Mitos sayesinde bilinç kendi varoluşunun ön koşullarıyla uzlaşı sağlar ve dünyanın olgusallığının ötesinde, aşkın bir gizem kaynağının bulunduğunu kavrar. Bu gizemci işlevin sonucunda tüm evren sanki kutsal bir görünüm kazanır. Böylece mitos sayesinde insan, yaşamdaki suçluluk duygusundan kurtulur; yaşamın canavarca doğasını kavramanın ve bundan dehşet duymanın ötesinde yaşama yine de "evet" diyebilmek için bir nedene kavuşur. Schopenhauer'in yakıcı sözleri bu durumu en iyi biçimde anlatır: "Yaşam hiç olma-

ması gereken bir şeydir." Ama yine de yaşamı sürdürmek gerekir ve bunun için en geçerli nedenleri mitos sunar.

Kozmolojik İşlev

Mitos bir kozmik imge sunar; bilimin de odağını oluşturan bu imgede evrendeki her şey (ağaçlar, kayalar, hayvanlar, güneş, ay ve yıldızlar) kutsal bir bütünün parçaları olarak görünür. Bu evrensel imgede yer alan her öğe, aşkın gizeme yeniden bağlanarak ilk işlevin etmenleri ve bilgiye ulaşmanın araçları olurlar. Kozmolojik işlev evrenin ne olduğunu gösterir ancak bunu öyle bir biçimde yapar ki gizem asla yok olmaz. Mitosun kozmolojik boyutu, bağlı olduğu kültürün güncel deneyim, bilgi ve anlayışına uygun olmalıdır; bu yorumlayıcı işlev zamana bağlı olarak köklü değişimler gösterir, yine de her zaman evrenin düzenini ve bizim evrenle ilişkimizi belirleyen bir harita gibidir.

Toplumsal İşlev

Mitos, içinden doğduğu toplumsal düzeni doğrular, destekler, onun sürekliliğini sağlar; ahlak kurallarına, eleştirilerin ve düzeltme girişimlerinin zarar veremeyeceği bir tinsel yetki kazandırır. Etik kurallar, toplumsal roller ve özel gelenek-görenekler zaman içinde önemli değişimler gösterebilir. Mitos bu değişime direnç gösterir. Mitsel yaklaşıma göre insanoğlu, kendi yaşamının toplumsal amaçlarını oluşturmakta ve kendi kurduğu kurumlar sayesinde bu amaçlara ulaşmak için çaba göstermekte özgür değildir; bu yüzden tıpkı tanrısal güçlere bağlı olan doğal düzen gibi, toplumsal düzen de değişmez kalmalıdır. Toplumsal işleviyle mitos, ait olduğu topluluğun üyelerinde, onları, topluluğun amaçlarına bağlayan bir duygular dizgesi yaratır.

Psikolojik İşlev

Mitos, bireyleri yaşamın çeşitli aşamalarına göre biçimlendirir, farklı toplumsal grupların amaç ve ideallerine göre yönlendirir; bireyleri yaşam boyunca, doğumdan ölüme kadar taşır. Mitos, insanın yaşamını nasıl yaşaması gerektiğini gösterir; mitosun bu pedagojik işlevi sayesinde birey, çocukluktaki bağımlılıktan olgunluğun sorumluluğuna, yaşlılığın bilgeliğinden ölüme ka-

ölüme kadar yaşamın çeşitli zorlu aşamalarını ve kriz anlarını aşabilir. Mitos, yaşamın akışını bütünüyle yakalaması için insana yardım eder. Bireylerin, kendi psikelerinde gizlenen gerçekleri keşfetmelerini sağlayarak (Kendini tanı!), onları bilinçlenmeye yöneltir.

Üstlendiği işlevlerle bağıntılı olarak tüm mitoslar ağırlıklı biçimde iki temel alanda açığa çıkarlar: Sanat olarak mitos fantezi ve düşgücünü yansıtır, hem eğitme hem de eğlendirme çabasını birlikte sürdürür; din olarak da mitos olgusal ya da vahyedilen bir gerçek niteliğine bürünerek, tinsel bir yetkeyi ve zamana (tarihe) egemen bir gücü doğrulamak ister.

Etnolog ve antropologların çabaları, geleneksel toplumların bir ritüelik zaman ve mekân kavramına sahip olduklarını göstermiştir. Ritüelik zaman ve mekân, belirli bir kültürün (ya da dinin) etki alanı içinde mitosun açığa çıkış biçimlerini tanımlar. Mitoslar öncelikle mevsimsel bir çerçeveye bağlıdırlar. Örneğin, İsa'nın yeryüzündeki yazgısını yıllık mevsim çevrimlerine bağlı bir litürjik* anma olarak geliştiren Ortaçağ Hıristiyanlık'ı, hiç kuşkusuz Hıristiyanlık öncesi dinlerin uygulamalarını yineliyordu. Mitosun işlevini ve geleneğin öğelerini iyice anlayabilmek için bu zamansal çerçeveyi ve mevsimsel ritmi sürekli akılda tutmak gerekiyor.[17] Yani mitosun işlevlerinin gerektiği gibi yerine gelmesi için, ritus uygulamalarının üstlendiği önemli bir rol vardır.

Mitos ve Ritus

Daha önce de belirtildiği gibi ilkçağ dinlerinde mitos, bir ölçüde, dinsel dogmanın yerini tutmuştu; ancak mitoslara inanmak hiçbir zaman zorunlu değildi. Antik dinlerin ağırlığı mitosta değil, mitosu bütünleyen ritusta yaşanırdı; bu yüzden ritusların, antik dinlerin neredeyse tümünü oluşturdukları ileri sürülebilir. Bu yaklaşım, mitosun ritusla olan temel birlikteliğini vurgular. Christopher Gérard'a göre; "Mitos gösterir, ritus ifade eder, imge açıklar."[18]

Bir mitosun en canlı ve ayrıntılarda en zengin olduğu zaman, kutsal ritus uygulaması sırasında, mitosun doğrudan senaryoyu oluşturduğu zamandır. Mitos, öyleyse bir tür ritus senaryosudur. Sonraki kuşaklar mitosu anlatılarda, söz-

* Litürji: Hıristiyanlık'ta bir mezhebin toplu tapımlarında gözetilen tören düzeni.

lerde yoğunlaşan bir miras olarak görürler; ama aslında mitos, artık uygulanmayan ritustur.

Aslında ritus, bir mitos gösterisidir. Bu gösterinin çeşitli sahneleri tapınak duvarlarında, vazolarda, mühürlerde, aynaların arkalarında, kutuların, kalkanların, halıların üzerinde resmedilmiştir. Bu mitsel tiyatro gösterileri, kabilenin, klanın ya da sitenin dinsel yasalarının yüce dayanağını, temel kaynağını oluşturmuştur.

Ritus ve mitos, bir diyalektik ilişki içinde birbirini bütünler. Ancak ritus ortadan kalksa da mitos sürebilir. Bu durumda mitos, ritusun kalıntısı, edebiyatçıların ve oyun yazarlarının mevsimleri simgeleyen anlatısıdır ki öyleyse, *muthos* değil artık *logos* olmuştur. Böylece izleyicilerin dikkatini çekecek, sürekli sorgulayışlarını sürdürecek (masal dinleyen çocukların ünlü "E, sonra?" soruları) ama aynı zamanda korku, nefret, heyecan ve kahkahalarını kışkırtacak gerekli süslemelerle *Histrion** sanatını oluşturacaktır.

Mitosun temel işlevlerine geri dönersek; mitos, belirli bir "uyanış" (toplumsal bilinç) durumunu aktarır, bir uygarlaştırma tasarımı bağlamında topluluğu bir kimlik çevresinde birleştirir. Mitos bu işlevlerini kutsal coşku sayesinde rituslarla; edebiyat, opera, sinema sayesinde destansı anlatımlarla, topluluğun toplantılarında (geceleyin ateş başında) masallarla gerçekleştirir.

Mitos ve Edebiyat

Mitoslar günümüze, bir ritusa sıkıca bağlanan metafizik bir deneyimin kaynakları ve çeşitli ifadeleri olarak değil, sanatsal metinler olarak ulaşmıştır. Ne var ki antik mitosları yazınsal metinler ya da daha çocuksu düzeyde olan masallar yoluyla tanımış olsak da mitosun gerçek işlevi, ancak dans ve şarkılarla bütünlenen bir ritüelik temsilde yaşanabilir. Bu, ritusun gerçek işlevidir; soğuk, donmuş biçimiyle modern dinsel ritusun değil, herkesin neşeli ve içten katılımını gerektiren coşkulu ritusun.

Mitos, çağların ötesinden gelen bir anlatı olarak kabul edilir; herhangi bir anlatıcı sözlerine başlamadan çok önce mitos vardır, oradadır. Bu anlamda mit-

---

* Histrion: Eski Yunan'da komedya aktörü. Nietzsche'ye göre, Yunanistan aslında "komedyenlerin Yunanistanı"dır.

sel anlatı, bireysel yaratıcılık ya da yaratıcı fantezi değil, doğrudan kuşaklar arası aktarılan bellektir, anılardır. Anımsamayla işlev kazanan bu bağlantı, mitosu şiire yaklaştırır. Zaten başlangıçta, en eski gösterimlerde, oluşum sürecindeki mitosla şiiri birbirine karıştırmak mümkündür. Homeros destanları bunun en iyi örneğidir.

Mitosun sözle aktarımı kesin bir biçim içinde sabitlenmiş değildir. Çeşitli versiyonları vardır; anlatıcı koşullara bakarak, dinleyicilere ya da kendi beğenisine göre bu biçimlerden birini seçer, kısaltmalar ya da eklemeler yapar, isterse değiştirir.[19] Bir sözel gelenek ne denli uzun zamandır yaşıyorsa, topluluğun yaşam ve düşünme biçimlerinden o denli çok etkilenmiştir. Anlatı kısmen de olsa yenilenmeye açıktır.

Edebiyatın mitos üzerindeki etkisi hakkında Frazer şunları söyler: "Edebiyat düşünme hızını öylesine arttırır ki sözel-geleneksel düşünce çok gerilerde kalır. Birkaç yazınsal kuşak, düşünceye iki üç bin yıllık geleneksel yaşamdan daha çok değişim getirir. Ama okumayanlar kalabalığı, edebiyatın entelektüel devriminden nasibini alamaz; işte bugün ağızdan ağza aktarılan batıl inanç ve uygulamaların genelde en eski edebiyat ürünlerinde anlatılan dinden bile çok daha arkaik* bir karakter sergilemesi bu nedenledir."[20]

Kuzey mitolojisiyle haşır neşir olanlar bilirler ki *Kennings*[β] her zaman farklı çevirilerin ve ters anlamların kaynağı olmuştur. Mitsel dizgenin sakıncalarından biri de böyle metaforları fazlasıyla öne çıkararak, mitosun ruhunu aramak yerine "yazı"nın kolaylığına kapılanlara pek mantıklı olmayan bir tür analoji kolaylığı sağlamasıdır. Bu analoji yöntemi, *logos*'un katılığıyla mitosa ihanet eder ve şiirsel zihnin ürünü olan üstü kapalı ifadelerin gücünü ve inceliğini saptırır. Unutulmamalıdır ki Yunanca'da şiir anlamına gelen *poiézis* sözcüğünün kökü *poeien* (yaratma) anlamına gelir.

---

* Frazer'in görüşü kuşkusuz *mass media* döneminden öncesi için değerlidir. Özellikle televizyon bir yol silindiri olarak tüm rekorları kırmıştır: sırf olayları aktaran ve değerlerin altüst oluş (Nietzsche'nin dediği *Umvertung des Wehrtes*) felaketini gizleyen bir konformizm, en küçük ortak bölen temelinde yapılanmış ve *Big Brother*'ın gölgesi ufukta belirmiştir.

β Kennings: Şiirsel metaforlar. Nordik mitolojide kişilerin ya da nesnelerin adı yerine kullanılan bir tür şiirsel benzetme. Örneğin; kayık yerine "dalga gezgini" demek.

Öte yandan bize kadar ulaştıkları halleriyle mitosların tipik sorunlarından biri de insanbiçimcilik niteliğidir. Mitosların sözü edilen bu insanbiçimciliği, ilkçağ mitologlarının "klasik" diye adlandırdıkları, diğer bir deyişle kent kökenli (burjuva) bir "yazınsal" karakterdir. İnsanbiçimcilik için şu cümle iyi bir örnek oluşturur: "Ariadne, kardeşi Falanks'la ensest yaptı."

Bu sözlerin anlamı ilk anda görüldüğü kadar basit değildir. Ariadne dişi cinsiyeti simgeler, Falanks'sa (Phalange, Fallus) gerçekte *digitus impudicus* (iffetsiz parmak) anlamındadır. Bu durumda sözü edilen ensest gerçek bir cinsel ilişki değil, yalnızca kadın mastürbasyonundan* ibarettir.

Görüldüğü gibi mitos, ritusun içinde yaşanan "tanrılar sözü" olsa da sözel biçimde aktarılan anlatı "yabancılara kapalı inisiyasyonlar"la verilse de "yazınsal etkileri" masallar tarafından süslenip güzelleştirildiğinde, artık yolun sonuna ulaşmış demektir. Edebiyatın, yani *logos*'un etkisi altına sokulan mitos giderek gücünü ve değerini yitirir.

Mitos, masaldan bir inanç boyutu içermesiyle ayrılır. Destanla mitos arasındaki farksa, destanın karmaşık bir anlatım biçimine, kendine özgü biçem öğelerine sahip bulunmasındadır; halbuki mitos kendini, düzyazıyla, günlük konuşma diliyle anlatır. Mitosun konusu, canlı cansız her türlü varlığın olağanüstü serüvenleri olabileceği gibi, olağanüstülük mitos için vazgeçilmez bir koşul değildir. Bir tarihsel olay, gerçekte olduğu gibi değil de inanıldığı gibi, istenildiği ya da hayal edildiği biçimde bozularak, yorumlanarak anlatıldığı andan sonra mitos durumunu alır.[21]

Mitoslar özgün biçimde soyut düşünceleri işler; doğa güçlerini simgeleyen tanrıların ve ifritlerin (*daimon*) etkilerini alegorik olarak düşsel kişilere (kabilenin kurucu atalarına) yükler. Bu temsil biçimi, imgelerle ifade edilmesi heyecan yaratan şiirsel dehanın sonucudur. İmgelerle ifade, insanların düşünme kapasitelerini uyararak anlayışlarını kışkırtır; mecazi anlamdan yola çıkarak gerçek anlama götürür. Bu şiirsel bakış, yalnızca esinlenmiş ozanlara özgü-

---

* Kadın Mastürbasyonu: Gereksiz yineleme. Mastürbasyon sözcüğünün Hint-Avrupa dillerindeki kökeni *sturb* (burgaç), çevrinti anlamına gelir ve bu anlamıyla yalnızca kadınlara özgü bir zevki belirler. Genel kullanımında sözcük, erkekleri de kapsayacak biçimde yaygınlaşmış ve işler karışmıştır.

dür; ve bu özellik de bir üstün bilinç düzeyinin belirtisidir.

Robert Graves, gerçek mitos olmayan anlatıları listeler: felsefi alegori, mitosların nedensel açıklamaları, taşlama ya da yansılama, romantik anlatı, romanlaştırılmış tarih, saz şairi öyküleri, politik amaçlı propaganda, ahlak dersi içeren tarih, güldürülü anekdot, tiyatro için melodram, kahramanlık destanı ve gerçekçi anlatılar mitos tanımının dışındadır. Graves sözlerini şöyle sürdürür: "Yine de ilk bakışta oldukça sıradan görünen destanlarda, otantik bir mitosun öğelerini bulmak mümkündür. Bir mitosun en bütünsel ve en açıklayıcı versiyonunu, tek bir yazarın vermesi oldukça ender görülür; üstelik özgün temanın ardına düşünce, kaynakların, ne denli eskiyse, o denli inanılır olduğunu düşünmek gerekmez mi? Çoğu kez İskenderiyeli Callimakhos'un, uçarı Ovidius'un ya da ciddi Tzetzes'in, Hesiodos'tan ve Yunan tragedyalarından çok daha eski bir mitos versiyonu sundukları bilinir.[22]

Mitsel bir anlatıyı çözümleme çabasında, öncelikle adlara, kabile kökenlerine ve kişilerin yazgılarına dikkat etmek gerekir. Daha sonra, mitosun özgün ritüelik ilksel biçimi yeniden oluşturulmalıdır; ancak böylelikle edebiyatın etkilerini gidermek, tümüyle değişik bir anlamlandırmaya yol açan bazı yanılgıları belirlemek mümkün olacaktır.

Grek mitoslarında ve daha sonraları destan ve masallarda kişilerin anlam taşıyan niteleyici ya da mecazi adları vardır. Bu özelliğin en büyük sakıncası bu adların hiçbir zaman başka dillere çevrilmemesi ya da özgün anlamlarının açıklanmamasıdır. Mitos kişileri böylece sıradan insanlara dönüşürler, antik Hint-Avrupa kültüründen diğer kültürlere doğru dallanan araştırmalar ve gerekli düşünce bağlantıları artık olanaksızlaşır. Mitoloji tarihselleşir, ozanlar edebiyatı, özellikle yergiyi öne çıkarırlar ve devlet görevlileri de sansürü zevkle uygularlar; sonuçta her halükârda mitolojik anlamın örtülmesi ya da tersine dönmesi kaçınılmazdır!

Mitoloji

Mitoloji, mitoslar bütünüdür. İster kahramanlardan, ister ilahi güçlerden ya da tanrılardan söz etsin, mitolojinin tamamı, bazı kozmolojik ilkelerin ya da birtakım özel erdemlerin üzerine yapılanmıştır. Mitolojide önemli olan temsil edilen ilkedir, neyi simgelediğini daha iyi anlatabilmek için ilkeyi çevreleyen

ve süsleyen öyküler değildir. Bu öyküler çeşit çeşit olsalar da bir ülkeden diğerine, bir ozandan diğerine farklı olsalar da bunun önemi yoktur. Mitosların aslında, soyut kavramları, evrensel gerçekleri bize anlaşılabilir kılmak için var olduklarını hiçbir zaman gözden kaçırmamak gereklidir.[23]

Mitoloji, bir yandan dünyanın başlangıcını (*initia*) ve sonunu (tufan, kıyamet), insanların ortaya çıkışlarını, kaderi, ölümü, öte dünyayı anlatır; öte yandan tanrılara tapınma, cenaze gelenekleri ve büyüyle bağlantılı tüm olguları yansıtır. İster ulusları ya da kabileleri, ister kralları ve soylarını anlatsın mitolojinin temel niteliği "kutsalın önemi"ni vurgulamaktır.

Ancak "kutsal" çeşitli düzeylerde aktarılabilir. Rudolf Simek'e göre mitolojinin aktardığı "kutsal" aslında pagan inançlarının ürünüdür; "Mitoloji, arkeolojik buluntular, resimler ve yazılı kaynakların bize aktardığı kadarıyla pagan inançlarının ve düşüncelerinin bütünü olarak anlaşılmalıdır. Bu anlatılar yalnızca 'tanrıların öyküleriyle' sınırlı olmayıp aynı zamanda ikincil mitoloji varlıklarıyla ve insanlarla da bağlantılıdır."[24]

Bachelard'a göre, "Mitsel değerlerle kozmik değerleri birbirine bağlayan sıkı bir simgecilik vardır."[25] Bu gözleme dayanarak mitolojinin kökenini kozmik olaylara, özellikle güneşe bağlamak İS 400 civarında yaşayan Macrobius'un görüşüdür. Ne var ki bu ve benzeri görüşler unutulmuş, yitirilmiştir. Din kurumu (Kilise) her zaman kökleri yok etmeye çabalayacaktır. Anlaşılan pagan mitoslarının aktardığı kutsal anlayışıyla, kurumlaşmış dinin kutsal anlayışı asla uzlaşı içinde değildir.

Bu bakımdan, modern insanın mitolojik anlatıları ciddiye alış biçimi de kimi zaman gülünç olur. Hıristiyanlar, İnciller'de sözü edilen öyküleri gerçek kabul ederek Ağrı Dağı'nın tepesinde Nuh'un Gemisi'nin kalıntılarını ararlar. Halbuki Tufan öyküsü evrenseldir; Hindular, Babilliler ve hatta Amerika yerlileri tarafından da bilinir ve her gelenek kendi gemisini farklı bir dağda karaya çıkarır. Bu örnek, mitosların simgesel anlatılar olduklarını açıkça ortaya koyar.

Sonuç olarak, arkaik toplumların temel anlayışlarını, doğayı ve kendi toplumsal yaşamlarını, mitolojinin kaynağı olarak anlamlandırma çabalarını görmek oldukça yaygın bir tutumdur. Ancak bu durumda şu soru akla geliyor: Mitos üretimi yalnızca arkaik toplumlara ait bir olgu mudur? Arkaik olmayan toplumlarda, örneğin günümüzde mitos üretimi yok mudur?

Eliade, *Mythes, Rêves et Mystères* (Mitoslar, Düşler ve Gizemler) adlı çalışmasında modern mitosları, yani hiçbir dinsel geleneği temel almadığını ileri süren modern insanın ürettiği mitosları gündeme getirir: "Modern dünyanın, mitsel tutumu tümüyle yok ettiğini söylemek olanaksızdır; yalnızca eylem alanını tersyüz etmiştir. Mitos artık yaşamın temel alanlarında egemen değildir; ya psikenin karanlık yörelerine ya da toplumun ikincil etkinliklerine kadar gerilemiştir. Ama asla yok olmamıştır, kolektif ölçüde kimi zaman büyük bir güçle kendini duyumsatır."[26]

Mitos tümüyle insan zihninin, hayal gücünün ürünü olan bir olgudur. İnsanla birlikte sürekli var olmaya devam etmiştir. Din kurumları, mitosları ve mitsel düşünme yöntemini ortadan kaldırmaya çalışmıştır ancak mitoslar her zaman var olmaya devam etmiştir. Mitosları ve mitsel düşünceyi sadece tarihin belli bir dönemine ve o dönemde yaşayan insanlara özgü görmek, mitosu anlaşılmaz kılmaktan ya da yanlış anlaşılmasına neden olmaktan başka bir işe yaramayacaktır.[27]

Mitosun Özü

Dumézil'in değerlendirmesine göre, "Mitoslar, onları anlatan kişilerin yaşamlarından kopartılacak olurlarsa, anlamlarını kaybederler. Her ne kadar sonunda bir edebiyat biçimine dönüşmeye aday olsalar da toplumsal ya da siyasal örgütlenmeyle, yasa ya da görenekle, özellikle ritusla ilişkilidirler; işlevleri bunları doğrulamak ve yüceltmek, bu toplumsal değerleri örgütleyen büyük düşünceleri imgelerle canlandırmaktır."[28]

Eliade'nin ısrarlı açıklamalarında, mitosun, özünde kutsal bir öyküyü aktardığı vurgulanır; mitosun anlattığı, başlangıçta var olan, asal ve ilksel *(primordial)* zamanda, kökenlerin düşsel zamanında gerçekleşen bir olaydır. Mitosla başlangıç zamanında, doğaüstü varlıkların çabaları sonucunda bir gerçeğin nasıl var olabildiği anlatılır; bu gerçek doğrudan kozmos da olabilir, onun yalnızca bir parçası da; özetle bir ülke, bir kurum, bir insan davranışı, bir bitki türü, her şey olabilir. Mitos yaratılıştan söz eder: bir şey nasıl var olmaya başlamıştır ve nasıl var olmayı sürdürür? Bu yaklaşıma göre Eliade şunları söyler: "Mitos yalnızca 'gerçek'ten söz eder; serüvenlerini anlattığı kişiler doğa-

üstü varlıklardır ama mitos bir kutsal ve dolayısıyla bir 'gerçek öykü'dür çünkü her zaman gerçeklere dayanır. (...) Evren-doğum mitosu doğrudur, çünkü kanıtı olan 'Dünya' işte buradadır. Ölümün kökenini açıklayan mitos da doğrudur çünkü insanın ölümlü olması bunu kanıtlar. Mitoslar doğaüstü varlıkların başlangıçtaki eylemlerini ve kutsal güçlerin görünümlerini anlatır, böylece tüm anlamlı insan etkinliklerine örnek oluştururlar."[29]

Arkaik toplumların geleneklere bağlı insanı için aslında "ilk zamanlar"da gerçekleşmiş olan her şey rituslar sayesinde yinelenebilir. Ancak bu yineleme girişiminin temel bir koşulu vardır: Kökeni, yani ilk kez nasıl yapıldığını anlatan mitos bilinmeden bir ritus uygulanamaz. Bir ritusun mitolojik kökeni bilinmiyorsa o ritus gerçekleştirilemez.

Yaratılış, tarihsel zamanın dışında, kutsal bir zamanda gerçekleşmiştir. Öyleyse başlangıçtaki olay ve olguları yinelemek, ritusları uygulayabilmek için bir kez daha kutsal zamana ihtiyaç duyulur. Bu konuda Eliade'nin sözleri şöyledir: "Demek ki mitosları 'yaşamak' gerçek anlamda 'dinsel' bir deneyimi gerektirir; dinseldir çünkü sıradan, gündelik yaşamdan farklıdır. Bu deneyimin dinselliği, masalsı, coşkun ve anlamlı olayların yeniden gerçekleşme aşamasına getirilmesinden ve doğaüstü varlıkların yaratıcı eylemlerine yeniden tanık olunmasından kaynaklanır; böylece gündelik yaşam kesintiye uğrar, doğaüstü varlıkların hazır bulundukları dönüştürülmüş ve aydınlık bir evrene girilir."[30]

Kökenlere ilişkin her mitos, evrendoğumu sürdürür. Yapısal olarak köken mitosları, evren-doğum mitoslarına benzetilebilir. Evrenin yaratılması başlıca yaratılış olduğu için, her türlü yaratma eyleminin örneğini oluşturur. Köken mitosunun, kozmogonik örneği aynı biçimde taklit ettiği söylenemez; ama her yeni oluşum, bir hayvan, bir bitki, bir kurum, bir soy ve kuşkusuz bir devlet, evrenin varlığını tamamlar.[31]

Evet, "kökenlere dönmek"le yeniden doğuş umut ediliyor. Geleneksel toplumlar için yaşam "tamir" edilmez, yalnızca kaynaklara dönüşle "yeniden yaratılır".[32] Bunun için de kişinin ölmesi gereklidir. İnisiyasyon, yeni bir yaşama başlama anlamını taşıdığından bununla ilgili bazı rituslar ölüp dirilme motifine yer verirler. Bu konuda Burhan Oğuz'un kitabında yer alan bir örneği aktarmak yerinde olur: "Bektaşilerde nasip verilmesine karar verilince babalardan biri, adaya artık öldüğünü, kendisini pirine ve mürşidine terk eder-

se yeniden hayat bulacağını söyler ve 'Buyurun er meydanına!' derdi. Bundan sonra baba, 'Allah, Muhammed, Ali' diyerek üç defa adayın sırtına vurur, onu kaldırarak şöyle seslenirdi: 'Kalk! Ölmüştün, dirildin, yeniden dünyaya geldin.'"[33]

Kökene dönüş inancının içinde örtülü olarak bulunan düşünce, "anlamlı ve geçerli olanın, bir şeyin ilk görünüşü olduğu" düşüncesidir. İzleyen görünüşler (*epiphany,* tezahür) bir değer taşımaz. Aynı biçimde çocuğa babasının ya da büyükbabasının değil, ataların mitsel çağlarda ("Evvel zaman içinde") ilk kez yaptıkları öğretilir. Kuşkusuz baba ve büyükbaba da ataları taklit etmekten başka bir şey yapmamıştır, dolayısıyla babanın taklit edilmesiyle aynı sonuçların sağlanacağı düşünülebilir. Ancak böyle düşünmekle köken zamanının oynadığı rol görmezlikten gelinir; oysa köken zamanı "güçlü" bir zaman olarak benimsenir çünkü yeni bir yaratılışı içermiştir.[34] Mitos ve ritusun mantığı "başlangıçta olanları" aynen yinelemektir. Mitos neler olduğunu anlatır, ritus da yineleme eylemini gerçekleştirir.

Notlar:

1. Murat Özgen Ayfer, *Ansiklopedik Mason Sözlüğü*, İstanbul 1999.
2. Walter Burkert, *İlkçağ Gizem Tapıları*, çev. Sina Şener, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara 1999, s. 13.
3. Bernadette Bricourt, *Dictionnaire des Mythes Littéraires*, Editions Rocher, 1988, s. 214.
4. Burhan Oğuz, *Türkiye Halkının Kültür Kökenleri, Cilt 2/1*, Doğu-Batı Yayını, İstanbul 1982, s. 191.
5. Mircea Eliade, *Aspects du Mythe*, Gallimard, 1963, s. 32.
6. Gilbert Durand, *Structures Anthropologiques de l'Imaginaire,* Dunod, Paris 1988, s. 19.
7. Walter Burkert, *Structure and History in Greek Mythology and Ritual*, University of California Press, 1982, s. 36.
8. Georges Dumézil, *Loki*, Flammarion, Paris 1986, s. 145.
9. Jung ve Kerenyi, *Introduction to a Science of Mythology*, Londra 1970, s. 98-102.
10. Yann Brékilien, *La Mythologie Celtique*, Editions Rocher, Paris 1993, s. 37.
11. Burhan Oğuz, *a.g.e.*, s. 192.

12. Marcel Brasseur, *Les Celtes, Les Dieux Oubliés*, Editions Terre de Brume, 1996, s. 77.
13. John A. Saliba, *Homo Religiosus in Mircea Eliade*, Brill, Leiden 1976, s. 73.
14. "Myth and Ritual; Mythology", *Encyclopedia Britannica*, [www.eb.com].
15. Burhan Oğuz, *a.g.e.*, s. 201.
16. Joseph Campbell'ın "Mythological Themes in Creative Literature and Art" başlıklı yazısından özetlenmiştir. Bu yazı, *Myths, Dreams and Religion*, (Society for the Arts, Religion and Contemporary Culture, New York 1968) adlı kitabın 138-175. sayfalarında yayınlanmıştır.
17. Walter Philippe, *Le Devin Maudit*, Grenoble 1999.
18. Christopher Gérard, *Parcours Païen*, L'Age d'Homme, Paris 2000, s. 192.
19. Paul Diehl, *Le Symbolisme dans la Mythologie Grecque*, Payot 1966, s. 77.
20. Sir James George Frazer, *The Golden Bough: The Roots of Religion and Folklore*, Avenel Books, New York 1981, s. 46.
21. Burhan Oğuz, *a.g.e.*, s. 205.
22. Robert Graves, *Les Mythes Grecs*, *Cilt* 1, Fayard, 1967, s. 18-19.
23. Alain Daniélou, *Shiva et Dionysos*, Fayard, Paris 1979.
24. Rudolf Simek, *Dictionnaire de la Mythologie Germano- Scandinave,* Porte Glaive 1996.
25. Gaston Bachelard, *La Poetique de I'Espace*, PUF, Paris 1958, s. 112.
26. Mircea Eliade, *Mythes, Rêves et Mystères*, Gallimard, Paris 1957. s. 43.
27. Cengiz Batuk, *a.g.e.*
28. Georges Dumézil, *Mythe et Epopée I*, Gallimard, 1968, s. 10.
29. Mircae Eliade, *a.g.e.*, 1963, s. 15-16 ve s. 30-31.
30. *A.g.e.*, s. 31.
31. Burhan Oğuz, *a.g.e.*, s. 208.
32. M. Eliade, *a.g.e.*, s. 43-44.
33. C. Hakkı Tarım, *Tarihte Kırşehri-Gülşehri ve Babailer-Ahiler-Bektaşiler*, İst. 1948, s. 73.; aktaran Burhan Oğuz, *a.g.e.*, s. 206.
34. Mircae Eliade, *a.g.e.*, s. 48.

Ritus

Kutsalla ilgili, simgesel ve önceden oluşturulmuş anlamlar taşıyan, geleneksel eylem ve uygulamalara ritus denir. Ritus sözcüğünün kökeni Latince'dir ve "dinsel tören, uygulama, gelenek" anlamına gelir. Med dilinde* *rità,* "kozmosun düzeni" demektir; aynı biçimde Sanskritçe'de *rita*, "evrensel, doğal, toplumsal, dinsel düzen" anlamına gelir.

Ritusların belirli bir sistem içinde bir araya gelmeleriyle ritüel meydana gelir. Bu anlamda ritus, ritüeli oluşturan öğelerden her biri olarak düşünülebilir. Ritüel, bir törenin ya da bir tapımın (kült) akışını belirleyen kuralların ve bu sırada kullanılan simgelerin kendi içinde tutarlılık gösteren bütünü olarak tanımlanabilir. Ritüel, uzun yılların birikimi olarak gelenek tarafından belirlen-

---

* Med dili: Ari ırktan bir ulus olan Medler'in Hint-Avrupa kökenli dili. İÖ VII. ve VI. yüzyıllarda egemenlik süren Medler'in yurdu, bugünkü İran'ın kuzeybatısında, Hazar Denizi'nin güneyindeydi; başkentleri Ekbatana, bugünkü adıyla Hamedan'dı.

miş törensel davranışlar, yani rituslar dizgesidir. Diğer bir söyleyişle ritüeller, mitosların ve sözel geleneklerin simgesel davranışlar olarak kurumlaşmalarıdır. Bu anlamıyla ritüele en yakın Türkçe sözcük "ayin"dir.

Ancak günümüzde ritüelin gündelik yaşamdaki anlamı, yukarıda dile getirilenden daha kapsamlı bir niteliğe kavuşmuştur. Bu yüzden yalnızca kutsalla bağlantılı uygulamaları ifade eden ayin sözcüğü yetersiz kalmıştır. Önceden belirlenmiş, buyurulmuş bir sırada yapılan düzenli davranış ve eylemler; bir potansiyel gücü, belirli bir eyleme yöneltmek için yapılan büyüsel davranışlar dizisi; kurallara ve göreneklere uygun, alışılmış, belirli bir modele uygun davranışların tümü ritüel olarak değerlendirilir.

Özetle ritus ve ritüel, geniş anlamda her türlü standart davranış modelini ifade ederken, dar anlamda yalnızca "kutsal"la ilgili davranış modellerini anlatır. Bir karışıklık olmaması için bundan sonra, ritus sözcüğü genellikle dar anlamıyla kullanılacaktır.

Ritusun Nitelikleri

Simgesellik

Dünyayı açıklama çabası bağlamında ritus da mitos gibi özünde simgeseldir. Simge kullanmak, çoğu kez insan olmanın ayırt edici bir niteliği olarak görülür. Bir simge, geleneksel olarak yüklendiği anlamın taşıyıcısıdır; hiçbir spesifik mesajın taşımadığı bir anlamı içerir ve bunu aktarır. Simgeler soyut kavramlarla, idealler ve değerlerle ilgilidirler. "Kutsal"la bağlantılı inanç ve uygulamalarla bunlara ait rituslar, simgeler anlaşılmadan tam olarak kavranamaz. Simgeler ritusların anahtarı sayılırlar.[1]

Nasıl dil, kendiliğinden ve doğal olarak gelişmiş birtakım kurallara bağlı olan bir simgeler dizgesiyse, ritüel de aynı biçimde, kendiliğinden oluşmuş kurallara dayanan bir simgesel davranışlar bütünü olarak görülebilir. Ritusu ve ritus bağlamındaki tüm davranışları kuramsal düzeyde açıklayabilmek için dil, çoğu kez gerekli bir faktör olarak görünür; ritus açıklamalarına dayanak oluşturan spesifik anlamları da mitos sağlar. Dinlerin çözümlenmelerinde de mitos ve ritus ikilisi vazgeçilmez öğelerdir. Ancak ritus, kendine özgü yapısı

ve anlambilimsel nitelikleri olan sözsüz bir iletişim olarak da ele alınabilir.[2]

Ritus bir eylem ya da eylemler bütünü olduğu için mecazi bir anlam içerebilir, bir simgesel dil niteliği taşıyabilir. Ritusun doğrudan doğruya yansıttığı eylemden daha başka bir şey ifade ettiğini söyleyebiliriz.

Sacra-Casta

"Kutsal"a yöneliş bakımından mitosla ritus arasında bir öz-biçim diyalektiği vardır. İnsanlar kendi değerlerine, kendi kültürlerine bağlı kaldıkları sürece rituslarını, ilk oluşturuldukları sırada egemen olan anlayışa uygun olarak yineleyip dururlar (en azından böyle olduğuna inanırlar) ve böylece özgün mesajı kutsallaştırarak kuşaktan kuşağa aktarırlar.

"Kutsal"ı (*sacra*) korumaya çabalarken kimi zaman içine düşülen bir yanılgı, gereksiz bulunan bölümleri budayarak, ritusların arılığını sağlama çabasıdır; bu yalnızca ritusun lafzına (*casta*; yalnızca sözel anlamına) bağlanmak, özüne değil biçimine sadık kalmak demektir; oysa ritus belki de çoktan özünü, yani kendisini anlamlandıran mitosla bağlantısını yitirmiştir. Bu aşamada ritus, biçimsel (lafzi, *casta*) alana aitken, mitos doğrudan öze (*sacra*) yönelir.*

Ritusun gerçek amacı *sacra*'nın "zaman içinde" bozulmadan aktarımıdır. Bir ritusun gerektiği gibi uygulanmaması bunun tam tersini yaratır, *sacra*'yı bozarak, kaosu kışkırtır, Evrenin Düzeni'ni yıkar. Bu nedenle ritus, bir yasaklar kaynağı olan tabuyu yaratmıştır. Düzenle kaos arasında olduğu gibi, ritusla tabu arasında da diyalektik bir ilişki vardır. Ritus-tabu ilişkisinde, ritus özü (*sacra*), tabuysa biçimi (*casta*) simgeler. Mitosla ilişkisinde *casta* niteliğini taşıyan ritus, tabuyla ilişkisinde *sacra* niteliğine bürünür.

Bu noktada başka bir soru gündeme gelir: Neden tabu, diğer bir deyişle ritusun lafzı yani biçimsel yönü, ritusun özünden daha uzun yaşayabilir? Ya ritusun kaynakları (mitos) tümüyle unutulmuştur ya da ritus rakip bir olguyla, örneğin örgütlü din kurumunun baskısıyla karşılaşmıştır. Kilise, dogmalara

---

* Sacra ve casta: *Sacra*, Latince *sacrum* sözcüğünden; kutsalla, tapımla ilgili öz anlamına gelirken *casta*, Latince *castus* sözcüğünden; saf, bozulmamış, temiz, erdemli, kurallara uygun anlamına gelir. *Sacra* ve *casta*; derin anlam ve söz; öz ve biçim, mana ve lafz ikilisini ifade eder.

körü körüne bağlanan bir tür itaat, giderek kölelik içeren kendine özgü bir *sacra* (dogma) yaratmış, hatta bu kölelik durumundan çileci eğilimlerde olduğu gibi bir tür "gizemsel zevk" alınmasını bile sağlamıştır. Tabu, entelektüel ya da ussal bir doğrulanmaya gerek duymadan da varlığını sürdürebilir; yeter ki yasaklamaları varoluşsal kaygılara doğrudan yanıt verebilsin.

Gelişen din kurumu karşısında tabu, giderek hurafeler (batıl inançlar) biçimine bürünmüş, *casta* olarak kalmış, *sacra*'nın derin anlamı yitirilmiş, böylece bölgenin kültüründe artık hiç yer almayan, önceden var olmuş birtakım mitoslara bağlanan, gerilemiş rituslar bütünü olarak, folklor doğmuştur.

Toplumsallık

Toplumsal yaşamın gereği olarak insanoğlu, en başından beri bireyselliğini sınırlamak gereğini duymuş, kendisini bir topluluğun bağımlılığı altına sokmuş, kendisine toplumsal kurallarla gem vurmuştur.[3] Toplumsallık adına; "insanın sarsılmaz bir kural içgüdüsüne sahip olduğu söylenir."[4] Ritus, dinsel ya da din dışı törenlerin önceden belirlenmiş düzeni olarak, toplumsallığın kanıtıdır.

Ritus topluluğun mitsel anlayışını canlandırır;* bu özel kutlamaların, topluluğun sosyal düzeni içinde Kutsal Zaman ve Kutsal Mekân'da gerçekleştirilmesi gerekir. Tüm öğeler birleştiğinde mitos-ritus ikilisi ait olduğu toplum için "doğa" ve "kültür" arasındaki ilişkiyi kurar, kozmosun birliğini (doğa-birey-toplum) onaylar, insanın köklerini ve yaşama bağlılığını güçlendirir; yaratılan yoğun duygular ve genişleyen bilgi sayesinde toplumsal bilinç düzeyini yükseltir.

Mitosu bilen insan, çevresindeki doğanın, nesnelerin de kökenini bilir, böylece nesnelere egemen olabilir, onları istediği gibi kullanabilir; doğanın efendisi olur. Demek ki mitos, insanı evrene egemen kılan bir bilgiyi sağlar. Ne var ki bu bilgi "aşkın" ve "soyut" bir bilgi değil, ritus sırasında mitosun okunması ya da sahnelenmesiyle edinilen "somut" ve "canlı" bir bilgi, *gnosis*'tir. Mitos

---

* Kimi Hıristiyan teologlar, kendi dinlerinin ritustan arındırılması gerektiğini savunmuşlardır, çünkü onlara göre tüm rituslar pagan kökenlidir ve batıl inançlarla dolu olmalıdır. Öyleyse saf ideolojiye dönülmeli, tüm rituslar terk edilmelidir.

kutsalın bilgisidir (*sacra*), ritus da bu bilginin doğrudan aktarılışıdır (*casta*).

Julien Ries, ritusun toplumsallığını şöyle belirtir: "Yaşamın ve doğanın ritmine bağlı olan ritus, aynı zamanda kültüre ve topluma da bağlıdır. Ritus yineleyicidir; sayısız farklı biçimlerinin altında tanrısal olanı sezip, onunla birlik oluşturmaya çabaladığı için kurucu ve temellendiricidir. Ritus, toplumda tutarlılık ilkesidir. Tek başına bir insan tarafından uygulansa bile, aslında her zaman topluluğa (topluma) gönderimde bulunur."[5]

Ritusu bulunmayan bir dünya, salt kaba maddeye dönüşmüş, yalnızca ağırlık ve boyuttan ibaret, işlenmemiş, kültürsüz (ve kültsüz) bir dünyadır; oysa ritus içeren bir dünya, nesnelere tarih katar, onları anlamlandırır ve bireyler arasında birlik olmasını sağlar. Ritussuz bir dünya, dayanışması bozulmuş bireylerin kendi kişisel gereksinim ve güdülerinin ardında sürüklendiği, birbirleriyle karşılaştığı, çarpıştığı, çeliştiği, birliği dağılmış, parçalanmış bir dünyadır; oysa ritus içeren bir dünya, bireyleri birbirlerine bağlar, aralarında uyum sağlar, ait olmakla huzur buldukları toplumsal bir bütün durumuna getirir. Ritus, kaosa "düzen" getirir.

"Toplu olarak yapılan ritusların ardında birtakım toplumsal modellerin gerçekleştirilmesi ya da korunması umudu yatar. Ancak toplum, rituslardan daha hızlı değişir; rituslar zamana karşı gösterdikleri pasif direnç ve sürekli yinelenme özellikleri yüzünden, toplumsal beklentilerin gerisinde kalabilir, amaçlanan toplumsal modellerin görünümünü değiştirebilir, biçimlerini bozabilirler."[6]

Ritus daima zamanı denetim altına almaya çalışır. Bu denetim çabası iki yönlüdür. Öncelikle ritus başlangıçtaki kurucu olayların ve temel ilkelerin anımsanmasıyla zamanın akışını (değişimin hızını) yavaşlatmaya çabalar. Ancak bunun tam tersine ölümcül bir yavaşlamadan kaçınmak için de değişim ritusları gereklidir. İnsanın doğum, ergenlik, evlilik, ölüm gibi toplumsal ve biyolojik kriz dönemlerini kolayca aşmasını sağlayan değişim ritusları arasında en iyi bilineni erginlenme rituslarıdır.

"Gelmiş geçmiş tüm kültürler, zamanın süreğenlikle (müzminlik) değişkenliğine, diğer bir deyişle kültürel taşlaşmayla zıvanadan çıkmış değişime karşı çifte savaş vermişlerdir. Bunun için yeniden doğum düşünü sahneleyen 'zamanı terse çevirme' ritusları yaratılmış, *orgia** zamanlarındaysa (örneğin

* Orgia: Yunanca'da "gizli ritus, gizemli dinsel tören" anlamına gelir; kökeni arpa anlamındaki *orge*'dir ve ayin sırasında tanrılara sunulan arpa birasından kaynaklanır.

bakkhanalia'da*) ritusların biçimlendirdiği duygulara ve koyduğu kurallara saygı gösterme (tabu) bir yana bırakılmıştır."[7]

Tabulara saygı gösterme zorunluluğunun silindiği özel *orgia* zamanı, planlanmış bir "kaosa geri dönüş" olarak yine de toplumsal kurallara bağlı bir biçimde ritus tarafından belirlenir. Jean Markale, *orgia* hakkında şu görüşleri dile getirir: "Kutsal bir ritus olan *orgia*'nın asıl amacı, koşulların ötesine geçerek varlığın tüm kaynaklarını uyandırmak ve böylece doğaüstüne, tanrısal olana dönmektir."[8] Ne var ki tüm koşulların aşıldığı *orgia* bile, bir ritus olarak toplumsallığın dışında değildir.

Yararsızlık ve Yineleme

Ritus sözcüğünün, gelenek ve görenekleri, belirli bir değişmezlikle kendini yineleyen her türlü davranış biçimini kapsadığını daha önce belirtmiştik. Zamana direnen ritus, değişime tabi olmakla birlikte, bu değişim, ağır ve algılanmaz niteliktedir; ritus bir anda çok önemli bir değişiklik geçirirse, değerini ve varlık nedenini yitirme tehlikesiyle karşı karşıya kalır.[9]

Ritus için yinelenmenin büyük önemi vardır. Anlam taşımaz gibi görünen bir davranışın bir ritus olduğu belirtilince, "çok eskiden beri" yapılagelmiş olanın aynen yinelenişi olarak, o davranışa engin bir anlam ve derin kökler kazandırılmış olur. Öyleyse bir ritus, değişmeyen kurallara uygun olarak yinelenen, uygulanmasının yararlı sonuçlar verip vermeyeceği kesinlikle belli olmayan bir eylemdir.[10]

Bu kez ortaya yine çapraşık bir sorun çıkıyor: yarar kavramı. Gerçekte, rituslа yararlı eylem çoğu kez iç içe geçer. İlk bakışta yararsız gibi görünen bir girişimi, bütünüyle yararsız olarak nitelendirmek sakıncalıdır. Örneğin yağmur duaları, ürünlere nazar değmemesi ve bereket sağlaması için boynuz ve diğer nesnelerin tarlaya ya da ağaçlara asılması gibi dinsel-büyüsel rituslar "etkin" olarak bilinirler; bunlar gerçek ya da varsayılan etkinlikleri neden-sonuç olgusal bağlantısına bağlanmayan eylemlerdir. Yararlıysa bile, bu yarar doğal yollardan kendini göstermez. Böylece ritus, teknik uygulamalardan ay-

* Bakkhanalia: Roma'da Bacchus (Dionüsos) adına düzenlenen şenlikler.

rılmış olur ve "olgusallık ötesi evrene dalabilmek için bir ifade biçimi" olarak tanımlanabilir.[11]

Nitelikleri bakımından özetlenecek olursa, ritüeli, "içsel tutarlılığı olan, sistemleştirilmiş ve genellikle bir mitos ya da gizemselleştirilmiş bir tarihin yeniden canlandırılmasına yönelik bir rituslar süreci olarak tanımlamak olasıdır."[12] Sibel Özbudun'un *Ayinden Törene* adlı kitabında verdiği bu tanımlama çerçevesinde ritusun ortak nitelikleri şöyle sıralanabilir:

- Simgesellik,
- Standartlaştırılmışlık,
- Yineleyicilik,
- Pratik sonuca yönelik olmayış (yararsızlık),
- Değişime kapalılık ya da çok yavaş değişme,
- Kendiliğindenliğe çok sınırlı yer veriş,
- "Kutsal" addedilenle bağıntılı olmak, "kutsal"ın müdahalesini sağlama girişimi, *sacra-casta* diyalektiğinde mitos-ritus-tabu oluşumları.

Ritus Türleri

Ritusun tanımıyla bağlantılı tartışmaların karmaşıklığı nedeniyle, çoğunlukla rituslar arasında, çeşitlemeler yoluyla ayrımlar yapmak yoluna gidilmiştir. Çeşitlerin belirlenmesi en azından belirli bir kültürde ya da farklı kültürler arasında benzer ritusların saptanmasını sağlamıştır.[13]

Öykünmeci Rituslar

Rituslar mitoslara göre biçimlenirler. Mitosun tümünü ya da sadece bir yönünü yineleyen rituslar öykünmeci rituslar olarak gruplandırılır. Bu türün en iyi örneğini yaratılış eylemini yineleyen "yeni yıl ritusları" oluşturur. Hindu kutsal yazılarından *Brahmana*'da ritusun sebebi sorulduğunda yanıt olarak tanrıların "başlangıçta" böyle yaptıkları açıklanır. Öykünmeci rituslar, tanrıların yaratıcı eylemlerinin yinelenmesi, başlangıca dönüş olarak değerlendirilir.

Bu yaklaşım, tüm ritusların özünde mitosları ya da mitoslardaki birtakım temel motifleri yinelediğini savunan bir kuramın ortaya atılmasına yol açmıştır.

"Mitos-rituş" okulu diye adlandırılan bu kuramsal akıma göre mitos, uygulanan ritus sırasında dile getirilir; diğer bir ifadeyle mitos, ritusun senaryosudur. Genel olarak ritusların bir mitosu taklit ettikleri, yineledikleri yadsınamazsa da tüm ritusların böyle olduklarını ileri sürmek de olanaksızdır. Yine de "mitosun öyküsünü yineleyen ritus" olgusu ritüelik davranışların önemli bir türünü temsil eder.

Kurban Ritusları

Diğer bir ritus türü de kurbanla bağlantılı olan ritusları içerir. Bu rituslar, dinin en basit ve en ilkel biçimi olarak değerlendirilir. Dinler tarihi içinde kurban rituslarının anlamı çok önemlidir. Kurban, kutsalı bir biçimde etkileyebilmek, kurbanı sunan kişiyle kutsal arasında yakınlaşma sağlayabilmek için yapılır.

Kurbanın niteliği ve yapısı hakkındaki en başarılı tanım, Fransız sosyologlar Henri Hubert ve Marcel Mauss'un *Essai sur la Nature et le Fonction du Sacrifice (Kurbanın Doğası ve İşlevi Hakkında Deneme)* adlı kitaplarında yer alır. Bu tanım, sunu ve kutsama rituslarıyla, kurban rituslarını birbirinden ayırır. Kurban rituslarında elbette sunu ve kutsama öğeleri de mevcuttur ama bunlar kurbanın ayırt edici nitelikleri değildir. Kurban ritusunun asıl niteliği, kurban edilenin tümüyle ya da kısmi olarak imha edilmesidir. Kurban rituslarında kurban edilenin bir insan ya da hayvan olması şart değildir; bitki, ekmek, süt ve benzeri nesneler de kurban edilebilir. Kurbanın imha edilmesi, yakma, parçalama, kesme, yeme ya da gömme biçiminde yapılabilir.

Dünyanın dört bir köşesinde çok çeşitli kurban ritusları uygulanır. Bu çeşitliliğe karşın kurban rituslarını iki alt gruba ayırmak mümkündür: kurban eyleminin yararını doğrudan katılan kişilerin paylaştığı kurban ritusları ve kurban eyleminin yararının doğrudan bir nesneye yöneltildiği kurban ritusları. Bu ayrım, kurban ritusunun yalnızca kişilere değil; bir ev, belirli bir mekân ya da özel bir nesneye, bir aile ya da bir topluluğa, ruhlara ya da tanrılara, hatta av ve savaş gibi eylemlere de yönelebileceğini gösterir.

Yaşam Krizi Ritusları

Tüm geleneklerde görülen bir ritus türü de insan yaşamında bir aşamadan diğerine geçişi belirleyen yaşam krizi rituslarıdır. Bu rituslar Fransız antropolog

Arnold van Gennep'in klasik yapıtında geçiş ritusları olarak adlandırılmıştır.[14]

Yaşam krizi rituslarının temel niteliği bir yaşam konumundan diğerine geçiş olgusudur. Geçiş ritusları çoğunlukla bireyin ya da topluluğun yaşamında bir kriz anını belirler ve değişimi denetim altında tutma işlevini üstlenirler. Bu rituslar bireyin yaşamını tam olarak biçimlendirir: Doğum, ergenlik (topluluğun sosyal yaşamına tam olarak katılma), evlenme, hamilelik ve ölüm ritusları. Gizli örgüte katılma ya da dinsel bir adanmışlığın (Şamanlık, keşişlik, çilecilik, tarikata üyelik) başlaması da tipik geçiş ritusları olarak görülür.

Geçiş rituslarının egemen motifi, bireyin ölüp yeniden doğması biçiminde uygulanan yeniden doğum olgusudur. En çarpıcı örneği Hinduların *Upanayana* ritusudur, bu uygulamanın sonucunda genç aday yeniden doğmuş kişi olarak görülür. Hıristiyanlıktaki vaftiz, Hindistan'da yoga ve Kuzey Amerika yerlilerinin karmaşık erginlenme törenleri, geçiş rituslarının ölüm-yeniden doğum motifini öne süren uygulamalardır.

Din ve kültür hakkındaki metinlerde bulunan çeşitli ritus sınıflandırmaları, çoğu kez birbirini yinelerler ve ritüelik davranışların sınıflandırma yöntemi üzerinde uzlaşma sağlarlar. Ancak bu sınıflandırmaların, ritusun anlamını yorumlamakta kullanılışları büyük farklılıklar gösterir. Genel olarak iki çelişen değerlendirme uygulanır: ilk değerlendirme ritusun toplumsal-psikolojik işlevlerini vurgularken; ikincisi, ilkini yadsımamakla birlikte, ritusun, aşkın gerçeğin özgün ifadesi olarak dinsel değerini öne çıkarır.

Ritusun İşlevleri

Ritusun işlevi neye göndermede bulunduğuna bağlıdır. Simgesel niteliği üzerinde bir uzlaşmaya varılsa da ritusun neyi simgelediği konusunda genel bir anlaşma sağlanabilmiş değildir. Çoğu kez ritus, toplumsal ilişkilerin ve toplum içinde bireylerin üstlendikleri rollerin simgesel ifadesi olarak tanımlanır. Bir diğer tanımsa, ritusu, aşkın olana, tinsel gerçekliğe ve bir topluluğun yüce değerlerine simgesel olarak ulaşma yöntemi olarak belirler.

Ritusların üçlü işlevi sıkça vurgulanmıştır: aktarma (kuşaklar arasında), bağlantı (bireyler ve topluluklar arasında) ve kaosun (aynı zamanda şiddetin) denetimi. Örneğin günümüzde yalnızca toplumsal nitelikler taşıyan rituslar ara-

sında görülen ve "etiket" olarak tanımlanan davranış kalıplarında bu üçlü nitelik yapısı rahatlıkla gözlemlenebilir. İnsan toplulukları büyüdükçe, bütünlüğü, yalnızca kişisel bağlar ve sevgiyle sağlamak mümkün olmayıp, topluluğun varlığını ritusların bu üç niteliğiyle sürdürmek zorunlu olmuştur.

Atalardan aktarılan ritusun etkin olabilmesi, iyi iş görebilmesi için, ona ısrarla bağlı kalınması ve kesinlikle değiştirilmemesi gerekir.

Ritus da tıpkı mitos gibi toplumsal ve psikolojik işlevler üstlenmiştir. Ritus çoğu kez bir topluluğun üyelerinin kaygılarını azaltıcı etki yaratır ve birtakım anti-sosyal eğilimleri gidermeye yarayan bir araç gibi iş görür. Mitosla birlikte ritus, kültürlerin ideal kalıplarında belirgin bir durağanlaşma sağlar, her ikisi de kültürün kuşaklar arasında aktarılmasına yarayan önemli birer yöntemdirler. Ritus, geleneksel yaşam biçiminin tüm değerlerini, insanların beynine yerleştirir. Ritus ve mitosun her ikisi de kültür değişmesi hızını yavaşlatıcı bir etkiye sahiptirler ve toplumsal statüyü perçinleme işlevini yürütürler.[15]

Howells, ritusun, geleceğe geçmişle özdeşlik kazandırmak yoluyla kaygı giderici işlevini vurgular; törenlerin, kabilenin tarihsel geleneklerini ve toplumsal yaptırımlarını (otoriteyi) koruyup aktardığını ve bu yolla toplumsal duyguları uyardığını, grup üyelerine dayanışma ve yaşam ortaklıklarını duyumsatıp ifade ettirdiğini belirtir.[16] Benzer bir tutumla Sumner rıtusun, ilkel toplumda korku, otoriteye saygı, geleneğe boyun eğme ve disiplini öğreten bir toplumsallaşma aracı olarak değerlendirir.[17]

İşlevsel olarak ritüeller, kesin ve açık bir biçimde, dünyayı tanımak için kullanılan araçlar olarak tanımlanabilirler. Doğal olarak ritüellerin, bilinmeyenden kaçınma, toplumsal yaşamı standartlaştırma ve böylece kaygıları gidermeyi amaçlayan psikolojik işlevleri de vardır. Ritüeller ayrıca, toplumsal statüyü belirleyerek ve bireyi toplumla bütünleştirerek eğitsel bir işlev de üstlenirler.

Ritusların işlevlerine ilişkin tüm bu yaklaşımları şöylece toparlayabiliriz:[18]

- Ayinler tinsel âlemi anlamak için bir araçtırlar (dinsel işlev),
- Bilinmeyen olaylardan kaçınmayı sağlayarak ve toplum yaşamına bir örneklik kazandırarak kaygı giderici bir rol oynarlar (psikolojik işlev),
- Bireyi toplumla bütünleştirir, toplumsallaştırırlar (eğitsel işlev),
- Toplumun kültürünün gelecek kuşaklara devredilmesini sağlarlar (tarihsel/kültürel işlev),
- Toplumsal statüyü perçinlerler (siyasal işlev).

Antropolojide Başlıca Yaklaşımlar

Köken Yaklaşımı

Ritusu ve aynı zamanda dini açıklamak için girişilen ilk yaklaşım, tarihsel kökenlerle ilgili bir kuramdı. Bu kuram, ritus davranışının tarih boyunca gösterdiği gelişmeyi de açıklayacak bir evrimsel varsayımı öngörüyordu. Ritusun görünürdeki evrensel benimsenişini açıklamanın yolu, en eski kültür ve tapımlarda ritus uygulamalarını incelemenin başarısına bağlıdır. Araştırmacılar kökenleri bulabilirlerse, insanoğlunun bugünkü ritus davranışlarını açıklayabileceklerine inanıyorlardı.

Ritusun kökeni konusundaki araştırmalar, iyi bilinen yazılı kaynaklardan uzaklaşarak, daha az tanınan, yazılı olmayan kültürlere doğru yöneldi. Ritus, mitos ve dini anlamlandırmak için gösterilen bu çabanın sonucu olarak "ilkel din" ve "ilkel kültür" gibi terimlerin kullanımı yaygınlaştı. Çeşitli kültürler ve rituslar incelendi, insan ya da hayvan kurban etme, en önde gelen tartışma konularından biri oldu. İngiliz İncil araştırmacısı W. Robertson Smith'e göre kurban, ilkel topluluğun üyelerinin kendi tanrılarıyla bütünleşme çabasından ibaretti. Öyleyse ritusun kökeni, dinin ilk biçimi olarak benimsenen totem (topluluğun simge hayvanı) tapımında olmalıydı. Ne var ki bu yaklaşım içinde bile, ritusun gelişim aşamaları üzerinde anlaşma sağlanamadı. Ritusun kökeni hakkındaki bu varsayımdan yola çıkılarak, arınma ve sunu rituslarıyla tüm tapım ritusları, kurban ritusunun ikincil aşamaları ya da farklılaşmış biçimleri olarak düşünüldü.[19]

W. Robertson Smith'in etkisi Sir James Frazer'ın, Emile Durkheim'ın ve Sigmund Freud'un çalışmalarında açıkça görülür. Smith'le tam bir uzlaşı içinde olmasalar da dinin kökeniyle ilgili araştırmalarında kurban ve totem konuları birincil öneme sahiptir.

Ritus konusunu kapsamlı olarak incelemiş ilk antropologun Sir James Frazer olduğu söylenebilir. Frazer'ın başyapıtı *The Golden Bough (Altın Dal)*, neredeyse tümüyle ritus üzerinedir.[20] Frazer, ritusu doğanın bolluğu ve ürün bereketinin bedenlenmesi olarak yorumladığı, Kral'ın çeşitli durumlarına (göreve getirilme, hükümranlık, görevden alınma, öldürülme...) denk düşen yi-

neleyici *mimesis** olarak ele alır.[21]

Durkheim'sa, 1915'te yayınlanan *Les Formes Elementaires de la Vie Religieuse* (*Dinsel Yaşamın Temel Biçimleri*) adlı yapıtında dinsel pratiklerle ilintilendirdiği ritus konusunda en etkin toplumbilimsel görüşü önermiş, ritus ve dinin kökenini Avustralya'dan örneklediği totemcilikte aramıştır.[22] Durkheim'a göre rituslar, kişinin kutsal nesneler huzurunda nasıl davranacağını belirleyen davranış kurallarıdır. Ancak Durkheim için "kutsal", aslında toplumun kendini yüceltmesi, kendine tapınması anlamına geldiğinden, ritus insanların karşılıklı bağımlılıklarını, toplumsal düzenlemelerini oluşturur. Ritus, bir bakıma insanların bireyler ve gruplar arasındaki toplumsal olarak onaylanmış "uygun" ilişkiler sistemini simgeleştirir; bu işlevleriyle, Durkheim'ın toplumsal dayanışma kuramında ağırlıklı bir rol oynar. Durkheim din olgusunu, "kutsallık konusunda birleştirilmiş inanç ve uygulamalar (rituslar) dizgesi" olarak tanımlar.[23]

Sonuç olarak kanıtlanması olanaksız olduğu anlaşılan köken-evrim varsayımı, çağdaş akademisyenlerce oldukça yetersiz bulunmuştur; bu yüzden bu yaklaşımın ortaya koyduğu görüşler kimsenin onaylayamadığı ya da tümüyle yadsıyamadığı ilginç spekülasyonlar olarak kalmıştır.

İşlevsel Yaklaşım

Ritusun tanımının, toplumsal işlevine göre belirlenmesi gerektiğini savunan işlevsel yaklaşımın amacı, ritusu toplumsal denge ve bireysel gereksinimler açısından açıklamaktı. Van Gennep, Bronislaw Malinowski, A.R. Radcliffe-Brown, E.E. Evans-Pritchard, Clyde Kluckhohn ve Edmund Leach gibi din ve ritus üzerine çalışmalar yapan birçok araştırmacı, bu yaklaşımı, ritusu en iyi açıklayan yöntem olarak benimsedi.

Malinowski, ritusun mitosla bağıntısına dikkati çekerek, mitosun canlandırılışı olduğu yolundaki tanımıyla Frazer'a yaklaşır. Malinowski'nin geliştirdiği işlevcilik kuramında bütün toplumsal davranışlar nedensellik ilkesine bağlanır. Bu kurama göre, kültürel dizgeye katılacak yeni bir olgunun kesinlikle

---

* Mimesis: Öykünme, taklit. Bir kişinin karakterini yansıtabilmek için tutum ve davranışlarının aynısını sergilemek. Yunanca'da benzerini üretme, kopyalama anlamını taşıyan *mimos* sözcüğünden türemiştir. Latince'deki karşılığı *mimus*'tur.

birtakım gereksinimleri karşılaması zorunludur. Hiçbir etkinlik, hiçbir kültürel öğe, doğrudan ya da dolaylı olarak insanın gereksinimleri ve bunların doyurulması gerçeğine bağlı olmadan süremez.[24]

Bu yaklaşımın gücü hem mantıklı hem de olgusal olmasından kaynaklanıyordu. Ne var ki yine de ciddi eleştirilere açıktı. Eğer bu yaklaşımın amacı ritusun toplumda neden var olduğunu açıklamaksa, denge, gereksinim ve uyumlu toplum gibi terimler üzerinde uzlaşma sağlanmalıydı. Ancak bu hiç kolay değildi çünkü bu tür kavramların içeriği toplumlara göre değişiyordu. Bu anlamda işlevsel yaklaşım ancak toplumda ritusun rolünü tanımlayan bir araç, bir yol gösterici olmakla yetinmeliydi.

Mitos ve Ritus Akımı

Mitos ve Ritus Akımı, temelde Eski Ahit araştırmalarından kaynaklanan bir yaklaşımdı. Bu akım, adını İbrani dini üzerinde Mezopotamya ve Mısır etkilerini belirlemeye çalışan S.H. Hooke, H.H. Rowley, M.A. Canney, A.M. Hocart ve W.J. Perry gibi araştırmacıların bu konudaki yazılarını bir araya getiren, 1933'te yayınlanmış *Myth and Ritual* (Mitos ve Ritüel) adlı kitaptan alır.[25] Bu kitapta, Yakın Doğu'daki ritus uygulamalarında Kral'ın konumu gündeme getiriliyor ve Yahudiler'de Kral'ın ritus uygulamalarındaki merkezi rolünün ve bu rolün Kral'ın konumunu pekiştirmedeki etkinliğinin Mısır ve/veya Mezopotamya kaynaklı olduğu ileri sürülüyordu. Mitos ve Ritus Akımı Krallık konumunun ve siyasal iktidarın kurumsallaşmasında ritusun yerini tartışan bir yaklaşımdı.[26]

Dinler Tarihi Yaklaşımı

Ritus davranışlarına bir diğer yaklaşım dinler tarihi araştırmacılarının çalışmalarında geliştirilmiştir. Gerardus van der Leeuw, Rudolf Otto, Joachim Wach, Mircea Eliade ve E.O. James gibi birçok araştırmacı ritusların kutsalı, aşkın ve yüce gerçeği ifade ettiğini düşünüyorlardı. Öncelikle bir aşkın gerçeğin varlığının kabul edilmesini gerektirdiği için, bu yaklaşım asla herkesin onayını alamazdı ancak birçok yaratıcı düşünce içerdiği için oldukça etkili oldu.

Aşkınlık konusuyla bağlantılı olarak, özellikle Eliade tarafından vurgulanan

"zamandan sıyrılma, kurtulma" sorunu, yalnızca mitosun anlatımıyla değil, özellikle mitosun içerdiği kutsal eylemin ritüelik yinelenmesiyle de çözümlenir. Kutsala öykünme, ritus içinde çeşitli eylemlerle yer alır ve insan böylece insani durumu yüceltme arzusunu uygulamaya koyar. Çünkü insan için bir ritusun içine girmek, kronolojik zamanı terk etmek, zamanın devinimsiz kaldığı başlangıçlara gitmek demektir. Ritusun ayrıca insanı bir kutsal yere, evrenin merkezine taşıdığı varsayılır. Rituslar, insanın durumunu temelinden değiştirmeye yönelik olup insanın doğum ve ölümünü, sonsuz, mitolojik, kutsal zamana uyarlarlar. Bütün rituslar hep aynı amacı göz önünde tutarlar; insani zamanı yadsıyarak ve insani koşuldan ebedi mutluluğa geçişi dramatik olarak yeniden yaratarak kutsal zamanı bir kez daha ele geçirmeyi amaçlarlar. Tüm bunlar, ritusların içerdiği simgesel ölümden yaşama geçiş sorununun özünü oluşturur.[27]

Özetle mitos ve ritusların, insanın mutlu başlangıcına, tarihsel zaman ve koşulların ona yük olmasından önceki cennet benzeri ilk yaşamına dönmek için harcadığı bir çaba oldukları söylenebilir. Ancak böyle bir dönüş simgesel olarak bile hiçbir zaman tam gerçekleşmez. Zamandan sıyrılma-kurtulma ancak bir an ya da kısa bir süre için mümkün olur. Bu bakımdan mitos ve ritusların işlevi tersine işler, bunlar amaca varmak için etkili birer araç olmaktan çok, amaca yönelik birer simge durumuna dönüşürler.[28]

Modern Yaklaşımlar

XX. yüzyılın ilk yarısında genellikle ilkel ya da tarihsel toplumlar bağlamında ele alınan ritus konusu, yüzyılın ikinci yarısında modern toplumlarla ilintilendirilir. Modern yaklaşımlarda dürtülerin, güdülerin, simgelerin, imgelerin, fantezilerin, mitosların, arketiplerin; kısacası bugüne dek çocuklar, ruh hastaları ve ilkellere özgü olduğu düşünülen usdışı öğelerin modern toplumların ilişki yapılarını ne ölçüde etkilediği konusuna yönelen postmodernist eğilimin ağırlıklı rolü vardır.[29]

Yeni yaklaşımlar içinde en önde gelen isim Turner olarak kabul edilir. Turner'ın katkısı Van Gennep'in geçiş ritleri üzerine klasik araştırmasında saptadığı, iki durum arasındaki geçiş aşamasına yaptığı özel vurgudur. Van Gennep bir durumdan diğerine geçişe eşlik eden ritusların üç aşamalı olduğunu sap-

tamıştı: eski durum ya da statüden ayrılma, iki hal/statü arasındaki "eşik" (Latince *limen*) ya da statüsüzlük durumu ve yeni durum ya da statüyle bütünleşme. İşte Turner'ın özgün katkısı, *liminarite* (eşiksellik) adını verdiği, geçiş ritusuna tabi olan kişi ya da grubun statüsüzlük durumu üzerinedir. Turner eşiksellik aşamasının türdeşlik, eşitlik, anonimlik, mülksüzlük, cinsiyetler arasındaki ayırımın en aza indirgenmesi, hiyerarşisizlik, dış görünüşe önem vermeme, servete bağlı ayırımların olmayışı, cömertlik, genel boyun eğme, yalınlık, acı ve ıstırabın kabulü gibi özelliklerle belirlenen bir *communitas* (Latince *comitatus* yani yoldaşlık) durumu olduğunu söyler.[30] *Liminarite* kavramı ileride daha ayrıntılı olarak incelenecektir.

Ritus, Mitos ve Drama

Thespis adlı kitabında Theodor H. Gaster şunları belirtir: "En eski çağlardan beri, dünyanın çok sayıdaki farklı toplumlarında, yeni yılı ve mevsimleri toplu törenlerle kutlamak bir gelenektir. Ancak bu törenler, basit birer eğlence ya da oyalanma değildirler, tersine belirgin ve eş bir örneği izlerler ve işlevsel bir amaç taşırlar. İlkel düzeyde, yenilenmenin döngüsel biçimini ve böylelikle, topluluk için yaşamın devamını simgelerler."[31]

İlkel insanın bakışında, yaşam; çizgisel bir gelişim izlemek yerine, dönemsel olarak yenilenen bir tür döngüsel oluşumdur. Her yıl yinelenen mevsimler bunun tipik örneğidir. Ancak yaşamın bu yenilenişi, salt tanrıların bir armağanı ya da yalnızca doğanın kendiliğinden işleyen gücünün sonucu değildir; toplumun ortak çabasıyla sağlanmalı, kolektif bir uğraş sonucunda kazanılmalıdır. Bu benimseyişe göre, toplumun tüm üyelerinin onayı ve katılımıyla, yaşamın yeniden yaratılması için dönemsel olarak uygulanacak bir yenilenme törenleri programı oluşturulur. Bu program, mevsimsel ritusların uygulanışı ve yapısını biçimlendirir. Tüm dünyada, mevsimsel rituslar standart bir biçimi izlerler. Bu model, yaşamın insanlığa, dönemsel olarak yenilenmesi gereken bir dizi sözleşme biçiminde armağan edildiği anlayışına dayanır.

Mevsimsel yenilenme ritusları iki ayrı bölüme ayrılmışlardır: ilkine *kenosis* ya da "yaşamın boşaltılması" adı verilir ve ikincisine de *plerosis* ya da "yaşamın yeniden yüklenmesi" adı verilir. Olumsuz nitelikli *kenosis* ritusları, ya-

şamın canlılığının dizginlenmesini ortaya koyan oruç, çeşitli diyet uygulamaları ve benzer kendini cezalandırma işlemlerinden oluşur. Olumlu nitelikli *plerosis* rituslarıysa, yaşamın yeniden canlanması sürecini güçlendirmek amacını taşıyan sahte dövüşler, yağmur duaları ve toplu cinsel ilişkilerden oluşan özel törenlerdir.[32]

Başlangıçta topluluk üyesi olan tüm bireyler tarafından uygulanan bu rituslar, zamanla, yalnızca tek bir temsilci bireyde toplanmıştır. Tüm topluluğu varlığında simgeleyen bu kişi Kral'dır (ya da şef, önder, kabile başkanı). Kral, kötü güçlere karşı savaşan, topluluğu koruyan, topluluğun varlığını ve geleceğini güvende tutan biricik kişidir. Kral, aynı zamanda, *Hieros Gamos*'ta* damat rolünü üstlenir. Bütün bu nedenlerle, günü geldiğinde parlaklığını yitirecek ve yok olup gitmek zorunda kalacak olan da Kral olmalıdır.

Kral'ın anlık eylemleriyle, tanrının sürekli eylemleri özdeştir. Bu düşünceye uygun olarak, Kral tarafından gerçekleştirilen tüm rituslar, gerçekte tanrısal eylemlerin metamorfozlarıdır. Bu dönüşüm, Kral ve diğer mevsimsel ritus uygulayıcılarının tanrıların özgün eylemlerini taklit ettikleri izlenimini verir. Sonsuz biçimde yinelenen bu eylemlerin zamanın başlangıcında gerçekleştiği varsayılır; ritus, aynı etkileri yaratmak için usanmaksızın yinelenen eylemin ilk örneği ya da arketipidir. Bu aşamada ritus bir temsil biçimine bürünür, ritus dramaya dönüşmüştür.[33]

Mitos, ritusla drama arasındaki bağlantıdır. Mitosların işlevi, gerçek ve anlık ritusları sürekli ve yüce ideallere dönüştürmektir. Mitos, bu işlevini, ideal durumları (modelleri) ritusların işleyişine yansıtarak gerçekleştirir. Ancak bunun sonrasında, yeniden üretim başlayabilecektir. Mitos, ritusların yapısını kullanarak yaratılışı, varoluşu, yaşamı açıklar; böylece mitos ve ritus birlikte dramanın biçimini oluştururlar. En başından beri ritus, yalnızca bir doğrudan deneyim değil, aynı zamanda bir simgeleme yöntemi, bir temsil, doğanın yansıtılma biçimi olmuştur. Temsil edilenler, yansıtılan doğa, dramayı yaratmıştır. Rituslar, dramanın ilk biçimleridir.

Mitosun gerçek işlevi, dramanın toptan bir temsili olarak, dans ve şarkılarla birlikte paylaşılmasıdır; bu, aynı zamanda ritusun gerçek işlevini de oluştur-

---

* Hieros Gamos: Kutsal evlilik. Tanrıyla tanrıçanın evliliği: Zeus ve Hera, Osiris ve İsis gibi.

maktadır; kuşkusuz günümüzün donuk dinsel rituslarının değil, topluluğun tüm üyelerinin katılımını gerektiren, sevinç kaynağı olan rituslarn.

Metin And, *Dionisos ve Anadolu Köylüsü* adlı yapıtında şunları aktarır: "Tüm eski tören ve rituslarda, mitos (sözler) ve *dramenon* (eylemler) ikili ilişkisi vardır. Bu genel değerlendirmeye dayanarak, drama ya da tragedyanın doğuşunun mitosla ritus davranışlarının birleşmesinden oluştuğu söylenebilir. Aslında, rituslarda ve törenlerde, eylemler sözlerden daha önemliydi. İşlevselliklerine karşın eylemler, ancak mitosun yardımıyla kalıcı ve anlamlı niteliklerine kavuştular. İşlevsel rituslarn, kalıcı mitoslarla kaynaşmasıysa dramayı yaratmıştır. Bunun örnekleri yalnızca Yunan tragedyasında değil, Mısır, Mezopotamya, Suriye, Filistin ve Hititler'de de bulunabilir. Günümüzde Anadolu köylüsü tarafından oynanan dramatik oyunlar, aynı coğrafi bölgede yaşayan eski halkların mitos ve rituslarının kalıntılarıdır."[34]

And'ın belirttiği gibi eylemler sözlerden daha önemli olmuştur. Ritusun söz dışı bir iletişim yöntemi olduğu açıktır. Ne var ki ritusun mitosla olan bağlantısına gereğinden çok ağırlık verilmiş, ritusun sözel olmayan iletişim özelliği çoğu kez gözden kaçırılmıştır. Ritusun anlamı, anlambilimsel bağlantısı bulunan inanç dizgesinin sözel yanlarında aranmıştır. Bu bağlantı, mitosa ya da inanç dizgesine, ritustan çok daha fazla önem verilmesine yol açmıştır. Oysa mitosun ritustan daha fazla anlam içerdiğini düşünmek, ritus ve mitos arasındaki karmaşık bağlantıyı fazlasıyla basitleştirmektir.

Bu nedenle ritus, kendi yapısını ve anlam olanaklarını kendisi taşıyabilen bir söz dışı iletişim olarak incelenmelidir. Araştırmacılar, insan davranışlarının bu ilginç yönünün sistematik çözümlenmesine yeni yeni başladılar; *Kinesik* (sözel olmayan iletişim yöntemleri üzerine araştırma) dalındaki gelişmeler ritus konusuna yeni yaklaşımlar sağlayacak gibi görünüyor.

Notlar:

1. Burhan Oğuz, *Türkiye Halkının Kültür Kökenleri, Cilt 2/1*, Doğu-Batı Yayını, İstanbul 1982, s. 40.
2. "Sacred Rites and Ceremonies", *Encyclopedia Britannica*, [www. britannica.com].
3. Burhan Oğuz, *a.g.e.*, s. 43.
4. G. Davy ve A. Moret, *Des Clans aux Empires*, Albin Michel, Paris 1923, s. 17-18.
5. Julien Ries, *Les Religions, Leurs Origines*, Flammarion, Paris 1993, s. 25.
6. Jean Cazeneuve, *Sociologie du Rite*, PUF, Paris 1971, s. 14.
7. Boris Cyrulnik, *Les Nourritures Affectives*, Odile Jacob, Paris 1993, s. 123.
8. Jean Markale, *Halloween, Histoire et Traditions*, Editions Imago, 2000, s. 187.
9. Sibel Özbudun, *Ayinden Törene*, Anahtar Kitaplar, İstanbul 1997, s. 17.
10. Burhan Oğuz, *a.g.e.*, s. 44.
11. M. Leenhardt, *La Religion des Peuples Archaîques*, Quillet, Paris 1948, s. 117.
12. Sibel Özbudun, *a.g.e.*, s. 19.
13. "Sacred Rites and Ceremonies", *Encyclopedia Britannica.*
14. Van Gennep, *Les Rites de Passage*, Nourry, Paris 1909.
15. John A. Saliba, *Homo Religiosus in Mircea Eliade*, Brill, Leiden 1976, s. 79-80.
16. Williams Howells, *Les Paiens*, Editions Payot, Paris 1950, s. 76.
17. Graham Sumner, *Folkways and Mores*, Shocken Books, New York 1979, s. 34.
18. Sibel Özbudun, *a.g.e.*, s. 23.
19. "Sacred Rites and Ceremonies", *Encyclopedia Britannica.*
20. Sir James George Frazer, *The Golden Bough: The Roots of Religion and Folklore*, Avenel Books, New York 1981.
21. Sibel Özbudun, *a.g.e.*, s. 21.
22. Emile Durkheim, *The Elementary Forms of the Religious Life*, Londra ve New York, (1912) 1954; aktaran: E.R. Leach, "Ritual", *International Encyclopedia of Social Sciences.*
23. Emile Durkheim, *a.g.e.*
24. Malinowski, *Une Theorie Scientifique de la Culture*, Paris 1968, s. 38; ve J. McLeish, *The Theory of Social Change*, Londra 1972, s. 15-19.
25. S.H. Hooke (Editör), *Myth and Ritual; Past and Present,* Oxford University Press, 1958.
26. Sibel Özbudun, *a.g.e.*, s. 24.
27. Mircea Eliade, *Le Mythe de l'Eternel Retour*, Gallimard, 1969.

28. R. Bastide, *Elements de Sociologie Religieuse*, Paris 1947, s. 85-6.
29. Sibel Özbudun, *a.g.e.*, s. 25.
30. Victor Turner, *Le Phénomène Rituel: Structure et Contre-structure*, PUF, Paris 1990.
31. Theodor H. Gaster, *Thespis*, çev. Mehmet H. Doğan, Kabalcı Yayınevi, İstanbul 2000, s. 19.
32. *A.g.e.*, s. 17.
33. *A.g.e.*, s. 18.
34. Metin And, *Dionisos ve Anadolu Köylüsü*, Elif Yayınları, İstanbul 1962, s. 9.

İnisiyasyon

Batı dillerinde inisiyasyon terimi günümüzde bireye bir bilim, bir sanat ya da bir mesleğe ait bilgileri aktarma anlamını içeren genel bir kullanıma kavuşmuştur. Oysa ilk başlarda yalnızca birtakım gizemlerin öğretildiği, gizli bilgilerin aktarıldığı rituslar bütününe inisiyasyon denirdi. Demirci, simyacı, yapıcı (inşaatçı, mason) gibi çeşitli mesleklerde, bilgilerin ustalar tarafından titizlikle gizli tutulduğu ve çıraklara azar azar bildirildiği düşünülürse, aslında inisiyasyon sözcüğünün eski anlamından yeni anlamına nasıl ve neden geçildiğini anlamak zor olmaz.[1]

Bireyde inisiyasyon, varlığın bir alt aşamadan bir üst aşamaya geçişini psikolojik olarak gerçekleştirmeye yönelik süreçtir. Burada amaç, bir takım simgesel eylemler ve fiziksel edimler aracılığıyla, bireye yeni bir yaşama "doğmak" üzere "öldüğü" duygusunu aşılamaktır. Bu nedenle inisiyasyon genellikle "ikinci doğum" olarak adlandırılır.

Alain Daniélou inisiyasyon tanımını ölüm ve yeniden doğum birliğine daya-

narak verir: "İnisiyasyon bir varlık durumundan başka bir varlık durumuna geçiştir. Bir tür ölümdür, farklı bir kişinin doğuşunu sağlayan 'etkin bir ölüm' gibi düşünülmelidir. Bu nedenle inisiyasyon rituslarında her zaman bir cenaze töreni yer alır."[2]

Joëlle de Gravelaine'in değerlendirmesi aynı çizgiyi izler: "İnisiyasyon sözcüğü belki de 'başlama' anlamından önce 'ölümden geçmek' anlamına gelir. Bu ölümden geçiş süreci, tüm inisiyasyon rituslarında olduğu gibi, bir 'bilinç değişimini' birlikte getirir (...) İnisiyasyondan geçen kişi için yaşamın ve ölümün anlamı artık bütünüyle değişmiştir."[3]

Budunbilimciler üç inisiyasyon türü ayırt ediyorlar: gençleri yetişkin kategorisine yükselten "kabile inisiyasyonları"; dinsel tarikatlara, gizli örgütlere ya da kapalı kardeşlik birliklerine giriş için uygulanan "ezoterik-dinsel inisiyasyonlar"; doğal insansal durumdan ayrılarak doğaüstü güçlere sahip olunan bir duruma yükselttiği varsayılan "büyüsel inisiyasyonlar".

İlk tür inisiyasyon her zaman çok az bir ölçüde dinsel özellik içerse ve ritusu mitsel arketipler üzerine yapılandırsa da ikinci türün tersine, genelde *profan* (din dışı) bir geçiş ritusu niteliğindedir. İlk tür inisiyasyon, bireyi toplumla bütünleştirme işlevini görürken, "üçüncü tür inisiyasyon bireyi toplumdan koparır."[4] Bu farklara karşın, üç tür için de geçerli olan genel bir tanım bulmak mümkündür: İnisiyasyon her zaman "daha aşağı olarak nitelenen bir konumdan daha yukarı bir konuma psikolojik olarak geçişi sağlayan işlemdir."[5]

Arkaik Toplumlar

Ortadoğu'da, Yunanistan ve Roma'da antik çağ boyunca yalnızca ezoterik-dinsel inisiyasyon türü biliniyordu. Bu inisiyasyonlar yoluyla bir yandan *Curètes*, *Dactyles*, *Corybantes* gibi din tarikatlarına (kardeşlik birliklerine), öte yandan İsis, Osiris, Dionüsos, Demeter ve Mitra gibi tanrıları merkez alan Gizem Dinleri'ne (*Mysterion-Mystères*) giriliyordu. En etkin gizem dinlerinden biri olan Mitracılık, Hıristiyan gizemine karşı en ciddi rakip olmuştu (Hıristiyanlığa inisiyatik giriş olan vaftiz de önceleri gizli bir ritus olmalıydı).

Genelde yalnızca erkeklerin girebildiği kardeşlik birliklerinin ardında, kabile toplumlarının karakteristik uygulamalarından biri olan "erkekler evi"nin

varlığı açıkça görülür. Aynı biçimde önceleri ulusal olup zamanla çeşitli uluslara yayılmayı başarmış gizem dinlerinin geçmişinde de kabile inisiyasyonlarının bulunduğu sezinlenir.[6]

Araştırmacılar, kabile türü inisiyasyonlardan ezoterik-dinsel inisiyasyonlara doğru gerçekleşen düşünsel bir evrimden çok, bir dizi dağılma ve yeniden birleşme sürecinden söz ederler: "Dinsel görüş ve uygulamalar ait oldukları toplumsal dizgeden koparak nitelik değiştirirler."[7] Yeterli tarihsel kanıt bulunmadığı için üzerinde hâlâ tartışılan bu soruna karşın, antik çağdaki inisiyasyon rituslarının belirli bir düzeni izledikleri görülür.

İlk aşama, bir ön uygulama olan arınma rituslarını içeriyordu. Kadınlara, yabancılara ya da kölelere açık olan birliklerde bile, suçlular ve gayri meşru çocuklar gibi fazlasıyla lekeli olanların girmesini engelleyen kesin yasaklar vardı. Katılacak olan kişilerin herkesin gözü önünde günah çıkarmayı da içeren birtakım arınma rituslarından geçmeleri gerekiyordu. Topluca uygulanan yürüyüşler, şarkı ve danslar, hazırlık kurbanları gibi rituslar *profan*dan kutsala giden yolu oluştururdu.

Doğrudan inisiyasyon olarak adlandırılabilecek olan temel aşama gizli bir mekânda yapılıyor ve adayın başarılı olması gereken birtakım sınavları içeriyordu. Bu sınavlar arasında; hayali canavarlarla dövüşmek,[8] aşılması çok zor olan dar bir kapıdan geçmek ve kırbaçlanmak (Frazer tarafından bir bereket ritusu olarak görülür) benzeri uygulamalar vardı. Büyük olasılıkla bu aşamada, gizem dininin kutsadığı tanrıya adanmışlığın kanıtı olarak, adayların bedenine "gizemli işaretler" çizilirdi: örneğin, Dionüsos rituslarında kadınlara yavru geyik, erkeklere sarmaşık yaprağı dövmeleri yapılırdı.[9] Çoğu zaman, adaylara kutsal eşyalar gösterilir, bunların derin anlamları açıklanırdı: örneğin Eleusis'te* ritus sırasında safran, incir ve buğday başağı saygıyla taşınırdı. Tertullianus, bazı gizem dinlerinde fallus heykellerinin gösterildiğini aktarır.

İnisiyasyon uygulaması, bir mitosun tiyatro olarak gösterimi ve sahnelenen bazı oyunlarla gizlerin adaylara aktarılmasıyla sürerdi. Kardeşlik uygulamalarında yağmur yağdırmak ya da ateşi canlandırmak, büyülü eylemler olarak değerlendirilse bile, en azından gizem dinlerinde bu gösterimler adayın yeni

---

* Eleusis: Eski Yunanistan'da ezoterik Demeter tapımının merkezi olan kent. Bu kent, düzenlenen şatafatlı inisiyasyon törenleriyle ün kazanmıştı.

bir yaşam için "ölümü" anlamına geliyordu (Osiris'in bedeni parçalara ayrılır, *Bakkhalar* Bacchus'ü elleriyle parçalarlar). İnisiyatik ölüm ve dirilmelerin gerçekte bitki tanrılarının ölüm ve dirilmelerini simgelediği, kış boyunca cansız olan bitkilerin ilkbaharda yeniden canlanmasının bu gösterimlerin ana senaryosunu oluşturduğu düşünülebilir.[10] Törenin sonunda, çoğunlukla yeni bir ad kazanan inisiye, gördüğü ve öğrendiği gizleri saklamaya ant içerdi. Kapanış törenleri herkese açık olarak gerçekleştirilen ve yaşama dönüşün sevincini yansıtan oyunlar, danslardan ve şarkılardan oluşurdu.

Tapımla ilgili bu gizli törenler için Eleusis'te, Demeter'in gizli ritusları için geçerli olan *orgia* sözcüğü kullanılırdı. Ancak bu sözcük daha çok, kutsama ve arınma anlamlarıyla birlikte Dionüsos-Bacchus ritusları için kullanılmış olup, genel olarak kutsal ritus uygulama anlamına bağlanmıştı. Bu rituslar sırasında yapılan bütün çılgınlıklar, toprağın verimini, bereketini, hayvan ve insanların doğurganlığını denetleyen tanrıların sevgi ve korumasını kazanmak için yapılıyordu. Toprak ve bereket tanrıçası Demeter, yine şarap tanrısı Dionüsos ve diğer bitki-toprak tanrıları hep bu "gönül alma" girişimlerinin hedefi olmuşlar, şenlikler, festivaller, *orgialar* bu tanrılar için düzenlenmişti.[11]

Sözü edilen antik gizemlerin ya da inisiyasyon sürecinin amacı, tekrar verimli hale gelen toprağın doğuşunu kutlamaktı; ama aynı zamanda adayın aşağılık değerler içeren *profan* dünyada ölmesi, kutsal değerlerle (*sacra*) yani atalardan kalan kültürel ve tapımsal değerlerle yeniden doğması demekti.[12]

İnisiyasyonla mevsimsel ritüeller arasındaki ilişki, özellikle, ilkinin yeniden doğuşla bir tutulmasında ortaya çıkar. Bunu en açık biçimde, elbette, bir dini gruba yeni katılmış kimselerin herkesçe tanındığını dile getiren *neofüte** sözcüğünde, bir de eski tapımlarda *mysterialara* kabulün ayrılmaz bir parçası olan yeniden doğma (hatta ölümsüzlük) düşüncelerinde görebiliriz. Örneğin, Attis Gizemleri'nde, adaya "ölmek üzere olan biri" gözüyle bakılırdı; aday, gerekli ayinleri yerine getirdikten sonra yeni bir yaşama doğardı.

Yeniden doğum kavramı aslında, bilgiler edinme, eğitimden geçme anlamını içeriyordu. İnisiyasyon rituslarının eğitsel işlevi Dacosta tarafından özenle

---

* Neofüte: Yunanca'da "yeni ekilmiş" anlamına gelen *neofütos* sözcüğü özellikle Eleusis'teki Demeter rituslarında yeni inisiye olanlar için kullanılmıştı. Sonradan anlamı genişleyen bu sözcük herhangi bir dine ya da tarikata yeni katılan kişileri ifade eder.

vurgulanmıştır: "Yunan Uygarlığı'nın ilk zamanlarında inisiyasyon ritusları ve bunların sağladığı eğitim, bugün din diye nitelendirebileceğimiz olgunun en önemli ve en soylu yönünü oluşturuyordu... Yunanistan tarihinin (ya da tarih öncesinin) başından itibaren, seçkin kesimlerin eğitiminde kullanılan en yetkin yöntem inisiyasyon olmuştu; çünkü inisiyasyonun amacı, insani koşulların aşılması ve tanrısal bir statüye ulaşılmasını öngörüyordu."[13]

"İnisiyasyonun bireylere evren karşısında benimseyecekleri tutum ve davranışları öğretmek gibi bir pedagojik işlevi vardı. Tören sırasında adaylara aktarılan 'kurucu mitos', bu öğrenimi sağlamak için en güçlü ve en etkin yöntemdi. Süregelen gelenek tarafından canlı tutulan 'kurucu mitos', gerçekliğin niteliklerinin ve nedenlerinin kavranmasını sağlar, insan topluluklarını ve onların davranışlarını görünmeyen eliyle yönlendirerek üst düzeyde ideolojik bir rol üstlenirdi. 'Kurucu mitos', yalnızca ataların yaşam karşısındaki davranışlarını anlatmakla yetinmez, izleyen kuşaklara sonsuz bilgiler aktarırdı."[14]

"İnisiyasyonun yarattıklarına benzer duygular yaratmayı başaran sanat kolu şiirdi. Şiirin, inisiyasyonun ve kurucu kozmogoni mitoslarının işlevleri aynıydı: insanın, yaşaması olanaksız olan bir durumu yaşamasını sağlamak. Tanrılar, kahramanlar ya da ozanların düşlediği ve özel inisiyasyon deneyimleriyle canlandırılan bu durum, insanın kendisini yeniden yaratma, kendi arzu ettiği biçimde yeniden doğma isteğini üstü kapalı olarak içeren bir özgürlük özleminin ifadesiydi."[15]

Antropolojinin Verileri

Yaş gruplarından oluşan bir toplumda en önemli inisiyasyon, çocukluktan yetişkinliğe geçişti. Toplumun yapısında yeterince çeşitlenmeler belirdiği zaman inisiyasyon da farklılaşır; örneğin savaşçılar grubundan, siyasal sorumlular grubuna ya da bir dinsel kardeşlik oluşumuna, bir gizli örgüte giriş için de uygulanırdı.[16]

Antropolojide inisiyasyon kavramı, bireyin doğum, erginlenme, evlenme ve ölüm gibi yaşamın belli aşamalarından geçişini simgeleyen ritusları belirtir. Bu rituslar aslında, kişinin girdiği yeni toplumsal statüye, bireyi perçinleme çabasını ifade ederler ve toplumsal bütünleşmenin gelişmesine yardımcı

olurlar. Yabancılarla ilişkiler, göçler, tümden yok olma ya da yeni bir kültür içinde erime riski karşısında bir topluluğun ya da belirli bir kesimin özel çıkarları tehlikeye düştüğü zaman, toplumsal birikimi canlı tutabilmek için erginlenme rituslarının kapsamlı duygusal ve düşünsel öğretisinden yararlanma yoluna gidilir.[17]

Sonuç olarak inisiyasyon ritusu her zaman için toplumsal statüde bir değişime işaret eder. Ne var ki tüm bu rituslar arasında tartışmasız en önemlisi, çocukluktan yetişkinliğe yükseliş anlamına gelen erginlenme törenleridir.

Kabile İnisiyasyonları: Erginlenme

Geleneksel toplumlarda, çocukluktan erginliğe geçiş, erginlenme ritusları biçiminde kurumsallaşmıştır. Burada erginlik, bir fiziksel çağdan çok, toplumun gençlere artık çocuk gözüyle bakmaktan vazgeçmesini belirten bir durumdur. Genç, artık erginlere özgü birtakım sorumlulukları üstlenmelidir. Bunun belli bir yaşa denk düşmesi, biyolojik değil, toplumsal etmenlere bağlıdır.[18]

Çocukluktan yetişkinliğe geçiş ritusları her toplumda vardır; ancak bazı toplumlarda yalnızca erkekler için, kimin de yalnızca kızlar için uygulanırken, kimi zaman da her iki cinsiyet için birden uygulanmıştır. Van Gennep'in belirttiği gibi inisiyasyon, örgütlenmiş bir bütünlük içinde, doğumdan ölüme kadar giden süreçte gerçekleştirilen geçiş ritusudur; erginlenme rituslarını ancak bu bütünlük içinde ele alınca kavramak mümkündür. Çocuk, zaman içinde aşamalı olarak yetişkine dönüşür; statüsünde en az iki kez değişme olur; ilki ad verildiğinde (ad, çocuğu doğadan kültüre geçirir), ikincisi aile eğitimine son veren, çocuğu kadınların yanından uzaklaştırıp, yetişkinlerin arasına taşıyan erginlenmeyle gerçekleşir. Kimi zaman bu geçiş süreci daha uzun tutulur; ergen kişiliğin oluşumu sürecindeki her aşama ayrıca belirlenir; her aşama için kulakların delinmesi, dudağa halka takılması, belirli dövmelerin çizilmesi gibi ayrı uygulamalar yapılır. Toplumsal ergenlikle biyolojik ergenlik her zaman denk düşmese de (önce ya da sonra uygulanabilir) inisiyasyon, evliliği mümkün kılar. Evlilik de yetişkin statüsüne yükselişi kesinleştiren bir başka geçiş ritusudur.[19]

Bu çeşitlilik kültürlerarası farkları belirginleştiriyor: örneğin Polinezya'da

genel olarak ayrı ergenlik ritusları yoktur ve çocuklar zamanla yetişkinliğe kadar ulaşırlar ve ancak evlilik ritusu sonrasında gerçek anlamda yetişkin olurlar; tersine Melanezya'da belirgin olan, çocukluktan yetişkinliğe geçiş ritusudur ve evlilik rituslarının fazla önemi yoktur. Saptanan yegâne fark bu değildir. Kızlar için yapılan inisiyasyonlar, ilk aybaşı sırasında gerçekleştiği için, toplumsal ergenlikle biyolojik ergenlik denk düşer. Halbuki erkekler için, inisiyasyon yaşı değişken olduğu gibi, tören süresi de birkaç haftadan birkaç aya kadar uzayabilir.

Eğer inisiyasyon ritusları salt içerikleriyle ele alınmak istenirse, bütün bu farklı ritusların ortak özelliklerini belirlemek çok zor olacaktır; buna karşılık aralarında, bu değişik inisiyasyonları topluca incelemeyi sağlayacak biçimsel benzerlikler ve ortak işlevler saptamak mümkündür. Kabile inisiyasyon törenleri, tüm geçiş rituslarında olduğu gibi "uzaklaştırma", "soyutlama" ve "bütünleşme" aşamalarından oluşur.

Uzaklaştırma Ritusları

Öncelikle, o güne kadar annesi tarafından büyütülmüş olan çocuk, kadınlardan uzaklaştırılır; annesinden çoğunlukla şiddet içeren bir biçimde kopartılır. Kadınlar, sanki çocuk ölmüş gibi sızlanır, ağlar, ağıt yakarlar. Gerçekten de simgesel bir ölüm söz konusudur; adayın bir canavar tarafından yutulduğu varsayılır, kapatıldığı mağara, canavarın ağzı olarak düşünülür. Kimi zaman çocukların toplu olarak tutuldukları kulübe mitsel bir canavar biçiminde inşa edilir. Bu işlemler aynı zamanda bir arınma biçimine de dönüşürler: yıkanma, eski giysilerin yakılması, ad değiştirme.

Törenin amacı, bireyi bir önceki toplumsal statüsündeki kurallar ve davranışlar sisteminden tümüyle kurtarmaktır. Ama bu kurtuluş sırasında, adayın oynadığı rol bütünüyle edilgendir. Adaya, neredeyse kirli bir nesne gibi davranılır, arıtılması gereken bir eşya olarak bakılır.

Erginlenen kişi, eski toplumsal etkinliğiyle ilgili nesne ve teknikleri artık tanımıyormuş, kullanamazmış durumuna zorla itilir. Tümüyle eski benliğini yitirmiş, eski yaşamından kopmuş olduğu varsayılır. Bu kopuş, bu yapay bellek yitimi yalnızca kuramsal düzeyde kalmaz, çeşitli aşağılamalar, işkenceler, ağır sınavlar aracılığıyla somut şekilde yaşanır. Örneğin: Masailer'de (Kenya)

ayinle sünnet edilen erkekler, yaraları kapanıncaya kadar kadın giysileriyle dolaşmak ve küpe takmak zorundadırlar. Bazı topluluklarda, diş sökmek (Afrika), göğüs adalelerinden bağlanıp asılmak (Kuzey Amerika), parmak kesmek (Okyanusya) gibi daha gaddarca uygulamalar da vardır.

Hemen tüm erginlenmelerde rastlanan bu zorlamalı bellek yitimi, bir anlamda cenin durumuna dönüş ve anılardan arınma yoluyla, kişinin bilincinde bir tür bekâret sağlar, kişiyi artık geçersiz ve yetersiz duruma gelmiş eski bağlarından kurtarıp, kendi kendisinden sıyrılmasına yol açar. Böylece, kültürün en ilkel düzeylerinden başlayarak, "erginlenme"nin, kişinin oluşumunda önemli bir rol oynadığını ve özellikle gençlerin varoluşlarında esaslı bir sıçramayı ifade ettiğini görüyoruz.

En ilkel toplum insanı bile, kendisini doğal durumuyla "eksik" görür, doğa tarafından yaratılmış, verilmiş haliyle "tamamlanmamış" olarak kabul eder. Gerçek anlamda insan olabilmesi için, bu ilk eksik haliyle ölmesi, hem kültürel, hem tinsel, hem de sosyal olarak daha üst bir yaşama doğması gerekir. Erginlenme, insanın "başka" olmak istediğini, doğal düzeyinde kalmak istemediğini, ideal bir imgeye göre kendini yeniden yaratmaya çabaladığını gösterir. İlkel insan, insanlığın tinsel idealine ulaşmaya böylece adım atar.[20]

Sonunda çocuk yeniden doğacaktır; Afrika'da Kikuyu kabilesinde yeniden doğum, çocuğun annesinin bacakları arasına yerleştirilmesiyle gerçekleştirilir, çocuk annesine, göbek bağının yerini tutan koyun bağırsağıyla bağlanır. Hindistan'da aday, deri bir kılıfın içinde cenin biçiminde yatırılır. Bedende açılan yaralar (sünnet, bazı dişlerin sökülmesi, kabile işaretlerinin dövme yoluyla bedene işlenmesi) kadınlar dünyasından ayrılıp erkekler dünyasına katılmanın işaretleri olarak düşünülür.

Soyutlama Ritusları

Değişken süreli soyutlama ritusları birçok zorlu sınavdan oluşur. Çocuklar, atılan dayaklara katlanmalı, zehirli karıncaların ısırmasına, eşek arılarının sokmasına dayanmalı, buzlu sularda yüzmeyi göze almalıdır. Günümüzde de izleri görülen (askerlikte acemilere, yatılı okullarda çaylaklara yapılanlar gibi) bu zorlamalı inisiyasyonlar hakkında çeşitli yorumlar yapılmıştır:

- İnisiyasyon bir acı çekme eğitimidir, gençlerin doğadan daha güçlü olduk-

larını kanıtlama yöntemidir. Bu yolla adaylar gerçekliği aşmalarını sağlayan gizemli ve büyülü bir güç elde ederler.[21]

- Gençlerin, kadınların otoritesi altından çıkıp erkeklerin özellikle yaşlı erkeklerin otoritesi altına geçmesini, böylece de atalardan kalan geleneklerin sürdürülmesini sağlayan ve eski kuşakların yeniler üzerindeki denetimlerini pekiştiren bir yetiştirme yöntemidir.[22]

Soyutlama dönemi boyunca, söz konusu sert sınavların yanı sıra, gençler tam anlamıyla bir yeniden toplumsallaşma sürecinden geçerler; bu nedenle adayların kapatıldıkları inisiyasyon kulübeleri "kır okulu" olarak adlandırılır. Birçok araştırmacı, inisiyasyonun öğretici, bilgi aktaran, ahlak eğitimi veren karakteri üzerinde ısrarla durmuştur (çekilen fiziksel acılar sayesinde edinilen kendini denetleme yetisi; aynı sınavlardan geçen ve birlikte yaşayan adaylar arasındaki kardeşlik duygusu).[23] Eğitimden geçen adaylar kimi zaman avlanarak ya da balık tutarak kendi geçimlerini sağlamalı, kimi zaman da çobanlık, demircilik yaparak bir mesleğin gizlerini öğrenmelidirler.

Gençlere bu aşamada kabilenin kutsal nesneleri (*sacra*) sergilenir ve gizleri açıklanır. Tanrıların ya da ataların sesi, gerçekte yalnızca davul ya da *bull-roarer** sesidir; kadınları ve çocukları korkutan ruhlar aslında maskelerdir. Bu açıklamalar gerçekte dinsel inançların gizemden arındırılması değildir; en basit biçimde erkeklerin diniyle kadınların dinini birbirinden ayırmak, gizemci simgelerin farklı anlam düzeylerini belirlemek, özetle ekzoterikten[β] ezoterik niteliğe geçiş söz konusudur.

Erginlenen kişi, yalnızca ölüp yeniden doğan değil, aynı zamanda, metafizik düzeyde açıklamalar edinen, bilgilenen, sırları öğrenen kişidir. Kabilenin tanrılarını, onların gerçek adlarını, dünyanın oluşumuna ait efsaneleri öğrenmiştir. Erginlenen kişi, bilen kişidir. Bu nedenle, erginlenme, bilinç körlüğü

---

* Bull-roarer: Boğa kükremesine ya da gök gürültüsüne benzer bir ses çıkartan düzenek. Düz bir taş disk ya da tahtanın üzerine delik açılır, liflerden yapılan bir ip delikten geçirilerek bağlanır. Kullanan kişinin başı üzerinde hızla çevrildiğinde, boğa kükremesini andıran bir ses çıkartır. Özellikle Avustralya'da, Aborijinler arasında erginlenme törenlerinde kullanılır.

β Ekzoterik: Ezoterik karşıtı; ezoterik olmayan, herkese açıklanabilen bilgi, öğreti ya da sistem.

yaratan doğal durumun aşılması anlamına gelir; adaya varoluşunun gerçek boyutlarını keşfetmesi, insan sorumluluğunu üstlenmesi için bir çağrıdır.

Soyutlama döneminde çocuk dünyasından kopartılmış adaylar henüz yeni bir dünyaya girebilmiş değildir. Bu nedenle, zorlu sınavların yıprattığı bedenleri ve kırlarda gezen cinlerin saldırısına açık ruhlarıyla, tehlikelere karşı koyamayacak durumdadırlar. Törenleri yöneten yetişkinler ve yaşlılar, yeniden doğmakta olan gençlere göz kulak olmalıdır. Adayları zorlu sınavlardan geçirirken, bir yandan da desteklemelidirler. Çocuk yaşamının sınırlamalarından kurtulmuş ama henüz yetişkinlerin toplumsal kurallarını benimsememiş olan adaylar, hırsızlık yapma, cinsel ilişkide bulunma, başkasına zarar verebilme gibi özgürlüklere sahip oldukları bir süreci yaşarlar.

Bütünleşme Ritusları

İnisiyasyonun yarattığı, aslında topluma yeniden uyum sağlaması gereken başka bir bireydir; ama bu kez, bir daha hiç değişmeyecek olan yetişkin statüsüyle topluma katılacaktır. Bütünleşme ritusları, olağan yaşama yeniden uyum sağlamak için iki ayrı yönde gerçekleşir. Öncelikle inisiyasyon sürecindeki kişi artık her şeyi unutmuştur; yürümeyi, konuşmayı, gülmeyi bile bilmez; dört ayak üzerinde ilerler; anasını, babasını, evini tanıyamaz; öyleyse bu yitirdiklerini yeniden kazanması, baştan öğrenmesi gerekecektir. İkinci olarak, eskisine göre daha yüksek bir statüyle geri dönmüştür; bu dönüş hem kendisi için hem de onu bekleyenler için bir bayramdır sevinç içinde kutlanmalı, danslar ve şarkılarla şenlik yapılmalıdır.

Kadın İnisiyasyonları

Kadın inisiyasyonları daha ender görülür. Genellikle bir statü değişimi olarak kabul edilen ilk aybaşı sırasında gerçekleştirilir. Genç kız ailesinden alınır, başka bir evde ayrı bir odaya ya da bir kulübeye kapatılır. Bu soyutlanma süresince bazı yiyecek sınırlamaları uygulanır; çoğu kez fiziksel sınavlar da yapılır (bedende yara açma, böcek sokmaları, dudakların delinmesi). Kimi zaman yaşlı bir kadın kızlık zarını parmağıyla deler; kimi zaman da klitorisin kesilmesi (klitoridektomi) gibi cinsellikle ilgili uygulamalar olabilir. Bu tür acı veren

uygulamalar olmasa da mutlaka kabilenin yaşlı kadınları tarafından, genç kızı, ilerideki aile yaşamına hazırlayan cinsellik ve ahlak eğitimi verilir. Erkekler gibi kızlar da bu süre boyunca özellikle tehlikelere açık durumdadır, yeni erginlenmiş kızı tehdit eden doğaüstü kötülüklere karşı toplumun savaşını canlandıran danslar ve oyunlar sahnelenir. Danslar ve şarkılar eşliğinde ırmakta yıkanarak ya da tüm bedenin ovulmasıyla gerçekleştirilen arınma ritusları sonunda gündelik yaşama dönülür.

Kadın inisiyasyonları da tıpkı erkeklerde olduğu gibi, eski kişiliğin yok edilmesiyle yeniden doğum simgeselliğini öne çıkarır. Örneğin Venda kabilesinin *Khomba* ritusunda, genç kız cenin durumunda bir örtünün altına (plasenta) ya da su dolu bir çukura yatırılır, doğumdan sonra yürümesini ve yemek yemesini öğrenir ama konuşmayı beceremez. Konuşması için *Khomba*'dan sonra uygulanan *Domba* ritusu gereklidir. *Domba* sırasında genç kız, yaratılış mitosunu öğrenir, dansları izler ve bu danslara kendisi de katılır; sergilenen kutsal nesnelerin gizli anlamlarını, bundan sonra itaat edeceği tabuları ve kuralları öğrenir. Genç erkekler ve genç kızlar *Domba* sırasında karşılaşırlar; erkekler, köyün dışında, kırda ya da ormanda inisiye olmuşlardır; ama kızların inisiyasyonu her zaman köyde yapılır.[24] Erkek ve kadın inisiyasyonları arasındaki bu ayrım çok önemlidir; erkeklerin yaşamı dışarı dönüktür, oysa kızlar aile yaşamına, köy ortamına bağlı kalacaklardır.[25]

Ezoterik-Dinsel İnisiyasyonlar

Kabile inisiyasyonları kuşkusuz her zaman dinsel öğeler içerir ama birçok toplumda ayrıca özgün bir inisiyasyonla girilen özel kardeşlik örgütleri de (ya da kapalı-gizli dernekler) vardır. Bu örgütlerde söz konusu olan çocukluktan yetişkinliğe geçiş değil; *profan* alandan kutsal alana geçiştir. Elbette burada da aynı şema (yeni ve üstün bir kişilik edinmek için eski kişiliğin yok edilmesi, yani bir ölüm ve yeniden doğum süreci) ve aynı ritüelik aşamalar (uzaklaştırma, soyutlama, bütünleştirme) geçerlidir. Örneğin, Banko Adaları'nda Ruhlar Derneği'ne katılmak için yalnızca bir inisiyasyon töreni yetmiyor ayrıca bir ödeme yapmak da gerekiyordu. Çeşitli sınavlardan geçmek zorunda kalan adaylar, ezoterik bilgiler ediniyor ve derneğe kabul edildikten sonra

üye olmayanları korkuttukları tuhaf maskeleri takma hakkına da kavuşuyordu. Pueblo yerlilerindeyse birçok örgütlenme vardı. Bu örgütler, dört yönle ilgili olabildikleri gibi, çeşitli uygulamalarla da bağlantılı olabiliyorlardı: yağmur yağdırma, mısırları büyütme, şu ya da bu hastalığı iyileştirme gibi. Ojibway örgütünde inisiyasyon ritusu, adayı trans durumuna geçirerek bir ruh biçimine dönüştürme amacını taşıyordu. Afrikalı bazı kabilelerin (Yorubalar, Fonlar) özel manastırları bile bulunuyordu.[26]

Günümüzde bu kardeşlik örgütlerine ve uyguladıkları "ruhlar tarafından ele geçirilme" danslarına, giderek artan bir ilgi besleniyor; bu örgütler tüm Afrika'yı işgal etmese de kolonizasyondan sıyrılma krizi yaşayan, kıtayı sarsan toplumsal gerilimler nedeniyle giderek daha da yaygınlaşıyor; Angola'dan Mozambik'e, Senegal'den Afrika'nın içlerine, hatta Mısır'ın güney bölgelerine kadar etkili oluyor.[27]

Bu tür inisiyasyonlarda *profan* dünyadan ayrılma ritusları, tanrıların (ya da özel bir tanrının) çağrısıyla başlar; bu çağrı bir düş ya da bir hastalık olarak ortaya çıkar. Soyutlama rituslarındaysa, diğer inisiyasyonlardan farklı olarak adayın bedeni, tanrının onda canlanmasını sağlayacak biçimde hazırlanır. Bedenin hazırlanması için adaya, hayallere sebep olan bazı otlar yedirilir (Gabon' da yaşayan Bwitiler'de, inisiyeler bu sayede gördükleri hayaller sonucunda ataların dünyasına yükselirler ve tanrılarla iletişim kurarlar), uzun süreli oruç tutturulur, aday trans durumuna yol açan kokulu otlarla yıkanır; ve hatta Doğu Afrika'da trans sırasında adaya, kan banyosu bile yaptırılır.

Büyüsel İnisiyasyonlar

Büyüsel inisiyasyon, olağan insani koşullara pek uymayan, bu koşullardan sıyrılarak doğaüstü güçler edinmeye çabalayan sıra dışı bir kişiliği ortaya çıkarmayı ya da bütünlemeyi (müstakbel büyücü zaten önceden yeteneklerini tuhaf davranışlar ya da nevrozlarla belli etmiştir) amaçlar. Doğaüstü güçleri elde edebilmek, ancak doğal insani koşulları terk etmekle mümkündür: aileden birini öldürmek, öldürdüğü kişinin cesedinin başında, yemeden içmeden günlerce beklemek, bir tepede ya da bir çukurda günlerce aç susuz kalmak, kırlarda başıboş dolaşmak; bir gün görülen hayallerin etkisiyle eski kişiliği

yok eden şiddetli bir krizin patlamasına kadar.

Büyüsel inisiyasyonlarda, hiç kuşkusuz, daha yaşlı bir büyücü-Şaman tarafından çeşitli gizlerin, hazırlanacak büyülü şerbetlerin, transın nasıl denetleneceğinin, büyülü ritusların öğretildiği bir aşama vardır. Ancak bu farklı eğitsel yönüne karşın büyüsel inisiyasyonlarla, kabile inisiyasyonları ve dinsel inisiyasyonlar arasında biçimsel açıdan tam bir benzerlik bulunur: Büyüsel inisiyasyonlarda da ister Sibiryalı Şamanlar'da[28] olsun ister Avustralyalı büyücülerde[29] olsun, eski kişiliğin ölümü ve yeni kişiliğin doğuşu modeli geçerlidir.

Aday ruhlar tarafından öldürülür, cesedi parçalanır, beyni çıkarılır, iskelet haline getirilir. Sonra ruhlar iç organlarını değiştirip bedeni yenilerler, bedenin içine büyülü güçler veren çeşitli maddeler koyarlar ve adayı yeniden canlandırırlar. Gerçek bir tören olmayıp kişinin hayalinde gerçekleşen bu tür inisiyasyonlarda aday, kimi zaman bir ruhla, bir "göksel sevgili"yle cinsel birleşmede bulunur; kimi zaman da gökyüzüne yükselir, yeraltına iner, deniz altındaki dipsiz çukurlara dalar, orada karşılaştığı cinlerle savaşır.

Bu düşsel inisiyasyonu izleyen gerçek törenler aslında Şaman'ın (ya da büyücünün) toplum tarafından kutsanması ve benimsenmesi törenleridir. Bu törenler sırasında Şaman yeni güçler edindiğini kanıtlayabilmek için bazı sınavlara katlanmak zorundadır; kor halindeki kömürlerin üzerinde yürümeli, buzlu sularda yüzmeli, gelecekten haber vermelidir. Kimi zaman da trans haline geçtiği sırada, hayalinde yaşadıklarını simgesel olarak canlandırmalıdır: Şaman'ın gökyüzüne çıkışını simgelemek üzere bir ağaca ya da merdivene tırmanması oldukça sık görülen bir uygulamadır. Bazı uygulamalarda çok sade bir biçimde Şaman'ı kutsayan bir tören gerçekleştirilir; tıpkı bir evlenme töreni gibi, yemekler yenir, danslar edilir, şarkılar söylenir ve sonunda Şaman'ın "göksel sevgilisi"yle birleştiği varsayılır.[30]

Evrimsel Yorum

İster ritus uygulama sekanslarında ister ölüm-doğum simgelerinin kullanımında olsun, söz konusu üç farklı inisiyasyon türünde saptanan benzerlikler bir tarihsel sıralama sorununu ortaya çıkarır. Dinsel ve büyüsel inisiyasyonlar kabile inisiyasyonlarından mı türemiştir?

Evrimcilik perspektifini benimseyen Heinrich Schurtz, kronolojik olarak yaş grupları inisiyasyonunun (kabile erginlenmesi) kardeşlik örgütlerinden (dinsel ya da büyüsel inisiyasyon) önce geldiklerini savunmuştur. Schurtz'a göre inisiyasyon kuralları şu biçimde sürekliliğe ulaşmıştır: önce çocukluktan yetişkinliğe geçiş; sonra, topluluk yeterince çeşitlenip, karmaşık bir yapı kazandığında, bir toplumsal katmandan diğerine geçiş.[31]

Schurtz'un yaklaşımı özellikle R. Lowie'den gelen şiddetli eleştirilerle karşılaşmıştır; Lowie, kabile erginlenmeleriyle kardeşlik örgütleri, dernekler, birlikler, kapalı kulüplerin uygulamaları arasında açıkça görülen farkların üzerinde durmuştur. Lowie ayrıca, aynı etnik grubun içinde bile olsa, erkeklerin kabile inisiyasyonlarıyla kadınları kabul eden dinsel inisiyasyonların karşıtlığını vurgulamıştır. Lowie'nin üzerinde ısrarla durduğu bir başka konu da kabile inisiyasyonlarının zorunlu olma özelliğiyle (özellikle Afrika ve Avustralya' da), bir kardeşlik örgütüne ya da gizli bir derneğe girişin isteğe bağlı olması arasındaki çelişkidir: "Genç bir Crow,* tek başına bir tepeye çıkıp doğaüstü varlıkların onu duyması için kendi bedeninde yaralar açtığında, bu durum topluluğu hiç ilgilendirmez, tümüyle kişisel bir sorundur (...) bir vizyon elde etmeyi başarırsa, bundan kişisel bir çıkar sağlar; yoksa hiç kimse, başaramadığı için onu eleştirmez. Vizyon görmek, Crow'un toplumsal konumunda bir değişiklik yaratmaz."[32]

Kabile inisiyasyonundan dinsel inisiyasyona kadar giden çizgisel bir evrime karşı çıkan bu yorum, oldukça sağlam görünüyor; ancak İlkçağ'daki dinsel kardeşlik örgütlerinde olduğu gibi, zaman içinde çok sayıda eski ritusun yapısının bozularak yeniden yapılandırılması söz konusudur. Dinsel ya da büyüsel inisiyasyonların, isteğe bağlı örgütlenmeler oluştururken, daha eski mekanizmalardan birtakım özellikleri ödünç alması kaçınılmazdı.

Asya Şamanizmi'nde peş peşe gelen yapı bozulması ve yeniden yapılanma aşamalarını aynı anda bulmak mümkündür; Orta Asya'da Şaman, topluluk için çalışan klasik din adamı kimliğindedir; oysa Sibirya'da Şaman, topluluktan ayrı yaşar, ancak hastaları iyileştirmek için çağrıldığında toplulukla yan yana gelir. Ne var ki her iki Şaman türü için de benzer, bedenin parçalanmasıyla, ölüm ve yeniden doğum simgeleri geçerlidir.

---

* Crow: Montana'nın doğusunda yaşayan Sioux kökenli kızılderili kabilesi.

Psikanalitik Yorum

Erginlenme ritusları psikanalizin en önde gelen araştırma alanlarından biri olmuştur. Adayın katlanmak zorunda olduğu sınavlar, bir cesaret ve dayanıklılık ölçümü ya da eğitimi olmayıp, babanın oğlu için duyduğu düşmanlığın ifadesidir. Sünnet, bir yandan oğlun annesiyle ensest isteğinin cezalandırılmasını, öte yandan babanın oğlunu simgesel olarak hadım etmesini ifade eder. Büründüğü dramatik biçim sayesinde adayın bilinçaltında izler açan bu travma sonucunda, libido anneden kopacak; ya erginlenme sürecinde birlikte bulunduğu diğer adaylara cinsellik içermeyen bir homoseksüellik biçiminde yansıyacak (anneye bağlılıktan erkekler topluluğuna ait olma bilincine geçiş) ya da annenin dışında kalan diğer kadınlara yönelecektir (inisiye, sünnet sayesinde evlenme ve kendi ailesini kurma hakkını da edinir). Böylece erginlenme, Oydipus kompleksinin yok edilmesi için bir mizansen olarak görülebilir.[33]

Psikanalistler erginlenme ritusunun karşılıklılık niteliğini de özellikle belirtirler: bir şey alınırken (inisiye artık tabulara boyun eğecektir), karşılığında bir şey verilir; "ilk birleşme", yani çocuğun o güne kadar görmediği, hakkında bilgi sahibi olmadığı anne-baba cinsel birleşmesi, insan-doğum mitosları aracılığıyla açıklanır.

Ayrıca kabile inisiyasyonu üst benliğin oluşması işlevini de üstlenir. Erginlenme uygulaması bulunmayan gelişmiş toplumlarda üst benliğin oluşması ancak baba figürünün içselleştirilmesiyle mümkündür; oysa erginlenme uygulayan "ilkeller" için üst benlik, egonun ve kolektif bilincin dışında oluşur: Yaşlılar, erginlenme ritusu sırasında, cinsel rakipleri durumuna yükselen gençlere karşı, tüm düşmanlıklarını boşaltırlar ve onları korkutarak geleneğe itaat etmelerini sağlarlar.[34]

Ne var ki yeni dönem psikanalistler, Oydipus kompleksinin aşılmasında şiddete bu denli fazla yer verilmesine karşı çıkıyorlar; onlara göre, genç erkekler kadınların çocuk doğurma yeteneğini, buna karşılık genç kızlar da erkeklerin penisini kıskanırlar. Bu saptama, daha uysal yorumlara yol açar; sünnet, simgesel hadım değil, erkeklerin kadınlar gibi cinsel organlarından hastalanma isteğidir; akan kan aybaşı kanıyla özdeştir. Aybaşı, kadının gücü ve saygınlığıdır çünkü gelecekteki doğumların işaretidir; öyleyse saygın ve güçlü olmak için erkeklerin de cinsel organları kanamalıdır.[35]

Ortodoks Freudizm'den ayrılarak, C.G. Jung gibi "yoldan çıkmış"(!) psikanalistlerin kuramlarına göz atılırsa, bu yorumlar çoğaltılabilir. Jung, erginlenmeyi bir yandan bireyi doğadan ve kapalı bir ortam olan kadınlar dünyasından uzaklaştırma, öte yandan kültür evrenine, dışarı açık bir etkin dünyaya sokma isteğinin bir uygulaması olarak görür. Şizofreni, annenin etki alanında kapalı kalan, erginlenmenin sağladığı özgürlükten yararlanmayan bireyin durumunu tam olarak yansıtır

Joseph Campbell'ın *The Hero with a Thousand Faces* (*Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*) adlı ünlü yapıtında bildirdikleri şöyledir: "Bu ritüellerin amacı ve gerçek etkisi, insanlara, yalnız bilinçli değil, bilinçdışı yaşamın düzenlenmesinde bir değişim gerektiren dönüşümlerin zorlu aşamalarında yol göstermektir. Geçiş törenleri olarak anılanlar (doğum, ad verme, ergenlik, evlilik, ölüm, vb.), zihnin, geride bırakılan aşamanın alışkanlıklarından, bağlarından ve yaşam düzenlerinden kesin biçimde koparıldığı, biçimsel ve genellikle oldukça şiddet içeren kesip biçme uygulamalarıyla öne çıkar. Doğum ve ölüm törenlerinde, anlamlı etkiler, ana baba ve akrabalar tarafından yaşananlardır. Ama geçiş ritüelleri, özellikle erginlenme törenleri, yalnızca sınanan adayı değil, çevresindeki tüm izleyenleri etkilemeye yöneliktir."[36]

Büyüsel inisiyasyonsa, bir anlamda kabile inisiyasyonunun karşıtıdır: Şaman, topluluktaki yaşlıların üst benliğine boyun eğen kişi değil, tam tersine toplumsal sansürün ve suçluluk duygusunun üstesinden gelerek, simgesel olarak öldürdüğü babasının güçlerini kendine geçiren kişidir. Söz konusu büyüsel güçse, gerçekte "fallik iktidarın yansımasından ibarettir."[37]

Çeşitli kuramlara yöneltilebilecek eleştirilere karşın, bu kuramların büyük ölçüde gerçeği yansıttıkları söylenebilir; kabile inisiyasyonları gibi karmaşık törenleri, insan psikolojisinin derinliklerine girerek ve üst üste sıralanan çeşitli katmanlarını inceleyerek anlamak mümkündür.[38] Sözü edilen kuramlar, ritus uygulamalarında ya da ritusun temelini oluşturan mitsel arketiplerde cinselliğin rolünün ne denli önemli olduğunu gösteriyorlar. Erginlenmenin amacı, cinsiyet karmaşasından kurtulmak, cinsiyetlerin ayırt edilmesine ulaşmaktır: Klitorisin penisi simgelediğini benimseyen Afrika topluluklarında klitoridektomi, genç kızdaki erkek ruhu yok etme, onu gerçek bir kadın yapma işlevini yerine getirir. Cinsiyetler bir kez netleşince, mitsel başlangıçtaki ilk cinsel birleşmeyi yeniden yaşamak için herkes kendini tamamlayan karşı cinsi bulmak

zorundadır; evlilik kesin gereklidir ve evlilik yoluyla kozmosta uyum, dayanışma ve toplumsal tutarlılık gerçekleşecektir.

Toplumbilimsel Yorum

Toplumbilimciler önce kabile inisiyasyonunun çeşitli işlevlerini aydınlığa kavuşturdular: genç erkekleri kadın egemenliğinden kurtarıp yaşlı erkeklerin yetki alanına taşımak, gençlerin kabileye uyumlarını, toplumun örgütlü denetimini, bir kuşaktan sonrakine budunsal değerlerin sürekliliğini sağlamak, yazıyı henüz bulmamış topluluklarda ilkel bir okul düzeni kurarak bir yandan öğrenim (kabilenin tarihini ve mitoslarını ezberlemek, toplumsal yaşamın kurallarını öğrenmek) öte yandan moral eğitim (cesaret, dayanıklılık, özdenetim, erkekler arası dayanışma ya da kızlar için aile içi görevler) vermek, erginlenme işlevlerinin en başında gelmekteydi.

Ancak kimi antropologlar, tıpkı psikanalistler gibi ama onlardan farklı bir alanda, daha uzaklara ve derinlere gitmek, görünenin ardında, erginlenmenin "saklı" yönlerini bulmak istiyorlardı.

J.G. Frazer, Avustralya örneklerinden yola çıkarak erginlenme rituslarının ancak özünde bir ruh alışverişi olduğu varsayılırsa, anlamlı ve anlaşılır olacağını ileri sürdü. Frazer'a göre erginlenme sürecinde önce gençlerin ruhu alınıp kabilenin totemine aktarılıyor (ölüm ritusu), sonra da gençlere kabile totemi-nin sunduğu yeni bir yaşam veriliyordu (dirilme ritusu).[39]

Kılık değiştirmelerin ve takılan maskelerin etkisi üzerinde ısrarla duran Leo Frobenius'sa, bunlarda bireyi ataların ruhuna büründüren ya da kırların doğaüstü varlıklarına (*vergeistigung*) dönüştüren özel bir teknik olduğunu düşünür. Ne var ki bu yaklaşım dinsel ve büyüsel inisiyasyonlar için kısmen geçerli olabilir.[40]

Durkheim, benzer bir perspektif içinde ama sadece totemci topluluklar için, adayın bedeninde yapılan deformasyonların, açılan yaraların amacının adaya simgesel olarak kabile toteminin görünüşünü kazandırmak olduğunu varsayar.

Tüm bu yorumlar arasında en geçerlisi, Jean Cazeneuve tarafından formüle edilmiş gibi görünüyor; bu yoruma göre, ilk iki tür inisiyasyon "kutsal" karşısında "insani durum"un yeniden canlandırılması, yeniden yapılandırılması

çabasıdır. Bu çaba, insani durumun özünü oluşturan ve bir kültürden diğerine değişiklik gösterebilen arketiplere dayanarak gerçekleştirilir. Büyüsel inisiyasyonsa tam tersine, insani duruma karşı çıkmaktır.[41]

Bir yandan Oydipus kompleksinin yok edilmesi, böylece üst benliğin oluşması için gereken psikanalitik yöntemlerin, öte yandan yeni kuşakların eski kuşaklar tarafından toplumsallaştırılması için gereken sosyolojik yöntemlerin de ötesine geçmeyi başaran bu son yorum, kabile inisiyasyonunun kutsalla ilintili kökenlerini kanıtlar.

Araştırmacılar, daha önceleri rituslar üzerinde ısrarla durmuş ve inisiyasyonları bir statüden diğerine yükseliş fenomeni olarak değerlendirmişti. İnisiyasyonun "ezoterik bilgiye ulaşma" yönü bir yana bırakılmış, hatta çoğu zaman yadsınmıştı. Oysa inisiyasyon kurumu daha iyi anlaşıldıkça, hem arkaik toplumlar için hem de Batı uygarlığının dışında kalan toplumlar için "kır okulları"nın, olguların "gizli" anlamlarını açıklama misyonuna sahip oldukları daha iyi görüldü: Bu mantığa göre, toplumda olduğu gibi doğada da her şey bir gerçekliğin işareti ya da "simge"sidir; evreni anlamak isteyen, evreni okuyabilmelidir.[42]

Gizleri öğrenen (esrara vakıf olan) birey, grup içindeki toplumsal konumunu değiştirir. Gizleri öğrenmeyi sağlayan rituslar ve kimi zaman da "sınavlar" (daha doğrusu *ordeal*, kişiyi tehlike içine atarak suçlu ya da suçsuz olduğunun saptanmasını tanrısal güçlere bırakma anlamında) adayın bir topluluk, tarikat ya da gizli örgüte girişini onaylayıp ezoterik öğretilere ulaşmasını sağlar. İnisiyasyon olgusu gizliliği gerektirir, aday ve ritusu uygulayanlar inisiyasyon hakkındaki giz öğesini saklamak zorundadırlar.[43]

Bu gözlem, hiç tartışmaya yer bırakmayacak biçimde, Marcel Griaule'ün Dogon kabilesinde yaptığı araştırmalar sonucunda, sağlam bir yer edindi. Bugün hiçbir biçimde Griaule'le bağlantısı olmayan etnologlar da Afrika'nın farklı kabilelerinde örneğin Vendalar ve Bwitiler'de benzer bulgulara ulaştılar. Sonuçta inisiyasyonun "ezoterik bilgiye ulaşma" niteliği kesin biçimde doğrulandı. Amerikalı antropologlar da Kuzey Amerika yerlileri için benzer olguları aydınlığa taşıdılar; çeşitli dinsel kardeşlik toplulukları ya da büyüsel inisiyasyon uygulamaları için geçerli olan ezoterik-metafizik açılımları belirlediler.

Erginlenme, en basit anlamıyla yalnızca, erkekler için kadınların egemenlik

alanından kurtulma, kızlar için aile içinde üstlenecekleri spesifik rolleri öğrenme sürecinden ibaret değildir; görülüyor ki tüm erginlenme ritusu uygulamaları boyunca ağırlıklı olarak işlenen konu, iki cinsiyetin birbirini bütünlemesi, yaşamın her alanını kendilerine özgü nitelikleriyle paylaşmaları konusudur. Bu nedenle tören sırasında erkekler ve kadınlar karşılıklı olarak simgesel boyutta çeşitli özverilerde bulunup, farklı yararlar elde ederler.[44] Ritusların daha derin ve ayrıntılı olarak incelenmesi inisiyasyon hakkında henüz bilinmeyen yeni bilgileri ortaya çıkaracaktır.

Notlar:

1. Roger Bastide, "Initiation", *Encyclopedia Univesalis*, France, 1999.
2. Alain Daniélou, *Shiva et Dionysos*, Fayard, Paris 1979, s. 43.
3. Joëlle de Gravelaine, *La Déesse Sauvage* (Vahşi Tanrıça), Dangles, Paris 1993.
4. Jean Cazeneuve, *Sociologie du Rite*, PUF, Paris 1971, s. 34.
5. Serge Hutin, *Les Sociétés Secrètes*, PUF, Paris 1993, s. 23.
6. Roger Bastide, *a.g.e.*
7. Marcel Mauss, *La Sociologie: Objet et Méthode*, Points Minuit, Paris 1969, s. 114.
8. Georges Dumézil, *Horace et les Curiaces*, Gallimard, Paris 1942, s. 102.
9. Paul Perdizet, *Cultes et Mythes du Pangée*, Paris 1910.
10. Mircea Eliade, *Initiations, Rites et Sociétés Secrèts*, Gallimard Folio, Paris 1959.
11. Burhan Oğuz, *Türkiye Halkının Kültür Kökenleri, Cilt 2/1*, Doğu-Batı Yayını, İstanbul 1982, s. 140.
12. "Initiation", *Racines et Traditions*, [http://racines.traditions.free.fr].
13. Yves Dacosta, *Initiations et Sociétés Secrètes Dans l'Antiquité Gréco-Romaine*, Berg, Paris 1991, s. 97.
14. Erik Franksson, "Initiation", *Revue Antaïos*, No. 12, Brüksel, Kış 1997.
15. Max Bilen, "Comportement Poétique (Şiirsel Tutum)", *Dictionnaire des Mythes Littéraires*, Rocher, 1988.
16. Roger Bastide, *a.g.e.*
17. Burhan Oğuz, *a.g.e*, s. 144.
18. K. Mannheim, *Systematic Sociology*, Routledge and Kegan Paul, Londra 1967, s. 30.
19. Roger Bastide, *a.g.e.*
20. Mircea Eliade, *Initiations, Rites et Sociétés Secrèts*, Gallimard Folio, Paris, 1959, s. 186.
21. Jean Cazeneuve, *a.g.e*, s. 59.
22. Emile Durkheim, *Les Formes Elementaires de la Vie Religieuse*, PUF, Paris 2003.
23. Roger Bastide, *a.g.e.*
24. Bohumil Holas, *Les Sénoufo*, PUF, Paris 1957, s. 54-55.
25. Alfred Métraux, *Religion and Chamanism, Handbook of South American Indians*, Smithsonian Institute, Washington 1947.
26. Roger Bastide, *a.g.e.*
27. *Racines et Traditions* sitesi, *Initiation* makalesi [http://racines.traditions.free.fr].

28. Mircea Eliade, *Şamanizm: İlkel Esrime Teknikleri.* çev. İsmet Birkan, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara 1999.
29. Marcel Mauss, *a.g.e*, s. 121.
30. Roger Bastide, *a.g.e.*
31. Heinrich Schurtz, *Alterkalssen und Männerbünde*, Druck und Verlag von Georg Reimer, Berlin 1902; aktaran Roger Bastide, *a.g.e.*
32. Robert Lowie, *Histoire de l'Ethnologie Classique*, Payot, Paris 1991, s. 76.
33. Theodor Reik, *Le Rituel*, Denoel, Paris 1974, s. 77.
34. Géza Roheim, *Psychanalyse et Anthropologie*, Gallimard, Paris 1967, s. 21.
35. Georges Dévereux, *Normal and Abnormal, The Key Problem of Psychiatric Anthropology*, The Washington Anthropological Society, Washington 1956.
36. Joseph Campbell, *The Hero With A Thousand Faces*, Princeton University Press, Princeton, New Jersey 1972.
37. Géza Roheim, *a.g.e*, s. 24.
38. Roger Bastide, *Elements de Sociologie Religieuse*, Stock, Paris 1947.
39. James G. Frazer, *The Golden Bough: The Roots of Religion and Folklore*, Avenel Books, New York 1981.
40. Leo Frobenius, *La Civilisation Africaine*, La Roche, Paris 1996.
41. Jean Cazeneuve, *a.g.e*, s. 65.
42. Marcel Griaule, *Dieu d'Eau*, Fayard, Paris 1996, s. 37.
43. Burhan Oğuz, *a.g.e.*, s. 155.
44. Robert Jaulin, *La Mort Sara*, Pocket, Paris 1992, s. 43.

Dramanın Kökeni

Tiyatronun kökeninde (aynı dramatik yapının mirasçısı olan sinemanın da), ilkel insanın doğayla ve tanımlayamadığı güçlerle ilişki kurabilmek için uyguladığı ritusların bulunduğu ileri sürülür. Bugüne kadar tiyatronun kaynağına ilişkin araştırmalarda farklı kuramlar ortaya konmuştur; ama bu kuramların ortak temelini Sevda Şener şöyle özetler: "Köken bakımından tiyatronun, dinsel-büyüsel amaçlı rituslarda yapılan çeşitli taklitlerden çıktığı benimsenir."[1]

Tiyatronun kökeninin ritusa bağlanması, tiyatro araştırmalarının ötesine geçen, genel bir kültürel benimseyiş haline gelmiştir. İleri sürülen alternatif görüşler ve yöntemlere karşın, "tiyatronun kökeni ritustur" biçimindeki temel tez sağlamlığını korur. XX. yüzyıl süresince bu temel tezi oluşturan ve tartışan üç büyük atılım öne çıkar; bunlar, CSA'nın Ritus Kuramı, Kirby'nin Şaman Kuramı ve Turner-Schechner'in Performans Kuramı olarak sıralanır.

CSA (Cambridge Antropoloji Okulu) ve Ritus Kuramı

XX. yüzyılın ilk çeyreğinde ortaya çıkan ve Cambridge Antropoloji Okulu (CSA) adıyla anılan bir grup İngiliz antropolog (ileri gelenleri; Jane Harrison, Gilbert Murray ve Francis McDonald Cornford), tiyatronun Dionüsos rituslarından türemiş olduğu savını ortaya attı.[2] Grubu oluşturan antropologların ortak amacı, Yunan tragedya ve komedyasının kökenlerini bulmaktı. Bunun için, araştırmalarını Eski Yunan ve komşu ülkelerden topladıkları arkeolojik ve edebi kanıtlara temellendiriyorlardı. Eli Rozik'in *The Roots of Theatre* (Tiyatronun Kökleri) kitabında belirttiği gibi; "Bu araştırmacılar, aralarında ayrıntıda kalan çelişkiler bulunsa da temel yaklaşımlarda ve ortaya koyulan ana kuramda uyum sağladıkları için bütünlük gösteren bir ekol olarak değerlendirilirler.[3]

CSA'nın mensubu olan antropologların dikkatini, Osiris, Tammuz, Adonis, Attis, Orfeus ve Persefone gibi bir mitolojik figürün ölümünü ve yeniden doğumunu anlatan çok sayıda mitosun varlığı çekmişti. Mitoslarda yer alan bu doğum ve ölüm olguları, yıllık mevsimler döngüsüne denk düşen biçimde kutlanan şenlikler ve şenliklerde uygulanan rituslarla da örtüşüyordu. CSA, doğal olarak tüm bu mitosların tek bir ortak kaynaktan yayıldıklarını düşünerek *Eniautos Daemon*'a (İlkbahar Cini) tapınılan bir kök ritusun bulunduğu varsayımını ortaya attı. Yaz ve kış döngülerine, gece ve gündüz değişimine, bitkilerin yetişip yok oluşuna derin bir ilgi besleyen ilkel insanın yaşamı kavrayış çabaları, bu varsayımsal ritusla doruğa erişmiş, sonradan bu ritus da sayısız ölen-yeniden doğan tanrı çeşitlemelerini üretmişti. CSA'ya göre doğanın ölümünü ve dirilişini temsil eden bir tanrı olarak Dionüsos ritusları da *Eniautos Daemon* ritusunun belirgin bir türeviydi.[4]

Aristoteles, *Poetika* adlı yapıtında, tragedyanın *dithürambos*'tan* türediğini açıklamıştı.[5] Bu açıklamayı temel alan CSA'nın araştırmacıları, Dionüsos rituslarından tragedyaya geçişte *dithürambos* aracılığıyla sağlanan bir süreklilik olduğunu ileri sürdüler. Buna göre CSA'nın kuramı şöyle bir gelişimi varsayar: *Eniautos Daemon* kök ritusu→Dionüsos Ritusları→*Dithürambos*→Tragedya.

---

* *Dithürambos*: Eski Yunanistan'da koroyla söylenen bir çeşit öykülü şiirdir; tanrıların ve kahramanların yüce anlatılarına ve övgülerine adanmıştır.

Aynı ekolün üyelerinden Francis McDonald Cornford ise ritus kökeni kuramını yeniden formüle etti ve Dionüsos rituslarının yalnızca tragedya için değil, aynı zamanda Aristofanes'in komedyaları için de kaynak oluşturduğu savını ortaya attı.[6] Cornford'un görüşlerinin de temeli yine Aristoteles'in *Poetika*'sıydı. Aristoteles, Attika* komedyasının, Atina'daki popüler komedyalardan[7] ve fallik şarkılardan[8] türediğini söylemiştir. Cornford'un getirdiği yenilik, gelişimi şu biçimde ele almak olmuştur: *Eniautos Daemon* kök ritusu→Dionüsos Ritusları→Fallik Şarkılar→Popüler Komedya→Aristofanes Komedyaları. Sonuç olarak CSA, hem tragedyanın hem de komedyanın kökenini, inisiyatik özellikler taşıyan Dionüsos rituslarına, hatta ondan öncesinde de varsayımsal *Eniautos Daemon* tapımına dayandırmıştı.

1927 yılında, tanınmış Eski Yunan kültürü uzmanlarından Pickard Cambridge, Eski Yunan'da *Eniautos Daemon* kök ritusuna ait hiçbir kanıtın bulunmadığını belirterek CSA'nın görüşlerini eleştirdi.[9] Rozik de CSA'nın kök ritus savını dramanın kökenleri tartışması açısından yersiz bulur: "Varsayımsal bir kök ritus, ölüm-dirilme modelini yineleyen farklı rituslara açıklama getirebildiği halde, tragedyanın ortaya çıkışını açıklamaktan uzaktır."[10]

Eniautos Daemon kök ritusu varsayımına hiç gerek duymayan George Thomson, *Tragedyanın Kökeni* adlı kitabında, CSA'nın görüşlerini değişik açılardan değerlendirerek destekler. Dramanın kökenini Dionüsos rituslarında bulan Thomson'a göre bu rituslarının uygulanması, *Thiasos* adı verilen bir tür derneğin denetimindeydi. *Thiasos*, kabile toplumunun geç evrelerinde, içinde geliştiği totemci klanın yapı ve işlevini değişmiş bir biçimde sürdüren bir gizli büyü derneğiydi; bir erkek rahibin önderliğinde kadınlardan oluşuyordu. *Thiasos*'un erginlenmeden kaynaklanan ritusları üç öğe içeriyordu: açık kırsal alanlara çıkış, bir kurbanın parçalanıp yendiği kurban eylemi ve muzafferane bir geriye dönüş. Thomson'a göre; "Dionüsos mitini yansıtan dinsel törenin işlevi, toprağın bereketini artırmak olduğu için, yalnızca köylüler arasında sürüp gitti; böylece, daha ileri bir aşamada toprak sahibi soyluluğa karşı halk hareketiyle özdeş duruma geldi. Yunanistan'ın bazı bölgelerinde erkek ve kadınların toplumsal ilişkilerindeki değişmelere bağlı olarak tören, erkeklerin kontrolüne geçti ve daha büyük bir değişikliğe uğradı. Gizli olmaktan çıkıp yayılmaya

* Attika: Yunanistan'da Atina'nın merkez olduğu coğrafi bölge.

başladı. Şenlik alayında söylenen şarkı ilahi oldu, bu da Peloponnesos'ta* hızla gelişti; kurban töreni bir acı çekme oyunu oldu, çok da geç başlamasına karşın halk hareketinin daha ileri gittiği Attika'da gelişti. İlkinden *dithürambos* ortaya çıktı, ikincisindense tragedya. Her ikisi de tiranlar tarafından kentlileştirildi ve bilerek yönlendirildi, ilki aristokratik liriğin etkisi altında olgunlaştı. Böylece, kesinlikle diyebiliriz ki tragedya sanatı, uzaktan ama dolaysız olarak ilkel totemci klanın dinsel yansılama töreninden gelmiştir; evrimindeki her aşama, toplumun kendisinin evrimiyle koşullanmıştır."[11]

Tragedyanın kaynağında toprağın işlenmesine ve mevsimsel değişimlere bağlı erginlenme ritusları bulunduğunu ve *dithürambos*'un bu rituslardan doğduğunu ileri süren George Thomson, kuramını CSA'nın ileri gelenlerinden Jane Harrison'ın görüşlerine dayandırır. *Themis* adlı eserinde Jane Harrison, *kauros* adlı *daimon*'u[β] çağırmak için yapılan *dromenon* denilen dansın (ki Harrison'a göre bu dans bir büyü dansıdır ve bereketi çoğaltmak için yapılır) dramanın kökenini oluşturduğunu belirtir.[12] George Thomson da *kauros* sözcüğünün "oğlan çocuk ya da delikanlı" anlamına geldiğini vurgulayarak *dromenon* dansının erginlenmeyle bağını açıklar.[13]

İlkesel olarak, eğer gerçekten Dionüsos erginlenme ritusları, *dithürambos*, tragedya ve komedya, aynı anlatım kalıbını ve hatta aynı Dionüsos mitosunu somutlaştırarak bir izleyici topluluğu önünde sergileniyorsa, bu durumda çağların ötesinden kalan ritus-mitos modeli (ölüm ve dirilme) sonradan ortaya çıkan yeni anlatım formlarında (destan ve masallarda, tiyatro ve sinemada) açıkça görülmelidir.[14]

Dramatik temsil biçiminin ilkel taklit çabalarından doğduğunu savunan Harrison, Yunanca ritus karşılığı *dromenon* sözcüğüyle "drama" sözcüğü arasında bir bağlantı olduğunu öne sürer ve her iki sözcüğün de "yapmak" anlamına gelen *dran* kökünden geldiğini belirtir.[15] Rozik'e göre; "Harrison burada, drama sözcüğünü dar anlamda, sırf tiyatro temsili için kullanmıştır ve amacı sahnede temsil yöntemi olan tiyatroyla bir diğer temsil yöntemi olan ritus arasındaki benzerliği vurgulamaktır. *Dromenon* dinsel anlamlarla yüklü bir temsil girişiminden ibarettir ve tüm rituslar taklide dayanır (*mimetik*). Ritus temelde

---

* Peloponnesos: Yunanistan'da yarımadayı oluşturan coğrafi bölge.

β Daimon: Yunan mitolojisinde tanrıyla insan arası doğaüstü bir varlık, doğa cini.

mimetik olduğuna göre, ritustan tiyatroya geçişi anlamak çok kolaydır."[16]

Mimesis, ilkel düşüncede yaratıcılık için vazgeçilmez bir temel yöntemdir. Taklitin ilk ve en basit adımında, doğayı olduğu gibi yansıtmak vardır. Erkan Engin, makalesinde bunu belirtir: "İlkel insanın doğayı, kendi beklentileri doğrultusunda yönlendirmeye çalıştığı büyüsel rituslarda taklit, zaman içinde gelişerek ilkelin taklit ettiği şeyi, kendi anlayışı doğrultusunda yeniden biçimlemesine, yorumlamasına dönüşmüştür ki bu aşama, yaratının devreye girmesiyle, sanatın evrimindeki ilk basamağı oluşturur."[17]

Çağlar boyunca gelişen farklı biçim, üslup ve işlevlerine karşın dramanın kökeninde, evreni kavrama çabası vardır. En başından itibaren insanoğlu, doğanın döngülerini, doğumdan ölüme kadar geçirdiği yaşam değişimlerini, kendisini yönlendiren güçleri anlamak istemiştir. İnsanlaşmanın özünü oluşturan bu anlama çabası sayesinde drama, kuşku duymayı ve sorgulamayı eksen edinmiş bir toplumsal sanat durumuna gelmiştir. Doğanın mevsimsel döngüsünü ve insanın yaşam krizi aşamalarını yansıtmak için uygulanan erginlenme ritusları da ilkel düzeyde bir taklit olarak başladıktan sonra, sanatsal yaratıcığın evrimi sonucunda mitoslarla örtüşerek çoğalmış, topluca yapılan bir bilgi paylaşma, sorgulama ve kendini tanıma süreci durumuna dönüşerek dramayı oluşturmuştur. "Drama, "yapmak" anlamına gelen *dran* kökünden türetilmişse, bu durumda kesin biçimde bir "eylem"i yansıtır. Öyleyse drama, insanla ilgili, izlenebilecek biçimde yapılandırılmış, izleyenler için anlamı olan bir eylem olarak tanımlanır."[18]

Sonuç olarak CSA'nın görüşü; *dithürambos*, tragedya ve komedyanın birbirlerini yaratarak Dionüsos rituslarından kaynaklandıkları biçiminde özetlenebilir. Ne var ki CSA'nın kuramı, hem tiyatronun doğuşu hem de türlerin (tragedya ve komedya) gelişimi açısından, Dionüsos ritusları, *dithürambos*, tragedya ve komedya öğeleri arasında sürekliliği kesin biçimde gösteren somut kanıtların bulunmaması nedeniyle sert eleştirilere uğramıştır.

Kirby ve Şaman Kuramı

1970'lerde Ernest T. Kirby tarafından tiyatronun kökeniyle ilgili olarak geliştirilen Şaman kuramı da aslında yenilenmiş bir ritus kuramından ibarettir;

yalnızca dramanın kaynağı olarak Dionüsos rituşlarının değil, Şaman rituslarının esrik yapısını kabul eder.[19] İki kuram arasındaki farkı daha akademik bir ifadeyle belirtmek gerekirse, CSA'nın kuramı dramanın anlatım öğelerinin kökenini ritus uygulamalarında bulurken, Kirby'nin kuramı Şaman'ın yolculuklarını anlatırken sergilediği başka bir kimliğe bürünme olgusuna odaklanır. Rozik'in vurguladığı gibi, "Tüm drama uygulamalarında kimlik değişimi ve karakter canlandırma temel olarak kabul edildiği için Kirby'nin ileri sürdüğü Şaman-aktör benzerliği oldukça ilginç bulundu."[20]

Üstelik hem Şaman'ın hem de aktörün gösterilerinin bir izleyici kitlesine gerek duyması, benzerlikleri daha anlamlı kılar. Metin And'a göre: "Öteki ritüellerdeki gibi Şaman'ın töreni, geniş ölçüde seyircinin varlığını gerektirir. Bir başka deyişle eğer bir Şaman bir hastayı sağaltacaksa, bu yalnız hastayla Şaman arasında değil, seyirci önünde olur."[21]

Kirby'nin kuramının dayandığı temel nokta, Şaman'ın transa geçtiği anda bir ruh, bir tanrı, doğaüstü bir varlık tarafından ele geçirilmiş gibi davranmasıdır. Şaman, bedenini işgal eden o varlığın sesiyle konuşur, onun isteklerini aktarır; kendi kimliğini yok eder, bu tinsel gücün aracısı (medyum) durumuna gelir. Farklı evrenlerden gelen bu varlık, insanlarla iletişim kurabilmek için Şaman'ın bedenine geçici olarak el koymuştur. Kirby, tinsel varlığı izleyicilerin önünde canlandıran Şaman'ın, ilk aktör olduğunu savunur.

Metin And da bu kuramın temel varsayımını destekler: "Söyleşme, çeşitli sesleri çıkarma ya da vantrilokluk, büyü, müzik, dans, şarkı, şiir ve oyunculuk ve bunların hepsinin karışımını, tek oyuncu Şaman'ın kişiliğinde tümel bir tiyatro olarak buluyoruz. Zaten tiyatronun temelinde tek oyuncu vardır. Yunan draması da başlangıçta uzun süre tek oyunculu iken, ikinci ve üçüncü oyuncunun buna katılması çok sonra gerçekleşmiştir. Gölge oyunu, meddah da tek kişili ya da tek oyunculu değil midir?"[22]

Kirby'ye göre Şaman ritusunun dramaya dönüşümü, Şamanist inancın giderek zayıfladığı, kaybolmaya yüz tuttuğu, izleyicilerin azaldığı bir dönemde gerçekleşmiş olmalıdır. Şaman, elinden kaçırdığı gücü ve yitirdiği etkinliği yeniden kazanmak, toplumsal konumunu sağlamlaştırmak uğruna ritusu izleyicilerin gözünde daha ilginç kılmaya kalkışmış; bu amaçla Kirby'nin "parateatral" oyunlar diye adlandırdığı birtakım kurnazlıkları ortaya dökmüştür. Kirby bu kuramsal sürecin son aşamasını şöyle tamamlar: "Bu koşullar altın-

da, inançlı topluluk giderek olağan bir izleyici topluluğuna dönüşmüş, ritus olgusu da zamanla silinmiş olabilir."[23]

İlginçtir, CSA'nın kuramı da Dionüsos rituslarının giderek zayıfladığı, ortadan silindiği bir sürecin sonucunda tiyatronun doğduğunu ileri sürmüştür. Bu durumda, her iki kuram da özsel-inançsal gücünü, özgün niteliklerini yitiren ve değişim geçiren bir ritüelik uygulamanın biçimsel bir gösteri olarak yeni niteliklere ve yeni bir öze kavuştuğunu vurgular. Zaten kendi kuramının, CSA'nın kuramının geliştirilmiş bir devamı olduğunu söyleyen Kirby, bütünleyici olmak adına, CSA'nın Dionüsos rituslarıyla ilgili görüşlerini de benimser; ama "Dionüsos rituslarının Şamanizm'in özel bir tarzı olduğunu"[24] ve "Dionüsos'un parçalanması, haşlanıp yenmesi ve yeniden doğumunda Şaman erginlenmesinin bulunduğunu"[25] da savunur.

Sonuç olarak, Kirby'nin Şaman kuramıyla, akademik çevrelerde *Eniautos Daemon* varsayımı tümüyle ortadan kalkmış, CSA'nın ritus kökenli yaklaşımı taze bir kan kazanmıştır. Kirby, Şaman'ın ritusu uygularken gerçekleştirdiği davranışlara odaklanarak, değerlendirmeye "teatral performans" boyutunu da eklemiş, böylece ritus kuramını zenginleştirmiştir. Ancak bu gelişme de tartışmalara son vermemiş; Kirby'nin kuramı da yoğun eleştirilere hedef olmaktan kurtulamamıştır; ritustan dramaya geçişin açık, somut tarihsel kanıtları bulunana kadar da akademik tartışmaların ve eleştirilerin süreceği açıktır.

Performans Kuramı

Zamandizimsel olarak dramanın kökenleriyle ilgili en son ortaya atılan kuram, Richard Schechner'in geliştirdiği performans kuramıdır. Schechner, kuramını 1988 yılında yayımlanan *Performance Theory* adlı kitabıyla duyurmuştur. Bu yeni kurama göre, tek bir etkinliğin, bir "performans" olgusunun iki ayrı yönü olan ritusla tiyatro arasında bir kaynaklık bağıntısı, tanım gereği mevcut olamaz.

Kuramın net olarak anlaşılması için öncelikle performans kavramına Schechner'in hangi anlamı yüklediğini bilmek gerekir. Schechner, performans kavramını, "bir birey ya da bir grup tarafından, bir diğer bireyin ya da grubun huzurunda ve yararına yapılan etkinlik" biçiminde tanımlar.[26] Böyle bir etkinlik, iç içe geçmiş iki ayrı amacın, "eğlence" ve "yarar" amaçlarının sentezin-

den oluşmuştur. Bir performans varsa bu iki amaç daima birlikte mevcuttur; yalnızca eğlence ya da yalnızca yarar amaçlı bir etkinlik hiçbir zaman söz konusu olamaz.

Schechner, bu hipotezin üzerine kuramın ana yapısını inşa ederek; bir performansta eğlence amacının yoğun olduğu durumda tiyatronun, yarar amacının yoğun olduğu durumdaysa ritusun söz konusu olduğunu belirtir. Sonuç olarak bu yeni kurama göre, ritus ve tiyatro aynı etkinliğin iki farklı halidir ve karşılıklı olarak birbirlerine dönüşebilirler; yani yalnızca ritus tiyatroya dönüşmez, aynı zamanda yarar amacının abartıldığı durumlarda tiyatronun da bir ritusa dönüşmesi mümkündür. Ritusla tiyatro özünde aynı etkinlikse, o zaman aralarında hiçbir köken, kaynak ya da türeme bağıntısı da olamaz.

Ritus ve tiyatroyu ayrı kategorilerde, bir neden-sonuç ilişkisi içinde ele alan statik yaklaşımlara karşı çıkan Schechner'in kuramı, her ikisini de kapsamı içine alan dinamik bir performans kategorisini önerir; böylece ritusla tiyatro arasında bir karşıtların birliği ilişkisi kurarak diyalektik bir çözümlemeye girişir. Bu kuramın doğal sonucu olarak, "ritusla tiyatro ilişkisi *diakronik*[*] olmaktan çıkar, *senkronik*[β] hale gelir; ritus ve tiyatro değişik oranlarda aynı öğeleri yansıtıyorlarsa, biri diğerinin önüne geçemez, aynı zamanda birlikte var olmuşlardır. Öyleyse (...) tiyatro, ritusun öğelerini de kesinlikle içermek zorundadır, bundan kaçınamaz."[27]

Tiyatronun kökeni hakkında geliştirilmiş tüm kuramlar tiyatro-ritus bağlantısını öne çıkarırlar. CSA'nın ve Kirby'nin kuramları, tiyatronun kökenini doğrudan ritusta, özellikle de erginlenme rituslarında bulurken, Schechner'in kuramı tiyatroyla ritusu aynı olgunun iki ayrı yüzü olarak değerlendirmiştir. Sözü edilen bu kuramların hiçbiri bilimsel kesinliğe ulaşamamıştır; ve tümünde kuşku uyandıran, aydınlatılması gereken karanlık noktalar mevcuttur. Ama kuramların tümü, tiyatro-ritus bağlantısını temel alır.

Öte yandan ritusla olan bağlantısı, tiyatroya, merak uyandıran, büyülü, gizemli, hatta doğaüstü bir hava katar. Böyle bir atmosferin, modern ve postmodern toplumda tümüyle eksik olan ilkel rituslarla, erginlenme törenleriyle

---

[*] Diakronik: Artsürümlü, birbirini zaman içinde peşpeşe izleyen olay ve olgular.

[β] Senkronik: Eşsürümlü, eşzamanlı, belirli bir zaman dilimi içinde birlikte gerçekleşen olay ve olgular.

ve bu törenlere kabile üyelerinin katılımlarıyla bağlantılı gerçek bir nostaljiyi yansıtması mümkündür. Kuşkusuz günümüzde bu nostaljik boşluğun doldurulması işlevi, tiyatrodan çok, tiyatronun dramatik yapısını miras almış olan sinemanın kapsamındadır.

Notlar:

1. Sevda Şener, *Tiyatronun Kaynağına İlişkin Kuramlar*, Gündoğan Yay., Ankara 1993, s. 10.
2. CSA'nın yapıtları;
   - Jane Harrison, *Themis: A Study of the Social Origins of Greek Religion*, Cambridge University Press, 1927 [1912].
   - Gilbert Murray, *Excursus on the Ritual Forms Preserved in Greek Tragedy.*
   - Jane Harrison, *Ancient Art and Ritual,* Oxford University Press, 1951 [1913].
   - Francis M. Cornford, *The Origin of Attic Comedy*, Edward Arnold, Londra 1914.
3. Eli Rozik, *The Roots of Theatre*, University of Iowa Press, Iowa 2002.
4. Dionüsos miti için bkz: George Thomson, *Aiskylos ve Atina*, çev. Mehmet H. Doğan, Payel, İstanbul 1990, s. 138-139.
5. Aristoteles, *Poetika*, çev. İsmail Tunalı, Remzi Kitabevi, İstanbul 1976.
6. Cornford, *a.g.e.*, s. 178'den aktaran Eli Rozik, "The Ritual Origin of Theatre", *The Journal of Religion and Theatre*, Cilt 2, No.1, Sonbahar 2003, Michigan Technical University Department of Fine Arts.
7. Aristoteles, *a.g.e.*, V, 2.
8. *A.g.e.*, IV, 12.
9. A.W. Pickard Cambridge, *Dithyramb, Tragedy and Comedy*, Clarendon, Oxford 1927'dan aktaran Eli Rozik, *a.g.e.*, 2003.
10. Eli Rozik, *a.g.e.*, 2003.
11. George Thomson, *Tragedyanın Kökeni*, çev. Mehmet H. Doğan, Payel, İstanbul 2004, s. 209.
12. Jane Harrison, *Themis*, 1927, s. 35'ten aktaran Erhan Tuna, *Şamanlık ve Oyunculuk*, Okyanus Yayıncılık, İstanbul 2000, s. 112.
13. George Thomson, *Aiskylos ve Atina*, çev. Mehmet H. Doğan, Payel, İstanbul 1990, s. 137.
14. Eli Rozik, *a.g.e.*, 2003.

15. Jane Harrison, *a.g.e.*, s. 41'den aktaran Erhan Tuna, *a.g.e.*
16. Eli Rozik, *a.g.e.*, 2003.
17. Erkan Engin, "Tiyatronun Kökeni, Ritüel ve Mitoslar", *Bilim ve Aklın Aydınlığında Eğitim Dergisi*, Yıl 4, Sayı 37, Mart 2003.
18. Murat Tuncay, *Dramatik Olan*, Dokuz Eylül Ünv. GSF Yay., İzmir 1992, s. 5.
19. Ernest T. Kirby'nin yapıtları:
    - *Dionysus: A Study of The Bacchae and the Origins of Drama*, Ann Arbor: University Microfilms Int., 1982 [1970].
    - *Ur-Drama-The Origins of Theatre*, New York University Press, New York 1975.
20. Eli Rozik, *a.g.e.*,2003.
21. Metin And, *Oyun ve Bügü; Türk Kültüründe Oyun Kavramı*, İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul 1974, s. 385.
22. *A.g.e*, s. 385.
23. Kirby, *a.g.e.*, 1975, s. 2-3'ten aktaran Eli Rozik, *a.g.e.*,2003.
24. Kirby, *a.g.e.*, 1982, s. 74-75'ten aktaran Eli Rozik, *a.g.e.*,2003.
25. Kirby, *a.g.e.*, 1975, s. 106-108'den aktaran Erhan Tuna, *a.g.e.* s. 113.
26. Richard Schechner, *Performance Theory*, Routledge, 1988, s. 120.
27. Eli Rozik, *a.g.e.*,2003.

İnisiyasyon ve Halk Masalları

Halk masalı, sözlü edebiyatta çeşitli geleneksel anlatıları tanımlamak için kullanılan genel bir terimdir. Öykü anlatımı, hem ilkel hem de gelişmiş toplumlarda görülen evrensel bir kültür olgusudur. Geleneksellik denince ifade edilmek istenen, bu anlatıların kimin tarafından yaratıldığının bilinmemesidir; nesiller ötesinden gelen halk masalları, ağızdan ağza yayılmış ve aktarılmıştır; cinsiyet, yaş ve sınıf farkı olmadan her tür dinleyiciye hitap ederler. Bizim kültürümüzden verilebilecek en iyi örnek meddah anlatılarıdır.

Halk masalları, genel olarak mitoloji dünyasına ait gibi görünürler; mitoslarla aynı özellikleri paylaştıkları, mitoslar gibi gündelik yaşantının bilinçdışı süreçlerinden kaynaklandıkları ileri sürülür çoğunlukla. Ne var ki akademisyenler arasında, mitosla halk masalı bağıntısı üzerinde kesin bir anlaşma sağlanamamıştır. Bir grup araştırmacı, halk masallarını mitolojinin bir alt kategorisi gibi görürken; bir başka grup araştırmacı için, mitoslarla halk masalları birbirinden ayrı ama ortak özellikleri olan iki anlatı biçimidir.

Geoffrey S. Kirk, "Basit bir öykü anlatımının ötesinde amaçlar taşıyan anlatıları *mitos* olarak tanımlarken, sıradan toplumsal durumları, olağan arzu ve korkuları anlatan öyküleri *halk masalı* olarak adlandırır."[1] Mitoslarla halk masallarını ayırt etmek için üzerinde durulan en önemli özellik, mitosların "başlangıçta" yer alan kutsal olayları anlatmalarıdır. "Mitoslar aracılığıyla insan, dünya ve insanın yaratılışı, evren ve tabiatın kuralları hakkında önemli sorulara cevap arar ve bulur. Ancak, mitoslarla yakın ilişkisi bulunan halk masalları, çoğunlukla din dışı kabul edilmiştir."[2] Sözlü edebiyatın büyük bir kısmı, kutsalla ilintili olmadığı için, halk masalı da dinsel-büyüsel yaşamla iç içe değildir; yalnızca bilgilendirme, zaman geçirtme, öncelikli olarak eğlendirme amaçlıdır. Pertev Naili Boratav da masalın kutsallıktan uzak olduğuna dikkat çeker: "Masal, nesirle söylenmiş, dinlik ve büyülük inanışlardan ve törelerden bağımsız, tamamıyla hayal ürünü, gerçekle ilgisiz ve anlattıklarına inandırmak iddiası olmayan kısa bir anlatıdır."[3] Bu bakımdan halk masalı, gündelik yaşamın gerçekleriyle ilgili olabileceği gibi (kurnaz hırsızlar, kocasını aldatan kadınlar, başını belaya sokan akılsızlar), tümüyle olağanüstü, büyülü bir öyküyü de (su başında devler, kuyularda cadılar, konuşan hayvanlar) aktarabilir.

Halk masallarının destanlarla ilgisini inceleyen Daniel Madelénat, her iki anlatı türünün de mitosların evrimi sonucunda doğduğunu iddia eder. Masal ve destan arasında elbette tematik, yapısal ve işlevsel ayrımlar vardır; ama asıl fark masalların, mitosların ardındaki inisiyasyon olgusunu kişiselleştirmesi, destanlarınsa mitosları tarihselleştirmesidir. "Kişisel inisiyasyon anlatıları biçimine dönüşen masalların kutsalla olan bağıntısı da evrim geçirmiş; 'kutsal' olan inanç boyutunu yitirerek 'büyülü, mucizevi, olağanüstü' olana dönüşmüştür" [4]

Ancak Mircea Eliade, *Mitlerin Özellikleri* adlı kitabında, masalın mitsel ve tanrısal evrenden uzaklaştığı yolundaki görüşleri eleştirir: "Masallarda, mitsel motifler ve kişilerin kamufle edilmesinden söz edilmelidir; 'kutsallıktan uzaklaşma' yerine 'kutsallığın azalması' demek daha yerinde olacaktır. (....) Ayrıca, masallarda, tanrılar kendi adlarıyla işin içine karışmazlarsa da görünümleri, kahramanın koruyucularının, düşmanlarının ve arkadaşlarının figürlerinde hâlâ belirir. Kamufle edilmişlerdir ya da daha iyisi 'düşmüşlerdir' ama ana görevlerini yapmayı sürdürürler."[5]

Eliade'ye göre masalların mitos-ritus bağlantılı özgün anlamları henüz tümüyle silinip gitmemiştir; "*Parmak Çocuk* masalının inisiyatik bir kökene sahip olduğu açıktır; bu masal, inisiyasyon sırasında adayların aşmak zorunda kaldıkları sınavları tam olarak yansıtır."[6] Parmak çocuğun ormanda kaybolması, erginlenme törenlerinde adayın ailesinden uzaklaştırılması uygulamasına benzer. Masalda çocukların dev tarafından yutulması, erginlenme uygulamalarındaki simgesel ölüm ve yeniden doğum amaçlı mağara, kulübe (canavarın midesi) motifiyle paraleldir. Parmak çocuk masalındaki dev, gençleri parçalayıp yutan, sonra yeniden doğurarak, gerçek kişiliklerini onlara veren mitolojik atayı temsil eder. Benzer erginlenme motifleri, *Hansel ve Gretel, Kırmızı Şapkalı Kız* gibi çocuk masallarında da mevcuttur.

Masalların neredeyse tümü, çeşitli sınavları başarıyla aşmak zorunda olan bir gencin yaşadıklarını anlatır: Fasulye sırığına tırmanan oğlan, Parmak Çocuk, Alaattin ya da Keloğlan, önündeki zorlukları aşınca inisiye olur, kahraman durumuna gelir. Aynı inisiyatik yapı, diğer halk edebiyatı türlerinde, kahramanlık şiirlerinde, türkülerinde de mevcuttur. Destanlar, *Chanson de Roland, Tannhauser, Oğuz Kağan, Köroğlu, Battal Gazi* gibi öyküler, bir kahramanın serüvenlerini, olağanüstü işler başarmasını, ejderhayla dövüşmesini, cehenneme inişini, mucizevi biçimde dirilmek üzere ölmesini anlatan epik edebiyat ürünleridir. Kolektif düşüncede, kahramanın özellikleriyle inisiyatik süreç arasında öyle bir özdeşleşme olmuştur ki; İskender gibi gerçek tarih karakterleri bile, halk edebiyatının, destanların kahramanları durumuna gelmiştir. Halk masallarının kahramanıyla (sayısız başarıyla öne çıkarak sonunda prensesle evlenen, yoksul, kimsenin tanımadığı Keloğlan) epik türkülerin başkarakteri (çoğu zaman ünlü bir Bey'in ya da Kral'ın oğludur) arasındaki devamlılık neredeyse kusursuzdur, ikisi de sayısız kahramanlık göstererek inisiyasyonunu tamamlar.

Bu noktada, aynı evrensel kültür kökenini paylaşan mitos, destan ve halk masalı arasında net bir ayrım yapmak için karşılaştırmalı tanımlara girmek kaçınılmazdır. William Bascom, "*The Forms of Folklore: Prose Narratives*" (Halkbilim Biçimleri: Nesir Anlatılar) adlı makalesinde bu tanımları şöyle verir: "Mitos, içinden çıktığı toplum tarafından gerçek olarak kabul edilen, çok uzak bir geçmişi anlatan, kutsallıkla bağlantılı inisiyatik anlatıdır. Destanın da ait olduğu toplum tarafından gerçekten olmuş olayları anlattığı kabul

edilir ancak aktardığı olaylar daha yakın bir geçmişte gerçekleşmiştir. Destanın kutsallıkla ilgisi daha azdır ama inisiyatik özellikleri aşikardır. Herkes masalın kurgusal olduğunu bilir, masalın aktardığı olayların zamanı belirsizdir (evvel zaman içinde...). Masalda iyice silinmeye yüz tutmuş olan kutsallık bağlantısı, ancak inisiyatik motif kalıntılarında sezinlenir."[7]

Mitos ve halk edebiyatı türleri arasında inisiyasyon temelli yapısal paralellikler rastlantısal değildir: İnisiyasyon, insan varoluşunun bütünleyici bir parçasıdır; öleceğini bilen insan için inisiyasyon, ölümden korkmamak ve yeniden doğma umudunu sürdürmek için gereklidir. Bu bakımdan inisiyatik izler taşıyan tüm anlatıların, özellikle toplumun belleğinde yaşamayı sürdüren halk edebiyatı ürünlerinin, benzer türde sınavları içermesi kaçınılmazdır. Sözgelimi bir sözlü edebiyat türü olan bilmeceler de beceri ve zekâ sınavları olarak inisiyatik kökene bağlanırlar.

Sözü edilen tüm halk edebiyatı ürünleri, mitsel kökenlerinden uzaklaşmış, artık "edebi" metinler durumuna gelmişlerdir; ama, aslında hâlâ mitos işlevini sürdürürler. Tıpkı mitoslar gibi halk edebiyatının her bir örneği bir özel "anahtar durumu" ortaya koyar;[8] genel olarak insanlık durumunu, insanın varoluş koşullarını belirten bu durumlar, hem bir gerçekliğin açıklamasını hem de bir davranışın taklit edilmesi gereken ilk modelini oluşturur. Belirli durumlar karşısında insanın nasıl davranması gerektiğini öğreten sözlü edebiyat, yalnızca zaman geçirtmek amacı güdüyormuş gibi görünse de aslında dinleyicilerin eğitimini sağlar; yani din dışı bir kültürel ve pedagojik inisiyasyonu hedefler. İlkel düzeydeki inisiyasyon olgusu bile, ölüm ve dirilme rituslarıyla sınırlı kalmaz; genç adaylara kabilenin teoloji, kozmogoni ve ahlakla ilgili gizli geleneklerini öğretir. Çayırda ya da erginlenme kulübesinde genç Afrikalı ya da Avustralyalı adaylar, tıpkı *Pinokyo* gibi canavar tarafından yutulurken cesaretlerini, zekâlarını, kurnazlıklarını kanıtlamaya çağrılırlar. Bu sırada eğitimleri de devam eder; Tanrı'nın gizli adını, mitosları, destanları, kabilenin soy ağacını, çeşitli davranış biçimlerini öğrenirler. Zaten Eliade'ye göre; "tüm halk edebiyatı, özellikle sözlü edebiyat, inisiyasyon öğrenimini başka yöntemlerle ve değişik bir referans düzleminde, yeniden ele alarak sürdürmeye çalışır."[9]

Mitolojik düşgücüyle sözlü edebiyat arasında bir başka yapısal benzeşme *zaman* kavramında görülür. Mitos zamandan, hatta çoğu kez de mekândan

bağımsızdır. Tarihin zamandizimi için gösterilen titizlik, mitolojiyi hiç ilgilendirmez. Masallarda da aynı zaman dışı tutum vardır; çoğu masal "evvel zaman içinde" ya da "bir varmış, bir yokmuş" diye başlayarak dinleyicileri doğal zaman yasalarının işlemediği, belirsiz bir çağa sürükler. Eliade, böyle bir zaman dışılığı, tarihsel zamandan farklı bir "sonsuz zaman"ı belirtmek için *illo tempore** terimini kullanır.[10] Zamandan bağımsızlık durumu, yalnızca anlatının genel çerçevesi için geçerli kalmayıp, öykünün akışı içinde de "Ben babamın beşiğini sallarken..." örneğindeki gibi paradokslar yaratır. Mitoslarda tanrılar, masallarda kahramanlar her zaman gençtirler; hiç büyümezler ve asla yaşlanmazlar, sonsuza dek değişmeden kalırlar. Bir diğer halk edebiyatı ürünü olan destanlar için de benzer tutarsızlıklar mevcuttur; doğal olarak çok kısa sürecek bir olayın gerçekleşmesi yıllar alabilir; ya da tam tersine yıllara yayılan bir süreç bir kaç günde bitiverir; kahramanların beşikten kalkıp serüven peşine düşmeleri için birkaç gün yeter (Oğuz Kaan kırk günde delikanlı olur). Sonuç olarak "sonsuz zaman"da süren mitoslar, destanlar ve masallarda, bildiğimiz zaman deneyiminden farklı bir zaman anlayışı vardır. Bu farklı zaman kullanımı, mitoslar için kutsallıkla bağlantılıyken, masallarda kahramanın yaşayacağı deneyimin olağanüstü, büyülü, harikulade olduğunu belirtir.

Halk Edebiyatı ve Trans Teknikleri

Sözlü edebiyatın, özellikle halk masallarının en önemli kaynaklarından biri olarak Şamanlar'ın yaşadıkları trans deneyimleri gösterilir. Eliade, Chadwick ve Novik gibi araştırmacılar epik halk edebiyatı ürünlerinin büyük kısmının, Şamanların yolculuklarından esinlendiğini ileri sürerler. Novik, folklorun doğrudan Şaman rituslarıyla bağlantısını sorgular.[11] Eliade, ayrıca halk masallarının kökenini de Şamanizm'e bağlar.

Şamanizm, akıl ve sezgi arasında bir köprü kurar; duyularla algılanan olağan dünyayla, bilinçdışına ait olan büyülü dünya arasında bir geçit açar. Her iki dünyanın da gerçekliğine egemen olan Şaman, transa geçerek birinden diğerine dilediğince yolculuk yapar. Onun davulunun sesi, kendi bilinç durumunu

---

* Illo tempore: Öncesiz, sonrasız, sonsuz zaman anlamına; "evvel zaman içinde".

değiştirmesine ve bu iki evren arasında gidip gelmesine yardımcı olur. Ahmet Yaşar Ocak, "Şaman'ın ruhunun geçici olarak bedeninden ayrılıp gizli âlemlerde dolaşmak suretiyle gayb bilgilerini aldığını, göğe yükselerek Tanrı'nın yanına gidip, gelecekte olup bitecekleri bizzat ondan öğrendiğini," belirtir.[12]

Trans durumundaki Şaman, yeraltına, cehenneme iner ya da göklere yükselir. Büyülü dünyadaki tinsel varlıklarla görüşür, onların yardımını ister. Göklere yükselen, yıldızları aşan Şaman, tanrılarla bizzat konuşur; ya da tam tersine, denizlerin dibine, toprağın derinliklerine iner, şeytanlarla dövüşür, hasta kişinin ruhunu arar, bulur ve yeryüzüne geri getirir. Eliade'nin anlatımıyla; "Şaman'ın iyileştirici ve *psikopompos* özellikleri, trans tekniklerini bilmesi sayesindedir; yani onun ruhu hiç zarar görmeden bedenini terk edip çok uzak yerlere yolculuk yapabilir. Gerektiğinde yeraltına inip göğe çıkabilir çünkü oralarda daha önce de dolaşmıştır. İnsanın yasak bölgelerde kaybolma tehlikesi her zaman vardır gerçi; ama sırra ermesiyle kutsallık kazanan ve yardımcı ruhlarını yanına alan Şaman, bu tehlikeyi göğüsleyebilecek ve böyle gizemli bir coğrafyada serüvene atılabilecek tek insandır."[13]

Yolculuktan geri dönen Şaman, bir izleyici topluluğu önünde çeşitli hareketler ve şarkılarla öte dünyadaki yolculuğunu canlandırır (müzik, gösteri, drama); ya da transtan sonra, yaşadıklarını, öte dünyada gördüklerini ayrıntılarla anlatır (şiir, sözlü anlatım). Trans deneyimlerinin anlatılması her zaman dinleyicileri etkilemiştir: Lewis'in sözleriyle özetlersek: "Şaman, mitsel kahramanın inisiyatik sınavlarını sonsuz sayıda yineler ve aktarır. Aslında öte dünyaya geçen bir kahramanın çeşitli serüvenlerini anlatan epik şiirler, Şamanlar'ın trans deneyimlerini ödünç alır."[14]

Nora Chadwick, *Oral Epics of Central Asia* (Orta Asya'nın Sözlü Destanları) adlı çalışmasında, Orta Asya'da yaşayan Türk halklarının sözlü edebiyatıyla Şamanizm arasındaki ilişkilerden söz eder: "Erkek ve kadın destan kahramanlarının gökyüzüne yolculukları, Şamanlar'ın yolculuklarına çok benzer. Aynı şekilde bu kahramanların yeraltı dünyasına yaptığı olağanüstü yolculuklar, Şaman'ınkiyle birçok noktada benzerlik taşır."[15]

Eliade, Chadwick ve Novik, epik halk edebiyatı ve masallarla Şamanların trans deneyimleri arasında bağıntı kuran görüşlerini desteklemek için birçok örnek sıralarlar. Bu sayısız örneklerden birini burada yinelemek yararlı olacaktır. Eliade'den alınan bu örnek şöyledir; "Sajan Bozkırı Tatarları'nın söy-

ledikleri bir epik türküde gözü pek bir genç kız olan Kubayko, bir canavar tarafından öldürülen kardeşinin kesik başını almak için cehenneme iner. Birçok sınavdan sonra Kubayko, yeraltının hakimi olan Erlik Han'ın huzuruna ulaşır. Erlik Han, eğer yedi boynuzlu koçu getirirse Kubayko'ya kardeşinin başını vereceğini söyler. Cehennemin en derin yerindeki yedi boynuzlu koç, kızgın çamura yalnızca boynuzları görülebilecek şekilde gömülüdür. Kubayko bu sınavı başarır, kardeşinin başıyla ve Erlik Han'ın kardeşini diriltmesi için verdiği büyülü suyla yeryüzüne döner."[16] Orta Asya sözlü edebiyatının bir örneği olan bu türkü tam olarak bir *Katabasis*,* bir cehenneme iniş anlatısıdır ve Şaman yolculuklarından izler taşır. Aynı biçimde Buryat'ların *Mamunto* anlatısı ya da *Er Töştük* adlı Karakırgız şiiri de birer cehenneme iniş öyküsüdür.

Abdülkadir İnan, *Tarihte ve Bugün Şamanizm* adlı kitabında, Şaman'ın anlattıklarını aktarır: "Tamu (cehennem) üzerindeki kıl köprüden geçtiklerini, kuzgunlar uçmaz sarı çöller üzerinden uçarken, günahlı Kamlar'a[β] ait çok sayıda iskelet gördüklerini, karanlık tanrılarının bulundukları dünyada yılanlara, ejderlere, canavarlara rastladıklarını manzum sözlerle hikâye ederler."[17]

Şamanlar'ın trans yolculuğu anlatılarından esinlendiği ileri sürülen kahraman öyküleri, Eurüdike'nin ruhunu kurtarmak için Hades'e inen Orfeus mitosunun temasına sadık kalır. Aynı tema hem Kuzey Amerika yerlilerinin hem de Polinezya yerlilerinin kahramanlık anlatılarında da yankılanır. Öykü kahramanları genelde Şaman ya da din adamı değildir; bu özellik, Şamanlar'ın yeraltına iniş öykülerinin uzun zaman önce dinsel-büyüsel çerçeveden uzaklaştığını, ezoterik olmaktan çıkarak genele yayıldığını kanıtlar.

Şaman yolculuğunu yineleyen Türk masallarına tipik bir örnek olarak *Zümrüdü Anka Kuşu* adlı masal verilebilir.[18] Kahraman bu masalda yeraltına yolculuk yapar, tıpkı bir Şaman gibi kendisine engel olmak isteyen varlıklarla karşılaşır ve olağanüstü güçlerden yardım alır, sınavları başarır ve evine döner. Aynı örneğe küçük farklarla *Şahmaran*, *Bostancı Dede* gibi masallarda da rastlanır. Masalların dışında, dinsel destanlardan, *Hikâye-i Kesikbaş*'ta da Hz. Ali'nin yer altına indiği ve orada Müslümanlar'ı rahat bırakmayan Dev'i öl-

---

* Katabasis: Yunanca "aşağı iniş" anlamına gelir; edebiyatta yeraltına, cehenneme yapılan yolculukları belirtmek için kullanılan bir terimdir.

β Kam: Şaman anlamına gelen eski Türkçe-Moğolca sözcük. Kimi zaman *Bakşı* ya da *Bahşı* sözcükleri de kullanılır.

dürüp, insanları kurtardığı, İsmi Azam duasıyla da tekrar yeryüzüne çıktığı anlatılır.[19]

Araştırmacıların saptadığı bu örnekler, yüzyıllar boyunca sözlü edebiyatları besleyen konuların ortaya çıkmasında ve gelişmesinde, Şamanlar'ın trans deneyimlerinin, büyük ölçüde etkili olduğunu gösterir. Orfeus mitosuyla benzerlik taşıyan, Anadolu'dan, Orta ve Doğu Asya'dan, Amerika'dan, Okyanusya'dan sayısız anlatı, Şaman trans deneyimlerinden esinlenmiş, belki de doğrudan bu deneyimlerden kaynak bulmuştur. Bir anlamda Orfeus en büyük Şaman sayılabilir: o, uygarlık getiren kahramandır; müziği, şiiri, hekimliği, büyüyü geliştirir, müziğiyle hayvanları bile büyüler.

Şaman istediği zaman bir hayvana dönüşebilir. Şaman'ın birçok ruhu vardır ve bu ruhların çoğu hayvan ruhlarıdır; Şaman, Orfeus gibi hayvanların dilinden anlar, onlarla konuşur; ruhları çağırmasına, doğaüstü güçlerden yardım istemesine yarayan gizli dil, çeşitli hayvan seslerinin, özellikle kuş ötüşlerinin taklit edilmesinden ibarettir. Şamanlar göklere çoğunlukla bir kuşun sırtında yolculuk yaparlar, yeraltına indiklerinde gizemli bir kuşun yumurtasıyla karşılaşırlar. Kuş, evrensel bir özgürlük ve yaratıcılık simgesidir. İran mitolojisinde Sireng, Yunan mitolojisinde Phoenix olarak ortaya çıkan Türk destan ve masallarının Zümrüd-ü Anka'sı, Yeraltı Diyarının Kartalı,[20] Hint mitolojisinin Garuda'sı sık rastlanan olağanüstü kuş figürleridir. Hayvanlarla kurulan ilişkiler en eskilerden kalan geleneksel masallarda da çok önemli yer tutar.

Şaman deneyimleriyle şiirsel yaratıcılık arasındaki bağıntı evrensel bir fenomendir. Şiirsel yaratıcılığın bir kaynağı da doğayla ve hayvanlarla, özellikle kuşlarla geliştirilen gizemli ilişkilerdir. Bir masal tarzında tasarlanan ve bir inisiyasyon öyküsünü anlatan Mozart'ın *Sihirli Flüt* operasında, kuşçu Papageno'nun müziğe olan düşkünlüğü Orfik izler taşır. Masallarda ve destanlarda olduğu gibi mitoslarda da hayvanların dilini, öncelikle kuşların dilini öğrenmek, doğanın gizlerini kavramak ve bu sayede kehanetlerde bulunma gücünü ele geçirmek demektir. Kuşların dilini konuşan, insanlara ve cinlere hükümdar olan, bilge kral Hz. Süleyman'ı anımsayın. Eliade'ye göre; "Hayvanlar, tanrıların tezahürleri ya da ölenlerin ruhlarının barınağıdır; dünyanın tüm ilkel kültürlerinde mitsel ata hep bir hayvan biçiminde düşünülür, ölülerin ruhları da kuş, yılan, böcek biçimine bürünür. Hayvanların dilini öğrenmek ve onların seslerini taklit etmek, öte dünyayla ya da tanrılarla ilişki kurabilmek demek-

tir."[21]

Şamanlarla halk şairleri arasındaki benzerlik aşikârdır. Kopuz çalan, öyküler anlatan Dede Korkut, Şamanlarla ozanlar arasındaki bağlantıyı kanıtlayan halkadır. Ozan aynı zamanda bir peygamber ve bir kâhindir, doğanın gizlerini okur ve Şaman gibi geleceği bilir. Ozanın esinlenişi kutsaldır; bu yüzden nesnelerin gizemini sezer ve "bilen kişi" olarak kabul edilir. Şiir, bu durumda bir bilgelik olarak da değer kazanır. İlkçağın en büyük gizem dini Orfizm'in mürşidi olan Orfeus'un hem bir ozan, hem bir bilge, hem de bir büyücü olması rastlantı değildir.

Masalların Erginlenmeci İşlevi

Eliade'nin yargısı kesindir: "Masalların kökeni ve anlamı üzerine gelişen tartışmalarda hangi tarafta yer alınırsa alınsın, masal kahramanlarının başlarından geçen serüven ve sınavların hemen her zaman erginlenme törenleriyle bağıntılı olduğunu yadsımak mümkün değildir."[22] Çocuklara yönelik masallar öncelikle eğlendirme amacını taşırlar. Masallar, basit karakterler, olağandışı durumlar, harikulade bir dekor, konuşan hayvanlar ve her defasında gerçek olamayacak kadar mutlu gelişen sonuçlarla çocuklara hoş zaman geçirtme amaçlarını yerine getirirler. Ne var ki masalların amacı, yalnızca eğlendirmekle sınırlı değildir; eğitici olma, öğütler verme, doğruyu gösterme gibi pedagojik amaçları da vardır. Bu amaçlar, çocukların anlayabileceği basit formüller biçiminde sunulur: yabancılarla konuşma, tembellik yapma, yalan söyleme, söz dinle, anneni ve babanı sev.

Bruno Bettelheim, masalların eğlendirici ve pedagojik amaçlarının dışında oldukça önemli bir psikolojik amacının da bulunduğunu belirtir; "Diğer edebiyat türlerinden farklı olarak masallar, içerdikleri zengin anlam düzeyleri sayesinde, çocuğu kendi kişiliğini keşfetmeye yönlendirirler, karakterinin gelişmesi için ne tür deneyimlerin gerekli olduğunu belirtirler."[23] Bettelheim'ın sözünü ettiği psikolojik amaç, Jung'un bireyleşme olarak adlandırdığı sürece, yani *psike*'nin bireysel ve kolektif bilinçdışıyla dengeli bir bütünlük oluşturma eğilimine katkıda bulunur. İlkel topluluklarda bireyleşmeyi sağlayan pratik, erginlenme sınavlarının zorlu deneyimleridir. Bu mantık bağlantısında

masallar, gençleri çeşitli yaşam krizi aşamalarından geçişe hazırlayan erginlenme yöntemlerindendir. Sonuç olarak Bettelheim'ın Jungçu doğrultuda belirlediği psikolojik amaç, masalların erginlenmeci (inisiyatik) işlevince yerine getirilir.

Farklı zamanlarda ve farklı kültürlerdeki erginlenme törenlerinde birçok ortak nokta bulunması garip değildir. Bu ortaklık, mitoslar ve masallar için de geçerlidir. Ayrıca bu noktalar, hem masalların hem de erginlenme törenlerinin, ergenlik çağına ulaşan bireyin fiziksel ve tinsel gelişim süreciyle bağlantılı olduğunu kanıtlayan verilerdir. Bu bakımdan ergenliğe ulaşma, erginlenme ritusu ve masallar arasındaki psikolojik bağıntıyı netleştirmek amacıyla çok bilinen bir masalın çözümlemesini yapmak aydınlatıcı olacaktır.

Kırmızı Başlıklı Kız

Kırmızı Başlıklı Kız, genç kızların erginlenme ritusuyla ilgili bir masaldır; önemli bir dönüşümü, bedensel ve psikolojik değişimi zorlayan ilk aybaşı haliyle bağlantılıdır. Masaldaki kızın başlığının rengi bunun ilk işaretidir. Ortaçağ'dan günümüze kadar yoğun biçimde anlatıldığı bilinen bu masalın, ayrıca önemli bir folklorik motif olan kurt adam boş inancıyla da ilgisi olduğu açıktır. Kurtadamlar, görünüşte insan olan, ayın evrelerine göre değişim geçirerek, gerçek kurt kişiliklerini ortaya çıkartan hayali varlıklardır.

İlk aybaşı, ölüm ve yeniden doğum düşüncesiyle paralel biçimde, genç kızlar için bir kimlik değişimi, toplumsal konum değişimi olarak değerlendirilir ve erginlenme ritusunun uygulanması için gerekli görülür. Erginlenme töreni, bireyin evinden ve ailesinden ayrılmasıyla başlar. Yalnızlığa çekilen aday, önceki basit kimliğini yitirir, daha geniş sorumlulukları bulunan bir toplumsal kimlik tarafından yutulur; farklı, yetişkin ve bağımsız bir birey olarak yeniden doğar.

Masalın, Grimm tarafından kaleme alınan biçiminde anne, Kırmızı Başlıklı Kız'ı, yabancılarla konuşmaması için uyarmaz. Oysa Perrault tarafından yazılan biçiminde bu uyarı bir ders olarak yer alır.[24] Kırmızı Başlıklı Kız, kurtla karşılaştığında şaşırmaz ya da korkmaz; zira erginlenme töreninin başladığını biliyordur; her sınava boyun eğecektir. Erginlenme törenini yönetenlerin, çe-

şitli maskeler, kürkler, tüyler ve takma pençeler kullanarak hayvan kılıklarına girmeleri çok sık rastlanan bir durumdur. Hayvanların bir aşkınlık-yücelik simgesi olarak kullanılmaları neredeyse evrenseldir. Erginlenme törenini yönetenler de hayvan biçimindeki tanrısal güçlerdir. "Bu ritüel, büyük olasılıkla arkaik bir avcı kültürüne aittir."[25] Masaldaki en önemli özellik, bir kahraman olarak avcının, kızı gerçekten kurtaran kişi olmasıdır.

Ormandaki kulübe, erginlenme töreninin zaman dışı kutsal mekânıdır. "Bir varmış, bir yokmuş" sözleri, zaman dışı bir mekâna gidileceğini açıklayan ilk uyarıdır. Bir diğer anahtar da bu kutsal yere yine kutsal simgelerden olan şarap ve tatlı ekmek (pasta) bırakılmasıdır (Grimm masalları kutsal Hıristiyan simgeleriyle doludur). Nine, birçok köken mitinde karşılaşılan Ana Tanrıça'yı ya da Toprak Ana'yı simgeler; hem besleyen hem de yutup yok edendir. Kurt aslında nineyi yani Ana Tanrıça'yı yutmaz, sadece Ana Tanrıça'nın yok edici, yutucu niteliğini simgeler.

Dramatik odaklanma, kızın ninesindeki olağandışı değişimi fark ettiği anda gerçekleşir. Yaşlı kadının gözleri, kulakları ve dişleri büyümüş, yırtıcı bir açlık duygusu varlığını ele geçirmiştir. Perrault'nun versiyonunda kurt-nine, genç kızı bu kanlı şölene davet eder: "Kurt, ninenin evine girer, kadını yer, etini bir tencereye, kanını bir şişeye koyar. Sonra kız gelir. Nine kılığındaki kurt, kıza yemesi için eti, içmesi için kanı sunar. Küçük kız, kurtun davetini geri çevirmez, ninesinin etini yer ve kanını içer."[26] Bu ayrıntılar, öykünün altında yatan basit yapısal gerçeği açığa verir; erginlenme için, yetişkinlerin dünyasına geçebilmek için, kanla yakın temasa geçmek zorunludur.

Kırmızı Başlıklı Kız, kurtla yüz yüze gelmiş, geçici olarak kendini ona teslim etmiş, içtiği kan ve yediği etle kendi hayvansal yanını keşfetmiştir. Aybaşı hali, tüm kadınların paylaştıkları ve kanla simgelenen bir kimlik değişimi olarak, ne kadar uzaklaşsa da insanın doğadan kopamayacağını kanıtlar. Genç kız, insanlıkla yabanıllık arasındaki sınırı aşmış, yaşamak için ölümle yüzleşmek gerektiğini anlamıştır; yaşam doğurabilmek için, önce kanamak (ölmek) gereklidir.

Diğer bir erginlenme motifi, simgesel ölümdür. Genellikle erginlenme kulübesi bir yılan ya da canavar biçiminde varsayılır ve erginlenme adaylarını yuttuğu düşünülür. Karna ya da rahme geri dönüş sayesinde, kişilik yitirilir. Kurdun midesine giren Kırmızı Başlıklı Kız, simgesel olarak ölmüştür. As-

lında kız, ninesinin yerini alan kurdu anında tanımalıydı. Oysa bu "yeni" ninenin olağandan büyük bazı organlarının ayrımına varır sadece. Simgesel olarak, Kırmızı Başlıklı Kız bu erginlenmeci figürün tanrısal niteliklerini algılar.

Kız, yeniden doğduğunda, ninenin kötü yönünden hemen kurtulması gerektiğini düşünür. Yeni yetişkin statüsüne uygun olarak, ilk cesur ve kesin kararını verir. Kurtun karnını büyük taşlarla doldurur. Bir kez daha taşlar, yaşam veren bir işlev üstlenir. Kız, yaşamsızlığın (taşların), kendi yaşamını kötülükten kurtarmak için kullanılacağını keşfeder. Burada erginlenmenin iki temel niteliğini, boyun eğmeyi/özveriyi ve cesur eylemi açıkça görürüz. Kırmızı Başlıklı Kız, simgesel ölüme boyun eğmiştir ve doğanın karanlık yüzünü görmüştür; bu boyun eğişle öğrendiklerini, yaşamını tehdit eden tehlikeden kurtulmak için kullanmayı da becermelidir.

Nineyle torun, kurtun karnından canlı çıkarlar; küçük kız, "Aman ne korktum! Kurtun karnı da pek karanlıktı," der. Bettelheim, buna şu yorumu getirir: "Korktuysa, yaşadığı içindir; karanlıktan korkmuştur çünkü o ana kadar onu yönlendiren çocukluk bilincini yitirmiştir. Kurtun karnından yetişkin bilinciyle yeniden doğmuştur."[27]

Anne kızına, "yoldan uzaklaşma ve şarap şişesini sakın kırma,"[28] diye öğüt vermiştir. Erginlenme ritüellerinin belirli bir cinsel eğitimi de içerdikleri düşünülürse, annenin, kızının namuslu bir yolda kalması için çabaladığını ve bekâretini korumasını öğütlediğini düşünebiliriz. "Oysa farklı bir düzeyde aynı uyarının, 'bilgilerini artır ve yeni şeyler öğren; ama yitip gitme' anlamına gelebileceğini de değerlendirmeliyiz."[29] Anne kızının, bir ergenlik törenine katılacağını; ve bu törenin kıza, topluluk kültürünün içsel anlamlarını sağlayacağını bilir. Kırmızı Başlıklı Kız'ın, izlemesi gereken ve önceden belirlenmiş bir kültürel yola çıktığını anlar. Kız, masumiyetini yitirir; ancak bir kez daha kurtla karşılaşırsa ne yapması gerektiğini öğrenir.

Masalın sonunda cinsel değerlendirmeler belirginleşir ve kadınların doğurganlık yetenekleri işlenir. Bu yetenek sayesinde kadınlar erkeklerden üstündürler. Erich Fromm'un yorumuna göre; "Karnındaki taşlarla, olanaksız hamileliği simgeleyen kurt, gülünç duruma düşer. Kız, kurtun karnına taşları doldurmuştur; bir yoruma göre burada taşlar kısırlığı simgeler. Uyanan kurt bir kez sıçrayıp yere düşmüş ve hemen ölmüştür. Böylece işlediği suça uygun bir cezayı çekmiş, kısırlığın simgesi taşlar tarafından öldürülmüştür."[30]

Notlar:

1. Geoffrey S. Kirk, *Myth: Its Meaning and Functions in Ancient and Other Cultures,* (Mitos: Eski ve Diğer Kültürlerde Anlamı ve İşlevi) University of California Press, 1970, aktaran: "Folk literature" maddesi, Encyclopedia Britannica 2005.
2. Magdalena Sodzawiczny, "Türkiye Masallarında Şamanizm Öğeleri", yüksek lisans tezi, Türk Edebiyatı Bölümü, Bilkent Üniversitesi, Ankara, Haziran 2003, s. 2.
3. Pertev N. Boratav, *100 Soruda Türk Halk Edebiyatı*, Gerçek Yayınevi, İstanbul 1978, s. 80.
4. Daniel Madelénat, *L'épopée,* P.U.F., Paris 1986, s. 120.
5. Mircea Eliade, *Mitlerin Özellikleri*, çev. Sema Rifat, Om Yayınevi, İstanbul 2001, s. 243.
6. Mircea Eliade, *Littérature Orale*, Gallimard, Paris 1955, s. 7.
7. William Bascom, "The Forms of Folklore: Prose Narratives", *Journal of American Folklore,* No. 78, 1965, s. 3-20.
8. Thompson Smith, *Motif-Index of Folk-literature: A Classification of Narrative Elements in Folktales, Ballads, Myths, Fables, Mediaeval Romances, Exempla, Fabliaux, Jestbooks, and Local Legends*, University of Indiana Press, Bloomington 1955-8.
9. Mircea Eliade, *a.g.e.*, 1955, s. 10.
10. Mircea Eliade, *Le Mythe de l'Eternel Retour*, Gallimard, Paris 1969, s. 92.
11. E.S. Novik, "The Archaic Epic and Its Relationship to Ritual" (Arkaik Destan ve Ritusla Bağıntısı), *Sovyet Antropoloji ve Arkeoloji Dergisi*, No. 28, Sonbahar 1989, s. 20-100.
12. Ahmet Yaşar Ocak, *Alevî ve Bektaşî İnançlarının İslâm Öncesi Temelleri*, İletişim Yayınları, İstanbul 2002, s. 153.
13. Mircea Eliade, *Şamanizm, İlkel Esrime Teknikleri*, çev. İsmet Birkan, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara 1999, s. 214.
14. I.M. Lewis, *Ecstatic Religion: A Study of Shamanism and Spirit Possession*, Routledge, Londra ve New York 1989, s. 9.
15. Nora Chadwick ve Victor Zhirmunsky, *Oral Epics of Central Asia*, Cambridge University Press, Cambridge 1969, s. 249 ve 253.
16. Mircea Eliade, *a.g.e.*, 1955, s. 13.
17. Abdülkadir İnan, *Tarihte ve Bugün Şamanizm: Materyaller ve Araştırmalar*, Türk Tarih Kurumu, Ankara 1995, s. 107.
18. Tahir Alangu, *Billur Köşk*, İstanbul 1990, s. 118-157.

19. Ahmet Yaşar Ocak, *Türk Folklorunda Kesik Baş*, Türk Kültürünü Araştırma Enstitüsü Yayınları, Ankara 1989, s, 13-15.
20. Pertev Naili Boratav, *Az Gittik Uz Gittik*, Adam Yayınları, İstanbul 1997, s. 87.
21. Mircea Eliade, *a.g.e.*, 1955, s. 18.
22. Mircea Eliade, *Rites and Symbols of Initiation, The Mysteries of Birth and Rebirth*, Harper and Row, New York 1965, s. 126.
23. Bruno Bettleheim, *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*, Alfred A. Knopf, New York 1976, s. 24.
24. Charles Perrault, *The Complete Fairy Tales*, Clarion Books, 1993.
25. Mircea Eliade, *a.g.e.*, 1965, s. 23.
26. Jack Zipes, "The Liberating Potential of the Fantastic Projection in Fairy Tales for Children" *The Scope of the Fantastic—Culture, Biography, Themes, Children's Literature*, Robert A. Collins and Howard D. Pearce, eds. Greenwood Press, Westport 1985, s. 28.
27. Bruno Bettleheim, *a.g.e.*,s. 273.
28. Grimm Kardeşler, *The Complete Grimm's Fairy Tales*, Pantheon Books, s. 139.
29. Carl Jung, *Man and His Symbols*, Aldus Books, Londra 1964, s. 112.
30. Erich Fromm, *Rüyalar, Masallar, Mitoslar - Sembol Dilinin Çözümlenmesi*, Arıtan Yayınevi, İstanbul 1990, s. 253-254.

Jung ve Arketipler

Arketip

Yinelenen imge, simge, model ya da evrensel deneyimleri tanımlayan "arketip" kavramı, sözcük olarak "ilk örnek" ya da "ilk imge" anlamına gelir. Bu kavram, yolculuk ya da göğe yükseliş gibi çok kullanılan motifleri, bilinen karakter tiplemelerini, yaygın simgeleri ya da bazı dinsel imgeleri içerir.

Bir kavram olarak arketipin ortaya çıkışı Platon'a kadar uzanır. Arketip Antik Çağ'da bile kullanılan, Platon'un *İdea* kavramıyla eşanlamlı bir kavramdı.[1] Platon, maddi evrendeki yetkinlikten yoksun, geçici varlıkların evrensel us tarafından bazı tinsel modellere göre yaratıldığını öne sürmüş, ezeli ve ebedi saltık ilkeler olarak gördüğü bu ilk örneklere *paradigma* adını vermişti. Skolastik dönemde bu kavramın adı, Yunanca "başlangıçtaki, ilk" anlamına gelen *arki* ve "biçim, taslak" anlamlarına gelen *tipos* sözcüklerinin birleşiminden oluşturularak *archetypus* olarak kullanılmaya başlandı. Ahmet Cevizci'nin

editörlüğünü yaptığı *Felsefe Ansiklopedisi*, arketipin idea kavramıyla yakınlığını şöyle belirtir: "*Corpus Hermeticum*'da* Tanrı'nın 'arketipsel ışık' olarak tanımlanması, Tanrı'nın tüm ışıkların öncesinde ve üstünde olan bir ışık 'ilk imgesi' olduğunu ifade eder."[2]

Bu terim, daha sonraları Malebranche ve Berkeley gibi Aydınlanma Çağı düşünürleri tarafından da idealist bir yaklaşımla kullanıldı: "Malebranche'a göre tanrısal töz tüm varlıkların arketiplerini içerir; Berkeley'e göreyse, arketipler yaratılmadan önce tanrısal düşüncede bulunurlar."[3] Arketip kavramı, analitik psikolojinin kurucusu Carl Gustav Jung'un (1875-1961) kuramları sayesinde, kolektif bilinçdışını meydana getiren imgeler, tasarımlar anlamıyla yeniden büyük önem kazandı.

Jung 1907'de, Viyana'da ünlü psikanalist Freud'la tanışır, 1909'da birlikte ABD'ye giderler. O dönemde Jung, Freud'un veliahtı olarak görülür. Ancak 1912'de yayımlanan *Libidonun Değişim ve Simgeleri* adlı yapıtıyla Jung, Freud'un cinsellikle ilgili görüşlerinden uzaklaşmaya başlar. 1913'te Freud'dan tümüyle ayrılır ve kendi yönteminin adını *Analitik Psikoloji* olarak belirler.

Jung'un çalışmaları, bilincin denetimi dışında kalan eylem ve etkinlikler alanı olarak tanımlanan *bilinçdışı* kavramı üzerinde yoğunlaşır. Freud'un "kişisel bilinçdışı" kavramına "kolektif bilinçdışı" kavramını ekleyen Jung'un kuramına göre, her bireyde iki farklı bilinçdışı vardır. Kişisel bilinçdışı, bireyin doğrudan kendi yaşadıklarından ama baskı altına alarak bilinçten dışladığı, unutulmuş geçmiş deneyimlerinden oluşur. Kişisel deneyimlerden bağımsız olan kolektif bilinçdışı, her bireyde ortaklaşa bulunan, insanlığın şafağından beri nesilden nesile aktarılarak gelen temel tasarımları, yani arketipleri barındırır.

Binlerce yıllık deneyimlerin birikimini temsil eden kolektif bilinçdışı, kendini arketiplerle ifade eder: Arketipler, hiç değişmeyen, düşlerde ya da masallarda, mitoslarda ya da evren-doğum inançlarında görülen ayrıcalıklı temalardır. Jungçu terapinin amacı, kişiyi kendi kökleriyle birleştirmek, yani arketiplerin bilincine ulaştırmaktır. Jung, 1944 yılında yayımladığı *Psikoloji ve Simya* ad-

---

* *Corpus Hermeticum*: İlkçağ'da Mısırlı bilge Hermes'in yazdığı sanılan ve gizli bilgelik içerdiği düşünülen yazılar derlemesi.

lı yapıtıyla kariyerinde yeni bir dönem açar; 1961 yılındaki ölümüne kadar etnoloji ve din felsefesiyle uğraşır.

Bilinçdışı ve Arketipler

Jung, kişisel bilinçdışından çok daha derinlerde, bilincin menzilinin tümüyle dışında bulunan kolektif bilinçdışının, kimi zaman bireysel düzeyde kendini düşler ve fantezilerle açığa çıkardığını ileri sürer. Tüm insanlığın ortak mirası olan kolektif bilinçdışı, toplumsal düzeyde kendini mitoslar, efsaneler, sanat yapıtları, dinsel-inançsal motiflerle ifade eder. Jung'a göre, kolektif bilinçdışını oluşturan arketipler evrensel olgulardır. Bu özellikleri nedeniyle arketipler, birçok değişik mitosun içeriğinde bulunan benzer motifleri, imgeleri ya da temaları oluştururlar. Farklı çağlarda ve farklı yörelerdeki mitoslarda yinelenen bu öğeler, ortak bir anlam yaratırlar ve benzer psikolojik tepkileri tetikleyerek, birbirine yakın kültürel işlevleri yerine getirirler.

Jung, *Dictionary of Analytical Psychology* (*Analitik Psikoloji Sözlüğü*) adlı çalışmasında şunları yazar: "Arketipler, insanlığın gelmiş geçmiş tüm atalarının psişik işlevlerinin çökeltisidir; genel anlamda organik yaşamın milyonlarca kez yinelenmiş ve biçimler şeklinde yoğunlaştırılmış deneyimlerinin birikimidir. İlksel zamanlardan bu yana dünya üzerinde yaşanmış tüm deneyimler bu arketiplerde temsil edilir."[4]

Bu durumda kolektif bilinçdışında var olan evrensel arketiplerin, birtakım kültürel açılımlara ulaşmanın kestirme yolu, yani bir simgesel dil olarak kendini yüzeye çıkarması kaçınılmazdır. Eleanor Bertine, Jung'un yaklaşımını şöyle açıklar: "Jung, bilinçdışının imgelerinin, bir tür resim dili, simgeler dili olduğunu düşünür. İlkel insanın kendi büyülü dünyasında deneyimlerini resimlerle ifade etmesi gibi, simgesel dil de bizim iç dünyamızın derinliklerindeki bilinmeyen deneyimleri yansıtır."[5]

Kişi, bilinçdışıyla ilişkisini simgeler aracılığıyla ifade eder; bu simgeler yaşamın hemen her alanında, düşlerde, sanatta ve dinde kendini gösterir. Analitik Psikoloji'nin asıl amacı, bilinçle bilinçdışı arasında uyum sağlanmasıdır. Bu ancak kişinin, bilinçdışı denilen bu muazzam evreni, simgesel dil aracılığıyla algılamasıyla mümkündür.

Jung'un bu görüşlerinin simgelerle tıka basa dolu olan mitoslarla açıkça bağlantılı olduğunu kavramak çok önemlidir. Gerçekte tüm mitoloji, kolektif bilinçdışının bir çeşit yansıması olarak görülebilir. Jung'un kuramlarını mitolojiye taşıyan Joseph Campbell, insan psikesinin gelişiminde mitosların oynadığı role işaret eder. Campbell, *The Portable Jung* adlı kitabının giriş bölümünde psike-mitos bağlantısını açıkça ortaya koyar: "Jung'un çıkardığı sonuç, insan psikesinde içkin olarak bulunan bir modelleyici gücün varlığıdır; bu güç, çeşitli yer ve zamanda birbiriyle hiç bağlantısı olmayan kişilerde spontane olarak benzer fantezileri ortaya çıkarır."[6]

Campbell'ın "modelleyici güç" olarak değerlendirdiği kolektif bilinçdışı, barındırdığı arketiplerle her kültürde var olan temel mitsel imgeleri üretir. Arketiplerin alegorik yansımaları olan mitoslar, içinde doğdukları topluma muazzam bir yaşam deneyimi birikimini aktarırlar. Campbell kesin bir tavırla şunları söyler: "Tüm yaşamım boyunca arketiplerle uğraştım ve söyleyebilirim ki arketipler dünya üzerinde her yerde aynılar. Tanrıların imgeleri dünyanın çeşitli yerlerinde birbirinden farklı; değişik geleneklerde mitosların ve ritusların farklı yorumları, farklı uygulamaları ve bunları değerli ve gerekli kılan farklı toplumsal görenekler var. Ama yine de arketipler, temel biçimler ve düşünceler hep aynı, çoğunlukla şaşırtıcı olsa da bu böyle..."[7]

Jung ve Campbell'ın çalışmalarından çıkan sonuca göre, kolektif bilinçdışında mitolojinin temel malzemelerini oluşturan ilksel imgeleri sürekli olarak yeniden üretme eğilimi vardır. Bu imgeler, yani arketipler yalnızca donmuş bir mitos alanıyla sınırlı değiller, aynı zamanda modern insanın algı ve davranışlarını da canlı bir biçimde etkilemeye devam ediyorlar. Bu anlamda, hem mitoslar hem de arketiplerin etkileri gündelik yaşamda sürüp gidiyor. Bu konuda, O'Connor'ın söyledikleri dikkat çekiyor: "...birkaç yinelenen figür ya da arketip imgesi kolayca ayırt edilebiliyor. Psikanaliz sayesinde bunların düşlerde ve fantezilerde sıkça ortaya çıktıkları biliniyor. Yinelenen arketipler, doğuştan var olan eğilimlerimiz ya da önceden belirlenmiş değerlendirme biçimlerimiz gibi birtakım tipik olgulara bağlıdır. Bu figür ya da imgeler, doğuştan gelen eğilimlerimizin kişiselleştirilmesi olarak görülebilir ve dünyanın her tarafında var olan mitoslara bağlanabilir, böylece kolektif bilinçdışının evrenselliğini kanıtlayabilirler."[8]

Sonuçta kolektif yaşama ait olmakla birlikte temelde herkese özel zihinsel

yapılar olan arketipler, davranış kalıplarını oluşturan biyolojik içgüdülerin zihinsel eşdeğerleri gibi görülebilirler. Arketipler Jung tarafından "insan psikesinde doğuştan var olan ilksel imgeler" olarak tanımlanmışlar, insanlığın başlangıcından bu yana, zaman içinde süreklilik göstererek, her insanın psikesinde bir birikim oluşturmuşlardır. Ne var ki Jung bu birikimi sağlayan arketiplerin, kalıtım yoluyla aktarılan düşünceler ya da görüşler olmadığını özenle belirtir; arketipler, içgüdülere benzeyen tepki eğilimleri, zihinsel davranış biçimleridir. Arketiplerin özünde ne olduklarını anlayabilmek için en doğrusu Jung'un kendi açıklamalarına bakmaktır: "Yanılgıya düşüyorlar hep, arketipin içeriğine göre belirlendiği söyleniyor, ona 'bilinçdışı düşünce' deniyor (böyle bir şey denebilirse tabii). Bir kez daha söyleyelim, arketipler içeriklerine göre değil, yalnızca kalıplarına, biçimlerine göre belirlenir; o da pek sınırlı olarak. (...) Arketipin kendisi boştur, saf kalıp, biçim halindedir. Apriori verilmiş bir tasvir olanağından başka bir şey değildir. Tasvirlerin kendileri kalıtımla geçmez, yalnızca kalıplara aktarılır."[9]

Jung'un vardığı sonuçları bir kez daha yinelemek gerekirse arketip; bireysel değildir, tüm insanlık tarafından paylaşılır; bizi insanlığın geçmişine bağlayan bir miras, bir birikimdir; evrenseldir, farklı kültürlerde benzer biçimde görülür. Jung'un şu açıklaması arketip kavramının anlaşılmasına çok yardımcı oluyor: "Arketipler tam olarak suların çekildiği nehir yatakları gibidir ama kurumuş bir nehir yatağı belirsiz bir sürenin sonunda yeniden su tutabilir. Bir arketip, uzun zaman, içinden yaşamın ırmakları akmış eski bir vadiye benzer. Sular ne kadar uzun süre akmışsa, nehir yatağı o kadar derin oyulmuştur; şimdi nehrin kuruluğuna bakmayın, er ya da geç bir gün sular geri dönecektir. (...) Eğer devinen artık varlık değil kitleyse, kişisel ayarlamalar durur ve arketipler etkilerini göstermeye başlarlar; tıpkı bildiği davranış kalıplarının yardımıyla karşılaştığı sorunların üstesinden gelemeyen bireyin yaşamında olduğu gibi..."[10]

Bu durumda arketiplerin bilinçüstüne yansımasıyla oluşan mitoslar da doğa ve toplum gibi dışsal olgulardan değil, doğuştan gelen zihinsel olgulardan kaynaklanır. Mitoslar arketiplerin ifade biçimleridir. Düşler de tıpkı mitoslar gibi, bilinçüstüne yansıyan arketipleri barındırır. "Jung'a göre düşler kişileştirilmiş mitoslardır ve mitoslar da kişileştirilmemiş düşlerdir."[11]

Arketip Türleri

Arketipleri çok kesin olmamakla birlikte belirli sınıflar altında toplamak mümkündür. Bu gruplar arketipsel motifler (ya da durum arketipleri), arketipsel nesneler (ya da simgesel arketipler) ve bireyleşme arketipleri olarak sıralanabilir.

Arketipsel Motifler

YARATILIŞ

En önemli arketipsel motiftir; her kültür, evrenin (evren-doğum, kozmogoni) ve insanın (insan-doğum, antropogoni) nasıl yaratıldığını anlatan mitoslara sahiptir.

ÖLÜMSÜZLÜK

Bu motifin iki ayrı anlatım biçimi vardır. İlki, zamandan kaçış, ölümsüzlüğe sahip olarak cennete dönüş, "düşüş"ten önceki sonsuz saflık ve mutluluğa yeniden kavuşma anlatısıdır. İkincisi, zamansal çevrim içinde, sonsuza dek yinelenen yeniden ölüm ve doğum olgusudur; doğanın sürekli döngüsü ve ölümsüzlüğünün yansımasıdır.

KAHRAMANLIK

Bu motif, bireysel dönüşüm ve kurtarıcılık öğelerini içerir. Arayış (olanaksız görevler ve zorlu sınavlar), inisiyasyon (olgunlaşma, bilgelik yoluna giriş, ölüm ve yeniden doğum) ve kendini feda etme (suçları üstlenen, herkesi kurtaran günah keçisi) gibi temel durumları yineler.

Bunların dışında cennetten kovulma, iyileşmez yara, büyülü silah, iyi-kötü savaşı, doğa-uygarlık savaşı gibi başka durum arketipleri de vardır.

Arketipsel Nesneler

Bunların arasında önde gelenler şöyle sıralanabilir:

- Su: yaratılış, arınma, bereket, sonsuzluk;
- Güneş: enerji, bilinç, baba ilkesi, zaman;
- Çember (*Mandala*, Yumurta, Yin-Yang, Ouroboros): bütünlük, üretim, eril-dişil ilkelerin birleşimi, karşıt ilkeler, doğanın sonsuz döngüsü;
- *Magna Mater* (Büyük Ana, *Sophia*): toprak, doğum, sıcaklık, korunma, bereket, cadı, fahişe, şehvet, tehlike, korku, bilgelik, kutsallık, güzellik, esinlenme;
- Yaşlı Bilge: kurtarıcı, yol gösterici, bilgi, bilgelik, zekâ, sezgi, ahlak, beceri, deneyim, anlayışlılık, yardımseverlik.

Bu belli başlı arketipsel nesnelerin dışında ayrıca renkler, sayılar, çeşitli hayvanlar (özellikle yılan), ağaç ve bitkiler, doğal oluşumlar da (dağ, çöl, bahçe) belirtilmelidir.

Bireyselleşme Arketipleri

Jung, bireyselleşmeyi bir psikolojik gelişim süreci olarak ele alır ve kişinin, kendini diğer kişilerden farklı kılan özelliklerini keşfederek bir birey olacağını ifade eder. Bireyselleşme bir "kendini tanıma", kendi özelliklerinin bilincine varma ve bunları benimseme, özümseme sürecidir. Jung'a göre; "Birey bu süreçte bilinçdışının bazı arketipsel öğeleriyle karşılaşır, bunları benimsemekte başarısız olursa nevrozlar ortaya çıkar. Nevrotik kişiler, bilinçdışı öğeleri özümsemek yerine diğer kişilere ya da nesnelere yansıtır."[12]

ÖZBEN (SELF)

Özben, psikenin merkez arketipidir ve tüm bireyleşme sürecini yönetir. İnsandaki psişik fenomenlerin bütününü oluşturan Özben, ana arketiptir, bir düzen ve bütünlenme arketipi olarak kişiliğin tamlığını belirtir. Özben, bireyi kendini tanımaya, evrendeki konumunu tanımlamaya çağırır. Çember, dört köşeli biçimler, *Mandala* vb. ile simgelenir. Jung'a göre; "'Özben', bilinçli 'Ben'in üzerindedir, yalnız bilinçli 'Ben'i değil, aynı zamanda bilinçdışı ruhu da kapsar. 'Özben'in uzaktan yakından hiçbir zaman bilinçli olma olasılığı

yoktur; çünkü istenildiği kadar bilince getirilsin, 'Ben'in bütününe ait bilinçdışı gereçlerin belirsiz ve belirlenmeyecek miktardaki bölümü gizli kalacaktır. 'Özben' yaşamımızın amacıdır, çünkü birey dediğimiz o yazgısal bileşimin en eksiksiz anlatımıdır. (...) 'Özben', hem bilinci hem de bilinçdışını kucaklayan dairenin bütünüdür; nasıl 'Ben' bilinçli zihnin merkeziyse, bu da bütünlüğün merkezidir."[13]

BEN (EGO)

Ben, kişinin dışa dönük yönünü, bilinç merkezini oluşturur; yüksek düzeyde bir sürekliliğe sahiptir. Ben (ego), özbenin (*self*) bilinçli olan kısmıdır. Jung' un söz ettiği ego kompleksi hem bir içerik hem de bir bilinç durumudur. Jung'a göre Ben'in dört işlevi vardır: düşünce, duyu, algı ve sezgi. İnsanın kendisini ve çevresini tanımasını sağlayan bu dört işlev, birbirine karşıt ikililer olarak düzenlenir: düşünce ve duyu bir çifti, algı ve sezgi diğer çifti oluşturur. Egonun aşırıya varan egemenliği, kişinin yalnızca kendi varlığına yoğunlaşmasına, adeta büyülenmesine neden olur; bu durumda kişi, geçmişten ders almaz, yaşadığı olayları anlayamaz, geleceği hakkında doğru tasarımlarda bulunamaz.

PERSONA

Persona, Eski Yunan tiyatrosunda oyuncuların taktıkları maskedir. *Persona* sosyal görüntümüzü temsil eder ve Ben'le dış dünya arasında aracılık eder. Ben'in, bilinçdışına dönük yüzünde *anima-animus*, dış dünyaya dönük yüzünde *persona* yer alır. *Persona* başkalarına karşı takındığımız maskedir, bazen kendi benliğimizden oldukça farklı olan toplumsal kimliğimizdir. Jung, psikolojik olgunluğa erişmek için bireyin, psişik yapısının diğer unsurlarıyla uyumlu olabilecek esnek ve uygun bir *persona*'ya sahip olması gerektiğini açıklar. Ayrıca *persona*'nın fazla yapay ya da nesnel olmayışının sinirlilik ve melankoli gibi nevrotik rahatsızlıklara yol açabileceğini de vurgular.

"*Persona*, bireyin dünyaya kendini uydurma düzenidir ya da dünyayla olan ilişkilerinde takındığı tavırdır. İnsanın kendi *persona*'sıyla özdeşleşmesiyse tehlikelidir; profesör okuttuğu kitapla, tenor kendi sesiyle özdeşleşebilir; biraz abartırsak, insanın olduğunu sanıp da aslında olmadığı ya da başkalarının

onun olduğunu sandığı şeydir diyebiliriz *persona*'ya."[14]

GÖLGE

Gölge, hayatta kalma ve üreme içgüdülerinin yönettiği, bilincimize yansımayan ilkel yönümüz, "hayvan" geçmişimizden miras kalan parçamızdır. "Gölge bilinçdışı benliğin karanlık tarafıdır ve insanın bastırdığı, kişiliğin istenmeyen özelliklerini barındırır."[15] Arketiplerin belki de en güçlü ve en tehlikelisi olan gölge, vahşi ve acımasızdır. İnsan, uygarlaşma sürecinde ve toplumsal yaşam içinde gölgenin eğilimlerini bastırmak zorunda kalır ve bir persona geliştirir. Ancak gölgenin baskı altına alınmasının bir bedeli vardır; insanın duygusallığı ve yaratıcılığı körelir; yaşam, solgunlaşır.

"Gölge, en uç dallarının, hayvan atalarımızın ülkesine uzandığı, dolayısıyla bilinçdışının bütün tarihsel görünümünü kapsayan, genellikle aşağı ve suçlu, gizli ve bastırılmış kişiliktir. Bugüne dek insan gölgesinin, bütün kötülüğün kaynağı olduğuna inanılmışsa da daha yakından incelendiğinde, insanın bilinçdışı yani gölge, yalnızca ahlaksal açıdan hoş görülmeyen eğilimlerden oluşmaz; aynı zamanda normal içgüdüler, uygun tepki, gerçekçi görüşler, yaratıcı içtepiler de söz konusudur."[16]

ANİMA-ANİMUS

Anima, erkeklerin kolektif bilinçdışındaki dişil yanını, *animus*'sa kadınların kolektif bilinçdışındaki eril yanını temsil eder. İkisi birlikte *süzügü*[*] olarak adlandırılır. Jung'un arketiplerinin en karmaşık olanı budur. Jung'a göre *anima*, eril psikede barınan dişil kimliktir. Dişil psikedeyse bu arketip, *animus* olarak adlandırılır. Bu anlamda *anima*, erkeğin hem kişisel hem de kolektif bilinçdışında taşıdığı karşı cins imgesidir.

"Her erkek, içinde, sonsuzca var olan bir kadın imgesi taşır; bu belli bir kadının imgesi değildir. Gerçekte bilinçdışındadır bu imge; erkeğin canlı olarak sistemine kazılmış, ilksel kaynaklı, kalıtımsal bir etkendir; kadınsı olanın, bütün yaşantılarının damgası ya da arketipidir; kadının erkek üzerinde

---

[*] Süzügü: Yunanca "boyunduruğa koşmak" anlamını taşıyan *süzügos* ve "çift öküz" anlamını taşıyan *süzügia* sözcüklerinden türetilmiştir. Bu terim, Gnostisizm'de, evrimi sağlayan evrensel karşıtlar çifti için *züzügü* biçiminde kullanılır.

tün yaşantılarının damgası ya da arketipidir; kadının erkek üzerinde bıraktığı tüm izlenimlerin birikimidir. Bu imge, bilinçdışı olduğu için, sevgilinin kişiliğine bilinçdışınca yansıtılır; bu, aşk ya da nefretin başlıca nedenlerindendir."[17] Bu sözler, cinsiyetler değiştirilince kadınlar için de geçerlidir.

Jung'un temel oluşturan bu çalışmalarından sonra, XX. yüzyıl ortalarında, Kanadalı eleştirmen Northrop Frye'ın katkılarıyla arketipler ve arketipsel eleştiri alanında yeni gelişmeler gerçekleşir. Jung arketiplerin kökeni üzerinde dururken, Frye bunların analizine önem verir. Frye'a göre; "Mitos, ritusa arketipsel önem ve anlaşılması güç olana arketipsel anlatı kazandıran en önemli bilgilendirici güçtür. Bu yüzden mitos arketiptir; ancak anlatı söz konusuysa 'mitos', anlam söz konusuysa 'arketip' denmesi daha uygundur."[18]

Sonuç olarak anımsanmayacak kadar eski çağlardan beri kolektif bilinçdışımızda biriken arketipler, nesiller boyunca sürekli yinelenen deneyimlerin zihinsel depolarıdır. Bu nitelikleriyle arketipler, insanın insanlaşma sürecini yansıtırlar. İlginç olan mitosların da neredeyse aynı anlamı taşıması, aynı sözcüklerle tanımlanabilir olmasıdır. Eliade'nin şu sözleri bu bakımdan çok anlamlıdır: "Mitos ve ritus birbiriyle dayanışma içindedirler ve karşılıklı birbirini üretirler. Mitolojik analiz başlangıca doğru geri gitmeli, arketipe ulaşmalıdır. (...) Mitos anlatır, mitos açıklar, mitos bildirir, tüm mitoloji bir 'ontofani'dir.*"[19]

* Ontofani: Varoluşun açıklanması, vahyedilmesi; varlığın tezahürü.

Notlar:

1. Jung, *Dört Arketip*, Çev. Zehra Aksu Yılmazer, Metis Yayınları, İstanbul 2003, s. 17.
2. Arzu Koruyucu, "Arketip", *Felsefe Ansiklopedisi*, ed. Ahmet Cevizci, Cilt 1, Etik Yayınları, İstanbul 2004, s. 603.
3. Orhan Hançerlioğlu, "İlkörnek" maddesi, *Felsefe Ansiklopedisi*, Cilt 3, Kavramlar-Akımlar Bölümü, Remzi Kitabevi, İstanbul 2000.
4. Jung, *Dictionary of Analytical Psychology,* Ark Paperbacks/Routledge and Kegan Paul, Londra ve New York 1987, s. 71.
5. Eleanor Bertine, *Jung's Contribution to Our Time - The Collected Papers of Eleanor Bertine*, G.P. Putnam's Sons, Londra 1967.
6. *The Portable Jung,* Editör: Campbell, Penguin Books, 1976, s. 12-13.
7. Campbell, *Myths to Live By*, Bantam, New York 1973, s. 216.
8. O'Connor, *Understanding Jung, Understanding Yourself*, Paulist Press, New York 1985, s. 23-24.
9. Jung, *Analitik Psikoloji*, çev. Ender Gürol, Payel, İstanbul 1997, s. 403.
10. Jung, "Wotan", *Neue Schweizer Rundschau* dergisi 1936, bu makalenin Fransızca çevirisi için bkz. [http:// swastika.com/goddess.html].
11. Arzu Koruyucu, *a.g.m.*, s. 603.
12. Jung, *a.g.e.*, 1997, s. 73.
13. Jung, *Two Essays on Analytical Psychology, Collected Works, Vol. 7*, aktaran Jung, *a.g.e.*, 1997, s. 407.
14. Jung, *Aion, Collected Works, Vol. 9*, aktaran Jung, *a.g.e.*, 1997, s. 407.
15. Arzu Koruyucu, *a.g.m.*, s. 603.
16. Jung, *Aion, Collected Works, Vol. 9*, aktaran Jung, *a.g.e.*, 1997, s. 407.
17. Jung, *The Development of Personality, Collected Works, Vol. 17*, aktaran Jung, *a.g.e.*, 1997, s. 407.
18. N. Frye, *Anatomy of Criticism: Four Essays*, Penguin Books, Londra 1990.
19. Mircea Eliade, *Mythes, Rêves et Mystères*, Gallimard, Paris 1957.

Monomitos

Joseph Campbell'ın (1904-1987), Doğu'yla Batı'yı; geçmişle bugünü; mitoloji, sanat ve dinle, kültür tarihini birbirine bağlayan araştırmaları sayısız dile çevrilmiş, pek çok ülkede yayımlanarak muazzam bir okuyucu kitlesine ulaşmıştır. Campbell, mitoslar, efsaneler ve masallar vasıtasıyla, okuyucularında manevi özlemler uyandırmayı başarmıştır. Mitolojinin bireysel ve kolektif etkilerini zaman içinde karşılaştırmalı olarak irdeleyen bu yapıtların başarısı, bir yandan gelenekçi bir tutumu yansıtırken, öte yandan çarpıcı bir yenilikçiliği de bünyesinde taşımasından kaynaklanır. Campbell'ın mitoloji araştırmalarına getirdiği yenilik, mitosların simgesel açılımlarını irdelemek, etkilerini din, sanat ve edebiyatta bulmak, böylece mitosları kullanarak tüm insanlığın kültürel yaşantısını aydınlatmaktı. Mitos aracılığıyla Campbell, bizden önceki sayısız nesli etkilemiş olan ebedi bilgelik boyutunu tekrar gündeme taşımış, mitosların doğru yorumlandıkları takdirde günümüzde de birer etkin yaşam rehberi olabileceklerini ileri sürmüştür.

Campbell'a göre mitosun temel işlevi metafiziktir; mitos, bilincimizi açarak kendi varoluşumuzun özü ve evrenin gizemiyle ilişki kurmamızı sağlar, bu bütünsel gizem karşısında korku ve saygı duymamıza yol açar. İkinci işlev kozmolojiktir; mitos, evrendeki her varlığı kutsal bir bütünün parçaları olarak sunar, böylece evrenin düzenini tanımlar, insanın evrenle olan ilişkisinin haritasını çıkarır. Üçüncü işlev toplumsaldır; mitos, toplumsal düzeni doğrular, destekler, onun sürekliliğini sağlar. Dördüncü işlev psikolojiktir; mitos sayesinde birey, bağımlı çocukluktan olgunluğun sorumluluğuna, yaşlılığın bilgeliğinden ölüme kadar yaşamın çeşitli zorlu aşamalarını ve kriz anlarını aşabilir.

Campbell, yaşamı boyunca dünyanın dört bir yanından topladığı binlerce mitosu inceledi, bu mitoslardan süzülen genel ilkeleri belirledi. Campbell'a göre mitoslar ve simgeleri, insan ruhunun derinliklerini yansıtır; bu nedenle mitosların kavranmasıyla insan ruhunun temel yapısına nüfuz etmek, psikenin sırlarını öğrenmek mümkün olacaktır. John Lobell'ın değerlendirmesini yinelemek yerinde olur: "Campbell için mitoloji bir üst-psikolojiye; varlığın, evrenin, toplumun ve bireysel gelişimin doğasını ve nasıl işlediğini gösteren bir ilkeler dizgesine dönüşür. Mitosların, masalların, dinin, sanatın ve bilimin içinde kültürlerin ve bireylerin birikmiş bilgelikleri gizlidir ve eğer şifrelerini çözmeyi biliyorsak tıpkı bir kitap gibi kolayca okunabilirler. Joseph Campbell'ın ömür boyu gösterdiği çaba bu şifrelerin çözülmesidir."[1]

Campbell, Columbia Üniversitesi'nde okuduktan sonra 1920'lerde Avrupa'ya gitti. Yaşlı kıtanın entelektüel ve sanatsal anlamda en verimli çağına tanık olan genç Campbell, kültürel bir şok geçirdi, edindiği katolik eğitimin kalıplarını parçalayan bir bilinç açılması yaşadı. Campbell, Fransa ve Almanya'da kaldığı yıllarda Sanskritçe ve doğu dinleri eğitimini sürdürürken, edebiyatta Thomas Mann ve James Joyce'la, resimde Matisse ve Picasso'yla tanıştı. Bu çığır açan kişiler, Campbell'ın üzerinde büyük etkiler bıraktı. O dönemde yayımlanan ilk kitabı, Henry Morton Robinson'la birlikte yazdıkları *A Skeleton Key to Finnegans Wake* (Finnegan'ın Uyanışı'nı Okuma Kılavuzu), James Joyce'un bu yapıtını okuyanlar tarafından hâlâ kullanılan temel referans kitabıdır.[2]

Amerika'ya dönüşünde Campbell, büyük Hint uzmanı (Indolojist) Heinrich Zimmer'in konuşmalarının editörlüğünü üstlendi ve bunları *Philosophies of India* (Hint Felsefeleri), *Myths and Symbols in Indian Art and Civilization*

(*Hint Sanatı ve Uygarlığında Mitler ve Simgeler*) ve *The Art of Indian Asia* (Hint Asyası'nın Sanatı) adlarıyla yayımladı.[3] Bu çalışmaların yanı sıra, Swami Nikhilananda'yla birlikte İngilizce'ye çevirdikleri *The Gospel of Sri Ramakrishna* (Sri Ramakrishna'nın Müjdeleri) adlı kitap sayesinde Hint kültürünü ve tinsel geleneklerini yakından tanıdı.[4] 1960'lar ve 70'lerde, Amerikalılar Doğu'nun tinsel düşüncelerine merak sardıklarında Campbell, bir yol gösterici olarak, eski gelenekleri günümüzün gereklerine uyarlama görevini üstlendi.

Campbell, 1959-1968 yılları arasında, *The Masks of God: Primitive Mythology, Oriental Mythology, Occidental Mythology and Creative Mythology (Tanrının Maskeleri: İlkel Mitoloji, Doğu Mitolojisi, Batı Mitolojisi ve Yaratıcı Mitoloji)* adlı eserini hazırladı. Dört ciltlik bu eserde, sırasıyla insanın düşgücünün kaynaklarını, Doğu'yla Batı arasındaki büyük bölünmeyi, Hıristiyanlık'ın rolünü ve bilimin yükselişini inceledi.[5]

1972 yılında Campbell, 1930'lardan beri ders verdiği Sarah Lawrence Koleji'nden ilerleyen yaşı nedeniyle emekli oldu. Emeklilik sonrasında çeşitli kentlerde konuşmalar yapmayı sürdürdü, özellikle New York ve Kaliforniya' da farklı bilinç durumları üzerine konuşmalar yaptı. Campbell, Ekim 1987'de 83 yaşındayken öldü. Öldüğü sırada *Historical Atlas of World Mythology* (Dünya Mitolojisi'nin Tarihi Atlası) adlı bir kitap üzerinde çalışıyordu. Bu son yapıtında Campbell, tüm bilgisini ortaya koyarak, insanlık durumunu geniş bir tarihsel drama olarak sergilemek istiyordu.

Monomitos

Campbell, asıl ününü sağlayan kitabı *The Hero With a Thousand Faces*'ı 1949' da yayımladı; ve bu eser, onu gelmiş geçmiş en büyük mitoloji uzmanlarından biri konumuna yükseltti. Campbell'a göre mitoslar eski ya da ölü değil, canlı ve günümüzde de geçerli anlatılardır. Mitoslar sayesinde bizim için, kültür normlarını öğrenmek, yaşamı nasıl sürdüreceğimiz konusunda ipuçları edinmek mümkündür. Yapıtının adeta bir mitos okuma rehberi olmasını arzulayan Campbell, insanın kendini tanıma ve değiştirme arzusunun, yani inisiyasyon serüvenlerinin zorlu mücadeler olduğunu, bu hassas sürecin, eski öykülerle

yaşamımızın duygusal olguları arasındaki gerçek bağlantıyı oluşturduğunu ileri sürmüştür.

Campbell'ın ısrarla üzerinde durduğu husus, mitosların sadece zamansal olarak değil, mekân, yani coğrafya bakımından da evrensel olmalarıdır. Bu evrensellik, aslında Jung'un arketip olarak formüle ettiği bir genel kavrama uygun düşer. Yerel düzeyde farklı anlamlar kazanan arketipler, evrensel düzeyde aynı kültür içeriklerini yansıtır. Campbell için, örneğin bir bakireden doğduğu varsayılan, ölen ve dirilen tanrı motifi evrensel bir arketiptir; ama yerel düzeyde farklı kimlikler edinir, Hıristiyanlar için İsa, Grekler için Adonis, Anadolu'da Attis, Mezopotamya'da Tammuz, Toltekler için Quetzalcoatl, Mısırlılar için Osiris olur, sayısız farklı görüntülere bürünür, bin ayrı yüze sahip olabilir. Yine de evrensel anlamda sözü edilen hep aynı arketiptir.

Campbell, *Creative Mythology* (*Yaratıcı Mitoloji*) adlı kitabında daha önceden pek duyulmamış olan Adolf Bastian (1826-1905) adlı bir antropologtan söz eder: "Bastian arketiplerin yerel ve tarihsel dönüşümlerini 'etnik görüşler' (*volkergedanke*) ve doğrudan arketipleri de 'temel görüşler' (*elementargedanke*) olarak adlandırmıştı."[7] Gerçekten de Alman antropolog Bastian, yaşam boyu sürdürdüğü çalışmaların sonucunda, "Tüm dünya üzerinde mitoslar hep aynı temel düşüncelere göre yapılandırılmışlardır,"[8] şeklinde bir açıklama yapmıştı. Buna ek olarak Campbell, Jung'un arketip kavramını da Bastian'ın kuramlarından yola çıkarak geliştirdiğini söyler. Ancak Bastian doğrudan arketip terimini hiç kullanmamıştır. Zaten Jung bu terimi Nietzsche'den aldığını belirtmiştir. Sonuçta Jung, Bastian'ın kuramsal yaklaşımını izlemiş; ve "Arketipler olarak anılan bu temel düşünceler, kolektif bilinçdışının yapı taşlarıdır,"[9] şeklinde bir yorum getirmiştir.

Joseph Campbell, *The Hero With a Thousand Faces*'ta bu görüşleri daha da ileri taşıyarak, arketip kavramını mitosların yapılarına başarıyla uyarladı ve "Yolculuk, mitolojik kahramanın arayışı, her zaman aynı arketipsel modeli izler,"[10] şeklinde bir açıklamada bulundu. Olay ve yer bakımından sonsuz çeşitlilik göstermesine karşın, dünya üzerindeki tüm mitoslar hep aynı kalıbı izler; Campbell bu kalıba, James Joyce'un *Finnegans Wake* adlı yapıtından ödünç aldığı Monomitos adını vermiştir. Görülür ki tüm mitoslar (sonuçta tüm rituslar da), tek ve aynı öykünün değişik görünümleridir.

Campbell, mitoslar, rituslar, efsaneler, tragedyalar, halk masalları, edebi öy-

küler ve hatta bireysel mistik deneyimleri biçimlendiren standart bir sürecin, bir değişim-dönüşüm izleğinin, bir tür yolculuk modelinin mevcut olduğunu sezmişti. Kahraman motifinin karakteristik çizgilerini belirlemeye çalışan Campbell'ı asıl ilgilendiren konu, kahramanın başından geçenlerin, yaşadığı serüvenlerin, yani Kahramanın Yolculuğu paradigmasının evrensel bir arketip olarak incelenmesiydi.

Bu modele göre kahraman bir arayışa çıkar ve kişiliğini değiştirecek bir dizi belirgin aşamadan geçer. En önce yola çıkış, olağan gerçeklikten kopuş aşaması gelir. Alice, beyaz tavşanın peşinden gider; Alaattin çarşıda sultanın kızına rastlar; İason, Altın Post'u bulmak için Argonot adlı gemisiyle denize açılır. İkinci aşama inisiyasyon aşamasıdır; kahraman olağanüstü bir evrene girmiştir ve burada sayısız tehlikeleri savuşturmak, birçok sınavı başarıyla vermek zorundadır. Perseus, Medusa'yla dövüşür; Oydipus, Sfenks'in sorularını yanıtlar; Keloğlan, indiği kuyunun dibinde cadıyla karşılaşır; Kırmızı Başlıklı Kız, kurdun pençeleri arasına düşer; Orfeus cehenneme iner. Sonunda kahraman değişmiş olarak başladığı yere döner ama herşey eskisinden daha iyi olmuştur; Keloğlan padişahın kızıyla evlenir; İason, Altın Post'la yurduna döner; Kutsal Kâse bulunur, ülkeye tekrar uyum ve barış gelir.

İşte bu Monomitos'tur; Monomitos, denizde yolunu yitiren Odüsseus'un, kendini arayan Oydipus'un, labirentte Minotauros'u öldüren Theseus'un öyküsüdür; Thor'un, Tristan'ın, Kral Arthur'un ve Yuvarlak Masa Şövalyeleri'nin öyküsüdür; Pinokyo'nun, Peter Pan'ın, Küçük Terzi'nin öyküsüdür; ve hatta Musa'nın, Buda'nın, İsa'nın ve Muhammet'in de öyküsü Monomitos'tur. Campbell'ın *The Hero with a Thousand Faces* adlı kitabında özetlenen Monomitos kalıbı, çok kısa bir halk masalını andırır:

"Mitolojik kahraman, kendi gündelik yaşamını geçirdiği kulübesinden ya da şatosundan dışarı çıkar; ayartılarak, sürüklenerek ya da gönüllü olarak yola düşer ve serüvenin eşiğine kadar gelir. Eşikte, geçidin bekçiliğini yapan, doğaüstü dünyayı koruyan karanlık bir gölge-varlıkla karşılaşır. Kahraman bu varlık-gücün ya gönlünü almalıdır ya da onu yengiye uğratmalıdır. Ancak böylece karanlığın krallığına canlı girebilir (kardeş-kavgası, ejder-kavgası, sunu, büyü) ya da rakibi tarafından öldürülür (bedenin parçalanması, çarmıha geriliş) ve böylece ölüler dünyasına inebilir.

Eşiğin ötesine geçen kahraman artık, hiç bilmediği, yabancı bir dünyada yol-

culuğa başlar. Burada pek garip biçimde tanıdık gelen kişisel güçlerle karşılaşır; bazısı tehdit eder (sınavlar), bazısı büyülü yardımlarda bulunur (yardımcılar). Mitolojik gezinin en alt noktasında, en yüce sınavı verir ve ödülünü alır. Zaferin sağladığı ödül, kahramanın ana-tanrıçayla cinsel birleşmesi (baştan çıkış ve kutsal evlilik), yaratıcı baba tarafından tanınma (babanın gönlünü alma, ödenen bedel ya da diyet), bizzat tanrıya dönüşmesi (*apotheosis*) olabilir. Hatta, (doğaüstü güçler eğer hâlâ ona düşmansa) kazanmaya geldiği ödülü, armağanı çalar (gelini kaçırma, ateşi kaçırma) ve kaçar. Gerçek ödül aslında bilincin genişlemesi ve böylece varlığın yücelmesidir (aydınlanma, dönüşüm, özgürleşme).

Son çaba geri dönmek içindir. Eğer rakip güçler kahramanı yaraladıysa, onların koruması altına girmek zorundadır (casus, ajan); yaralanmamışsa kaçar ve izlenir (dönüştürücü kaçış, engellenen kaçış). Dönüş eşiğinde, aşkın güçlerin geride bırakılması gerekir; kahraman dehşet ülkesinden geri gelir (dönüş, dirilme). Yanında getirdiği ödül ya da ihsanlar (nimetler), dünyayı eski haline döndürür, onarır, sağlığına kavuşturur (iksir).[11]

Campbell, temel karakteristiklerini saptadığı Monomitos'u üç ana aşamaya ayırır: Yola Çıkış, İnisiyasyon ve Dönüş. Her aşamada, Campbell'ın ayrıntılarla açıkladığı değişik bölümler vardır.

<u>Yola çıkış:</u>
Serüvene çağrı
Çağrının reddi
Doğaüstü yardım
İlk eşiği aşma
Balinanın karnı

<u>İnisiyasyon:</u>
Sınavlar yolu
Tanrıçayla karşılaşma
Baştan çıkaran kadın
Babaya ödenen diyet
Tanrılaştırma (*Apotheosis*)
Son ödül

Dönüş:
Dönüşün reddi
Büyülü kaçış
Dışarıdan gelen kurtuluş
Dönüş eşiğinin aşılması
İki dünyanın efendisi
Yaşama özgürlüğü

Sıralanan tüm aşamaların değişmez bir kalıp, kesin bir liste olduğunu ileri sürmemekle birlikte Campbell, bunların az farklarla Doğu'da ve Batı'daki tüm kahraman mitoslarında görüldüğünü savunur. Değişik kahraman tiplerine rağmen Campbell için esas olan şudur: "... birçok ülkede, birçok halk tarafından yaşadıkları sürekli anlatılmış olan tek bir arketipsel-mitsel kahraman var. Bu efsanevi kahraman çoğu zaman yeni bir şeyin kurucusudur; yeni bir çağın, yeni bir dinin, yeni bir kentin, yeni bir yaşam biçiminin. Yeni bir şey kurabilmek için kahraman eskisini terk etmeli ve düşünce tohumunu, yeni şeyi doğurma gücüne sahip olan düşünce filizini aramaya çıkmalıdır. Tüm din kurucuları benzer arayışlara çıkmışlardır."[12]

Kahramanın Yolculuğu ya da diğer deyişle Monomitos modeli, mitosların ve halk edebiyatının akademik analizi için kullanılan bir anahtardan ibaret değildir. John Lobell'ın değerlendirmesine göre bu çözümleme, "Aynı zamanda psikanalitik bir yöntem, insan ruhunun şifresinin çözülmesi, kendi bireysel psikolojimizin kadastro çizimi, karşılaştığımız gerçeklik ve gerçekdışılık düzeylerinin irdelenmesi, yaşamsal olanaklarımızın açıklanmasıdır."[13] Modelin değeri, somut olmaktan çok psikolojiktir; bu niteliğiyle Monomitos ruhlarımızda kolaylıkla ifade edemediğimiz derin anlamları yansıtır, eski öykülerle olağan yaşamlar arasında ortak paydayı açığa çıkarır. Monomitos, yalnızca mitos kahramanlarının öykülerinde yankılanmaz, her insanın gelişiminde büyük öneme sahiptir. Zaten Campbell'ın sözleri de bu görüşü tam anlamıyla doğrular: "Oydipus'un son bedenlenişi, Güzel ve Çirkin öyküsünün devamı, bugün öğleden sonra 42. Sokak'la Beşinci Cadde'nin köşesinde trafik ışığının değişmesini bekliyor."[14] Herkesin aslında bir mitos kahramanı olduğunu ifade eden bu sözlerin özünde, eski efsanelerin, insan ruhunun anahtarı olduğu yatar. Nasıl rüyalar, kişinin korkularını, endişe ve üzüntülerini, sevinç ve umut-

larını yansıtırsa; mitoslar da aynı işi insanlık düzeyinde gerçekleştirirler.

Bu değerlendirme, kahraman olmayı, olağanüstü bir çabayı ifade eden zorlu bir uğraş olmaktan çıkarıp, gayret gösteren herkesin ulaşabileceği bir özellik durumuna getirir. Campbell'a göre kahraman mitosunun önemi, bu mitosun herkese uygun olmasıdır. Öyleyse kahramanlık, insanın doğal olarak kendinde barındırdığı bir potansiyel güç, derinlerde kalmış birtakım tinsel yetilerin yüzeye çıkmasıdır. Campbell, *The Power of Myth*[15] (Mitin Gücü) adlı kitabında Otto Rank'ın görüşlerini yineler: "...doğarken herkes kahramandır; amniotik sıvının içinde yaşayan küçük bir su yaratığından, ilerde ayakta durmayı başaracak olan ve hava soluyan bir memeli durumuna gelirken muazzam bir psikolojik ve fiziksel dönüşüm geçiririz."[16]

Zaten kahraman olmak, her çeşit değişimi, dönüşümü göze almak anlamına gelir. Mitosların genel olarak anlattıkları da kahramanların geçirdikleri bedensel ya da zihinsel dönüşüm süreçleridir. Campbell'ın kahraman tanımı, "Kendinden daha büyük bir amaç için yaşamını feda eden kişi"[17] biçimindedir. Bu tanımdaki amaç ve fedakârlık kavramları, yalnızca soyut düzeyde değer kazandığına göre, gerçek kahramanlık da bilinç düzeyinde dönüşüm gösterme becerisi olmalıdır. Bu konuda Campbell şunları söyler: "Bütün mitosların işledikleri tema, şu ya da bu biçimde bilinç düzeyinde oluşan dönüşümdür. Eskiden şöyle düşünürken, şimdi artık böyle düşünmeye başlamışsındır."[18]

Kahramanın Yolculuğu, uzun ve zorlu bir süreçtir. Kendini koruma, yaşamını sürdürme güdüsünü bir yana bırakıp, varlığını bir amaç uğruna feda ederek yola çıkmayı göze alan kişi, kahramanlık yolunda ilk adımı atmıştır. Başlı başına büyük bir bilinç dönüşümünü gerektiren bu ilk adımı diğerleri izleyecektir. İnisiyasyon sırasında kahraman, sayısız sınavları başarıyla aşar ve dönüş aşamasında artık başka bir insan olur, destansı bir dönüşümü gerçekleştirir. *The Power of Myth*'te Campbell, daha önce yazdığı *The Hero with a Thousand Faces* adlı yapıtında dile getirdiği temel görüşü özetler: "Her çeşit mitolojide ortak olan tek bir kahraman mitosu vardır; bu mitos bir 'bilinç arayışı' öyküsünü aktarır."[19]

David Leeming, *Mythology: the Voyage of the Hero* (Mitoloji: Kahramanın Yolculuğu) adlı incelemesinde söz konusu mitosun herkes için ne denli anlamlı olduğu konusunda şunları söyler: "Yaşam yolculuğu, insanın kendini arayışıdır; kişisel mitosumuz, yerel olanın, hemen ulaşılır olan, el altındaki anlık

olguların peçesiyle örtülüdür ama bu daha derinlerde yatan evrensel mitosun bir ifadesinden ibarettir. James Joyce, Joseph Campbell ve diğerleri bunu Monomitos olarak adlandırdılar. Monomitos'u anlamak, bir mitsel bilinç yaratmak ve böylece modern teknolojinin ve akıl çağının bizi uzaklaştırdığı gerçek güçlerle yeniden birleşmek demektir."[20]

Campbell'ın mitoloji çalışmalarının önemi, yaklaşımının evrenselliğindedir. Kahramanın Yolculuğu'nda insanlık kendi yaşam yolculuğunu görmelidir. Kahramanın ayrılışı, inisiyasyonu ve dönüşümü aslında bireyin yaşadığı deneyimler, bu deneyimlerden öğrendikleri ve bunlara göre kendini değiştirmesi demektir.

Kahramanın Ardında

Kahramanın Yolculuğu'nun haritasını çıkarmak isteyen yalnızca Campbell değildi; aynı olguyla ilgilenen ama onun kadar ün kazanamamış olan başkaları da vardı. Bu konuya eğilen tüm araştırmacılar birbirinden çok farklı olmayan sonuçlara ulaşmışlardır.

Alman dilbilimci Max Müller (1823-1900), 1856 yılında yayımlanan *Comparative Mythology* (Karşılaştırmalı Mitoloji) adındaki oldukça ilginç çalışmasıyla kapıyı ilk açan oldu. Yalnızca akademik alanla kendini sınırlamayan Müller, 1861 yılında yayımlanan yapıtı *Science of Language*'la (Dil Bilimi) dilbilim ve mitolojiyi popüler hale getirmek için herkesten çok çaba sarf etmişti. Mitosların, doğal olayları eğretileme yoluyla açıklama çabası olduğunu öne süren Müller, modern dilbilim ve mitolojinin temellerini atan parlak bir araştırmacıydı.[21]

Kimi zaman "kültürel araştırmaların babası" diye övülen İngiliz araştırmacı Sir Edward Burnett Tylor (1832-1917), 1871 yılında *Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Language, Art and Custom* (İlkel Kültür: Mitoloji, Felsefe, Din, Dil, Sanat ve Geleneğin Gelişimi Üzerine Araştırmalar) adında bir kitap yayımladı. Tylor'ın, ilkel toplumların yaşamı kavrayışları ve özellikle her şeyin bir ruhu olduğuna dayanan animist inançlar hakkındaki çalışmaları, ilkel dinlerin anlaşılmasına büyük katkılar sağladı. 1881 yılında yayımladığı *Anthropology* adlı kitabı, içerdiği

kültürel kavramlar ve kuramlar bakımından hâlâ ilgi çeker.[22]

Araştırmalarının büyük bölümünü Kral Arthur ve Kutsal Kâse efsanelerine yöneltmiş olan halkbilimci Alfred Nutt (1856-1910), mitosların ardında yatan ortak noktaları belirlemiş ve 1881 yılında yayımlanan *The Aryan Expulsion-and-Return Formula in the Folk and Hero Tales of the Celts* (Kelt Folklorunda ve Kahramanlık Hikâyelerinde Ari Kovulma ve Geri Dönüş Formülü) adlı kitabında bu noktaları açıklamıştı.[23]

Freud'un en başarılı öğrencilerinden Viyanalı psikanalist Otto Rank (1884-1939) mitosların altında yatan anlamı çözümlemeye çalışmış, bu amaçla Avrupa ve Yakın Doğu kültürlerine ait birçok kahraman öyküsünü incelemiş; bu öykülerin analizlerine, 1909'da yayımlanan *Myth of the Birth of the Hero* (Kahramanın Doğumu Miti) adlı kitabında yer vererek mitos kahramanlarının karakteristik özelliklerine dair etkileyici bir Freudyen yoruma ulaşmıştır.[24]

İskoç antropolog Sir James George Frazer (1854-1941) tarafından yazılan *The Golden Bough: A Study in Magic and Religion* (Altın Dal: Büyü ve Din Hakkında Bir Araştırma, 1911-1915), dünyanın dört bir köşesindeki çeşitli kültürlere ait mitoslar arasında paralellikler yakalar.[25] Frazer'ın yapıtı, mitoslar konusunda yazılmış en mükemmel kitaplardan biri olarak benimsenir. Folklor, büyü ve din alanlarını karşılaştırmalı olarak inceleyen bu anıtsal yapıt, edebiyat, sinema ve psikoloji alanlarında büyük etkiler yaratmıştır.

Rus profesör Vladimir Propp (1895-1970) Rus halk masalları hakkında yazdığı ünlü yapıtı *Morfologiya Skazki*'yle (*Masalın Biçimbilimi*, 1928), masallardaki Kahramanın Yolculuğu'nu 31 temel aşamaya ayrıştırdı. Yapısalcı bir düşünür olan Propp, tüm araştırmalarını Rus halk masalları üzerinde yoğunlaştırmıştı. 1920'lerde sürdürdüğü çabalarının Rusya dışında duyulması çok uzun zaman aldı; 1950'lerden itibaren diğer dillere çevrilmeye başlayan yapıtları, Claude Lévi-Strauss başta olmak üzere birçok araştırmacıyı etkiledi. Propp, tüm Rus masallarının benzer bir yapıya sahip olduklarını, belirli bir diziliş içinde hep aynı öğeleri yinelediklerini keşfetti.

Propp'un saptadığı ve "işlevler" olarak adlandırdığı bu temel öğeler şunlardır:

1. Aile bireylerinden biri evden ayrılır,
2. Kahraman bir yasakla karşılaşır,

3. Yasak çiğnenir,
4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır,
5. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar,
6. Saldırgan kurbanını ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener,
7. Kurban aldanır ve istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur,
8. Saldırgan aileden birine zarar verir ya da aile bireylerinden biri eksiklik duyduğu bir şeyi elde etmek ister,
9. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır; kahramana bir dilekle başvurulur,
10. Kahraman eyleme geçmeye razı olur ya da kendisi buna karar verir,
11. Kahraman evinden ayrılır,
12. Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı elde etmesini sağlayan bir sınav, sorgu ya da saldırıyla karşılaşır,
13. Kahraman ileride kendisine yardımda bulunacak kişiye tepki gösterir,
14. Kahraman büyülü nesneyi kullanmak üzere alır,
15. Kahraman arayış amacına kadar ulaştırılır, götürülür, yol gösterilir,
16. Kahramanla saldırgan karşı karşıya gelerek çatışır,
17. Kahraman özel bir işaret edinir,
18. Saldırgan yenik düşer,
19. Başlangıçtaki kötülük yok olur ya da eksiklik giderilir,
20. Kahraman dönüş yoluna çıkar,
21. Kahraman izlenir,
22. Kahraman izlenmekten kurtulur,
23. Kimliğini gizleyen kahraman yurduna ya da başka bir ülkeye varır,
24. Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer,
25. Kahraman zor bir görevi üstlenir,
26. Kahraman görevi yerine getirir,
27. Kahraman tanınır,
28. Düzmece kahramanın ya da saldırganın yaptıkları ortaya çıkar,
29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır,
30. Saldırgan cezalandırılır,
31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar.

Kimi araştırmacılar uygulama kolaylığı uğruna bu aşamaları basitleştirmişlerdir:

0. Başlangıç uyumu,
1. Kahraman bir eksikliği keşfeder,
2. Kahraman arayışa çıkar,
3. Kahraman dostlar ve düşmanlarla karşılaşır,
4. Kahraman sınavları aşar,
5. Kahraman ödüllendirilir ya da yeni bir eksiklik ortaya çıkar.

Basit modelin kullanımında "hamle" sayısını belirtmek gerekir. Kahraman birinci aşamadan beşinci aşamaya kadar ilerleyince bir "hamle" tamamlanmış olur ve yeniden birinci aşamaya dönülür. Bu döngü tüm eksikler giderilene kadar sürer ve son ödül alınınca masal sona erer.[26]

Lord Fitzroy Richard Somerset Raglan (1885-1964) mitolojik kahramanın 22 özelliğini sıraladığı *The Hero* (Kahraman) adlı yapıtını 1934 yılında yayımladı.[27] Lord Raglan'a göre bir kahraman bu özelliklerden ne kadar çoğunu kendinde topluyorsa kutsal kahraman arketipine o kadar çok yaklaşıyor demekti:[28]

1. Kahramanın annesi Kral soyundan bir bakiredir.
2. Babası bir Kral'dır ve
3. çoğu zaman annesiyle akrabadır ama
4. kahramanın annesinin hamile kalışı olağanüstü koşullarda gerçekleşir ve
5. kahramanın bir tanrının oğlu olduğu söylenir.
6. Doğum sırasında kahraman kendi babası ya da annesinin babası tarafından öldürülmek istenir ama
7. uzaklara kaçırılır ve
8. başka bir ülkede evlat edinilir.
9. Kahramanın çocukluğu hakkında bilgi yoktur ama
10. büyüyünce yurduna döner ya da gelecekte Kral olacağı ülkeye gider.
11. Kral'ın, bir devin, bir ejderhanın ya da bir yabani hayvanın karşısında elde ettiği zaferden sonra,
12. Kral'ın kızıyla ya da başka bir prensesle evlenir ve
13. Kral olur.

14. Bir süreliğine olaysız biçimde egemenlik sürer ve
15. yasalar hazırlar ama
16. sonra tanrıların ya da halkının sevgisini yitirir ve
17. tahttan indirilir ve kentten sürülür,
18. daha sonra gizemli biçimde ölür,
19. ölümü genellikle bir dağın doruğunda olur.
20. Çocukları, varsa bile asla onun yerini tutamazlar.
21. Cesedi gömülmez ama yine de
22. birkaç ayrı yerde kutsal mezarı vardır.

Hollandalı halkbilimci Jan de Vries, *Forschungsgeschichte der Mythologie* (Kahramanlık Şarkıları ve Efsaneleri, 1961) adlı kitabında Kahramanın Yolculuğu'nu on temel öğeye indirgedi.[29] Jan de Vries'in bu çalışmasında Lord Raglan'ın görüşlerinin büyük ölçüde etkisi olduğu sezilebilir.[30]

1. Kahramanın annesinin hamile kalışı: Anne bakiredir, kahramanın babasıyla evlilik dışı ilişki yaşar; genellikle hayvan kılığına giren baba aslında bir tanrıdır, ensest söz konusu olabilir.
2. Kahramanın Doğuşu: Doğaüstü nitelikler taşır; sezaryen uygulanır: bu anlamda kahraman kendisi doğmaz.
3. Kahraman çocukken büyük tehlike atlatır: bir kehanet yüzünden öldürülmek istenir, kurtulur ama doğada yalnız kalır, yalnız kalan çocuğu hayvanlar besler; çoban, balıkçı ya da bahçıvan tarafından bulunur ve büyütülür ya da mitsel bir yaratık tarafından evlat edinilir.
4. Yetiştirilme yöntemi: erken yaşta çok güçlü olduğunu kanıtlar ama zekâsı yavaş gelişir, çoğu kez aptal yerine konulur. Kimi zaman da özellikle böyle davranır.
5. Yenilmezliğe kavuşur.
6. Kahramanlık gösterir: Ejderha ya da bir canavarla dövüşür, bu dövüş için kaos alanına (yeraltına, deniz dibine) inmek zorunda kalır.
7. Büyük tehlikeyi savuşturur ve kızı kazanır.
8. Yeraltından döner.
9. Zafer kazanır, Kral olur: kimi zaman yeniden yola çıkar.
10. Genç yaşta ölür.

Mitosların yapılarını ve temel öğelerini saptamaya çalışan Fransız antropolog Claude Lévi-Strauss, Yapısalcılık akımının önde gelen düşünürlerinden biridir. 1964-1971 yılları arasında yazdığı *Mythologiques* adlı kitabı Amerikan yerlilerinin mitoslarının çözümlenmesine dayanır.[31] Yazış biçimi son derece akademik olan Lévi-Strauss'un, mitosların temel öğelerini belirleme çabası, ilginç ve iyi tasarlanmış bir girişimdir. Totemciliğe ve "ilkel düşünce"ye uygulanan yapısalcı yöntem, bunların kesinlikle ilkel ya da mantıkdışı olmadıklarını kanıtladı. Aslında varlıkları sınıflamaya, sıralamaya, düzene koymaya çalışan ve katı mantıksal bağları olan bir düşünce sistemi söz konusuydu. "İlkel düşünce"nin amacı evrenin tutarlı bir görünümünü oluşturmaktı.

Lévi-Strauss'a göre, özünde ussal bir karakteri bulunan mitoslar, topluluğun bütünlüğüne katkıda bulunan önemli toplumsal işlevler üstlenirler. Mitsel düşünceyle, ussal düşünce arasında yalnızca bir ifade biçimi farkı vardır. Bir topluluk zorlukla üstesinden gelebileceği sorunlarla karşılaştığı zaman, mitoslar mantıksal çıkış yolları önerirler. Mitsel düşünce toplumsal yapıları güçlendirir.

Lévi-Strauss, mitosların *mythèmes* adını verdiği yapısal birimlere bölünebileceğini gösterdi; bu yöntemle analiz edilen, sınıflandırılan, birbirleriyle ilişkilendirilen mitosların özünde, insan bilincinin evrensel yapılarını harekete geçiren, mantık oyunları olduğunu açıkladı. Böylece Lévi-Strauss zaman, mekân ve dil sınırı tanımadan, bilinen tüm mitosları kapsayan genel bir mitos grameri oluşturulabileceği sonucuna vardı.

Sinemada Kahraman

Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* adlı kitabında sanatın, felsefenin ve bilimlerin amacından söz eder: "...bireyin sınırlı ufkunu aşarak, sürekli gelişen bir bilinç düzeyine ulaşmasına destek olmak..."[32] Sinemanın da amacı budur.

Rituslar, mitoslar ve tragedyaların ortak yapısal öğeleri vardır. Mitos kahramanının yolculuğu, geçiş rituslarıyla aynı adımları izler. Bu evrensel yapı, rituslardan başlayarak, mitoslardan, halk masallarından, drama, tragedya ve edebiyattan geçerek, sonunda sinemaya ulaşır. Öykü anlatıcılığının modern

yolu ve mitos yapıcılığın çağdaş biçimi olan filmler, inisiyasyonların aşamalarından oluşmuştur ve film kahramanları da aynı yolu izler.

Sinema kuramcısı Cristopher Vogler *The Writer's Journey* (Yazarın Yolculuğu) adlı kitabında, Campbell'ın Hollywood'da yarattığı etkiyi şöyle anlatıyor: "Kuşkusuz, Campbell'ın çalışmalarından en çok yararlanan Hollywood oldu. George Miller ve George Lucas gibi yönetmenler Campbell'a çok şey borçlu olduklarını ilan ettiler. Campbell'ın etkisi Boorman'ın, Spielberg'ün, Coppola'nın ve daha birçok yönetmenin filmlerinde belirgin olarak görüldü."[33]

Mitos ve din konularında araştırmalar yapan Harry Young, *The Hero's Journey-Symbols on the Path* (Kahramanın Yolculuğu-Yoldaki Semboller) başlıklı yazısında şunları belirtir: "Günümüzün filmleri, kahramanlarının temel çizgilerini mitolojinin klasiklerinden ödünç almıştır. Birçok yönetmen, filmlerinin özü olarak, Joseph Campbell'ın yapıtını ve kahraman arketipi simgeciliğini kullanır; bu konuda *Star Wars* (*Yıldız Savaşları*, 1977) serisi, *Close Encounters of the Third Kind* (*Üçüncü Türden Yakınlaşmalar*), *Top Gun* ve Disney'in birçok animasyon filmi, son çeyrek yüzyılın önde gelen örnekleridir."[34]

Sayısız senaristin "İncil"i olduğu söylenen *The Writer's Journey*, öykü anlatımı için mitsel bir yapı sağlayacak film kurgularının anahtarlarını açıklar. Bu temel kurgular, aslında, Campbell tarafından yapılandırılan Kahramanın Yolculuğu aşamalarından başkası değildir.

Zaten Vogler de Campbell'ın saptamalarının senaryo yazımındaki önemini belirtmiştir: "Yazar, yapımcı ve yönetmen için Campbell'ın yapıtları, öykü anlatma sanatı için ideal görüşlerle tıka basa dolu bir araç çantası gibiydi. Bu çantadan çıkan araçlarla, hemen her duruma uygun düşen öyküler, üstelik hem dramatik, epik ve psikolojik olarak 'doğru' hem de eğlendirici öyküler yapılandırmak mümkündü. Yine bu araçlarla, öykü akışı bozuk olan senaryoların sorunlarını teşhis etmek ve üst düzey performans verecek biçimde düzeltmek çok kolaydı. En eski mitoslarda kullanılan bu anlatım kalıbı zamana karşı dayanmıştı; piramitlerden, Stonehenge'den, belki de mağara resimlerinden bile eskiydi."[35]

Ne var ki Campbell'dan farklı olarak Christopher Vogler, bu yolculuğu sarmal biçimli tasarlar ve dönüştürücü kişilik çemberini Kahramanın Yolculuğu'yla eşler. Vogler'in sıralaması şu biçimdedir:[36]

1. Gündelik dünya: sorunun sınırlı farkındalığı,
2. Serüvene çağrı: artan farkındalık,
3. Çağrının reddi: değişimden kaçınma,
4. Akıl hocasıyla karşılaşma: isteksizliğin aşılması,
5. Eşiği aşma: değişime adanış,
6. Sınavlar, dostlar, düşmanlar: ilk değişim deneyi,
7. Mağaraya yaklaşma: büyük değişime hazırlık,
8. Ateşten gömlek (Orta nokta): büyük değişime girişme,
9. Ödül (Kılıcı ele geçirme): girişimin sonuçları,
10. Dönüş yolu: değişime yeniden adanma,
11. Diriliş (Kriz-Doruk): büyük değişim için son girişim,
12. İksirle dönüş (Çözüm): sorunun üstesinden gelme.

Stuart Voytilla, *Myth and the Movies* (Mit ve Filmler) adlı kitabında şöyle der: "Filmler, öykü anlatma işlevini üstlenirler; bizleri eğlendirme, esinlendirme ve hatta sorunlarla nasıl baş edeceğimizi bizlere öğretmeyi amaçlarlar. Mitoslarsa, varoluşumuzun gizemleri ve harikaları hakkında bulup verdiğimiz yanıtları yine kendimize yansıtırlar. Ama burada bizi esas ilgilendiren, mitos yapıcılığının çağdaş biçimi olan film yönetmenliğidir. Birçok kez, gerçek bir mitos statüsüne yükselmeyi başaran bir film, bizi alabildiğine etkilemiş; yaşamlarımızı dönüştüren, kültürümüzü değiştiren bir anlatım geleneğinin önemli bir parçası durumuna gelmiştir."[37]

Notlar:

1. John Lobell, "A Primer on Joseph Campbell", makale, *Whole Earth Review*, Yaz 1988.
2. Campbell ve Robinson, *A Skeleton Key to Finnegans Wake*, Harcourt, New York 1944.
3. Campbell'ın editörlüğüyle yayımlanan Heinrich Zimmer yapıtları şunlardır:
   - *Philosophies of India*, Bollingen Series, Princeton University Press, 1941.
   - *Myths and Symbols in Indian Art and Civilization*, Bollingen Series, Princeton University Press, 1946.
   - *The Art of Indian Asia*, Pantheon Books, 1955.
4. Campbell'ın editörlüğünde, *The Gospel of Sri Ramakrishna*, İngilizce'ye çeviren Swami Nikhilananda, Ramakrishna Center, New York 1942.
5. Campbell, *The Masks of God: Primitive Mythology, Vol. 1, The Masks of God: Oriental Mythology, Vol. 2, The Masks of God: Occidental Mythology, Vol. 3, The Masks of God: Creative Mythology, Vol. 4*, Penguin Group Arkana Books, New York 1991, (İlk basım: 1959).
6. Campbell, *The Hero With a Thousand Faces*, Harpercollins Fontana, Londra 1993, (İlk basım: Bollingen Series, Princeton University Press, 1949)
7. Campbell, *a.g.e.*, 1991, s. 653.
8. Klaus Peter Koepping, *Adolf Bastian and the Psychic Unity of Mankind*, University of Queensland Press, 1983.
9. Jung, *Psychology and Religion, The Terry Lectures, Collected Works, Vol. 11*, 1938.
10. Campbell, *a.g.e.*,1993, s. 33.
11. Campbell, *a.g.e.*,1993, s. 30.
12. Campbell, *a.g.e.*, 1991, s. 37.
13. John Lobell, *a.g.m.*
14. Campbell, *The Power of Myth*, Anchor Books, New York 1991, s. 76.
15. Campbell, *The Power of Myth*, 1988, s. 124.
16. Otto Rank, *The Trauma of Birth*, Brunner, 1957.
17. Campbell, *The Masks of God: Primitive Mythology, Vol. 1, The Masks of God: Oriental Mythology, Vol. 2, The Masks of God: Occidental Mythology, Vol. 3, The Masks of God: Creative Mythology, Vol. 4,*, 1991, s. 123.
18. *A.g.e.*, s. 123.
19. *A.g.e.*, 1991, s. 53.
20. David Leeming, *Mythology: The Voyage of the Hero*, Lippincott, New York 1973,

s. 6.
21. "Max Müller" maddesi, *The Columbia Encyclopedia*, Altıncı basım, 2001.
22. "Edward Burnett Tylor" maddesi, *a.g.e.*
23. Juliette Wood, "Folklore Studies at the Celtic Dawn: The Role of Alfred Nutt as Publisher and Scholar." *Folklore*, No. 110, 1999, s. 3-12.
24. Otto Rank, *Myth of the Birth of the Hero,* Johns Hopkins University Press, 2004.
25. James G. Frazer, *Altın Dal: Dinin ve Folklorun Kökleri,* çev. Mehmet H. Doğan, Payel Yayınları, İstanbul 1991.
26. Vladimir Propp, *Masalın Biçimbilimi,* çev. Mehmet Rifat ve Sema Rifat, BFS Yayınları, İstanbul 1985.
27. Lord Fitzroy Richard Somerset Raglan, *The Hero*, Dover, Londra 2003.
28. [http://missy.reimer.com/library/scale.html].
29. Jan de Vries, *Forschungsgeschichte der Mythologie,* Verlag Karl Alber, Münih 1961.
30. Terry Gunnell, "Common Features of the Hero", [www.hi.is/~terry/Heroes.htm].
31. Claude Lévi-Strauss, *Mythologiques,* dört cilt, Plon, Paris 1967-1971.
32. Campbell, *a.g.e.*,1993, s. 28.
33. Christopher Vogler, *The Writer's Journey, Mythic Structure for Writers*, Michael Weise Productions, 1998.
34. Harry Young, "The Hero's Journey-Symbols on the Path", makale, *Sunrise*, 1999, Liverpool'da 7 Eylül 1996'da yapılan konuşma, [www.theosophical.org.uk/HeroHY].
35. Christopher Vogler, *a.g.e.*
36. *A.g.e.*
37. Stuart Voytilla, *Myth and the Movies*, Michael Weise Productions, 1999, s. 1.

Kahramanın Yolculuğu

İnsanı başladığı noktaya geri getirerek kendisini bulmasını sağlayan ip, hem uzun hem de labirentin çıkışına ulaşıp düğümün içinden çıkmak ve gizi çözmek için en kestirme yol gibi görünür.

Jacques Attali, *Labirentin Tarihi*[1]

Kahramanın Yolculuğu paradigması, başarılı filmlerin genellikle temel aldıkları bir modeldir. Bu model, bir yandan izleyicilerin bir öykünün nasıl anlatılması gerektiği konusundaki bilinçdışı beklentilerine uygun düşer, öte yandan öykünün yaratıcısına ya da yorumcusuna çok zengin yapısal öğeler, çok verimli simgesel anlatım olanakları sağlar. Yine de asıl önemli olan, Kahramanın Yolculuğu'nun arketipsel değerleridir. Temel kalıbın mitsel imgeleri (yaşlı büyücülerden büyülü kılıçları almak için yola çıkan yiğitler, kuyularda gizlenen cadılar, uyuyan devler, sevdikleri uğruna ölümü göze alan genç kızlar, büyülü armağanlar getiren peri kızları, karanlık mağaralarda ejderhalarla dövüşen şövalyeler vs.) sonsuz sayıdaki yaşam deneyiminden damıtılmış evrensel arketiplerdir. Hangi arketiplerin kullanılacağı, öykünün gereklerine ve hitap edeceği toplumun kültürel beklentilerine göre değişir; öykünün biçimi değişkendir ama içerdiği arketiplerin işlevleri evrenseldir.

Stuart Voytilla'nın belirttiği gibi, "Kahramanın Yolculuğu'nun aşamaları, bir öykünün neden başarılı ya da başarısız olduğunu anlamamıza yarayan es-

nek bir analiz aracı sunar. Ama asıl önemlisi, bu paradigma, bir öykünün nasıl olup da en derin gizlere yanıt bulup evrensel düzeyde yankı bulduğunu anlamamızı sağlar."[2]

Arketipler: Karakterlerin Üstlendikleri Roller

Arketipler, Kahramanın Yolculuğu paradigmasındaki temel karakterlerin üstlendiği belirli işlevleri ifade ederler. Evrensel kültürün mirasını yansıtan, binlerce yıllık efsanelerden süzülerek elde edilmiş olan bu karakter arketipleri, Vogler'in tanımıyla; "öyküdeki kişilerin işlev ve amaçlarını anlamak için vazgeçilmez birer araçtırlar."[3]

Öykü anlatmanın evrensel dilini oluşturan arketipler, öykünün akışı içinde karakterlerin belirli durumlarda taktıkları maskeleri andırırlar. Bir karakter, bir öyküde baştan sona kadar yalnızca tek bir maskeyi takabileceği gibi, çeşitli sahnelerde farklı maskeler takarak birçok farklı arketipi de canlandırabilir. Burada söz konusu olan, yaşamı ve kişiliği olmayan, iki boyuta sıkışmış stereotipler ya da değişkenliği olmayan klişeler değildir. Voytilla bu özelliği şöyle ifade eder: "Yaşam boyunca üstlendiğimiz sayısız role benzer biçimde, bir öyküde yer alan karakterler de arketip maskelerinden herhangi birini öykünün gereklerine uygun olarak takıp çıkarma olanağına sahiptirler."[4]

Arketipler, katı kalıplar değil, esnek karakter işlevleri olarak düşünülmelidir. Böylece bir öyküdeki belirli bir karakter, tek bir rolün kalıbı içinde sıkışıp kalmayacaktır. Örneğin *Star Wars: Episode IV-A New Hope*'ta (*Yıldız Savaşları: Bölüm 4-Yeni Bir Umut*, 1977) Obi Wan Kenobi, önce akıl hocası işlevini üstlenir; ancak filmin sonunda kahraman maskesini giymek, Luke'un Prenses'le kaçabilmesi için kendini Darth Vader'e kurban vermek zorunda kalacaktır. *The Matrix*'te (*Matrix,* 1999) Mopheus, tipik bir akıl hocasıdır; ama Neo'ya kırmızı ve mavi hapları sunarken, bir eşik nöbetçisi işlevini görür. *Spartacus* (1960) filminde tam tersi gerçekleşir; eşik nöbetçisi Draba, ölümüne dövüşün sonunda bir akıl hocasına dönüşür ve Spartacus'a hayatını değiştirecek dersi verir. Bir karakterin en çok maske değiştirdiği filmlerden biri olan *Dangerous Liaisons* (*Tehlikeli İlişkiler*, 1988) filminde Markiz Isabelle de Merteuil (Glenn Close), Sébastien de Valmont (John Malkovich) için önce ha-

berci, sonra akıl hocası, daha sonra eşik nöbetçisi, en sonunda da gölge arketiplerine sırayla bürünür. *Casablanca*'da (*Kazablanka*, 1942), tek bir arketip maskesi bir karakterden diğerine aktarılır. Rick'in başkarakter olması ve bu bakımdan öykünün kahramanı olarak düşünülmesine karşın, kahraman maskesi Victor Lazlo'dan Lisa'ya geçer ve sonunda yolculuğun bitimine kadar maskeyi giyecek olan Rick'e aktarılır.

KAHRAMAN

HİZMET VE FEDAKÂRLIK

Kahraman, öykünün ana karakteridir: hayatını yolculuğa adar, kendi gündelik dünyasından ayrılır; bilinmeyen, tekinsiz, tehlikeli bir evrene geçer ve öykünün sonunda değişmiş, gelişmiş olarak geri döner. Öykünün başrolündeki kişinin gerçek bir kahraman olabilmesi için öncelikle serüvene çağrıya olumlu yanıt vermesi, meydan okumayı kabullenerek arayışa çıkması gerekir. İster aşkı bulmak, ödül elde etmek, hataları düzeltmek gibi kendi kişisel amaçları için harekete geçsin, isterse özgürlük ve adalet getirmek, insanların yaşamlarını kurtarmak, dünyayı tehlikelerden uzaklaştırmak gibi toplumsal yararlar uğruna yola çıksın, kahraman en sonunda başkaları için hayatını feda etmeyi öğrenmelidir. Kahramanın öz niteliği, cesaret ya da soyluluktan çok, kendini bir amaç uğruna feda edebilme gücüdür. Fedakârlık, kahramanın idealleri uğruna değerli bir şeyden, belki de kendi hayatından vazgeçmeyi göze alması demektir. Vogler'in sözlerini yinelersek; "Kahraman, sürüsünü korumak için kendini feda eden çoban gibi, başkaları uğruna kendi çıkarlarını feda etmeyi beceren kişidir. Kahraman kavramı, özünde kendini feda etmeyle ilintilidir."[5]

Bir öyküde kahramanın dramatik işlevi, izleyicilerde özdeşlik duygusu yaratmaktır. Bir masal dinleyen, bir piyes ya da film izleyen herkes, öykünün başlangıcında kahramanla özdeşleşmeye, bütünleşmeye, dünyayı onun gözlerinden görmeye davet edilir. İzleyiciler, serüveni kahramanın bakışıyla yaşarlar. İzleyicilerin kahramanla özdeşleşmesini sağlamak için, kahramanın herkesin anlayabileceği evrensel güdüleri (sevilme, önem verilme, anlaşılma, başarılı olma, hayatta kalma, özgür olma, intikam alma ya da kendini ifade etme arzusu gibi), beğenilen nitelikleri (cesaret, fazilet, alçakgönüllük, seve-

cenlik gibi), duygu ve hevesleri (öfke, şehvet, rekabet, vatanseverlik, adalet, özgürlük, idealizm, umutsuzluk gibi) olmalıdır. "İzleyiciler, bir yandan kahramanın övülecek niteliklerini geliştirmesini isterken, öte yandan tuhaf özellikleri, ayrıksı yönleri, kötü alışkanlıkları ve korkularıyla özdeşleşirler."[6] Unutulmamalıdır ki zayıflıklar, kusurlar, kötü tutkular, kahramanı daha gerçek ve çekici kılar, izleyicinin onunla özdeşleşmesini kolaylaştırır. Kuşkularını, hatalarını, suçluluk duygusunu, geçmişin olumsuz etkilerini ve gelecek korkusunu aşmaya uğraşan kahramanlarda hemen kendimizden birşeyler buluruz.

Kimi zaman kahramanı yönlendiren kendi kusurlarıdır. Kahraman, kendindeki hataları düzeltmek, eksiklikleri gidermek için serüvene atılabilir. Kusurlar, kahramanın gelişiminin başlangıç noktasını oluşturur. Belki de kahramanın ruhundaki eksik parça, sağlıklı bir kişiliğin oluşması için kritik bir öğedir (sevebilme becerisi ya da kendine güven gibi) ve kahramanın kişiliğinin bütünleşmesi için bu eksik parçanın yerine konması gerekir. Kahramanın kişiliği, yolculuğun sonunda yeniden yaratılır ve bütünlük kazanır. Çoğu zaman öykünün özü, kahramanın karşısına çıkan engeller değil, edindiği yeni bilgilerdir. Gelişmek için öğrenmek zorundaki kahraman, serüven süresince yeni bilgiler edinen ve böylece yetkinliğe, bilgeliğe adım adım yaklaşan kişidir. "En başta isteksiz olmasına, kaçmak için bahaneler uydurmasına ve hatta çevresinde olan bitene tepki göstermesine karşın, yolculuğun sonunda, başarı için sarsılmaz inanç taşıyan, etkin bir kişi olacaktır."[7]

Kahramanın yolculuğu, yalnızca zaman ve mekan içinde gerçekleşmez; bu yolculuk aynı zamanda kahramanın psikolojik yolculuğudur. Yolculuğun başında kahraman, Freud'un ego diye adlandırdığı kavramın damıtılmış halidir, "ben"dir, "yegâne"dir; herkesten değişik olan kişisel kimliktir. Ego, kişiliğin farklılık yaratan, bir kişiyi diğerlerinden başka kılan yönüdür. Kahramanın Yolculuğu paradigması, özünde, "egonun kimlik ve bütünlük arayışını ifade eder."[8] Kahraman egodan, benlikten yola çıkar, yolculuk esnasında elde edilecek deneyimleri özümseyerek yeni bir kimliğe doğru yol alır. Önünde sonunda kahraman, egonun sınırlarını ve yanılsamalarını aşmayı başaracaktır. Tekilden çoğula doğru yönelen kahraman arketipi, olumlu eylem içindeki insan ruhunu temsil eder.

AKIL HOCASI

YOL GÖSTERME

Temel arketiplerden biri olan akıl hocası, kahramana yardım eden, onu eğiten ve koruyan olumlu bir karakterdir. Jung, *Yaşlı Bilge* arketipi olarak değerlendirdiği akıl hocasını, *mana-kişilik** olarak sınıflandırır, hayatiyet ve gelişmenin ana kaynaklarından biri olarak görür.[9] Bu arketip mitoslarda, masallarda, hatta rüyalarda simyacı, büyücü, doktor, profesör, din adamı, evliya, öğretmen, baba ya da başka bir otoriter figür olarak görülür. Kahramanda örtülü olarak var olan üstün nitelikleri, yüce değerleri ortaya çıkartacak olan akıl hocasının varlığı, kahramanın daha yüksek bir bilinç durumuna erişebileceğinin göstergesidir.

Akıl hocaları, çoğu kez, tanrısal bilgelik ve manevi bir kavrayışla konuşurlar. Batı dillerinde akıl hocası anlamına gelen *mentor* sözcüğü Homeros'un *Odüseus* destanından kaynaklanır. Mentor adlı bir karakter, genç kahraman Telemakus'a yolculuğu sırasında destek olur. Aslında Telemakus'a yardım eden, Mentor'un kılığına girmiş olan Athena'dır. Mentor, tanrısal bilgelikle doludur ve tanrıçanın sesiyle konuşur.

Akıl hocası, kahramana öğretmenlik ve danışmanlık yapar, ona çeşitli bilgiler verir; kahramanı ileride karşılaşacağı zorlu durumlara karşı uyarır; onu teşvik eder; tereddüt, korku ve tasalarının üstesinden gelebilmesi için öğütler verir, eğitimine yardım ederek kahramanı yolculuk için hazırlar. Akıl hocası, kahramana yolculuktan sağ dönmesini sağlayacak becerileri öğretir. Cennet bahçesindeki Adem için Tanrı, Kral Arthur'a yol gösteren Merlin, Sindirella'ya yardım eden peri, Frodo için Gandalf, Neo için Morpheus, Harry Potter için Profesör Dumbledore, Luke Skywalker için Obi-Wan mükemmel birer akıl hocası örnekleridir. Kahramanla akıl hocası arasındaki ilişki, edebiyat ve sinemanın en zengin kaynaklarından biridir.

Akıl hocasının mitoslarda ve masallarda öne çıkan önemli bir işlevi, kah-

---

* Mana-Kişilik: Mana, kutsal nesnelerdeki büyüleyici niteliği ifade eden Melanezya dilinden gelen bir sözcüktür. Jung terminolojisinde mana-kişilik, böyle bir büyülü gücün bedenlenmesini dile getirir; doğaüstü güçlerin kişileştirilmiş imgesidir.

ramana armağanlar vermektir. Çoğu zaman bunlar elle tutulur, maddi armağanlardır (ihtiyaç duyulan bir araç, büyülü bir giysi, her kapıyı açan bir anahtar, müthiş bir silah vb.). Kimi zaman da akıl hocasının armağanları manevi değerler olur (bir öğüt, bir uyarı, bir ipucu, bir gizin açıklanması, bir ilham vb.). Akıl hocası kahramana armağanını hak ederse verir; kahraman armağanı hak etmek için öğrenme hevesini, fedakârlığını, yolculuğa adanmışlığını çeşitli sınavları başarıyla geçerek kanıtlamalıdır. Kimi zaman armağan görünürde önemsiz bir nesne olabilir ancak önemi sonradan anlaşılacaktır.

"Kimi zaman da kahramanların, dışsal bir akıl hocaları olmayabilir, onun yerine bir içsel akıl hocası, hizmet edilmesi gereken bir onur ya da adalet kuralı bulunabilir."[10] Bu durumda akıl hocası, kahramanın kendi içinde taşıdığı erdemleri, ahlak anlayışı, onur ve adalet kavrayışıdır. Psikolojik bakımdan böyle içsel bir akıl hocası, kahramanın üst benliğini, yaşam yolunda onu yönlendiren vicdanının sesini simgeler.

Eşik Bekçisi

Sınama

Kaya gibi sağlam, kendinden emin, çoğu zaman ürkütücü olan eşik bekçisi, kahramanın değişmek ve gelişmek için girmek zorunda olduğu özel evrenin girişini korur ve kahramanın geçmesine engel olur. Asıl görevi hak etmeyenlerin özel evrene girişini önlemek olan eşik bekçisi, kahramanın değerini kanıtlamasını bekler. Kahraman, eşik bekçisiyle karşılaştığında, bir bulmacayı çözmek, bir sınavı aşmak, özel evrene girmeye layık olduğunu kanıtlamak zorunda kalır.

Mitoloji, unutulmaz eşik nöbetçileriyle doludur. Gılgamış'ın karşısına çıkan, Maşu dağlarının girişini koruyan akrep adamlar, Altın Post yolculuğunda Iason'un yolunu kapatan çarpışan kayalar en iyi örneklerdir. Ejderhalar, devler, köprü başını tutan Deli Dumrul ya da bilmeceler soran Sfenks, kahramanın yolculuğuna devam etmek için aşması gereken eşik bekçileridir. "Eşik bekçileri, çeşitli karakterler tarafından canlandırı-labilecekleri gibi, kilitli bir kapı, gizli bir geçit, bir hayvan ya da fırtına, yer sarsıntısı gibi bir doğa gücü de olabilir."[11]

Eşik nöbetçisi, her zaman kahraman için bir tehdit olarak görülür. Kahraman, eşik nöbetçisini aşmak için doğru yöntemi bulmak zorundadır. Kendi gücüne güveniyorsa eşik bekçisini zor kullanarak alt etmeye çalışır; işi kurnazlığa döken kahramansa eşik bekçisini kandırarak içeri sızmaya, onu etki altına almaya, armağanlarla öfkesini yatıştırmaya, rüşvet vermeye, eşik bekçisinden bir şeyler öğrenmeye, hatta onunla dost olmaya çalışır. Bir eşik bekçisiyle başa çıkmanın en etkin yöntemi onun ruhunu tanımak, kişiliğine ulaşmak, onun gibi olmaktır. Hangi yöntemle olursa olsun, kahraman eşik bekçisini aşmalıdır. Eşik bekçisinin dış görünüşünden korkup uzaklaşanlar, özel dünyaya asla giremezler; oysa yüzeysel izlenimleri aşabilen, içsel gerçekleri sezebilenler, eşiği geçmeye hak kazanırlar.

Bir eşik bekçisinin belki de en zor görevi, zamanı geldiğinde hak eden kahramana yolu açmayı bilmektir. Asla yerinden kıpırdamaz ve yolu hiç açmazsa, cennet bahçesindeki Kerubiler gibi, hak edeni bile cennetten uzak tutmaya çalışmak için kılıcını sonsuza kadar sallayıp durur.

Eşik bekçisi kimi zaman zihinsel ya da duygusal düzeydedir; psikolojik sorunları, nevrozları, ruhumuzda gizli kötülüğü, duygusal yaraları, günahları, bağımlılıkları, korkuları, tutkuları, daha önce aşılmış olan eşik nöbetçilerinin bir türlü unutulmayan sözlerini, egonun yarattığı körlüğü, benliğin çevremizde oluşturduğu duvarı, kişiliğin gelişimini engelleyen her türlü içsel sınırı temsil eder.

MÜJDECİ (HABERCİ)

UYARMA VE MEYDAN OKUMA

Müjdecinin işlevi, kahramanı mücadeleye çağırmak, etkin bir değişim sürecinin başlangıcını haber vermektir. Genellikle öykünün ilk bölümünde kahraman, kısır bir yaşam çevriminde kapalı kalmış, uyuşuk bir denge durumundayken gösterilir. Kahraman, çoğu zaman içinde bulunduğu anlamsızlık batağını görmezden gelir; birtakım savunma mekanizmalarıyla statükoyu korumaya çabalar. Ancak birdenbire öyküye yeni bir enerji katılır, müjdeci çıkagelir ve kahramanın yaşam dengesini bozar, işlerin eskisi gibi sürüp gitmeyeceğini duyurur. Serüven başlamıştır.

Müjdeci arketipinin amacı, kahramanı kışkırtıp harekete geçirmektir. Değişim yakındadır, öyleyse kahraman bir karar vermeli, eyleme geçmeli, bir çatışmayı göze almalıdır. Müjdeci, serüvene çağrıyı gerçekleştirir. Kahraman, bu çağrıya hevesle ya da isteksizce cevap verir.

Kişiler, nesneler ya da doğa güçleri tarafından üstlenilen müjdeci işlevi, genellikle yolculuğun ilk aşamasında ortaya çıkar ve öykünün ilerleyen bölümlerinde gerçekleşecek önemli değişimleri bildirir. Öyküdeki bir karakter, bir bilgi vermek, bir açıklama yapmak ya da bir yargıyı bildirmek, önemli bir haberi duyurmak ya da en basitinden bir mektubu ulaştırmak için müjdeci kimliğine bürünebilir.

Psikolojik düzeyde ele alınırsa müjdeci, manevi bir değişimin zorunlu olduğunu, özellikle kahramanın iç dünyasında (zihinsel, duygusal, ruhsal) yenilenmenin gerekliliğini vurgular. Bu nedenle müjdecinin mutlaka bir kişi olması zorunlu değildir; bir bilgi parçası, yeni bir fikir, ya da bir düşsel imge de müjdeci görevini yerine getirebilir. Savaş, kıtlık, fırtına ya da basit bir gazete ilanı gibi dışsal bir olgu da müjdeci işlevini üstlenebilir. "Biçimi nasıl olursa olsun müjdeci, serüvene çağrıyı kahramana sunmak ve böylece öykünün devamını sağlamak için gereklidir."[12]

Biçim Değiştiren

Sorgulama ve Aldatma

Kahramanın bakış açısından, sürekli olarak değişim gösteren bir karakteri yansıtan, biçim değiştiren arketipinin gerçek mizacı istikrarsızlıktır. Değişim, bu arketipin öz niteliğidir. Görünümü, özellikleri, kişiliği, ruhsal durumu, amaçları ve davranışları hep değişim gösteren bu arketip, gerçek niyetini gizleyerek kahramanı şaşkınlığa ve endişeye sürükler. Amacı, yalanlarla kahramanın kafasını karıştırmak ve onu hata yapmaya iterek yolundan alıkoymaktır. Bir öyküde içtenlikleri ve sadakatleri her zaman kuşkulu görünen karakterler, biçim değiştiren arketipi yansıtırlar. *Chinatown*'daki (*Çin Mahallesi,* 1974) Evelyn Mulwray (Faye Dunaway), *The Godfather*'daki (*Baba,* 1972) polis McCluskey (Sterling Hayden) örneklerinde olduğu gibi.

Kahramanla birlikte izleyiciyi de kuşkuya sürükleyen, zihinlerde sorular

doğmasına yol açan biçim değiştiren, önyargıların ve inançların sorgulanmasına yol açar; böylece belirsizlik katarak öykünün gerilimini yükseltir. Herkesin zihninde, "Sadık mı ihanet edecek mi, gerçekten seviyor mu, dost mu düşman mı?" sorularını uyandırır.

Bu maske, herhangi bir karakter tarafından öykünün herhangi bir anında giyilebilir. Kimi zaman kahramanın kendisi de bir tuzaktan ya da eşik bekçisinden kurtulmak için bu maskenin arkasına sığınmak durumunda kalabilir. Kahramanı baştan çıkarmak ya da şaşkınlığa sürüklemek için, düşmanlar da biçim değiştiren maskesini takabilir. Romantik öykülerde, hem kadın hem de erkek kahramanlar, gerektiğinde birbirlerine biçim değiştiren olarak görünebilirler.

Psikolojik bakımdan biçim değiştiren arketipi, değişimin katalizörü, dönüşüm isteğinin simgesidir; kahramanın açıkça ortaya koyamadığı değişim-dönüşüm arzusunu yansıtır. Çoğu zaman *anima* (ya da animus) enerjisini, yani karşı cinsiyetten yansıyan imgeler yığınını ifade eder. Bu arketipi çözümleyebilen kahraman, karşı cinsiyeti anlamayı başarır, kendi ruhunda baskı altında tuttuğu enerjileri özgür bırakır.

GÖLGE

YOK ETME

Gölge arketipi, psikolojik bakımdan karanlıkların enerjisini temsil eder, ifade edilemeyen, yüzeye çıkamayan, ihmal edilmiş, unutulmuş, reddedilmiş duyguları simgeler. Gizlenen ya da bastırılan duygular, zamanla insanı yok etmeye çalışan bir psikoza dönüşebilir. Gölge, genellikle bireysel bilinçdışımızda gizlenen iblislerdir; kendimizde korktuğumuz, nefret ettiğimiz ne varsa gölgedir; en büyük saplantılarımız ve korkularımızdır gölge. Kendimize bile itiraf edemediğimiz karanlık gizlerimiz, tamamen unutmak istediğimiz ama bir türlü etkisinden kurtulamadığımız ve çaresiz kalıp içinde debelendiğimiz olumsuz özelliklerimizdir. Örneğin *Unforgiven*'da (*Affedilmeyen*, 1992) gölge, William Muny'nin (Clint Eastwood) bastırmaya çalıştığı gerçek kişiliği, kana susamış katil ve ayyaş kimliğidir.

Gölgenin olumsuz yönü, kötülere, kahramanın rakiplerine ve düşmanlara

yansıtılır. Gölge arketipi öykünün en kritik aşamasında kahramanın karşısına güçlü ve değerli bir rakip olarak çıkar; onun yaşamını tehlikeye sokar, onu, korkularının üstesinden gelmeye zorlayarak, mücadelenin sonunda kahramanın yetkinleşmesini sağlar. Kahramanla gölge arasındaki gerçek mücadele öykünün sonuna doğru sahnelenir; kahraman gölgeyi yok etmeli ya da etkisiz hale getirmeli, ehlileştirmelidir.

Gölge, kahramanın örtülü niteliklerinin yansıması olduğu için, bastırılmış ya da reddedilmiş kimi özellikleri; yaratıcılık, özveri, şefkat gibi olumlu nitelikleri de içerebilir. Bu nedenle gölge arketipi her zaman kahramanın düşmanı olmayabilir; hatta bazen hayranlık duyulacak, kurtarıcı olabilecek kimi olumlu özellikler de gösterebilir. Bu durumda öykü, kahramanla gölge arasındaki uyumun sağlanması, kahramanın kişiliğinin bütünleşmesiyle son bulur.

OYUNCU (HİLECİ)

HUZUR KAÇIRMA

Oyuncu-hileci arketipi, muzipliği ve canlılığın gücünü kendinde toplar; değişim potansiyelini simgeler. Soytarılar, ele avuca sığmaz afacanlar, ortalığı karıştıran baş belaları, kahramanın neşe saçan can yoldaşları bu arketipi temsil ederler. Oyuncu-hileci arketipinin en mükemmel örneği, Shakespeare'in *A Midsummer Night's Dream* (*Bir Yaz Gecesi Rüyası*) adlı yapıtındaki Puck karakteridir.[13] Germen mitolojisinin, Avrupa folkloruna ve fantastik edebiyata armağanı olan *Elf* adlı hayali yaratıklar da oyuncu-hileci arketipinin yansımasıdır.

Oyuncu-hileci, mizah öğesini kullanarak aşırı şişkin egoları söndürür, kahramanın ve izleyicilerin ayaklarının yere basmasını sağlar. Ürettiği neşe ve kahkahalar sayesinde dramatik gerilimi azaltır, düşmanlıkları törpüler, ciddi havayı dağıtarak öyküye ferahlık katar. Bu arketip, durağanlığa hiç tahammül edemediği için daima işleri karıştırır, olağan yapıyı altüst ederek kaos yaratır. Bu sayede süregiden yanlışların ve ikiyüzlülüklerin altını çizer; sabit bir psikolojik durumun verimsizliğini ve saçmalığını vurgulayarak sağlıklı değişim-dönüşüm fırsatları yaratır. Amacı, eylemleri ve sözleriyle değişimi tetiklemektir; ama bunu ani ve tuhaf davranışlarla, maskaralıklarla ya da şaşırtıcı dil

sürçmeleriyle yapar. Başkalarının yaşamını kurnazlıkla etkiler ve değiştirir ama kendisi değişmeden kalır. Oyuncu-hileci örnekleri olarak; *48 Saat* filmindeki Reggie Hammond (Eddie Murphy), *Around the World in 80 Days* (*Seksen Günde Devrialem,* 1956) filmindeki Passepartout (Cantinflas), Cilalı İbo (Feridun Karakaya) ya da Adanalı Tayfur (Öztürk Serengil) sıralanabilir.

Oyuncu-hileci arketipi, kahramanın can yoldaşı ya da sadık hizmetkârı olabileceği gibi, gölgenin ekibine de dahil olabilir; bazen de kendi yazgılarının ardında giden bağımsız bir karakterdir. Kimi zaman kahraman, bir kötüyü ya da bir düşmanı alt etmek için bir süreliğine hileci-oyuncu maskesini giyebilir; çünkü bu arketip, güçlü ve etkin bir rakip karşısında işe yarayan kurnazlığı simgeler.

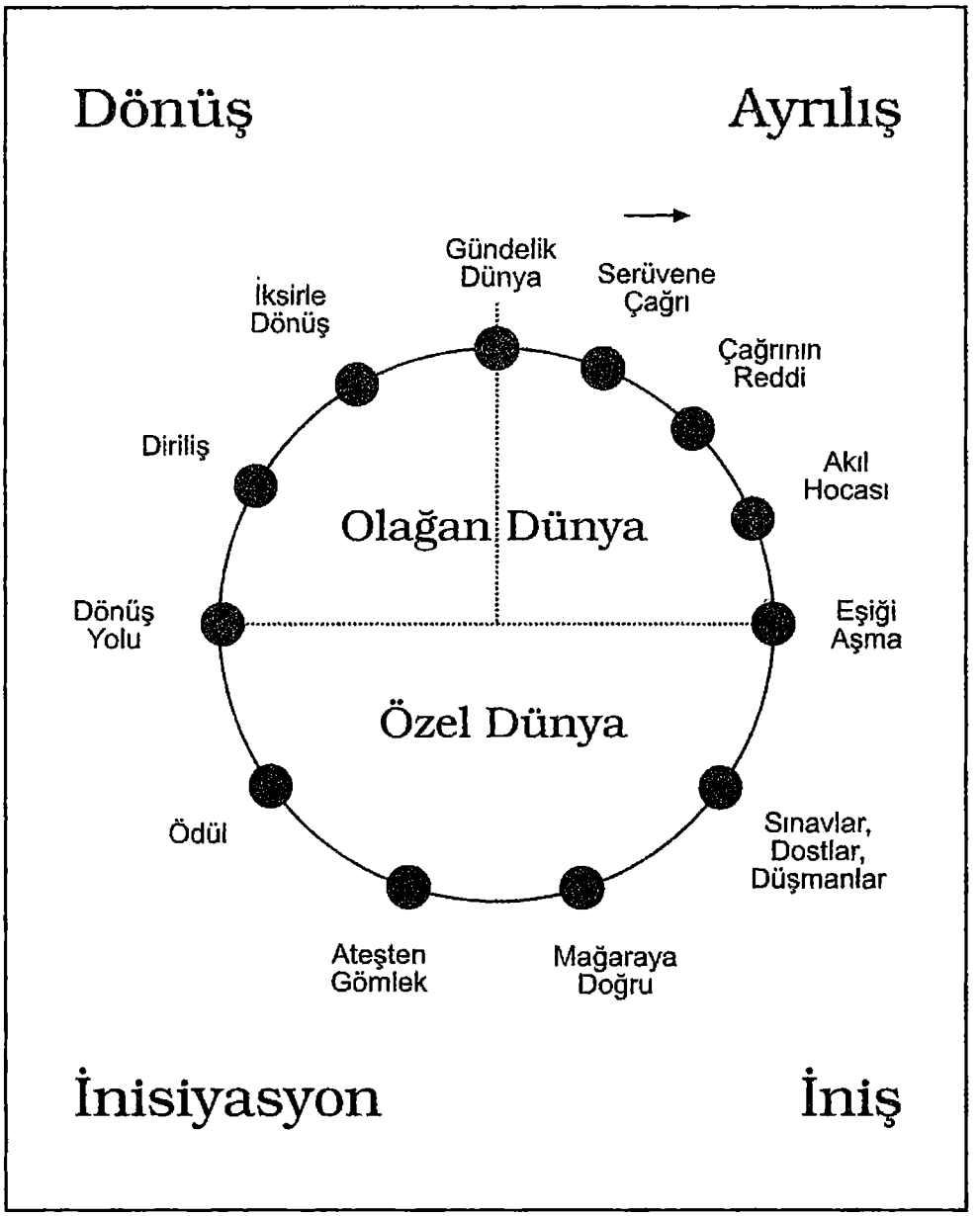
Oyuncu-hileci maskesi, aksiyon öykülerinde çoğunlukla kahramanın can yoldaşı (Zagor'un Çiko'su, Karaoğlan'ın Çalık'ı, Star Wars'daki R2-D2 gibi) tarafından giyilir. Romantik komedilerdeyse, genellikle, akıl hocası aynı zamanda oyuncu-hileci de olabilir: zavallı âşıkla ona gülünç öğütler veren can yoldaşı, Rock Hudson'la Tony Randall, Belgin Doruk'la Suna Pekuysal, Ayhan Işık'la Suphi Kaner gibi...

KARAKTER ÇEMBERİ

Kahramanın yolculuğu paradigmasını, çeşitli aşamalardan oluşan tümüyle fiziksel bir serüven olarak ele almamak gerekir. Kahramanın yolculuğu modelinin temel niteliği ve asıl önemi, duygusal düzeyde gerçekleşen psikolojik bir süreç olmasında yatar. Yolculuğun çeşitli aşamalarında kahramanın davranışları, gösterdiği psikolojik değişimi yansıtır.

- GÜNDELİK DÜNYA: sorunun sınırlı farkındalığı,
- SERÜVENE ÇAĞRI: artan farkındalık,
- ÇAĞRININ REDDİ: değişimden kaçınma,
- AKIL HOCASIYLA KARŞILAŞMA: isteksizliğin aşılması,
- EŞİĞİ AŞMA: değişime adanış,
- SINAVLAR, DOSTLAR, DÜŞMANLAR: ilk değişim deneyi,
- MAĞARAYA DOĞRU: büyük değişime hazırlık,
- ATEŞTEN GÖMLEK (Orta Nokta): büyük değişime girişme,

- ÖDÜL (Kılıcı Ele Geçirme): girişimin sonuçları,
- DÖNÜŞ YOLU: değişime yeniden adanma,
- DİRİLİŞ (Kriz/Doruk): büyük değişim için son girişim,
- İKSİRLER DÖNÜŞ (Çözüm): sorunun üstesinden gelme.



Gündelik Dünya

Başlangıç, dengelerin doğru olduğuna
dair en hassas ihtimamın gösterileceği zamandır.

Prenses Irulan, *Dune*

Gündelik dünya, yolculuk başlamadan önce kahramanı iyice tanımamızı sağlar. İzleyici, çoğu zaman yolculuğu kahramanın gözlerinden göreceği için, kahramana alışmalı, ona güven duymalı, aralarında özdeşlik kurulmalıdır.

Bu aşama izleyiciye kahramanı tanıyacağı, onunla özdeşleşeceği fırsatları sunar. Birçok öyküde kahraman, kusurları olan, henüz bütünleşmemiş bir kişilik olarak sunulur. Kahramanın bu yetersizliği, izleyiciyle yakınlaşmasını sağlar. *Romancing the Stone*'da (*Amazon'da Fırtına,* 1984) Joan Wilder (Kathleen Turner) ve *North by Northwest*'te (*Gizli Teşkilat,* 1959) Roger Thornhill (Cary Grant), yaşamlarını dengelemek için sevgiye gerek duyan kahramanlardır. Kahramanı izleyiciyle özdeşleştiren bir diğer öğe de derin psikolojik yaralardır; ölüm, aldatılma, terk edilme ve düşkırıklığı herkesin hissettiği evrensel acılardır. *Lethal Weapon*'da (*Cehennem Silahı*, 1987) sevdiğini yitirmiş olan Martin Riggs (Mel Gibson), intihara eğilimli, bir an sonra ne yapacağı bilinmeyen, ilginç bir kişidir.

Kahramanın içsel ve dışsal sorunları, ileride yolculuğun gereklerine göre değişiklik gösterecek olsa da öncelikle bu aşamada saptanır. Sözgelimi, *The Fugitive* (*Kaçak*, 1993) örneğinde Dr. Kimble'ın (Harrison Ford) gündelik dünyada yaşadığı sorunlar, bir kaçak olarak özel dünyaya geçtikten sonra tümüyle farklılaşır. *Die Hard* (*Zor Ölüm*, 1988) filmindeyse, karısından altı aydır ayrı yaşayan Polis McClane (Bruce Willis), öncelikle evliliğini kurtarma sorunuyla yüz yüzedir; karısını ve çocuklarını alıp New York'a dönmek amacındadır.

Kahramanın içsel ve dışsal sorunlarına verilecek en iyi örnek, *Unforgiven*'daki (*Affedilmeyen*, 1992) William Munny'nin (Clint Eastwood) durumudur. Eski bir katil olan Munny, çiftçilik yapar, yakınlarda ölmüş olan karısının anılarıyla avunur. Karısı, onun kötü alışkanlıklarından kurtulmasını sağlamıştır; Munny son 11 yıldır bir damla içki içmemiş, tek bir el ateş etmemiştir. Ama artık çiftçilikten kazandıkları, çocuklarına bakmak için yetersiz kalmaktadır

(dışsal sorun). Öte yandan, karısının öğütlerinden kopmamalı, yeniden kanlı bir katil olmamalıdır (içsel sorun).

Gündelik dünya, tanım olarak, kahramanın yuvasını, huzur içinde ailesi ve dostlarıyla birlikte yaşadığı "ana" yurdunu simgeler. Yolculukla yaşanacak ayrılığın daha belirgin ve anlamlı olabilmesi için öyküler genelde gündelik dünyada başlarlar. Sözgelimi, *High Noon*'da (*Kahraman Şerif*, 1952) 1870'lerin Western kasabası Hadleyville, kadınlar ve çocuklar için güvenli bir yerdir çünkü Marshal Will Kane (Gary Cooper) yasayı ve düzeni korur. Ancak, tüm bunlar gündelik dünyanın kesinlikle güvenli bir ortam olması gerektiği anlamını taşımaz; asıl önemli olan, kahramanın ülkeye, kişilere, çevreye duyduğu bağlılıktır.

Her öyküde, gündelik dünyanın dengesini bozan, düzenini karıştıran bir sorun, bir temel dramatik mesele vardır. "Kahraman, sorunları çözmek için özel dünyaya geçmeli, dramatik soruyu yanıtlamalı ve düzeni yeniden kurmalıdır."[14] Kral Arthur efsanesinde, Arthur ve Yuvarlak Masa Şövalyeleri karanlık çağlar başlamadan önce uzun süren bir barış ve refah döneminin tadını çıkarırlar; ama sonunda felaketler üst üste gelir, gündelik dünyanın gidişi bozulur.[15]

Bu aşama, gündelik dünyayla özel dünyayı karşılaştırma fırsatını da tanır. Gündelik dünya, ilkesel olarak, kahramanın evi, güvenli cennetidir, huzurlu yaşantısıdır; özel dünya ve yolculuk süreci bunun tam karşıtı olarak vardır. Campbell'a göre; "Karşıtlık alanları arasında özel dünyanın fiziksel ve duygusal özellikleri, kuralları ve orada yaşayanların yanı sıra, özel dünyada yolculuk yapan kahramanın gösterdiği kişisel gelişim ve giderek başkalaşan eylemleri de vardır."[16] Kahramanın yolculuk yapacağı özel dünyayla gündelik dünya arasındaki çelişkiyi iyice belirgin kılmak, dramatik değişimi vurgulamak için akıllıca bir yöntemdir. Örneğin, *The Wizard of Oz*'da (*Oz Büyücüsü*, 1939) Dorothy'nin gündelik dünyası siyah-beyazken, özel dünya pırıl pırıl renkleriyle şaşırtıcıdır. *City Slickers* (*Şehirli Züppeler*, 1994), büyük kentin boğucu atmosferiyle (gündelik dünya) Amerika'nın batısındaki geniş ovaların ferahlığı (özel dünya) arasındaki çelişkiyi vurgular.

Yolculuğa çıkmadan önce kahramanın kim olduğunu, nereden geldiğini bilmek isteriz. Harry Potter, sıradan insanların, *Muggle*ların dünyasında yaşayan bir büyücü çocuktur. Yaşlı, babacan büyücü Profesör Dumbledore, büyüyene kadar iyi bakılacağını umarak bebek Harry'yi akrabaları Dursley'lerin

yanına bırakmıştır. Zavallı çocuğun gündelik dünyası, teyze, amca ve yeğenin Harry'ye yaptıkları zalimce muamelelerden ibarettir. Ama gün gelecek her şey değişecektir.

Finding Nemo'da (*Kayıp Balık: Nemo*, 2003) gündelik dünya, hiç de ilginç olmayan bir biçimde, deniz dibindeki anemonun içidir; çünkü Nemo ve babası orada yaşarlar. Televizyon dizisi *Buffy* de olağanüstü bir kahramanın mucizevi doğumuyla başlamaz. Buffy Summers, annesiyle babasının boşanmaları yüzünden acı çeken, Hemery High School'dan kovulmuş, Sunnydale'e taşınmak zorunda kalmış sıradan bir genç kızdır. Bu olumsuzluklar hayatına hiç girmese, Buffy belki de asla bir vampir avcısı olamayacaktır.

Tüm bunlardan gündelik dünyanın fazlasıyla sakin ve sıkıcı olması gerektiği sonucu da çıkarılmamalıdır. Heyecan ve mücadelenin tohumları gündelik dünyada mevcuttur. Örneğin, Ridley Scott'un *Alien* (*Yaratık*, 1979) filminde gündelik dünya, Nostromo adlı uzay gemisidir; *Mother* adlı ana bilgisayar dışında mürettebat, yolculuğu yapay uykuda geçirmektedir; ama bir uzay yolculuğunun heyecanı izleyiciler için yeterince etkileyicidir. James Bond, bir gizli servis ajanıdır; onun iki serüven arasına sıkışan olağan yaşamı hiç durağan değildir. Schaffner'in yönettiği *General Patton*'da (*Patton*, 1970), filmin kahramanı George S. Patton Jr. ünlü bir generaldir ve onun da savaşlarda geçen olağan yaşamı hiç monoton değildir.

Harry Potter, Matrix, Superman gibi dizi olarak çekilen filmlerde, televizyon dizilerinde ve özellikle çizgi romanlarda her seferinde gündelik dünya aşamasını yinelemeye gerek yoktur. Çıkan her sayıda gündelik yaşam aşaması anlatılmaz. Örneğin Superman, gezegeni yok olunca henüz bir bebekken dünyaya gelmek zorunda kalmış bir uzaylıdır; üstün güçleri bu özelliğinden kaynaklanır. Smallville'de Kent ailesinin yanında büyümüştür; şimdi bir yandan Metropolis'te Clark Kent adıyla Daily Planet gazetesinde çalışırken, öte yandan dünyayı kötülerden temizlemektedir. Peter Parker, radyoaktif bir örümcek tarafından ısırılıncaya kadar teyzesiyle birlikte yaşayan bir öğrencidir. Hulk'a dönüşen Bruce Wayne'ninse annesiyle babası öldürülmüştür. Bu bilgiler, kahramanın kökeni anlatılırken aktarılmıştır ve her seferinde yinelenmez; izleyicinin ya da okuyucunun bunları bildiği varsayılır.

Genellikle aksiyon filmlerinde gündelik dünyanın anlatılması oldukça kısa sürer ve olayların akışı hemen başlar. Sözgelimi, kim olduğunu, ne yaptığını

daha önceki filmlerinden bildiğimiz James Bond'un serüvene atılması için gündelik dünyada fazla oyalanmasına gerek yoktur. *Predator* (*Av*, 1987), doğrudan ormanda ilerleyen müfrezenin girdiği çatışmayla başlar; ama izleyiciler askerlerin gündelik dünyasının nasıl olduğunu tahmin etmekte hiç güçlük çekmez. *Saving Private Ryan* (*Er Ryan'ı Kurtarmak*, 1998) filmi, Normandiya Çıkarması'nın müthiş hareketli ve kanlı görüntüleriyle başlar. Bazı filmlerin gündelik dünyayı aktarmadan önce hareketli bir giriş yaptıkları ve öyküye bir önceki serüvenin bitişiyle başladıkları da olur.

Yıldız Savaşları: Yeni Bir Umut, asilerin gemisine, *Star Destroyer* tarafından gerçekleştirilen saldırıyı bizlere göstererek başlar. Bu sahneyi *Droidler*'in *Tattoine* gezegenindeki kaçışları izler. "Elbette film, tüm bunları atlayarak, Lars Amca'nın kahvaltı sofrasında başlayabilirdi ve temelde aynı öyküyü anlatmış olurdu." [17]

Kimi zaman kahramanlar, gündelik dünyada kendi halince yaşayan sıradan kişilerdir; hiçbir özellikleri yoktur. Bir kahraman biçimine dönüşmeleri tümüyle rastlantı sonucuymuş gibi görünür. *The Matrix*'te Neo, gündüzleri programcı olarak çalışan, geceleriyse *hacker*'lık yapan sıradan bir genç olarak izleyiciye tanıtılır. Kimi zamansa kahramanların kaderleri daha doğarken çizilmiştir, onlar farklıdır ve yazgıları onları kaçınılmaz olarak serüvenlere taşıyacaktır. *Lion King*'in (*Aslan Kral*, 1994) başını anımsayın. Simba, Kral statüsüyle dünyaya gelir; babası Mumfasa, ormanın kralıdır. *Excalibur* (1981) filminde Kral Arthur, yalnızca bir prens olarak dünyaya gelmez, doğumunda zaten serüvenin etkileri vardır; babası Uther Pendragon, Merlin'in büyülerinin yardımıyla başka bir adamın karısını, Arthur'un annesini baştan çıkarmıştır.

Gündelik dünyada her şeyin yolunda gittiğini de sanmamak gerekir. *The Treasure of Sierra Madre* (*Sierra Madre Hazineleri*, 1948) filminde, kahramanımız Fred C. Dobbs umutları tükenmiş, dilencilikle geçinen bir zavallıdır. Kendi gündelik dünyasından öylesine utanır ki sadaka verenlerin yüzüne bile bakamaz. Kurosawa'nın baş yapıtı *Shichinin no samurai*'daysa (*Yedi Samuray*, 1954), XVI. yüzyıl Japonyası'nda iç savaş yaşanmaktadır; gezgin eşkıyalar, köylere saldırır, zavallı köylülerin gündelik dünyalarını alt üst edip, ürünlerini yağmalar. *The Bridge on the River Kwai*'yse (*Kwai Köprüsü*, 1957), bir savaş tutsakları kampını anlatır. Balta girmemiş Burma ormanlarının orta-

sındaki bu kamptan kaçmak olanaksızdır. Tutsakların gündelik dünyasında bitkinlik, hastalık ve ölüm sıradandır.

Gündelik dünya aşamasını Michael F. Haspil'in şu sözleriyle özetlemek mümkündür: "Kahraman, bir başlangıç noktasında, gireceği serüven dünyasının karşıtı olan bir referans çerçevesine gerek duyar. Bir şeyler olacaktır, 'normal' bir kişi ya da yazgısında kahramanlık olan bir 'özel' kişi, gündelik dünyasından kopacak ve Kahramanın Yolculuğu'na atılacaktır."[18]

Serüvene Çağrı

Kemerlerinizi bağlayın. İnişli çıkışlı bir gece olacak bu!

Margo Channing, *All About Eve*, (1950)

Başroldeki karakterin izleyiciye tanıtılmasından sonra öykünün sürmesi için etkin bir olaya gerek vardır. Öykünün merkezindeki kişiyi serüvene sürükleyecek ani bir değişim, onu olağan yaşamından koparıp yolculuğa çıkaracak bir çağrı çok gecikmeden gelecektir. Göze alınması gereken bir meydan okuma ya da ardına düşülecek zorlu bir arayış sunan serüvene çağrı, kahramanın gündelik dünyasındaki düzeni bozarak, öykünün akışını başlatır. Serüvene çağrı, kimi zaman "kışkırtan olay" olarak da adlandırılır. Dengeleri altüst eden çağrı, reddedilmesi durumunda gündelik dünya için yaratacağı riskleri de göz önüne serebilir.

Çoğunlukla haberci-müjdeci arketipi tarafından kahramana sunulan serüvene çağrı, çok çeşitli biçimlere bürünebilir: bir mesaj ya da duyuru (*The African Queen-Afrika Kraliçesi*, 1951), ani bir fırtına (*Home Alone-Evde Tek Başına*, 1990), kötü adamın gelişi (*Kahraman Şerif*), bir ölüm (*Jaws*, 1975; *Some Like It Hot-Bazıları Sıcak Sever*, 1959), bir kaçırılma (*Yıldız Savaşları*), ölen bir adamın son sözleri (*Citizen Kane-Yurttaş Kane*, 1941) olabilir. Serüvene çağrı, kimi zaman bir rastlantılar ya da olaylar dizisinden oluşabilir.

Yaratık'ta Mother adlı bilgisayar Nostromo'nun yönünü gizemli bir gezegene çevirir. *Yıldız Savaşları: Bölüm 4-Yeni Bir Umut*'ta *droidler* Luke'a bir mesaj getirir, bu mesaj Luke'u Lars Owen Amca'nın çiftliğinden koparıp serüvenlerle dolu bir gelişme, bir yetkinleşme yoluna sokar.

Fiziksel yolculuğun işaretlerini tanımak kolaydır. Ama yolculuk psikolojik olacaksa, çağrı, en basit haliyle değişim zamanının geldiğini duyuran ve kahramanın içinden yükselen bir dürtü, bilinçdışından gelen bir sezgi de olabilir. Bu işaret kimi zaman düşler, fanteziler, hayal ve kuruntular biçimindedir. Kahramanın ilk kez kendisindeki bir yanılgının farkına varması ve düzeltmek istemesi de gerekli çağrı olabilir.

Aşk filmlerinde, Belgin Doruk'la Ayhan Işık'ın, Filiz Akın'la Ediz Hun'un, Natalie Wood'la Richard Beymer'in ilk kez göz göze gelişleri de bir tür çağrı sayılabilir.

Çağrı, gündelik dünyada oluşan bir kayıp, bir eksilme biçiminde de gerçekleşebilir. Sevilen birinin ölümü ya da kaçırılması, belki de sağlık, güvenlik, aşk gibi değerli bir şeyin yok olması çağrıyı oluşturabilir. John Ford'un filmi *The Searchers*'da (*Çöl Aslanı,* 1956) Ethan Edwards (John Wayne) için çağrı, yeğeninin kızılderililer tarafından kaçırılmasıdır. *The Professionals* (*Profesyoneller*, 1966) filminde çağrı, Teksaslı milyonerin karısının ortadan kaybolmasıdır.

Öykünün ilerlemesi için kahramanın çağrıyı kabullenmesi gerekir. Yaşamını değiştirmeye razı olana kadar kahraman için oldukça huzursuz bir durum ortaya çıkar. Bu gerilimli dönemin sonunda kahraman, işlerin hep aynı gitmesinden bıkar ve değişmeyi arzular. Dünyayı görmek, bir sevgili bulmak ya da bir arayışa çıkmaktan daha ayartıcı ne olabilir ki!

Çoğunlukla öyküler birden fazla düzeyde geliştiği için, aynı öyküde değişik çağrılara gerek olabilir: bir çağrı fiziksel yolculuk için gerekliyse, bir de gönül yolculuğu ya da psikolojik değişim için gerekli olacaktır.

Çağrıyı kahramana çoğu zaman bir haberci-müjdeci arketipi getirir ve onu bilinmeyenle yüzleşmeye davet eder. Bu arketipin işlevi, olacakların işaretlerini vermek ve serüvene çağrı mesajını kahramana teslim etmektir. Klasik mitolojide haberci-müjdeci arketipinin temsilcisi kanatlı sandaletleriyle Hermes' tir. Aynı işlevi Yahudilik'te Rafael, Hıristiyanlık ve İslam'daysa Cebrail adlı melekler yerine getirir.

Kahramanın yolculuğu paradigmasında müjdeci-haberci arketipi çoğu zaman çağrıyı yapmakla, müjdeyi kahramana ulaştırmakla kalır ve bir daha görünmemek üzere ortadan yok olur.

Kimi haberci-müjdecilerse öykünün akışı içinde başka rolleri üstlenip, yar-

dımcı ya da eşik nöbetçisi işlevlerini de görebilirler. Örneğin *Hobbit*'teki Gandalf, öykü boyunca hem öğretmendir hem de doğaüstü yardım işlevlerini üstlenir ama öykünün başlangıcında yalnızca gelmekte olan serüvenin müjdecisidir.

Yaşar Kemal'in ünlü romanından sinemaya uyarlanan *Yer Demir Gök Bakır*'da (1987) Taşbaşoğlu'nun (Rutkay Aziz) kutsal bir kişi, bir aziz, bir evliya olacağını haber veren Avcı Memidik, sonuna dek öykünün önemli bir karakteri olarak kalır.

The Game'de (*Oyun*, 1997) Nicholas Van Orton (Michael Douglas), her şeye sahip, müthiş zengin bir kişidir; ama yoğun bir iş temposuyla geçen gündelik dünyasında hiçbir renkli yan yoktur. Doğum gününde müjdeci işlevini üstlenen kardeşi Conrad (Sean Penn), ona armağan olarak *Consumer Recreation Services* şirketinin adres ve telefonunu içeren bir kart verir. Conrad'ın serüvene çağrıyı vurgulayan sözleri şunlardır: "Yaşamını eğlenceli kılıyorlar. Hiç sıkılmayacağını garanti ediyorlar."

Sinema dünyasının dışından, üstelik bir Viktorya dönemi kahramanından örnek vermek gerekirse, Sherlock Holmes'ten daha iyisi bulunmaz. Holmes'ün öyküleri bir bütün olarak ele alınırsa, Kahramanın Yolculuğu'nun tüm aşamalarının gerçekleştiği görülebilir. Bu özellik Bob Byrne'ın *The Thousand-and-First Hero* (Bin Birinci Kahraman) adlı çalışmasında incelenmiştir. "*The Adventure of Gloria Scott* (Gloria Scott'un Maceraları, 1892) adlı öyküde, Sherlock için müjdeci işlevini Victor Trevor üstlenir. Olayları ilk başlatan Trevor'ın köpeğinin Holmes'ü ısırmasıdır. Böylece iki adam arasında dostluk kurulur. Daha sonra Holmes, Trevor'ın Donnithorpe'taki malikânesine konuk olur; Trevor'ın babasıyla tanışır. Holmes'ün ilginç akıl yürütmeleri yaşlı Trevor'ı şaşırtır. Baba Trevor'ın şu sözleri Sherlock üzerinde etkili olacaktır: 'Bütün bunları nasıl becerdiğinizi bilmiyorum, Mr. Holmes ama ister gerçek ister hayali tüm dedektifler sizin yanınızda çocuk kalır. Sizin yaşamınız bu olmalı...' Çok açık bir serüvene çağrı değil mi?"[19]

Haspil'in de değindiği gibi; "Müjdeciler her zaman insan olmak zorunda değildir. Herhangi bir güç, bir fırtına bile bu görevi yerine getirebilir. Temelde, kahramana bir yol ağzında bulunduğunu bildiren, bir seçimde bulunması gerektiğini aktaran, serüvenin çağrısına uyma ya da bu çağrıyı bilmezden gelme seçeneğini yaratan her türlü durum bu işlevi tamamlar."[20] Dorothy'yi

Kansas'tan alıp götüren güçlü bir rüzgârdır. Hayvanlar da sık rastlanan müjdeci örnekleridir; Kral Arthur bir karacanın, Alice bir beyaz tavşanın peşinden serüvene atılırlar. *Matrix*'te de *Alice Harikalar Diyarında*'yı anımsatan bir çağrı vardır: "Beyaz tavşanı izle!"

Unutmayalım ki müjdecinin de çağrıyı kahramana iletebilmek için çıktığı kendine ait bir yolculuğu vardır. Yola çıkan müjdeci, kahramana ulaştıracağı uyarının, kahramanın rakiplerini hoşnut etmeyeceğini bilir. Kimi zaman kötü güçler, çağrının kahramana asla ulaşmaması için müjdeciyi durdurmak adına harekete geçerler. Müjdecinin yolculuğu da tehlikelerle doludur, ardındaki olumsuz güçlerden kaçmalıdır.

Klasik mitoslarda serüvene çağrı, kahramanın evinden, ailesinden ayrılarak, yollara düşmesini, yolculuğun sonunda da bir Tanrı olmasını ya da en azından bazı tanrısal güçler edinmesini amaçlar. *Aslan Kral*'da Simba'nın babası, Scar tarafından öldürülür. Oldukça şiddet içeren bu serüvene çağrı, çaresiz küçük kahramanı evinden ayrılmak zorunda bırakır. Ancak, mitoslarda da filmlerde de kahramanlar daima evlerine muzaffer olarak geri dönerler.

Kimi zaman kahramanın, bir girişimde bulunması gerektiğini ve tek kurtuluş yolunun özel dünyaya yönelmesi olduğunu kavraması için, peş peşe birkaç çağrı birden gerekli olabilir. Harry Potter'ın 11. yaş günü yaklaşırken garip olaylar olur. Haritaya bakan bir kedi, Harry hakkında konuşan cüppeli adamlar, çevrede uçuşan baykuşlar görülür. Sonunda Harry'ye bir mektup gelir. Ama Mr. Dursley, mektubu Harry'ye vermez. Bunun üzerine hergün yüzlerce mektup gelmeye devam eder. Harry'nin doğum gününde patlayan müthiş bir fırtınayla beraber, haberci rolünde Hagrid çıkagelir. Harry, gerçek kimliğini, bir büyücü olduğunu nihayet öğrenir. Hagrid, Harry'ye Hogwarts Büyücüler Okulu'na kabul edildiğini açıklar. Harry Potter için serüvene çağrı böylece gerçekleşir.

Yıldız Savaşları: Bölüm 4-Yeni Bir Umut'ta serüvene çağrı bir süreç olarak gelişir. Luke, en başta, Prenses Leia'nın hologramına bakar ve gönlünü çelen bu görüntü yüzünden olayların aslını, neler olup bittiğini öğrenmek için merak duyar. Aslında Luke, tüm bunların ardında bir serüvenin varlığını sezinler; C-3PO'yu isyancıların savaşlarıyla ilgili olarak sorgulaması bunu gösterir. Ancak Luke'u etkin biçimde yolculuğa yönelten Obi-Wan'ın sözleridir: "Gücün yöntemlerini öğrenmelisin." Amca Lars Owen ve eşinin öldürülme-

leri çağrı sürecini tamamlar; Luke'un, yolculuğu göze almaktan başka çaresi kalmaz.

Campbell, çoğunlukla kahramanların yolculuklarına başlamalarında bir yanılgının, beklenmedik bir falsonun ya da yalnızca şansın rol oynadığını söyler.[21] Prensesin altın topu elinden kurtulur ve şansa bakın ki Kurbağa Prens'in yaşadığı kuyuya düşer. Gerçekten de *Yıldız Savaşları*'nda *droidler*'in, ele geçirilmiş uzay gemisinden çöl gezegeni *Tatooine*'e düşmeleri ve potansiyel kahraman olarak beklemekte olan Luke Skywalker'a kadar ulaşmaları tümüyle bir şans gibi görünür. *Hobbit*'te, Bilbo'nun Sisli Dağlar'ın altındaki karanlık bir geçitte yüzüğü bulması kuşkusuz bir rastlantıdan ibarettir. Kader, olayda rol oynayacak tüm kişileri doğru yer ve doğru zamanda bir araya toplar; ancak, *Star Wars: Episode I-The Phantom Menace*'ta (*Yıldız Savaşları: Bölüm 1-Gizli Tehlike*, 1999) Qui-Gon'un sözleri de bir o kadar çarpıcıdır: "Hiçbir şey rastlantıyla olmaz."

Lord of the Rings-The Fellowship of the Ring'te (*Yüzüklerin Efendisi-Yüzük Kardeşliği*, 2001) Frodo'nun aldığı serüvene çağrı oldukça sönüktür: Günün birinde Gandalf gelip, Bilbo'nun verdiği yüzüğün aslında Sauron'un yüzüğü, Orta Dünya'nın tüm güçlerine egemen olabilen "yüzük" olduğunu söyleyiverir; kuşkusuz Kara Lord da yüzüğün peşindedir. Frodo'nun serüvene apar topar sürüklendiğini söylemek doğru değildir; biraz aceleyle olsa da Gandalf'la birlikte ölçüp biçip, düşünüp taşınıp yolculuğa çıkmaya karar verirler.

Çağrı gerçekleşince, kahraman artık gündelik dünyanın konforu içinde umursamaz olarak kalamaz. Çağrı, kahramanın gündelik dünyadaki tüm çarelerini tüketebilir. Savunma mekanizmaları işlerliğini yitirir, çevresindeki insanlar kahramandan bıkabilir; ya da kahraman, yaşamında giderek artan baskılar, darboğazlar yüzünden gündelik dünyadan kaçıp özel dünyaya sığınabilir. Kahraman, çağrıyı kabul etmek zorundadır; aksi takdirde anlatımın dengesi bozulacak, cinayet, giz ya da sorun çözülmeden kalacaktır. Bir yanlış varsa, düzeltilmesi gerekir.

Çağrının Reddi

Aurora: İçeri gelir misin?
Garrett: Gözlerimi oyarım, daha iyi!

Aurora Greenway ve Garrett Breedlove,
Terms of Endearment (Sevgi Sözcükleri, 1983)

~

Hiç kimse için kılımı kıpırdatamam.

Rick, *Casablanca*, (1942)

Çağrı kahramana ulaşmıştır. İyi ama, kahramanın gündelik dünyasında rahatı, keyfi yerindedir ve serüvenlerse insanın rahatını kaçıran işlerdir! *Hobbit*'te Bilbo Baggins'in söyledikleri durumu iyi özetler: "Bizler sessiz sakin yaratıklarız ve serüvenlerle işimiz yoktur. Kötü ve rahatsız işler! Yemeğe geç kalırsın! Serüvenlerde ne bulduklarını anlayamıyorum... İyi günler! Serüven filan istemiyoruz burada, teşekkürler! Tepenin ardını ya da suyun ötesini deneyin."[22] Gündelik dünyanın huzuru, kahramanda bir tür zihinsel tembellik, isteksizlik, atalet yaratabilir; bu hareketsizlik tercihi "çağrının reddi" olarak adlandırılır.

Yüzeye çıkan korkular ve güvensizlik duygusu yüzünden kahraman yolculuğu reddeder. Kahraman, bilinçdışının uyarılarına sırtını döner, değişimden kaçınır, gündelik dünyanın güvenli tembelliğini yeğler. Ne yazık ki böylece anlamlı-olumlu eylem gücünü terk eder. Serüvene çağrı "tez", çağrının reddiyse "antitez"dir. Eyleme geçmenin, değişmeyi kabullenmenin ve serüvene çıkmanın bedeli, gündelik yaşamın normalliğini yitirmektir. Kahraman, bunu hemen göze alamaz.

Örneğin, vampir avcısının tehlike içinde geçecek olan dehşet dolu hayatı Buffy'nin üstlenmek istemediği bir yüktür. Normal bir yaşam sürmek istediğini açıklayan Buffy, önce çağrıyı reddeder. Normal yaşamın çekiciliği karşısında, tehlikelere tek başına göğüs geren bir kahraman olma düşüncesi Buffy için bir ıstırap kaynağıdır. O kadar karşı koymasına rağmen, geceyarısı gelince vampir avcısı Buffy, istemeden de olsa çağrıyı kabullenmiş olarak vampirlerin kaçırdığı bir öğrenciyi kurtarmaya koşacaktır.

Kahraman, kendi gündelik yaşamında geçerli ideal, erdem, amaç ve öncelikler dizgesini, değişmez ve güvenli olarak değerlendirebilir; bu nedenle hiçbir atılımda bulunmak istemez. Durağanlığın sonsuz gençlik ve masumiyet olduğunu zanneder; oysa Tanrısal olabilmek, ancak yola çıkmakla ve değişmekle mümkündür. Unutulmamalıdır ki Buda'nın bile serüvene çıkabilmesi için yaşlılık, hastalık, ölüm ve çilecilik biçimine bürünmüş dört ayrı çağrı alması gerekmiştir.

Aksiyon filmlerinde kahraman, kimi zaman geçmiş deneyimlerine dayanarak, sütten ağzı yandığı için çağrıyı reddeder. Ama kahramanın çağrıyı reddetme gerekçeleri, serüvene çıkmamak için ileri sürdüğü mazeretler çoğu zaman pek anlamsız ve zayıftır. Sözgelimi çağrıyı alan 007 James Bond, o sırada şahane bir kadınla tatildedir ve bir önceki serüvenin yorgunluğunu üzerinden atmaya çalışıyordur. Bu durumda çağrıyı reddetmek için, işe yarar bahaneler bulması mümkün değildir.

Romantik komedilerde kahraman çağrıyı kibarca reddedebilir, çağrının kahramana ulaşmasıyla serüvene çıkmayı kabulleniş arasında yalnızca birkaç tereddüt sözcüğü sarfedebilir. Bu durum kahramanın gönül macerasına çok hevesli olmasından değil, ısrarlı ve ateşli bir reddedişin türün havasına uymamasından kaynaklanır.

Çoğu kez kahraman, elinde tuttuklarının yeterli olduğunu düşünür ve hiçbir şeyi riske atmak istemez; ilk anda, çağrıyı reddetmenin, yaşamda ilerlemeyi reddetmek olduğunu anlamayabilir. Bu tıkanıklık, çoğunlukla kahramanı harekete zorlayacak daha kritik bir durumun doğmasıyla aşılır. Kahramanın karşı koyuşu, daha güçlü bir çağrı, daha büyük bir kışkırtmaya kadar (bir dostun, bir akrabanın öldürülmesi ya da kaçırılması, kahramanın onuruna leke sürülmesi) devam edebilir. *Yıldız Savaşları*'nda Obi-Wan, Luke'a birlikte Alderaan'a gitmeleri gerektiğini söylediğinde; Luke, bunu yapamayacağını, görevlerinin olduğunu ve amcasına karşı sorumlu olduğunu bildirir, çağrıyı reddeder. Obi-Wan'ın yanından ayrıldıktan sonra, amcasının evinin yıkıldığını, Lars ve eşinin öldürüldüğünü görünce Obi-Wan'ın önerisini kabul eder.

Korku ve gerilim türlerinde, özel dünyanın ürkütücü ve yasaklayıcı doğası nedeniyle, kahraman öykü boyunca sık sık çağrının reddi durumunu yineleyebilir ve buna karşılık, aynı sıklıkta serüvene çağrıyla karşılaşabilir. Bu durumda her çağrı, kahramanın çağrıyı kabul etmek dışında başka çaresi kal-

mayıncaya kadar, gündelik dünyanın karşılaşacağı tehlikeleri giderek artırmalıdır.

Kahramanlar, genellikle aldıkları çağrı karşısında tereddüt ederler. Bu durum, izleyicilere çıkılacak serüvenin çok önemli olduğunu işaret ederek, kahramanla özdeşleşmelerini sağlar. Çağrının reddi, çıkılacak yolculuğun içerdiği tehlikeleri vurgulayan önemli bir aşamadır. Tehlikeler ve başarısızlık olasılığı Kahramanın Yolculuğu'nu izleyici için çekici kılar.

Kimi zaman da çağrının reddi aşaması hiç görülmez. *Amélie* (2001), *Aladdin* (1992), *Kayıp Hazine Avcıları* gibi örneklerde kahraman zaten serüvene atılmaya pek heveslidir ve zihninde hiç kuşku ya da tereddüt yoktur. Bu tür öykülerde çağrının reddi başka bir karakter tarafından kışkırtılır. *Dances with Wolves* (*Kurtlarla Dans*, 1990) örneğinde olduğu gibi, çok hevesli ve atılgan bir kahraman, çağrının reddi aşamasını hızla geçiştirse bile, diğer karakterler, sözgelimi kahramanın dostları ya da eşik bekçileri, karşı karşıya bulunulan riskleri ve korkuları ısrarla dile getirirler, kahramana neden serüven yolunu tutmaması gerektiği hakkında akıl verirler, serüvenin pek iyi bir fikir olmadığını söylerler. İzleyici bilir ki kahraman bu laflara aldırmayacak ve çağrıyı kesinlikle yanıtlayacaktır ama kahramanı durağanlıkta tutmak için çabalayan güçleri de tanımak yararlı ve önemlidir. Belki de kahraman en yetkin çağrıyı bekliyordur.

Oz Büyücüsü'nde Profesör Marvel, Dorothy'yi çağrıyı reddedip eve dönmeye ikna eder. Dorothy, en başta, çağrıyı kabul etme eğilimindedir; ama akıl hocası işlevini üstlenen Marvel, yolculuğun tehlikelerini vurgulayarak Dorothy'ye evde kalmasının daha doğru olduğunu söyler. Ne var ki kaderin güçleri işlemeye başlamıştır, fırtınanın sürüklediği Dorothy kaçınılmaz serüvene atılacaktır.[23]

Korku ve gerilim filmlerinde kahramanlar kaçınılmaz olarak akıl hocalarının ya da eşik bekçilerinin koyduğu sınırları ihlal ederler. Buna Gizli Kapı Yasası adı verilir; kahramanın aşmamak üzere uyarıldığı bir engeldir bu ve bu kurala uymamanın ciddi sonuçları olacaktır.

Oldukça farklı bir durum da kahramanın içinde bulunduğu koşullar yüzünden çağrıyı reddetmesinin asla mümkün olmadığı örneklerde görülür: *Maymunlar Cehennemi* (*Planet of the Apes,* 1968) filminde uzay gemisi yabancı bir gezegene düşen astronot George Taylor'ın (Charleton Heston) serüveni

reddetme şansı hiç yoktur.

Yüzüklerin Efendisi'ndeyse, Frodo hiç tereddüt geçirmez; hiçbir zaman, önce "hayır" demek, sonra da fikir değiştirip "evet" demek şansını kullanmaz; kenara çekilme fırsatı sunulduğunda Frodo, hep yolculuğu sürdürme kararı verir.

Frodo, omuzlarına yüklenen sorumluluğu reddetme fırsatına öykü boyunca birkaç kez kavuşur. İlk fırsat, daha yolculuğa başlama kararı verilmeden önce Rivendell'de çıkar. Yüzüğü, Shire'dan Rivendell'e getirmiş, bu kısa süreçte bile ciddi biçimde yaralanmıştır. Yüzüğü kullanmak zorunda kalmış ve yüzüğün etkisini üzerinde duyumsamaya başlamıştır. Öyleyse, arayış çoktan başlamış sayılmalıdır. Rivendell'de kendisini toparlarken, yolculuğu sürdürmeyi, "yüzük taşıyıcısı" olmayı reddedebilme, görevi kendinden daha güçlü birine devredebilme şansına sahip olur. Ancak Elrond'un toplantısında daha güçlülerin, yüzüğün etkisine kolayca kapılmaları yüzünden, yüzüğü taşımayı en az hak edenler oldukları anlaşılır; Frodo tek seçenektir. Frodo kendiliğinden görevi üstlenir.

İkinci fırsat Lothlórien'de doğar. Galadriel aynasında, Frodo'ya geçmişi ve geleceği gösterir. Galadriel'in öteki üç Elf Yüzüğü'ne sahip olduğunu gören Frodo, ne yapılması gerektiğini Galadriel'in bildiğini düşünerek yüzüğü ona vermek ister. Galadriel yüzüğü reddeder.

Üçüncü fırsat Rauros Şelalesi'nde çıkar. Kardeşlik, hangi yolu seçmeleri gerektiğine karar vermek üzere bir araya gelmiştir. Frodo, Mordor'a gitmesi gerektiğini bilir. Aragorn'la Minas, Tirith'e gitmeleri önerildiği halde, dostlarını terk etmeyi göze alarak doğuya yönelir. Çoktan beri yüzük Frodo'nun bilincinin bir parçası olmuştur; artık yüzüğe yönelik her saldırı, doğrudan Frodo'ya yapılacak bir saldırıdır.

Çağrının reddinden hiçbir olumlu gelişme sağlanamaz. Yanıtlanmayan çağrı anlamsız ve sıkıcıdır, öyküyü öldürür. *The Lion King*'te Simba, Nala ve Rafiki'nin sözlerini umursamaz, Pride Rock'a geri dönmezse ne olurdu? *Forrest Gump*'ta (1994) Teğmen Dan (Gary Sinise), Forrest'ın (Tom Hanks) teknede çalışma önerisini geri çevirseydi, değişimi nasıl yaşayabilirdi?

Klasik mitoslar, masallar ve edebiyat, çağrıyı reddeden trajik kahramanlarla doludur: Kral Minos, Peter Pan ve Kayıp Çocuklar, Arthur Miller'in *Satıcının Ölümü*[24] oyunundaki Willy Loman, Harper Lee'nin *Bülbülü Öldürmek*[25]

romanındaki Bob Ewell gibi... Bu kişilerin başarısız yolculuklarından onların korku ve zayıflıklarını öğrenebilir, onların yaşamlarındaki açmazları iyi kavrarsak, kendi yolumuzu doğru çizebiliriz.

Değişime karşı çıkmak anlamına gelen çağrının reddi, üstesinden gelinmesi gereken olumsuz bir özelliktir. Kahraman çağrıya yanıt vermelidir, çünkü kendi gerçek potansiyeline, kendini keşfetmenin zevkine, çağrıyı kabul etmeden ve tehlikelere göğüs germeden ulaşması olanaksızdır. Yolculuk deneyimi, özünde bir değişim, bir farklılaşma, bir başkalaşımdır. Yolculuk, zaman ve uzam içinde basit bir yer değiştirme eylemine indirgenemez. Daha engin, daha evrensel ancak yine de kişisel olabilecek bir bilginin keşfedilmesinin göstergesidir. Böylece, insanoğluyla yolculuk arasındaki harikulade mitolojik ilişki, birer *Homo Peregrinus* (*Gezgin İnsan*) olarak gerçekleri bıkmadan arayışımızın ve özgürleşmemizin altını çizer.

Ancak, göze alınacak riskler büyüktür; yola çıkmak bile yeterince büyük bir adım atmaktır. Yine de çağrıyı kabul ettiğinde kahraman bilinmeyeni kucaklamaya, belki heyecan ve çoşkuya, kesinlikle de tehlike ve belirsizliğe evet diyecektir. Çağrının sonunda kabul edilmesi, kahramanın mutlaka başarılı olacağı anlamına gelmez; yolculuk uzun ve zorludur.

Akıl Hocası

Daha yaşlı ve daha bilgeyim. Benden bir şeyler öğrenebilirsin.

Dr. Jed Hill, *Malice*, (1993)

Bu, kahramanın akıl hocasıyla karşılaştığı aşamadır; kahraman böylece tereddüt ve korkularının üstesinden gelerek, serüvene başlamasını sağlayacak özgüveni, bilgiyi ve desteği elde eder. Çoğu zaman kahraman, yolculuğuna tam olarak belirlenmiş bir amaç ya da iyiyle kötüyü, fırsatla yoldan çıkmayı, içtenlikle hileyi ayırt edecek yeterli deneyimle başlayamadığı için ona yolculuğunda rehberlik edecek bir akıl hocası gereklidir. Kahramanın yolculuğu paradigmasında, akıl hocasının temel işlevi, kahramana bir şeyler katması, kahramanın kendi kendine beceremeyeceği bir ustalığı öğretmesi, bir özelliği sunmasıdır. Kahraman, akıl hocasıyla karşılaşınca; güven, sezgi, bilgi, öğüt,

eğitim gibi kazançlar elde eder; kimi zaman, korkularını yenmek için büyülü armağanlara da kavuşabilir, böylece onu bekleyen serüven eşiğiyle yüzleşebilecektir.

Akıl hocası, kahramanın serüvenin özel dünyasında canlı kalmasını ve yolculuğa devam etmesini sağlayacak bilgi ve yöntemlerin uzmanıdır. Bu nedenle, zorlu sınavları ve ateşten gömleği, daha yetkin bir biçimde karşılayabilmesi için kahramana gereken eğitimi ve temel bilgileri akıl hocası verir. Akıl hocasının işlevi, kahramanı bilinmeyenle yüzyüze gelmeye hazırlamak, onu fiziksel ve psikolojik silahlarla donatmaktır. Akıl hocası genellikle kahramanın zihnine etki eder, onun bilincini ve iradesini yönlendirir, yüreğini güçlendirir, kahramanın korkularını yenip serüven eşiğini aşmasını, yolculuğa özgüven içinde devam etmesini sağlar.

Serüvene kendini adamadan önce kahraman, hemen her zaman bir hikmet kaynağından yararlanmak ister; bilinçli ya da bilinçsiz olarak kendine bir manevi rehber arar. Kahramanın bu beklentilerini karşılayacak olan akıl hocasının mutlaka gözle görünür olması gerekmez; fiziksel olarak var olmayan ilahi bir varlık, kahramana cesaret veren ve yol gösteren bir gelenek, bir ahlak kuralı ya da bilgece sözler, hatta bir harita, bir anı defteri ya da şifreli yazılar da olabilir. Hayvanlar ve doğa güçleri bile akıl hocası olarak işlev görebilir. Kimi zaman da akıl hocası, öykü başlamadan önce kahramanın hayatından çıkmış olabilir; gereken öğütleri gereken yerlerde "geri dönüş"lerle veren bir anı-hayal akıl hocası olsa da etkisi süreklidir ve öyküye kahramanın, "Hatırlıyorum, annem hep derdi ki..." gibi sözleriyle katılır.

Kaderine giden kahramana yol gösteren akıl hocaları içinde en bilinen örnek, muhtemelen Kral Arthur Efsaneleri'ndeki Merlin olmalıdır. Tuhaf ve gizemli bir doğumla dünyaya gelen, kendi adına birkaç ilginç serüvene atılmış olan Merlin, Camelot'u arayan Arthur için daima hazır destektir. Ama Arthur her zaman Merlin'in sözünü dinlemez; Guinivere'le evlenmesi örneğinde olduğu gibi, bu söz dinlememe Arthur'un mahvına ve Camelot'un yıkımına sebep olacaktır.

Akıl hocasının her zaman kahramanın yanı başında yürüyüp felsefi özdeyişler sıralayan bir ihtiyar olması da zorunlu değildir. Bu arketip, kimi zaman kahramanın aklını karıştıran gizemli bir figür, kimi zaman da çılgının biri olarak belirebilir. Akıl hocası bazen şaman özellikleri sergiler; ilahi bir özle doludur,

doğayla ya da ruhlar dünyasıyla ilişkilidir.

Kahramanla akıl hocası arasındaki ilişki her zaman derin anlamlarla dolu, simgesel bir düzeydedir; bu ilişki öğretmenle öğrenci, ustayla çırak, Tanrı'yla kul arasındaki bağlantıyı temsil eder. Akıl hocası çoğu zaman bir rol model, bir baba figürü (örneğin Merlin, Gandalf, Morpheus), bir manevi önder olarak görülür. İsa'nın öyküsünde bu işlevi Vaftizci Yahya yerine getirir. Medusa'nın karşısına çıkacak olan Perseus'u Athena eğitir. Kral Arthur Efsanesi'nde Perceval'in akıl hocası Balıkçı Kral'dır.

Akıl hocası, çoğunlukla yaşlı bir adam ya da kadın olarak karşımıza çıkar. Yaşlılıkla simgelenmek istenen bilgeliktir. *Yedi Samuray* filminde, köylüler eşkıyalarla savaşmaktan çekinirler, değirmende yaşayan yaşlı adama akıl danışırlar. Tipik bir akıl hocası olan bu yaşlı adam, köylülere, kendileri yerine savaşacak birkaç samuray kiralamalarını öğütler. Bir diğer örnek de *Kayıp Hazine Avcıları* filminden verilebilir: Dost Sallah, Indy'yi yaşlı bir falcıya götürür; gizemli bir ortamda, yaşlı falcı, Ra'nın Asası'nın baş kısmındaki şifreleri okur. Bu bilgiler kahramanımıza, Ruhlar Kuyusu'nun yolunu gösterecektir.

The Silence of the Lambs (*Kuzuların Sessizliği*, 1991) filminin başarısı, çok ustaca çizilmiş ve oynanmış olan hevesli kahramanla (Clarice Sterling-Jodie Foster) gölge-akıl hocası (Hannibal Lecter-Anthony Hopkins) karakterlerine dayanır. Clarice'in yolculuğu, hem fizik hem de psikolojik düzeylerde gelişen bir inisiyasyondur; genç kadın, fiziksel olarak seri katil Buffalo Bill'i alt edebilmek için, psikolojik olarak, akıl hocası Hannibal'in zihnini açabilmek zorundadır.

Yaşlılık deneyim anlamına gelir. Akıl hocası, kahramanın geçeceği yollardan daha önceden geçmiş olmalıdır. Kahraman, genellikle, özel dünyaya körlemesine atılmak istemez ve bu bakımdan daha önce oraya gitmiş bir kişinin deneyimlerinden ve bilgeliğinden yararlanmayı amaçlar. Bir akıl hocası için en önemli özellik, aynı yolculuğu ya da benzer bir yolculuğu daha önceden gerçekleştirmiş olmasıdır. *Rocky*'de (1976) Rocky Balboa'nın yaşlı antrenörü Mickey (Burgess Meredith) eski bir boksördür. *The Color of Money* (*Paranın Rengi,* 1986) filminde çaylak bilardocu Vincent (Tom Cruise), Fast Eddie (Paul Newman) gibi kurt bir ustadan ders alır. Ancak tüm akıl hocaları yaşlı kişiler değildir; *Kral ve Ben*'de (*King and I,* 1956) Siyam Kralı Mongkut'un

akıl hocası olan Anna Leonowens (Deborah Kerr) gibi genç ve güzel olanlar da vardır.

Yolculuk sırasında yalnızca bir iki kere ortaya çıkan akıl hocaları da vardır. Çoğu zaman görevleri, tıkanan öykünün önünü açmak, yardım, öğüt ya da büyülü armağanlar vererek kahramanı açmazdan çıkarmaktır. Bu tek atımlık akıl hocaları, genelin tersine yolculuk sırasında kahramana eşlik etmezler. Bunlar daha çok, gerektiğinde başvurulacak danışmanlar gibidir. Buffy için kütüphane sorumlusu Gilles; James Bond için Britanya Gizli İstihbaratı'nın başı M adlı karakter, bu tür danışman akıl hocalarıdır. *Aslan Kral*'da, Simba akıl hocası olarak babasının hayaletini görür. Ama Simba'ya asıl yardımı, bir tür büyücü-Şaman karakteri olan Rafiki verir. Rafiki öykü boyunca, Merlin ya da Gandalf gibi önemli bir rol oynamaz ama Simba'ya yol gösterir ve onu etkiler.

Kahramanla akıl hocası arasındaki ortaklık, kahramanın zayıf yönlerini dengelemeye yarar ve onun yardım alamadığı takdirde asla beceremeyeceği olağanüstü işleri yapmasını sağlar. Örneğin *Gladyatör* filminde Maximus, özel dünyada bir gladyatör eğitmeni olan Proximo'yla karşılaşır. Klasik anlamda tam bir yaşlı bilge olan Proximo, kahramanı yönlendirir, Maximus'un içsel uyanışını tetikler ve onu değişim yoluna sokar. *My Fair Lady* (1964) filminde, bir sokak kızı olan Eliza Doolittle (Audrey Hepburn), Profesör Henry Higgins'in (Rex Harrison) evine yerleşir; orada ısınır, karnı doyar, Profesör tarafından eğitilir ve kısa süre içinde Londra sosyetesine takdim edilecek düzeye yükselir.

Bazı öykülerde birden fazla akıl hocası olabilir. Örneğin, Tolkien'in *The Lord of the Rings* kitabında, Frodo ve Sam Gamgee yolculuklarının başlangıcındayken Tom Bombadil, Bilbo ve Gandalf gibi birkaç değişik kişinin yardımını alırlar. Kemal Tahir'in *Devlet Ana* romanında, Osman Bey'in akıl hocalığını Şeyh Edebali yaparken, Orhan Bey ve Kerimcan gibi gençlerin akıl hocalığını Devlet Ana üstlenir. Ancak kimi zaman akıl hocalarının birbiriyle çeliştiği durumlar da olabilir. *Jaws* örneğinde; eski bir deniz kurdu ve köpekbalığı avcısı olan Quint, sorunun "pratik" çözümünü; okyanusbilimci ve köpekbalığı uzmanı Hooper'sa "teorik" çözümü simgeler ve birbirleriyle çatışırlar. Öykünün sonuna doğru rakip akıl hocaları, birbirlerine saygı duymaya başlarlar.

Kahramanın yolculuğu giderek zorlu duruma gelip, engeller ve mücadeleler yoğunlaştıkça, akıl hocasının işlevi daha önem kazanır: kahramanın doğru yolda devam etmesi gereklidir. Ne var ki bu durum, kahramanın akıl hocasının her dediğini dinleyeceği, onun talimatlarına harfiyen uyacağı anlamına gelmez; akıl hocasına karşı başkaldırı, kahramanın yüzleşmesi gereken bir başka zorluktur; kahraman birisine güven duymayı, kendi egosunun eğilim ve tutkularını alt etmeyi becerebilecek midir? İyi bir kahraman olabilmenin koşulları arasında eyleme geçmeden önce dinlemeyi ve verilen öğütleri tartmayı bilmek de vardır. Şavaşa hazır olmak ve cesaret kadar, sabır, erdem ve karakter gücü de bir kahramanın vazgeçilmez özellikleri arasındadır. Akıl hocalarına kulak asmayıp başlarını belaya sokanlar arasında, Merlin'i dinlemeyen Kral Arthur'u; Fagin'in sözünden çıkan Oliwer Twist'i; *Sopranolar* adlı televizyon dizisinde, patronu Tony Soprano'nun (James Gandolfini) öğütlerine kulak asmayan Chris Moltisanti'yi (Michael Imperioli) sayabiliriz.

Akıl hocalarına her zaman güvenmeli mi? Doğrusunu söylemek gerekirse güvenilmeyecek akıl hocaları da vardır. Az görülse de akıl hocası, karanlık bir biçim değiştiren olabilir; nazikçe, yardımseverlikle kahramanı tehlikelerin içine çekebilir. Akıl hocasının niyeti her zaman iyi olmayabilir; tipik olarak akıl hocaları kahramanlar için bir bilgelik ve erdem kaynağı olarak işlev görseler de kendilerine özgü bir amaç taşıyabilirler ve verdikleri öğütler kahraman için hayırlı bir sonuca ulaşmayabilir. Bunun iyi bir örneğini, Henry James'in aynı adlı romanından uyarlanan *The Portrait of a Lady* (*Bir Kadının Portresi,* 1996) filminde akıl hocası Madam Merle (Barbara Hershey) oluşturur. Madam Merle'nin öğütleri Isabel Archer'ı (Nicole Kidman), saygınlığını korumak uğruna işkenceli bir evliliğe sürükler. Akıl hocaları nadir de olsa bazen kahramana ihanet ederek, gölgeye dönüşürler. Kimi zaman sadece düşkırıklığı yaratırlar, kimi zaman da üstlendikleri görevi yarıda bırakırlar.

Akıl hocası, kahramanın gelişiminde oldukça önemli bir rol oynamakla birlikte, tüm yolculuğu kahramanla birlikte sürdürmez; bir noktadan sonra kahraman bilinmeyenle tek başına karşılaşmalıdır. Tüm akıl hocaları için ortak olan olgu, öykünün belirli bir noktasında geriye çekilerek, kahramanın tam anlamıyla kahraman olmasını sağlamalarıdır. Kahramanın en büyük sınava katılmasından, en çetin görevi tamamlamasından önce, akıl hocası ya kendiliğinden ortadan çekilir ya da ölür. Yine de akıl hocasının kahramana kazandırmış ol-

duğu disiplin ve bilgelik yolculuğun sonuna kadar kahramanla birliktedir. Kimi zaman, kahramanı uyandıran ve akıl hocasının öğretilerini içselleştirip uygulamasını sağlayan itki, akıl hocasının ölümüdür.

Akıl hocası, kahramana çeşitli bilgiler ve öğütler vermekle kalmaz, yolculuk sırasında kahramanın işine yarayacak çeşitli büyülü armağanlar da verebilir. Tanrı'nın Musa'ya verdiği asa, Merlin'in Kral Arthur'a verdiği Excalibur gibi. Dorothy'nin Oz ülkesinde karşılaştığı Kuzeyin İyi Cadısı Glenda, yalnızca öğütler vermekle kalmaz, Dorothy'nin geri dönüşünü sağlayacak olan büyülü terlikleri de armağan eder.

Harry Potter'ı geçmişi hakkında bilgilendiren Hagrid, ilk akıl hocası işlevini de üstlenir. Bildiği sadece birkaç büyü bulunan Hagrid, aslında başarısız bir büyücüdür ama Harry'yi özel dünyaya yönlendirme görevini başarıyla yerine getirir. Hagrid'in Harry için sağladığı büyülü armağanlar, (ders kitapları, sihirli değnek ve baykuş) özel dünyada Harry için kesin gerekli olan şeylerdir.

Akıl hocası kimi zaman önemsiz görünen bir bilgiyi ya da bir nesneyi kahramana verir, kahraman da bunu unutur. Ama bu armağan sonradan öyküde önem kazanır, hatırlanınca kahramanın hayatını kurtarır.

James Bond filmlerinde Q adlı karakter, teknolojiye egemen bir Şaman gibi davranır ve 007'ye çeşitli sofistike araçlar, birtakım elektronik cihazlar verir. James Bond için doğaüstü yardım, Q'nun armağan ettiği bu ilginç araçlarla sağlanır. Q'nun Bond'a sunduğu armağanlardan biri de DB5 modeli bir Aston Martin otomobildir. Kurşun geçirmez ön camının ve yola makine yağı püskürtebilme özelliğinin dışında, bu otomobilde, düşmanları uzaktan izleyebilen bir elektronik düzenek, gizli makineli tüfekler ve bir fırlatma koltuğu da vardır. Filmin sonuna doğru Bond, otomobilin tüm bu özelliklerinden yararlanacaktır.

Yüzüklerin Efendisi'nde de akıl hocası ve doğaüstü yardım işlevini üstlenen Gandalf, tüm Orta Dünya'da, gelecekteki ilginç değişikliklerin, özellikle belaların habercisi olarak tanınır. Shire'da, hiç beklenmedik zamanlarda ortaya çıkması ve kısa süre içinde yok olmasıyla ünlüdür. Büyücüdür, muazzam güçleri vardır; ama gündelik yaşamda bu yeteneklerini yalnızca Hobbitler'e havai fişek gösterileri düzenlemek için kullanır. Ancak öykü ilerleyip de Kardeşlik yola koyulduktan sonra Gandalf'ın aslında ne denli güçlü olduğunu

öğrenmeye başlarız.

Gandalf çoğu mitostaki doğaüstü karakterler gibi; ancak gerek olduğunda ortaya çıkan ve imkânsızı mümkün hale getirdikten sonra ortadan yok olan tuhaf küçük adamlardan değildir. Kahramanın yolculuğuna boğazına kadar batmış durumdadır; başlangıçta, yolculuğun tüm yükünü çeken odur. Ama öykünün belirli bir yerinde ortadan çekilir, öykü içinde üstleneceği başka sorumluluklarla karşılaşır.

Gandalf, Rivendell'den yola çıkan Kardeşlik'in lideridir. Buna ek olarak, Kral Theoden'in de danışmanlığını ve önderliğini üstlenir. Theoden, alçakgönüllü ve basit bir keşiş görünümünün ardında gizlediği güçlü yapısıyla tam bir akıl hocasının niteliklerine sahiptir ama Gandalf'a nazaran çok daha zayıf hatta kırılgandır.

Frodo'nun, Sam'le birlikte Mordor'a geçtikten sonra, öğüt alabileceği kimsesi kalmaz. Yol göstermek için sadece Gollum vardır ama Gollum doğaüstü bir yardımcı olmaktan çok uzaktır. Gandalf'sa başkalarının önderi ve doğaüstü yardımcısı olmuştur. Frodo'nun yegâne doğaüstü yardımcısı Galadriel'in verdiği Yıldızışığı'dır.

Akıl hocası-doğaüstü yardım karakterinin, öykünün belirli bir noktasında ortadan yok oluşu, kahramanın bir anlamda rüştünü ispat ederek, hiç kimseye sırtını dayamadan durabilmesi, böylece gerçek bir kahramana dönüşebilmesi için gereklidir. Balrog'la savaşırken Moria Kuyusu'na düşen Gandalf'ın öldüğünü sanırız. Önderlik Aragorn'a geçer. Aragorn, henüz hazır olmadığı halde, sorumluluk üstlenir ve zorlu kararlar verir. Ancak Gandalf geri gelir ve önderliği yeniden ele alır. Ne var ki artık Kardeşlik parçalanmış, Frodo'yla Sam ayrı düşmüştür.

Gandalf'ın gücü, ölümden dönüşü (yeniden doğuşu) sayesinde artmıştır. Gri Gandalf, artık Ak Gandalf olmuştur.

Serüven Eşiği

Houston, bir sorunumuz var.

Jim Lovell, *Apollo 13* (1995)

Gündelik yaşam alanının ardında, karanlık, tehlike ve bilinmeyenler vardır; ve sıradan insanlar, alışılmış alanın içinde kalmaktan hoşnutturlar. İnançlar ve söylentiler, bilinmeyen topraklara adım atmaktan korkmak için her türlü geçerli nedeni bilinçlere kazımıştır. Toplumsallığın koruması altındaki yaşamdan, oyun bahçesinden dışarı çıkmaya ve uzaklara yelken açmaya kahramandan başka kim cesaret edebilir ki? Ocağın başından hiç ayrılmayan köyün delisi, yolculuğa çıkan büyük çılgının yanında akıllı bir çocuk gibi kalır. Kuşkusuz, bilinmeyen dünyalar (çöller, ormanlar, denizler, başka gezegenler) bilinçaltının özgürce yansıyabileceği alanlardır ve bu nedenle gizemli bir çekicilik, tehlikeli bir zevk, nostaljik bir güzellik içerirler. Kahramanın bu büyülü evrene geçmesi için eşiği aşması gerekir.

Terry Brooks'un *Shannara'nın Kılıcı* öyküsünde, kahraman Shea Ohmsford, Drüid Allanon tarafından uyarılınca, kafatası avcılarından kaçmaya başlar. Kardeşi Flick'le birlikte, geceyarısı, köylerinin güvenliğini arkalarında bırakıp Leah'a doğru gitmek zorunda kalırlar. Bu örnekte, eşik fiziksel olarak aşılır; Shea ve Flick, bilinen bir ortamdan, bilinmeyen dış dünyaya doğru yola çıkarlar; sıcak yuvalarıyla Leah şatosu arasında kendilerini hangi tehlikelerin beklediğini bilmezler.[26]

Serüven eşiğinin mutlaka gözle görülür bir engel olması zorunlu değildir. Düşünsel durumlar, psikolojik olgular, ulaşılan bir bilinç durumu da serüven eşiği işlevini üstlenebilir.

Bu aşamaya kadar gelmiş bir kahramanın eşiğin önünden evine dönmesi çok zordur çünkü kahraman serüvene atılma kararını bir kez vermiştir. Artık başına gelecek her şeye razı olmalıdır. Yolculuktan kaçmak artık imkânsızdır.

Kahraman, serüven eşiğinin bir kere aşılınca geri dönülmesi mümkün olmayan bir engel, bir değişim ve tehlike mekânı olduğunu hemen anlar. Eşik, *Arabistanlı Lawrence* (*Lawrence of Arabia,* 1962) filminde bir demiryoludur. Odüsseus'un eşiği aşabilmesi için Sirenler adasının yakınından büyülü şarkılara kapılmadan geçebilmesi gerekir.

Romeo için eşik, arkadaşlarından ayrıldıktan sonra Juliet'i görmek için girdiği Capuletler'in bahçesidir. Bu eşik sadece bahçenin girişi değildir, aynı zamanda Capulet ve Montagu aileleri arasındaki düşmanlığı da simgeler. Romeo, eşiği aşarak iki ailenin arasındaki nefreti bir yana atmış, aşk uğruna tehlikeyi göze almış olur.

"Eşik geçişiyle ilgili en iyi örneklerden biri *Matrix* filminden verilebilir. Hem akıl hocası hem de eşik nöbetçisi olan Morpheus, Neo'ya kırmızı ya da mavi hapı seçme şansını sunar. Neo, seçimini yapar ve neredeyse anında seçiminin sonuçlarına tanık olur. Bildiği dünya silinmeye ve değişmeye başlar; kendisini bir teknolojik kâbus dünyasında bulur. Morpheus, '*Gerçek* dünyaya hoş geldin!' diyerek Neo'yu karşılar."[27]

Serüven eşiğini koruyan, kahramanın geçmesini engelleyen, kahramana meydan okuyan bir eşik nöbetçisi mutlaka vardır. Kahraman eşiğe gelince eşik nöbetçisi, onun elini kolunu sallayarak geçmesine kesinlikle izin vermez. Kahraman, eşik nöbetçisinin uygulayacağı her türlü sınavı başarıyla aşmak, yolculuğa devam etmeye layık olduğunu kanıtlamak, geçiş hakkını almak zorundadır.

Eşik nöbetçisi arketipi için keçi ayaklı Pan, köy sınırlarını aşanlarda uyandırdığı "panik" duygusu, yani ani korkuyla (ya da aniden boşalan bilinçdışından kaçma çabası) tanınan klasik bir örnektir. Bu örnekte eşik nöbetçisi, toplumsal koruma alanının ve dolayısıyla toplumsal kuralların dışına çıkılmasını engelleyen bir tür bilinç polisidir. Night Shyamalan, *Köy* (*The Village,* 2004) adlı filminde bu motifi neredeyse aynen alıp kullanır; filmde köy sınırlarının dışındaki ormanda dolaşan kızıl canavar mükemmel bir eşik nöbetçisi örneğidir.

Kimi zaman eşik nöbetçileri, gerçek anlamıyla eşikte durup geçişi engellerler. Her geçenden vergi isteyen Deli Dumrul ya da İskandinav mitolojisinde köprü üzerinde geçiş parası isteyen Troll'ler gibi.

The Graduate (*Aşk Mevsimi*, 1967) filminde Ben (Dustin Hoffman), tüm çocuksu saflığıyla ailesine baş kaldırarak, Mrs. Robinson'ı otelde bir içkiye davet eder. Hem akıl hocası hem de biçim değiştiren işlevlerini kendinde toplayan Mrs. Robinson'ın belirsiz zorlamaları sonucu kahraman, eşiğe doğru yönelir. Ben, kuşkucu resepsiyon görevlisinden (eşik nöbetçisi) bir oda kiralamayı sonunda başarır. Mrs. Robinson'la odaya çıkınca Ben'in korkuları ar-

tar; akıl hocası, baştan çıkarıcı tutumuyla yol gösterir. Mrs. Robinson, ilk kez sevişecek olan Ben'in gerçek korkusunun başarısızlık olduğunu söyleyerek kışkırtınca, Ben meydan okumayı kabullenir ve eşiği geçer.

My Fair Lady'de, Eliza için asıl başa çıkılması gereken sorun, Profesör Higgins'in verdiği diksiyon dersleridir. Uzun uğraşlar sonunda çok zor bir tekerlemeyi hatasız söyleyen Eliza eşiği aşmayı başarır.

The Godfather'daysa (*Baba*, 1972) Michael (Al Pacino), babasını hastanede yalnız ve saldırıya açık halde bulunca, eşiği geçer. Babasını başka odaya taşıyan Michael, böylece Don Vito Corleone'nin (Marlon Brando) yaşamını kurtarır. Michael, "Seninle birlikteyim!" der babasına; bu sözlerle, ailenin simgelediği her şeyin korunmasına kendini adadığını bildirir. Burada eşik nöbetçisi, bir karakter değil, hastane ortamının yarattığı yoğun tehlikedir.

Eşiği aşma, kahramanın sonunda yolculuğa kendisini adadığını gösterir. Gündelik dünyayla özel dünyayı birbirinden ayıran kapıyı aşmaya hazırdır. Özel dünyaya geçiş, korkuların göze alınmasından ya da akıl hocasının arkadan itmesinden çok daha fazlasını gerektirebilir: Belki de kahraman, geri dönülmesi mümkün olmayacak özel dünyaya ve yolculuğa kendini adamasına yol açan bir olayla yüzleşmelidir. Bu olay, öyküyü ileriye doğru taşıyan temel dramatik soruyu yeniden ortaya koyacak, kahramanı doğrudan etkisi altına alacak ve eyleme zorlayacaktır.

Kahramanı ileri doğru, eşiğe doğru iten "dış güçler" olabilir: *The Searchers*'da (*Çöl Aslanı*, 1956) kahramanın bir yakını kaçırılır, *Bazıları Sıcak Sever* filminde gangsterlerce kovalanan kahraman açmaza düşer ve çaresiz kalır, *The Wrong Trousers*'da (*Yanlış Pantolonlar*, 1993) kahramanın gündelik dünyadaki yeri bir penguen tarafından ele geçirilir.

Kahramanı özel dünyaya doğru iten "iç güçler" de olabilir: *Ordinary People*'da (*Sıradan İnsanlar*, 1980) Conrad, sonunda doktora görünmeye karar verir, *Beauty and the Beast* (*Güzel ve Çirkin*, 1991) filminde Belle, babasının özgürlüğü uğruna kendini feda eder, *Annie Hall*'da (1977) Alvy'yle Annie ilk kez çıkmaya karar verirler.

Serüven dünyası, gündelik yaşam sınırlarının ötesindedir. Birçok mitosta kahraman, yurdunu bırakıp, bilinmeyen ve tehlikeli topraklara girebilmek için bir engeli aşmalı, bir sınavı başarıyla geçmeli, bir düşmanı ya da eşik bekçisini öldürmelidir. Campbell, mitoslarda eşiği aşmaya çabalayan kahramanın,

kimi zaman şehvetli, çoğu zaman baştan çıkarıcı ama her zaman tehlikeli olan özel bir eşik bekçisiyle karşılaşacağını öne sürer.[28]

Yıldız Savaşları'nda Luke'un geçmesi gereken ilk eşik, Obi-Wan'ı aramak üzere gittiği Jundland çorak topraklarıdır ve burada karşısına çıkan eşik nöbetçileri Tusken Sürücüleri olur. Serüvene çağrıyı kabullendikten sonra Luke, Obi-Wan'la birlikte Mos Eisley uzay limanına gider; burada bir uzay gemisi bulmak için girdikleri taverna tam anlamıyla serüvenler dünyasına açılan bir eşik işlevi görür. Burada bulunan çeşitli türdeki uzaylılar, garip görünümleri ve takındıkları tehdit dolu tutumlarıyla, eşik nöbetçileri görevini yerine getirirler; yalnızca tehlikeli görünümüne karşın Chewbacca güvenilir bir karakter olarak yolculuğun bir sonraki aşamasında dost niteliğini kanıtlayacaktır.

Yıldız Savaşları: Bölüm 4-Yeni Bir Umut ile *Yüzüklerin Efendisi-Yüzük Kardeşliği* öyküleri arasındaki paralellik şaşırtıcıdır. Frodo ve Hobbitler, arkalarında Kara Süvariler (eşik nöbetçileri) olmasına karşın, ırmağı aşan kayığa binmeyi başararak ilk eşiği aşarlar. Ancak Frodo ve dostları için, gerçek eşik işlevini Bree'deki Sıçrayan Midilli Meyhanesi üstlenir. Gandalf'la buluşmak için oraya zorlukla ulaşmışlardır ama ne yazık ki Gandalf ortalarda yoktur. Burada karşılarına Yolgezer çıkar. Frodo'nun serüven eşiği de tıpkı *Yıldız Savaşları*'nda olduğu gibi, çok sayıda tuhaf karakterin toplandığı bir tavernadır; bu karakterlerin tümü güvenilmez görünür; yalnızca aralarından biri, Yolgezer, gizemli görünümüne karşın değerli bir dosta dönüşür. Burada asıl önemli olan, Gandalf'ın buluşma yerine gelmemesine rağmen, Hobbitler'in yola devam etmeleridir.

Kahramanın yoluna dikilen eşik nöbetçisini nasıl geçeceği, hangi yöntemi kullanacağı da ayrıca irdelenmelidir. İlk olasılık kahramanın eşik nöbetçisine bir dövüş sonucunda boyun eğdirmesi, güç kulanarak üstün gelmesidir. Bu konumdaki kahraman, sağ salim ve muzaffer bir şekilde serüven dünyasına adım atar. Kahramanın kapıyı koruyan canavarla dövüşüp onu öldürmesi, geleneksel mitos yapılanmasını andırır. Bu mücadele sırasında kahramanın doğaüstü yardım olarak aldığı armağanlar, eşik nöbetçisini etkisizleştirme uğruna yok olur.

Ancak Haspil'in de işaret ettiği gibi, bir üçüncü olasılık, eşik nöbetçisiyle yaptığı dövüşten kahramanın yenilgiye uğradığı, bir anlamda parçalandığı ve serüven eşiğine doğru zorla savrulduğu farklı bir durumu oluşturur: "Bu du-

ruma verilebilecek örnek *Kaçak* filmidir. Dr. Kimble, tek kollu adam karşısında yenilgiye uğramış, metaforik olarak parçalanmıştır; zira normal yaşamı mahvolmuş, yasa ve yetkililerden kaçmak zorunda kalacağı yeraltına fırlatılıp atılmıştır."[29]

Monomitos aşamaları, genellikle, Dr. Kimble örneğindeki gibi, eşiği aşan kahramanın tümüyle yutulması, karanlıklar dünyasına gömülmesini de içerir. Campbell'a göre, mitoslarda, özel dünyaya geçtikten hemen sonra kahraman, ilk sınavını bir tür canavar tarafından yutulunca verir.[30] İzleyenler bu anda, kahramanın öldüğünü zannederler. Bu olay aslında, simgesel olarak, kahramanın eski kişiliğiyle öldüğünü ve canavarı alt edecek bir kahraman olarak yeniden doğduğunu anlatır. Eşikten geçişi bir anlamda yeniden doğuş olarak ele alan Campbell, bunu ayrı bir aşama olarak değerlendirir ve "balinanın karnı" adıyla anar. "Canavarın karnı", ana rahmini simgeler. Dinsel öykülerdeki yunus bunun en yetkin örneği sayılır.

Kayıp Balık: Nemo filminde Nemo, babasının sözünü dinlemeyip, tekneye dokunduğu anda, serüven eşiğini aşmış olur; ardına düşen dalgıcın Nemo'yu balık ağıyla yakalaması özel dünyaya tutsak oluşu ("canavarın karnı") simgeler.

Kahraman, eşiği kendi gücüyle aşamadığı zaman, uzlaşmak zorunda kalır ve bilinmeyenin içinde kaybolur; eşik tarafından yutulur, ölmüş gibi görünür. Bu motif, eşikten geçişin bir anlamda kendini yok etme olduğunu, kahramanın yeniden doğmak üzere derinlere (cehenneme ya da kendi bilincinin karanlıklarına) daldığını vurgular. Bu bakımdan eşik ve yutulma, bir "yaşamı yenileme" girişimidir. Önceki yaşamın izlerinden kurtulma amacını güden, bir arınma simgesini de (bir tür abdest alma, vaftiz töreni) içermesi güçlü bir olasılıktır.

Kayıp Hazine Avcıları örneğinde ise, "balinanın karnı" aşaması, Indy'yle Marion'un Ruhlar Kuyusu'nda kapalı kaldıkları sahnedir. *Ghostbusters* (*Hayalet Avcıları*, 1984) filminde bu aşama, hayalet avcılarının New York'ta bir patlamaya neden oldukları için tutuklanarak, hapse atıldıkları sahnedir.

Bazıları Sıcak Sever örneğinde, kadın kılığındaki Joe ve Jerry, kızlar orkestrasına katılmak üzere tren istasyonuna gelirler. Orkestranın şefi Sweet Sue ve müdür Bienstock, eşik nöbetçileri rolünü üstlenmişlerdir. Joe ve Jerry, eşiği aşma konusunda tereddüt geçirirler. Ancak, gazetelerin başlıkları, içinde ol-

dukları tehlikenin büyüklüğünü anımsatır. Pek kolay olmasa da eşik nöbetçilerini atlatarak, kızlar grubuna katılırlar ve Florida'ya giden trene ("canavarın karnı") binerler.

Yolcu, eşik nöbetçisini aşmış, eşikten geçmiş ve özel dünyaya nihayet adım atmıştır. Burada kaosun ortasında kalacak, bilinmeyen diyarlarda kendini ve gerçekleri arayacak, sayısız tehlikelerle yüzleşecektir. Eşiği aşmak, simgesel olarak başkalaşmayı kabullenmek, artık bir daha eskisi gibi olamayacağını bilmek demektir. Geri dönüş yoktur. Kahraman artık boğazına kadar serüvenin içine batmıştır.

Sınavlar, Dostlar, Düşmanlar

Yoksa siz, sizden öncekilerin başına gelenler,
sizin de başınıza gelmeden cennete gireceğinizi mi sandınız?

Kur'an, Bakara Suresi, 214[31]

~

Ölmek ve böylece gelişmek; bu tecrübeyi yaşamadığınız sürece,
bu karanlık dünyada yalnızca tedirgin bir konuk olursunuz.

Johann Wolfgang Von Goethe, Bu Kutsal Hasret[32]

Eşiği aşan kahraman, artık sınavlar yoluna girer, dostlarla tanışır, düşmanlarla yüz yüze gelir ve özel dünyanın kurallarını öğrenir. Bu aşama hem kahraman hem de izleyici için kritiktir. İster gelecekteki bir toplumun hayal dünyasına, ister romantik bir aşkın duygusal evrenine girilsin, sınavlar aşaması özel dünyaya ilk bakış olup, kendine özgü kuralları ve yaşayanlarıyla, kahramanın gündelik dünyasına olan karşıtlığın belirlendiği ilk aşamadır.

Kahraman, gizemli, heyecan verici ve belki de ürkütücü özel dünyaya tam olarak dahil olmuştur. İlk izlenimler, özel dünyanın gündelik dünyadan çok farklı, neredeyse karşıt olduğunu gösterir. Kahraman, fiziksel olarak aynı dünyada kalarak yalnızca psikolojik bir yolculuk yapsa da eşiği aştıktan sonra önemli değişimler fark edecektir. Artık değişik duygular, farklı öncelikler ve değerler, yeni kurallar geçerlidir. Herşey daha soğuk, daha düşmanca, daha

tekinsiz görünür; yapılacak hataların bedeli daha yüksek olacaktır.

Kahraman, özel dünyanın kendine özgü kurallarını da öğrenmelidir. *Lawrence of Arabia*'da (*Arabistanlı Lawrence*, 1962) Lawrence, çöl yaşamını öğrenir. *Sister Act* (*Yırtık Rahibe*, 1992) filminde Whoopi Goldberg, rahibeler arasında nasıl davranması gerektiğini öğrenir. *Zor Ölüm*'de MacClane, dikey bir labirenti andıran Nakitomi binasının tüm girdi çıktısını, çatısından asansör boşluğuna kadar her yerini öğrenir. *Baba*'da Michael, sonunda babasının yerine ailenin başına geçer ama Don Vito'nun yerini tutabileceğini kanıtlamak için, bir dizi sınavı başarıyla vermek zorundadır.

Sınavların gerçekleşeceği özel dünya, tuhaf biçimde akışkan ve belirsiz biçimlerden oluşmuş bir düş evreni gibidir. Kahraman bu evrende akıl hocasının öğütlerinden, kendisine sunulan özel armağanlardan ve dostlarından destek alır. Gizemcilerin değerlendirmelerine göre, sınavlar yolu, kişinin duyularının önemsizleştiği, enerjisinin aşkın olgulara yöneldiği bir "arınma" aşamasıdır.

Kahramanın Yolculuğu'nun bu aşamasında, klasik mitolojinin Labirent ve Büyülü Orman gibi bazı arketipleri de ortaya çıkar. Örneğin *Yıldız Savaşları*'nda, Ölüm Yıldızı, dev geçitler, sayısız koridorlar ve odalarıyla İmparatorluk güçlerinin merkez aldığı bir labirenttir. *Yüzüklerin Efendisi*'ndeyse, kolayca saptanabileceği gibi, labirent arketipini Moria madenleri karşılar. Cüceler soyunun eskiden egemen olduğu, çıkmaz geçitler, muazzam salonlar, binlerce basamaktan oluşan merdivenleriyle tam bir yeraltı dünyasıdır Moria; üstelik Balrog tarafından korunur. Kahraman, yolculuğu sürdürmek istiyorsa eğer, dostlarıyla birlikte labirentten geçmek zorundadır; çünkü başka yol yoktur. Labirent arketipini andıran bir diğer öğeyse Büyülü Orman'dır; Hansel ve Gretel'in ya da Pamuk Prenses'in, içinde yollarını yitirdikleri ormanlar gibi, Luke'un Yoda'yı aramak için gittiği orman da şaşırtıcıdır; ama Luke, aradığı eğitimi burada bulacaktır. Yüzük Kardeşliği de bir ormanda, Lothlórien'de soluklanır; burada dost Elfler'den yalnızca öğüt ve bilgi değil; kayıklar, giysiler ve özel armağanlar da alırlar.

~

Dostluk aşktan daha trajiktir, çünkü daha uzun sürer.
Onun için dostlarımı dikkatle seçerim.

Lord Henry Wotton, The Picture of Dorian Gray (1945)

Kahraman, bu yeni dünyada kime güveneceğini bulmak zorundadır. Dostlar kazanır, kendine bir can yoldaşı edinebilir, bir takım oluşturabilir. İşlevi farklı olan akıl hocasını kahramanın peşinden hiç ayrılmayan dostlarıyla, can yoldaşlarıyla karıştırmamak gerekir. Kahraman özel dünyaya yeni girdiğinde arayışın tüm gereklerini tek başına yerine getirecek kadar deneyim sahibi değildir. İşte dostların asıl önemi böyle bir zamanda, kahraman tam gelişip olgunlaşmamış, henüz tüm yeteneklerini kazanmamışken anlaşılır. Elbette burada sözü edilen, olağan bir yakınlık hissinden, sıradan bir arkadaşlık duygusundan ziyade gerçek "dostluk"tur. Dost, eğer zorlu bir yolculuğa çıkarsanız ve işler sarpa sararsa, size gerçekten yardım etmesini isteyeceğiniz kimsedir; *Yıldız Savaşları*'ndaki Han Solo, *Matrix*'teki Trinity, *Dune*'daki Duncan Idaho ve Gurney Halleck, *Yüzüklerin Efendisi*'ndeki Legolas, Aragorn ve Gimli gibi. Dorothy, sınavlar yolunda ilerlerken Korkuluk, Teneke Adam ve Korkak Aslan gibi dostlar kazanır ve bir takım oluşturur. Bu dostlarını, verdiği sınavlar sonucunda kazanır; Korkuluk'u çividen kurtarır, Aslan'ın korkusunu yenmesini sağlar, Teneke Adam'ın eklemlerini yağlar.

Örneğin, Buffy için Willow ve Xander gerçek birer dosttur; ona yolculuğunda destek verir, gerektiğinde tehlikeye atılarak Buffy'i korurlar. Zaman içinde kendi gelişimini sürdüren Willow güçlü bir büyücü olur; Xander de her zaman Buffy'nin moral kaynağı ve gerçek dostu olarak kalır.

Dost karakterinin gelişmiş hali "can yoldaşı" rolüdür. Geleneksel olarak can yoldaşı, kahraman uğruna her zaman oracıkta, el altında bulunan ve kahramanın gerektiğinde sonuna kadar güvenebileceği karakterdir. Sherlock'un Watson'u, Hercule Poirot'nun Hastings'i, Han Solo'nun Chewbacca'sı, Batman'in Robin'i. Teks Willer'ın Kit Carson'ı, Martin Mystere'in Java'sı gerçek birer can yoldaşı tipidir.

Kahraman, serüven dünyasına girer girmez, kendisini ileride, yolculuğun sonunda, tam bir kahraman haline getirecek olan sınavlarla, meydan okuyuşlarla, saldırılarla karşılaşır. Yolculuk sürdükçe bu denemeler giderek sıklaşır. Kahra-

man, eski kişiliğinden yeni kişiliğine doğru değişime başlamak ve arayış sürecini devam ettirmek için, bir dizi sınavlar, testler vermeli, bazı görevleri yerine getirmelidir. Campbell, bu aşamaya sınavlar yolu adını verir. Yolculuğun bu tehlikeli aşaması, seyirciye hem heyecan yaşatacak hem öğütler aktaracak olayların yer aldığı can alıcı bölümdür. "Çoğu kez özel dünyanın gizemli ve tuhaf ortamında gerçekleşse de kahramanın başarmak zorunda kaldığı sınavlar, kolayca geçiştirilen basit saldırılardan, ölüm tehlikesinin ciddi boyutlara ulaştığı gerilim dolu sahnelere kadar uzanır. Kahramanın kendi içindeki potansiyel gücü keşfettiği aşama budur."[33]

Sınavlar yolunun en önemli işlevi, değişim-dönüşüm sürecinin hızlanmasıdır. Bu aşamada kahraman, yeni bilgiler edinir, büyür, olgunlaşır, ustalaşma yolunda ilerler. Kimi kahramanlar bütünsel bir değişim geçirirler. Örneğin, gelişimini tamamlamış, yetkinleşmiş ve akıl hocalığına başlamış yaşlı kahraman Vito Corleone'yle değişim sürecine yeni girmiş olan Michael Corleone'nin ilişkilerini yansıtan *Baba* filminde, Michael'ın tüm dünya görüşü değişecektir. *Trading Places* (*Takas,* 1983) adlı filmde Eddie Murphy ve Dan Ackroyd tam bir değişim içine gireceklerdir.

Kahraman, asıl büyük sınava, gelecekteki ateşten gömlek sınavına hazırlanmalıdır; bu aşama, becerilerini ve güçlerini denemek, belki de akıl hocasından daha fazla eğitim almak için en uygun zamandır. Öte yandan özel dünyaya adım atmasıyla, kahramanın yolculuğa adanmışlığı denenir, başarıya ulaşıp ulaşamayacağı sorgulanır.

Sınavlar aşamasında zorlanan kahraman için olumlu sayılabilecek bir gelişme, dostlarının ve düşmanlarının kimler olduğunun yavaş yavaş belirginleşmesidir. Eşikten içeri girdiği andan itibaren, özel dünyadaki rakip güçler, kahramanın farkına varırlar ve hemen onunla mücadeleye girişirler. Bu aşamada kahramanla aynı amaca ulaşmak isteyen bir gölge-rakip de ortaya çıkabilir.

Özel dünyadaki ilk anlarda kahraman acemilik çeker, yeterince tanımadığı bir ortamda oldukça beceriksizdir. *Kurtlarla Dans*'ta John Dunbar, özel dünyaya bir dizi sınav sonucu ısınır. İlk piposunu beceriksizce içer, atı için zar zor bir barınak yapar, kirli suları temizler, bir kurtla arkadaş olur. Düşman yerliler atını çalmaya çalışırlar ama Dunbar buna engel olmayı başarır. Özetle, kahraman özel dünyada tek başına ayakta kalmayı öğrenir. *Scarface* (*Ya-*

ralı Yüz, 1983) filminde Tony (Al Pacino) ilk kez gittiği gece kulübünde dansederken, o kadar acemidir ki çevresindekileri güldürür; ama kısa zaman sonra Miami gecelerinin kurdu olacaktır.

Sınavlar sürecinin başında zayıf ve kolayca alt edilebilir görünen kahraman, giderek güçlenecek, bu aşamanın sonunda bir kahramanda olması gereken fiziksel ve psikolojik düzeye ulaşacaktır. Kahraman zamanla, daha önceden bilmediği yeni becerileri, farklı güçleri olduğunu keşfedecektir. Bir anlamda kendini tanıma, bilinçlenme, farklı koşullar altında kendisini değerlendirme sürecidir bu.

Kahraman, çabalarının karşılığını zamanla almaya başlar; bazı önemli değişimler, bazı küçük ödüller elde eder. Başarıyla aştığı her sınav onun sınırlarını daha ötelere taşır. *The Shawshank Redemption* (*Esaretin Bedeli, 1994*) filminde Andy, bir kitaplık kurarak ve gardiyanlara vergi işlerinde yardım ederek bu kısır dünyada bir şeyleri değiştirebileceğini kavrar. Neo, dövüş sanatlarını öğrenir, Morpheus'la yaptığı çalışmaların sonunda yüksek bir binadan atlamayı göze alır. İsteksiz gladyatör Maximus, Proximo'nun motivasyonu sonunda arenaya çıkmaya razı olur.

"Ben bir kahramanım!" demek yetmez, kahraman bunu kanıtlamalıdır. *Braveheart* (*Cesur Yürek*, 1995) filminde William Wallace (Mel Gibson) birçok başarılı sınav verir; sayıca çok üstün güçlere karşı savaşlar kazanır, gerçek amacı olan özgürlüğün yoluna dikilen engelleri politik yetenekleriyle birer birer aşar ve kendini bir kahraman olarak kanıtlar. Kral Arthur'un savaş başarıları, kahramanlığının kanıtıdır; kahraman önderlik ve yüreklilikle, diğer sıradan kişilerin aşamayacağı engelleri aşar. İşte bir kahraman böyle olmalıdır! *Aslan Kral*'da Simba, en başta deneyimsizdir, kahraman olmaktan çok uzaktır. Babasını öldüren Scar'ı yok etmesi gerektiğini ve bunu yalnızca kendisinin becerebileceğini anladığı anda, gerçek kahraman olma yolunda ilk adımını atar. *Casablanca*'da Alman subayları piyano eşliğinde Nazi marşını söyledikten sonra Rick, orkestraya Fransız ulusal marşı La Marseillaise'i çalmalarını işaret eder; bu davranış, Rick'in kahraman olacağının kanıtıdır.

Kahraman olmak her zaman cesaret ve güç göstermek değildir, bazı tutkulara direnebilmek de bir anlamda kahramanlıktır. *Bazıları Sıcak Sever* filminde kadın kılığındaki Joe ve Jerry, eşiği aştıktan sonra girdikleri özel dünyada çevrelerinde birçok güzel ve çekici kadın bulurlar. Ne var ki erkeklik

güdülerini dizginlemek, kadın taklidini sürdürmek zorundadırlar. Joe ve Jerry için sınavlar aşaması, yolculuğu tehdit eden sayısız baştan çıkma tehlikesiyle doludur.

Luke'un ilk sınavı, ışın kılıcı eğitimi sırasında, ışıltılı topu havada yakalamaktır; sonra Solo'nun yardımıyla Leia'yı tutsaklıktan kurtarır ve Ölüm Yıldızı'ndan birlikte kaçmayı başarırlar. Luke tüm bunları, "güç" kullanarak gerçekleştirir; Obi-Wan'ın verdiği ışın kılıcını ustaca kullanma becerisini geliştirir. Artık tehlikelere atılmaya, bir kahramana uygun düşen yürekliliği göstermeye başlamıştır.

Yüzüklerin Efendisi'ndeyse, Frodo, Rivendell'de iyileştikten sonra, gerçek arayış sürecine girer ve güneye doğru yola koyulur. Onu ve yoldaşlarını ciddi sınavlar bekler; Caradhas Dağları'nı aşmayı başaramazlar, bu nedenle Moria'ya yönelirler. Gandalf, Moria madenlerinde Balrog'la karşılaşır ve boşluğa düşer. Grubun önderliğini Aragorn üstlenir. Elfler'in de yardımıyla Lothlórien'den geçerler. Sonunda Yüzük Kardeşliği parçalanır ve farklı yönlere doğru yol almak zorunda kalırlar. Bu sürecin tümü aslında bir sınavdır. Önceleri Gandalf başlarında olduğundan, Frodo için pek sorun yoktur; ama Moria'da olanlardan sonra, Frodo öndersiz kalır; artık diğerlerinden ayrılması gerektiğini söyleyen kendi içgüdülerini dinlemelidir. Frodo için, tek başına girilen dövüşler, kafası kesilen ejderhalar, yolculuğu sürdürmeye hak kazanmasını sağlayacak özel görevler yoktur; ama karakteri değişir, yolculuğun başlarındaki Hobbit değildir artık. Yüzüğün etkisiyle dönüşüm başlamıştır.

Luke ve Frodo, birbirine hiç benzemeyen sınavlardan geçerler. Luke, bir mağarada korkusuyla yüzleşir; içindeki karşıtlıkların, gücün iyi ve kötü yanlarının uyumunu sağlamak ister ama sınavı başaramaz. Frodo'ysa, Mordor'a yaklaştıkça zayıf düşer, yüzüğün gücüne tutsak olur. Girdiği bir labirentte örümcek Shelob'un saldırısına uğrar ve neredeyse yolculuğu bırakmak zorunda kalır.

Öykünün diğer kişileri de kendi paylarına düşen Kahramanın Yolculuğu için, bazı sınavları aşmak zorundadırlar. Han Solo, Prenses'i koruma görevini üstlenir; farklı bir labirentte (Cloud City-Bulut Kent) dolaştıktan sonra, tam anlamıyla "canavarın karnı" na girer: karbon dondurma odasında dondurulur ve herkese öldüğü izlenimini verir. *Yüzüklerin Efendisi*'nde Merry ve Pippin, bir diğer Büyülü Orman'da başka bir eşik nöbetçisiyle, Fangorn'lu Ağaçsakal'la

karşılaşırlar. Kendi yolculuklarını sürdürürler ve her ikisi de başlangıçta oldukları sersem ve aylak Hobbit hallerinden kurtulup birer şövalye olurlar. Sam Gamgee, Frodo'nun diğer dostlarından bir ölçüde farklıdır; bir kere o tüm yolculuğu Frodo'yla birlikte yapmış, kendi içsel olgunlaşmasını tamamlamış, Frodo'ya koşut olarak gelişmiştir. Bu süreç sonunda Sam, çok özel bir konum kazanır: öykünün sonunda Sam, "yüzük taşıyıcısı" olarak batıya giden gemiye biner; artık o da bir kahramandır.

Aslında ne denli fiziksel bir düzeyde gerçekleşirse gerçekleşsin, tüm yolculuk öykülerinde işin özü psikolojik düzeydedir: Kişi kendini dönüştürebilir mi? Kendini yeterince tanıdıktan sonra, eski kişiliğinin tutku ve bağnazlıklarından, saplantı ve yanılgılarından kendisini kurtarabilir mi? Egoyu öldürmek mümkün müdür? Sınavlar aşaması, bu zorlu inisiyasyon ve aydınlanma sürecinin ancak başını belirler.

Mağaraya Doğru

Her şey güven içinde göründüğü zaman, tehlike kapıdadır.

Kambei, *Yedi Samuray*, (1954)

Kahraman, artık en derinlerdeki mağaraya ulaşmak için son hazırlıkları yapmalıdır. Mağara, yolculuğun yüreği, ateşten gömleğin giyileceği yerdir. Kahramanımız ejderhanın inine girmek üzeredir. Tehlikenin sınırında, mağaranın önünde durur. Çoğunlukla bu aşamada eylem akışı bir süreliğine yavaşlar; hazırlıklar, planlar yapılır.

Yedi Samuray'ın mağaraya doğru aşaması, köyü saldırılara karşı korumak için yapılan hazırlıkları içerir. Kahramanlar, eşkıyaların nasıl bir saldırı düzenleyeceklerini öngörmek zorundadırlar. Çevreye gözcüler dikerler, köyün etrafına korunaklar hazırlarlar, köylüleri savunma için eğitirler, korunamayacak kadar uzakta kalan bazı çiftlikleri gözden çıkarmaya köylüleri razı ederler. Hasat sorunsuz devam eder. Köylüler, eşkıyaların artık saldırmayacağını düşünmeye başlamışlardır.

Bu bir hazırlık aşamasıdır. Kahraman, en büyük korkusuyla yüzleşmeden, özel dünyada dolaşan en yüce tehlikeyle karşılaşmadan, ateşten gömleği giy-

meden önce; haritalar gözden geçirilmeli, saldırılar planlanmalı, bir keşif kolu gönderilmeli ve mümkünse düşman güçler parçalanmalıdır. Kendine çok güvenen bir kahramansa, bu hazırlıklara boş verip, mağaraya aniden girebilir.

Yıldız Savaşları: Bölüm 4-Yeni Bir Umut'ta, mağaraya doğru aşaması pek kısa sürer. Bu aşama Ölüm Yıldızı'na gizlice girildikten hemen sonra başlar. Hemen bir eylem planı geliştirilir: Obi-Wan çekim ışınını kapatmak için ayrılır; Luke ve Han, Prenses'i kurtarmak için koşarlar.

Kahraman, eşiği aşmış ve özel dünyaya girişi başarmıştır. Bulunduğu bu pozisyonu bileğinin hakkıyla elde etmiştir; ateşten gömlek öncesinde, bir sigara tüttürmek, bir parça şakalaşmak ya da romantik bir durum için küçük bir mola verebilir.

Affedilmeyen'de iz üzerinde geçirdikleri son gecede, üç ödül avcısı bir kamp ateşinin çevresinde huzur içinde otururlar. Diğerleri Munny'nin eski serüvenlerini ve cinayetlerini öğrenmek isterler. Eski silahşor, geçmişin üzerine sünger çekmiştir, geçmişteki olayları anımsamadığını söyler.

Butch Cassidy and the Sundance Kid (*Sonsuz Ölüm*, 1969) filminde Butch ve Sundance, Bolivya'da yeniden kolayca başarıya ulaşıp efsaneleşirler. Ne var ki bu güzel anlar çok sürmeyecektir; keyifli bir yemek sırasında uzaktan Lefors'u görürler, gölge peşlerini bırakmamıştır. Ateşten gömlek yaklaşır.

~

Vader'la karşılaşmalısın. Ancak o zaman bir Jedi olursun.

Yoda, *Yıldız Savaşları: Bölüm 6-Jedi'ın Dönüşü*, (1983)

Kahramanın takımı, sınavlar sırasında kayıplara uğramış olabilir; bu aşama, dağılmış safları sıkılaştırmak, ölen dostları anımsamak, yaralıları iyileştirmek, kahramanın ya da akıl hocasının savaş öğütleriyle ekibin moralini düzeltmek zamanıdır. Önemli olan kahramanın, en son ve en çetin sınavı başarmadan önce, kendini son kez dinleyeceği, tüm güçlerini toparlayacağı bir süreye gerek duymasıdır, zira bu aşamadan sonra işler giderek daha beter olacaktır.

Yıldız Savaşları: Bölüm 5-İmparator filminin mağaraya doğru aşamasında, Millennium Falcon bir asteroidin içine gizlenmiştir; uzay gemisinin kontrol odasında Han ve Leia birbirlerine aşklarını açıklarlar. Ancak aniden içeri giren C-3PO bu romantik anı berbat edecektir. Aynı filmde, Han ve Prenses,

Darth Vader'ın eline düşünce, dostlarının tehlikede olduğunu öğrenen Luke, Yoda'nın verdiği eğitimi yarım bırakıp yardımlarına koşmakta tereddüt etmez. Kısa süre sonra, dostlarını kurtarabilmek için en büyük korkusu Darth Vader'la teke tek savaşacak, ateşten gömleği giyecektir.

Mağaraya doğru yaklaşma, tehlikeleri artırır; saatli bombayı çalıştırır, zamana karşı yarışı hızlandırır. *Zor Ölüm*'ün mağaraya doğru aşaması, yolculuğun en önemli bölümlerinden biridir; kıyamet kopmadan önceki sakin bekleyişi anlatır. Polis ve basın ordusunun etkinlikleri sonucunda herkes Nakatomi binasının teroristlerin eline geçtiğini öğrenmiştir. Polis binayı kuşatır ve hazırlıklara girişir. Ne var ki operasyonlar tam bir beceriksizlik örneğidir.

Romantik komedilerdeyse bu aşama, âşıkların birbirlerine olan bağlılıklarını son kez sorguladıkları, taraflardan birinin evlilik sözünü ilk kez dile getirdiği aşamadır.

Sonuç olarak bu aşamada kahramanın kendini tam olarak hazırlaması yerinde olur; çünkü buradan zarar görmeden çıkabilse bile, işler giderek daha kötüleşecek ve zorlaşacaktır. Kahramanın yolu en çetin sınava doğru uzanır.

Ateşten Gömlek

James Bond: Konuşacağımı mı umuyorsunuz?
Goldfinger: Hayır Mr. Bond, öleceğinizi umuyorum.

James Bond ve Goldfinger, *Goldfinger* (*Altın Parmak*, 1964)

~

Werner: Buradan kurtulacak mıyız?
Fritz: Hiç bilmiyorum.

Werner ve Fritz, denizaltı dibe oturunca, *Das Boot* (*Denizaltı*, 1981)

Kahraman, sonunda cehenneme iner, en derinlerdeki mağaranın en karanlık kuyusunda ateşten gömleği giyer, gerçek ölüm kalım kriziyle yüzleşir, en büyük korkusunu duyar, en zor meydan okumayla karşılaşır; ve ölümü yaşar. Yolculuğun kaderi, başarısızlık uçurumunun kıyısında sallanır. Indiana Jones ve Marion, Ruhlar Kuyusu'nda kapalı kalırlar; *Annie Hall*'da Annie'yle Alvy

bozuşup ayrılırlar. İzleyici, gerilim içinde, kahramanın tüm bu zorlukları atlatıp atlatamayacağını merak eder. Ateşten gömlek, tüm yolculukların ana merkezi, özü, en kritik ve en büyülü aşamasıdır.

Kahraman ancak ölüm yoluyla yeniden doğabilir; yolculuğu sona erdirebilmek için gerek duyacağı bilgelik ancak yeniden doğuşla elde edilebilir, kahraman dirilişi bizzat yaşamalıdır. Bu aşamada, doğrudan doğruya ölümü tatmalı; ya en yakın dostunun, belki de akıl hocasının ölümüne tanık olmalı; ya da daha kötüsü, kendisi bir ölüme neden olmalıdır.

E.T.: The Extra-Terrestrial'da (1982), E.T. gözlerimizin önünde ölür ve bir çocuğun sevgisi sayesinde, bir tür uzaylı büyüsüyle yeniden canlanır. *Ghost* (*Hayalet*, 1990) filminde Patrick Swayze'nin canlandırdığı karakter, bir hayalet olmasına karşın, karısını nasıl koruyacağını öğrenir ve sonunda bir türlü söyleyemediği gerçek aşkını ifade eder.

Ateşten gömlek, kahramanı doğrudan kötünün ya da gölgenin karşısına çıkarır. Kahramanın gölge karşısında başarısız olması, herkes için tehlikeyi somutlaştıracak, yolculuğun başarısızlığı kesinleşecektir. Kahraman, kötüyü alt edecek gücü kendinde bulmalı ve yolculuğun son bölümüne daha güçlenerek başlamalıdır.

Kahraman, gerçek düşmanıyla ilk kez bu aşamada doğrudan karşılaşır. Nihayet gölge kendini tüm çıplaklığıyla ve bir bütün olarak kahramana sergiler: *Yaratık*'ta, o ana kadar bir türlü tam olarak göremediğimiz yaratık, tüm korkunçluğuyla Ripley'in gözünün önündedir. *Jaws*'ta dev köpekbalığını nihayet ilk kez bütün haşmeti ve dehşetiyle izleme fırsatını buluruz. Bu noktaya gelene kadar gölge-düşman belki de kahramanı küçümsemiş, gerçekten durdurmaya kalkışmamış, kahramanın üzerine adamlarını göndermiştir. Ama artık kahraman ejderhanın inine kadar ulaşmış, değerli bir rakip olduğunu düşmanına kanıtlamıştır. Gölge, işinin kolay olmadığını ve kahramanla bizzat dövüşmesi gerektiğini anlar.

Theseus'un Minotauros'la, Perseus'un Medusa'yla, Saint George'un ejderhayla, Peter Pan'ın Kaptan Kanca'yla, Dorothy'nin Kötü Cadı'yla, Luke'un Darth Vader'la karşı karşıya geldikleri an, ateşten gömleğin giyildiği andır.

Platoon'da (*Müfreze*, 1986) bir Vietkong saldırısı sırasında çapraz ateş altında kalan müfreze bölünmek zorunda kalır. Bu kargaşanın ortasında Barnes, Elias'ı izler ve vurur. Sonunda helikopterlere binerek uzaklaşan müfreze, aşa-

ğıda yaralı Elias'ın öldürüldüğünü görür. Akıl hocası öldürülmüştür; ama Barnes'ın gölge olduğu anlaşılmış ve ölümü yakından tadan müfreze yüce sınavı geçmiştir.

Romantik komedilerdeyse, ilişkinin kopması, ölüm ve yok oluş anlamını taşır. Aşk filmlerinde, yürekteki krizi bir aşk sahnesi temsil eder; fiziksel aşk eylemi bir tür teslim oluş, bir anlamda ölümdür. Yürekteki kriz aynı zamanda, *Casablanca*'daki gibi, sevgilinin karanlık bir yanının, kahramanı yok edecek bir özelliğinin açığa çıktığı sahne olabilir: Ilsa, Rick'i öldürmeye kalkışır ama sonuçta onu ne kadar çok sevdiğini anlar.

Aşk Mevsimi filminde Mrs. Robinson, ilişkilerini herkese anlatacağını söyleyerek Ben'i tehdit eder. Çıldıran Ben, Elaine'i görmek için Robinson'ların evine koşar. Arkasında Mrs. Robinson varken, Elaine'e, ilişki kurduğu evli kadının annesi olduğunu açıklar ve aşkı öldürür.

Öykünün doruk noktasını oluşturan, kahramanın en büyük sınavı vereceği süreç olan ateşten gömlek aşamasının ayırt edici özelliği, simgesel ölümü ve yeniden doğumu, bu sayede elde edilen değişimi gözler önüne sermesidir. Kahraman, eski benliğinin yok oluşunu, ölümünü temsil eden büyük bir travma geçirmelidir. İdealin yitirilmesi, görevin başarısız olması, romantik ilişkinin sona ermesi, eve geri dönüş olasılığının ortadan kalkması, akıl hocasının yok olması, büyük bir korkunun yaşanması ölümü simgeleyen olaylardır. Örneğin *The Deer Hunter*'da (*Avcı*, 1978) ateşten gömlek aşaması, öykünün iki farklı yerinde ama benzer durumlarda; ölümü yakından hissettiren Rus ruleti sahnelerinde yaşanır. *Jaws* filminde köpekbalığı saldırıya geçer, tekneyi parçalar, roller değişir: avcılar av olur. Orfeus mitosunun kişiselleştirilmiş bir trajik uygulaması olan *Moulin Rouge*'da (*Kırmızı Değirmen*, 2001) Christian (Ewan McGregor) sevgilisi Satine'den (Nicole Kidman) ebediyen ayrılmak zorunda kalır. *The Untouchables*'da (*Dokunulmazlar*, 1987) Eliot Ness (Kevin Costner) tam elde ettikleri başarıları kutlamak üzereyken, en yakın adamı Oscar Wallace'ın (Charles Martin Smith) öldürülmesiyle sarsılır. İlk kez ölüm, dokunulmazlara soğuk elini değdirmiştir.

Kahramanın yolculuğu bir arayıştır, her zaman bir amaca yöneliktir. Kahraman, arayış sırasında birçok deneyim yaşar; bunlardan biri de cehenneme iniştir. Cehennem, yaşamın en alt noktası, en derin yeridir ve kahramanda hiçbir zaman iyileşmeyecek psikolojik ya da fiziksel bir iz bırakır. Cehenne-

me iniş, kahramana kendisi hakkında çok şey öğretir ve büyük ölçüde olgunlaşmasını sağlar.

Yıldız Savaşları'nda Luke, belki de bu aşamayı en iyi yaşayan karakterdir. Yolculuğunun amacı, önceleri bilinçsizce de olsa, babasını, gücün karanlık yanından kurtarmaktır. *Yıldız Savaşları: Bölüm 5-İmparator*'da Luke'un cehenneme inişi, Bulut Kent'te tuzağa düşen dostlarını kurtarmaya karar verdiğinde başlar. Luke, kendisini bekleyen Darth Vader'la karşılaşmaya hazır değildir.

Bulut Kent'teki karbon-dondurma odasında Darth, Luke'u tuzağa düşürmeyi planlamıştır. Aralarında gerçekleşen düelloda Luke'un eli kopar ve gücün karanlık yanına katılma önerisini benimsemektense ölüme atlar. Luke'un dövüş sırasında elini yitirmesi, maruz kaldığı psikolojik yaralanmanın simgesi, Luke'un iyileşmeyecek yarasıdır; bu sahne Luke'un bir Jedi olmak ve babasını kurtarmak amacını taşıyan yolculuğunun en alt düzeyidir. Bu simgesel yara, ona çok şey öğretecek ve Luke'un gerçek bir kahraman olmasına yardım edecektir.

Başka kahramanlar da kendi yolculuklarında cehenneme inerler. "Lancelot'yla Guinevere arasında geçenlerden sonra, Kral Arthur bir daha asla eskisi gibi olamaz."[34] William Wallace idam edilince, bir şehide, bir destan kahramanına dönüşeceğini bilir ve zindanda (cehennem) cesaretle ölümü bekler. Simba'nın cehennemi, Scar ve çakallarla karşılaşmasıdır. Scar'la dövüşmesi sırasında arka plandaki alevleri anımsayın. Kendini kanıtlamak ve yakınlarını kurtarmak için, simgesel olarak, başka aslanların gidemeyeceği kadar uzaklara gitmeyi başarmıştır. *Aliens* (*Yaratık 2*, 1986) filminde Ripley (Sigourney Weaver), uzay istasyonunun infilakına birkaç dakika kala Rebecca'yı (Carrie Henn) kurtarmak için yaratığın en derinlerdeki yuvasına kadar gitmek zorunda kalır.

Campbell, ateşten gömlek aşamasını dört alt kategoriye ayırır: Kutsal Evlilik, Baştan Çıkarma, Baba ve Kefaret, Tanrılaştırma (*Apotheosis*). Bu alt kategorilerin tümü, özünde alabildiğine derin psikolojik etkiler içerir. Her ateşten gömlek aşamasında bu alt kategorilerin hepsi birden gerçekleşmez; kimi zaman yalnızca biri, kimi zaman birkaçı bir arada, birbirinin içine geçmiş ve karışık bir halde karşımıza çıkabilir.

Kutsal Evlilik

Campbell, bu aşamayı *Tanrıçayla Karşılaşma* olarak adlandırmıştır. Ancak Haspil cinsiyet belirleyen bu adın, bir ölçüde yanıltıcı olabileceğine işaret eder. Çünkü kahramanın kadın olduğu durumlarda, bu kez de bir simgesel bir eril gücün katılımı söz konusu olmaktadır.[35]

Frodo'nun, Galadriel'le karşılaşması gibi tanrıçayla karşılaşma gerçekten yaşanabilir; ama burada asıl söz konusu olan basit bir cinsel rastlaşmadan çok, ideal bir birleşme, bir kutsal evlilik, erkek ya da kadın kahramanın bir tanrıça/tanrıyla, yani yüce bir simgeyle buluşmasıdır. Karşıt cinsle ilişki biyolojik bir gereksinimdir ama Kutsal Evlilik'ten kastedilen bu değildir. Kutsal Evlilik (*Hieros Gamos*), bütünleniş, eksiklerin giderilmesi, karşıtların birliği, yetkinleşmenin doruğu anlamını taşır; bu birleşme felsefe taşını elde etmek, yetkin varlığı oluşturmak, kusursuzlaşmak, tanrılaşabilmek demektir.

~

Luke: Korkmuyorum.
Yoda: Korkacaksın. Korkacaksın.

Luke ve Yoda, *Yıldız Savaşları: Bölüm 5-İmparator*, (1980)

Bu aşamada kahramanın farkına varacağı bir yüce değer, bir kutsal ideal, kahramanı, daha önceleri kaçınmış olsa bile, ister istemez bir çatışma ortamına sürükleyecektir. Bu kutsal ideal, çoğu zaman kahramanın düşünsel çevresinin ya da davranış kalıplarının menzilinde bulunmaz ve ona ulaşabilmek için kahramanın anlamlı bir fedakârlık yapmasını gerektirir. Bu idealin, toprağın altında, iyice derinlerde, en karanlık kuyuda ve bizzat gölge tarafından korunuyor olması hiç tuhaf değildir. Örneğin *Baba*'da Michael, babasının izinden gitmekten kurtulabileceğini, mafyanın dışında kalabileceğini ümit eder. Ama ağabeyi Santino'nun (James Caan) öldürülmesi, Michael'ı intikam (kutsal ideal) yoluna sokacaktır. Bir başka örnek de *Carlito's Way* (*Carlito'nun Yolu,* 1993) adlı filmden verilebilir: Carlito (Al Pacino) kendisini hapse düşmekten kurtaran Kleinfeld'e (Sean Penn) şükran duyar. Kleinfeld, adamlarından birini hapisten kurtarmasını istediği zaman Carlito bunu bir onur sorunu yapar (kutsal ideal); hiç istemese de bu tehlikeli işi üstlenir.

Evlilik olgusuna gelince; bu mutlaka karşı cinsten iki kişinin birleşmesi an-

lamına gelmez; evlilik, kahramanın iki ayrı yarısının, iki parçasının arasında gerçekleşebilir ve böylece onun bir bütün olmasını sağlar. Jung'un belirttiği gibi; "Erkek kahraman, daha önceden sahip olamadığı *anima*'nın, sezgi gibi içsel dişil niteliklerin peşindedir. Dişi kahraman, toplumsal koşullar yüzünden bastırmak zorunda kaldığı *animus*'un, us ve yetki gibi eril niteliklerin ardına düşmüştür."[36] Ateşten gömleği sırtına geçiren kahraman, sınavdan başarıyla çıktığı zaman, ilk kez psikolojik anlamda tamamlanmış, anima ya da animus'la birleşmiş olacaktır. En güçlü kahraman bile böyle bir bütünlenmeye, bir kutsal evliliğe ihtiyaç duyar.

Tanrıça, aşkın gücünü simgeler. Aşk, kahramanı yaşamın gücüyle birleştiren büyük amaçtır. Çoğu mitolojide, kahraman bir erkek olduğu için, aşık olunan kadındır. Tanrıça ya gerçek bir kişi ya da bir dişil simgedir, yetkinliğin gerçek örneğidir. Kahraman başarabileceklerinin neler olduğunu onun sayesinde anlar, yolculuğun amacı ve üstlendiği görev belirginleşir. Tanrıça, kahramanı yola devam etmek için yüreklendirir. Örneğin, Nemo'nun babası Dory'yle karşılaşır. Dory Tanrıça'dır; çünkü Nemo'yu bulmaya çalışırken Dory onunla kalacak, destek olacaktır.

Ancak, her tanrıça simgesi kesinlikle büyük bir aşk olayının gerçekleşmesini gerektirmez; Luke, Leia'nın kız kardeşi olduğunu keşfeder; Frodo'ysa her zaman bekârdır. Bu iki kahramanın yolculukları sırasında aşk yoktur ama tanrıça simgeleri sürekli dost-yardımcı olarak ortaya çıkar. Tanrıça arketipi *Yıldız Savaşları*'nda pek belirgin değildir; ama *Yüzüklerin Efendisi*'nde, Galadriel karakterinde açıkça görülür. Lothlórien'li Lady Galadriel, Orta Dünya'nın en güçlü üç Elf'inden biridir; ama ne baştan çıkarıcıdır ne de kahramanını bekleyen hanım hanımcık bir gelindir; çünkü Galadriel, Lord Celeborn'un karısıdır. Campbell'ın tanrıçaya yüklediği niteliklerin birçoğu Galadriel'de bulunmaz; ama buna karşılık güçlü ve güzeldir, Yüzük Kardeşliği'ndekilerin kaderini değiştirme becerisine sahiptir. Frodo'ya destek olur, öğütler ve armağanlar verir; Galadriel'in huzuruna çıkan Yüzük Kardeşleri değişime uğrarlar. Gimli hep, Galadriel'in üstün güzelliğinden ve iyiliğinden söz eder; ona içten içe âşık olduğu belli olur. Frodo, Galadriel'e şükran besler; çünkü o, Frodo'nun sorumluluğunu kavramış ve yüzüğün etkisinde kalmayarak gücünü kanıtlamıştır.

Unutmamak gerekir ki tanrıça imgesi çoğu zaman fiziksel olarak sergilense

de asıl işlevi simgeseldir: Kahramanın karşıtı olan, onu bütünleyen bir arketip, kahramanı bencillikten uzaklaştıran, öznelliğin dışında düşünmeye sevkeden bir ülkü, kendini feda etmeye sürükleyen bir amaç, değişimin tetikleyicisi, dönüşümün son merhalesi, kutsal kase, kızıl elma, kahramanın asla ulaşılmayacağını sandığı ama işte şimdi elini uzatsa alabileceği kadar yaklaştığı yüce ödüldür.

Baştan Çıkarma

İdealine kavuşmadan önce kahraman ayartmalara karşı koymak zorundadır. Kahraman, yolculuğu mahvetmeye kalkışan bir varlıkla karşılaşır. Baştan çıkarıcı figürü, çoğu zaman karşıt kötü güçler tarafından kahramanı durdurmak için gönderilmiştir. Kahraman, ayartılmaya, kolayı seçmeye ve teslim olmaya sürüklenir: "Dur yoksa mahvolursun." "Bize katıl, mutlu olursun."

~

Mrs. Robinson, beni baştan çıkarmaya çalışıyorsunuz... değil mi?

Benjamin Braddock, *The Graduate* (*Aşk Mevsimi*, 1967)

Campbell, kahramanın her seferinde kesinlikle baştan çıkacağını söylemez; yalnızca baştan çıkaran arketipine dikkat çeker. Baştan çıkmaya direnebilen kahraman, daha da yürekli olacak; ama bunun tersine, direnemezse trajik bir sona sürüklenecektir.[37] En bilinen örnek, Odüsseus'u baştan çıkarmaya çabalayan *sirenler*'dir; Kalipso'yu ve Kirke'yi de unutmamak gerekir. Ne Luke ne de Frodo benzer bir baştan çıkarma girişimiyle karşılaşırlar; ama farklı türde, arketipik olmasa da insan yaşamının çelişkilerinden doğan değişik ayartmalara (Luke, gücün karanlık yanına; Frodo'ysa yüzüğe) direnmek zorunda kalırlar. İsa'yı şeytan baştan çıkarmaya çalışır; *Matrix*'te ajanlar Cypher'i kandırırlar, *Matrix Reloaded* (2003) filminde Persefone, Neo'yu ayartmaya uğraşır; *Aşk* Mevsimi'nde Ben'i baştan çıkaran Mrs. Robinson'dur.

Baştan çıkarıcının varlığı kahramanı altüst eder. Bu durum çoğu kez kahramanın baştan çıkarıcı figürün ardına takılıp karanlık ve tehlikeli bir yoldan aşağılara, derinlere sürüklenmesiyle anlatılır. Psikolojik bakımdan değerlendirilirse baştan çıkarma olgusu, kahramanın yolculuğun sonuna doğru tereddüt

geçirdiği, bütünsel dönüşümü gerçekten isteyip istemediğine emin olamadığı bir aşamayı temsil eder. Son dakika gösterilen bu tereddütün nedeni, kahramanın bir kez daha bir eşikle karşılaştığının farkına varmasıdır; yine geri dönülmez bir noktaya gelmiştir. Bu ana kadar değişimler gerçekleşmiştir ama bu aşama artık kesin dönüşüm geçirme aşamasıdır. Bunun ötesi başka birine dönüşme, kefaret ve tanrılaşmadır.

Baba ve Kefaret

Birçok kişi için en büyük korkulardan, en dramatik gerilimlerden biri ailenin otoritesine karşı çıkmaktan kaynaklanır. Kahramanın ataerkil yetkiyi temsil eden baba benzeri bir karakterle karşılaştığı bu aşama, temelde, kahramanın doğrudan babasıyla ya da baba imgesiyle bütünleşmesini işler.

~

Luke, ben senin babanım.

Darth Vader, *Yıldız Savaşları: Bölüm 5-İmparator*, (1980)

Babayla olan ilişki, baskıcı baba figürüyle nihai çatışma ve bunun sonundaki rol değişimine kadar gerilimli biçimde sürecektir. Baba imgesi, hem iyicil, hem de kötücül özellikleri kendinde toplar. İyicil yönü kahraman için bir rehber işlevini görürken, babanın kötücül yönü kahramanın giderek artan gücünü frenlemeye çabalar. Babanın bu ikili özelliklerini kavrayabilmek, kahraman için bir anlamda kendini tanımakla eşdeğerdir, kahraman kendi ruhunda barınan en büyük yetki imgesine uyum sağlamak zorundadır. Babanın kötücül canavar imgesi, aslında bir ayna-imge ve kişinin kendi egosunun yansımasıdır. Bu aşamada kahraman, kendi egosuna egemen olmayı başarmalıdır.

Örneğin Harry Potter'ın birçok baba imgesi vardır: öz babası James Potter ölmüş olduğu için anılarındaki baba imgesi Dursley Amca'dır, manevi babası Sirius Black, koruyucu babası Profesör Dumbledore ve canavar baba imgesi de Lord Voldemort'tur. Harry'nin asıl hesaplaşması gereken elbette Lord Voldemort olacaktır.

Bu çatışmaya dinsel bir örnek de verilebilir: İçindeki kuşkuların bedeli olarak Tanrı-Baba, Musa'yı ve halkını yıllarca çölde dolaştırır, yeterli kefareti

ödemeden vaat edilmiş topraklara ulaşmalarına engel olur.

Baba bir bakıma yargının gücünü de simgeler, kahraman kendisini sınırlayan korkularının ve zihinsel engellerin üstesinden, doğru yargılar sayesinde gelir. Bu aşama, kahramanın gelişimini ve sorumluluk üstlenebilme becerisini kazanışını gösterir; anaerkil alandan ataerkil alana geçiş aşamasıdır ve kahraman bu geçişin bedelini ödemelidir.

Kahramanlar çok sık olarak, babalarının intikamını almak ya da babalarının kötülüklerinin hesabını kapatmak zorunda kalırlar. *Cesur Yürek*'te William Wallace'ın başkaldırısı, kısmen de olsa, İngilizler'le savaşırken ölen babasının öcünü almak içindir ve gerçekten de film boyunca babasının görüntüsü Wallace'ın rüyalarını süsler. *Alien*'da Ripley, biçim değiştiren bir baba figürü olan Ash'la dövüşüp, onu yok etmek zorunda kalır. Sonunda Ash'in bir robot olduğu ve Nostromo'nun mürettebatının başına gelen felaketten birinci derecede sorumlu olduğu anlaşılır. *Aslan Kral*'da, Simba'nın babası Mumfasa'nın hayaleti, Simba'ya güçlü olmasını ve tahtı bırakmamasını öğütler. O ana kadar kendi krallığına dönmek için isteksiz olan Simba, Scar'ın işlediği cinayetin öcünü almaktan başka çaresinin olmadığını kavrar.

Excalibur'da Kral Arthur'un babası Uther Pendragon, ahlaksız ve şehvet düşkünü bir adamdır. Kendi kişisel hevesleri için politik gücünü kullanmaktan kaçınmaz. Merlin'in büyüsü sonucunda Uther, onu kocası zanneden bir kadına tecavüz eder ve Arthur böylece dünyaya gelir. Bütün bu işler, Pendragon'u kötülerin safına sokar, değil mi? Babasının kötü mirası Arthur'u babasının günahları karşılığında kefaret ödemek zorunda bırakır; iyi bir kral olmalı ve kendini bütünüyle halkına adamalıdır. Kötülükte, bir başka baba-akıl hocası figürü olan Merlin'in payını görmezden gelmemek gerekir.

Campbell, sözünü ettiği baba simgesinin, olağan bir baba figürü mü yoksa "baba *persona*"sını içeren evrensel bir Tanrı figürü mü olduğunu kesinleştirmez. Ne var ki "Tanrı baba" imgesinin Hıristiyan yorumuna bir ölçüde yaklaştığı söylenebilir.

Yıldız Savaşları filmlerindeki Luke Skywalker'la Darth Vader arasındaki ilişki çok tipik bir örnek olarak gösterilmektedir.[38] *Yıldız Savaşları*'na Darth Vader'ın ünlü sözleri damgasını vurur: "Luke, ben senin babanım!" Bu sözlerle beraber *Yıldız Savaşları*'nın Baba ve Kefaret olgusunu yoğun biçimde içerdiği netleşir. Luke, kendi içindeki kötülük potansiyelini alt edebilmek ve

babasını karanlıktan kurtarabilmek uğruna, kendi babası Vader/Anakin'le dövüşmek zorunda kalır. Luke'un asıl isteği, babasını karanlıktan kurtarmaktır. Buna karşılık, Darth Vader en sonunda Luke'u ölümden kurtarır, İmparator'u öldürerek kendi geçmişinin kefaretini öder. Böylece Luke amacına erişmiş olur. Tıpkı Kral Arthur gibi Luke da iyi olmayı seçmiş, babasının seçtiği yolun tersini tutmuş ve bu nedenle babası için kefaret ödemiştir.

Yüzüklerin Efendisi'nde doğrudan bu arketip yoktur. Ancak, yan karakterlerin baba-oğul çiftlerine; Théoden ve Éomer ya da Denethor ve Faramir'e hatta baba-kız çatışması için Elrond ve Arwen'e bakılabilir. Bu örneklerin tümünde yer alan karakterler yolculuk yapan kahramanlar olmayıp öyküleri zevkli bir hale getiren drama unsurunun basit özneleridir.

Tanrılaştırma (Apotheosis)

Ölüp yeniden doğan kahraman tanrılaşır, tanrı-benzeri bir duruma ulaşır, bilgisizliğin son korkularını da üzerinden atar. Kahraman artık "anlamış, bilinçlenmiştir", tinsel kavrayışı gerçekleştirmiştir. Yolculuğa neden çıktığının ve nereye ulaştığınının tümüyle farkındadır. Kahraman yolculuğu sona erince, bir biçimde, tinsel olarak ödüllendirilecektir. Doğal olarak yaşamını, büyük mutluluk içinde, diğer kahramanlarla birlikte başka bir yerde, mitolojideki örneklere göre, Valhalla'da ya da Kutsanmışlar Adası'nda sürdürecektir.

~

Öldürülmüş bir çocuğun babası, öldürülmüş bir kadının kocasıyım.
Ama intikamımı mutlaka alacağım. Bu hayatta ya da bir sonrakinde...

Maximus, *Gladiator*, (2000)

Tanrılaştırma aşamasında örnekler çok çeşitlidir. Simba'ya ne olduğu hakkında bir ipucu yoktur ama babasının hayaletini örnek alarak Simba'yı da ölümsüzlüğün beklediğini söyleyebiliriz. *Baba*'da Michael, restoranda iki kişiyi soğukkanlılıkla öldürür ve artık dokunulmaz olur; ailenin başına geçmeye layık olduğunu kanıtlamıştır; o, artık bir yarı tanrıdır.

Arthur, "şimdide ve gelecekte Kral" diye anılır. Ölünce bir cenaze gemisine konulmuş ve denize bırakılmıştır. Ama bir gün geri dönecek ve İngiltere tahtı-

na geçecektir. Arthur'un son ödülü olan bu vaat, Büyük Kral'ın gerçekten yok olmadığını, ruhunun bir yerlerde dönüş zamanını beklediğini gösterir.[39]

Sinemadan örnek vermek gerekirse, *Scarface*'te (*Yaralı Yüz,* 1983) Tony Montana'nın (Al Pacino) bilinçlenmesini ele alabiliriz. Montana, seçtiği yolda elde ettiklerinin, ödediği manevi bedel karşısında çok değersiz olduğunu kavrar ve isyan eder: "Bu kadar mı? Hepsi yeme, içme, düzüşme için miydi? Ben bunun için mi didindim? Bunun için mi adam öldürdüm?"

Kahramanın egosu, bir bilinç açılmasıyla adeta buharlaşır; gerçekliği algılayışı farklılaşır, yeni şeyler yapabilme, olaylara daha geniş bir açıdan bakabilme, hatta kendini feda edebilme becerisine kavuşur. Tanrılaştırma, doğurgan bir kavrayış sağlar. Bir kez bu kavrayışa varan kahraman, kendi yazgısına tümüyle egemen olur.

Alien'da Ripley, robot Ash'i yeniden konuşabilecek biçimde onarır. Ash, yaratığın asla yok edilmeyeceğini, onu askerlerin dünyaya getirmek istediklerini, bir kez dünyaya ulaşırsa insan soyunun yok olacağını Ripley'e söyler. Herşeyi o anda kavrayan Ripley yaratığı öldürmek için tek çarenin Nostromo' yu havaya uçurmak olduğunu anlar.

Bazı yolculukların son aşamasında, kahraman tanrılaşabilir. Önceki yaşam çemberinden ayrılarak, daha güçlü, tanrı benzeri ya da doğrudan tanrı olan bir varlığa dönüşür. Mitoslarda çoğu zaman kahramanın arayışının amacı, bir tür güç ya da aydınlığı tüm insanlara sunmaktır ve bunu gerçekleştirebilmek için de kahramanın tanrılaşması gerekir.

Matrix'te önce, Neo'nun seçilmişliği konusunda Cypher'in akıl yürütmesine tanık oluruz: "Morpheus haklıysa, bu düğmeye asla basamam. Yani Neo seçilmişse, beni durduracak bir mucize olacak demektir. Tamam mı? Yani eğer ölürse, nasıl seçilmiş olabilir ki?" Cypher bu mantıkla Neo'yu ele verir ve ölümüne sebep olur; ama Neo, Trinity sayesinde ölümden geri gelir. "Sonunda Neo, sahip olduğu tanrısallığın bilincine varıp, içinde saklı gücün varlığını kavrayınca, gerçekten 'seçilmiş' olduğuna inanınca, artık yenilmez olur."[40]

Ödül

Hatırladığım kadarıyla, hep gangster olmak istemiştim.

Henry Hill, *Goodfellas* (*Sıkı Dostlar*, 1990)

Kahraman, ölümü aşmış, en büyük korkusunun üstesinden gelmiş, ya ejderhayı öldürmüş ya da romantik öyküde, yüreğindeki krize cesaretle karşı koymuştur; ve şimdi ardına düştüğü ödülü alacaktır. Ödül birçok biçime bürünebilir: büyülü bir kılıç, bir iksir, bir bilgi ya da sezgi, sevgiliye kavuşma. Ödül, ejderhanın definesi gibi fiziksel bir biçimde olabileceği gibi, iç huzuru ya da aşk gibi çok daha önemli bir zihinsel-duygusal biçimde de olabilir.

Güzel ve Çirkin'de ödül, büyük balo salonundaki romantik yemek ve vals sahnesiyle doğmakta olan aşktır. Beast, Belle'i kurtlardan kurtardığı için, Belle'se Beast'in korkunç görüntüsünün ardındaki güzelliği görebildiği için ödülü hak etmişlerdir.

Oh Brother, Where Are Thou? (*Nerdesin Be Birader?*, 2000) filminde üç arkadaş Ulysses (George Clooney), Delmar (Tim Blake Nelson) ve Pete (John Turturro) bir Ku Klux Klan toplantısını basarak, dostları Tommy Johnson'ı (Chris Thomas King) linçten kurtarırlar. KKK'nın büyük üstadının gerçek kimliğini ortaya çıkarırlar. Hapis kaçkını arkadaşların ödülü, Vali Pappy O'Daniel (Charles Durning) tarafından affedilmek olur. Artık hapse dönmeyecek olan Ulysses, Penny'yle (Holly Hunter) yeniden evlenmeyi tasarlar.

Ödül ne olursa olsun, kahraman bir kutlama yapmaya da hak kazanmıştır. Bu kutlama, yalnızca kahramanın enerjisini yenilemesini sağlamakla kalmaz, aynı zamanda izleyiciye de yolculuk çözüme ulaşmadan önce, bir soluk alma fırsatı yaratır.

Kahraman, yolculuğunun odak noktasında, yaşamı değiştirecek bir ödül elde eder. Aradığına kavuşmuş, istediğine ulaşmıştır. *The Final Problem* (Son Problem) adlı öyküde Sherlock Holmes'ün unutulmaz sözü şöyledir: "Çok ciddi söylüyorum Watson, şu adamı alt edebilirsem, toplumu ondan kurtarabilirsem, meslek yaşamım doruğuna ulaşacak ve ondan sonra çok daha sakin bir yaşama kavuşacağım."[41] Holmes'ün ödülü, Londra'nın en kötü adamını, Profesör Moriarty'yi Viktorya İngilteresi'nden uzaklaştırmaktır. Bu ödül öylesine büyüktür ki yalnızca tek bir yaşamı değiştirmekle kalmayacak, toplu-

mu da değiştirecektir. Dedektif, "bu büyük kentte gizli kalan hemen her şeyin ve kötülüklerin de en az yarısının düzenleyicisi olan" bu adamı yakalayacak ve büyük gölge sonsuza dek yok olacaktır. Yolculuğu doruğuna ulaştıktan sonra Holmes, serüvensiz bir varoluşu sürdürecektir.

Ödül, aslında arayış amacının gerçekleşme aşamasıdır. Çoğu mitosta ödül, kahramanın elde etmek için yollar kat ettiği define, gerçekleştirmek için dağlar aştığı eylemdir. Kimilerindeyse ulaşılması gereken bir amaç, doğrulanması gereken bir kehanet hatta evlenilmesi gereken bir gelin olabilir. Perseus'un ödülü Medusa'nın başıdır; Thor büyülü çekici kazanır; Galahad, Camelot'a Kutsal Kâse'yle döner.

Oyun'da acımasız işadamı Van Orton'ın (Michael Douglas) inisiyasyon yolculuğu onu gizemli bir oyun dünyasına çeker. Yeniden doğmak için, ölümü yakından tanımalıdır. İçtiği uyuşturucu dolu içki yüzünden uyuyakalır. Meksika'da bir mezarlıkta kendine gelir, canlı canlı gömüldüğü mezardan çıkar. Ödülü, hayattan zevk almayı bilen, yepyeni bir kişi olmaktır.

Benzer bir ödül *The Great Gatsby* (*Muhteşem Gatsby,* 1974) filminde görülür. Gatsby'nin (Robert Redford) ölümünden sonra Nick (Sam Waterston) kendini tanır, paranın değersizliğini kavrar. Evine değişmiş olarak döner. Tüm yolculuk, onun daha olgun bir adam olmasına yaramıştır.

Kurtlarla Dans'ta, Siouxlar Pawneeler'e karşı hazırlık yaparken, Dunbar'ın armağan ettiği silahları sevinçle karşılarlar. Artık onu kendi savaşçılarından biri gibi kabul ederler. Dunbar'ın desteğiyle Pawneeler'i alt ederler. Kahraman, yürekli girişimi sonunda iki ödüle birden kavuşur: yas tutma dönemi sona eren yerli kadınla evlenmek ve artık kendini bir Sioux gibi hissetmek; kahraman, değişimi gerçekleştirmiştir.

Groundhog Day (*Yarın Aslında Dündü,* 1993) filminde kendinden başkasına önem vermeyen televizyon sunucusu Phil (Bill Murray), aynı sıkıcı, gündelik rutini defalarca yaşamaya mahkûm olur. Bu ceza, Sisifus'un, Prometheus'un, Tantalus'un mitoslarda yaşadıkları döngüsel ıstıraplarla özdeştir. Phil tek çıkış yolunun bencilliği bırakıp başkalarına yardım etmek olduğunu anlayıncaya kadar bu ceza sürer. Sonunda Phil bilinçlenir; ve ödülü, bu yinelenen açmazdan aşkı bularak kurtulmak olur.

Casablanca'da Ilsa (Ingrid Bergman) uçağa bindiği anda Nazi subayı (Conrad Veidt) uçuşu engellemek ister. Her şeyi göze alan Rick (Humphrey Bo-

gard), subayı tabancasıyla vurur. Uçak havalanır. Rick, fedakârlığının ödülünü hemen alacaktır. Polis havaalanına geldiğinde tüm olanları bilen Yüzbaşı Renault (Claude Rains), "olağan şüphelilerin toplanması" emrini vererek Rick'i kurtarır.

Disney'in çizgi filmi *Aladdin*'de (1992), Aladdin, sonunda Prenses'e doğruyu söyler; gerçek bir Prens olmadığını, sokak çocuğu olduğunu açıklar. Sultan'a da Cafer'in sürekli gizli saklı işler çevirdiğini gösterir. Aladdin, Prenses Jasmine'le evlenip, ileride yeni Sultan olması gerektiğini kavramıştır. Bu ödülü alması gecikmeyecektir.

Kahramanın ödülüne kimi zaman büyülü iksir de denilir. Kahramanı başlangıçta yolculuğa çıkaran neden, ortada önemli bir sorunun olmasıdır. Aslında büyük ödül ya da büyülü iksir, bu sorunun çözümüdür. Kahraman, kahramanca işler yapmış ve dertleri çözecek büyülü dermanı elde etmiştir. Bu ödülle, kahramanın arayışı amacına ulaşmıştır; zaten yolculuğa bu amaca varmak için çıkmıştır. Önceki tüm aşamalar, kahramanı bu aşamaya hazırlamak ve ulaştırmak, bu aşama için arındırmak işlevini taşır. Çoğu mitosta büyük ödül, yaşam iksiri, ölümsüzlük çiçeği ya da Kutsal Kâse gibi "aşkın" bir değerdir.

Yıldız Savaşları'nın bütününde, belirgin bir ödül yoktur; belki sonunda Luke babasını kurtarır ve Anakin bir Jedi olarak ölür, o kadar. Doğrudan Luke başarmış olmasa da önemli katkılar yapmış ve nihayet İmparator devrilmiş, İmparatorluk yıkılmıştır. Ama Luke, artık kendisini tanımıştır; kim olduğunu, yazgısının ne olduğunu, aldığı mirası ve gücünü öğrenmiştir. Jedi örgütlenmesini yeniden canlandıracaktır; gücü, eskiden olduğu gibi masum insanları korumak için kullanabilme becerisiyle yolculuğundan dönmüştür.

Yüzüklerin Efendisi'ndeki ödül, bir bakıma tersine işler: Yüzük elde tutulmamalı, yok edilmelidir; sonunda Frodo bunu başarır. Frodo yolculuğunu tamamlar ama yüzüğü ateşe atan Frodo değildir, bunu Gollum gerçekleştirir; Frodo, yüzüğü kendisinde tutmaya niyetlenince, Gollum, Frodo'ya saldırır ve yüzük böylece Gollum'la birlikte alevlerin arasına düşer. Teknik bakımdan Frodo, amacında başarısız olmuştur; ama kaderin yaşamına bağladığı öteki öğeler, Sam ve Gollum, bu başarısızlığa karşın, yolculuğun tamamlanmasını sağlayacak çareyi yaratırlar.

Gollum'un yüzükle birlikte alevlere düşmesiyle, İmparator'un reaktör şaftına düşmesi arasında bir koşutluk vardır; ikisinde de gölge, bir kuyuya düşer,

kötülük hak ettiğini bulur, kötülük için amaçlanan güç kendine karşı dönüp iyilik için çalışır. Gollum'un hırsı, Frodo'yu ölümden bile beter bir yazgıdan kurtarır. Vader'sa, oğlunu İmparator'dan kurtarmak için, karanlığı reddeder.

İki öykünün sonunda da kahramanlar yolculuklarını tamamlarlar. Han Solo, bir serseriyken, bir kahraman olmuş ve görüldüğü kadarıyla en güzel kızı o almıştır; Prenses'le evlenecektir (ödül). Tüm dizi dikkate alınırsa Obi-Wan, inatçı bir çıraktan gerçek bir akıl hocasına, bir büyük ustaya dönüşmüş, hatta daha ötesine, bir tür tanrıya dönüşmüştür. Anakin, kendisindeki aydınlık ve karanlık arasında denge kurmayı başarmış, aydınlığı seçmiştir. Arathorn oğlu Aragorn, Gondor Kralı olmuştur. Merry ve Pippin olgunlaşmış; Gri Gandalf, Ak Gandalf olmuştur.

Aslında, yüce sınavı kazanan kahramanın önünde iki olası yol belirir. Çeşitli denemeleri ve farklı eşik nöbetçilerini alt ettiği için kahraman, rakip güçlerin beğenisini kazanmıştır. İksiri karşılıksız olarak kahramana verirler; aslında böylelikle rakip güçler, kahramanın iksiri geri götürüp dünyayı onarmasına izin verirler. Bu durumda serüvenin son bölümü ve gündelik dünyaya dönüş, güçler tarafından desteklenir, kahramana yardım edilir.

İkinci olasılıkta (ki çoğunlukla bu olasılık gerçekleşir), güçler giderek daha kızgın olurlar. Öyleyse ödülün çalınması gereklidir; buna iksir hırsızlığı adı verilir. Hırsızlık olsa da kahraman bu eyleminin karşılığını o ana dek aştığı sınavlarla ödemiş, hırsızlığını izleyicinin gözünde haklılaştırmış, rasyonelleştirmiştir.

Oz Büyücüsü'nde Dorothy, Kötü Cadı'nın şatosundan kaçarken, yanında cadının süpürgesini de götürür (iksir hırsızlığı). Ayrıca İyi Cadı'nın armağan ettiği sihirli terliklere de sahiptir. Bu büyülü nesneler, Dorothy'nin evine dönmesini sağlayacaktır.

Kahraman çaldığı iksiri kendi halkına, insanlarına götürecek, onlarla paylaşacaktır: İason ve Argonotlar'daki Altın Post, Gılgamış'ın Ölümsüzlük Otu ya da Prometheus'un çalıp insanlara verdiği ateş gibi. Ama hırsızlığın sonuçlarına katlanmak gerekir, çünkü gölge güçleri çalınan ödülü-iksiri geri almak için harekete geçmekte gecikmeyecektir; iksir gündelik dünyaya asla ulaşmamalıdır.

Harry Potter ve Felsefe Taşı'nda, satranç oyunu sırasında Ron, kendisini feda etmeyi düşünür. Önce Harry, dostunun yaralanmasını istemediğinden bu-

na karşı çıkar; ama Ron, Harry'nin durumu kavramasına yardım eder: Felsefe Taşı'nı ele geçirmek, Ron'un ya da Hermione'nin değil, Harry'nin yazgısıdır. Harry, bu ödülü almalıdır.

Bu aşama, aranılan amacın bulunmasını ve ele geçirilmesini simgeler. Kahraman, ölümsüzlük ya da sonsuz gençlik simgelerine sonunda kavuşur. Uruk Kralı Gılgamış, ölümsüzlük bitkisini arar; ardında koşulan diğer örnekler arasında Altın Elmalar, Sonsuz Ateş ya da *Ambrosia* da vardır. İksiri alabilmek için kahraman, gerekirse, tanrıları aldatmayı bile deneyecektir. Çünkü iksiri ele geçirmek, fiziksel bedenini sonsuzluğa yansıtmak, Gençlik Pınarı'ndan içmek, tanrılara eşit olmak demektir.

Bu aşamada sözü Campbell'a bırakmak yerinde olur: "Kahramanın yolculuğu, bir takım erkek ya da kadın, insan ya da hayvan kişileştirmelerinin yardımıyla kaynağa ulaşınca sona erer. Kahramanın, serüvenin yaşam değiştiren gezisinden dönmesi gerekir. Monomitosun biçimi olan tam çevrim, kahramanın bilgelik özdeyişlerini, Altın Post'u ya da Uyuyan Prenses'i insanlar dünyasına geri getirmesini gerektirir. Ancak böylece ödül; topluluğun, ulusun, gezegenin ya da on bin dünyanın yenilenmesini sağlayabilecektir."[42]

Arayışın sonu gelip ödül kazanılınca öykü sona ermez. Kahramanın geri gelmesi ve gerçekleştirdiklerinin sonuçlarını görmesi gereklidir. Ödül olarak ne elde ettiyse onu kullanmalı, uğruna yolculuğa çıktığı sorunun çözüldüğünü görmelidir. Ne var ki kahramanın seçeceği iki yol olabilir; ya geri dönmeyi reddedecektir ya da kabul edip eve dönene kadar gerçekleşecek yeni bir dizi arketipik aşamayı geçecektir.

Dönüş Yolu

Haydi, eve dönelim Debbie.

Ethan Edwards, *The Searchers* (*Çöl Aslanı,* 1956)

Ateşten gömlek aşamasının dersleri özümsenip ödüller kutlandıktan sonra kahraman yeni bir seçimle karşı karşıya kalır: ya özel dünyada kalacaktır ya da geriye, gündelik yaşamına dönecektir. Çoğu kahraman başladığı yere dönmeyi ister. Psikolojik düzeyde ele alınırsa dönüş aşaması, kahramanın özel

dünyada öğrendiklerini normal yaşantısında kullanma arzusunu temsil eder.

Kahraman, yolculuğu tamamlamak için kendini bir kez daha feda etmeli ve gündelik dünyaya dönüş yoluna düşmelidir. Özel dünyada kazandığı başarı kahramanın dönüşünü güçleştirebilir. Tıpkı eşiği aşma aşamasındaki gibi, dönüş yolu da kahramanı, gündelik dünyanın eşiğine doğru itecek değişik ve "kritik" bir olaya gerek duyar.

Öyküyü özel dünyanın derinliklerinden çıkaracak olan "kritik" olay, olayların akışını kökten değiştiren yeni bir gelişme ya da yeni bir bilgi olabilir. Kritik olay, temel dramatik soruyu yeniden kurgulamalı, tehlikeleri bir kez daha vurgulayarak, kahramanı eyleme sürüklemelidir. Tüm önemli dönemeçlerde olduğu gibi, dönüş yolunu açan eylem, öykünün yönünü değiştirebilir. Kahraman, *Thelma and Louise*'deki (*Thelma ve Louise*, 1991) gibi, kendisini özel dünyanın dışına kovalayacak bir güce gerek duyabilir. *Aliens*'ta ya da *Goldfinger*'da olduğu gibi saatli bomba, yok edici tehditini tıklamalarla sürdürür, gündelik dünyada artık ölüm kollarını sıvamıştır. *Kayıp Hazine Avcıları*'nda olduğu gibi gölge, iksiri ele geçirmiş, dünyayı mahvetmek üzeredir ve mutlaka durdurulmalıdır.

Nerdesin Be Birader? filminde Ulysses ve Penny, tekrar evlenmeyi tasarlarlar. Penny, ilk evliliklerindeki yüzüğünü takmak için ısrar eder (kritik olay). Yüzük, eski çiftlik binasındadır. Ama aynı yerde kahramanı bekleyen bir de tuzak vardır.

Öte yandan "kritik" olay, kahramanın vermesi gereken içsel-duygusal bir yargı da olabilir. Komedilerde kahraman, değişik ve çelişen yolculuklardan birini seçmeli, ötekini feda etmelidir (*Bazıları Sıcak Sever*). Serüven ya da aşk filmlerinde kahraman, kendi kişisel Sevgi Yolculuğu'yla Yüce Amaçlı Yolculuk arasında seçim yapmak zorunda kalabilir (*Güzel ve Çirkin*).

Campbell, Dönüş Yolu'nu dört alt aşamaya ayırır: Dönüşün Reddi, Büyülü Kaçış, Kurtuluş ve Eşik Dövüşü. Bu aşamalardan biri, birkaçı ya da tümü birden gerçekleşebilir.[43]

Dönüşün Reddi

Git! Hiç umrumda mı? Git de gör, dışarda ne varmış. Sinema değil, gerçek hayat bu. Geri döneceksin. Sözümü unutma, geri döneceksin.

Monk, *The Purple Rose of Cairo* (*Kahire'nin Mor Gülü*, 1985)

Kahraman kimi zaman, elde ettiği ödülle özel dünyada kalmayı isteyebilir. Belki de değişen kahraman kendi eski dünyasını kabullenemeyecektir, dönerse kendini eğreti hissedecektir. Ya da beraberinde getirdiği iksirin, gündelik dünyaya layık olmadığını düşünecektir. Bu durumda kahraman, dönüşü reddeder ve bir "simgesel ölüm" durumuna girer. Ne var ki gerçek bir reddediş çok ender görülür, çoğunlukla dönüşün çağrısına karşı koymak olanaksızdır.

Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith'te (*Yıldız Savaşları: Bölüm 3- Sith'in İntikamı*, 2005) Anakin, Padme'nin kaçması için yaptığı bütün yalvarışlara direnir ve kalmayı ister. Harry Potter Hogwarts'ta ders yılı bitince, Muggle dünyasına, Dursley'lerin yanına dönmek istemez. Orada Harry'ye kötü davranırlar; oysa Hogwarts'ta Harry, özel bir kişidir ve saygı görür. Yine de ne olursa olsun Dursley'lerin evine döneceğini bilir. Aladdin, Jafar'ı alt eder ve Prenses Jasmine'e doğruyu söyler. Kendi korkularını alt etmeyi öğrenmiştir. Ama kendi eski gündelik yaşamına dönmez. Prenses'le evlenip kendine yepyeni bir dünya kurar.

Asıl soru şudur: Kahraman bir tanrı olmuşsa, *Ambrosia*'dan içip, büyük ödüle kavuşmuşsa, neden olağan dünyaya dönsün ki? *Yıldız Savaşları: Bölüm 4- Yeni Bir Umut*'ta böyle bir soru hiç gündeme gelmez. Luke, savaşı sağ salim bitiren dostlarıyla birlikte olmaktan çok mutludur. Tüm *Yıldız Savaşları* serisinin sonunda, hâlâ öyküde sağlama bağlanması gereken bazı uçlar boşta kalmıştır. Son Jedi olarak Luke'un önünde bir gelecek vardır. Sonuncu Jedi olarak kalmak istemiyorsa, örgütü yeniden toparlaması gereklidir. Luke, hiçbir zaman olağan yaşama geri dönemeyecektir.

Yüzüklerin Efendisi için durum biraz değişiktir. Birer kahramana dönüşen Frodo ve Sam, Gondor'da uzun süre kalırlar ve Shire'a dönüşlerini geciktirirler. Bu durum, Shire'ı özlemiş olmalarına karşın, özünde, dönüş için bir isteksizlik duyduklarına işaret eder. Frodo çok değişmiştir, dönüşü kabullenmeyişi

şu sözlerinde açıkça sezinlenir: "Shire'ın kurtulması için çalıştım ve kurtuldu ama benim için değil." Frodo, Shire'da kalamaz, Arwen'in çağrısına uyar ve batıya, denize, Elfler'le birlikte Elvenhome'a gider.

Frodo'nun reddedişi, yüzüğü yok etmeden önceki bölümlerde bile görülür. Umutsuzluğun ağırlığı altında ezilen Frodo, sürekli olarak Sam'a, dönüş yolculuğunu hesap ederek yiyecek ayırmasının gereksiz olduğunu söyler. Frodo, dönüşü değil, yüzüğü yok ettikten sonra, dağda yatıp ölmeyi düşünür. Gerçekten yüzük yok olduktan sonra, Sam ve Frodo dönüşlerinin olanaksız olduğunu, kaderlerinin yanardağ patlamasında ölmek olduğunu kabullenirler.

Büyülü Kaçış

Düşman, iksiri çalmayı başaran kahramanın üzerine, elinde ne var ne yoksa, her şeyiyle son kez saldırır; zira yenilgiye uğramış, aldatılmıştır. Rakiplerin gazabını ancak kahramanın yok edilmesi giderebilecektir. Kahraman, iksiri çalmış, ödülü elde etmiştir ama düşman güçler tümüyle yok olmamıştır. Kendini emniyete almak isteyen kahraman, geriye kalan kötüleri ortadan kaldırarak, bir an önce gündelik yaşama dönmelidir.

Kahraman artık, eskisi gibi çaylak değildir, bu aşamaya ulaştığında ilk durumuna göre oldukça değişmiştir. Kaçış süreci, kahramanın kendine güveni ve yürekliliğiyle süslenecektir.

Aladdin, Prenses Jasmine'le tam evlenmek üzereyken, Sultan olmak isteyen Jafar lambayı çalar. Dev bir yılana dönüşen Aladdin, Jafar'la son kez dövüşmek zorundadır. Harry Potter da Professor Quirrell ve Lord Voldemort'la karşı karşıya kalır. Harry, yeterince cesaret gösterip de ellerini Quirrell'in yüzüne değdirince, düşman yavaşça kaybolur; Harry'nin ellerindeki güç, annesinin sevgisinden kaynaklanır. Kül olan Voldemort bu sevgi gücüne karşı koyamaz, son çatışmayı da Harry kazanır.

Kimi zaman "büyülü kaçış" diye anılan bu süreç, ödülün ele geçirilmesi kadar heyecanlı ve tehlikeli olacaktır. Kaçış sürecinde hep bir zamansal gerilim yaşanır; kaçışlar daima son anda gerçekleşir, böylece saatli bombanın tik takları dramatik kurguya katkı sağlar. Aslında *Yıldız Savaşları* dizisinde, sık sık patlayan bir uzay gemisinden son anda kaçış sahneleri yaşanır. Birinci, dör-

düncü ve altıncı bölümlerde bu tür kaçışlar vardır. Luke, *Yıldız Savaşları: Bölüm 4-Yeni Bir Umut*'ta patlayan Ölüm Yıldızı'ndan son anda kaçar.

Yüzüklerin Efendisi'nde kaçış tam anlamıyla "büyülü"dür; hatta bu kaçışa "uçuş" demek daha doğru olur. Gandalf, Kartal Gwaihir'den, Orodruin'e uçmasını ve Frodo'yla Sam'i kurtarmasını ister. Patlamakta olan Orodruin'den yayılan lavlar kahramanlarımızı yakmak üzeredir. Kartal, ısı ve gazlar yüzünden bayılan Hobbitler'i son anda alıp kesin bir ölümden kurtarır ve kuzeye doğru uçurur. Benzer bir büyülü kaçış-uçuş da *E.T.*'de gerçekleşir: Elliot ve E.T. bisikletleriyle göğe yükselirler ve mehtabın önünden süzülerek geçerler.

Kurtuluş

Tam çıktığımı sandığımda, beni tekrar içeri çekiyorlar.

Michael Corleone, *Baba: Bölüm 3*, (1990)

Kahramanın gücü iyice tükenmiş, kaderinin en zor, en karanlık anına varmıştır; doğaüstü yardımın önceden sağlamış olduğu armağan (tılsım, muska vb.) son bir güç sağlar ya da beklenmedik bir destek aniden kahramana can katar. Kurtuluş, çoğunlukla eşiğe ulaşmak için son gayreti simgeler. Kurtuluş, bir anlamda, son anda ulaşan doğaüstü bir yardımdır: Kızılderililerin son ölümcül saldırısı sırasında, uzaktan boru sesi duyulur ve Mavi Ceketliler yardıma gelir.

Les Choristes (*Koro*, 2004) filminde öğretmen Mathieu (Gérard Jugnot) gösterdiği çabaların karşılığını alamamış, okuldan kovulmuştur. Yenilgiyi kabullenmiş, yıkılmış bir halde otobüse binerken, son anda gelen küçük Pépinot (Maxence Perrin) Mathieu'nün başarısını, tüm çabalarının yerini bulduğunu kanıtlar.

Belki de birileri, bu son anda gelip kahramanı kurtarmalıdır (Kırmızı Başlıklı Kız'ı kurtaran avcı gibi); ödüle ulaşmak kahramanın tüm gücünü tüketmiştir, artık yardıma gerek duyar. Bu destek, kimi zaman kahramanın egosunu şişirmek biçiminde de olabilir. Kendini toparlayacak ve kurtulmayı başaracaktır; çünkü o ana kadar çok işler başarmıştır ve manzaranın tümünü görüp ne olup bittiğini tam olarak kavramıştır.

Harry Potter ve Felsefe Taşı'nda, Kelid Aynası (Dilek Aynası), aynaya bakana ne dilerse onu gösterir. Harry, bu ayna sayesinde Felsefe Taşı'nı cebine koyar; bu hepimiz için çok da iyi olur, yoksa ayna yanlış ellere düşecek ve kötüler ölümsüz olabilmek için aynayı kullanacaklardır. Ayna, Harry için son anda ulaşan yardımı simgeler.

Yıldız Savaşları: Bölüm 5-İmparator'dan esaslı bir örnek, Bulut Kent'te Leia'nın, Darth Vader'la dövüşürken boşluğa düşen Luke'u son anda kurtarmasıdır. Benzer şekilde, "*Hobbit*'te, Beş Ordu Savaşı sırasında Goblinler'le Warglar saldırınca, her şey yitirilmiştir. Ancak son anda Kartallar ortaya çıkar ve Tolkien'in klasik bir *deus ex machina** düzenlemesiyle işler yoluna girer."[44] Kartal figürü, *Yüzüklerin Efendisi*'nin en sonunda da işe karışır; yalnızca "büyülü" kaçış anlamında değil, son anda ulaşan yardım olarak da kendilerini savunacak güçleri kalmayan Hobbitler'i kurtarır.

Eşik Dövüşü

Stalag 17'den hiç kimse canlı olarak kaçamadı.

Oberst von Scherbach, *Stalag 17* (1953)

Dönüş aşamasında, bir kez daha eşik geçişi yaşanacaktır. Eşik nöbetçileri yalnızca kahramanın serüvene atıldığı noktada görünmezler, aynı zamanda kahramanın güvenli bir biçimde geri dönmeye çabaladığı zaman da ortaya çıkarlar. Üstelik bu seferki eşik nöbetçilerini aşmak öncekiler kadar kolay olmayacaktır. Önceki eşik nöbetçileri kahramanın bu özel dünyaya girmesine engel olmaya çalışırlarken, bu seferkiler kahramanın evine dönmesine engel

---

* Deus ex machina: Eski Yunan tiyatrosunda kimi kez çözülmez görünen sorunlar bir tanrının işe karışmasıyla sonuca bağlanırdı. Çözümü sağlayan tanrı, sahneye karmaşık bir düzenekle gelirdi. Bu düzenek (makine) sayesinde gelen tanrıya *deus ex machina* adı verilirdi. Bu terim, yazarın yapıtında içinden çıkılmaz bir duruma düştüğü zaman beklenmedik ve çoğunlukla da mantıksız bir çözüm yarattığı haller için günümüzde de kullanılır. Süvari alayının gelivermesi ya da yoksul kahramanın aniden bir mirasla zenginleşmesi, çoğu kez *deus ex machina* olarak anılır.

olmakla görevlidirler. Kahraman bir kez daha dövüşmek zorundadır. Örneğin, Iason ve Argonotlar, Altın Post'la birlikte kaçarlarken peşlerine kızgın Kral Aetes'in önderlik ettiği iskeletler ordusu düşer.

Sherlock için dönüş eşiği fiziksel bir engel değildi; muhtemelen İngiltere'ye huzur içinde trenle dönmüştü. Ama Moriarty'yi öldürdükten sonra, üç yıl boyunca evine dönememiş, dünyayı dolaşmak zorunda kalmıştı. Holmes'ün dönüş eşiği, Londra'ya dönüp yaşamını dedektif olarak sürdürme kararını vermekti. Neden üç yıl boyunca bekledi? Bu sürede neler yaptı? Bunları yanıtlayacak veriler yok. İlginç olan bir başka konuysa, bu süre içinde, hiç kimsenin Holmes'ü merak edip aramamış olmasıdır.

Yüzüklerin Efendisi'nin pek benzeri olmayan, oldukça değişik bir dönüş eşiği vardır. Arayış sona erip ödüller elde edildikten sonra, öykü yeni bir gerilim sürecine girer; Hobbitler, eve dönebilmek için, ayrılırken geçtikleri eşiği yeniden aşmak ve bir dizi değişik nöbetçiyle uğraşmak zorunda kalırlar. Ancak eşik nöbetçileri bu kez doğrudan kendi dostları olan Shire'lı Hobbitler'dir. Kahramanlarımızın yokluğunda Shire'da işler tersine dönmüş, Sharkey adında bir bela Hobbitler'in başına geçmiş, bir korkaklar sürüsüne dönüştürdüğü Shire halkını despotça yönetmeye başlamıştır. Kahraman Hobbitler, bu kez eşiği, Buckland Kapısı'nda zorla geçerler; önlerinde tek bir savaş kalmıştır: Shire'lıları ayaklandırarak, kendi topraklarında kök salmaya başlamış olan kötülüğü yok ederler.

Kahraman, yolculuk sırasında elde ettiği ödülle (ya da bilgelikle) geri gelip, ödülü çevresindekilerle paylaşmak istediğinde, ötekilerin ona hiç aldırmadığını, kendisine pek kulak vermediklerini görebilir. Yapılan yolculuk adeta boşa gitmiş gibidir. Bu, dönüş eşiğini aşarken kahramanın göze alması gereken bir risktir; arayışın sona erdiğini, özel dünyanın kapılarının tamamen kapandığını ve kahramanın başlangıçta ardında bıraktığı eski dünyaya döndüğünü kanıtlar.

Yüzüklerin Efendisi'nde Shire'a dönen Frodo'yu, sıradan Hobbitler anlayamazlar; hatta yanlış anlarlar. Merry ve Pippin'le daha çok ilgilenirler; evlenen ve Hobitton'ın yöneticisi olmayı başaran Sam'le gurur duyarlar. Ama Frodo yalnız kalır, toplumdan soyutlanır; Yüzük Taşıyıcılığı nedeniyle öylesine değişmiştir ki artık Shire'a ait değildir. Kimse gerçekten onun başından neler geçtiğini bilemez; doğuda Gondor Kralı'nın yakın dostu ve bir kahramandır ama Shire'da bunu kimseler bilmez.

Diriliş

Diriliş, kahramanın ölümle en tehlikeli buluşmasıdır. Bu son ölüm kalım sınavı, kahramanın sonuna dek dayandığını, elde ettikleriyle birlikte artık gündelik dünyaya geri dönmeyi becerebileceğini ortaya koyacaktır.

Bu sınav ya da diriliş, kahramanın ölüm ülkesinden kurtulmasından sonra yaşaması gereken bir dönüşüm ve arınmadır. Kahraman, yeniden doğmuş ve yolculuk boyunca karşılaştığı karakterlerden edindiği öğütler ve bilgilerle kendi olağan kişiliğini dönüştürebilmiştir.

Diriliş, fiziksel bir sınav olabilir; kahramanla gölge arasındaki son kapışmayı içerebilir; ne var ki dönüş yolunun saatli bombası tik taklarını sürdürür ve son dövüş, kahramanın yaşamından çok daha fazlasına mal olabilir. Başka yaşamlar ya da bütün dünya tehlikededir ve kahraman, artık kahraman statüsüne ulaştığını kanıtlamalı, olağan dünya uğruna kendini feda etmeyi göze almalıdır.

Sayısız filmlerinde James Bond için diriliş, hep Q tarafından armağan edilen aygıtlardan birini kullanarak dünyayı yok edecek bombayı işlemez duruma getirmek uğruna, zamana karşı bir yarıştır. Butch Cassidy ve Sundance Kid gibi trajik kahramanlar kendilerini bir tuzağa sıkışmış olarak bulabilirler ve son büyük değişim için ileri atılabilirler.

Dostlar yardıma koşabilir, son anda kurtarıcı rolüne soyunabilirler; ama kurban törenini ve arınma ritüelini yaşaması gereken, yine de kahramanın kendisidir. Kahraman, *Yıldız Savaşları*'nın Luke Skywalker'ı olarak, Ölüm Yıldızı'na son darbeyi indirmeli ya da *Sleepless in Seattle*'daki (*Sevginin Bağladıkları*, 1993) gibi elini uzatıp "büyülü" aşk iksirini kabul etmelidir.

Diriliş sahnesinde kahraman, edindiği yeni bilgileri kullanma ve böylece doğrulama fırsatını bulur. Özel dünya, kahramanı tümüyle yeni bir kişiliğe kavuşturmuştur.

Witness (*Tanık*, 1985) filminde Harrison Ford'un canlandırdığı karakter, eski kişiliğinde olsa ateşlemekte tereddüt etmeyeceği silahını, geçirdiği değişimden sonra indirmeyi başarır. Diriliş, kahramanın tutum ve davranışlarında büyük değişimler yaratabileceği son fırsattır. *Oz Büyücüsü*'nün sonuna doğru, Teneke Adam, Dorothy'ye neler öğrendiğini sorar. Dorothy, "Yüreğimin arzuladıklarını kendi bahçemde bulmayı," diye yanıtlar. *Romancing the Stone*'

da (*Amazon'da Fırtına*, 1984) Joan Wilder, "umutsuz" bir romantikten, "umut dolu" bir romantik olmaya terfi eder.

Aşk Mevsimi filminde umutları tükenmiş olan Ben, Elaine'in düğününün yapıldığı kiliseye, bir sürü engeli aşarak son anda yetişir. Elaine, evet demek üzeredir. Ben, balkon camını kızgınlıkla kırar. Elaine, evleneceği adamla sevgilisi arasında kalmıştır. Ailesinin Ben'e olan hıncını gören Elaine, başkaldırıyı seçer ve böylece Ben'in dirilişini sağlar.

Diriliş, Kahramanın Yolculuğu sürecindeki en ezoterik, en gizemli aşamadır; bir ölümlünün, aşkın ölümsüzler dünyasına ulaşmasını simgeler. Kahraman, ölüp yeniden dirilen, "öbür tarafa" gidip geri gelen kişidir; her iki dünyayı da tanımış her ikisinde de var olabilmiştir. Ölmeden ölümü tatmış, iki kez doğmayı başarmıştır: işte bu yüzden kahraman, Campbell'ın adlandırdığı gibi, *Master of the Two Worlds*, yani "iki dünyanın hakimi" olarak anılır.[45]

Kahraman, kendi iç ve dış dünyalarını, tinsel ve özdeksel varoluşunu dengeye getirdikten sonra aşkınlığa ulaşır; her iki alana da egemen olur. *Yıldız Savaşları*'nda Luke, karanlıkla aydınlık arasında denge oluşturur; ikisi arasındaki ince çizgide yol aldıktan sonra, nihayet aydınlığa sarılır. Hem bir Jedi olmuştur hem de sıradan bir kişi olarak kalabilmiştir. Eski zamanların Jedi'larından farklı olarak, Luke, bir Jedi manastırının koruması altında ömür boyu süren ve farklı öğretmenlerin sunduğu bir eğitimden geçmemiştir. Luke farklıdır; kendi karanlığıyla yüzleşebilmiş, güç kullanımında ustalık kazanmış sonuncu Jedi'dır.

Yüzüklerin Efendisi'nde iki dünyada da (özel ve olağan dünyalarda) egemen olan asla Frodo değildir; Sam ya da Merry ve Pippin, iki evrene de hükmetmeyi başarırlar; Shire'a dönmüşler ve her zaman yeterince zevk aldıkları yaşamlarını sürdürmüşlerdir. Ama Frodo bunu becerememiştir. Zavallı Frodo, ne yazık ki yolculuktan sonra asla toparlanamamış, Orta Dünya'yı terk etmek zorunda kalmıştır. Yüzük Taşıyıcısı'nın yazgısı budur.

Aladdin, Jafar'ı öldürünce korkularını nasıl alt edeceğini öğrenir; Prenses'e kendi hakkındaki gerçekleri söyleyince, yalancılığın ezikliğinden kurtulur. Bu değişimler, hem Aladdin'e hem de çevresindekilere, barış ve huzur verir.

It's a Wonderful Life (*Şahane Hayat*, 1946) adlı filmde George Bailey, şirketini kurtaracak parayı bulamayınca intiharın eşiğine gelmiştir: "Keşke hiç doğmamış olsaydım," der. Bunun üzerine melek Clarence, Bailey'ye hiç dün-

yaya gelmemiş olsa, hayatın nasıl olacağını gösterir. Bu, George'un hayatını sorgulamasıdır ve George için tam anlamıyla ölümle yüzleşmedir. Sonunda George, eğer kendisi hiç yaşamamış olsa, kasabadaki herkesin hayatının berbat olaçağını anlar. Demek ki George diğerleri için yararlı bir kişi olmuştur. Ölümle yüzleşen ve intiharın eşiğinden dönen George, artık kendini tanımıştır. Bu George'un dirilişidir.[46]

Tüm inisiyasyon çabalarının anlamı budur. Kişi, zorlu tinsel değişimler sonunda, kişisel sınırlamalarına, çekişmelerine, umut ve korkularına olan bağımlılığını terk eder; yeniden doğuş için gereken öz kıyıma karşı duramaz ve böylece nitelikleri yeterli gelişmeye ulaşır, yeniden doğuşun büyük anı için hazır olur. Kişisel tutkulardan arınmış olarak artık yaşam için çabalamaktan vazgeçer; istekle ve bilinçli bir biçimde, kendini olup bitenlere bırakır. Kahraman, hem tinsel hem de özdeksel dünyada bilgeliğe ulaşmıştır.

Butch ve Sundance, yaralı olarak bir binada kıstırılmıştır. Sayıları yüzlere varan Bolivya polisi çevrelerini sarmıştır. Kahramanlar, dışarıda kendilerini bekleyen kesin ölümü bir türlü kabullenmezler. Butch'un harika bir fikri vardır: Avustralya'ya gitmek. Sonunda Butch ve Sundance, çarpışmaya hazır olarak, binadan dışarı koşarlar. İkisinin dondurulmuş görüntüsünün ardından silahların yoğun gürültüsü işitilir. Ölümleri kesindir, görüntü giderek sepya rengine bürünür; ve Butch Cassidy ve Sundance Kid efsanesinin doğuşunu müjdeler. Efsane olarak ölümsüzlüğe kavuşmuşlar, böylece yeniden doğmuşlardır.

Müfreze'nin sonunda Taylor, büyük kanlı çatışmalar sonucunda mezbahaya dönüşen cangıldan, bir helikopterle göğe doğru yükselirken, diriliş sürecini yaşar. Yolculuğun sonuna ulaşan Taylor, savaşın anlamsızlığından, kendisini ve ilkelerini yenilemeyi becermiş bir kişi olarak dirilir. Yeniden kavuştuğu olağan yaşamında artık bu bilinçle yaşayacaktır.

Baba'nın son sahnesinde Michael'ın yolculuk sonunda nasıl dönüşüme uğradığını görürüz. Karısı kapı aralığından Michael'ın bir "Baba" olarak saygıyla selamlanışını izler. Kapı yavaşça kapanırken, diriliş tamamlanmış, Don Michael Corleone gücü devralmıştır.

Jung'a göre "diriliş" (*resurrectio*), yeniden doğuş biçimlerinden biridir. Diğer yeniden doğuş biçimleri "ruh göçü" (*metempsychosis*), "yeniden bedenlenme" (reenkarnasyon) ve sözcüğün tam anlamını taşıyan "yeniden doğuş" (*renovatio*) olarak sıralanabilir. Ayrıca bir de Eleusis Gizemleri'nde olduğu

gibi, bir inisiyasyon törenine katılım sonucunda sağlanan dolaylı dönüşüm de sayılabilir. Dirilişin anlamı, insan varoluşunun ölümden (ya da ölüm sanılan bir durumdan) sonra yeniden ortaya çıkmasıdır. Bunun en yetkin örnekleri olarak İsa, Krişna, Rip van Winkle ve Yedi Uyurlar (Ashab-ı Kehf) verilebilir.

Jung için yeniden doğuş sürecinin anlamı şudur: "Her kim mağaraya, kendi içinde taşıdığı derinliklere ya da bilincin dışındaki karanlıklara girerse, kendini bir dönüşüm sürecine kapılmış olarak bulur. Bilinç ve bilinçdışı içerikleri arasında bağ kurar ve böylece kişiliğinde kökten bir değişim olur. Hem bilincin hem de bilinçdışının (iki dünyanın) egemenliğine ulaşır."[47]

İksirle Dönüş

İnsanın evi gibisi yok!

Dorothy, *The Wizard of Oz* (*Oz Büyücüsü*, 1939)

~

Geri geleceğim!

The Terminator, *The Terminator* (*Yok Edici*, 1984)

Kahraman, yeniden doğmuş, yeni bir yaşama başlıyormuş gibidir. Sınavları geçip evine dönmüş, başkalarıyla paylaşacağı bir ödülü, olağan dünyanın dengesini düzeltecek bir çareyi de yanında getirmiştir. İksirle dönüşün anlamı, kahramanın kendi gündelik yaşamına uygulayacağı yeniliklerin, yolculuk boyunca öğrenilen derslerin var olmasıdır.

İksirle Dönüş aşaması, filmin izleyicilerin duygularına hitap edebileceği son fırsattır. Herkes hak ettiğine kavuşmalı, iyilerin ödülleri ve kötülerin cezaları net olarak verilmelidir. Öyküde karanlıkta kalan konular aydınlanmalı, kimsenin aklında yanıtlanmamış soru kalmamalıdır.

Holmes sonunda, Profesör Moriarty'yi öldürür, bütün çetesini dağıtır ve Moriarty'nin baş yardımcısı Moran'ı da yakalar. Holmes, bir kez daha Londra'nın, hem iyilerin hem kötülerin Londrası'nın tek hakimi olmuştur. Dedektiflik kariyerini ve İngiliz adaletine hizmetlerini sürdürür. Karşısına bir daha Moriarty gibi bir gölge asla çıkmayacaktır. Ünü yayılmaya devam eder. On

yıl daha gerçek anlamda "kendi kenti" olan Londra'da görev yaptıktan sonra emekli olur ve *The Whole Art of Detection* adlı kitabını yazmaya koyulur.

İksirle dönüş, Kahramanın Yolculuğu'nun son ödülüdür. Kahraman dirilmiş, arınmış ve gündelik dünyaya yeniden kabul edilmeyi hak etmiştir; yolculuğun iksirini başkalarıyla paylaşacaktır. Gerçek kahraman, iksiri başkalarıyla paylaşır ve ülkesinin, halkının yaralarını sarmayı bilir. Şimdi kutlama ve eğlence zamanıdır. Kahraman artık zaferinin keyfini yaşayabilir, dostlarıyla geride kalan macera günlerini anabilir.

Luke kendini kurtarmış, İmparator ölmüş ve isyancılar yeniden cumhuriyet kurarak evrene barışı getirmiştir. Frodo, olanaksızı başarmış ve hayatta kalmıştır; bir Elf olmamasına karşın Elfler'le birlikte Elvandar'a yelken açabilmesi Frodo'nun elde ettiği özgürlük, yani iksirdir. Shire'da, Gondor ve Rohan' da, her yerde barış ve huzur vardır. Elfler'in ve büyünün çağı kapanır, insanların çağı başlar. Tüm Orta Dünya'da mutluluk egemendir, çünkü artık geri gelip herkesi köle edeceğinden korkulan bir gölge kalmamıştır.

İksir, büyük bir define ya da büyülü bir ilaç olabilir; aşk, bilgelik ya da yalnızca deneyim olabilir. Yolculuk trajik bir biçimde son bulsa da kahramana iksiri sunabilir; *Yurttaş Kane* örneğindeki gibi, kendimizi ve dünyamızı daha iyi kavrama, izleyicilere daha üstün bir bilinç düzeyine ulaşma fırsatını verebilir. Kahraman, iksirin yararını, fiziksel ya da duygusal bir yarayı iyileştirmekle, korkulan ve kaçınılan görevleri yerine getirmekle gösterebilir. Dönüş, yolculuğun sonunu kutlar, ödüllerin ve cezaların dağıtıldıkları bir dönemin başlangıcını belirler.

Bazıları Sıcak Sever'in sonundaki kaçış, Joe ve Jerry'yi Osgood'un teknesine ulaştırır. Sugar peşlerinden yetişir. Osgood, tekneyi sahilden uzaklaştırırken, kadın giysilerinden sıyrılan kahramanlar gerçek kimliklerini açığa çıkarırlar. Herkes aşka kavuşmuştur; hem zaten, "Kimse mükemmel değildir!"

İksirle dönüş, yolculuğu tamamlar ve gündelik dünyanın dengesini düzeltir, düzeni yerine getirir. Kimi zaman film, bittikten sonra üzerinde düşünülecek sorular ve belirsizlikler bırakabilir. Bunlar öykünün izleyici üzerindeki etkisini sürdürmesini sağlar. Çoğu öyküde iksirle dönüş, yolculuğun çemberini kapatır. Tüm ipler bir yerlere bağlanmış, denge yeniden kurulmuştur ve kahraman, gerçekleştirdiği yolculuğun etkisini sonsuza dek taşıyarak, yeni bir yaşama daha güçlenmiş olarak başlar.

Örneğin, *Harry Potter ve Felsefe Taşı*'nın sonunda Harry, Lord Voldemort hakkında birçok bilgi edinmiş, en büyük rakibini tanımaya başlamıştır; artık Voldemort'tan hiç korkmuyordur. Kaçınılmaz olarak onunla yeniden karşı karşıya geleceğini bilir. Yeni bir dövüşe ve Voldemort'u kesin olarak alt etmeye hazırlanmalıdır. Harry, güçlü ve kararlıdır. E.T. de filmin sonunda artık güvende, ailesiyle birliktedir. Yolculuğu ona yeni bir dost kazandırmıştır. Bir iksir de Elliott için vardır. Eskisi kadar yalnız hissetmez kendini, E.T.'yle dostluğu sonucunda Elliott'ın ailesi yeniden ve daha güçlü biçimde birleşmiştir.

Kahraman, ölüm korkusunun ötesine geçmeyi, yolculukta edindiği bilgelikle yaşamını sürdürmeyi öğrenmiştir; aralarına döndüğü insanlardan daha bilge, daha yüreklidir. Bu nitelikleri yüzünden kendi toplumu için bir önder olmuştur.

Şahane Hayat'ın sonunda, intihardan vazgeçen, kendini tanıyan ve böylece dirilen George, evine döner. Eve gelen polislerin onu tutuklamak istemesi George'u hiç etkilemez; çünkü o artık kim olduğunu, nasıl anlamlı bir yaşama sahip bulunduğunu anlamıştır. Ailesiyle vedalaşır ve polislerle beraber evden çıkmaya hazırlanır. Tam bu sırada kasabalılar, George'un evine doğru gelirler. Onlara yardımı dokunan George'u böyle bir durumda yalnız bırakmak istememişler ve aralarında para toplayarak George'a getirmişlerdir. Böylece George tutuklanmaktan kurtulur. Bu, George'un hayatta kalmasını sağlayan en büyük iksirdir.[48]

~

Muad'Dib'in, ayak izi bırakmadan yürüdüğümüz
o diyara doğru bir yolculuğa çıktığını söyleriz.
-Kizara İnancına Giriş

Frank Herbert, *Dune Mesihi*[49]

Yolculuğun sonunda kahraman, dünya üzerindeki her varlığın ölümle iç içe yaşadığını öğrenir; yeni bir yaşamın doğması için, eski benliğin ölmesinin gerekli olduğunu anlar. Kahraman, gelecekten, bir sonraki anın getireceği ölüm ve değişimden korkmaması gerektiğini, basitçe "var olma"yı öğrenir; Hamlet'in ünlü tümcesinin anlamını kavrar.

Aladdin, fiziksel ve duygusal korkularından sıyrılmıştır. Düşmanla korkma-

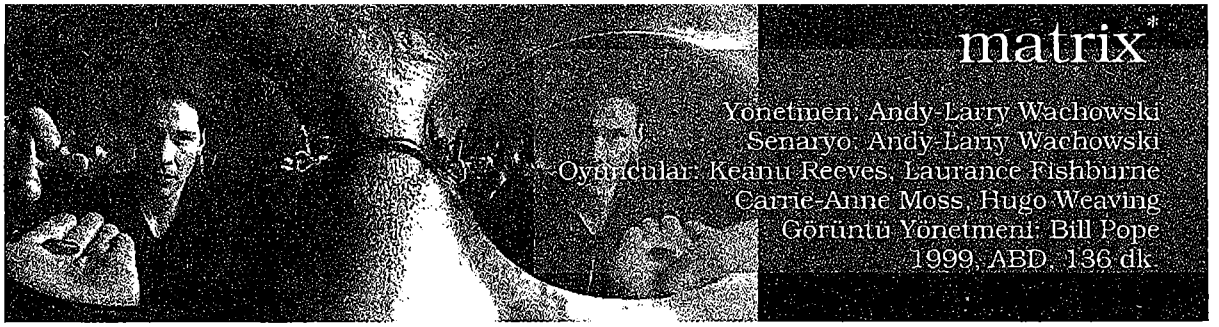
dan mücadele etmeyi, hiç çekinmeden doğruyu söylemeyi öğrenmiştir. Bu öğrendikleri Aladdin'i özgürleştirir. Lambanın cini de iksirden payına düşeni alır. Aladdin, yaşamını o güne dek bir köle olarak sürdüren cini de özgür bırakır.

Kahramanın yolculuğu sona ermiştir. Kahraman, kendi olağan yaşantısına dönmüştür. Ama bir yerlerde tüm tehlikelere değen bir başka iksir daha vardır.

Notlar:

1. Jacques Attali, *Labirentin Tarihi*, çev. Selçuk Kumbasar, Okuyanus Yay., İstanbul 2004.
2. Stuart Voytilla, *Myth and the Movies*, Michael Weise Productions, 1999, s. 1.
3. Christopher Vogler, *The Writer's Journey, Mythic Structure for Writers*, Michael Weise Productions, 1998, s. 13.
4. Stuart Voytilla, *a.g.e.*, s. 14.
5. Christopher Vogler, *a.g.e.*, s. 39.
6. Stuart Voytilla, *a.g.e.*, s. 14.
7. Stuart Voytilla, *a.g.e.*, s. 14.
8. Christopher Vogler, *a.g.e.*, s. 43.
9. Jung, *Two Essays on Analytical Psychology, Collected Works, Vol. 7*, Princeton University Press, Princeton, 1953-1979, s. 389.
10. Stuart Voytilla, *a.g.e.*, s. 14.
11. Stuart Voytilla, *a.g.e.*, s. 15.
12. Stuart Voytilla, *a.g.e.*, s. 15.
13. William Shakespeare, Bir Yaz Gecesi Rüyası, Çev. Bülent Bozkurt, Remzi Kitapevi, İstanbul 1995.
14. Stuart Voytilla, *a.g.e.*, s. 8.
15. Sir Thomas Mallory, *Arthur'un Ölümü*, çev. Mina Urgan, Sel Yayıncılık, İstanbul 2004.
16. Joseph Campbell, *The Hero With a Thousand Faces*, Harpercollins Fontana, Londra 1993, s. 52.
17. Michael F. Haspil, "Taking the Hero's Journey", *Apocalyptic Productions*, [www.apocprod.com].
18. *A.g.m.*
19. Bob Byme, "The Thousand-and-First Hero", [www.holmesonscreen.com/ hero.htm].
20. Michael F. Haspil, *a.g.m.*

21. Joseph Campbell, *a.g.e.*, s. 49-50.
22. J.R.R. Tolkien, *Hobbit*, çev. Esra Uzun, Altıkırkbeş Yayın-Mitos Yayıncılık, İstanbul 1996, s. 15.
23. L. Frank Baum, *The Wonderful Wizard of Oz*, Harper Collins, Londra 2000.
24. Arthur Miller, *Satıcının Ölümü*, çev. Emre İzat, Mitos Boyut Yanınları, İstanbul 2002.
25. Harper Lee, *Bülbülü Öldürmek*, çev. Füsun Elioğlu, Oda Yayınları, İstanbul 1995.
26. Terry Brooks, *Shannara'nın Kılıcı*, çev. Çağla Ünal, İthaki Yayınları, İstanbul 2000.
27. Michael F. Haspil, *a.g.m.*
28. Joseph Campbell, *a.g.e.*, s. 120-125.
29. Michael F. Haspil, *a.g.m.*
30. Joseph Campbell, *a.g.e.*, s. 90.
31. *Kur'an*, Bakara Suresi, 214.
32. Johann Wolfgang Von Goethe, *Poems of Love and Revelation*, Harmony Books, New York 2003, s. 138.
33. Joseph Campbell, *a.g.e.*, s. 99.
34. Sir Thomas Mallory, *a.g.e.*
35. Michael F. Haspil, *a.g.m*
36. Jung, *Dört Arketip*, çev. Zehra Aksu Yılmazer, Metis Yayınları, İstanbul 2003.
37. Joseph Campbell, *a.g.e.*, s. 121.
38. Michael F. Haspil, *a.g.m*
39. Sir Thomas Mallory, *a.g.e.*
40. Michael F. Haspil, *a.g.m*
41. A. Conan Doyle, *Sherlock Holmes*, The Complete Facsimile Edition, Wordsworth Editions Ltd, Hertfordshire 1989, s. 435.
42. Joseph Campbell, *a.g.e.*, s. 193.
43. Michael F. Haspil, *a.g.m.*
44. *A.g.m*
45. Joseph Campbell, *a.g.e.*, s. 229.
46. Çiğdem Mater, "Capra'nın Şahane Hayat Filminde Kahramanın Yolculuğu", *Sinefil*, [www.sinefil.org/yazilar].
47. Jung, *a.g.e.*, s. 47.
48. Çiğdem Mater, *a.g.m.*
49. Frank Herbert, *Dune Mesihi*, çev. Arzu Taşçıoğlu-Deniz Vural, Sarmal Yayınevi, İstanbul 1997, s. 290.



Morpheus:
"Gerçek dünyaya hoş geldin!"

Sinema, inisiyasyonun belli başlı özelliklerinin çoğunu taklit eder. İzleyiciler, gündelik dünyanın tanıdık taraflarını arkalarında bırakarak karanlık bir ortama girerler. Karanlıkta ekrana yansıyan görüntülerden oluşan farklı bir dünyayı paylaşırlar. Bu görüntüler, neredeyse gerçek yaşamdan çok daha büyük, daha yaygın, daha gerçek bir dünya yanılsaması yaratır. Sinemanın inisiyasyona kattığı, kolektif bir boyuttur ve sinema salonu paylaşımlı inisiyasyon ortamıdır. İzleyicilerin tepkileri, gösterinin ayrılmaz bir parçası olur. Böylece film, bir zamanlar mitolojinin üstlendiği psikolojik ve toplumsal işlevleri tam olarak yerine getirir. XXI. yüzyılın hızla değişen görüntüsünü yansıtacak çağdaş mitoslar için sinema en ideal yöntemdir.

Bilimkurgu, oldukça gelişmiş ama yine de fazlasıyla belirsiz bilimsel değerler arasında, insanoğlunun evrendeki konumunu tanımlama arayışıdır. Yalnızca bilimsel ve teknolojik sorunlarla değil, aynı zamanda insanoğlunun iç

---

* Bu bölümde yalnızca *Matrix* ele alınmış, üçlemenin diğer iki filmi olan *Matrix Reloaded* (2003) ve *Matrix Revolutions* (2003) inceleme dışı tutulmuştur.

dünyasıyla ilgilendiği ölçüde bilimkurgu, mitosların sürekliliğine ve kalıcılığına kavuşur.

İnisiyasyon olgusuyla bilimkurgu sinemasının kesiştiği noktada karşımıza çıkan en etkileyici sinema yapıtı, Wachowski kardeşlerin *Matrix* adlı filmidir. Bu film, izleyicileri "*cyberpunk** türünde bir bilimkurgu"[1] evrenine sürükler; çok sayıda film türünü kendinde toplar, farklı yapıtlara göndermede bulunan benzetmeler ve göz kırpmalar sayesinde sayısız mesaj aktarır, çeşitli felsefelerden izler taşır. Bu nedenle filmin belirli bir düşünsel kategoriye sokulması gerçekten olanaksızdır; yine de genel olarak idealizmi, kavranabilir olanı, Kahramanın Yolculuğu'nu bir oyun atmosferi içinde yansıtan bir inisiyasyon öyküsü olarak tanımlanabilir.

Yolculuk

Öykü, göründüğü kadarıyla çağdaş bir Amerikan kentinde başlar. Filmin kahramanı Thomas Anderson, gündüzleri MetaCortex adlı büyük bir yazılım şirketi için çalışan, sıradan bir bilgisayar programcısıdır. Thomas adı, kendi gözleriyle gördüklerine bile inanmayan bir aziz olan Saint Thomas'tan alınmış olmalıdır. Anderson adıysa, "insanın oğlu" anlamına gelir (Yunanca *andros* sözcüğü insan demektir).

Anderson, gecelerini *Neo* takma adını kullanan bir *hacker* olarak geçirir; Matrix adlı gizemli bir programı ve efsanevi *hacker* Morpheus'u bulmaya çalışır. Ama işler tersine gelişir; Morpheus, Neo'yu bulur ve onu serüvene çağırır. Saygın bir işi ve bir sosyal güvenlik numarası bulunan, düzenli olarak vergilerini ödeyen, teknolojinin esiri olup gerçeğin ne olduğundan habersiz yaşayan Thomas Anderson'ın "beyaz tavşanı" izlemeye başladığı andan itibaren inisiyasyon süreci, kendi kişisel "geçiş ritusu" da başlar. Neo, kendisini *The One* ("O") ve "kurtarıcı" olmaya götürecek tinsel yolculuğa böylece

---

* Cyberpunk: Bilimkurgunun, yozlaşmış ve yoksul devasa şehirler, aşırı derecede güçlü şirketler, sokak çetelerinin yarattığı şiddet gibi öğelere, son derece güçlü bilgisayarlar, robotlar ve bilgi teknolojisiyle birlikte, futüristik bir tarzla yer veren alt türü.

koyulur. "Bu andan sonra başına gelecek her şey, inisiyasyonun bir parçası, Neo'nun bilincini özgürleştirecek bir aşamadır."[2]

Serüvene Çağrı

Serüvenin gerçekleşmesi için, serüven koşullarının bir biçimde olağan durumdan, yani statükodan farklı olması gerekir. Bu olgu, bize doğrudan Neo'nun gündelik dünyasını gösterir. Ancak filmde, başlangıçta izlenen olağan yaşam "gerçek" değildir; yaşanan her şey Matrix olarak adlandırılan bir programın ürettiği sanal dünyada gerçekleşir. Modern yaşamın tüm gerekleriyle donanmış olarak yaşadıklarını sanan insanlar, gerçeğin farkında değildir; içinde yaşadıkları, aslında bilgisayarlar tarafından üretilmiş bir düş dünyasıdır. Gerçekte tüm insanlar "yapay zekâ" için enerji kaynağı olmaları amacıyla tutsak edilmiştir. Neo, olağan dünyayı terk etmek ve gerçeği öğrenmek için gereken çağrıyı çok geçmeden alacaktır.

Potansiyel kahraman Neo, ilk serüven çağrısını aldığında, olağan yaşamındaki yoğun bir iş gününün sonunda bilgisayarın önünde uyuyakalmış durumdadır. Ekranda yanıp sönen garip bir iletiyle, uyanış ya da bilinçlenme sürecinin başlamış olduğunu simgeleyen, "Uyan Neo!" yazısıyla gözlerini açar. Ekranda beliren "Matrix seni ele geçirdi" ve "beyaz tavşanı izle" iletileri Neo'yu uyarır. Alice, Harikalar Diyarı'nın yolunu, beyaz tavşanın peşinde koşarken bulmuştur.

Bir süre sonra kapıya gelen müşteri, istediği diski aldıktan sonra Neo'ya, "Sen benim kurtarıcım, benim kişisel İsa Mesih'imsin!" der. Neo'yla İsa arasında benzetmeler öykü boyunca sürekli yinelenecektir. Kapıdaki müşterinin yanında bulunan kızın kolunda beyaz bir tavşan dövmesi vardır. Tıpkı Alice'in beyaz tavşanı izleyip yerin altındaki dünyaya geçmesi gibi, Neo da onların daveti üzerine tavşanı izleyerek bir gece kulübüne gider.

Kulüpte Neo, tıpkı kendisi gibi, erdişi bir karakter görünümündeki Trinity'yle karşılaşır. Trinity, Neo'yu Morpheus'a götürecektir. Trinity adı, İncil'deki "Baba, Oğul ve Kutsal Ruh"tan oluşan "üçlü birlik" kavramına bir gönderme olarak düşünülebilir; bu durumda Morpheus "Baba" olarak, Neo "Oğul" olarak ve Trinity'nin kendisiyse "Kutsal Ruh" olarak bu "üçlü birlik"i oluşturacaktır. Trinity'nin oda numarası olan 303, hem onun üçlü karakterini hem de

ezoterik bir yaklaşımla, masonik derece dizgesinde "üstat" düzeyinde olduğunu simgeler. Buna karşılık Neo'nun oda numarası olan 101, bir yandan Neo'yu potansiyel *The One* olarak açıklarken, diğer yandan henüz işin başında olduğu için masonik dizgede "çırak" düzeyinde bulunduğunu vurgular. Öte yandan bu özel numara, George Orwell'in ünlü Büyük Birader'li distopyası olan *1984* romanında, "rejim karşıtı Winston Smith'in sorgulandığı o ünlü 101 numaralı oda"ya göndermedir.[3]

Başka bir yaklaşımla Trinity, Hıristiyan inançlarındaki "Üç Maria" olgusunu, yani Maria Magdalena (Fahişe), Maria Salome (Prenses) ve İsa'nın annesi bakire Maria (Kutsal Ana) üçlüsünü simgeleyerek bir kez daha İsa'nın dirilişindeki İncil'de adı geçen kişileri anımsatıyor olabilir. *Hacker* dünyasında Trinity'nin ününü daha önce duymuş olan Neo, "Senin hep erkek olduğunu sanmıştım," diyerek, "Tanrı metaforunun her zaman baba-erkek nitelikli olduğunu vurgular."[4] Trinity, Havva'nın baştan çıkarıcı tavrıyla Thomas'ın kulağına eğilir, neyi aradığını bildiğini fısıldar: Thomas'ın aradığı "bilgi"dir. Morpheus'un, bilgi ağacının sırrını veren "yılan"* rolünü üstlendiği bu modern Adem-Havva öyküsünde, bilgi yemini yutan Neo, yüce Şaman Morpheus'un oltasına gelmiştir. Serüvene çağrı gerçekleşmiştir.

Ertesi gün MetaCortex'te müdürün odasında Neo, bir kez daha gecikirse işinden atılacağını öğrenir. Bu sırada gökdelenin pencerelerini dışardan temizleyen iki kişinin[β] konuşmaları Neo'nun dikkatini dağıtır. Pencerelerin silinmesi simgesel olarak Neo'nun olayları daha açık bir biçimde göreceğinin işaretidir. İnisiyasyon için gereken arınma olgusu, öykü boyunca çeşitli biçimlerde yinelenecektir.

Morpheus doğrudan telefonla arayarak Neo'ya çağrıyı tekrar bildirir, tehlikede olduğunu söyler ve peşindeki hükümet ajanlarından kurtulması için Neo'ya gereken talimatları verir: "Sana yol gösterebilirim ama dediklerimi tam olarak yapmalısın." Bu sözler, Matrix üstünde tanrısal güce sahip olduğu anlaşılan Morpheus'un, özgün örnekten hiçbir sapma olmadan inisiyasyon ritusunu

---

* Gnostikler Adem ve Havva'ya bilgi kaynağını veren yılanın kutsal olduğunu düşünürler.

β Pencere temizleyicileri rolünü bizzat Wachowski kardeşler üstlenmiştir.

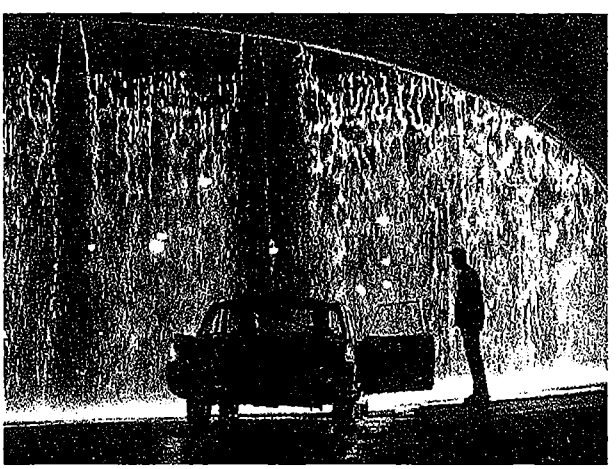
yönetecek, şaman işlevini üstlendiğini kanıtlar.[5]

Çağrının Reddi

İlginç olan, Morpheus'un, tıpkı kullarını gören bir Tanrı gibi Neo'nun ne yaptığını, nerede bulunduğunu sanki yukarılardan bir yerden izlemesidir (Her Şeyi Gören Göz). Morpheus'un sözünü dinleyen Neo, boş bir ofis bölmesine girer. Morpheus, gökdelenin penceresine çıkan Neo'ya, olanaksız bir atlayışı yapmasını emreder. Bu atlayış aslında bir serüven eşiğidir; ama henüz kuşkularından kurtulmamış, kendine inanmaya başlamamış olan Neo atlamayı reddeder.

"Ajanlar onu yakalamaya geldikleri zaman Neo'nun çalıştığı ofis birden labirente, Neo ise kendi yaptığı labirente tutsak edilen mitolojik kahraman Dadalus'a dönüşür. Labirentten kaçarken babasının sözünden çıkıp güneşe çok yaklaşan İkarus'un balmumundan kanatlarının erimesiyle denize düşüp ölmesi gibi, Neo da Morpheus'un verdiği direktifleri tam olarak yerine getiremediğinden labirentten kurtulamaz ve ajanların eline geçer."[6]

Ajanların adlarının sıradanlığı (Smith, Brown ve Jones) bireyleşme olgusunun eksikliğini ortaya koyar. Lider konumundaki Smith, bir öneride bulunur: Morpheus'un yakalanmasına yardım ederse, Neo normal yaşamına dönebilecektir. Neo bunu reddedince, ajanlar, Neo'nun göbek deliğinden içeri, yerini belli edecek böcek benzeri bir aygıt, bir siber-organizma sokarak bedenine yerleştirirler.



Karanlık ve yağmurlu gecede Trinity ve Morpheus'un diğer adamları Neo'yu siyah bir limuzine bindirirler. Ajanların bedenine yerleştirdikleri aygıtı çıkardıktan sonra, Neo'yu Morpheus'a götürürler. Bu gece yolculuğu sırasında sağanak biçiminde yağan yağmur, bir kez daha, aşikâr bir arınma metaforudur. Altından geçtikleri köprü de Neo'nun inisiyasyon sürecine girdiğini simgeler; köprü, kahramanı yolculuğun yeni bir aşa-

masına, serüven eşiğine götürecektir. Morpheus'la karşılaşacağı binanın girişindeki döşeme, bir satranç tahtası gibi siyah-beyaz karelerle kaplıdır. İnisiyasyon rituslarının uygulandığı Mason localarında da döşeme aynı biçimde düzenlenir. Mozaik Döşeme olarak adlandırılan bu uygulama, simgesel olarak aydınlık-karanlık, iyi-kötü, bilinen-bilinmeyen gibi karşıtlıkları ifade eder.

Akıl Hocası

Neo, binaya girerek *The One* olma yolundaki en büyük adımı atmıştır. Ama önce Neo'nun bir öğretmene, kendine güvenini sağlayacak bir öndere, inanacağı bir yol göstericiye ihtiyacı vardır. Neo, akıl hocasıyla karşılaşmalıdır.

"Yunan mitolojisinde Morfeus, uyku ve düşler tanrısıdır. Uyku veren ve acıyı yok eden bir ilaç olan morfinin etimolojik kökeninde Morfeus sözcüğü vardır. Aynı kökten gelen ve bilgisayar oyun teknolojisinde kullanılan *morphing* sözcüğüyse bir gerçekliği biçimlendirme, bir gerçekliği diğerine dönüştürme anlamını taşır"[7] (Yunanca'da *morfe* sözcüğü biçim anlamına gelir). Filmde Morpheus, gerçeklikler arasında yer değiştirebilen, gerçek dünyayla Matrix arasında gidip gelen bir karakteri canlandırır.[8] Filmde, "doğru" gerçekliği Neo'ya gösteren Morpheus'tur. Düş ve gerçek arasındaki sınırı Neo'ya öğretir ve onu sonsuz uykusundan uyandırır. Neo'nun yolculuğunun Şaman kalıbını izlediğini varsaydığımızda, o zaman Morpheus, yeni Şamanlar'a bilgilerini aktaran, onları eğiten Baş Şaman, "Düşler Efendisi" olur. Morpheus ayrıca baba figürüyle de özdeştir. Neo'nun ve tüm ekibin babasıdır, "üçlü birlik" içinde baba işlevini üstlenmiştir.

Morpheus, Neo'ya fazlasıyla gerçek gelen bir düş görüp görmediğini, bu düşten uyanamaması durumunda, düş dünyasıyla gerçek dünya arasındaki farkı nasıl anlayabileceğini sorar ve sonra her şeyi açıklar: tüm dünya bir yanılsama, bir bilgisayar programıdır; bütün insanlar yapay zekânın köleleridir. Morpheus, Neo'ya bir seçim fırsatı verir: "Mavi hapı alırsan öykü biter. Yatağında uyanır ve artık canın ne istiyorsa ona inanırsın... Kırmızı hapı alırsan, Harikalar Diyarı'nda kalırsın ve sana tavşanın ininin ne kadar derin olduğunu gösteririm." Bu sözler, Lewis Caroll'un *Alice Harikalar Diyarında* adlı yapıtından esinlenmiştir. Bu yapıt, "gerçeklikten daha gerçek" bir düş gören, bir kızın öyküsünü anlatır. Kitapta Alice, beyaz bir tavşanın ardından gider, top-

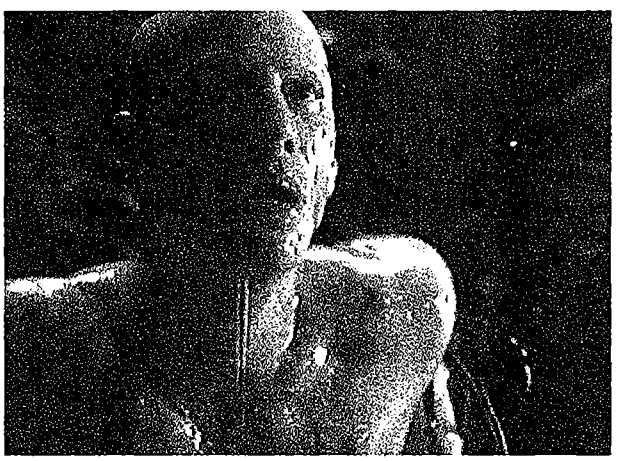
raktaki bir deliğe girer ve deliğin ne kadar derin olduğunu görür.[9]

Mavi hap, Neo'yu Matrix'in derin uykusunda tutmayı sürdürecek olan bir sakinleştiricidir. Kırmızı hapsa, Neo'nun gerçekliği algılamasını tetikleyecek ve onu yeniden doğumu yaşayacağı daha yüksek bir varoluş düzeyine çıkaracak olan bir uyarıcıdır. Neo kırmızı hapı aldıktan sonra Cypher ona, "kemerlerini bağla Dorothy, çünkü Kansas ardında kalacak," der. Bu sahnede, *Oz Büyücüsü* öyküsüne gönderme yapılır.[10]

Eşiği Aşma

Neo seçimini yapar, kırmızı hapı alır ve kararının sonuçlarını anında görmeye başlar. İnisiyasyon sürecine, aynanın ötesine geçerek girer; dokununca ayna sıvılaşır ve Neo'yu yutar. Aynanın ötesine geçmek, insanın içsel yolculuğunu, kişinin özvarlığını tanımasını, kendisiyle yüzleşmesini simgeler.

Hayal ve gerçek evrenleri arasında bir kapı oluşturan ayna, bir imgenin "aslı hangisidir, taklidi hangisidir?" sorusunu da gündeme getirir. Neo'nun içinden geçtiği ayna da Matrix'le gerçek dünyayı ayıran sınırı oluşturur.



Neo uyandığı zaman kendini teknolojik bir kâbusun, geleceğe ait bir cehennemin ortasında bulur; ilk gördüğü, insanlarla dolu milyarlarca rahim-yumurtanın oluşturduğu sonsuz bir tarla görüntüsüdür. Kendi yumurtasının içinde tuhaf bir sıvıda yüzen Neo ıstıraplı bir biçimde yeniden doğarken, eşik nöbetçisi işlevini üstlenmiş korkunç inorganik aygıtlar tarafından izlenir. Sonunda Morpheus'un gemisi Nabukadnezar'a,* tıpkı İsa'nın gökyüzüne yükselişini andıran bir biçimde çekilir. Zehra Âzâde Soysal'ın da işaret ettiği gibi Neo, gerçek yaşama tıpkı bir bebek gibi çıplak, saçsız ve ıslak olarak gelmiştir, gözlerini gerçek

---

* Nabukadnezar: İÖ 605-562 yılları arasında yaşamış Babil Kralı. Tam adı olan Nabukodonosor, Babilce'de "tahtı koruyan" anlamına gelir. Öldükten sonra Babil'in umut tanrısı olmuştur. Verdi'nin ünlü *Nabucco* operası bu kralı anlatır.

anlamda ilk kez açar. "Filmde (...) insan zihinlerinin tutsak alınıp köleleştirildiği sanal dünyaya, Latince rahim anlamına gelen Matrix adının verilmesi yerinde olmuş çünkü insanın kendini en güvenli ve rahat hissettiği ortam içinde sürekli uyuyup dış dünyanın gerçeklerinden soyutlandığı tek mekân rahimdir."[11]

Sınavlar, Dostlar, Düşmanlar

Morpheus, Neo'ya Matrix'in öyküsünü anlatır. Gerçekte uygarlık, makineler tarafından yok edilmiştir. Tıpkı Dr. Frankenstein'ın başına gelenler gibi, insanlık kendi yarattığı makinelerin kölesi olmuştur. Morpheus, duyularımızla algıladığımız ve içinde yaşadığımız gerçekliğin, aslında var olmadığını açıklar. Dünya, ortaklaşa görülen bir düşten başka bir şey değildir; bu düşü, sanal yumruğuyla dünyayı yöneten bir yapay zekâ olan Matrix yaratmıştır. Matrix, duyuları denetler ve algılarla bir video oyunundaki gibi oynar. Matrix'in egemenliğinden kurtulmuş bir grup insan, yeraltında Zion adlı gizli bir kentte yaşarlar. Nabukadnezar adlı gemilerinde Morpheus, Trinity ve dostları, Matrix'e karşı başkaldıranların, direnişçilerin arasındadırlar. Gerçeği görebilen bu kişileri aydınlanmışlar ya da *İlluminati*[*] olarak adlandırmak da yanlış olmaz. *İlluminati* örgütü var olan toplumsal, siyasal, dinsel kurumların ortadan kaldırılmasını amaçlayarak nihilist bir yıkıcılık sergilemişti. Matrix'teki tüm bu tür kurumlar da bir kandırmacanın parçasıdır, dolayısıyla yok edilmelidir.

Morpheus, Neo'nun "seçilmiş" olduğuna, insanlığı makinelerin egemenliğinden kurtarabilecek, Matrix'e meydan okuyabilecek yegâne kişi olduğuna inanır. Kurtarıcının gelişi Kâhin tarafından bildirilmiştir. Zehra Âzâde Soysal'ın belirttiği gibi, bunu doğrulayan başka ipuçları da vardır: Morpheus'un gemisi Nabukadnezar'ın modeli olan Mark 3 No: 11, İncil'in Markos bölümünün 3. babının 11. mısrasına denk düşer. (Markos 3:11): "Kötü ruhlar onu gördükleri zaman önünde yere kapandılar ve sen Tanrı'nın oğlusun diyerek haykırdılar." İncil'de dünyanın yok edilmesinden sonra Tanrı'nın iyi kulları için kuracağı krallığın adı da Zion olarak geçer.[12]

Morpheus Neo'ya, Matrix'in sınırlarını zorlamayı ve kurallarını bozmayı

---

[*] İlluminati: (Lat.) Aydınlanmışlar. XVIII. yüzyılda Almanya ve Fransa'da etkin olan Kilise ve Krallık karşıtı bir örgütün adı.

öğretir. Bu eğitimin özü "zihnini özgürleştirme" çabasına, koşullarla sınırlandırılmamış olduğuna Neo'yu inandırma üzerine yoğunlaşır. Yavaş yavaş bedenini Matrix'e bağlayan olgulardan uzaklaştırıp zihnini böylece özgürleştiren Neo, Morpheus gibi Matrix'e istediği zaman girip çıkmaya başlar. Matrix'in içinde nasıl davranacağını bildiği için insanüstü yeteneklere sahip olur.

Neo'nun eğitimi dövüş sanatlarına yoğunlaşır. Bu eğitimde Matrix benzeri program parçaları kullanılır. Örneğin Kırmızılı Kadın programı aslında herkesin potansiyel düşman olduğunu gösterir; düşman her yerde ve hiçbir yerdedir: "Onlar Matrix'in parçası... Bu yüzden onlar düşmanımız... Çoğu kurtarılmaya hazır değil. Öylesine umutsuzca sisteme bağımlılar ki Matrix'i korumak için mücadele ederler." Ajanlar, biçim değiştirmeyi mükemmel bir şekilde becerdikleri ve sıradan kişilerin kılığına girebildikleri için sistemdeki herkes, Morpheus'un ekibine karşı bir tehdittir.

Eğitim sırasında herhangi bir bilgi, beceri ya da özel yetenek, bilgisayarlar kullanılarak insan bilincine anında yüklenebilir. Yüksekten sıçrama Neo'nun aşması gereken bir sınavdır. Bir gökdelenin tepesinden diğerine, gerçek, fiziksel bir sıçrayış gibi görünse de bu aslında Neo'nun, Morpheus'un sözlerine olan inancını ve kendine güvenini kanıtlama testidir.

Direnişçilerden biri olan Cypher, bir haindir. Neo'nun "seçilmiş" olmadığını, daha doğrusu "seçilmiş" olgusunun yalnızca bir masal olduğunu düşünen Cypher, ekipte kırmızı giysi giyen tek kişidir. İsa'ya son yemekten önce ihanet eden Judas gibi Cypher da bir yemek sırasında ajanlarla anlaşır. Tıpkı son yemekte aynı içkiyi paylaşan İsa ve Judas gibi, Neo ve Cypher aynı bardaktan içki içerler. Ajan Smith'le yemek yerken Cypher kendi sorununu ortaya döker: kırmızı hapı almış olduğu için pişmanlık duyuyordur. "Gerçek Dünya"da mutsuz olmaktansa, bir yanılsamanın içinde mutlu yaşamak Cypher'a daha doğru gelir; gerçeği kabullenmek istemez, gerçekten sıkılmıştır. Cypher için önyargılar, gerçekten çok daha huzur vericidir. "Cehalet mutluluktur," diyerek bu düşüncesini doğrular. Bu söz de Orwell'in *1984* romanındaki "cehalet kuvvettir" sloganını hatırlatır.[13]

Morpheus'u ajanlara teslim etme karşılığında Matrix'in yanılsamasına geri dönmeyi kabul eden Cypher'ın bu girişimi paradoks yaratır; çünkü bir zamanlar inisiyasyon olgusunu yaşamıştır, bu nitelik asla geri çevrilemez. Öyleyse Cypher ölecektir. Cypher'ın adı Lucifer'e, şeytana bir göndermedir. Diyalog-

larından birinde, "Benden nefret etme Trinity, ben sadece bir haberciyim," der ki Hıristiyanlıkta şeytan da kimi zaman "haberci" olarak anılır.

Gerçek belalara bulaşmadan önce Neo, son bir sınavdan geçmelidir. İnsanların kaderini görebilen Kâhin, Matrix'te yaşar. Morpheus, çıraklık döneminin sonunda Neo'yu, Kâhin'e götürür. Oldukça eğlenceli bir bölümdür bu; çünkü Kâhin, Neo'yu mutfakta kabul eden bir ev kadınıdır. Neo'ya kapının üzerinde yazılı olan bir deyişi gösterir: Kendini Bil! Bu tümce hiç kimsenin yazgısından kaçamayacağını anımsatır. Delfi tapınağının, Püthia'nın Apollon' la rahipler arasında aracılık ederek geleceği bildirdiği ünlü tapınağın kapısında yazan da aynı sözlerdir. Püthia gibi Kâhin de gelecekte olacakları söyler ama sözleri bulanık hatta anlaşılmazdır: Neo'ya günü gelince, kendi ölümüyle ustası Morpheus'un ölümü arasında seçim yapmak zorunda kalacağını bildirir. Ayrıca eğer bu yaşamda "seçilmiş" değilse, bir sonraki yaşamında belki "seçilmiş" olabileceğini söyler. Delfi'de Püthia'dan çağrı alan Sokrates gibi, Neo da kendi çağrısını böylece alır.

Ayrıca Neo'yla Trinity arasında geçen bir diyalog sırasında; Trinity, Kâhin'in tüm bildirdiklerinin mutlaka gerçekleştiğini söyler; "bu" hariç, her şey olmuştur. Trinity'nin "bu" diye sözünü ettiği olay, "seçilmiş" kişiye âşık olmasıdır. Öyleyse Neo, henüz yazgısına ulaşmamıştır. Zaten Kâhin'in evindeyken fonda çalan müzik, Duke Ellington'ın "I'm Beginning to See the Light" ("Işığı Görmeye Başlıyorum") adlı şarkısıdır: Neo keşfetmeye başlamıştır. Gerçekte bu bölümle film, şu soruyu sorar: Eylemlerimizde özgür müyüz yoksa değişmez kaderimiz bir yerlerde (Matrix'te) yazılı mıdır?

Kâhin'le görüşme, Neo'nun gelişiminin bir aşamasını oluşturur; "seçilmiş" olmadığını öğrenmesi, Neo'da bir rahatlama yaratır, isteksiz kahraman bir meydan okumanın karşısında kalır; bu olay kendi güçlerini geliştirme yolunda Neo'ya azim kazandırır. Ama Kâhin aslında haklıdır: Neo ölecek ve "seçilmiş" olarak yeniden doğacaktır.

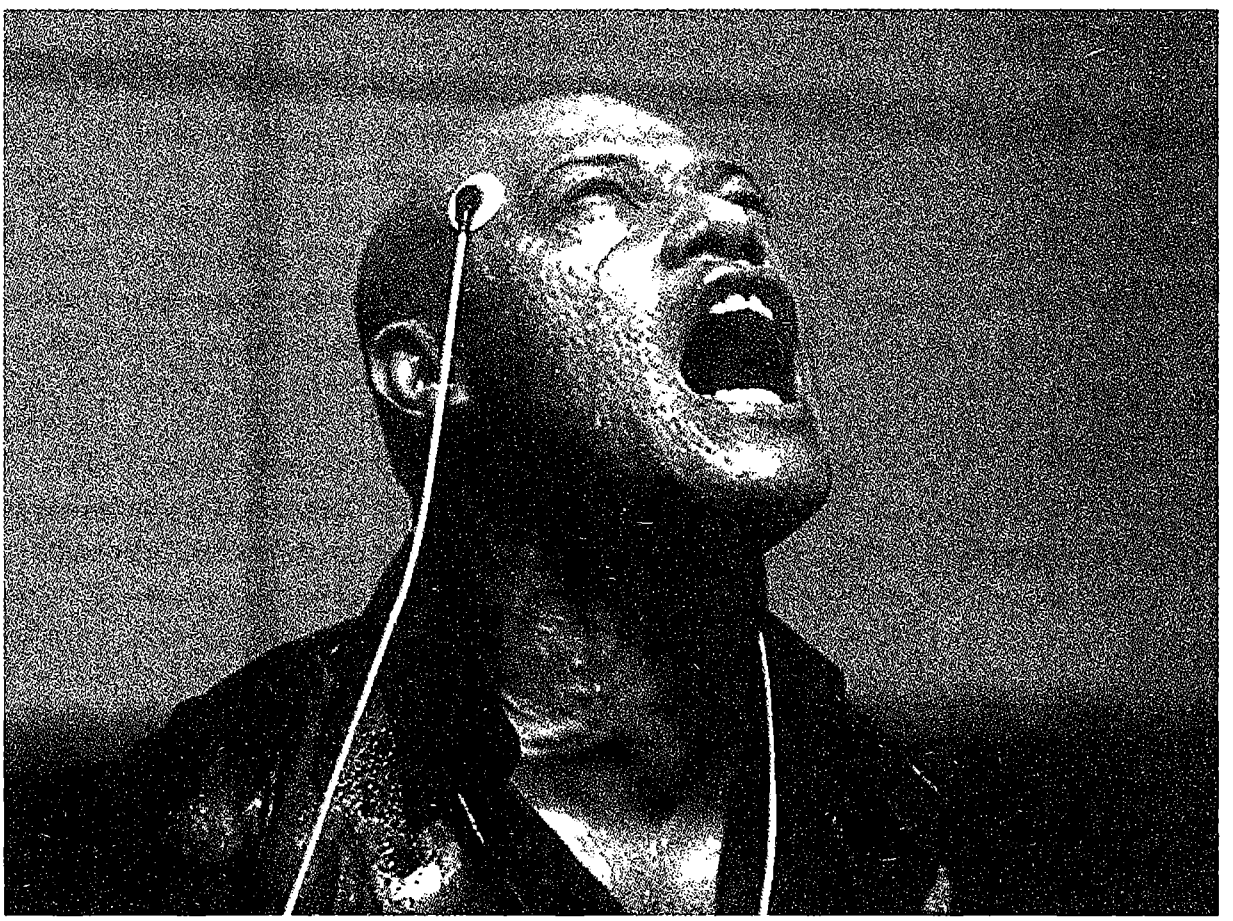
Mağaraya Doğru

Bu aşama hızla tamamlanır. Kâhin'le konuştuktan sonra Neo ve arkadaşları "Gerçek Dünya"ya geçmek için çabalarken, Neo bir *dejà vu* yaşar, bu olgu Matrix'te ani değişimlerin habercisidir. O anda işler kötüleşir, Cypher'ın iha-

neti sonucunda ajanların tuzağına düşerler. Morpheus yakalanır, Cypher ölür; Neo ve Trinity, Nabukadnezar'a dönmeyi başarırlar. Neo, Trinity'nin yardımıyla Morpheus'u kurtarmaya karar verir; silahlanarak Matrix'e geri dönerler.

Ateşten Gömlek

Akıl hocalarının ortak özelliği öykünün belirli bir noktasında bir kenara çekilmeleri ve kahramanı yalnız bırakarak gerçek bir kahramana dönüşmesine izin vermeleridir. *Matrix*'te de Morpheus ajanların eline düşer ve Neo ister istemez kahraman olur. Morpheus Matrix'te tutsaktır ve Neo'nun ajanlarla savaşa girmekten başka şansı yoktur.



Ajanlar Morpheus'a iğne yaparlar, direnci ortadan kaldıran bu iğne sayesinde Zion kentinin yerini öğrenmek amacındadırlar. Sorgulama sırasında Ajan Smith, bunun ilk Matrix olmadığını, tasarlanan ilk Matrix'in hatasız, hayran olunacak mükemmellikte olduğunu ama insan doğasının kusurluluğu

ve değişken tuhaflıkları yüzünden başarısızlığa uğradığını söyler. Bu yetkin Matrix öğesi, "Adem'le Havva'nın yaşadıkları Cennet Bahçesi'ne bir göndermedir."[14]

Morpheus rolü için, siyahi bir aktörün seçilmiş olması rastlantısal olmamalıdır. Film kölelerin özgürlük savaşının alegorisi olarak görülebilir. Zaten filmdeki direnişçi kahramanlar, insanlığı makinelerin zorlu köleliğinden kurtarmaya çalışırlar. Sorgulama sırasında Ajan Smith'in Morpheus'a söyledikleri, ırkçı değerlendirmelerle yüklüdür. İnsanların kokusundan ve pisliğinden tiksinen Smith, bir virüs olarak gördüğü insanlık için beslediği nefreti şöyle anlatır: "Bir biçimde mikrop kapmaktan çekiniyorum... İğrenç."

Bu sırada Neo ve Trinity, Morpheus'u kurtarmak için ajanların merkezi olan gökdelene ulaşırlar. Artık hiçbir korku duymayan Neo, gökdeleni savunan askerlerle dehşetli bir mücadeleye girişir; savaş sırasında yeni güçler geliştirir, üzerine gelen mermilerden sıyrılmayı öğrenir. Uzun ve ölümcül savaş sahnelerinin sonunda Neo ve Trinity, balinanın karnına ulaşarak Morpheus'u kurtarmayı başarırlar. Çok geniş planda sunulan, Morpheus'un zincirlerini kırma görüntüsü, *Matrix*'in kölelikle bağlantılı görüşlerinin açık bir kanıtıdır. Morpheus'la Trinity gerçek dünyaya, Nabukadnezar'a dönerler; ama Neo, Matrix'te kalır. Ajan Smith'le son savaşı yapacak, üstünlüğünü kanıtlayarak yeni kimliğine kavuşacaktır.

Ödül

Dehşetli savaşın sonucunda Neo'nun elde ettiği birkaç ödül vardır. Öncelikle Morpheus'u, kendi akıl hocasının yaşamını kurtarmıştır. Bu aynı zamanda, Zion'un da kurtulması anlamına gelir. Ajanlar Zion'un kodlarını ele geçirememiştir; böylece makinelerden bağımsız, gerçek dünyada yaşayan insanlık da kurtulmuştur. Ancak Neo'nun kişisel düzeyde elde ettiği en büyük ödül Matrix'teki güçlerini arttırmış olmasıdır. Savaş Neo'ya güç katmış, onu inisiyasyon sürecinin son aşaması olan "diriliş"e hazırlamıştır.

Dönüş Yolu

Bu çözümlemede *Matrix* tek bir film gibi değil, üçlemenin ilk filmi olarak değerlendirilmelidir. Bu nedenle "dönüş yolu" ancak üçüncü filmin sonunda

makinelerin kesin yenilgisi ve insanlığın kölelikten kurtuluşuyla gerçekleşecektir. Neo ve dostlarının olağan yaşamlarına geri dönüşleri ancak o zaman mümkün olacaktır. Bu ilk filmin sonunda, ne Neo'nun yolculuğu henüz tamamlanmıştır ne de insanlığın makinelerle savaşı bitmiştir. Neo, kendisini "seçilmiş" yapacak olan büyük sınavı vermeli, Ajan Smith'le son dövüşünü yapmalıdır.

Diriliş

İyiyle kötünün son savaşı, Neo'yla Ajan Smith arasında metro istasyonunda, yani yeraltında gerçekleşir. Savaş şiddetini arttırdıkça Neo'nun gücü ve yetenekleri de gelişir. Bu son sınavda ölüme giderek daha çok yaklaşır, sonunda ajanlar tarafından vurulur ve ölür. Elbette yeniden doğması için ölmesi gereklidir.



Bu sırada gerçek dünyada Trinity yardıma gelir ve Neo'yu dudaklarından öper. Neo, "seçilmiş" olmalıdır; çünkü Kâhin, Trinity'nin "seçilmiş" e âşık olacağını bildirmiştir; Neo'ya âşık olduğuna göre kuşkusuz Neo "seçilmiş"tir. Yüreğindeki güven ve sevgiyle Trinity, Neo'yu öper; bu öpüş Neo'yu yeniden yaşama kavuşturur.

Bu sahnede Trinity (Üçleme) ve Neo (*The One*) birleşerek "dört" olurlar; "dört sayısı insan psikesinin bütünlüğünü simgeler".[15] Bu aslında karşıtların birliğidir; iki yarımın, dişi ve erkeğin bütünleşerek *Hieros Gamos*'u (Kutsal Evlilik) oluşturmasıdır. Bu birleşmeden Tanrısal *Androgüne*[*] doğar. Neo asla tek başına "seçilmiş" olamaz, mutlaka bütünleyici bir karşıtın varlığı gereklidir: gerçek tamlık ancak böyle sağlanabilir.

Uyandıran öpüş de masallarda sıkça rastlanan bir öğedir ve eski inisiyasyon rituslarının bir kalıntısıdır. Uyuyan Güzel, Pamuk Prenses ve Kurbağa Prens

---

[*] Tanrısal Androgüne: Simya'da hem dişi hem erkek olan yetkin özdek, felsefe taşı. Yunanca *andros* (erkek) ve *gune* ya da *gunaikos* (dişi) sözcüklerinin birleşiminden.

de tıpkı Neo gibi uyandıran ve dönüştüren öpücükle inisiye olurlar. Neo'nun yüreği yeniden atmaya başlar. Ölümden dönen Neo, gerçek kimliğinin kozmik bilgisini özümser ve zihni tümüyle kölelikten kurtulmuş, düşünmesi özgürleşmiş, arınmış olarak savaşa yeniden başlar. "Benim adım Neo," diye bağırırken özgürlüğünü ilan ediyordur; artık onun kim olduğunu Matrix belirleyemez.

Filme adını veren Matrix sözcüğünün anlamı; bir düzlem üzerinde sıralanmış sayı, figür veya işaret dizisidir. Duyu ve algıları tümüyle netleşmiş olan Neo her şeyi gerçek nitelikleriyle, Matrix'i bir program olarak ikilik sistemdeki kodlarıyla, bir işaret dizisi olarak görür. Karşısındaki ajanı akışkan dijital görüntü olarak algılar; program tarafından kontrol edilmekten kurtulmuş, dijital evreni Neo denetlemeye başlamıştır. Gerçek dünyada neler olduğunun farkında olan Morpheus, "İnanmaya başlıyor," der. Zihniyle mermileri durduran (zaten aslında yokturlar) Neo, kendisini düşmanın bedenine yansıtır ve Ajan Smith'i havaya uçurur.

İksirle Dönüş

Öykülerin çoğunda iksirle dönüş, yolculuğun döngüsünü bütünler. Amaca ulaşılmış, olağan dünyada dengeler yeniden sağlanmıştır. Ancak bu filmde işler böyle yürümez. Gerçi Neo farkındalığın, "seçilmiş" olmanın, Matrix'e egemen olmanın iksiriyle geri dönmüştür; ama bu, yolculuğun sonu değil, belki de başıdır; öykü sürecek, iki film daha Neo'nun serüvenlerini aktaracaktır. Neo, elde ettiği iksiri, makinelere karşı, insanların kurtuluşu için kullanacak, insanların bedenlerini ve zihinlerini özgürleştirecektir. Filmin sonundaki çağrı aşikârdır; öykü başladığı noktada biter: bilgisayar ekranında yanıp sönen imleç. Ancak bu, kuralların ve denetimin var olmadığı, sınırların yok olduğu bir dünyadır artık. Son, başlangıçla aynı değildir. Evrimin kuralı budur: yinelemeler vardır ama bunlar asla aynı konuma dönüş anlamına gelmez. Evrimin yönelişi sarmal gelişimi izler. Doğal ve toplumsal ilerleme bu sarmal gelişimin bariz kanıtıdır. Mitos-ritus-inisiyasyon-drama-sinema evriminin bir örneği olarak *Matrix*, kendi içinde sarmal bir gelişimi sergiler.

Filmin gerçek etkisi, tinsel bir yolculuğun öyküsü olmasındadır. Mitolojik bir ifadeyle bu öykünün özünde Neo'nun kişisel Geçiş Ritusu olduğu söylenebilir. Film boyunca olan biten her şey, Neo'nun inisiyasyon sürecinin, zih-

nini özgürleştirmesinin bir parçasıdır.

Günümüz dünyası, geleneksel tarzda inisiyasyon uygulamalarını tanımıyor. Belki çağdaş dünyanın önde gelen özelliklerinden biri de inisiyasyon olgusunun yok olmasıdır. Gerek yaygınlaşan eğitim, gerek evrensel dinlerin ekzoterik yapısı ve baskıcılığı, Ortaçağ'dan bu yana, geleneksel inisiyasyon olgusunu neredeyse yok etmiş durumdadır. Aslında, bazı inisiyatik kalıntılar, dinlerin içinde varlığını sürdürür; ancak artık tam anlamıyla inisiyasyonla ilgili gerçek bir değer ifade etmezler. Eski uygulamalardan artakalan ritus, simge ve kavramların çeşitli dinsel uygulamaların arasında varlığı sezilse bile, çağdaş dünyada bunlar inisiye edici özelliklerini yitirmiş durumdadırlar.

Elbette, günümüzde bazı gizli dernekler, hermetik akımlar, gizlici tarikatlar, neo-spiritüalist uygulamalar mevcut. Bunların inisiyasyon benzeri bazı ritusları da var. Ama bu gruplaşmalar, çok rastlanan ve iyi bilinen kültürel bir fenomenden öteye gidemiyorlar. Oldukça eski bir fenomen bu: bilinemeyene duyulan ilgi ve gizli dernekler şeklinde gruplaşma eğilimi. Ancak, bu gruplarda uygulanan inisiyasyonlar çok basit nitelikler taşıyor ve tutarsızlıklar içeriyor. Bu yaratıcılıktan yoksun aydınlanmacılık, modern insanın geleneksel inisiyasyon olgusundan ne kadar uzaklaştığını ortaya koyuyor.

Ne olursa olsun, yine de bu tür örgütler belirli ölçüde ilgi çekiyorlar. Bu da insandaki inisiye olma gereksiniminden, yani "yaşama yeniden başlama" ve "bilinmeyen büyük gize ulaşma" tutkusundan kaynaklanıyor.

Biz, modern kahramanlar olarak mağaralara girip labirentlerdeki mitsel canavarlarla dövüşemiyoruz; ama bir özel dünyaya giriyor, derinlerdeki karanlık mağaraya ulaşıyor ve kendi sine-düşlerimizi izliyoruz. Kahramanın Yolculuğu'nu sinema salonlarında izleyici olarak yaşıyoruz. Zaten Campbell'ın söylediği gibi, "Geçiş ritusları sadece adayları (kahraman) etkilemek için değil, aynı zamanda topluluk üyelerini de (izleyicileri) etkilemek içindir."[16]

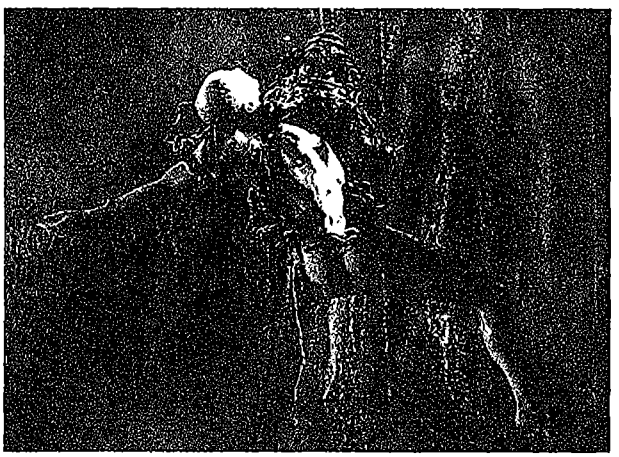
Felsefi Açılımlar

İnsanlığın felsefe serüveni, aslında Veysel Atayman'ın değindiği gibi, birkaç soruya sıkışmıştır: "Dünyayla aramdaki ilişki gerçekten nasıl bir ilişkidir? Parçası olduğum gerçekliği bilincimle kavramam nasıl mümkün olur? Bilgi-

nin kaynağı ve güvenilirliği nerede aranmalıdır? Bu sorulara daha önce kim ne yanıt vermiş olursa olsun, herkes bunları yeniden sorma hakkına sahiptir."[17] *Matrix* de felsefenin bu temel sorularını sorar.

Mağara Alegorisi iyi bilinir; Sokrates ve öğrencisi Glaukon arasındaki bu diyalogu Platon kaleme almıştır. Sokrates, değerlendirmelerinde somuttan soyuta geçişi sağlamak ve düşündürmek amacıyla öğrencisine bir öykü anlatır. Aslında bu anlatı, felsefede gelişme konusunu işler; yanılsamalar içinde kaldığı halde, zamanla farklı biçimde düşünmeyi öğrenerek inançlarının yarattığı dogmalardan kurtulan bir kişinin aştığı yolu anlatır.

Öyküde, yalnızca mağaranın duvarını görebilen zincirlenmiş tutsaklardan söz edilir. Tutsakların arkasından, gölgeleri mağara duvarına vuran nesneler geçer. Bu gölgeler önyargıları simgeler. Tutsaklar, çocukluktan beri, yalnızca gölgeleri görmüştür; tutsakların tek gerçekliği bu olmuştur.[18]



Platon'un anlatısındaki gibi, *Matrix*'te de tutsaklar vardır. Bu kişiler *Matrix*'in tutsaklarıdır. Matrix, kendini tek gerçek olarak sunan bir dünya, insanlığı gerçeklerden uzakta, sürgünde tutan bir yanılsamadır. Bu tutsaklardan biri olan Neo, kendi düşleri ve sıkıntıları arasında, başka bir gerçekliğin olması gerektiğini hissetmektedir. Bu noktada Morpheus işe karışır; Morpheus, zincirleri çözecek ve doğruyu gösterecek olan filozofu simgelemektedir. Gerçekte Morpheus ve dostları, Matrix'ten "uyanmışlardır". Neo'nun "seçilmiş" olabileceğini düşünürler. Yanılsamadan çıkabilmesi için Neo'yu kurtarmaya karar vermişlerdir.

Matrix'in ikili yapısı ve yanılsama motifi, Polonyalı ünlü bilimkurgu yazarı Stanislaw Lem'in *Gelecek Bilim Kongresi* adlı kitabını da anımsatır. Lem'in öyküsünde anlatıcı, gördüğü halüsinasyonlar sonucunda kendisini farklı bir toplumda bulur. Bu toplum, uyuşturucu etki yaratan bir gazın denetimindedir ve tümüyle yapay olarak algılanan bir dünyada yaşamını sürdürür. Uyuşturucu gazın etkisinden her nasılsa sıyrılabilenler, kendilerini kâbus dolu bir gerçeklikte, aşırı kalabalık ve kirlenmiş bir dünyada, uyuşturulmuş yurttaşların-

dan çok daha mutsuz bir yaşamda bulurlar.[19]

Sanal dünyayla bağlantısını koparan Neo, baygın olarak Morpheus'un gemisine alınır. Kendine gelirken Neo'nun söylediği sözler, tıpkı Platon'un *Mağara Alegorisi*'ndeki gibi, "Neden gözlerim yanıyor!" olur. Morpheus'un, "Onları daha önce hiç kullanmadın," yanıtı da mağaradan kurtulan tutsağın gözlerini kamaştıran güneşle paralelliğini ortaya koyar. Morpheus, Neo'ya doğru gerçekliği anlatır. Sözlerinin sonunda, tıpkı mağara mitosunda şiddetle tepki gösteren tutsak gibi, doğru gerçekliği gören Neo kusar.

Aklın duyulardan daha önemli olduğunu söyleyen Platon'un renkli anlatısı, felsefe eğitiminin önemini ve düşünmenin özgürleşmesini vurgulamaya çabalar. Aynı zamanda felsefenin, huzur kaçırdığını, insanları belirli bir eleştirel mesafe içinde düşünmeye zorladığını da gösterir. Tarih, insanları denetlemek isteyen tüm otoriter rejimlerin, felsefeyi susturmak gayretini gösterdiğini yazar. Matrix'te de makineler, insanların gerçekten düşünmesini engellemek için, insanlığı, uygarlığın en üst düzeye ulaştığı bir döneme hapsetmişler, evrimi durdurmuşlardır.

Filmin temel düşüncesi daha ötelere de uzanır: Deneyimlerimiz aslında doğru değildir, var olduğunu tasarladığımız nesneler gerçekte hiç var olmayabilirler. Kartezyen kuşkuculuğu oluşturan Descartes'ın ileri sürdüğü hipotezlerden biri budur. Descartes, en azından tek bir hakikatin var olup olmadığını sorgulamış; ve sonunda, hiç kuşku duymaksızın var olduğuna güven duyabileceği tek şeyin kendi varlığı olduğunu keşfetmiştir: "Düşünüyorum, öyleyse varım."

Descartes, tezini desteklemek için, düş ve duyular gibi geleneksel kanıtların çok ötesine uzanmış, bizleri sürekli aldatan, hayaller görmemize yol açan kurnaz bir cinin var olduğu hipotezini öne sürmüştür: "Öyleyse gerçeğin egemen kaynağı olan bir Tanrı yoktur ama güçlü olduğu kadar kurnaz ve aldatıcı bir kötü cinin mevcut olduğunu varsayacağım. Gökler, hava, toprak, renkler, biçimler, sesler ve gördüğümüz tüm dış nesneler, onun, beni aldatmak için kullandığı yanılsamalardır."[20] Bizi *Matrix* cehennemine ulaştıran bu görüşün anlamı şudur: Kendi dışımızda bir dünyanın var olduğunu sanırız ama aslında yoktur, algıladığımız herşey bir yanılsamadan ibarettir. Matrix'i düzenleyen yapay zekâ, Descartes'in kurnaz cininin yerin tutar.

Bu varsayımına güç kazandırmak için, Descartes algının nedenselliği kavra-

mını ortaya atmıştır: Algılanan nesne algılayan özneye bağlıdır. Bu yaklaşımla Descartes, kuşku duyulması en çılgınca olan şeylerden bile kuşku duyabilme nedenini elde etmiş, rasyonalist, ama idealist bir felsefi temel yaratmıştır. Descartes, bütün gerçeklerden kuşkulanır; ama tıpkı Neo gibi, kendi usundan asla kuşkulanmaz ve herşeyi yeniden usuyla yaratmaya kalkışır.

"Düşünüyorum, öyleyse varım" sözlerinin anlamı, "Düşünmüyorum, öyleyse yokum" biçimine de dönüşebilir. Egemen makineler insanların enerjilerini emerler ve düşünmesine engel olurlar, öyleyse insanların var olmasına olanak tanımazlar.

Bilime sağlam bir temel kurmak isteyen Descartes, dış dünyanın yokluğunu savunmaz, kuşkuculuğunu doğrulamak amacıyla bunu yalnızca bir varsayım olarak ileri sürer. Bu nedenle Descartes'ın yaklaşımı "sorunsal idealizm" olarak nitelenir: Dış dünyanın varlığı bir sorundur, aslında nasıl olduğu tam olarak bilinemez.

Berkeley'in idealizmi; ki burada idealizm sözcüğü, tinle evren arasındaki ilişkilerin ayırdına varma arayışında olan bir felsefe kuramını anlatmaktadır, Descartes'ın sorunsal idealizminden daha ötelere uzanır. Bu idealizm, doğrudan evrenin oluşumu üzerine düşünce üreten bir spekülasyondur. "Berkeley; gördüğümüz, işittiğimiz, kokladığımız, duyumsadığımız, tattığımız nesnelerin yalnızca algılardan ibaret olduğunu ileri sürmüştür."[21] Morpheus da zaten, "Hissettiğimiz, gördüğümüz, tattığımız ya da soluduğumuz ne varsa, gerçekte beynimiz tarafından yorumlanan elektriksel tepkimelerdir," diyerek Berkeley'in tezine benzer bir görüş ileri sürer.

Böyle bir idealizm yaklaşımına karşı çıkmanın olanağı yoktur: Bizim için bir nesnenin varlığı tümüyle duyularımıza bağlıdır. Berkeley'e göre, yanılgıyla gerçek arasında ayırdına varabileceğimiz biricik şey, gerçek dünyanın değişmezliği ve tutarlılığıdır; oysa, Tanrı'nın yarattığı evrende, bizim algılarımızın iç bağlantıları ve bütünlükleri yoktur; üstelik gördüğümüz görüntü düzensiz ve karmaşık durumdadır. Matrix'te de aynı biçimde, sanal dünyanın tutarsızlıkları vardır: deja-vu izlenimleri ya da "mermilerin var olmaması" olgusu gibi. Bu durumda, herkesin neden aynı şeyleri gördüğünü açıklamak için Berkeley, değişik tinlerin algılamalarını eşgüdümleyen bir yüce tinin var olduğunu öne sürer. Matrix'te de böyle değil midir?

Ajan Smith'le anlaşan Cypher, Matrix'in gerçek olmadığını bilir; ama yine

de illüzyon dünyasına dönmek ister. Hedonist Cypher'a göre, hayatı yaşanmaya değer kılan tek şey zevktir; bu nedenle ömrü boyunca bir makineye bağlı olarak yaşamayı tercih eder. Cypher'ın seçimi bizi felsefenin etik alanına taşır. Yaşamda zevk dışında erdemler de vardır ve Cypher'ın bilinçli olarak yanılsamayı seçmesi, ahlak dışıdır. Buna karşılık Neo'nun gerçeğe yönelişi, yaşamı erdemlerle anlamlandırma yolunu açar.

Seçim olasılığı (kırmızı ve mavi haplar), filmin düalist yapısını da ortaya çıkarır: bir yanda Matrix'in yarattığı yanılsama evreni, öte yanda gerçek dünya, yani "hakikatin çölü" vardır. Bu gerçek ve gerçek dışı dünyalar, birbirine asla uyuşturulamaz; karşılıklı olarak birbirlerini dışlarlar. Ancak insan doğasındaki bilgi açlığı nedeniyle rasyonel seçim, gerçekle yüzleşmeyi ve yaşamı böylece anlamlandırmayı gerektirir.

Matrix, Sokratesçi bilginin temel kaynağını vurgulayan öğüdü hatırlatmayı ihmal etmez: "Kendini Bil!" deyişi Kâhin'in kapısının üzerinde asılıdır ve ve Neo'ya tutacağı yolu açıklar. İnsan, kendini tümüyle tanıyabileceğini, güdülerini, eylemlerinin nedenlerini, seçimlerinin ardında yatan heveslerini kolayca kavrayabileceğini sanmıştır. Kendini bilmek, özenli, ısrarcı, gerçek bir çabayı, insanın kendine karşı dürüst olmasını gerektirir. Freud'un gösterdiği gibi, aslında, "Kendimizde, kendimiz için bile saydam olmayan bir karanlık bölge vardır. Kendi inançlarımızın, kabullendiklerimizin, yargılarımızın, özünde bize dalkavukluk eden, kendi nefsimizi okşayan bir işlevi vardır."[22] İnançlarımızın hatalı olduğunu kavradığımızda, gerçeği kabullenmekte büyük güçlük çekeriz: "Belirli bir yaşın üzerindekileri gerçek dünyaya getirmiyoruz çünkü zihinleri çok şiddetli tepki veriyor," der Morpheus. Gerçekten de belirli bir yaşın sonrasında, insanı hiçbir şey şaşırtmaz. Bir kez kendi küçük huzurlu iç dünyasına alıştıysa, evreni kesin bir veri olarak kabullenir. Çevresini, dünyayı keşfetmek için heyecan duymaz; şaşırtıcı ya da inanılmaz gibi görünen olgulara giderek daha az merak besler.

Oysa kendini bilmek herşeyin özü, bilgeliğin anahtarıdır. İnsan, kendini bilmiyorsa, başka bilgilerin bir anlamı kalmaz. Bu bağlamda hiçbir şey bilmediğini söyleyen bilge Sokrates'in "sorgulanmayan yaşam, yaşanmaya değmez" sözü de tam yerine oturur. Neo, cesaretle gerçeği seçecek, kendini tanıyacak, kendine inanacak ve ancak bu bilinçlenme sürecinin sonunda "seçilmiş" kişi haline gelecektir.

Tüm felsefe tarihi *Matrix*'te irdelenen sorulara yanıt aramakla geçmiştir. Bu bakımdan filmin felsefeyle olan ilişkileri üzerine ciltlerce kitap yazılabilir; Leibniz'le usçuluk, Hume'la görgücülük akımlarından geçerek Kant'a ulaşmak, oradan Gödel'e, kuantum mekaniğine ve Baudrillard'ın simülasyon yaklaşımlarına varmak mümkündür. Herkes filmde kendi aradığı felsefeyi yakalayabilir: Marksizm, nihilizm, varoluşçuluk, postmodernizm. Ancak buradaki inceleme bir mitolojik çözümleme kaygısı taşıdığından, vurgulamaların "Kendini Tanı!" buyruğu çevresinde oluşan bir Monomitos yaklaşımıyla, bir gerçeği arama çabasıyla örtüşmesi yeterlidir.

Dinsel Açılımlar

Hıristiyanlık

Felsefenin dışında gerçeği aramanın bir yönteminin de din olduğu ileri sürülmüştür. *Matrix*'te, felsefi açılımların yanı sıra çok sayıda dinsel öğe de yer alır; filmin öyküsünde Hıristiyan ikonografisine göndermeler tükenmez. Kutsal metin kişilerinin, öğretilerinin, benzerliklerinin film öyküsüne ve görüntülere yansımalarının hangi ölçüde ve hangi işlevlerle gerçekleşmiş olduğuna değinmek gerekir. Örneğin Neo, bu "seçilmiş", Sokrates tipinde bir filozof değil, daha ziyade bir "mesih", tıpkı *Dune* öyküsündeki Muad'dib gibi[23] "kurtarıcı"nın doğrudan kişiselleşmesidir. Amerikan sineması, geleneksel din yaklaşımının gerilediği bir çağda İsa Mesih öyküsünü sıkça yeniden ele alır. Neo, tam anlamıyla bir kurtarıcıdır; ve film, analoji kurallarına oldukça sadık kalmaktadır. Neo, Zion'un beklediği Kral'dır; bir Kral gibi karşılanır; göklerin çağrısını almış, kurtarıcılık görevine soyunmuştur. İsa'yı çarmıha krallık savı sürüklemiş, haçın tepesine INRI* yazılmıştır. Neo'yu da ölüme, kurtarıcı olması sürükler, ajanlar da direnişçiler gibi Neo'nun aslında kim olduğunu bilirler.

Kişilerin adları rastlantısal değildir: Neo, (Latince'de "yeni" anlamına ge-

---

* INRI: İsa'nın gerildiği çarmıhın tepesine çakılan levhada yazılı olan INRI yazısı Latince *Iesus Nazarenus Rex Iodaerum* (Nasıralı İsa Yahudiler'in Kralı) ifadesinin baş harflerinden oluşur.

lir) "yeni" kurtarıcı, İsa'nın ikinci gelişidir. Trinity, daha önce de belirttiğimiz gibi tanrısal üçlemeye, Hıristiyanlık'ın Üçlü Birlik dogmasına gönderme yapar. Neo'nun cinsel bir ilişkinin sonucunda doğmadığı düşünülürse, bir bakıma bir bakirenin oğludur, makinelerin çocuğudur ve bir dizi inisiyasyon sınavından geçecektir. Bu sınavlar, kimi zaman *Yeni Ahit*'e göre iman yolunda düşmüş olanın karşılaştığı engellerden, kimi zaman da doğrudan İsa'nın sınavlarından kopya edilmişlerdir. Tehlikede olan, insanlığın selametidir. Hepsinden önce Morpheus, Neo'yu bir kırmızı ("doğru" gerçekliğe giriş) ve bir de mavi (sıradan ve sahte gerçekliğe vazgeçilmez biçimde dönüş) hap arasında seçim yapmaya zorlar. Neo, tıpkı bir sohbete başlarmışçasına, kolayca kırmızı hapı seçer. Bunun üzerine Neo, bir yeniden doğum yaşar: ışıklı bir plasenta torbasından, yeni doğmuş bir bebek gibi yapış yapış bir halde çıkar; dönüşüm geçirmiştir ve yeni bir kimlik edinmiştir. Artık, kesinlikle Mr. Anderson değildir, Neo'dur. Ne var ki her İsa'nın bir Judas'ı, bir haini vardır ve Neo'nun payına düşen Cypher olur. İsa gibi Neo da ölmek ya da simgesel olarak çarmıha gerilmek zorundadır. Neo, Cypher'ın ihaneti sonunda ölür ama Trinity'nin ilahi aşkı sayesinde yeniden canlanır.

Matrix'te de her şey cennetin yitirilmesiyle başlamıştır. Ajan Smith'in aktardığı gibi, insanlar kendi kusurlu doğaları nedeniyle cenneti kabul etmemişlerdir. İnsanlık böylece cennetten kovulmuştur. Yaratılış mitosuyla kurtarıcı mitosu sık sık birbirine karışır. Neo, zaman zaman insanlığı değil, yalnızca kendi canını kurtarmaya çalışan bir Mesih durumuna gelir. Zaten İsa'nın öyküsü de bir Monomitos, bir inisiyasyon anlatısıdır.

Budizm

Dinsel benzerlikler, İsa'nın öyküsüyle sınırlı kalmaz; işe bir başka inisiyasyon anlatısı olan Buda'nın öyküsü de karışır. Neo, Kâhin'i ziyarete gittiğinde potansiyel peygamberlerle karşılaşır. Burada küçük bir Buda, Neo'ya Budizm'in temel ilkelerinden birini, gerçekliğin bir yanılsama olduğunu öğretir: "Kaşığı eğmek için uğraşma. İmkansızdır. Onun yerine... gerçeği gerçekleştirmeye çalış. Aslında kaşık yok. O zaman göreceksin ki eğilen kaşık değil, kendinsin." Jake Horsley'e göre, "Bu tam anlamıyla Zen Budizm'dir, *Yıldız Savaşları*'ndaki Yoda'nın 'güç' kavramının ötesine, kuantum fiziğine geçer."[24]

Dünyayı bir hayal, bir aldatmaca olarak kavramak, Budizm'in özünde vardır. Siddharta Gautama Buda,* tüm yaşamı, bir yanılsama olarak ilan etmiştir. *Samsara* adı verilen, içinde yaşadığımız bu yanılsamalar evreninden, yani Matrix'ten meditasyon sayesinde kurtulmak mümkündür. İnsan, meditasyon yaparak önce maddi yaşamdan, sonra da bedeninden ayrılmalıdır. Morpheus, Neo'ya zihnini özgür bırakmasını söylerken aslında bunu anlatmaya çalışır.

Buda öğretisinde, insan nesneye egemen değildir çünkü insan da yanılsamanın bir parçasıdır. Meditasyon, yalnızca özneyle nesne arasındaki çelişkiyi geçersiz kılar. Halbuki Budizm'in bazı akımlarında (*Mahayana* öğretisi) özne, nesneler dünyasını denetleyebilir. Bu durumda kişi kendine özgü bir nesneler dünyasını, kaşığı istediği gibi bükebileceği bir dünyayı yaratır. Neo küçük Buda'nın sözlerini giderek daha iyi kavrar, Matrix'i tümüyle denetleyemez ama daha az etkilenmeyi becerir. Buda olmaya, uyanmaya giden yolda Neo, "zihniyle nesneler dünyasını denetlemekle kalmaz, zaman ve mekânı da etkisizleştirebilir."[25] Neo, böylece insanlığın kurtuluşuna bağlanan dinsel ilkenin tek gerçek temsilcisi olur.

Gnostik Felsefe ve Manişeist Uzantıları

Gnostikler, evreni, ruh ve madde arasındaki düalite (ikilik) olarak görürler. Maddi olmayan, sonsuz, erişilmez ve bilinemeyen bir yüce, göksel varlığı benimserler. Gnostiklere göre insan ruhu, bu evrensel yüce varlıktan kopan ve maddenin içinde tutsak kalan bir parçadır. "Özdek evreni, yüce Tanrı tarafından değil, aşağı bir tanrı ya da *Demiurgos* tarafından yaratılmıştır."[26] Bu görüşe göre insanlar, maddi evrene ait olan bir beden ve bir ruh ile, tanrısal öğe olan bir tanrısal kıvılcımdan, *pneuma*'dan oluşurlar. İnsanlar gerçek durumlarını bilemedikleri ve *Demiurgos* tarafından bilgisizlik içinde bırakıldıkları sürece, tutsak olmayı sürdürürler. Ancak kimi zaman, çevrimlerin ötesinden gelen mesajlar, bazı özellikli kişilere ulaşır; o zaman o kişiler, "tutsaklıklarının bilincine varırlar ve bu bilgiyi diğerlerine aktarırlar; bu bilgi, yani *gnosis*, tini tutsaklık bağlarından kurtarmak için en önemli araçtır."[27]

Evrenin, tam bir yanılsama gibi değerlendirilerek hor görülmesi, aynı zamanda bedenin ve arzuların da aşağılanması Gnostik düşüncenin karakteris-

* Buda ya da Buddha: Sözcük anlamı "uyanmış olan"dır.

tik bir ilkesidir. Örneğin filmde, direnişçilerin yavan yemekleri tamamen işlevsel olup tat alma gibi hiçbir keyif unsuru içermez. Neo'nun sokakta kırmızı giysili kadına bakmak için başını çevirmesi, cinsel arzunun bir tuzak olduğunu vurgular.

Yaratılışın ve maddenin kötü olduğu tezi, doğrudan Gnostik bir değerlendirmedir. Gnostisizm'in temel görüşü, insan ruhunun nesne içinde yolunu yitirmiş bir Tanrısal kıvılcım olduğu biçimindedir: İyi yönlendirilirse ve gelenekler tarafından iyi eğitilirse, ruh yeniden Tanrısal ışığa kadar yükselebilir. Bu bakış altında kadınlar, Trinity ve Kâhin gibi, kutsal ve yol göstericidir; ancak taşıdıkları cinsel çekim nedeniyle bir tuzak biçimine dönüşebilirler.

Horsley, bazı Gnostik metinlerde geçen, İsa'nın bir ikiz kardeşi olduğu varsayımına değiniyor. Bu sava göre İsa'nın kardeşinin adı Judas Thomas,* yani İkiz Judas'tır. *Nag Hammadi* külliyatı arasında bulunan *The Apocalypse of Peter* (*Petrus'un Vahyi*) adlı metne göre çarmıhta ölen İsa değil, ona ihanet eden ikiz kardeşi Judas'tır. Bu durumda, "*Matrix*'teki Thomas Anderson kuşkucu olan değil, ikiz olan, kurban edilmesi gereken kardeştir; (Trinity'nin öpüşüyle) dirilense, kusursuz ikiz olan Neo'dur."[28]

Ayrıca Neo adının *The One* biçiminde ortaya konan anagramı Hıristiyanlık'ın "mesih" ve "seçilmiş" olma kavramını vurgularken, aynı adın *Eon* biçimindeki anagramı tümüyle Gnostik bir değere sahiptir. Gnostisizm'de *Eon*, insanla Tanrı arasında var olduğu düşünülen bir tür tinsel varlık, ilksiz ve sonsuz "us"tan, yani Tanrı'dan çıkarak yayılan bir yüce tin anlamına gelir.

Gnostikler, ayrıca, gelişme-büyüme sürecinin başlaması için, birer evrensel erkek ve dişi ilkenin katılacağı bir cinsel eylemin gerekli olduğunu benimserlerdi. *Hieros Gamos* yani kutsal evlilik sırasında, bir insanın "bakir" ruhunun, tanrısal "tohum"la döllenmesini temsilen cinsel analoji kullanılırdı. Bu nedenle Gnostik uygulamalarda cinsel simgecilik önde gelirdi. Trinity'yle Neo'nun bütünleşmesi, yalnızca Hıristiyanlık için değil, Gnostik yaklaşım için de değerli ve anlamlıdır.

Gnostisizm'in devamı niteliğinde olan Manişeizm'in kurucusu Mani'ye göre; evren, "iyi" ve "kötü"nün mücadele sahnesidir. Yaratılış ve nesne, kötünün eseridir; dölleme ve doğum, kötülüğü çoğaltmaktadır. Oysa "kötü"nün

---

* Thomas: İbranice'de *Taôma*, ikiz kardeş anlamına gelir.

yok edilmesine çalışmak gerekir. İnsanlığın kurtuluşu, kendinde bulunan tanrısal ışığı, iyiliği özgürleştirmekle gerçekleşecektir. Filmin son görüntüsü Neo'nun baş döndürücü biçimde göğe yükselişini yansıtır. Belki de Neo tanrısal bir kişilik kazanmıştır; onun, insanlığın tek kurtarıcısı olduğu aşikârdır. Tanrı'dan çıkan ruh, Tanrı'ya dönecektir. Manişeizm'e göre ruhları ölümsüzlüğe götüren, iradelerini kullanarak, güçlerine dayanarak, acı çekerek elde ettikleri aydınlık bilinçtir. Bu aydınlık bilince dayanarak yükselen ruh, tüm güzellik, tüm güç, tüm akıl olacaktır. Bu ise ölümsüzlüktür. Ölümsüz olan Neo'nun, filmin sonunda üstbilince erişip göğe yükselmesi, dinsel-gizemsel öğretilerdeki ruhun yükselmesi, "mir'ac" olarak yorumlanabilir.

Şaman'ın Yolculuğu

Matrix, sıradan bir *hacker* olan Thomas Anderson'ın, seçilmiş kişiye, teknocehennemin alevleri arasından bir anda gökyüzüne yükselebilen bir tanrıya, gökkuşağı köprüsünden geçerek arş-ı âlâya ulaşan bir Şaman'a dönüşmesini anlatan bir Kahramanın Yolculuğu öyküsüdür. Neo'nun yaşadıkları; yeraltına, cehenneme inen, yılanlar ve ejderhalarla dövüşen, sonra uçarak göklere, tanrıların katına çıkan Şaman'ın yolculuğundan farksızdır.

Horsley, "*Matrix*, dramatik biçime sokulmuş bir Şaman yolculuğudur," diyor. Thomas Anderson bütün karakteristik çizgileriyle isteksiz kahraman arketipine uyar; serüvene çağrıyı birçok kez reddeder; sıkıcı, beyhude hayatına sıkıca sarılmaya çalışır ama sonunda kaderinden kurtulması mümkün olmaz. Sonunda Neo, insanlığı kurtaracak bir süper kahramana dönüşür. Filmin gerçek gücü de bu değişimi yansıtan bir Kahramanın Yolculuğu olmasındadır. *Matrix* bir mitostur, başarısının gizi budur.[29]

Bir kahraman olarak Neo'nun aşırı sıradanlığı Şaman adaylarını hatırlatır. Nora Chadwick'in *Oral Epics of Central Asia* (Orta Asya'nın Sözlü Destanları) adlı çalışmasında söz ettiği gibi, "Şaman, birlikte yaşadığı insanlardan farklı görünmez."[30] Aynı düşünce, Abdülkadir İnan'ın *Tarihte ve Bugün Şamanizm* adlı kitabında yinelenir: "Şamanlar ayrı bir kast halinde bulunmazlar, mensup oldukları boy, oymak ve köyün üyesi olarak halkın içinde yaşarlar."[31] Gerçekten de olağan yaşamında Neo'nun başka insanlardan farklı

olduğu görünüşte anlaşılmaz.

İlk bakışta Neo, çağdaş bir Amerikan kentinin karmaşasında boğulmuş, yapayalnız, küçük bir insandır. Gündüzleri normal bir işte çalışırken, geceleri siber-uzayda yaptığı yasadışı işler, Neo'yu bir kurt adam, karanlıkta kendi gerçekliğini bulan bir vampir, bir yaşayan ölü durumuna sokar. Ama bu özellikler bile Neo'nun sıradanlığını değiştiremez. Neo'yu özel yapan tek niteliği sezgileridir. Neo'nun bu sezgileri aşikâr Şaman özellikleridir. Eliade'ye göre, "Şaman adayı, hastalıklı hali, içe kapanıklığı ve dalgınlığıyla kendini belli eder."[32] İşiyle evi arasında yaşayan, odasından pek dışarı çıkmadığı anlaşılan Neo'nun yalnızlığı ve mutsuzluğu aşikârdır. İşini sevmeyen, gündelik yaşantısından hoşnut olmayan Neo, bir tür kimlik bunalımı yaşar ve bilgisayar evreninde kendine farklı bir varoluş oluşturmaya çalışır. "Şaman olacak kişiler ruhsal ve bedensel acılar çekerler, yemeden içmeden kesilirler, insanların arasına katılmazlar, yalnız yaşarlar, kendi kendilerine konuşurlar."[33] Thomas Anderson'ın siber-uzaydaki gezileri, bir Şaman'da bulunması gereken doğal ve sezgisel yeteneklerin habercisidir.

Sonunda Neo'nun yinelenen çağrıyı kabullenmesi kaçınılmazdır. "Hiç kimse kendi isteği üzerine Şaman olamadığı gibi kendi isteğiyle Şaman olmaktan da kaçınamaz."[34] Neo'yla bağlantıya geçip ipuçlarını izlemesini isteyen Morpheus, düş tozunu saçar ve Neo'nun totem hayvanın (tavşan) ardında, ruhun Tamu'ya inişi başlar. Şaman, hayvanların yeteneklerine güvenerek onların rehberliğine de teslim olur. "Rehberlikte uzmanlaşmış hayvanlardan" söz eden Roux, örnek olarak "alageyik, deve, balık, beyaz bir köpek, tavşan ve kurt"[35] gibi hayvanları sayar. Kral Arthur bir geyiğin ardından gider, Alice gibi Neo'nun payına düşen de beyaz bir tavşandır.

Şaman eğitiminde, Morpheus usta, Neo çırak rolündedir. Morpheus Neo'yu zihin bağlarından kurtulmaya zorlar: "Her şeyden sıyrılmalısın Neo, korkudan, kuşkudan, inançsızlıktan. Zihnini özgürleştir." Neo, düşünme biçimini Matrix'ten bağımsızlaştırmalı, gerçekliğin dogmatik yorumuna kapılmamalı, evrenin kendi bilinçli iradesine bağlı bir düş olduğunu özümsemelidir. Bu bilinç aydınlanması Morpheus'un özenli eğitimiyle sağlanacaktır; ama unutulmamalıdır ki Neo en iyi öğrencidir çünkü o "seçilmiş"tir.

Ne denli zorlu olsa da her belaya soğukkanlı biçimde bakmayı bilen Morpheus, Neo'nun seçilmiş olduğuna ikna olması için gereken ruh durumunu ya-

ratır. "Bir Şaman nasıl olmalıysa Morpheus aynen öyledir; bir anıt kadar mağrurdur, bir piramit gibi güç yayar."[36] Yeni Şaman'ın bir ata-Şaman tarafından eğitilmek üzere öte dünyaya götürülmesi gibi, Neo da "düşler efendisi" Morpheus'la birlikte sanal evrende gezer, gökdelenler arasında uçar. Morpheus tüm nitelikleriyle halk masallarında Şamanizm'in kalıntısı olan ak sakallı derviş tiplemesini yansıtır: kurtarır, öğretir, yol gösterir, öğüt verir.

Neo'nun aldığı eğitimden sonra Matrix'te yaptığı geziler, tıpkı Şaman'ın yolculuğunu andırır. Mircea Eliade, Şaman'ın yolculuğunu şöyle anlatır: "Şaman'ın sağaltıcı ve ruh-taşıyıcı olması, esrime tekniklerini bilmesi sayesindedir; yani onun ruhu hiç zarar görmeden bedenini terk edip çok uzak yerlere yolculuk yapabilir. Kendi esrime yaşantısı sayesinde, dünya dışı bölgelerdeki yolları öğrenmiştir. Gerektiğinde yeraltına inip göğe çıkabilir, çünkü daha önce de dolaşmıştır oralarda... İnsana yasak bu bölgelerde kaybolma tehlikesi her zaman vardır gerçi ama sırra ermesiyle kutsallık kazanan ve yardımcı ruhlarını yanına alan Şaman, bu tehlikeyi göğüsleyebilecek ve böyle gizemli bir coğrafyada serüvene atılabilecek tek insandır."[37] Neo'nun yaptıkları da Şamanlar'ın trans sırasında yaşadıklarından uzak değildir. *Matrix* yalnızca bir film değil, aynı zamanda bir Şamanist trans deneyimidir.

Bu trans deneyiminde, göğe yapılan bu yolculuk sırasında Şaman'ın ruhu "göksel eşi"yle karşılaşır. Bu göksel eşin rolü, yolculuk sırasında Şaman'a esin vermek ve yardımcı olmaktır. Eliade, Şaman'ın göksel eşinin önemini şu sözlerle açıklar: "Şaman'ın yedinci gökte kendisine sofra kuran ve kendisiyle yatan bir göksel eşi olması, bir bakıma onun da yarı-tanrısal varlıkların durumunu paylaştığının; ölüp dirilmiş olan ve bu nedenle gökte ikinci bir yaşam olanağından yararlanan bir kahraman olduğunun, ayrı bir kanıtı sayılır."[38] Eliade'nin bu sözleri Şaman Neo'nun öyküsünde, Trinity'nin işlevinin ne olduğunu netleştirir.

Neo'nun inisiyasyonu da Şaman inisiyasyonunu andırır. Şaman ölmeli ve yeniden doğmalıdır. Neo'nun yeniden doğuşu dünyanın ve insanlığın kurtuluşudur, bunu basit bir öpücük sağlar.[39] Göksel eş Trinity, en doğal ve içten haliyle sunduğu aşk sayesinde Neo'yu ölümden özgürleştirir. Eliade'nin verdiği bilgilere göre; "Çok sayıda mitos, kahramanların yaşadığı serüvenlerde bir cin, peri ya da herhangi bir yarı-tanrısal kadının oynadığı role tanıklık eder: Kahramanları o eğitir, geçirdikleri sınavlara (...) yardımcı olur, ölümsüzlük ya da

uzun ömür simgelerini (...) ele geçirmenin yollarını öğretir."[40] Bu anlamda Trinity, Osiris'i ölümün pençesinden çekip alan İsis'tir; Gnostisizmde ruhları cennette karşılayan ve bir öpüşle beden bağlarından kurtaran Sophia'dır (Bilgelik). Trinity'nin öpüşü, saf aşkın simgesidir; *Hieros Gamos*'un değiştirici, dönüştürücü öpüşüdür bu. Neo, Trinity'nin aşkının, daha önemlisi aşka olan inancının sayesinde ölümden kurtulmuştur.

Jung, Şaman'ın yolculuğuyla mitolojik yolculuk arasındaki bağlantıdan söz etmiş, Şaman yolculuğunun mitosun en eski biçimi olduğunu ileri sürmüştür. Jung'a göre Şaman yolculuğu, tüm mitolojik öykülerin başlangıcını oluşturur. Kolektif bilinçdışının arketipleri, temel mitoslar, Jung'a göre üç ana aşamada gelişmiştir: "Arkaik Aşama (Şamanlar, büyücü hekimler ve bilgeler dönemi), Eski Uygarlıklar Aşaması (peygamberler, hekimler ve din adamları dönemi) ve Tektanrılı Aşama (gizemciler, teologlar ve filozoflar dönemi; Jung bu dönemi Hıristiyan Mirası olarak da adlandırır)."[41] Tüm bu uygarlık aşamaları, kuşaktan kuşağa aktarılan muazzam bir mitolojik öyküler derlemesini oluşturmuş, bu birikim zamanla insanoğlunda, Jung'un *numinous** olarak adlandırdığı, insanın içinden gelen tanrısal deneyimi geliştirmiştir; "Tüm dinler, bireysel egodan bağımsız, nitelikleri insan bilincini aşan 'bütünsel bir şeyin' varlığını doğrular."[42]

Jung, *numinous* deneyiminin gerçekte tam olarak bireyleşme süreci olduğunu, kendinde bütünlük gösteren, tinsel anlamda tutarlı bir kişiliğe ulaşma sürecini yansıttığını ileri sürer. Bu bireyleşme hakkındaki gözlem, Neo için de geçerlidir. "Hem Şaman yolculuklarında hem de tek tanrılı dinlerin inanç dizgelerinde, 'ölüm ve diriliş' olguları vardır."[43] Ölüp yeniden doğma olgusu filmin sonunda gerçekleşir; Neo ölür ve bütünleşmiş bir kişilik olarak yeniden doğar.

O andan sonra Thomas Anderson tümüyle yok olur, artık yalnızca Neo-*One-Eon* vardır. "Şaman adayı ölür, Şaman olarak yeniden dirildiğinde başka bir kişidir ve hatta adını değiştirir."[44]

"Neo, bedensiz bir varlığa, ışığa dönüşmüştür. Artık bir kodlar silsilesi olarak gördüğü Matrix'in illüzyonundan tam olarak kurtulmuştur. Savaşçının acımasızlığına, sanatçının yaratıcılığına, büyücünün becerisine, Şaman'ın gücü-

---

* Numinous: (Lat.) Tanrısal güç anlamına gelen *numen* sözcüğünden türetilmiştir.

ne, her şey olabilen çünkü aslında hiçbir şey olmayanın cesaretine kavuşmuştur."[45]

Şamanizm, doğayı alt etmek isteyen insan eylemi hakkındaki unutulmuş, kaybolmaya yüz tutmuş bir inançtır. Şaman doğayı değiştirmek için sonsuz umut taşır. Aslında Şaman sadece çevresini dönüştürme,/yetkinleştirme ya da yenilemekle yetinmez, yetkinliği insanın varoluşuna da yaygınlaştırmaya çalışır; insana sağlık, sonsuz gençlik ve hatta ölümsüzlük vermeye çabalarken, İlkçağ'daki Asklepios'a, Ortaçağ simyacılarına, günümüz bilim adamlarına yaklaşır. Her bakımdan bunlarla eşdeğer özellikler taşıyan Neo da gerçek bir mitos kahramanıdır.

Notlar:

1. Kutlukhan Kutlu, "The Matrix: Anarşist Bilim Kurgu Aksiyonu", *Sinema Dergisi*, Haziran 2002.
2. Jake Horsley, "Gnosticism Reborn: The Matrix As Shamanic Journey", *Divine Virus*, [http://www.divinevirus.com/Matrix.html].
3. Zehra Âzâde Soysal, "Matrix", *Ülke Dergisi*, Aralık 1999, [www.bilimkurgu2000.com/ Makaleler/Mak49.asp].
4. Read Mercer Schuchardt, "The Matrix: Parable", *Art, Science and Culture*, [http://www.physics.hku.hk/ ~tboyce/sf/*Matrix*/*Matrix*2.html].
5. Jake Horsley, *a.g.m.*
6. Zehra Âzâde Soysal, *a.g.m.*
7. Read Mercer Schuchardt, *a.g.m.*
8. *A.g.m.*
9. Lewis Caroll, *Alice in Wonderland and Through the Looking Glass*, Signet Classics, 2000.
10. Baum L. Frank, *The Wonderful Wizard of Oz*, Harper Collins, Londra 2000.
11. Zehra Âzâde Soysal, *a.g.m.*
12. *A.g.m.*
13. *A.g.m.*
14. Read Mercer Schuchardt, *a.g.m*
15. Tom Flynn, "Wake Up Neo: The Development of the Ego-Self Relationship", [www.mytho logicalmovieclub.org/reviews/Matrix.html].
16. Joseph Campbell, *Myths to Live By*, Bantam, New York 1973.

17. Veysel Atayman, *Postmodern Kurtarıcılar*, Donkişot Yayınları, İstanbul 2004, s. 242.
18. Eflatun, *Devlet*, Remzi Kitabevi, İstanbul 1975, Kitap VII, s. 514-520.
19. Stanislaw Lem, *Gelecek Bilim Kongresi*, İletişim Yayınları, İstanbul 1997.
20. Descartes'ın *Meditations* adlı yapıtından aktaran: Doug Mann ve Heidi Hochenedel, "Evil Demons, Saviors, and Simulacra in The Matrix", [http://home.comcast.net/~crapsonline/Library/*Matrix*.html].
21. Orhan Hançerlioğlu, "Berkeley", *Felsefe Ansiklopedisi*, Cilt 1, Düşünürler bölümü, Remzi Kitabevi, İstanbul 2000.
22. Sigmund Freud, *Totem ve Tabu*, çev. K. Sahir Sel, Sosyal Yayınları, 2002.
23. Frank Herbert, *Dune*, çev. Arzu Taşçıoğlu-Deniz Vural, Sarmal Yayınevi, İstanbul 1997.
24. Jake Horsley, *a.g.m.*
25. Veysel Atayman, *a.g.e.*, s. 313.
26. Ömer Tecimer, *Gül†Haç: Batı Uygarlığının Yeraltı Kaynakları*, Plan B Yayınları, İstanbul 2004, s. 48.
27. Mircea Eliade, *Dinsel İnançlar ve Düşünceler Tarihi, Cilt 2*, Kabalcı Yayınevi, İstanbul 2003, s. 422.
28. Jake Horsley, *a.g.m.*
29. Jake Horsley, *a.g.m.*
30. Nora Chadwick ve Victor Zhirmunsky, *Oral Epics of Central Asia*, Cambridge University Press, Cambridge 1969, s. 238.
31. Abdülkadir İnan, *Tarihte ve Bugün Şamanizm: Materyaller ve Araştırmalar*, Türk Tarih Kurumu, Ankara 1995, s. 79.
32. Mircea Eliade, *Şamanizm: İlkel Esrime Teknikleri*, çev. İsmet Birkan, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara 1999, s. 13.
33. Cemal Şener, *Şamanizm*, BDS Yayınları, İstanbul 1996, s. 17.
34. Marie A. Czaplicka, *Aboriginal Siberia*, Oxford 1914, s. 178'den aktaran Sodzawiczny Magdalena Sodzawiczny, *Türkiye Masallarında Şamanizm Öğeleri*, yüksek lisans tezi, Türk Edebiyatı Bölümü, Bilkent Üniversitesi, Ankara, Haziran 2003.
35. Jean-Paul Roux, *Türklerin ve Moğolların Eski Dini*, çev. Aykut Kazancıgil. Kabalcı Yayınevi, İstanbul 2002, s. 216 ve 218.
36. Jake Horsley, *a.g.m.*
37. Mircea Eliade, *a.g.e.*, 1999, s. 214.
38. *A.g.e.*, s. 104.
39. Jake Horsley, *a.g.m.*

40. Mircea Eliade, *a.g.e.*, 1999, s. 105.
41. Hyde, McGuiness and Appignanesi, *Introducing Jung*, Totem Books, 2001, s. 111.
42. *A.g.e.*, s. 112.
43. *A.g.e.*, s. 114.
44. Erhan Tuna, *Şamanlık ve Oyunculuk*, Okyanus Yayıncılık, İstanbul 2000, s. 45.
45. Jake Horsley, *a.g.m.*



Bretodeau:
"Zaman ne tuhaf! Çocukken çok yavaştır;
ama bir bakarsın elli yaşına gelmişsin
ve tüm çocukluğun bir teneke kutuya sığıvermiş."

Jeunet'nin *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* (Amélie Poulain'in Masalsı Yazgısı) adlı filmi tam anlamıyla klasik bir yolculuk öyküsünü dile getirir; film, kendi uydurduğu bir dünyaya sığınmış, içedönük ama güçlü sezgilere sahip bir genç kadın olan Amélie'nin, gençlik krizini alt etmek üzere geçirdiği psikolojik dönüşüm sürecini anlatır. Bu yolculuk sonucunda çocuk-kadın Amélie, içedönük ve yalnız bir yaşama mahkûm olmaktan kurtulacak, gerçek ve içten aşka kavuşarak kendi iç dünyasının duvarlarını yıkacak, büyüyecektir.

Film, baştan sona, labirenti andıran Paris sokaklarında bir çeşit kaçma-kovalamacayı anlatır. Labirentin çekirdeğini Montmartre oluşturur; merkezde ak pak görünümüyle hep Sacré-Cœur* Kilisesi vardır. Montmartre, bir kilisenin gözetimi altında olmasına karşın, Moulin Rouge'un ve porno dükkânların

* Sacré-Cœur: (Fr.) Kutsal Yürek; insanlara duyduğu sonsuz sevgi nedeniyle İsa'ya verilen bir ad.

semtidir. Jeunet'nin filmi, çelişkiler semti Montmartre'ın kozasında büzülür kalır; bu sayede her şeyin birbirine bağlandığı, tüm duyguların iç içe geçtiği sosyal, zamansal ve mekansal bir kapalılık, bir soyutlanmışlık sağlanır. Oluşan sentez, bir atlıkarınca müziğinde, lunaparktaki çocuk kahkahalarında ve Fransız akordiyonunda sese dönüşür. Film, içinde Sacré-Cœur Kilisesi bulunan, ters çevrildiğinde kar yağdıran cam kürelere benzer.

Filmdeki Paris'i bir oyun alanı olarak değerlendiren Helen Frances'in yorumu ilginçtir: "Eski Fransız şans oyunu *Le Jeu de L'Oie* da (Kaz Oyunu) sarmal biçimli bir yolda merkeze doğru; yaşama, yüreğin özüne, insanın kendine doğru bir yolculuktur. Merkez, bir arketip olarak, yaşamın başlayıp bittiği ve yeniden başladığı yerdir."[1]

Derin simgeselliğiyle Kaz Oyunu, aslında tam bir labirenttir. Söylencelere göre Troya kuşatması sırasında doğan bu oyun, çok sayıda kutulara bölünmüş bir sarmal biçimindedir. Kutulardan on dördü kazları temsil eder; "Bu sayı Minotauros'a kurban edilen genç kızların toplamı ve ergenliğe ulaşma yaşıdır. Kutulardan birinin adı *Minesthaurus*'tur."[2]

Oyunda aşılan her kutu Sokratik bilginin (Kendini Tanı!) ileriye aktarılmasını simgeler. İnsan, bilinçaltının mağaralarına girerek kendi karanlık yönüyle yüzleşebilmeli, kendisinin de bir labirent olduğunu öğrenebilmelidir. Oyun, şansın belirleyici olduğu bir yolculuğu simgeler. Bu anlamda, yaşam bir labirent, bir Kaz Oyunu'dur. "Ne var ki yaşam oyunları, kimi zaman insanı felaketlere, umutsuzluk kuyularına, zindan ve labirentlere düşürür; kendi yarattığı mitosun doğrulanmasını arayan içedönüklüğün infilak etmesine yol açabilir."[3] Amélie'yi tehdit eden gerçek tehlike budur!

Amélie Kimdir?

Amélie ailesinin tek çocuğudur. Annesi öğretmen, babası hekimdir; adam, kızını bir kalp hastası zannetmiş, bu yüzden annesi Amélie'yi evde eğitmiştir. Dış etkenlerin bu tuhaf birleşimi sonucunda Amélie toplumdan ayrı büyütülmüş, yaşamdan ve sevgiden mahrum kalmıştır. Nevrotik annesi Amélie'nin arkadaş edinmesine engel olmuştur. Yalnız bir çocuk olarak büyüyen Amélie, yaşamın gerçeklerinden uzak düşmüş, düşgücünü kullanarak kendisine bir

dünya yaratmıştır.

Evde hüküm süren boğucu havanın en keskin kanıtı, kırmızı balık simgesidir. Kaşalot adlı balık, bulunduğu ortamın sinirsel geriliminden öylesine etkilenir ki sürekli olarak kendini kavanozundan dışarı atarak intihar etmeye çalışır. Aynı ortamda büyüyen Amélie'nin tek çaresi içine kapanmak olur.

Annesi öldükten sonra, duygusal olarak soğuk babasıyla başbaşa kalan Amélie, tıpkı kavanozundan kaçan Kaşalot gibi, yalnız yaşamak üzere evden ayrılır ve Montmartre'da bir kafede çalışmaya başlar. Ancak bu değişiklik, Amélie'nin insanlardan uzakta, bir hayal dünyasında yaşamasına engel değildir. Serge Carfartan, tüm yaşamını geri planda durarak harcayan Amélie'yi şöyle tanımlıyor: "Yaşamını düşlerle yeniden yaratmış olan Amélie, tek başına büyümüş, bu yüzden yalnız, küçük bir kız olarak kalmıştır. Yalnızlığı ondan iyi kim bilebilir ki?"[4] Özgürlüğünün tadını çıkaran, dışadönük yaşamını sürdüren kedinin evdeki varlığı, Amélie'nin eksik yönlerini simgeler.

Amélie'nin içedönük kişiliği, fiziksel görünümüyle bütünlenir. Cinsellikten uzak giyim tarzında, çoğunlukla kırmızı giymeyi seven Amélie, kocaman ayakkabılarıyla tam bir Kırmızı Şapkalı Kız görünümündedir. Eric Fromm'a göre kızların erginlenme törenini yansıtan Kırmızı Şapkalı Kız masalı, daha önceki bölümlerde belirttiğimiz gibi, cinselliğin başlangıcını simgeler. Bu erginlenmeci paralellik, Amélie'nin, Jeanne d'Arc tarzı kısa saçlarıyla daha da güçlenir. Amélie'nin, hem cadı hem de azize olan *Orléans Bakiresi* Jeanne d'Arc'la benzerliği hiçbir Fransız'ın gözünden kaçmaz.

Sonuç olarak Amélie'nin hayallerle dolu, sıradan, içedönük ve huzurlu bir yaşamı vardır. Üstelik genç kız, kendi içinde dengelediği hayatından memnun görünür. Steven Walker, Amélie'nin "içedönük bir genç kız" olarak gerçek bir Jung karakteri olduğunu belirtiyor. "Jung psikolojisi, düşüncesizce dışadönüklüğü öneren kültürel önyargılar karşısında, içedönük bir yaşamı ve böyle bir yaşamın sezgisel değerlerini hep savunmuştur. Peki, olumlu bile kabul edilse, bir özel durumun aşırıya vardırılması iyi midir? İçedönük bir kişi için, içedönüklüğü inatla sürdürmek her zaman doğru yaklaşım mıdır? Bunun yanıtı filmde açıkça verilir; filmin en kritik noktalarından birinde, Amélie için yapılan bir uyarı yeterince yol göstericidir: 'İçedönük bir genç kadın, kendi yaşamını mahvedebilir.'"[5]

Ginette Vincendeau filmin kahramanının kadın olmasını kaçınılmaz bulur:

"Amélie'nin üstlendiği fantezi rol 'iyilik perisi' olmaktır; tam ortaya da şirin ve tehdit edici olmayan bir dişilik konulmuştur. Amélie, filme bir cinsel masumiyet aşılar, düşsel anne ve ideal kız kardeş kimliklerini cinsiyetsiz maskeler gibi takar. Sevimli komşu kızı, Kırmızı Başlıklı Kız, Harikalar Diyarı'ndaki Alice, Lady Di ve Azize Teresa gibi çeşitli rollerde Amélie'nin kadınlığı, başkalarının, fantezilerini işleyebilecekleri bir beyaz sayfadır. Sonuçta Amélie, işlevi gereği kadın olmalıdır."[6]

Cinsiyetle bağlantılı olarak labirent arketipi yeniden gündeme gelebilir. Jung, kuleye hapsedilmiş prensesin temsil ettiği *anima*yla, onu kurtaran koruyucu *animus*u birbirine labirentin bağladığını ileri sürer. Amélie'nin de çok geçmeden bu bağdaşmayı sağlaması ve kadınlığı yakalaması gerekir. Labirent simgesinin birçok kültürde kadın cinsel organını simgelediği de unutulmamalıdır.

Amélie kendi dünyasına gömülmüştür; iş arkadaşları ve onun ne dediğini bile dinlemeyen babası dışında kimsesi yoktur. Amélie'nin yalnız ve içedönük kişiliği, aşırı gelişmiş bir sezgiselliğe yol açmıştır. Bu konuda Helen Frances şunları yazar: "İçedönük sezgisellik, bir yandan çok güçlü duygulara yol açar, öte yandan diğer insanları eyleme geçiren etkileri kavramayı da sağlar. İçedönük karakterler çoğu zaman, insanlarla olan ilişkilerinde bir katalizör işlevi üstlenirler; amaçlarına ulaşmaları için başkalarına destek olurlar; kimi zaman da kendi gereksinimlerini geriye iterek, ötekilerin yaşamında kendilerini gerçekleştirmeye çalışırlar."[7] Amélie de çevresindeki yaşamları etkilemek için, benzer bir tutumu benimser ve bir çeşit "oyuncu-düzenbaz-Şaman" kimliğine bürünür.

Yolculuk

Olağan Dünya

Filmde, olağan dünyayla özel dünya arasında belirgin bir ayrım yoktur. Bu nedenle tipik bir olağan dünyadan olağanüstü özel dünyaya geçiş olgusunu gözlemlemek de mümkün değildir. Bunun nedeni, Amélie'nin yolculuğunun zaten tüm boyutlarıyla psikolojik olmasıdır; her şey onun bilincinde olup biter. Bu bakımdan Amélie'nin olağan dünyasını içedönük yaşamı, özel dünyasınıysa başkalarının yaşamına burnunu sokma ve böylece kendini dönüştürme

çabası olarak değerlendirmek yerinde olur.

Doğrusu Amélie yalnız yaşamından şikayetçi değildir. Genç kadın, yemek yaparken, kedisini beslerken ve seksi keşfederken yaşamından oldukça hoşnuttur aslında. Her şeye rağmen, "Filmin başlarında Amélie'nin hayatını tam da istediği gibi sürdürdüğü anlaşılır ama Amélie'nin 'gerçek' bir yaşamı var mıdır? İşte asıl soru budur."[8]

Film başından sonuna, özellikle dönüştürülmüş, stilize edilmiş, Amélie'nin iç dünyasına (Amélie'nin hem olağan hem de özel dünyaları) uygun olarak yapılandırılmış bir Paris dekorunda geçer. Vincendeau, filmde özenle yaratılan bu atmosferi, 1930'larda Fransız sinemasında yeşeren şiirsel gerçekçilik akımının görüntülerinin ve duygusallığının "geri dönüşümü" olarak değerlendirir; "Tıpkı o dönemin Jean Renoir, Marcel Carné ve René Clair filmlerinde olduğu gibi, *Amélie*'de de sözü edilenler, Paris'in küçük insanlarıdır: kafenin yorgun patroniçesi, huysuz müşteri, ağlak kapıcı kadın, hastalık hastası tütüncü, geçimsiz manav ve gizemli bir ihtiyar ressama ek olarak, günümüzün getirdiği birkaç yeni tip vardır: porno tezgâhtarıyla foto kabini tamircisi."[9]

Eski bir Montmartre kartpostalına benzeyen film, siyah-beyaz televizyon görüntülerinden oluşan bir geçmişi yeniden kurgular; tozlu anıları, unutulmuş nesneler ve tatları yeniden yaratır. Eski futbolcuların, Fransa Bisiklet Turu'nun unutulmuş kahramanlarının fotoğrafları, tatları geçmişte kalmış şeker ve çikolata markaları, tuhaf ama huzur veren küflü bir estetik yaratır. Kuşkusuz tüm bunlar, çocukluğunu 1950'lerin, 1960'ların Paris'inde yaşayanlar için müthiş duygusaldır. Nostaljinin evrensel romantizmi, Fransız olmayan izleyicileri de kaçınılmaz biçimde sarmalar. Jeunet'nin kurguladığı çocukluk özlemi, günümüzün reklam kliplerinin göz alıcı ışıltısıyla, en yeni ve şaşırtıcı teknik olanaklarla birleşince sonuç "geç kalmış bir gerçeküstücülük" olur.

Jeunet'nin inanılmaz bir titizlikle yarattığı bu yapay Paris, Amélie'nin çocuksu hayallerindeki dünyadır. Bu düşsel evrene gerçek yaşamdan hiçbir şey sızmamalıdır. Bu film için "Montmartre'da Eurodisney" nitelendirmesi yapıldığını belirten Vincendeau, "Paris, Amélie'nin çocuk ruhuna uygun düşen, panayırlar ve atlıkarıncalarla dolu bir oyun bahçesine dönüşür,"[10] diye yazar.

Serüvene Çağrı

Amélie için serüvene çağrı süreci, 30 Ağustos 1997 akşamı Lady Di'nin ölümünü duymasıyla başlar ve "Kaz Oyunu'nda ilk zarlar atılır."[11] Amélie, banyoda şaşkınlıktan elindeki parfüm şişesinin kapağını yere düşürür. Yuvarlanan kapak, duvar karolarından birine çarpar ve onu yerinden oynatır. Ortaya çıkan delikte, yıllardır orada gizli kalmış teneke bir kutunun içinde, bir çocuğun definesi durmaktadır. Çeşitli oyuncaklar, oyun kartları ve futbolcu fotoğraflarından oluşan bu define, 1950'lerde oraya saklanmış olmalıdır. İşte böylece Amélie, Bretodeau'nun çocukluk definesini keşfeder.

Teneke kutudaki define, Amélie için de karmaşık bir simgedir. Bir yandan çocukluğun olgunlaşmamış *animus*unu simgelerken, öte yandan paramparça edildikten sonra saklanmış yaratıcılığı temsil eder; keşfedilmeli, ardına düşülmeli ve yeniden birleştirilmelidir.

Amélie'nin ilk iyilik çabalarını tetikleyecek bu keşfin, Diana'nın ölümünü duyar duymaz gerçekleşmiş olması anlamlıdır; çıkarcı kalabalıkların karşısında "gönül değerlerini" simgeleyen Lady Di, kendi sorunlarına rağmen başkalarına destek olmayı görev bilen bir iyilik perisidir. "Bu noktada, televizyonu kapatan Amélie, görevi Diana'nın kaldığı yerden üstlenir."[12]

Amélie'nin açmazı, sorunlarının özü bu kritik seçimdedir: bir yanda kendi içedönüklüğünü parçalamak ve kozasını yırtmak, başkalarının yaşamlarına burnunu sokarak onların sorunlarını çözmek, öte yanda eyleme geçmekten çekinerek hayallerin son bulması korkusuyla köşesine çekilip kendi yalnız yaşamına dalmak vardır.

Çağrının Reddi

Serüvene çağrı, Amélie için tam zamanında gerçekleşmiştir çünkü genç kadın farkında olmasa da bir krizin eşiğindedir. Steven Walker'ın "gençliğin büyük yaşam krizi" diye adlandırdığı bu kriz, "sıcak bir dostluğa ulaşma mücadelesi ve yalnızlık batağına sonsuza dek saplanmaktan kaçınma çabası olarak tanımlanabilir."[13] Teneke kutudaki define, Amélie'nin çorak varoluşunda, bir anlam kıvılcımı yaratır, gelmekte olan krizi atlatmak için ona bir şans yaratır. Kutunun sahibini bulmak nasıl olur? Kutuyu ona geri vermek? Böyle bir kutu, tüm geçmişi, tüm çocukluk anılarını bulmak demektir; Amélie için-

se küçük bir mutluluk elde etmektir. Filmin en önemli mesajı böylece belirginleşir: "Yaşam küçük şeylerden, zevklerden oluşmuştur; düzgün bir taş bulup cebe atmak, suda kaydırmak için taşı yanında bulundurmak gibi. İnsanın kendisiyle uyumunu sağlayan küçük ritüeller, yaşamını bir anlığına huzura kavuşturan küçücük mutluluk anları vardır."[14]

Amélie, çağrıldığı serüveni reddetmeyi hiç düşünmez. Defineyi bulduğu gece, yatağında bir süre düşünür, sabaha doğru saat dörtte kararını verir ve ertesi gün uygulamaya girişir. Define, sahibine geri verilmelidir. Çağrının reddi süreci hiç gerçekleşmez. Amélie için yeni bir ufuk açılmıştır; ve bu ilk girişimini başarırsa, başkalarının yaşamlarını etkilemeyi sürdürecektir. Amélie'nin metamorfozu başlamıştır.

Akıl Hocası

Amélie, 1950'lerde, yani yaklaşık 40 yıl önce, kendi dairesinde oturan çocuğu bulmak üzere hemen ertesi gün araştırmalarına girişir. Sorunlu kapıcı kadınla pek bir ilerleme elde edemez, kadının dertlerini dinledikten sonra, aynı binada oturan mahalle manavına danışması gerektiğini öğrenir. Bu sayede ters ve huysuz bir kişi olan Colignon'la tanışırız. Anne-Baba Colignon'larsa tipik bir Laurel-Hardy çifti gibidirler (her şeyi bildiğini zanneden ve kocasını beğenmeyen kadınla, gerçekte her şeyi bilen ama bunu belli etmeyen adam). Edindiği yetersiz bilgilerle çeşitli kapıları çalan Amélie hiçbir sonuca ulaşamaz.

Bu geziler sırasında metroda Edith Piaf çalan kör bir adamla karşılaşır; bunun hemen ardından, bir foto kabinin altından beğenilmeyip atılmış fotoğrafları toplayan Nino'yu ilk kez görür. Kısa bir siyah-beyaz sekans, Nino'nun yalnız çocukluğu ve içedönük kişiliği hakkında bize bilgi verir.

Teneke kutunun sahibini bulmak için gerekli ipucu, hiç beklenmedik bir anda (*deus ex machina*) aynı binada oturan Cam Adam'dan gelir. Cam Adam, Amélie'nin yaptığı araştırmanın farkındadır ve ona nerede yanlış yaptığını söyler. Doğaüstü bir yardım biçiminde ulaşan Cam Adam'ın desteği, Amélie'yi doğru yola yöneltecektir. Ama bundan daha önemlisi, Amélie artık akıl hocasını bulmuştur. Geçirdiği bir hastalık yüzünden kemikleri kolayca kırılabildiği için, asla evinden çıkmayan Cam Adam, tam anlamıyla bir münzevidir. Ne

var ki bu kapalı yaşamına rağmen Cam Adam, hiç de içedönük birisi değildir; herkesle dostluk kuran, başkalarının hayatlarını izleyen, Amélie ve manavın çırağı örneklerinde olduğu gibi gerekirse müdahale eden gerçek bir dışadönük kişiliktir.

Cam Adam'ın bütün işi gücü, Renoir'ın ünlü *Le Dejeuner De Canotiers* (*Sandalcıların Öğle Yemeği*) adlı tablosunu tekrar tekrar resmetmektir. Yaşlı adam, tabloyu neredeyse tamamlamıştır ama resmin ortasında bulunan ve elinde bardak tutan genç bir kadının yüz ifadesini bir türlü beceremez. "İşte bu son fırça darbeleriyle uğraşırken, Amélie Cam Adam'ın yaşamına girer. Amélie de bir bakıma 'tamamlayıcı bir fırça dokunuşuna' gerek duyduğu için, adeta resimdeki kadının canlanmış halidir. Renoir'ın resmi, aşırı içedönük Amélie için açık bir mesaj taşır: Resmin sunduğu mutlu çiftler kargaşası, Amélie'nin Montmartre'daki sessiz eviyle keskin bir karşıtlık oluşturur."[15]

Walker, söz konusu tablonun, dışadönük sosyal yaşama bir övgü olduğunu belirtir. Hiç sokağa çıkamayan Cam Adam'ın sosyal yaşam eksikliğini bu tabloyla giderdiğini düşünmek mümkündür. Çoğunlukla psikanalist işlevini üstlenen Cam Adam, Amélie için "müşfik baba" rolünü oynayan bir *animus* simgesidir. Kurduğu dostluklar sayesinde kendi yalnızlığını azaltır, bir anlamda o da tedavi olur.

Film içinde sık sık yinelenen postmodern sahtecilik motiflerinden en önemlisi Cam Adam'ın sonsuz sayıda kopyaladığı Renoir resmidir; "Cam Adam, bu resmin merkezindeki karaktere Amélie'nin duygularını yansıtmaya çabalar. Bu noktada Amélie, hem resmin hem de filmin içindedir; duyguları aşikâr olan ama uzaklarda bulunan bir izleyici rolünü üstlenir."[16]

Eşiği Aşma

Kutunun sahibine ulaşması için Amélie bir oyun hazırlar, yaşama bir çeşit büyü ve gizem katan bir mizansen düzenler. İnanılmaz raslantının büyüsü ve şakanın gizemi, biraz düşgücü yardımıyla yaşama egemen olabilir. Yeter ki insan başkalarının dileklerini yerine getirebilsin!

Cam Adam'dan aldığı bilgilerle Amélie, aradığı kişiyi bulur ve sahnelediği bir özel oyun sonucunda defineyi sahibine teslim eder. Amélie, gerçekleştirdiği iyiliğin sonuçlarını tam olarak izleme şansını da yakalar. Definenin ger-

çek sahibi Bretodeau, pek farkında olmasa da bir tür eşik nöbetçisi görevini üstlenmiştir. Amélie'nin ilerleyebilmesi için Bretodeau sorununu aşması kesin koşuldur; tüm eşik nöbetçilerinde olduğu gibi, Bretodeau da gerekli bedeli, tüm çocukluğunu içeren teneke kutuyu alacaktır.

Başarılı olan Amélie, büyük bir sevinç ve neredeyse bir kendinden geçiş durumu içinde Paris sokaklarında ilerler. İkinci bir eşik nöbetçisi olarak değerlendirilebilecek olan Kör Adam'la karşılaşır. İnsan bir kez kendini kaptırınca, iyiliğin sonu yoktur! Amélie bu kez de Kör Adam'a bir süre için görme şansını armağan eder; adamcağızı kolundan sürükleyerek kalabalık sokaktan geçirir, karşılarına çıkan her şeyi en ince ayrıntısına kadar anlatır. Genç kadın metro merdivenlerinin orada Kör Adam'ı ardında bırakıp uzaklaşırken, ortaya çıkan tuhaf bir ışık her yeri kaplar. Eşik aşılmıştır!

Sınavlar

Hayallere dalan Amélie, siyah-beyaz televizyon görüntülerinde, bir iyilik meleği olarak geçirdiği kendi yaşantısını izler. Meryem Ana, Leydi Di, Azize Teresa, Don Kişot ve Jean d'Arc benzetmeleriyle süslü olan bu bölüm, geçmişe göndermelerle dolu bir dizi sıradan kalıp içerir. Bu bölümü aktaran Fréderic Mitterand'ın cinsiyetsiz sesi, Fransız televizyonlarında çok rastlanan bir klişedir. Televizyon sekansı Amélie'nin babasının ölümü hayaliyle son bulur. Babasını ihmal ettiğini düşünen Amélie, vicdan azabıyla gece vakti yollara düşer.

Amélie'nin eşiği aştıktan sonra ilk girişimi kendi babasıyla ilgilidir. Bu kapsamlı stratejinin sonuca ulaşması zaman gerektirecektir. Babasının içe dönüklüğünü kırmak ve adamcağızı kabuğundan çıkarabilmek için Amélie, bahçe cücesini dünyayı gezmeye gönderir.

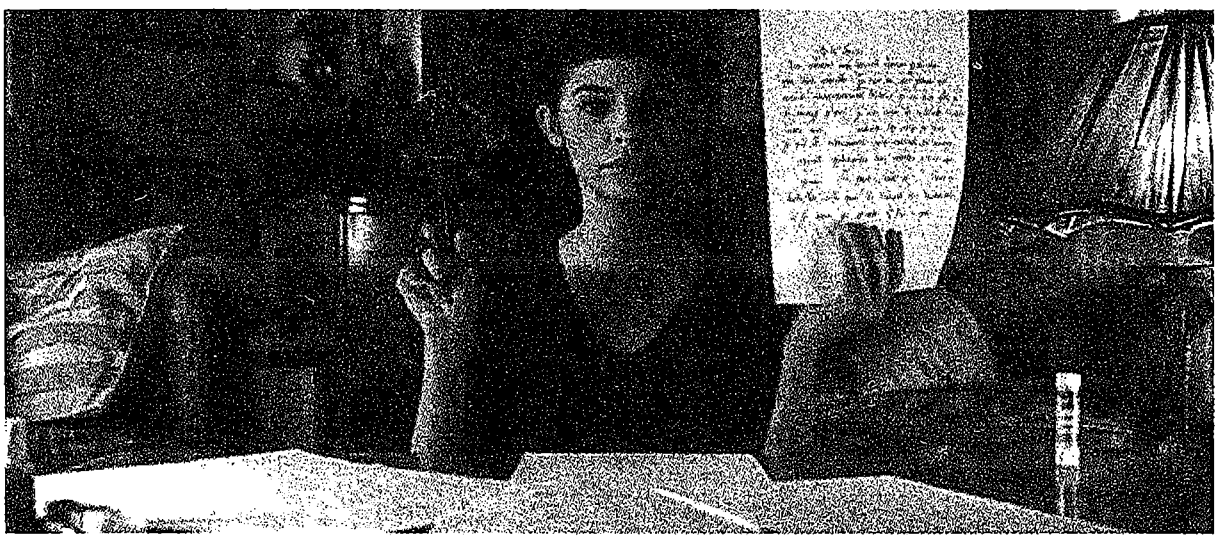
Sabah, dönüş yolundayken Amélie, bir kez daha gardaki foto kabininin başında Nino'yla karşılaşır. Nino, film içinde önemli bir simgeye dönüşecek olan fotoğraf albümünü düşürür. Albümü Amélie alır ve ilk bakışta yalnız insanların fotoğraflarından oluşan bir tür aile albümü olarak değerlendirir.

Amélie giderek artan bir ölçüde dış dünyaya açılır; çalıştığı kafenin sahibesi Suzanne, Amélie için bir anne simgesi, olumlu bir Gölge figürüdür; sevgi ve yaratıcılık dolu gençliğinde sakatlanmış ama asla soğuk ve merhametsiz bir ki-

şiye dönüşmemiştir. Suzanne'dan yıldırım aşkın reçetesini öğrenen Amélie'nin bir sonraki oyunu, kıskançlık manyağı Joseph'le, hastalık hastası Georgette'i aşka sürüklemek olur. Bunun ardından, çırak Lucien'i aşağılayan "aptal ve kötü" Colignon'a oynanan oyun gelir. Bu oyun sırasında Amélie, kendini Zorro olarak hayal eder. Cam Adam'ın payına düşen iyilikse, zorluklarına karşın yaşamdan zevk almayı bırakmayan kişiler hakkında hazırlanacak bir video kasettir.

Amélie'nin sınavları, doğrudan çevresindeki kişilerle (dostlar, düşmanlar) bağlantılıdır ve çoğu zaman ötekilere iyilik yapma çabasını içerir. "İyilik yağmurundan nasibini alamayan Colignon'dan başka düşman olarak nitelenebilecek kimse yoktur ama bu tek örnek Amélie'nin sürekli iyilik peşinde olmadığını da bize gösterir."[17]

Oyunlar ardarda gelir: bahçe cücesinin gezileri, Georgette ve Joseph, Cam Adam ve resimler, Nino'nun labirenti. Kapıcı kadın, kocasını yitirmenin üstesinden gelememiştir; Amélie'nin babası da benzer durumdadır ve eşinin külleri için bahçede düzenlediği köşeyle, ölümü sürekli bir ritüel biçimine sokmuştur. Kimin neresi acıyorsa, Amélie oraya merhem olmaya çabalar. Kapıcı kadını sahte bir mektupla mutlu eder, geçmişi unutması için babasını yolculuklara kışkırtır, yaratıcılığını kullanarak çevresine mutluluk verir. "Herkesin içinde uyuklayan bir iyilik perisi, bir oyuncu cin vardır. Define oyunlarını seven bu cin, çocukluğumuza gömülmüştür. Ama büyüyememiş olan Amélie'nin cini, çevreye mutluluk saçmak için hazırdır."[18]



Filme egemen olan "postmodern sahtecilik" havası kapıcı kadın için düzenlenen mektup sekansında doruğa çıkar: "Amélie'nin, kapıcı kadın için, yoğun bir 'kes yapıştır' çalışmasıyla 'yeniden yapılandırdığı' mektup buna harika bir örnek oluşturur. Üstelik kadının mektubu okuması sırasında, borazan ve çan sesleri arasında yitik-ölü kocanın sesinin duyulması, kolaj niteliği ve duygusallığıyla bu sahnedeki sahteciliği doruğa ulaştırır."[19]

Mağaraya Doğru

Amélie, Nino'nun albümünü inceler. Albümde sürekli fotoğrafı görülen adamın bir hayalet olduğunu düşler. Bu adam, Amélie ve Nino'nun çözmek istedikleri bulmaca, ikisini bağlayan bir tür gizli simge olacaktır. Albüm, onlar için kendilerine benzeyen insanlarla ilişki kurma yoludur; ve hayalet adam, bu yolun sonu, içedönüklüğün ulaşabileceği son noktadır. Amélie, albüm hakkında akıl hocasıyla konuşur. Özünde kendisi de içedönük bir kişilik sergileyen Cam Adam'la birlikte, bunun bir tür dinsel ritüel, resimdeki hayalet adamın da unutulmaktan korkan bir ölü olduğu sonucuna varırlar.

Bu aşamada, tablodaki kızla Amélie arasındaki özdeşlik açık olarak vurgulanır. Cam Adam, Amélie'nin artık kendisi adına da harekete geçmesi ve gerçekle yüzleşmesi gerektiğini belirtir. Ancak hayal dünyasında, eşyaların kendi başlarına devindiği, tabloların aralarında sohbet ettikleri fantastik dünyada Amélie, gerçekle yüzleşmek istemez.

Albümünü geri almak isteyen Nino her yere ilanlar yapıştırmıştır. Nino'ya ulaşmak isteyen Amélie, bir gayret, ilandaki numaraya telefon eder. Telefonda gerçekleşen tuhaf bir konuşma sonrasında, Nino'ya ulaşabilme sürecinin çok zorlu olacağını hissederiz.

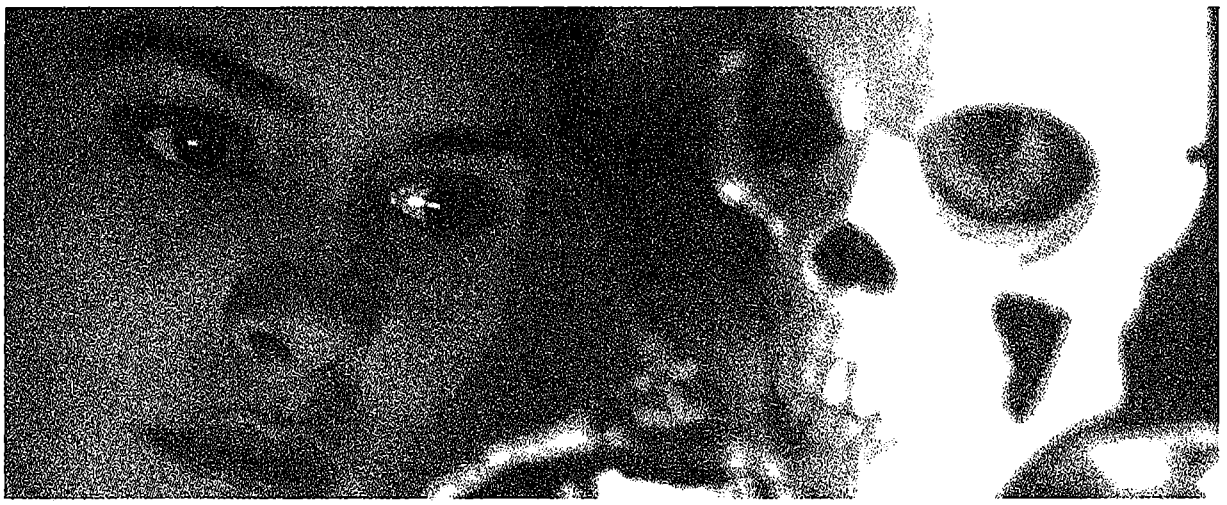
Kendisi için çabalamaktan vazgeçmek üzere olan Amélie'yi, Cam Adam harekete geçirir. Aşk hakkında konuşurlar. Cam Adam, Nino'nun beklenen prens olduğunu düşünür ve Amélie'ye şöyle söyler: "Şans, Fransa Bisiklet Turu gibidir, uzun zaman beklenir ve hemen gelip geçer."

Frances, sezgiselliğin, kendine özgü bir mutluluk anlayışı geliştirdiğine değiniyor: "Sessiz sakin bir genç olan Nino, gündüzleri lunaparkta, geceleri porno dükkânında çalışır. Taze çimentodaki ayak izlerinin fotoğrafları, tuhaf kahkahaların ses kayıtları ya da foto kulübelerinden toplanmış yırtık vesika-

lıklar gibi garip nesnelerin koleksiyonunu yapar. Çevresindekiler tarafından bir türlü anlaşılamayan içedönük Nino, bu somut yöntemler sayesinde hasarlı kişiliğini onarma, kendisi için bir kimlik duygusu yaratarak minimalist mutluluğu yapılandırma çabasındadır."[20]

Ateşten Gömlek

Cam Adam'ın etkisiyle her şeyi göze alan Amélie, porno dükkânına gider. Çok zor geçeceğini sandığı bu aşama, gönülden yardım eden bir dost, belki de Nino'nun akıl hocası olan Eva sayesinde çok kolay aşılır. Amélie,



Nino'nun kişiliği hakkında ayrıntılı bilgiler edinir. Ancak Nino'ya ulaşabilmek için lunaparkta Karpat Şatosu adlı korku tüneline girmesi gerekecektir. Karanlıklar içindeki mağarasında, ölüm kılığındaki Nino, Amélie'nin yanağına dokunur. Amélie bundan hiç korkmaz, tam tersine neredeyse cinsel bir zevk alır. Ölümün dokunuşu ve aşkın dokunuşu arasındaki özdeşlik ilginçtir. Amélie için ateşten gömlek süreci, gerçek ve dönüştürücü aşk kılığında gelmiştir.



Bunun hemen ardından, Nino'nun yolculuğu başlar. Çağrıyı almıştır ve albümüne kavuşmak için hemen yolculuğa girişecektir. Bir sonraki adım, Montmartre'da Sacré Coeur'ün etek-

lerindeki mavi oklardan oluşan labirent oyunudur. Nino, bu açık hava labirentinde gezisini tamamlar ve sonunda albümüne kavuşur. Albümle birlikte Amélie'nin tanışma çağrısı, albümün 51. sayfasında Zorro kılığındaki fotoğraflarla yer alır: "Benimle tanışmak ister misin?" Soru işareti Amélie'nin göbek deliği çevresine çizilmiştir. Bu, hem gizemi hem de cinselliği birlikte çağrıştırır.

Frances'e göre; "Jeunet, arketipik motifleri kullanarak bize, Amélie'nin kendi yaşamının anlamını buluşunu anlatır. Aslında, sinema perdesinin dört köşeli formunda izlediğimiz, Amélie'nin sarmal labirentidir. Amélie'nin babasını, yüreğindeki gerçekle yüzleşmesi için yönlendirdiği dolambaçlı yol da bir labirent göndermesi içerir. Nino'nun da benzer bir labirenti aşması gerekecektir; Amélie'nin bir çağrı olarak gönderdiği göbek deliği fotoğrafı da sarmal ve merkezî bir erotik simgedir."[21]

İçedönük kişilikler olarak baba, Amélie ve Nino için bu kişisel labirentler, kendini tanımaya, çıkmazlar karşısındaki düşkırıklıklarını aşmaya, kendine hoşgörüyle bakmaya, zayıflıklarıyla birlikte yaşamayı öğrenmeye ve özgür olabilmeye yardım eder.

Nino, çağrıyı kabul etmiş, her tarafa "Nerede? Ne zaman?" yazılı ilanlar yapıştırmıştır. Bu sorulara kendine özgü bir oyunla yanıt vermek isteyen Amélie, Zorro kılığında çektirdiği fotoğrafla Nino'ya randevu verir. Onun bulması için fotoğrafı foto kabininde çöpe atar.

Amélie'nin başına gelen, düşleri ve düş kırıklıklarıyla, acıları ve sevinçleriyle bir "yıldırım" aşkıdır.

Ödül

Amélie, çabalarının sonucunu beklenmedik bir anda alıverir. Foto kabininin önünde kırmızı ayakkabılı hayalet adamla karşılaşır. Amélie, ödülünü almış ve hayalet bulmacasını çözmüştür.

Amélie'ye göre, Nino'nun albümünde sayısız fotoğrafı bulunan adam bir hayalettir. Oysa adam yalnızca bir tamircidir ve bu basit gerçek bile, dış dünyadan Amélie'ye sunulan neredeyse tanrısal bir vahiy gibi gösterilir. Korku tünelinde "ölüm" kılığına girmiş Nino, Amélie'yi korkutmaya çalıştığı zaman, genç kadın çok bildik bir durumla karşılaşmış gibi (şu bizim ölüm!),

kesinlikle korkmamış hatta bundan hoşlanmıştı. Artık Amélie için, bir hayalet olmaktan çıkan tamirci, fotoğrafları toplayan Nino'yla yakınlaşmasına katkı sağlayacak bir öğeye dönüşür.



Amélie'nin bıraktığı ipucunu bulan Nino, tam saatinde kafeye gelir. Nino'nun gösterdiği bu bağlılık, Amélie için ayrı bir ödüldür. Ne var ki Amélie son adımı bir türlü atamaz, su olur erir gider. Kendisi hiç konuşmaz ama Gina aracılığıyla Nino'ya yeni bir randevu vermeyi becerir. Tüm bu olaylar, Nino için de çeşitli sınavlar anlamına gelir.

Dönüş

"Ancak, Amélie'nin içedönük dünyasından dışarı adım atabilmesi ve 'yalnızlık mı?' yoksa 'içten dostluk mu?' ikilemiyle biçimlenen gençlik krizini aşabilme sorunu filmin sonuna dek sürer."[22] Amélie'nin, son adımı atmaktaki tutukluğu korkutucudur; neredeyse bütün çabalar boşa gidecek ve Amélie, savaşı yitirip, başlangıçtaki gibi içedönük durumuna geri dönecektir. Siyah-beyaz televizyon görüntülerinde Stalin, içedönük olarak kalma hakkını savunur. İşler sarpa sarmıştır.

Akıl hocası devreye girer; resimdeki kız hakkında konuşurmuş havasını vererek, Amélie'yi korkaklıkla suçlar, gerçek riskler alması gerektiğini söyler. Bunun üzerine Amélie, Nino'nun kırmızı ayakkabılı hayalet olayını çözmesine yardım etmeye karar verir. Nino'ya verdiği randevu saatinde Amélie, gardaki foto kabinini bozar ve bir tarafa saklanır. Randevuya gelen Nino, hayaletle karşılaşır; hayalet aslında foto kabinini tamir eden bir görevliden başkası değildir. Bu basit gerçek, simgesel olarak, Nino ve Amélie için hayallerin, düş dünyasının sonu ve gerçeğe dönüştür.

Ne var ki kafeye dönen Amelie, Nino'yla Gina'nın birlikte çıktıklarını öğrenir. İşte her şey bitmiş, aşk mahvolmuştur. Düş kırıklığı içinde eve kapanan Amélie, yemek yaparken, Nino'yla ilgili hayaller kurar. Oysa durum hiç de

Amélie'nin sandığı gibi değildir. Gina, Nino'ya bir tür akıl hocalığı yapar, ayrıca Nino'yu tanıyıp Amélie'ye uygun olup olmadığını anlamaya çabalar.

Diriliş

Amélie hayaller kurarken kapı çalınır. Nino kapıdadır. Ama Amélie, yine son adımı atmayı beceremez. Son şansını da harcamak, geleceğini tüketmek üzeredir. Akıl hocasının devreye girmesinin tam zamanıdır. Nitekim telefon çalar; Cam Adam'ın gizemli uyarısıyla ("İçedönük bir genç kadın, kendi yaşamını mahvedebilir") Amélie artık eyleme geçme zamanının geldiğini kavrar. Bu, asla kaçırılmaması gereken son fırsattır.

Amélie, kapıyı ve yüreğini açar. Ateşten gömleği giyerek içeri giren Nino'yla Amélie birbirlerine kavuşurlar. Kavuşmalarını, oldukça tuhaf bir simgeyle, bir çeşit "üçlü öpüşme ritüeli"yle kutlarlar. Cam Adam ve Lucien, olan biteni gözetler.

İksir

Yatak sahnesinin ardından, Amélie'nin yaşamlarını etkilediği kişiler sırayla sergilenir. Başarısız yazar Hipolito, en azından bir tümcesi duvar yazısına dönüştüğü için mutludur. Kapıcı Madeleine, sanki kocasına yeniden kavuşmuştur. Bretodeau torunuyla birlikte tavuk yer. Cam Adam, sonunda bardaklı kızın yüzünü çizerek resmi bitirebilmiştir. Babaysa yolculuğa çıkmaya hazırdır.

28 Eylül 1997 günü, Paris'te iki sevgilinin birlikte yaptıkları motosiklet turuyla film sona erer. Amélie ve Nino, hem kendi iç dünyalarında hem de dışa dönük yaşamlarında yalnızlıktan kurtulmuş, içten bir sevgi, gerçek dostluk ve aşkı bulmuşlardır. İkisi de büyümüşlerdir. İşte "iksir"!

Notlar:

1. Helen Frances, "Amelie of Montmartre", The CG Jung Page, [www.cgjungpage.org/ content/view/41/28/].
2. Robert Jacques Thibaud, *Le Jeu de L'Oie,* Dervy, Paris 1995.
3. Helen Frances, *a.g.m.*
4. Serge Carfartan, "Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain", Philosophie et Spiritualité, [http://perso.club-internet.fr/sergecar/cinema/amelie_poulain.htm].
5. Steven Walker, "Amelie", *The CG Jung Page,* [www.cgjungpage.org/content/view/42/28/].
6. Ginette Vincendeau, "Cafe Society", *Sight and Sound Reviews,* [www.bfi.org.uk/sightandsound/2001_08/cafesociety.html].
7. Helen Frances, *a.g.m*
8. Steven Walker, *a.g.m.*
9. Ginette Vincendeau, *a.g.m.*
10. *A.g.m.*
11. Helen Frances, *a.g.m.*
12. Ginette Vincendeau, *a.g.m.*
13. Steven Walker, *a.g.m.*
14. *A.g.m.*
15. *A.g.m.*
16. Ginette Vincendeau, *a.g.m.*
17. Yannick Rolandeau, "Amélie Poulain", *Hors Champ, Cinéma* [http://www.horschamp. qc.ca/cinema/jan2002/poulain.html].
18. Serge Carfartan, *a.g.m.*
19. Ginette Vincendeau, *a.g.m.*
20. Helen Frances, *a.g.m.*
21. *A.g.m.*
22. Steven Walker, *a.g.m*



Dr. Bill Harford:
Hiçbir rüya, sadece rüya değildir.

Kubrick'in yönettiği son film olan *Gözleri Tamamen Kapalı*, eleştirmenler tarafından çoğunlukla, konusu ve sunuluşu açısından, belirgin biçimde psikolojik özellikler taşıyan, sıradan bir film olarak değerlendirildi. İzleyiciler tarafından *Gözleri Tamamen Kapalı*'nın beğenilmemesi, kuşkusuz büyük ölçüde, çekim sırasında film hakkında "şimdiye kadar gerçekleştirilmiş en şehvetli film" biçiminde yapılan reklamın yarattığı beklentiler yüzündendi. Sonuç olarak film, izleyici ve eleştirmenler arasında düş kırıklığı yarattı. Henighan'ın değerlendirmesine göre; "Bu durum, belki de toplumsal açılımlar içeren mitolojik bir öyküyü, özellikle öte dünyaya yapılan bir yolculuk öyküsünü kavramanın ve benimsemenin ne denli güç olduğunun kanıtıdır."[1] Çünkü hem film hem de filmin senaryosunun uyarlandığı Arthur Schnitzler'in *Traumnovelle* (*Rüya Roman*) adlı yapıtı, birer Kahramanın Yolculuğu öyküsüdür.

Arthur Schnitzler (1862-1931) geçen yüzyılın başında yaşamış Avusturyalı bir oyun ve roman yazarıydı. Zamanında ülkesinin tanınmış yazarlarından biri olan Schnitzler'in gerçek mesleği hekimlikti. Duygusal deneyimler ve psi-

kolojik gözlemler üzerine inşa ettiği yapıtları, Viyana'daki burjuva sınıfının yaşamını yansıtıyordu. Can çekişen bir imparatorluğun yozlaşan, ama büyüleyici başkenti Viyana'da delidolu yaşam ve boş vermişlik, giderek tükenen bir toplumun gerçek yüzünü örtüyordu. Freud, Mahler, Schönberg, Kokoschka, Wittgenstein ve Klimt de neredeyse aynı çağda, aynı şehirde yetişmişti.

Bir cehenneme iniş öyküsünün tüm karakteristik çizgilerine sahip olan *Rüya Roman*, bu temanın "modern ve dinsellikten arınmış, güçlü bir yorumudur."[2] *Katabasis* (Yunanca "iniş" anlamında) olarak da adlandırılan ve Monomitos'un özel bir uygulaması olarak değerlendirilen cehenneme iniş öyküleri, mitolojide ve edebiyatta önemli yer tutar. Mitolojide Gılgamış, İnanna, Astarte, Persefone, Odüsseus, Herkül, Orfeus, Aeneas gibi örneklerin yanı sıra, edebiyatta Faust, Don Juan ve T.S. Eliot'un *The Waste Land* (*Çorak Topraklar*) adlı uzun şiirinin Balıkçı Kral'ı en bilinen *katabasis* örnekleridir.

Gözleri Tamamen Kapalı, Schnitzler'in yapıtına büyük ölçüde sadık kalarak, cehenneme yolculuk, yeraltına iniş temasını yineler. Kubrick, olayları yüzyıl sonu Viyana'sından günümüz New York'una taşımış; ama öykünün akışını bozmamış, ana temaları (cinsellik, ölüm, iktidar ve zenginlik) değiştirmemiştir.

Gündelik Yaşam

New York'un zengin semtlerinden Central Park West'te şık bir dairede Dr. Bill Harford'la (Tom Cruise) eşi Alice (Nicole Kidman) bir yılbaşı partisine katılmak üzere hazırlanırlar. Giyinen çifti yatak odalarında ve banyoda izleriz. Kubrick'in kişileri yakından gösteren kamerası, dairenin lüksüyle birlikte, standart bir evliliğin görüntülerini de gözler önüne serer. Bill cüzdanını arar, Alice aynada kendine bakarak giyinir. Her şey olağandır; izlediğimiz, dokuz yıldır evli, kendi ölçülerinde mutlu olduklarını düşünen bir çiftin sıradan yaşantısıdır. Düzenli yaşamları ve yaşamlarına anlam kattığını düşündükleri değerleriyle, kendilerini bir cam küre gibi koruyan güzelim dairelerinde yaşayan üst-orta sınıftan New Yorklu çift için, "kendinden hoşnut olan, kendine dönük, olağan bir bilinç durumu egemendir. Gözleri tamamen kapalı!"[3]

Ne var ki daha başlangıçta Bill'in farklı bir kadere sürükleneceği, değişik

duygulara kapılacağı anlaşılır. Soyunan Alice, şahane vücudunu gözler önüne sererken, Bill karısına hiç bakmaz, pencereden dışarı göz atar; böylece sokaklara, her çeşit karşılaşmanın, her olasılığın gerçekleşebileceği "dışarı"ya olan ilgisini belli eder. Karısına baktığı zamanlarda da Bill, sanki müşterilerinin bedenlerini muayene edercesine soğuk ve heyecansızdır. Bill, narsist bir tavır içinde kendini aynada seyrederken, Alice klozete oturmuş çişini yapar. Eşler arası sıradanlığın, aldırmazlığın, alışılmışlığın yanı sıra mahremiyeti de yansıtan sahnelerdir bunlar. Kendinden çok emin görünen, her şeye egemen olduğu izlenimini veren Bill, farkında olmadan kaderin akışına kapılmıştır ve sonuna kadar da olaylara hakim olamayacaktır.

İniş

Öykünün ilerideki akışını belirleyecek çeşitli karşılaşmalar, partinin yapıldığı lüks malikânede gerçekleşir. Malikânenin sahibi, güçlü ve gizemli bir kişi olan Victor Ziegler (Syndey Pollack) Harfordlar'ın kapıdan girince karşılaştıkları ilk kişidir. Bill, daha sonra, barlarda piyanistlik yapmaya başlamış olan eski bir okul arkadaşına da burada rastlar. Nick (Todd Field), partinin piyanistliğini yapar, bir davetli değildir. Ev sahibi Ziegler dışında partide Bill'in önceden tanıdığı tek kişi Nick'tir.

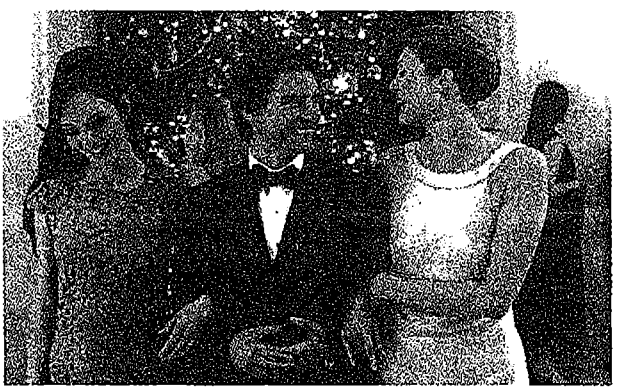
Bill'in toplumsal konumu, sergilemekten hiç çekinmediği profesyonel kimliği nedeniyle bir süreliğine partideki diğer davetlilerin statülerine yakınmış gibi görünse de; piyanist Nick'e ortama hiç uygun düşmeyen, yakışıksız ve yapmacık biçimde sarılmasıyla her şey netlik kazanır. Bill'in gerçek sosyal düzeyi, Nick'inkine yakındır. Nick, Bill'in hayatta başarısız olmuş bir kopyası gibidir. Filmin devamında Bill ve Nick'in yazgıları, başlangıçtaki başarı farkını koruyarak, hep paralel gidecektir.

Bill ve Alice için, olağan dünyadan kopuş ve cehenneme iniş süreci başlamıştır. Bu noktadan itibaren filmin ana temaları olan cinsellik (*Eros*) ve ölüm (*Thanatos*) sürekli gündemde kalacaktır. Harfordlar, hiç bilmedikleri bir evrene, jet sosyetenin şaşaalı dünyasına, kendilerini yitirme tehlikesini göze alarak dalarlar. Dans eden çiftlerin arasında ayrıksı duran Bill ve Alice, birbirlerinden uzaklaşınca, kısa süre içinde farklı çekim alanlarına, her çeşit baştan çı-

karıcı nesnelere doğru kapılıp giderler. Tıpkı uyanıkken görülen bir düş gibi, uyuşmuş iradeleriyle pek direnç gösteremeyip içinde sürüklendikleri büyü, Bill için iki genç ve güzel manken, Alice için Sandor Szavost (Sky Dumont) adında olgun bir playboy biçimine bürünür. Arzuların baskısı altında gerçekliğin silinmesi, görünürde sağlam olan, sakin burjuva evliliğinde çatlakların ortaya çıkması için birkaç dakika yeter. Hem Bill hem de Alice'in geri dönülmez biçimde değişim geçirecek ruhsal dengeleri, kolaylıkla elde edilen bu ayaküstü zina imkânlarından fazlasıyla etkilenecektir.

Sandor'la Alice'in konuşmaları, aralarındaki toplumsal düzey farkını ortaya çıkarır. Adamın abartılı davranışları, elitist entelektüelliği ve gizlemeye hiç gerek duymadığı baştan çıkarıcı girişimleri karşısında, Alice iyice ezilir ama olgun çapkının büyüsüne kapıldığını sandığımız anda, kendini bu etkiden sıyırarak adama direnmeyi başarır.

Rüya Roman dönemi Viyanası'ndan miras kalmış gibi görünen Sandor Szavost, Alice'e, Ovidius'un *Aşk Sanatı* adlı kitabından söz eder. Ovidius, Augustus döneminde siyasi entrikalar hazırlamanın ve kadınları baştan çıkarmanın incelikleri hakkında yazmış, Romalı bir şairdir. Szavost'un, sofistike tavırlarıyla seçkinlerin ozanı Ovidius'a öykündüğünü belirtir Tim Kreider: "Alice'in kadehinden içmesi doğrudan Ovidius'un kitabından alınmış bir taktiktir; Szavost, hem kurnaz, hem ahlaksızdır."[4] Sonunda Szavost, Alice'i, üst kata, Ziegler'in heykel koleksiyonuna bakmaya çağırarak son hamlesini yapar. Alice, evliliği uğruna, Szavost'un baştan çıkarma çabalarına isteksizce karşı durmayı bilir.



Bill'i kalabalıktan uzaklaştıran iki kadın, onu gizemli bir havayla "gökkuşağının sona erdiği yere" kadar kendilerini izlemeye davet ederler. Bu cinsel çağrışımlar içeren çağrıya uyan Bill'in geçirdiği zevkli dakikalar, ev sahibinin gönderdiği iki görevli tarafından kesintiye uğrar. Üst katlarda bir yerlerde Victor Ziegler'in başı derttedir: birlikte olduğu kadın sorun çıkarmıştır. Mesleki uzmanlığına duyulan ihtiyaç nedeniyle çağrılan Bill,

görevlileri izlemek için kısa bir an tereddüt eder. Bill, genç kadınlara "Devamı var!" diyerek evlilik dışı cinselliğe ilgisini ortaya koyar ve uzaklaşır. Bill gittikten sonra iki model gizemli bir biçimde bakışırlar.

İçinde bulunduğu yüksek sosyete dünyasından bir anda kendi toplumsal ve mesleki konumuna geri döndürülen Bill, üst katta yerde baygın yatan çıplak bir kadının yanına gelir. Victor'la sevişirken aldığı aşırı dozda uyuşturucu yüzünden ölümle yüz yüze kalan Mandy adlı bu fahişenin hayatını kurtarır. Bu sırada pantolonunu toplayan Victor, olanların sır olarak kalmasını ister. Cinsellik ve ölüm temalarının birlikte işlendiği bu sekans, adeta olacakların habercisidir; cehenneme iniş süreci hızlanmıştır.

Eve döndükten sonra, Alice ve Bill'in ayna önündeki sevişmelerini David Cohen şöyle anlatır: "Bu sevişme sırasında Bill fazlasıyla tutkuluyken, Alice'in aklı sanki başka yerlerdedir ve aynadaki kendi görüntüsüne takılıp kalmıştır."[5]

Pocock'un bu sahneyi değerlendirmesi ilginçtir: "Alice'in bakışı, bizim röntgenciliğimize meydan okur. Alice ve Bill'i izlerken, gerçek hayatta evli olan, evrensel erotik fantezilerin odakları Kidman ve Cruise'u da izleriz."[6]

Ertesi gece, kocasının ona aşırı güvenine sinirlenen Alice, esrarın da etkisiyle bir fantezisini itiraf eder. Alice, kim olduğunu bilmediği, yıllar önce bir tatil sırasında kaldıkları otelde gördüğü bir deniz subayıyla sevişme hayalleri kurduğunu anlatır. Alice bu düşü uğruna her şeyi, evini, çocuğunu, kocasını bırakmayı göze alabileceğini itiraf eder.

Kreider, Alice'in bu tutumunu şöyle açıklar: "Kocasına karşı beslediği gizli nefret, denizci fantezisini Bill'e açıklamaya onu kışkırtan kötü kalplilik, belki de kendisinin tutsak bir kadın olduğunu bilinçaltında kabullenişinden kaynaklanır."[7]

Kıskançlığın pençesindeki Bill, Alice'in anlatışından bu hayalin çok canlı ve etkin olduğunu, karısının bu fanteziden kaynaklanan yoğun arzular yaşadığını kavrar. Bill'e göre; Alice, kocasına gerçek anlamda sadık değildir çünkü arzu eylemden önemlidir. Alice'i dinledikçe tüm inandıklarının tek tek yıkıldığını gören Bill, karısının elleri arasından kayıp gittiğini, tanıdığını zannettiği Alice'in aslında bir başkası olduğunu anlar. Alice'in, Bill'in denetimi dışında bir varoluşu da vardır.

Bill'in ölen bir hastasına çağrılmasıyla bu gerilimli durum kesintiye uğrar.

"Apar topar evden çıkan Bill için, gündelik yaşamdan kopuş tamamlanmış ve yeraltında yolculuk başlamıştır."[8] Eşik geçilmiş, bilinmeyenin kapısı açılmış, Bill kendini yabancı ve güvensiz hissettiği bir dünyada bulmuştur.

Yeraltında Yolculuk

Daha ilk adımda bu yeni dünyanın gerçek bir ölüm ve cinsellik cehennemi olduğu anlaşılır. Ölen Lou Nathanson'un yatak odasında, yataktaki cesedin yanı başında hastanın kızı Marion, ansızın Bill'i sevdiğini, onu arzuladığını söyler. Şaşkınlık içindeki Bill, büyük bir tutkuyla yapılan bu tuhaf ve zamansız aşk itirafını, "birbirimizi hiç tanımıyoruz" diyerek nazikçe reddeder. Bir önceki sahnede kendi karısını hiç tanımadığını anlayan Bill'in Marion'a aynı gerekçeyle karşı çıkması ilginçtir. Ölüm ve cinselliğin ortaklığı bu sahneyle sergilenir.

New York sokaklarına dönen Bill, kafasında canlanan sorulara yanıt bulabilmek için Greenwich Village'da tek başına dolaşmaya başlar. Karısı neden böyle bir hayal kurmuştur? Artık Bill'i sevmiyor mudur? Bill ve Alice'in evliliği kadar sağlam ve sakin bir düzen nasıl böyle sarsılabilmiştir? Belki de bütün sorun başkası için duyulan arzudan ibarettir. Akılla çatışan arzular, sistemin işlemesini bozan bir etki yaratmıştır. Denizciyle sevişen Alice'in görüntüleri Bill'in kafasını doldurur. Bu mavi-gri renkli sevişme görüntüleri, Bill'in yeraltındaki yolculuğuna hep eşlik edecek; bunun Bill'in giriştiği bir iç sorgulama, bir tür varoluşsal araştırma, bir kimlik bunalımı olduğunu bize anlatacaktır. Dr. Jekyll, kıskançlığın ateşinde kendini yok eden bir Mr. Hyde'a dönüşmüştür.

Alice'in fantezisine tepki olarak Bill, sanki kadının arzularını değil de erotik fanteziler kurabilme yeteneğini kıskanırcasına, kendi hayal gücünün yavanlığını, libidosunu kanıtlayarak gidermek ister. Bill, karısının itirafları yüzünden dayanaksız kaldığı dünyada, tutunacak bir dal yakalamak, kendine bir yer bulmak zorunda olduğunu hisseder. Bu kendini arayış süreci, "bir gece içinde onu toplumsal merdivenin en alt basamağından en üstüne kadar götürecektir."[9]

Her biri erotik kışkırtmalar içeren sınavlar peşpeşe sıralanır. İyi tanımadığı

bir semtte yolunu şaşıran Bill, özentili davranışları ve aşikâr burjuva tavırları yüzünden eşcinsel olduğunu düşünen gençler tarafından aşağılanır. Sonra Domino adlı bir fahişenin ardına takılır ve müşteri rolünü beceriksizce sürdürür. Aslında, kurallarından tümüyle habersiz olduğu para karşılığı aşk için zaten pek hevesi yoktur. Ne var ki bu "dertler içindeki hanım" karşısında, iyi vatandaş olarak hekim kimliğine yeniden bürünür. Toplumsal konumunun sağladığı üstünlüğü ve mesleki otoritesini kadın üzerinde kullanmaya kalkışır. Tıpkı Macar kavalyesi Szavost karşısında ezilen Alice gibi, kadın da bu girişime direnmekte zorlanır.

Bir sonraki adımda Bill, piyanistliğe sığınan eski dostu Nick'in çalıştığı, üçte ikisi boş gece kulübüne gider. Nick'in çalıştığı Sonata Cafe, Greenwich Village'daki ucuz barlardan biridir. Bill, tam cehenneme inişi andıran bir tarzda, kırmızı ışıklarla aydınlatılmış mekâna dar bir merdivenden iner. Loş bir köşeye oturur; kırmızı ışıklar, yanına yaklaşan Nick'i arkadan aydınlatarak ona Mefisto benzeri bir görünüm verir.

Sohbet sırasında Nick, o gece bir başka yerde daha çalacağını ama gözlerinin bağlı olacağını söyler. Meraklanan Bill, ısrarla sorunca Nick, bunun maskeli kişilerin orji yaptıkları özel bir toplantı olduğunu anlatır, içeri girmek için gereken parolayı (*Fidelio**) Bill'e verir ve nasıl giyinmesi gerektiğini açıklar. *Fidelio* sözcüğünü Bill bilmelidir; ama yine de, "Ne demek o?" diye sorar. Bu soru Bill'in Beethoven'in yapıtları hakkındaki bilgisizliğini değil, sadakat kavramı hakkındaki ilgisizliğini vurgular. Beethoven'in operasının tam adı, "*Fidelio ya da Evli Aşk*" (*Fidelio, oder Die eheliche Liebe*) biçimindedir. Kubrick de *Gözleri Tamamen Kapalı*'da evlilikteki aşk kavramını kesip parçalara ayırır, her şeyi mükemmel gösteren yüzeyi delerek derinlerdeki olumsuzluklara kadar iner, adeta evliliğin otopsisini yapar, evliliğin koruyucu kabuklarını yavaş yavaş soyar, Alice'le Bill'i yaşadıkları düşkırıklıklarına doğrudan bakmaya zorlar.

Ziegler'in partisinde manken kızlarla olan konuşması anımsanırsa, Bill'in kostüm kiralamak için gittiği dükkânın adının *Rainbow** *Costume* olması il-

---

* Fidelio: Beethoven'in ünlü operasının adı olan Fidelio, sadakat anlamına gelen *fidelity* sözcüğünü yansıtır.

* Rainbow: (İng.) Gökkuşağı.

gınçtir. Bill, dükkân sahibi Milich'ten gerekli giysileri (smokin, pelerin ve maske) kiralar. Bu sırada Milich'in kızı yan odada iki çıplak adamla birliktedir. Adamlar genç kızı nasıl paylaşacaklarını tartışırlarken, Lolita'yı anımsatan kız, Bill'e yeşil ışık yakmayı ihmal etmez.

Gerekli giysileri edindikten sonra bir taksiye atlayıp gizli toplantının yapıldığı Somerton'daki malikâneye ulaşan Bill, parolayı söyleyip içeri girer. Bill, maskeli kapıcının yanından geçerek işlemeli kapıyı aşınca, artık, tam bir mitos ve kâbus dünyasına geçer. Büyük salonda, Nick'in gözleri bağlı olarak çaldığı piyanonun ezgileriyle bir tören yapılmaktadır. Başlangıçtaki yılbaşı partisi sahnesinde vurgulanan, Nick'in parayla tutulmuş ilham perisi rolü, hiçbir tutarsızlığa yer bırakmadan, bu kez daha dramatik biçimde burada da yinelenir. Nick gözleri bağlı olarak çalarken, maskesinin ardından çevreyi dikizleyen Bill, kesinlikle ait olmadığı bir toplumsal evreni keşfe kalkışmıştır.



Uygulanan ritüel; uğuldayan org ve anlaşılmaz sözler eşliğinde kızıl giysili bir keşişin yönetiminde gerçekleşen "kara ayin" açıkça satanik niteliktedir. Herkes maskelidir. Kadınlar, şahane vücutları çıplak ama yüzleri maskeli olarak her çeşit cinsel kullanım için hazırdırlar. Henighan'ın deyişiyle bu tören; "sanki tanrıçası eksik kalmış Afrodit tapımı gibidir; eski ritüeller uyarlanmış, iyice ahlaksızlaştırılmış ve kadınlar, erkeklerin arzu nesnesine dönüşmüşlerdir."[10]

Törenin sona ermesiyle birlikte çılgınca bir toplu sevişme sahnesi başlar. Decter, bu sekansı cinsel "nesneleştirme" nin doruğu olarak görür; "Tören fahişeleri, taktıkları maskeler sayesinde, birbirlerinden farksız, özdeş duruma gelmiştir. Özdeş bir güzelliği sonuna kadar estetize eden bu şahane kadın vücutları bile, erotizmden uzaktır."[11]

Gizemli bir kadın, sevişenleri izleyen Bill'i uyarır; tehlikede olduğunu, hemen gitmesi gerektiğini söyler. Ancak Bill, çevresinde olanları izlemekten kendisini bir türlü kurtaramaz. Cinsel deneyimin büyülü çemberi her zaman güçlüdür. Burada olanlar eski Dionüsos danslarının, büyülü şarkılarının ve toplu

sevişme çılgınlıklarının modern ve yozlaşmış eşdeğeridir ve buradan kaçıp kurtulmak kolay değildir.

Tıpkı başlangıçtaki yılbaşı partisinde olduğu gibi Bill, iki kadın tarafından bilinmez bir yerlere doğru sürüklenir. Nihayet gece boyunca özlediği cinselliği yaşayacağını sandığımız anda Bill, yine Ziegler'in partisindeki gibi, iki görevli tarafından durdurulur. Yakalanmıştır.



Tarikat başkanının önüne getirilen Bill, gerçek bir tehlikeyle yüz yüzedir. Maskesini çıkarmak zorunda kalan Bill, herkesin ortasında adeta çıplak kalır, kendini aşağılanmış hisseder. Maske sayesinde edindiği kimlikten soyulur ve kendi toplumsal konumuna geri gönderilir. Farkında değildir ama maskeli olsa da olmasa da tüm davranışları, bu topluma ait olmadığını ve olamayacağını ortaya koyar (tıpkı hali tavrı yüzünden New York sokaklarına ait olmadığının kavranması gibi).



Bu sahne Bill'in karakter olarak güçsüzlüğünü, kaderin akışına kapılıp gitmeyi kabullenen pısırıklığını sergiler. Gerçekte Bill'i zorlayan, maskenin ardına gizlenen bir röntgenci konumundan, şiddetli bir biçimde herkesin baktığı kişi durumuna geçmesidir.

Cinsellikle ölüm yeniden el ele vermişlerdir; Bill'in yaşamı tehlikededir. Bill, son anda araya giren gizemli bir kadın tarafından kurtarılır, tarikatın varlığını ve törenin niteliğini kimseye açıklamamak koşuluyla özgür kalır. Ağzından bir şey kaçırırsa başı belaya girecektir. Bill'i kurtaran kimliği belirsiz kadının da kendisini tehlikeye attığı anlaşılır. Bill toplumsal yapıyı oluşturan farklı evrenleri ve özellikle maskeli toplantıda kristalleşen iktidar odak-

larını tüm çıplaklığıyla önünde buluvermiştir. Ama acaba gerçeği kavrayabilmiş midir?

Bill, gece boyunca birçok sevişme fırsatı ele eder ama asla eyleme geçemez; her seferinde bir engel çıkar, ya telefon gelir ya birisi işe karışır. Sonunda yalnızca çevresine bakmakla yetinen Bill eve döndüğünde, Alice düş görüyordur. Bill, uykusunda kahkalarla gülen Alice'i uyandırır. Alice, "korkunç bir düş gördüm," der ve ağlayarak rüyasını Bill'e anlatır: Rüyada ikisi de çırılçıplak halde ıssız bir kentin sokaklarında dolaşırlar. Çıplaklıklarından utanç duyarlar. Bill, giysi bulmak için gidince Alice kendini iyi hisseder. Daha sonra Alice, yemyeşil bir bahçede çıplak olarak yatarken ağaçların arasından fantezideki denizci çıkagelir, Alice'le sevişmeye başlar. Bu sırada Alice çevrelerinde birçok kişinin daha olduğunu farkeder. Herkes sevişmektedir. Alice, "o kadar çok adamla seviştim ki..." der. Bill'in onu adamlarla sevişirken gördüğünü bilen Alice, Bill'i aşağılamak için kahkahalarla gülmeye başlar.

Anlaşılan Alice, kocasının yaşadıklarının eşdeğerini düşlerinde yaşamış; maskeli toplantıda erkeklere kendini teslim eden kimliksiz kadınlarla aşağı yukarı aynı rolü rüyasında oynamıştır. Gördüğü kâbus sırasında Alice, ihanetinden ve kocasının aşağılanmasından açıkça zevk alarak gülse de uyandığında gülüşü hemen ağlamaya dönüşür. Alice'in düşündeki ıssız kent, evliliğini simgeler. Yeşil bahçe, çıplaklık ve utanç duygusu, Havva'yla Adem'in cennetten kovulma mitosunu akla getirir.

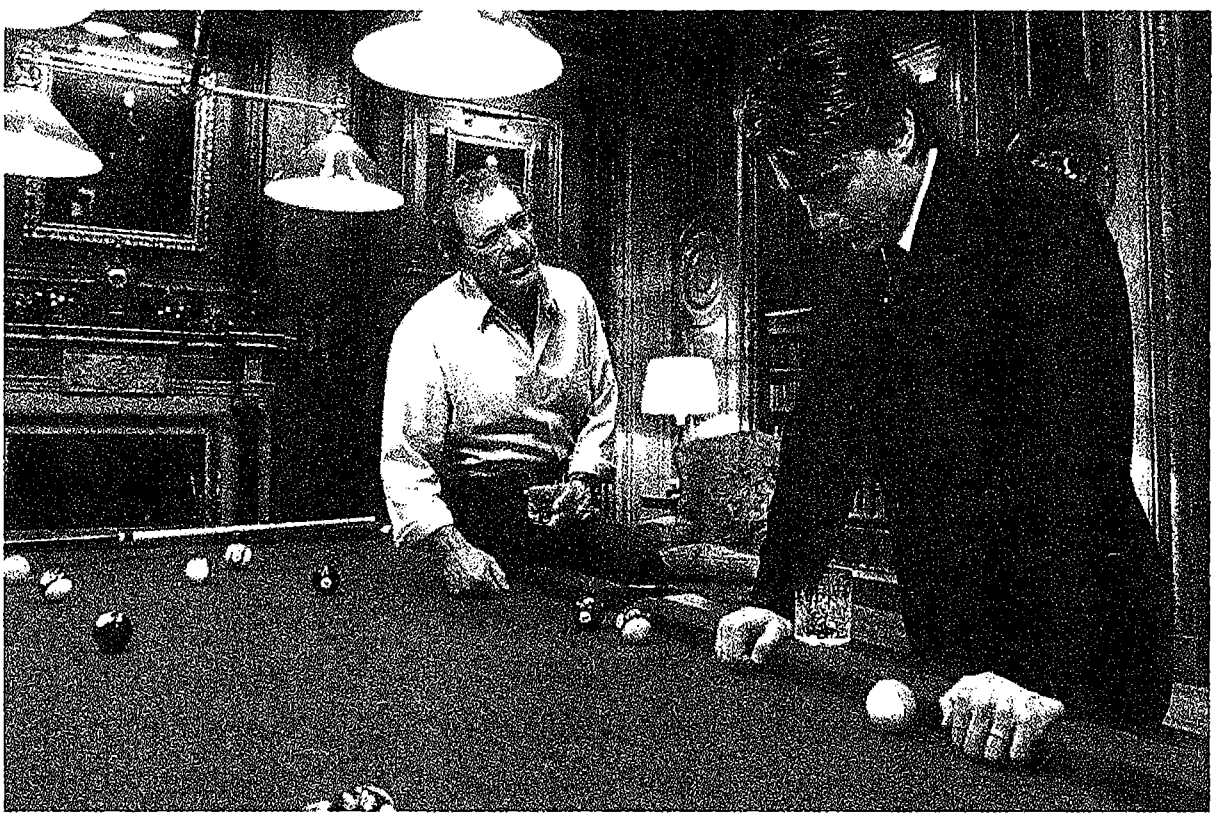
Aslında *Rüya Roman*'da Albertine'in gördüğü kâbus, filmde Alice'in gördüğü kâbusa oranla çok daha etkileyici anlatılmıştır. Filmdeki düş, kitapta on sayfa boyunca ayrıntılarla aktarılan düşün yalnızca küçük bir bölümü olabilir. Schnitzler'in kaleminin gücünü, Albertine'in rüyasını anlatan şu satırlar kanıtlar: "Kızgın kalabalık, kocasına işkence edip, onu bir haça çivilemeye hazırlanırken, Albertine katılarak gülüyordu."[12]

Bu cehennem gecesinden sonra Bill, bir saplantı halinde tarikatı araştırmaya kalkışır; o gece rastladığı herkesin ardına düşer. Nick ortalıkta yoktur; Bill'e açıkça kur yapan homoseksüel resepsiyon görevlisinin söylediğine göre, karanlık kişilerce dövülmüş ve otelden ayrılmıştır. Toplantının yapıldığı malikâneye giden Bill, parmaklıklı girişin önünde durduğu sırada bir araba yaklaşır; arabadan inen bir adam Bill'e bir mektup verir. Mektupta artık bu işi kurcalamaması gerektiği yazılıdır. Tanımadığı bir adam tarafından izlenen Bill,

bir kafeye sığınır. Burada Mozart'ın *Requiem*'i* çalarken Bill, okuduğu gazeteden bir kadının ölü bulunduğunu öğrenir. Morga gidip kadının cesedine bakan Bill, Mandy'yi tanır ve bunun kendisini kurtaran gizemli kadın olduğunu düşünür. Eros ve Thanatos yine el ele vermişlerdir.

Dönüş

Telefon eden Ziegler, Bill'e görüşmek istediğini söyler. Yılbaşı partisinin yapıldığı Ziegler'in evinde, bilardo odasında, kırmızı bilardo masasının başında yaptıkları konuşmada konu hemen toplantı gecesine gelir ve Ziegler, tarikatın üyesi olduğunu, o gece orada bulunduğunu Bill'e itiraf eder. Olan biten her şey hakkında mantıklı bir açıklaması bulunan Ziegler'e göre, Bill'in endişelenmesi gerekmez. Nick'in Seattle'a döndüğünü, kadınınsa aşırı doz uyuşturucudan öldüğünü söyler.



* Requiem: Ölülerin ruhlarının huzura kavuşması için bestelenen dinsel tören müziği.

Ziegler'in, sanki bir efendi-köle ilişkisi içindeymiş gibi söylediği sözlerde tehdit de vardır. "Son 24 saatte sınırlarını zorladın," der. Aynı konuşma sırasında Ziegler, "Kim olduklarını sanıyorsun o insanların? Sıradan kişiler değil onlar. Adlarını söylesem sana; ama söylemeyeceğim, emin ol uykun kaçar," diye devam eder.

Kreider'in de belirttiği gibi; "Bu sözler, tarikat üyelerinin büyük iş adamları ve politikacılar olduğunu düşündürür. Sonsuz para ve iktidar sahibi bu adamlar, Mandy gibi fahişeleri kullanıp öldürüyor, Nick gibi sıradan adamları tartaklayabiliyorlarsa, benzer bir uygulamayı Bill'e yapmaktan hiç çekinmeyeceklerdir."[13] Üstü örtülü tehditkâr sözlerinde Ziegler, "diyelim ki sana şöyle söylüyorum..." diye başlayan açıklamalarında, hep bir kaçış yolu bırakır.

Sonunda Bill, Ziegler'in açıklamalarını kabul etmeyi seçer; Bill'in bu boyun eğişi Aanavi'ye göre; "bunları kanıtlayacak sağlam bir kanıt bulunduğundan değil, yeterli derecede uygun düştükleri ve daha ileri gitmenin tehlikelerinden kurtulmak için yerinde bir mazeret oluşturduklarından dolayıdır."[14]

Evine dönen Bill, bir süre ortalıkta dolanır, gider Noel ağacının ışıklarını söndürür. Bu simgesel davranış, Bill'in tümüyle elinden kaçırdığı denetimi bir ölçüde yeniden kazanmaya başladığının habercisidir; içine düştüğü düş evreninden artık çıkmak üzeredir. Bill, yatak odasında Alice'i uyurken bulur; karısının yanındaki yastıkta, kendisinin yatması gereken yerde o gece taktığı maske durmaktadır. Bir kez daha kaderin akışı Bill'in önüne geçmiştir; sanki Kubrick işi ele almış, maskeyi oraya koyuvermiştir. Alice uyanınca, Bill her şeyi ağlayarak itiraf eder.

Her şeye rağmen aileyi bir arada tutmak gereklidir; önemli olan, Bill'in pişmanlık duyarak evine dönmesidir. Olanları kabullenmekten ve geleceği kurtarmaktan başka çaresi olmayan Alice, artık hayallerin sona erdiğini, Bill'in de doğruyu bulduğunu, "aile yaşamının ve birbirlerine olan sevgi taahhütlerinin artık 'dönüşüm' geçirdiğini düşünür."[15] Bill ve Alice'in gözleri artık açılmış mıdır, acaba?

Bir sonraki sahnede Bill ve Alice küçük kızlarını Noel alışverişine çıkarırlar. Gezdikleri oyuncak bölümü, doldurulmuş ayıcıklar, Barbi bebekler, bebek arabaları kalabalığı tarafından işgal edilmiştir; havada balonlar uçar. Kırmızı rengiyle dikkat çeken bir diğer oyuncağın adı Büyülü Çember'dir. Bill'le Alice'in yanlarından uzaklaşan Helena, heyecanla her yeri dolaşır, hemen her şe-

ye bakar, uzun uzun inceler. Kalabalığın içinde yalnız kalan karı koca, oyuncaklar dünyasında kaybolup gitmiş gibidir.

"Helena sonunda istediği oyuncağı seçer; bu bir Barbi bebektir. Ucuz plastikten imal edilmiş, asla yaşlanmayan, gülümsemesini hiç yitirmeyen, hem yalnızca bir kişiye hem de herkese ait olabilen, mükemmel kadın Barbi, aslında Bill'in en başından beri özlediği Alice'tir."[16]

Alışveriş sırasında kalabalığın ortasında, Bill aniden Alice'e, bundan sonra kendilerine ne olacağını sorar. Filmin son diyalogu çarpıcıdır:

ALICE: Biliyor musun, mümkün olduğunda hemen yapmamız gereken çok önemli bir şey var.
BILL: Neymiş o?
ALICE: Sevişmek.

Tinsel Yolculuk

Gözleri Tamamen Kapalı, tüm cehenneme iniş öykülerinde olduğu gibi tinsel bir yolculuk olarak ele alınabilir. Böyle Jungçu bir tutumla değerlendirildiği zaman filmin anlatısı, bilinçle bilinçdışı arasındaki bağlantıları kristalleştirerek Bill'in kendini tanımasını, psikolojik sorunlarını aşmasını ve yaşamını zenginleştirmesini sağlayan bir yolculuk serüveni durumuna gelir. Psikolojik bakımdan gözleri sonunda faltaşı gibi açılan Bill, karısının duygularını artık doğru değerlendirecek, cinsel içgüdülerin farkına varacak, karısıyla birlikte cinsel yaşamın zevklerini özgürce sürebilecektir. Öyleyse *Gözleri Tamamen Kapalı*, "arketipler alanına geçişin öyküsüdür."[17]

Bu yolculuğun ilk aşamasında Bill, yediği manevi darbe sonucunda New York sokaklarında çılgınca dolaşırken (Nick'i bulduğu aşamaya kadar) bilinçdışıyla ilişkiye geçer ama ona direnç gösterir ya da onu görmezden gelir ve sonuçta tinsel değişimi geçici olarak engellemeyi başarır. Bundan sonra gelen aşamada (Nick'ten parolayı almasıyla başlayan, Ziegler'in çağrısıyla sona eren bölüm) Bill'in bilinçdışı tarafından yutulmasını izleriz. Değişim o denli etkileyicidir ki artık sağlam topraklarda olmadığını duyumsayan, neyin gerçek, neyin hayal olduğunu algılayamayan Bill'in yaşama ve kendine bakışı adeta tersine döner. Son aşamada (Ziegler'le konuşma ve sonrası) Bill, gerçek

dünyayla yeniden bağlantıya geçer, farklı gerçeklikleri algılayabilecek bir konuma ulaşır ve yolculuk Bill'in benliğini genişleten, zenginleştiren bir sentezе varır. Bill, kendini tanıyarak dönüşüm geçirmiş, yaşamın karmaşıklığının farkına varmış; yaşamın incelikli değerleri karşısında daha duygulu olmuştur. Kendine güveni yerine gelmiştir. Bill için yaşam yeni keşiflere açıktır, artık herşeyi bildiği yanılgısından kurtulacaktır.

Bill'in tüm yaşadıkları inisiyatik bir yolculuktur. Birbirinden ayrılmaz biçimde dünyanın nesnel ve öznel kavranışlarını sorgulayan bu inisiyatik yolculuk süresince Bill, içinde bulunduğu körlüğü aşamalı biçimde anlayınca, nevrozun sınırına kadar gelir. Bu durumda, birlikte yaşanması olanaksız olan bir gerçeği, bir tür *fantazma*[*] ya da *simulakr*[β] biçimine dönüştürmek, Bill için tutulacak en iyi yol olmalıdır. Zaten bu noktada fantezi kurmak konusunda, Bill'den çok daha usta olan Alice de Kubrick'in öykü içindeki ikizi olarak görülebilir. Kocası, bir gece içinde yaşanabilecek tüm yaşamları yaşarken; Alice, kurguya sığınır ve böylece "yaratıcı bakış açısını" kazanır. Gerçek fantezi Alice'inkidir; Bill, yalnızca buna umutsuzca karşılık verme, yapay yollarla hayaller yaşama çabasına girer. Bill'in bu fantezi kurma özürlü hali gece yolculuğu sırasında iyice netleşir. Ancak gece boyunca Bill'in yaşadıkları sanki hep başkalarının fantezileridir. Zizek'e göre; "Hayal kurma yeteneği felç geçiren Bill'in tüm yaptığı fantezi aramak için vitrinlere bakmaktır."[18]

Arketipler evrenine yapılan her yolculuk gibi *Gözleri Tamamen Kapalı* da önemli ölçüde simgelerden yararlanır. Örneğin, film boyunca birçok yerde karşımıza maskeler çıkar: Bill'in ölmüş hastası Lou Nathanson'un evinde, fahişe Domino'nun odasında, Milich'in dükkânında, gizli toplantıdaki herkesin suratında ve en sonunda Bill'in kendi yastığında. Maske, filmdeki sayısız göndermeler sayesinde öyle güçlü bir imge durumuna yükselir ki üzerinde durmamak imkânsızdır. Film, neredeyse yalnızca maskelerden oluşan bir toplumu sergiler. Mitolojide ve klasik edebiyatta sık rastlanan bir öğe olan maske, korunmayı, gizlenmeyi, gerçek kişiliğin örtülmesini, dönüşümü, yok oluşu ve ölümü simgeler. Kreider'in maskeler hakkındaki değerlendirmesi son derece yerindedir: "Toplantı sırasında konukların taktıkları ürkütücü Venedik kar-

---

[*] Fantazma: (Fr.) Gerçeklikten uzak düşünce, hayal, düş.

[β] Simulakr: (Fr.) Kurgu, taslak, uydurma görüntü, gerçeğin ussal taklidi, benzerlik.

naval maskeleri, maske takanları ruhsuz bir nesneye dönüştürür. (...) Bill'in yargılanışı sırasında devinimsiz ve sessiz, öylece bakan maskeler, insansızlaştırmanın soğuk görüntüleri, ölümün yüzleridir. Ziegler'in partisindeki konuklar sanki maskelerini çıkarmışlardır ve gerçek görüntülerini bu gizli toplantıda sergilerler."[19] Maske simgesi böylece, filmde egemen olan gerçekle hayal, yaşananla fantezi, oluşla görünüş arasındaki çatışmayı vurgular.

Filmin adı da bir anlamda maskelere bir göndermedir: maskelerin de gözleri vardır ve alabildiğine açık olan bu gözler gerçekte hiçbir şey görmez.[20]

Filmde, Noel ağaçlarının da özel bir simgesel anlamı vardır. Hemen her mekânda (Somerset'teki saray dışında) Noel ağaçları görünür. Işıklarının büyülü aydınlığı, asılı duran renkli oyuncakların pırıltısıyla Noel ağaçları, özel bir zamanın yaşandığını vurgular. Başlangıcı, değişimi, yenilenmeyi ve umudu ifade eden Noel günleri, inisiyatik bir yolculuğun yaşanması için en uygun zamandır. Noel'in bir diğer anlamı, Hıristiyanlık için Meryem, Yusuf ve İsa' dan oluşan kutsal aileyi vurgulamasıdır. Bu bakımdan Noel, aile yapısının gücünü sınayan bu filmin içinde oldukça simgesel bir anlam taşır.

Maskeler ve Noel ağaçlarıyla birlikte filmde çok yoğun biçimde kullanılan bir başka simgeyse kırmızı renktir. Tutku ve tehlikeyi, cinselliği ve ölümü simgeleyen, şeytanın rengi kırmızı, Nick'in çalıştığı barda, Milich'in dükkânında, Somerton'daki malikânede, ritüelin yapıldığı salonda, ritüel fahişelerinin çember biçiminde diz çöktükleri halıda, töreni yöneten keşişin giysilerinde, Bill'in Ziegler'le pazarlık yaptığı bilardo masasında, oyuncak bölümündeki Büyülü Çember adlı oyuncakta karşımıza çıkar; her seferinde Bill için yolculuğun, inisiyasyonun yeni bir aşamasını belirler.

Bill, sonunda gece serüvenini karısına itiraf ettiğinde, her ikisi de hayallerde aşırıya kaçmanın güçlüklerine göğüs germiş, gerekli bedelleri ödemiş gibi görünürler. Alice, kocasına artık uyandıklarını, gerçeklere geri döndüklerini ve fantezilerden uzak durmaları gerektiğini söyler. Hayallerden arınmak için hiç gecikmeden sevişmeleri gereklidir; sanki tüm yaşananlar, Bill ve Alice'i daha fazla tahrik etmiştir. Karı koca, birbirlerine daha yakınlaşmışlar, yaşadıkları cinselliğin değerini kavramışlardır. Aralarında mutabakat sağlamışlardır; yaşadıkları tüm tatsızlıklardan, birbirlerine çektirdikleri tüm acılardan sevişerek arınmak isterler.

Kendi küçük dünyalarına, sığ psikolojilerine, sıradan yaşamlarına fazlasıyla

yoğunlaşmış olan Harfordlar, başından sonuna kadar, tümüyle kendi iç yaşamlarıyla, kendilerini dış yaşamdan ayırdığını sandıkları küçük şehvetleri ve kıskançlıklarıyla ilgilidirler. Örneğin, kendisini yönlendiren güçlerin bilincinde olmayan Bill, çevresini kuşatan dünyanın tehlikelerinden ve tuhaflıklarından habersizdir. Tam anlamıyla doktor kimliğiyle özdeşleşmiş olan Bill, gerçek bir televizyon dizisi klişesi gibi, hastalarını muayene eder, aşırı doz almış bir bağımlıyı yaşama döndürür, ölen hastasının kızını teselli eder ve meslek sırları yüzünden kendi karısına yalan söyler. Bill, çevresindeki toplumsal evrenlerin hiç farkında değildir.

Ev kadını varoluşuna demir atmış, hem simgesel hem de gerçek düzeyde kocasının içinde yaşadığı düş dünyasının tutarlılığının bozulmamasına özen gösteren ve aile yapısını koruyan narin dengeyi ayarlayan Alice, gerçekle olan bağlantısının zayıflığından doğan özel bir uyurgezerlik halinin yarattığı yoğun bir hayal etkinliğinin kurbanıdır. Yine de Alice, Bill'den daha bilinçlidir; en azından Bill'in üzerinde yelken açtığı dipsiz derinliklerin farkındadır. Ancak ne Bill'de ne de Alice'te film kahramanlarında bulunması gereken karmaşık ve bilinçli kişilik yoktur. Bu, Kubrick'in bilinçli bir seçimidir; "Kubrick, karakterleri özellikle böyle tek boyutlu belirlemiştir, Harfordlar'ın kasıtlı sığlığı çok önemlidir. Alice ve Bill'in ustalıkla sahnelenen psikolojik boşlukları, filmin gerçek amacını kavramak için, başka yerlere bakmamız gerektiğini bize söyler."[21]

Körlük

Gözleri Tamamen Kapalı, yalnızca tinsel bir yolculuğu anlatmaz; Kubrick'in son filminin düşünsel ve toplumsal açılımları daha önemlidir. Zaten Kubrick çapında bir yönetmenin, yapıtını yalnızca psikolojik boyutlarla sınırlamış olması pek akla yakın değildir. Filmin gerçek zenginliği ve başarısı, içerdiği düşünsel-toplumsal irdelemelerle kanıtlanır.

Gözleri Tamamen Kapalı'nın cinsellik, arzular ve insan ilişkilerini anlatan yüzeyinin altında daha soyut temalar yer alır: Film, gerçekle görünüş arasında bir sorgulamayı, bilgi sorununu irdeler. Bu anlamda Oydipus'un gerçekle görünüş, bilgiyle bilgisizlik arasındaki paradoksunu yineler. Bill, önceleri her

şeyi bilirmiş havasındadır, ama kendi karısını bile tam anlamıyla tanımadığını kavrar. Bu çelişkiyle Oydipus'a yaklaşır. Adı *Gözleri Tamamen Kapalı* olan filmin kör Oydipus'a göndermelerde bulunmaması neredeyse imkânsızdır. Alice'in başka bir adamla cinsel ilişki fantezisi Bill için sürekli kuşkuyu, gerçekten böyle bir olay yaşandı mı kuşkusunu gündemde tutar. Oydipus benzerliğini Scourfield da vurgular; "Filmin sonu da kesin, saltık bilginin olanaksızlığını, görünüşle gerçeğin ayrılmazlığını vurgulayarak Oydipus'u doğrular: Son konuşmalarında, Bill aileleri için geleceği çizmek isteyince Alice belirsizliği seçer, gelecek üzerinde denetim kurmanın aldatıcılığına kapılmaz."[22]

Kubrick, *Gözleri Tamamen Kapalı*'da gerçeğin niteliğini sorgular. Aslında her şey özneldir; örneğin Alice düşlerin çok anlamlı olmadığını savunurken, Bill'e göre düşler çok önemlidir. Kimin neyi savunduğu o kadar anlamlı değildir; film boyunca ısrarla vurgulandığı gibi, aslolan "olmak"la, "gibi olmak" arasındaki diyalektiktir. Film bu eksen üzerinde gerçekle hayal (düş, fantezi), oluşla görünüş, bilgiyle bilgisizlik, inanmakla kuşku duymak gibi çeşitli karşıtlıkları türeterek felsefi bir gelişim gösterir.

Birçok eleştirmen *Gözleri Tamamen Kapalı*'yı, tuhaf bir orjiyi merkez alan, evliliğin kırılganlığını ve cinsel arzuların yoğunluğunu işleyen psikolojik bir film olarak değerlendirmiştir. Oysa Bill'in sadakatsizliği asla eyleme geçme fırsatını bulamaz, her defasında karşısına bir engel çıkar. Yinelenen engellemeler, sonunda Bill'in özgür iradesinin olmadığını, bir *deus ex machina* olgusunun hep işlediğini düşündürür. Yoğun cinsel sahneleri sürekli engelleyen bir dış güç vardır sanki. Orji sırasındaki cinselliği izleyen Bill'dir, biz izleyiciler sürekli hareket halindeki kamera nedeniyle toplu sevişmeyi ancak göz ucuyla yakalayabiliriz. Böylece sürekli olarak sonlanmayan eylemleri, bitmeyen tasarımları izlemek durumunda kalırız. Beklentiler hep boşa çıkar. Bu durum, Kubrick'in amacının cinsellik olmadığını, cinselliğin ve sadakatsizliğin filmde ancak bir yan öğe olduğunu kanıtlar. Cinselliğe odaklanıp kalanlar, geniş perspektifteki sosyal eleştiriyi gözden kaçırmışlardır.

Bill'in, Domino'nun evinden telefon edip karısına yalan söylediği sırada, ekranda kısacık bir süre, *Introducing Sociology* (*Sosyolojiye Giriş*) adında bir kitap görünür. "Bu başlık, izlediklerimizi, çoğunluğun yaptığı gibi psikolojik değil, toplumsal düzeyde yorumlamamızı öneren ek, filmi anlamanın bir anahtarını verir."[23] Eleştirmenler ve izleyiciler yalnızca Harfordlar'ın cinsel yaşa-

mına ve psikolojik durumlarına takılıp kalmamalı, Kubrick'in bu filmde açıkça ortaya serdiği para ve güç ilişkilerine, bu ilişkilerin yarattığı kültürel değerlere de bakmalıdırlar. *Gözleri Tamamen Kapalı*, sadece cinsellik hakkında bir film değil, aynı zamanda para ve güç hakkında bir filmdir. Zaten Kubrick'in yapıtları hiçbir zaman bireysel psikoloji üzerine değildir, her zaman toplum, uygarlık ve insanlık tarihi üzerinedir.

Kubrick'in Amerikan yüksek burjuvazisi hakkındaki eleştirel bakışını yakalayabilmek için dikkat edilmesi gerekenler, görsel ayrıntılarda mevcuttur. Ziegler'in saray yavrusu evinde ve Somerset'teki malikânede sergilenen muazzam servetle birlikte, bu zenginliğin kültürel yansımalarının XIX. yüzyıl sonu Avrupası'na ve diğer emperyal dönemlere göndermeler içermesi filmin ana fikrini destekler. İktidar odaklarının edepsiz zenginliğini çırılçıplak gözler önüne seren filmin gösterdiği asıl çıplaklık, Nicole Kidman'ın bedeni değil, bu zenginliğin insan ruhlarındaki yıkıcı etkisidir.

Filmin tüm arka planını seçkin sanat yapıtları doldurur. Banyosunda bile bir nü asılı olan Ziegler'in evi, muazzam salonları, ışıldayan devasa avizeleri, geniş merdivenleri, büyük aynaları ve salon büyüklüğündeki banyosuyla emperyal dönemin saraylarını andırır. Somerset'teki malikâne, tavana kadar kitap rafları, halılar, değerli yağlı boya portrelerden oluşan, Ortaçağ'dan, Napolyon'un imparatorluk Fransası'na kadar uzanan bir dönemi kapsayan neobarok stiliyle Ziegler'in sarayından da üstündür. Viyana'nın vals yapılan balo salonlarından, New York'un şaşaalı burjuva yaşantısına taşınan sanat yapıtlarının simgesel kullanımı, Kubrick'in, "Sanat, toplumu ahlaksal açıdan yetkinleştirmekte başarısız olmuştur. Nazilerin çoğu kültürlü ve bilgili kişilerdi; ama bu, ne onların ne de başkalarının işine yaradı."[24] sözleriyle birleşince gerçek anlamını yakalar. Millenyum sonu Manhattanı'nın seçkin sanat zevki, her şeyi satın alabileceğini varsayan yüzsüzlüğüyle, yüzeyin altında yatan ahlaksız acımasızlığı ne kadar örtebilir ki!

Noel süslemeleri de benzer bir simgesel amaca hizmet ederler. Özünde dinsel yaşamın erdemini yansıtması gereken Noel, artık bir dinsel uygulama olmaktan çıkmış, çılgın bir tüketim dönemi haline gelmiştir. Kreider, dükkanlarda "Mutlu Noeller" yazılarının hemen yanında "Çek kabul edilmez" yazılarının da olduğuna dikkat çekiyor. *Rainbow Costume* adlı dükkânın sahibi Milich, kızını nasıl paylaşacakları konusunda anlaşan iki adamı "Mutlu

Noeller!" diye selamlar.

Tümüyle kendi kişisel sorunlarına yoğunlaşmış olan Alice'le Bill çevrelerinde olanların hiç farkında değildirler. Çevrelerine bir bakabilseler, görecekleri acımasız bir sosyal düzen, zengin ve güçlü olanların her şeyi ve herkesi tüketim malı gibi kullandıkları bir dünyadır. Bu kapitalist dünyada her şey maldır ve her şey satın alınabilir. Hatta herkes satın alınabilir. Alice ve Bill de buna dahildir.

Alice, çok güzel bir kadındır; herkesin gözü onun üzerindedir ve Alice bunun bilincindedir. Onu sürekli ayna önünde süslenirken, kendine bakarken görürüz; narsist bir tavır içinde, kendi güzelliğine adanmış bir yaşamı sürer.

Aslında, kocası da dahil her erkek Alice'i alınıp satılacak bir mal gibi görür. Bill, zamanında Alice'i almış, onun sahibi olmuştur; artık ona fazla ilgi göstermesine gerek yoktur. Kreider, Alice'in konumunu "fahişe-eş" olarak ifade ediyor; ve bu niteliğiyle Alice'in, erkekler tarafından kullanılıp atılan Domino ya da Mandy'den çok da farklı olmadığını belirtiyor.

"Alice, hayatındaki eksikleri fantezilerle doldurmaya çalışsa da aslında kendi sosyal durumundan hoşnuttur, bu yüzden dünyanın en güzel kadınının adını taşıyan kızı Helena'yı* da aynı kendisi gibi bir güzellik nesnesi olarak yetiştirir. Helena, ayna karşısındaki Alice'i izler; birlikte ders çalışıp matematik problemi çözerlerken, annesinden kimin daha zengin olduğu hakkında bilgiler edinir, ileride annesi gibi olmak için gerekli dersleri öğrenir."[25] Bu nedenle en son sahnede Helena'nın yılbaşı hediyesi olarak bir Barbi bebeği seçmesi hiç de tuhaf değildir.

Profesyonel kimliğini bir bayrak gibi taşıyan Bill, zenginlere verdiği hizmetlerin karşılığında elde ettiği servet sayesinde hiç düşünmeden harcama yapar.

"Film boyunca Bill'i hesapsız bir ödeme rahatlığı içinde banknotları uzatırken, kredi kartlarını ortaya çıkartırken izleriz. Bu niteliğiyle Bill, tam bir tüketici kimliği sergiler."[26] Bill, cüzdanından kaynaklanan gücünü, kendinden daha aşağı gördüğü emekçilere, hizmet sınıfı mensuplarına karşı hiç çekinmeden kullanabilen bir küçük burjuvadır. Ne var ki tüm bu özentili tavırlarına, cebinden taşan paralara ve profesyonel fiyakasına karşın Bill, yüksek bur-

* Helena: Troyalı Helen'e gönderme.

juvazinin bir hizmetlisinden başka bir şey değildir. Seçkinler, ultra zenginler sınıfına ancak bu niteliğiyle yaklaşabilir; Ziegler'in partisinde Bill'in konumu açıkça belli olur: İkisi de kiralanmış hizmetlilerdir, Nick Ziegler'in piyanisti, Bill'se doktorudur. Nick de Bill gibi, mesleği sayesinde bir toplumsal ortamdan diğerine geçer ama Bill'den farkı onun servis kapısından girmesidir. Bill ne kendi sınıfsal konumunun ne de bu konumun yarattığı sınırların farkındadır. Ama Bill toplumsal küstahlığının yüzünden değil, gemi azıya almış cinsel merakı yüzünden belaya bulaşır.

Birçok eleştirmenin ve izleyicinin gözünde Bill'in gece yolculuğunun yegâne anlamı cinsel arayış olarak değerlendirilmiştir; oysa Bill'in serüveni gerçekte Amerikan burjuvazisinin görünmez evrenine yapılan bir yolculuktur. Böylece Bill toplumsal yapıyı oluşturan farklı evrenleri ve özellikle maskeli toplantıyla kristalleşen iktidar odaklarını araştırma fırsatını bulur. Bill'in cehenneme iniş süreci, Somerset'teki saraya, yani en derinlerde gizli tutulan mağaraya, ejderhanın inine, güç ve paranın *Sanctum Sanctorum*[*] mekânına kadar ulaşır. Bu ortamda Bill'in aykırı halinin dikkati çekmemesi imkansızdır. Zaten Bill, sınıfsal farkını öne çıkaran ayrıntılar yüzünden yakalanır; bir limuzinle değil, bir taksiyle gelmiştir ve kostümünün kira makbuzunu cebinde unutmuştur.

O geceden sonra, gördüklerinin büyüsüne kapılan Bill, araştırmalarını devam ettirmek isteyince, Ziegler tarafından çağrılır. Bill'e maskeli balodaki kişilerin gerçek kimliklerini "öğrenmek istemeyeceğini" söyleyerek Ziegler, bu kişilerin ürkütücü iktidar sahipleri olduklarını ima eder. Bir anda komplo kuramlarına yaklaşan bir gelişimle, egemen sınıfın ezoterik bir oluşum, bir gizli tarikat olduğu düşüncesi biçimlenir. Kubrick'in amacı, toplumsal çelişkileri iyice keskinleştirerek Bill'in yabancılaşma düzeyini arttırmaktır. Sosyal sınırları kıran sevimli gülümseyişi ve içindeki para hiç tükenmeyecekmiş gibi görünen cüzdanına rağmen Bill'in yeri, egemen sınıfın dışındadır. Ziegler'in konuşması, Bill'i gerçek sosyal konumuna oturtur, kapısını tırmaladığı seçkinler dünyasının ancak bir hizmetlisi olabileceğini kanıtlar.

---

[*] Sanctum Sanctorum: (Lat.) Kutsalların kutsalı; bir tapınakta, sıradan kişilerin girmesinin yasak olduğu, en kutsal bölüme denir.

Ziegler, Mandy'nin ölümünden suçluluk duyan Bill'e öfkeyle, "Tüm bu kendini tatmin için oynadığın sahte kendini kurban etme oyununun, Mandy'nin ölümünün gerçek nedeniyle hiçbir ilgisi yok!" der. Bu sözlerden, Mandy'nin iktidar labirentindeki ejderhaya kurban edildiği anlaşılır. Mandy'nin ölüm nedeni ne olursa olsun, Bill'in suçluluk duygusu asla kaybolmayacaktır; çünkü o kendi karısı ve potansiyel olarak kendi kızı da dahil, karşılaştığı kadınların sömürülmesine destek olmuştur. Bu nedenle Bill'in Mandy'nin ölümünü öğrenişi duvarları antik kadın resimleriyle kaplı bir kafede Mozart'ın *Requiem*'i çalarken gerçekleşir. "*Requiem* yalnızca ölen bir fahişe için değil, çağlardan beri Harford'ın sınıfından adamların harcadığı tüm adı bilinmeyen kadınlar içindir."[27]

Ziegler'in tavsiye ve tehditlerinin sonunda Bill geri adım atar. Hiç kuşkusuz, Bill'in toplumsal konumundakilerin tutunacağı tek kaçınılmaz korunma mekanizması kabulleniş, boyun eğiştir. "Gözleri tamamen kapalı" olanlar, Bill'in benzerleri, yani iktidar dünyasının küçük konukları, o dünyaya mensup olmanın hayalini kuran, bunun için de kendi benzerlerinin çektiklerini görmezden gelen, meslekleri sayesinde toplumsal cephede bir ayrıcalık yakalamış olan küçük burjuvalardır.

Bill'in karısına itiraflarından sonra arketipik çift yeniden oluşur. Noel, kentli Amerikan ailesinin en önde gelen bayramı, en sevilen şenlik fırsatı olmakla birlikte, özünde kapalı aile çemberini biçimlendirme işlevini de görür. Hep beraber çıktıkları Noel alışverişinde, Bill ilk kez profesyonel kimliğinden uzaklaşarak aile babası işlevini üstlenmiş gibidir. Helena şimdiden açgözlü bir tüketici gibi davranır; Alice'le Bill yeniden kendi cinselliklerinin psikolojisine gömülürler. Alice'in sevişme isteğini sergilediği konuşma sonrasında, insan ilişkilerinin en ilkel, en basit biçimine geri dönerler. Düşledikleri eylem artık cinsellik bile değildir, hatta sevişmek bile sayılmaz, sadece çiftleşmektir. Birbirlerine itiraf ettikleri her şey, Alice'in fantezileri, Bill'in gece yolculuğunda yaşadığı serüvenler, onları daha fazla tahrik etmekten başka bir şeye yaramamıştır. Ne var ki bu, bir cehennem yolculuğunun sonunda elde edilebilecek en sıradan, en anlamsız ödüldür. Film boyunca hiçbir şeyi doğru kavrayamayan Bill, filmin sonunda da çok az değişmiş, kendi sosyal sınırlarını aşmama dersinin dışında çok az şey öğrenebilmiştir. Kendisini ve karısını tanıdığını sanıyorsa, ileride yine düş kırıklığı yaşayacaktır. Gözleri hâlâ ta-

mamen kapalıdır.

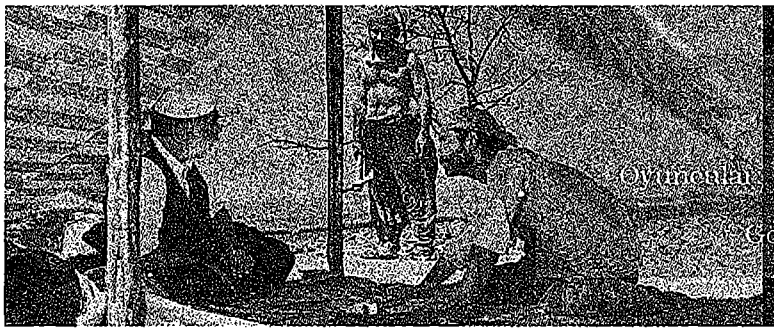
Kubrick'in son filmi, neyi nasıl gördüğümüzü, gördüklerimizin bizi nasıl biçimlendirdiğini, böylece biçimlenen bilincimizle kim olduğumuzu sorgulayan bir filmdir. Ama sorun bu kadarla sınırlı da değildir; gördüklerimizi kimin tayin ettiği belki çok daha önemlidir.

Notlar:

1. Tom Henighan, "The Other World: Journeys into the Unknown in Myth, Literature and Popular Culture", Tom Henighan's Articles, [http://www.carleton.ca/~thenigha/th_html/].
2. *A.g.m.*
3. Dave Cohen, "Eyes Wide Shut", The C.G. Jung Site, [http://www.cgjungpage.org].
4. Tim Kreider, "Eyes Wide Shut, A Critical Reevaluation", Film Quarterly, Spring 2000, [http://www.lipmagazine.org/articles/revicontent_102.htm].
5. Dave Cohen, *a.g.m.*
6. Judy Pocock, "Collaborative Dreaming: Schnitzler's Traumnovelle, Kubrick's Eyes Wide Shut, and the 'Paradox of the Ordinary.'" *Arachnae: An Interdisciplinary Journal of Language and Literature*, No. 1 (2000), s. 76-93.
7. Tim Kreider, *a.g.m.*
8. Dave Cohen, *a.g.m*
9. Baudouin Lejeune, "Eyes Wide Shut, Les Yeux Grands Fermés de la Critique", [http://home.tiscali.be/bendyglu/critique.htm).
10. Tom Henighan, *a.g.m.*
11. Midge Decter, "The Kubrick Mystique", *Commentary*, No. 108, Eylül 1999, s. 52-55.
12. Arthur Schnitzler, *Dream Story*, Green Integer, 2003.
13. Tim Kreider, *a.g.m.*
14. Michael P. Aanavi, "Eyes Wide Shut: Review of the film Eyes Wide Shut", *San Francisco Jung Institute Library Journal*, No.19, 2001, s. 71-76.
15. Dave Cohen, *a.g.m*
16. *A.g.m.*
17. Tom Henighan, *a.g.m.*
18. Slavoj Zizek, "Eyes Wide Shut and the Lacanian Real, *The Fright of Real Tears:*

Krzysztof Kieslowski Between Theory and Post Theory, BFI Publishing, Londra 2001, s. 173 - 175.

19. Tim Kreider, *a.g.m.*
20. Dave Cohen, *a.g.m*
21. Daniel Chocron, "Eyes Wide Shut ou le Mystère du Couple; Rêve ou Réalité", [http://www.axelibre.org].
22. David Scourfield, "The Appearance of Knowledge: Oedipus and Eyes Wide Shut", Annual Meeting of the American Philological Association, San Diego, Ocak 2001.
23. Tim Kreider, *a.g.m.*
24. Joseph Gelmis, *Interview with Stanley Kubrick, The Film Director as Superstar*, Doubleday, Garden City 1970'den aktaran Tim Kreider, *a.g.m.*
25. Tim Kreider, *a.g.m.*
26. *A.g.m.*
27. *A.g.m.*



umut

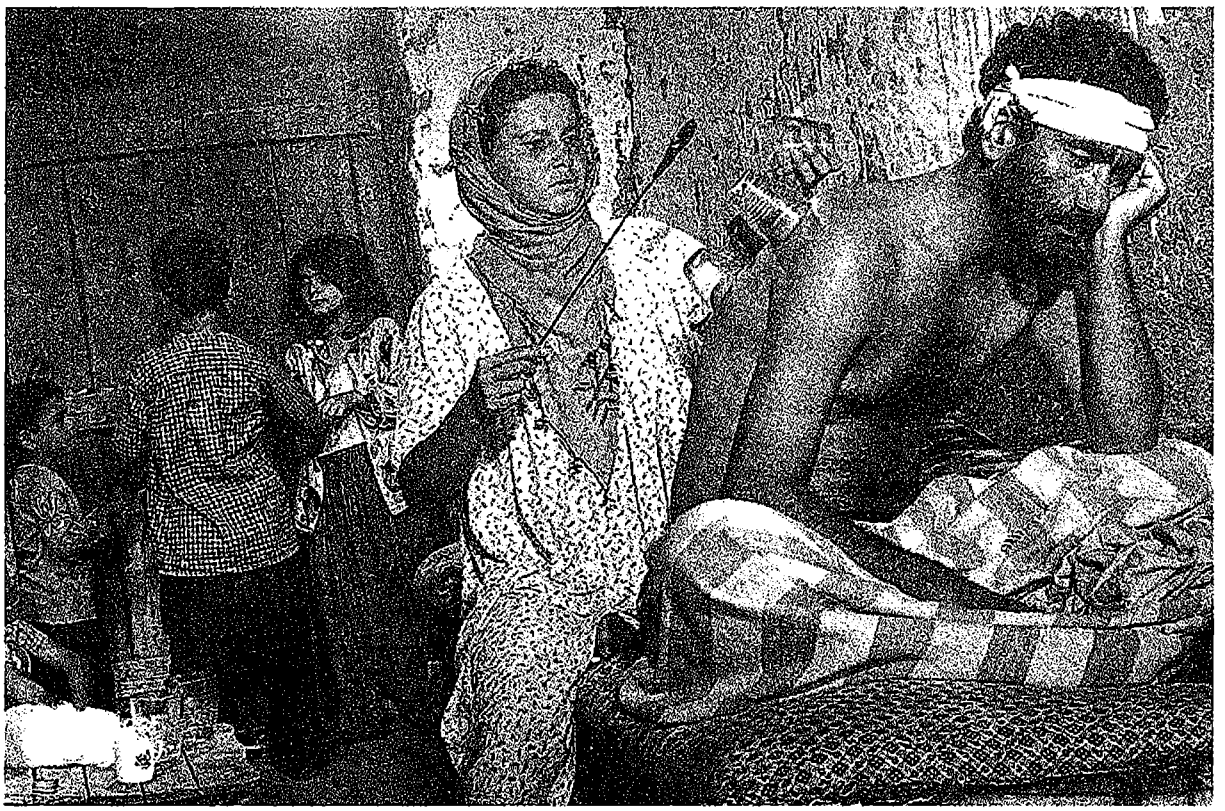
Yönetmen: Yılmaz Güney
Senaryo: Yılmaz Güney
Oyuncular: Yılmaz Güney, Gülsen Almacık, Tuncel Kurtiz, Osman Alyanak
Görüntü Yönetmeni: Kaya Ererez
1970, Türkiye, 100 dk.

Hoca:
Bu yılan hayırdır. İyinin müjdecisidir.
Şimdi git ırmağa, yıkan. Abdest al.
Defineyi mutlaka bulacağız.

Yılmaz Güney'in yönettiği *Umut*, Türk sinemasının en başarılı yapıtlarından biri olarak kabul edilir. İtalyan Yeni Gerçekçilik'inin izlerini taşıdığı ileri sürülen bu film, yönetmeninin ününü ülke sınırlarının ötesine taşıyarak, sinemamız için bir dönüm noktası olmuştur. Keskin bir toplumsal yapı çözümlemesi ve eleştirisini içeren *Umut*, Yılmaz Güney'in çocukluk ve gençlik yıllarının tanıklıklarını yansıtır.[1]

Yeşilçam sinemasının o güne dek tartışılmaz olan kalıplarını parçalayan *Umut*, ticari kaygılardan arınmış, toplumsal sorunları kurcalamaktan çekinmeyen, izleyicileri düşünmeye ve sorgulamaya çağıran bir filmdir. Nijat Özön'ün yorumuyla, "İnsan onuruna olabildiğine aykırı, kopkoyu bir yoksulluğun içine itilmiş insanların gerçekleşemeyecek bir umuda, bundan da umutsuzluğa ve giderek doğaüstü güçlere yönelmelerini ve bir kısır döngüye kapılmalarını anlatan *Umut*... sinemamızın o güne dek gerçekçilik yolunda ulaşabildiği son noktayı belirleyen bir yapıt"[2] olmuştur.

Umut, Cabbar'ın (Yılmaz Güney) öyküsünü anlatır. Cabbar, okuma yazma bilmeyen yoksul bir arabacıdır; ırgatlık ettiği köyden, karısı, beş çocuğu ve yaşlı anasıyla birlikte kente göç etmek zorunda kalmıştır. Adana tren istasyonunun önünde sabahlara kadar faytonculuk yapar. Borca girerek satın aldığı arabası eski, atları yaşlı ve yorgundur. Cabbar ve ailesi, sefalet içindeki yaşamlarını iki göz bir gecekonduda zorlukla sürdürürler.



Cabbar, tüm umutlarını piyango biletine bağlamıştır. Yoksulluktan kurtulmanın tek yolu olarak görür piyangoyu ama talih yüzüne hiç gülmez.

Cabbar'ın arkadaşı Hamal Hasan'ın (Tuncel Kurtiz) kimi kimsesi yoktur; bir define hayali tutturmuştur. Hasan, Cabbar'ı hep kendi hayaline çekmeye çalışır. Açıkça bir serüvene çağrıdır bu ama Cabbar'ın direnci de piyangoda takılı kalmış umutları da henüz tükenmemiştir.

Tamire muhtaç fayton dökülür, yorgun atlar yemsiz kalmıştır. Yemciden tamirciye, tamirciden bakkala hep veresiye alışveriş, Cabbar'ın kurtulamadığı kaderidir.

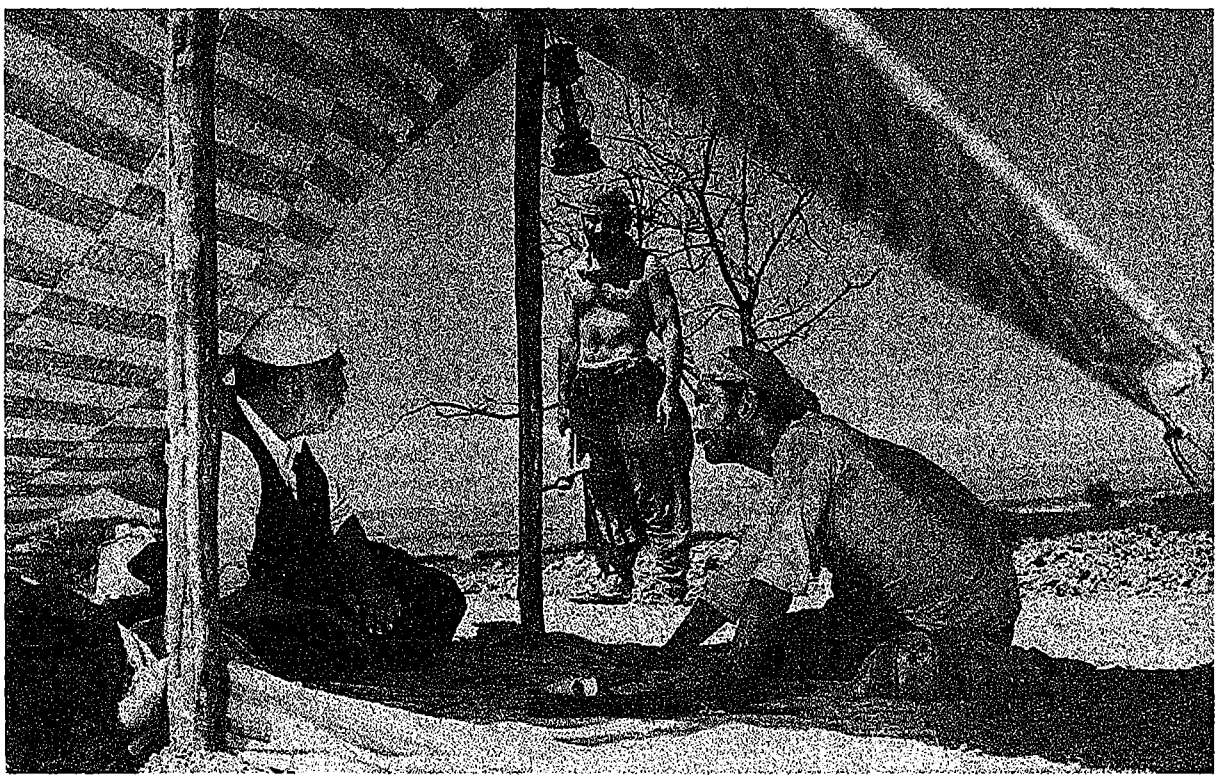
Bir gün otomobil çarpınca Cabbar'ın atlarından biri ölür, hakkını arayamayan Cabbar karakoldan kovulur. Yeni bir at alabilmek için, evde, kıyıda köşe-

de bulunan para edebilecek ne varsa pazara satmaya götürür: alyansını, karyolasını, tabancasını satar. Ama borcunu ödeyemediği için faytona ve diğer atına alacaklılar el koyar.

Adana Belediyesi at arabalarını yasaklayacağını duyurunca faytoncular bir miting düzenlerler. Cabbar da mitinge katılır ama bir kenarda tek başına durur, meslektaşlarıyla dayanışma içinde değildir. O noktada Hamal Hasan'ın define düşü birden çaresiz Cabbar'ın gerçeği oluverir; döner Hasan'a "340 liraya olur mu bu iş?" diye sorar. Define avı başlamış, Cabbar böylece serüven eşiğini aşmıştır.

Nefesi kuvvetli, cinlere perilere hükmeden, üfledi mi ölüyü dirilten ak sakallı Hüseyin Hoca (Osman Alyanak) bulunur; su falına bakacak, definenin yerini tespit edecektir. Definenin yeri su falında görünmez ama Hoca rüyasında görmüştür, Ceyhan kıyısında iki köprü arasında bir kuru ağaç bulmak yetecektir.

Cabbar karısına 40 lira bırakır, on gün içinde geri döneceğini söyler. Hamal Hasan, Hüseyin Hoca ve Cabbar, önlerinde eşekleri yola koyulurlar. Kuru ağacı, defineyi arayarak günlerce giderler. Nehri salla geçerler. Misis Köprüsü'yle Ceyhan Köprüsü arasında tam Hoca'nın tarif ettiği gibi bir kuru ağaç bulurlar. Hoca hemen işleri ele alır, "Telaşlanmayın. Irmağa gidip temizlenip abdest alalım, sonra da yüz bir tane beyaz taş toplayın getirin bana," der.



Hoca duaya başlar, Cabbar'la Hasan izlerler. Dua uzun sürer; nihayet Hoca definenin tam yerini belirlemiştir, kuru ağacın yakınına beyaz yuvarlak taşları bir çember biçiminde dizerler. Vururlar kazmayı toprağa, Hasan bırakır Cabbar alır; günlerce kazarlar. Giderek derin bir kuyu açılır ama ortada define yoktur. Hoca'nın öğütleri sürer: "Dikkat etmek lazım oğul, define her kılığa girip kaçabilir. Karınca olur, böcek olur, yılan olur, kuş olur. Defineyi kaçarken fark edip de ona dokunursan derhal altına keser... aslı neyse ona döner."

Define bir hayvana dönüşüp kaçar diye Cabbar'ı uyku tutmaz olur gecelèri. Giderek umutları tükenir, aklı hep evde, çocuklarındadır. Cabbar, tuhaf davranmaya başlar; Hasan onu korkuyla izler: "Yahu Hoca efendi, bu bizim fakir dellenmesin..."

Kazdıkları kuyudan bir yılan çıkar. Kuyunun dibinde Cabbar çığlık çığlığa define diye koşturur. Yakalar yılanı kuyruğundan; "Define değil, yılan; define değil, yılan..." Hoca, Cabbar'ı sakinleştirir; "Cabbar oğlum kendine gel, bu yılan hayırdır, abdest al. Define yakınımızdadır." Umutsuz Cabbar'ın inanmaktan başka çaresi yoktur: "Bulalım Hoca efendi, bulalım, gelirken 40 lira bıraktım eve, çocuklar açtır şimdi. Bir ayı geçti yolumu gözlerler."

Zaman tükenmiştir. Cabbar garip bir boşluktadır. Hoca hiçbir şey görmemesi için onun gözlerini bağlar. Umutlar tükenmiştir. Hoca yavaşça konuşur: "Kalbini temiz tut ki Allah'a yaklaşasın. Define yerin yedi kat dibine gitse, bulacağız oğlum. Şimdi temiz ruhunu meleklere teslim et. Define seni kendine çekecektir oğlum. Tövbe estağfurullah..."

"Cabbar ağır ağır yerinden kalkar; kendi etrafında dönmeye başlar. Hasan ve Hoca bakarlar. Cabbar döner. Kuru ağacın önünde Cabbar önce yavaş, sonra giderek artan hızla döner, döner. Umutsuz serüvenin sonunda Cabbar dünyanın bu ortalık yerinde belki hâlâ dönüp durmaktadır..."[3]

~

Tamer Uysal, Yılmaz Güney'in, bu yalın öyküyü, buna çok uygun düşen abartısız bir dille ama görüntülerin güzelliğine de titizlik göstererek perdeye yansıttığını belirtiyor.[4] *Umut*'un gerçekçi bir film olduğu sıkça söylenir. Scognamillo'nun yorumuna göre; "Hiçbir tanımlama, özellikle Batı sineması kaynaklı hiçbir formül hatta hiçbir biçim *Umut*'u tek başına açıklamaya yet-

memektedir. Çünkü *Umut*, içeriği, biçimi ve yorumuyla Yılmaz Güney'in ilk gerçek 'arayış' filmidir."[5]

Yeni gerçekçilik akımından esinlenmeler içeren *Umut*, yeni nesil Türk sinemacıları için hayati bir öneme ulaşmış, Güney'in ününü ülke sınırlarının dışına taşımıştır. Scognamillo, Yılmaz Güney'in bu filmiyle Türk sinemasında yeni bir çığır açtığını ileri sürer; "*Umut* ile başlayan arayış, Güney'i, daha doğal ve giderek doğalcı, daha nesnel ve gözlemci olmaya ittiği gibi, Türk sinemasında daha önce ender kullanılan belgeci ayrıntılara, plastik malzemeye ve çevre-insan ilişkilerinin özenle düzenlenmesine de bir yol açmıştır."[6]

Umut için gönül rahatlığıyla tasarlanacak bir başka tanımlama "masalsı gerçekçilik" ya da "mitsel gerçekçilik" formülü olabilir. Hatta bariz bir biçimde filmin ilk yarısı gerçekçi, ikinci yarısıysa masalsı nitelendirmelerini hak eder. Erden Kıral bu özelliği şöyle vurgular: "Filme yapısal açıdan bakılınca: Yönetmen dramatik yapıyı kırmıştır. Olaylar diyalektik bir biçimde gelişir. Cabbar gitgide maddi dünyadan uzaklaşır, efsanevi güçlere, nefesi kuvvetli üfürükçülere, define masallarına inanmaya başlar."[7] Cabbar'ın içinde bulunduğu toplumsal koşulları değiştirecek gücü yoktur; bu nedenle piyango umuduyla beslenir.

"Her seferinde başını taşlara vura vura, kendini sonunda görünmez (mistik) güçlerin buyruğuna verir. Bu teslim oluş, umudun umutsuzluğa dönüşmesinin, Cabbar'ın trajik sonunun habercisidir. Cabbar, külüstür arabasıyla faytonculuk yaptığı için çağının gerisinde kalan ve makineleşmeyle rekabete girerek oyunu baştan kaybeden bir emekçidir. Faytonunu onardığı sahnede görüntünün dışından motosikletler geçer. Filmdeki tek bilinçli kişi sayılabilecek olan Cabbar'ın karısı 'Arabayı değiştirsen...' sözleriyle gerçeği bir ucundan sezmiş gibi görünür."[8]

Henüz filmin başında Cabbar'ın kendi dışında bir nesneye, bir piyango biletine kurtuluşunu bağladığı görülür. "Piyango bileti, bir simge olarak Cabbar'ın içinde bulunduğu yaşam koşullarını aşma umudunu ve özlemini yansıtmaktadır. İkinci bölümde define arayışıyla sürecek olan 'insanın kendi dışında kurtuluşu araması' teması giriş bölümünde belirlenmektedir."[9]

Kentte yaşayan yoksul insanların birbirlerine olan güvenlerini yitirmiş olmaları filmin ilk bölümünde sergilenen diğer önemli toplumsal öğedir. Yoksul emekçi insanların kent ortamında birbirlerine yabancılaşmaları ve güven-

sizlikleri, Cabbar'ın kişisel ilişkilerinde dikkati çeker. Cabbar'ın güvensizlik gösterdiği arkadaşlarından birisi şöyle der: "Cabbar bu günlerde çok değişti ağam." Film süresince Cabbar'ın bu değişimini, giderek daha yoğun bir yalnızlığa, bireyciliğe gömülüşünü izleriz.

Bu bakımdan miting sahnesi çok önemlidir. Faytoncuların direnişi var olma mücadelesidir, belediyenin faytonları kaldırma kararı üstüne girişilen bir direniştir. Cabbar, diğer faytoncuların karşılaştığı çatışmayı yaşamaz, onlarla ortak bir yaşantı ve kader içinde değildir; sanki kendi sınıfından koparılmıştır. Miting adeta Cabbar'ın dışında bir olgudur. Böylece Cabbar'ın maddi ve sosyal gerçeklikten koptuğu ortaya çıkar.

Film, bir arayış ve değişim öyküsüdür; tüm kişisel arayış ve değişim-dönüşüm anlatılarında olduğu gibi kökenini mitolojiden alır ve halk masalı motiflerine çokça yer verir. Öykünün genel akışı, tam anlamıyla olmasa da belirli bir ölçüde klasik Monomitos kalıbına uyar. Özellikle filmin ikinci yarısında halk masallarından alınmış öğeler yoğundur.

Cabbar'ın kendi yüreğindeki eşik nöbetçisini aştığı, yani yaşam için beslediği umut ve iyimserliği yitirmeye başladığı andan sonra film, masalsı bir atmosfere doğru yönelir. Bu aşamada filmde beliren Hüseyin Hoca, klasik din adamı çizgilerinin çok dışında bir karakter sergiler: öncelikle bir kâhin kimliğindedir; fal bakar, düşler görür, gelecekten haber verir. Kimsenin bilmediklerini bilir; okur üfler ama din adamından çok büyücü-Şaman özellikleri gösterir. Hoca, Cabbar'la Hasan'ı kandıran kurnaz bir din adamı niteliği taşımaz. Kendisi de defineden pay alacaktır, inançla bu arayışı sürdürür. Hasan ve Cabbar'la birlikte zor ve sefil şartlar içinde günlerini geçirir.

Hüseyin Hoca, halk masallarındaki ak sakallı derviş tipine yakındır; yol gösterir, öğüt verir, akıl hocalığı yapar, hazinenin yerini düşünde bulur. Ahmet Yaşar Ocak, *Alevi ve Bektaşi İnançlarının İslam Öncesi Temelleri* adlı kitabında, Otman Baba, Hacı Bektaş gibi gelecekten haber veren dervişlerin örneklerini verir. Gelecekten haber vermek, Şaman'ın temel görevleri arasında yer alır. Şaman, geleceği fal bakmak yoluyla öğrenebildiği gibi başka yöntemler de kullanır. Ocak, "Şaman'ın ruhunun geçici olarak bedeninden ayrılıp gizli âlemlerde dolaşmak suretiyle gayb bilgilerini aldığını, göğe yükselerek Tanrı'nın yanına gidip gelecekte olup bitecekleri bizzat ondan öğrendiğini,"[10] belirtmektedir. Bu bağlamda masal kahramanlarının, rüyalarında geleceği gör-

mesinin, Şamanizm inançlarının bir kalıntısı olduğu söylenebilir.

Hamal Hasan, filmin başlarında üstlendiği haberci işlevini, öykü ilerledikçe yitirir. Kimi zaman Cabbar'ın can yoldaşı gibi görünmesine ve Monomitos'un "oyuncu" işlevini yüklenmesine karşın Hasan, özünde bir çeşit "biçim değiştiren" yani gerçek niyetini gizleyerek kahramanı belirli bir hedefe yönelten kişidir. Hazine hiç bulunmasa da Cabbar'ın parasını yiyerek geçirdiği bir ay, Hasan için yeterlidir.

Filmde suyla ilgili çok simge vardır. Öncelikle henüz yola çıkılmadan Cabbar'ın evinde bakılan su falları akla gelir. Hazinenin Ceyhan nehri kıyısında olması, iki köprü arasında bulunması, mekân açısından özel ve kutsal bir konumu vurgular. Köprü, daima inisiyasyon simgesidir; su da arınma kavramını yansıtır. Nehrin salla geçilmesi, kazıya başlanmadan önce nehirde abdest alınması ve kazdıkça sürekli olarak kuyudan su çıkması arınma simgelerinin yinelenmesidir.

Hazinenin yerini belirlediği varsayılan kuru ağaç, filmdeki en önemli simgelerden biridir. Eliade ağacın evrenselliğine dikkat çeker.[11] Roux'nun *Türklerin ve Moğolların Eski Dini* adlı kitabında belirttiği gibi, "göğün dayanağı ve direği olarak kabul edilen ağaç"[12] Şamanizm'de büyük rol oynar. Hayat ağacı, *axis mundi* yani dünyanın eksenidir. Ne var ki ağacın oynadığı tek rol bu değildir; ağaç, yaşam kaynağı olarak da kabul edilir. Roux'ya göre, "Her yıl yapraklarını kaybedip her yıl onları tekrar bulan ağacın ölüm ve tekrar dirilişle ilgili güçlü sembolizmi, Şamanizm'de ağacın yeryüzünde ve öteki dünyada tekrar doğurma yeteneğine sahip olduğu düşüncesini yerleştirmiştir."[13]

Halk masallarında en sık rastlanan motiflerden biri de kuyu motifidir. Kuyu bir yandan yeraltı dünyasına açılan bir yoldur, öte yandan inisiyasyon rituslarındaki mağara ya da kulübenin yerini tutar. Monomitos sürecinin mağara imgesi, Campbell'ın balinanın karnı aşaması, kuyu simgesinde karşılık bulur. Kuyu mezardır; yeryüzüyle Hades'i birleştirir, geçişi sağlar. Bu nedenle Eliade'nin söz ettiği, evrenin katları arasındaki "delik"e benzetilebilir.[14]

Yılan motifi de hem masallarda hem de dinsel metinlerde yoğun olarak görülen bir simgedir. İster dost, ister düşman olarak görülsün yılan, daima bir inisiyasyon figürü olarak ön planda olmuştur. "Düzenli deri değiştirerek adeta tekrar tekrar yeniden doğma gücüne sahip olan yılana karşı insanlık, tek bir ısırığının bile ölümcül olabilmesinin verdiği korkuyla evrensel bir hayranlık

geliştirmiştir."[15]

Köprü, su, ağaç, kuyu, yılan biçiminde sıralanan bu motiflerin hepsi, Türk halk masallarıyla, masallardaki Şamanist öğelerle, hatta doğrudan inisiyasyon rituslarıyla bağlantılıdırlar. Bu kadar çok öğenin bir arada toplanmış olması, filmin yönetmeninin halk masalları motiflerinden yararlanmış olmanın ötesinde, bilinçli bir seçimle kişisel dönüşüm anlamında bir inisiyasyon ritusunu sergilemek istediğini düşündürür.

~

Umut, kentteki yoksulluk ve umutsuzluğu anlattığı ilk yarısında Vittorio de Sica'nın *Ladri di Biciclette* (*Bisiklet Hırsızları*, 1950) filmini, çorak topraklarda hazine peşinde geçen ikinci yarısındaysa, John Huston'ın *The Treasure of Sierra Madre* (*Sierra Madre Hazineleri*, 1948) filmini anımsatır. Film, hiçbir zaman gerçekleşmeyecek umutlar besleyen, düşlere bağlanan ve gönlü sarsılmaz bir iyimserlikle dolu olan Cabbar'ın, giderek umutsuzluğa, karamsarlığa ve deliliğe doğru kayışını anlatır. Klasik Monomitos kalıbının iksirle geri dönüş aşaması asla gerçekleşmez; Cabbar ve arkadaşlarının yüklenip geri götürecekleri hazine bulunmaz. Ama somut bir iksir olmasa da Cabbar'ın nihayet ulaştığı varsayılan bir farkındalık, bir bilinç olgusu olmalıdır, en azından bu ödül belki de deliren (ya da dönüşüm geçiren) Cabbar için geçersiz kalsa bile izleyiciler için anlamlıdır.

Umutsuzluk içindeki Cabbar'ın sergilediği ruhsal dengesizlikler, kendi kişisel gerçekliği ve yaşadığı acımasız gerçek arasındaki derin çatışmanın sonucudur. Hiçbir umudun kalmadığı, bilincinde kesinlik kazandıkça, Cabbar, arkadaşlarını tedirgin eden tuhaf davranışlar sergiler. Filmin en sonunda Cabbar'ın gözleri bağlı olarak kendi çevresinde dönmesi açıkça Şaman inisiyasyonunu çağrıştırır. Böyle bir ritus için gereken tüm motifler yerli yerindedir: Cabbar uzun süre toplumdan ayrı kalmış, kuyunun dibinde zorlu bir çaba içine girmiştir; bir Şaman adayının göstermesi gereken ruhsal sorunları sergilemiştir. Ak taşlar dizilmiş, kutsal mekân düzenlenmiş, kuyu kazılmış, arınma işlemi yerine getirilmiş ve totem hayvan olarak yılan ortaya çıkmıştır. İlginç biçimde güneş doğarken namaz kılan Hüseyin Hoca, Şamanist bir ipucunu daha ele ve-

rir.* Sonunda yaşlı Şaman, töreni yönetmeye hazırdır. Şaman adayı Cabbar'ın, gerçeklikle bağlarını koparan, onu yeni bir gerçekliğe sürükleyecek olan gözbağları, tıpkı ezoterik bir inisiyasyonda olduğu gibi sıkıca bağlanır. Cabbar da koşullardan sıyrılıp doğaüstü güçler elde etmek üzere kendi çevresinde dönmeye başlar: Transa geçiş tekniği olarak kendi çevresinde dönmek Anadolu Frigya kökenli Kibele rahipleri *Koribantesler*'in uygulamasıdır. Zaten *Koribantes*'in sözcük anlamı "fırıldanan" yani kendi çevresinde dönen demektir. Aynı bağlamda Mevlevi dervişlerinin semahları da etkin bir trans tekniğidir. Cabbar da giderek artan bir hızla etrafında dönerek göklere yolculuğunu başlatmıştır.

Yılmaz Güney'in *Umut* hakkındaki sözleri ilginçtir: "Benim amacım şuydu: Gelişen şartların yok etmek zorunda olduğu bir adamı ele almak istedim. (...) arabacı yok olacaktır. Küçük üretim yok olacaktır. Bir şeyler yok oluyor. Yok olurken birtakım insanlar da proleterleşiyor. Proleterleşmek zorunda. Bu sadece arabacı değildir. Küçük bakkaldır, terzidir, tamircidir, küçük toprak sahibidir. *Umut*'un umutsuzluğuna gelince, aslında umutla umutsuzluk iç içe yaşar. Umut, umutsuzluğun ürünüdür. Umutsuzluk da umudun bir sonucudur. *Umut*'un öyle bitmesi bir zorunluluktu o gün için."[16]

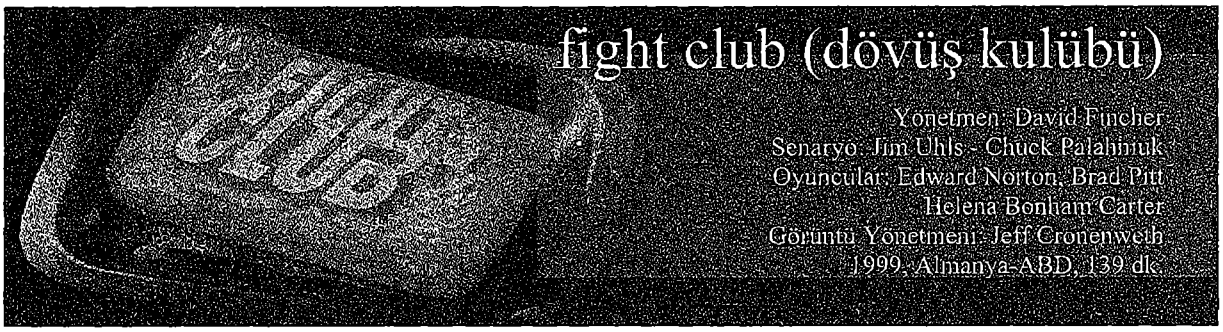
Cabbar filmin sonunda belki fiziksel olarak ölmez; ama filmin sonu, Cabbar'ın temsil ettiği şeyin yok oluşudur aslında. Yok oluş herhangi bir şekilde ölmekse, filmin gösterdiği de budur. Cabbar filmde fiziksel olarak ölmez çünkü aynı noktada yeniden doğar, artık geri dönüp başka bir süreç içine girebilir ve kendisine kader olarak biçilmiş olan yaşantıyı yıkıp kendi özgür yaşantısını kurabilir. "*Umut*'un genel olarak umutsuz bitmesinin amacı, izleyicinin bir antitez yaratıp buna sahip çıkmasını sağlamak içindir";[17] yani birey, toplumsal sorunlarına sahip çıkmalı ve kendi koşullarına egemen olup umutsuz yenilgilerden uzaklaşmalıdır.

---

* *Umut* filminin Merkez Film Kontrol Komisyonu tarafından verilen 24.9.1970 tarihli yasaklama kararının, sakıncalı öğelerin sıralandığı 8. maddesi şöyledir: "Hocaya sabah namazı güneş doğarken kıldırılmakta. Dinimizde güneş doğarken namaz kılınmaz."

Notlar:

1. Tamer Uysal, "İnsan Yılmaz Güney ve Umut", [www.mevsimsiz.net].
2. Nijat Özön, *Sinema, Uygulayım-Sanatı-Tarihi*, Hil Yayın,, İstanbul 1985, aktaran: Giovanni Scognamillo, *Türk Sinema Tarihi*, Kabalcı Yayınevi, 2004.
3. Yılmaz Güney, *Umut*, Güney Filmcilik Yayınları, İstanbul 1975.
4. Tamer Uysal, *a.g.m.*
5. Giovanni Scognamillo, *a.g.e.*
6. *A.g.e.*
7. Erden Kıral, "Umut Filminin Ana Çizgileri", *Yedinci Sanat*, Sayı 11, Ocak 1974.
8. *A.g.e.*
9. "Açık Oturum: Umut Filmi Üzerine Tartışma", *Yedinci Sanat*, Sayı 15, Mayıs 1974, s. 5-20.
10. Ahmet Yaşar Ocak, *Alevi ve Bektaşi İnançlarının İslam Öncesi Temelleri*, İletişim Yayınları, İstanbul 2002.
11. Mircea Eliade, *Cosmologie et Alchimie Babyloniennes*, Gallimard, Paris 1991, s. 41.
12. Jean-Paul Roux, *Türklerin ve Moğolların Eski Dini*, çev. Aykut Kazancıgil, Kabalcı Yayınevi, İstanbul 2002, s. 155.
13. Jean-Paul Roux, *a.g.e.*, s. 181.
14. Mircea Eliade, *a.g.e.*, s. 24.
15. Kerem Kabadayı, "Hayat Verme ve Şifa Dağıtma Sembolü: Yılan", *Asklepios Tıp Kültürü Dergisi*, Plan B Yayınları, Sayı 7, Ocak-Şubat-Mart 2005, s. 8.
16. Yılmaz Güney, "Yılmaz Güney'le Konuşma (2)", *Yedinci Sanat*, Sayı 19, Ekim-Kasım 1974, s. 19.
17. *A.g.m.*, Mayıs 1974, s. 5-20.



Tyler Durden:
Ancak felaketten sonra dirilebilirsin.
Ancak her şeyini yitirdikten sonra,
dilediğini yapmakta özgür olursun.

Se7en (*Yedi*) filmiyle kent yaşamına oldukça kötümser bir bakış yönelten David Fincher, 1999 yılında yönettiği *Dövüş Kulübü*'nde çok daha fazlasını gerçekleştirir ve yaşamın anlamını, bu yaşamda seçtiğimiz yolu, nasıl birisi olmak istediğimizi sorgular. İçimizde uyuklayan sezgileri uyandırır, teknolojik toplum düzeninde yıpranmış, yok olmaya yüz tutmuş ilkel güdülerimizi dürter. Soğuk ve sevimsiz bir toplumsal temel üzerinde yükselen yeni politik düzenin, ancak şiddet dolu insanlara yaşama hakkı tanıyacağını belirtir. Fincher, böyle bir düzen içinde çoğunluğun, kendini yetersiz bulduğunu, yaşamlarını değiştirme gücünden yoksun hissettiğini söyler. Umutsuzluk egemendir; kısa süre içinde şiddet, yaşamı denetim altına almanın, başkalarıyla ilişki kurabilmenin, kendini ifade edebilmenin tek yolu durumuna gelecektir.

Chuck Palahniuk'un aynı adlı romanından uyarlanan ve senaryosu Jim

Uhls'a ait olan *Dövüş Kulübü*, keskin bir konformizmin bunalttığı bir neslin, yabancılaşma ve mülksüzleşme ortamındaki kimlik ve özgürlük ardındaki yolculuğunun öyküsüdür. Film, yitirilmiş erkek otoritesinin umutsuzca aranmasını anlatır ve bu arayış sürecinde tüm toplumun psikanalizini yapmaya çalışır.

Öykü

Öykünün kahramanı ve filmin anlatıcısı (Edward Norton) bir otomobil fabrikasında çalışır. Filmde kahramanın adı hiç geçmez; kimi zaman Cornelius, kimi zaman da Jack takma adlarını kullanır (Jack adı için bir tıp dergisinde okuduğu "Ben Jack'in Kalın Bağırsağıyım" adlı makaleden esinlenir). Jack'in görevi kazalara yol açabilecek üretim hatalarını belirlemektir. Havaalanları arasında mekik dokur, kaza yapmış arabaları inceler. Tek tutkusu, IKEA tarzı döşenmiş evidir. Jack, kendi gündelik dünyasında yoğun içsel sorunlar yaşar. Dekorasyon kataloglarını bire bir yansıtan evi, maddi kazanç için uğraşıp didinen Jack'in içine düştüğü bunaltıcı satın alma ihtiyacını, tüketicinin "Amerikan Rüyası" hüsranını ve asabiyetini yansıtır. Tüm ihtiyaçları karşıladığı varsayılan refah toplumu, Jack'i tatmin etmez. Sipariş edilmiş ve tüketilmiş mutluluklar dünyasında Jack mutsuzdur; hayatı tekdüze, tutkusuz ve hayalsizdir. Filmin yönetmeni Fincher'a göre; "Avcı olmak için tasarlandık ama bir alışveriş toplumunda yaşıyoruz; artık öldürecek hiçbir şey yok, uğruna dövüşülecek hiçbir şey yok, araştırılacak, üstesinden gelinecek hiçbir şey yok!"[1]

Özgürlükler ülkesinde Jack, kendini kapana kısılmış hisseder; psikolojik olarak tam anlamıyla dibe vurmuştur, hiç bitmeyecekmiş gibi hissettiği uykusuz geceler geçirir. Asıl ihtiyacı, duygusal birikimlerini boşaltmaktır. Gittiği doktor, rahatlamasını, hiçbir gerçek sorununun olmadığını söyler ve küstah bir tavırla ekler; "Hayır, uykusuzluk öldürmez. Sen buna acı çekmek mi diyorsun? Sen salı akşamları Meyer High'a git de testis kanserli zavallıları gör. İşte acı çekmek buna denir!" Doktorun önerisini dinleyen Jack, testis kanserlilerin terapi gruplarına katılır, aradığı duygusal boşalımı bu perişan insanların arasında bulur ve ilk kez ağlamayı başarır. En az Jack kadar yollarını yitirmiş olan bu zavallılar, korkunç hastalıkları yüzünden toplumla bü-

tünleşmekte zorluk çekerler. Jack, kendisinden daha çok acı çeken bu insanlar arasında huzura kavuşur. Uykuları düzene giren Jack, bu tür tedavi gruplarının sağladığı duygusallığın tiryakisi olur; lenfoma, tüberküloz, kan parazitleri, beyin parazitleri, organik dementia ve bağırsak kanseri destek gruplarına da katılmaya başlar.



Destek grupları, verdikleri karşılıksız sevgiyle Jack'in sorunlarına ancak geçici bir süre çare olabilir; çünkü "temel dramatik sorun" çözüm bulmamıştır ve Jack kendi bilinciyle bağlantılı bu sorunu çözmek için Özel Dünya'ya geçmeli, yanıtı bulmalı ve içsel düzenini yeniden kurmalıdır.

Jack'in gündelik dünyasının düzeni, tıpkı kendisi gibi, hasta olmadığı halde bu toplantılara katılan bir sahtekârın varlığını keşfedince bozulur; uykusuzluk sorunu yeniden başlar. Başkalarının ıstıraplarıyla mutlu olan, kasvetli ve baştan çıkarıcı Marla'yı (Helena Bonham Carter) kendine bir rakip olarak görür; "...Marla, koca gezgin... onun yalanı benim yalanımın aynasıydı... ve aniden bir şey hissetmez oldum... ağlayamıyordum bile, yeniden uykusuzluk çekmeye başladım." Aslında Marla, Jack için serüvene çağrıyı gerçekleştiren bir müjdeci işlevini taşır. Jack'le benzer sorunları olan Marla, hiçbir şeye önem vermeyen havasıyla oldukça davetkârdır ve kendine özgü tuhaf davranışlarına karşın, Jack'in yaşamındaki eksiklikleri giderebileceğinin işaretlerini verir.

Jack'in çıkacağı yolculukla bağlantılı ikinci kanıt, bir lösemi grubunda düzenlenen meditasyon seansında ortaya çıkar. Meditasyon sırasında kendi güç hayvanını bulması gerektiği söylenince Jack, buzdan bir mağarada çocuk gibi konuşan bir penguenle karşılaştığını düşler. Jack, hayalinde buzdan mağaraya girdiği anda her şey netleşir. Tam olarak cehenneme, yeraltı labirentine iniştir bu; Şaman deneyiminin gerçek anlamda başlangıcıdır. Jack'in yalnızlığının ve kırılgan erkekliğinin bu çarpıcı imgesi, önderlik eden, yol gösteren totem hayvanın peşine düşeceği serüveni haber verir.

Ne var ki Jack, Marla'yla gerçek bir ilişkiye hazır değildir. Aslında Marla'yı çekici bulur ama kendi sürdürdüğü bu yaşam biçiminde onunla birlikte olama-

yacağını düşünür; Marla'nın sunduğu serüveni göze alamaz ve içinde uyanmaya başlayan duyguları yadsır. Kendi yaşamının üzerinde denetim kuramayan Jack, yüzeye vuran korkuları, kendine olan güvensizliği yüzünden geri adım atar, değişmeyi reddeder. Sonunda Jack ve Marla aralarında anlaşırlar ve tedavi gruplarını paylaşırlar, böylece birbirlerini görmekten kaçınacaklardır.

Yola Çıkış Aşaması

Bir iş yolculuğu sırasında Jack, Tyler Durden'la tanışır. Durden'ın yaşam hakkındaki görüşleri aşırı uçlardadır: "Acı, gerçektir; tek gerçektir." Tyler, insanın kendini denetleme konusunda ustalaşması gerektiğini, normalliğin tutsaklığından kurtulmasının şart olduğunu ileri sürer. Tyler, Jack'in tam olmak istediği kişidir. Akıl Hocası ya da Doğaüstü Yardım, Tyler Durden kimliğinde çıkagelmiştir.

Aslında Jack de izleyiciler de Tyler'ın gerçek olmadığını, bir hayal ve Jack'in ikinci kişiliği olduğunu filmin sonunda öğrenir. Jung'a göre; "Bireyin psikesi, güvenli bir bütünlük oluşturmaktan uzaktır; tam tersine, denetimsiz kalan duyguların saldırısı altında kolayca parçalanabilir. Sağlıklı ego, psikeyi denetler; bilinç ve bilinçdışını hassas biçimde dengeler. Egoda sorun çıktığı zaman, denge bozulur ve egemenlik gölgeye geçer."[2] Filmde bunun aynısı olmuş, Jack'in egosunda oluşan zayıflıklar sonucunda, gölge arketipini simgeleyen Tyler egemenliği ele geçirmiştir.

Jung'a göre, egonun dış dünyayla doğrudan ilişkisini *persona* sağlar; "*Persona* toplumsal sınıf, iş yaşamı, kültür ve ulusal değerler tarafından koşullandırılır."[3]

Jack bu koşullandırıcı ve sınırlayıcı etmenlerin ağırlığını hisseder, kendine yabancılaşır ve bu yüzden bilinçaltındaki gölge, *persona*yı saf dışı eder ve kontrolu ele geçirir. Bu durumun en bilinen ve en yetkin örneğini edebiyatta Dr. Jekyll ve Mr. Hyde ikilisi oluşturur. Zaten filmde de Stevenson'ın ünlü yapıtına açık bir gönderme vardır; Marla, Jack'e şöyle seslenir: "Sen Dr. Jekyll ve Mr. Salak'sın."[4]

Yaşamında değişiklik hasreti çeken ama buna cesaret edemeyen Jack, özlem duyduğu karakter olarak gölge Tyler'ı yaratır. Tyler, Jack için örnek alınacak bir baba imgesi, güçlü bir rol-modeldir. Marla gibi bir kadını etkileyebilecek

bir kişilik olan Tyler, Jack'i steril yaşamını değiştirmeye, daha heyecanlı bir yaşama girmeye kışkırtır. Jung gölgeyi, "tümüyle kötü olmayan ama ilkel ve uyumsuz"[5] olarak nitelendirir.

Tyler Durden'in ortaya çıkmasına Jack'in Marla'yla karşılaşması ve bu karşılaşma sonrasında alt üst olan duyguları yol açmıştır; Peter Barnfather'ın savına göre; "Belki de Jack, zihninde Tyler'ı çoktandır tasarlamaya girişmiştir ama Marla olayları hızlandırır; Jack'in gerçekliğinde Tyler'ın su üstüne çıkmasını sağlar. Tyler olgusu hızla gelişir, ayrıntılarla zenginleşerek dört nala koşturan bir zihin etkinliğine dönüşür."[6] Tyler, tek başına göze alamadığı değişime Jack'i zorlayacak, eski yaşamından onu koparacak, yeni yaşamında yol göstericisi olacaktır.

Evine dönen Jack, her şeyin bir yangında yok olduğunu görünce, çaresizlik içinde Durden'ı arar. Bu olay, serüvene çağrının yinelenişidir ve yolculuğun kaçınılmazlığını kesinleştirir. İkisi birlikte, bir barda birkaç kadeh içerler. Çıkışta Tyler, Jack'in kendisine vurmasını ister. Israrlar üzerine yumruğunu savuran Jack, Tyler'dan yanıtını aynı biçimde alır. Barın arkasındaki otoparkta dövüşürler. Her ikisi de yaşadıkları bu deneyimden büyük coşku duyarlar.

Bu olay, eşiğin aşılmasını sağlar. Akıl hocası işlevini üstlenmiş olan Tyler, bu kez de eşik nöbetçisi rolüne bürünür. Jack'in Tyler'a vurması, nöbetçinin istediği bedelin ödenmesi anlamına gelir. O ana kadar hayatında hiç dövüşmemiş olan Jack için bu büyük bir değişimdir. Bu dövüş, Jack için tüketimin standartlaştırmasına karşı koymanın, kendini farklılaştırmanın tek çaresi, birey olma ve özgürleşme yolundaki ilk adımdır.

Tyler'ın güçlü, karizmatik havası Jack'i etki altına alır. Sohbetleri giderek felsefi bir çizgiye kayar ve Tyler tuhaf, radikal, nihilist dogmalarla dolu vaazlar vermeye başlar. Jack, Tyler'ı kendi kişisel Mesih'i olarak görür. Ama Tyler'ın sunacakları sadece sözler değildir. Tyler, Jack'i Paper Caddesi'ndeki evine götürür. Tyler'ın evi terk edilmiş bir binadır. Kocaman, bomboş salonları, küf kokan eski püskü eşyalarıyla bu karanlık yıkıntı-malikâne, inisiyasyon sürecinin gerçekleşeceği mekân, "Balina'nın Karnı"dır.

İnisiyasyon Aşaması



Eşiği aşan Jack, kendi kurallarıyla işleyen bir özel dünyaya girmiştir; burada çeşitli sınavlar verecek, dostlar ve düşmanlarla karşılaşacaktır. Tyler'la Jack, bir araya gelişlerini izleyen gecelerde barın arkasındaki otoparkta dövüşmeyi sürdürürler. Bu dövüşler çevrede dikkat çeker; başkaları da dövüşe katılmak ister. Dövüş Kulübü barın bodrumunda kurulur ve üye sayısı hızla artar.

Jack ve Tyler, aydınlık ve karanlık imgeler yayan bir ikili oluştururlar. Özünde birbiriyle çelişen ilkeleri temsil eden ama yine de birbirinden kopmayan bu ikili, *Rebus* olarak adlandırılan eski bir simya figürüdür. *Rebus*; bütünlüğü ve birliği, uyum içindeki karşıtları simgeler, güneş-ay, erkek-dişi, kral-kraliçe, kükürt-cıva birleşimlerini, Tanrısal *Androgüne*'yi, *Hermafrodit*'in yetkinliğini temsil eder. Howard Teich bunu Güneş-Ay İkizleri diye adlandırır: "...tüm kültürlerde görülen evrensel tema; düşman çiftler, Romulus ve Remus gibi, Yakup ve Esau gibi çekişen kardeşler bildik bir konudur ama birbiriyle iyi geçinen, dostluk içindeki güneş-ay ikizleri de az değildir. Örneğin, Herakles'in (Herkül) bile İfikles adında bir ikiz kardeşi olduğu neredeyse unutulmuştur. Dost ikizler birlikte hem aydınlık hem de karanlık etkiler yayan, dengeli, bütünlük içindeki erkek enerji ilkesini simgeler."[7]

Ne var ki Tyler Durden, Jack için yalnızca geçici bir deneyim olacaktır; inisiyasyon er geç son aşamasına ulaşacak, Jack'in bir akıl hocasına, bir yol göstericiye gerek duymadığı bir an gelecektir.

Fincher, Jack'le Tyler arasındaki örtülü homoerotik ilişkiyi, Brad Pitt'in sık sık sergilenen yarı çıplak bedeni sayesinde sürekli gündemde tutar. Banyodaki sahnede, Jack küvetteki Tyler'ın yaralarını tedavi ederken, babalarıyla olan başarısız ilişkilerinden söz ederler; konu birden heteroseksüel bir ilişkinin gerekli olup olmadığına gelir. Tyler; "Kadınlar tarafından yetiştirilmiş bir erkekler nesliyiz. Başka bir kadına gerçekten gerek duyuyor muyuz acaba?" der.

Dövüş Kulübü etkinliklerini aynı hızla sürdürür. Birer acımasız sınav niteliğindeki dövüşler ilkel, sert ve kanlıdır. Kendi kuralları ve ahlak anlayışı bulu-

nan bir topluluk kurulmuştur. Normatif toplumsal bağların dövüşle yok edilmesi, tüketim düzenine karşı başkaldırıyı ve şiddet dolu bir mücadeleyi başlatır. Beden, bir dış kabuktan ibarettir, kimliği oluşturan bir maskedir; bu maskenin yok edilmesiyle insanın özvarlığı yücelir.

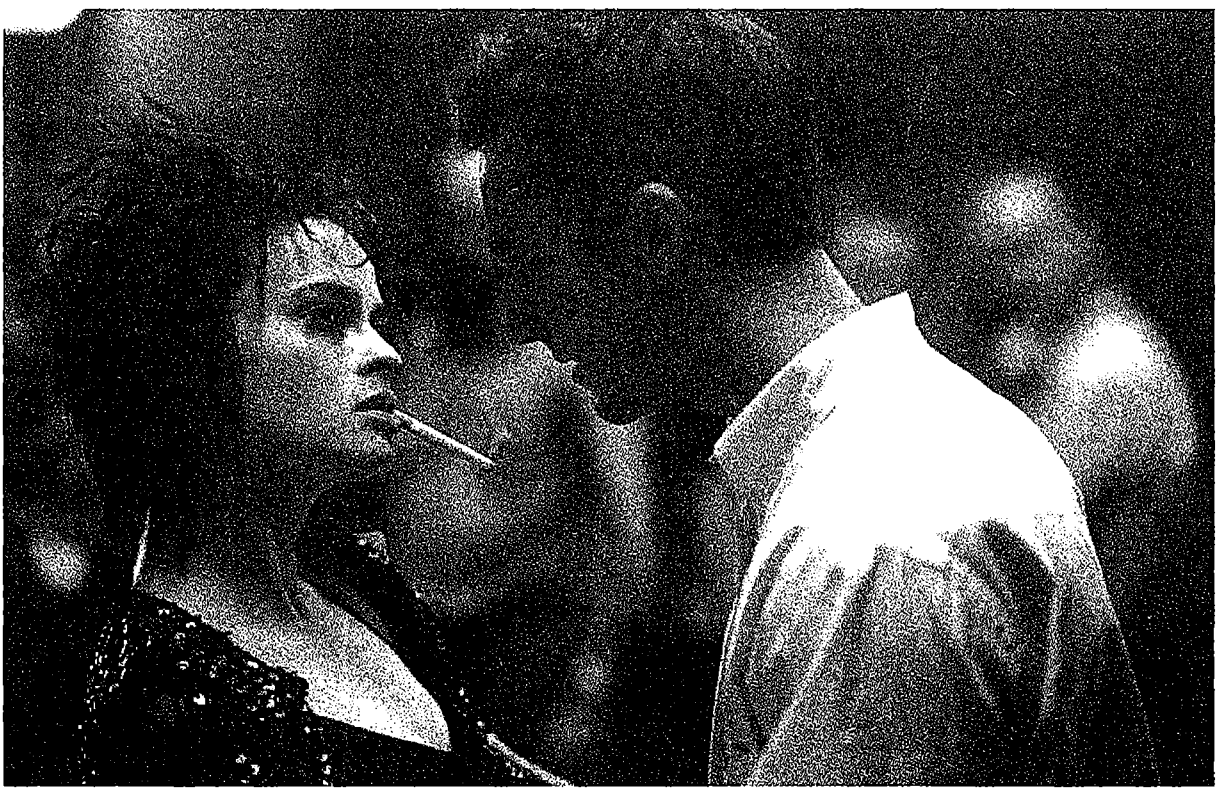
William Golding'in *Sineklerin Tanrısı* adlı kitabındaki gibi,[8] *Dövüş Kulübü* de modern dünyada dövüşerek gerçekleştirilen ilkel geçiş rituslarının var olduğunu gösterir. Golding'in tropik adada mahsur kalan çocukları, kendi kurallarıyla işleyen acımasız bir topluluk kurarlarken; Dövüş Kulübü'ndeki gençler uygarlıktan uzaklaşarak, nihilist bir yaşam tarzını seçerler. Genel olarak tüm ezoterik örgütlenmelerin kökeninde var olan arzu ve korkular (kimlik edinme, ait olma, yaşamı anlamlandırma, ölüm korkusundan uzaklaşma) bu dövüş topluluğu için de geçerlidir. Filmdeki gençler, bu duygusal sorunlarını çözümleyebilmek için tarikat benzeri, katı bir örgütlenmenin içine girmekten ve giderek daha kıyıcı eylemlere girişmekten kaçınmazlar.

Bu süreçteki en önemli değişim, Marla'nın yeniden ortaya çıkışıdır. Aniden bir gece Marla, Jack'i telefonla arar; Marla'nın gevezeliğinden sıkılan Jack telefonu açık bırakır. Tyler, açık telefonu görür, dinler ve Marla'yla konuşur. Ertesi sabah, Jack Marla'yı evde görünce şaşırır. Birkaç gün boyunca Marla'yla Tyler'ın sevişme sesleri Jack'in huzurunu kaçırır. İki erkek arasındaki (zaten birisi hiç yoktur) homoerotik boyut silinmiş, kadına duyulan ihtiyaç kesinleşmiştir.

Dövüş Kulübü giderek gelişir. Tyler, işleri büyütür ve kendine sadık olan üyelerden seçkin bir grup oluşturur; kulübü başka kentlere de yayar. Ancak Dövüş Kulübü'nün saldırganlığı kısa süre içinde denetimden çıkar; Tyler, seçkin üyeler grubunu *Project Mayhem* (Şiddet Projesi) diye adlandırdığı anarşist bir gruba dönüştürür, hep birlikte bir kendini yok etme girdabına kapılırlar. Jack'in kişiliğindeki düzelme hız kazandıkça Tyler, süratle akıl hocası kimliğini terk ederek gölge kimliğine bürünür; giderek Jack'in en karanlık arzularını, en dokunulmamış duygularını simgelemeye başlar. Tyler, artık onun uzaklaşmasına, kaçıp kurtulmasına, başkalarıyla bir araya gelmesine asla izin vermeyecek, Jack üzerinde kurduğu egemenliği yitirmek istemeyecektir.

Jack, kulüpteki dövüşlere katılırken aynı zamanda zihninde Marla için beslediği gizli duygularla da mücadele eder. Karşılaştığı zorlukların tümü, aslında kendi ruhsal durumundan kaynaklanır; kişiliğindeki tutarsızlıklar, içsel sorun-

larının devam etmesine yol açar. Marla'nın sunduğu fırsatları sürekli olarak harcayan Jack, yine de Marla'dan uzaklaşamaz. Jack, gizlice Marla'ya âşıktır ama bunun için hiçbir girişimde bulunamaz. Anlatıcının zihninde sahnelenen bir tür *Hieros Gamos*'un (Kutsal Evlilik) var olduğunu belirten Barnfather'a göre: "Jack için, Tyler gölgeyse, Marla da *anima*'dır. Jack birçok kez sorunlarının kaynağı olarak Marla'yı görür: '...tüm bunların; silahlar, bombalar, devrim... tüm bunların Marla Singer adındaki kızla bir ilintisi var.' Başka bir fırsatta da '...Marla her şeyi mahvetti,' diye söylenir. *Anima*'da her zaman aydınlıktan karanlığa, bakireden *femme fatale** tipine doğru gelişen bir cinsel sevgi (*Eros*) öğesi vardır."[9] Marla, gerçekten de tam olarak bir *femme fatale* gibi davranır; baştan çıkarılan Jack'in artık Marla'yı elde etmekten ve yaşamını değiştirmekten başka çaresi yoktur. Jack'in psikesinin, gölgenin egemenliğine girişinin ana nedeni, Marla'ya olan aşkıyla yaşamını değiştirme korkusu arasındaki çelişkidir. Sonuçta gölgeyi kışkırtan ve eyleme geçiren Marla olmuştur.



* Femme Fatale: (Fr.) Mahveden, yok eden, öldüren kadın. Sinemada kullanılan önemli bir arketiptir.

Filmin esin kaynağı olan Chuck Palahniuk'un romanı bir Faust uyarlaması olarak değerlendirilmektedir. Faust öyküsü aynı karakter içinde gelişen ego-gölge çekişmesi olarak görülürse, Tyler'ı Mefistofeles, Jack'i ise Faust olarak yorumlamak mümkündür. Ortaçağ'ın bu öyküsü modern insana da uyarlanabilir çünkü Faust kendi kaderine razı olmayan insan arketipinin yansıdığı bir temel mitos olarak evrenseldir. *Dövüş Kulübü*, tipik Faust paradigmalarını kullanır; bunlar, bireysel kimliğin toplum tarafından baskı altına alınması ve kişisel gelişim için olağandışı kaynaklara yönelme zorunluğu olarak özetlenebilir. Kimlik arayışındaki Jack, tiksinti duyduğu toplumdan uzaklaşarak kendi zihnini kendi bildiğince geliştirmeyi arzular. Bu girişiminde, Faust'la Mefistofeles arasındaki kazanç-kayıp ilişkisini yansıtan biçimde toplum dışı güçlerin yardımını bekler.



Peter Barnfather da bu benzerliğe dikkat çekiyor: "Tyler Durden, '...bizler Tanrının istemediği çocuklarız,' der. Bu sözler bir bakıma Tanrı'nın yadsınmasıdır ve Tyler'ı Mefistofeles'le özdeşleştirir. Faust, Troyalı Helen'in peşinden şehvetle koşar; Jack de aynı şehvetli gerilimi Marla için hisseder. Şeytan,

Faust'a Helen'i elde etmenin yolunu öğretir. Aynı biçimde Tyler da Jack'e, Marla'ya sahip olma yöntemlerini anlatır. Jack'in gölgesi olarak Tyler, şeytanın Faust karşısında oynadığı rolün aynısını oynar. (...) Jack'in düşlerinin ve arzularının nesnesi Marla, şeytanla kurduğu ortaklığın tek sebebi durumuna gelir."[10] Özünde, Faust'taki gibi Jack'in sorunu da cinselliğe bağlıdır ve şeytan (Mefistofeles-Tyler) yoldan çıkarıcı işlevini başarıyla yerine getirir. Aralarındaki fark, Faust'un kendi ruhunun parçalanmışlığının bilincinde olması, Jack'inse bunu en sonunda kavramasıdır.



Marla'ya doğru artan bir hızla çekilen Jack, giderek çılgınlaşan Tyler'ın değişen durumunu endişeyle izler. Tyler'ın yönetiminde yıkım konusunda uzmanlaşmış bir askeri güç haline gelen *Project Mayhem*, bir anlamda toplumsal benliğin kendini yok etmesini ve yeni bir benliğin ortaya çıkışını temsil eder. *Project Mayhem*'le modernite postmoderniteye, düzen kaosa, uygarlık da kültürün yadsınmasına dönüşmektedir.

Jack artık bu kadarını kaldıramaz, Tyler'ı engellemesi gereklidir. Bir altbenlik olarak Tyler, Jack'in ruhuna bir süre için düzeni getirmiş ama bunun maliyeti oldukça yüksek olmuştur. Ancak Tyler ortadan yok olur; Jack bildiği her yerde Tyler'ı arar, çeşitli kentlerdeki Dövüş Kulübü üyeleriyle konuşur. Çok tuhaf şeylerin tezgâhlandığından kuşku duyan Jack, üyelerin onu Tyler'ın yerine koyduklarını fark eder. Özellikle Marla, birçok kere seviştiklerini söyleyince şaşırır, durumdan iyice kuşkulanır. Tyler'ı aradığında hep kendini bulan Jack, sonunda Tyler Durden'ın kendisi olduğunu kavrar. Jack ve Tyler aynı kişidir; Tyler, Jack'in alter-egosu, bölünmüş benliğidir. Bu farkındalık, Jack'in mağaranın derinliklerine ulaştığını kanıtlar. Mağara, yolculuğun yüreği, Jack'in ateşten gömleği giyeceği yerdir. İnisiyasyonun sonlanması için Jack, bir canavara dönüşmeyi de öğrenmeli, kendi erkek doğasının ikiliğini keşfetmeli, Tyler'ı yok ederek Marla'yla cehennemden çıkmalıdır.

Ego ve Gölge

Jung'a göre, gölgenin egemenliğinin sona ermesi, daha engin bir kişiliğin gelişmesine bağlıdır. Filmin gelişim çizgisi, Jung'un bu çözümlemesini doğrular. Son büyük sınava doğru ilerleyen Jack'in kişiliği giderek Tyler'dan bağımsızlaşır, dünyanın gerçeklerine yönelir ve Jack için tinsel uyanış yolu böylece açılır.

Tyler'ın kafasındaki büyük yıkım planlarını aslında Jack hazırlamıştır. Bunu kavrayan Jack'in *Project Mayhem*'i kesinlikle engellemesi gerekir. Ancak çabaları boşa gider, polis ona inanmaz. Tyler, birçok binaya bombalar yerleştirmiştir; patlayacak bombalar ekonomiyi çökertecek, toplumsal yaşamı yok edecek, kaos yaratacaktır. Jack, zamana karşı da yarışmalı, bombaları patlamadan önce imha etmelidir.

Jack'in ateşten gömleği giymesi, Tyler'la karşılaşması ve dövüşmesi kaçınılmazdır. Zaten Jack, son kararları verirken Tyler'a ihtiyacının kalmadığını anlamıştır; sorunlarını kendi başına çözmelidir. Akıl hocası işlevini yitirmiştir, Jack'in artık bir rol-modele ihtiyacı kalmamıştır, baba imgesinin yok edilmesi gerekir.

Jack'le Tyler arasında, ölüm-kalım krizini yansıtan son dövüş, denetimden çıkar; "Jack'in zihnindeki metafizik mücadele gerçek yaşamda sahnelenir, anlatıcının bilinçdışıyla bilinçli beni, fiziksel bir kavgaya girerler."[11] Jack, kendi kafasına doğrulttuğu bir tabancayla, alter-egosunu yok etmek için kendini vurur. Tyler yok olur. Jack yeniden doğar, egosunu gölgesiyle birleştirmeyi becerebilen daha engin bir kişiliğe ulaşır, bütün bir kişi olur. "Hem Şaman yolculuklarında hem de tek tanrılı dinlerin inanç dizgelerinde, 'kurbanın parçalanması, ölüm ve diriliş' olguları vardır".[12] Ölüm ve yeniden doğum olgusu, Jack'in tabancayı Tyler'dan alıp kendisini vurmasıyla gerçekleşir; bu eylemle gölgenin egemenliği biter, bireyselleşme süreci tamamlanır.

Ama Jack, ne yazık ki çok geç kalmış, zamana karşı yarışı kaybetmiştir. Bombalar patlarken ve gökdelenler yıkılırken Marla'ya gülümseyerek sarılan yaralı Jack, zihninin özgürleştiğini, bilincinin bütünleştiğini, bireyselleşme sürecini tamamladığını, gerçek gücü bütünüyle kendinde toplayabildiğini anlar. Jack, ödülünü almıştır. Kendisi için başarılı olmuş, istediği özgürlüğe kavuşmuştur; ama felaketi önleyememiş, şiddeti durduramamıştır. Jack ve Marla,

el ele kitlesel yıkımı izlerler. Jack, kendindeki yıkıcı içgüdüyü silebilmiştir ama kendi iç çekişmesinin yarattığı kaos görüntüsünü hayranlıkla izlemekten kendini alamaz.

Filmde, Kahramanın Yolculuğu modeline uygun bir dönüş-diriliş şeması yoktur. Jack'in eski yaşamına dönüşünü izleyemeyiz. Yalnızca varsayımlarda bulunabiliriz: "Jack'in elde ettiği tinsel özgürlüğün bedeli olarak, kişisel özgürlüğünü yitirme olasılığı yüksektir, Tyler'ın kışkırttığı şiddet eylemleri nedeniyle yıllarını hapiste geçirebilir."[13] Ama ne gam! Çünkü öykü açıkça Jack'in tinsel serüvenini anlatır.

Yolculuğunu tamamlayan ve kişiliğini bütünleyen Jack, film boyunca sergilediği hiçbir şeye aldırış etmeyen, yaşamı hiç umursamayan tavrını bundan sonra da sürdürebilecek midir? Tüm değerleri yadsıyan bu tavır, gerçekte nihilist bir hayat görüşünün evrensel göstergesidir. Heidegger'in söylediği gibi; "Nihilizm, modern çağın iktidar alanları tarafından yutulmuş olan halkların evrensel hareketidir."[14] Postmodern bir girişim gibi görünse de nihilizmden anarşizme kayan *Project Mayhem*'in amacı uygarlığı yıkarak modernite öncesi döneme geri dönmek ve insanlığı yeniden yaratmaktır.

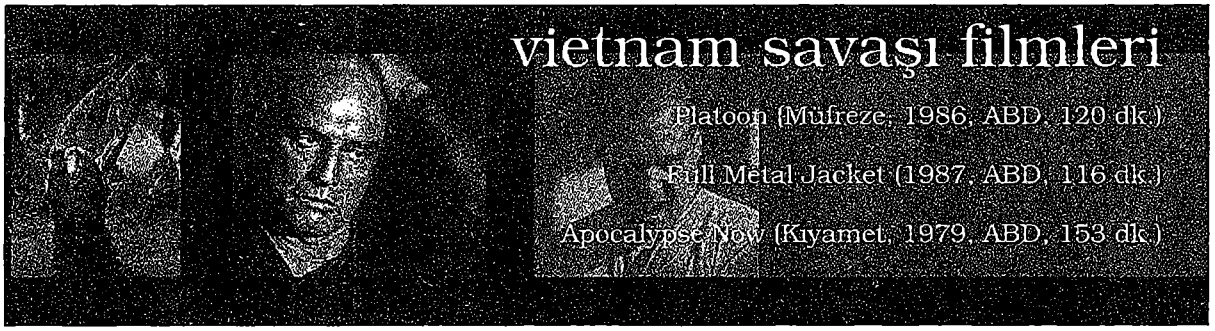
Bu anlamda Tyler, kendinden menkul bir Deccal olarak kıyamet mitosunu sahnelemeye kalkışmıştır. Tyler'ın düşüncesinde gerçek ilerlemenin ancak kahramanın kendini feda etmesiyle mümkün olduğu görüşü vardır. Tyler, batı kültüründe tüketim toplumlarının, teknolojik yararları, değerlerini hiç anlamadan devşirdiklerini düşünür; teknoloji, Endüstri Devrimi'nden beri sürekli kötüye kullanılmış bir araçtır. Batı kültüründe, teknolojinin gündelik yaşamda kullanılmasına dayanan bir "insanlığın teknoloji sayesinde kurtuluşu" mitosu yaratılmıştır. Bu mitos, teknolojinin modernist uygulamalarının iyice aşındığı ve yerine giderek daha absürdleşen postmodern ilişkilerin konduğu bir süreçte anahtar işlevini taşır. Tyler'a göre, zorla durdurulmadığı takdirde bu süreç dünya üzerinde uygarlığın sonunu getirecektir. Kıyamet histerisinin gemi azıya aldığı geleneksel bin yıl sonu-başı döneminde Tyler, kültürel bir değişimi de kışkırtarak teknolojik kurtuluş mitosunu yerle bir eder. 11 Eylül'den yıllar önce gösterime giren bu filmde, çevrelerinde yıkılan gökdelenleri izleyen Jack ve Marla, giderek daha kesin biçimde doğrulanan bir kehaneti önümüze sererler.

Modern sanat (edebiyat ve sinema) yapıtlarını birbirine bağlayan nihilist dü-

ğüm, aslında insanın teknoloji karşısında hissettiği yabancılık ve terk edilmişlik duygusudur. *Dövüş Kulübü*'nde işlenen de medya yönelimli, sağlık saplantılı tekno-kültürel paranoyanın karşısında gelişen yalnızlık ve başkaldırıdır. Sonsuz teknolojik olanaklar karşısında kendini giderek yıpranmış, ezilmiş hisseden birey, içine düştüğü global kargaşadan ve tinsel açmazdan kurtulup yaşamla uyum sağlama çabasını da yine çarpıcı bir paradoks olarak teknoloji kullanarak aramaktadır. Palahniuk'un romanı gibi, Fincher'in filmi de mesajını, gerçeküstü bir tekno-paranoyayı sergileyen yeni bir bilimkurgu anlayışıyla sunarak "yeni bin yılın ilk filmi" nitelemesine hak kazanır.

Notlar:

1. David Fincher, aktaran: Gavin Smith, *Inside Out*, *Film Comment*, Cilt 35, Sayı 5, s. 58-66, New York, Eylül/Ekim 1999.
2. Marjorie & John Ford, *Dreams and Inward Journeys: A Rhetoric and Reader for Writers*, Longman, New York 2001, s. 192.
3. Hyde, McGuiness and Appignanesi, *Introducing Jung*, Totem Books, 2001, s. 91.
4. Robert Louis Stevenson, *Dr. Jekyll ve Mr. Hyde*, çev. Deniz Canefe, Sosyal Yayınları, 2004.
5. Hyde, McGuiness and Appignanesi, *a.g.e.*
6. Peter Barnfather, "Fight Club and the Mythical Properties of Film", [http://www.btinternet.com/~buckleburyweb/mm/fightclthes.htm].
7. Howard Teich, *Homovision: The Solar/Lunar Twin-Ego*, Shambhala, Boston 1993, aktaran: Jethro Rothe-Kushel, "Fight Club: A Ritual Cure For The Spiritual Ailment Of American Masculinity", *The Film Journal*, Sayı 8, 2002, [http://www.thefilmjournal. com/issue8/fightclub.html].
8. William Golding, *Sineklerin Tanrısı*, çev. Mina Urgan, İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, 2001.
9. Peter Barnfather, *a.g.m*
10. Peter Barnfather, *a.g.m*
11. Jethro Rothe-Kushel, *a.g.m.*
12. Hyde, McGuiness and Appignanesi, *a.g.e.*, s. 114.
13. Peter Barnfather, *a.g.m*
14. Martin Heidegger, *Nietzsche Vol. 4: Nihilism*, Harper, San Francisco, 1991.



Kurtz:
Keskin bir usturanın üzerinde ilerleyen bir salyangozu izledim.
İşte benim rüyam. İşte benim kâbusum.
Apocalypse Now (Kıyamet)

Vietnam Savaşı sırasında Amerikan kamuoyu, kollektif olarak kendi Kahramanın Yolculuğu sürecini, kendi özel cehenneme iniş serüvenini yaşadı. Bir tarihsel gerçeklik olarak Vietnam, hem oraya giden askerlerin gözünde hem de halkın izlediği televizyon görüntülerinde tam anlamıyla bir cehennemdi. Holtsmark bu dönemi şöyle tanımlıyor: "Karanlık, ıslak, iç karartıcı ve boğucu Vietnam labirenti, görünmez tuzaklar, kan emen böcekler ve sülüklerle doluydu; üstüne üstlük bu cehennemde acımasız Vietkong çeteleri de vardı."[1] Vietnam'ı bir cehennem, orada yaşananları bir Kahramanın Yolculuğu olarak sergileyen filmler arasında hafızalarda en çok iz bırakanlar, *Platoon* (*Müfreze*) gibi dehşet verici ama gerçekçi, *Full Metal Jacket* gibi alaycı ama eleştirel, *Apocalypse Now* gibi çılgın ama şiirsel filmler oldu. Bunların her biri, savaşın keskin eleştirisini yaparken, ateşin içinden yürüyüp geçen askerlerin kendilerini keşfetme yolculuklarını bize anlattı.



Platoon (Müfreze)

Müfreze, üniversite eğitimini yarıda bırakıp orduya gönüllü yazılan 19 yaşındaki Chris Taylor'ın (Charlie Sheen) Vietnam'da yaşadıklarını aktarır. Ailesi savaşa gitmesine karşı çıkmıştır; ama idealist Chris, tıpkı önceki savaşlarda yer alan babası ve büyükbabası gibi Amerika için bir şeyler yapmak istemiştir. Mektuplarında pişmanlığını açıklar, Vietnam'a gelişinin hata olduğunu söyler. Alkol, uyuşturucu ve ölümden başka bir şey yoktur burada; geceler görünmeyen bir düşmanı beklemekle geçer. Üstelik bağlı olduğu birlik birbirine rakip iki çavuş arasında bölünmüştür. Barış yanlısı Çavuş Elias (Willem Dafoe) özenli ve anlayışlı bir komutan, bir savaş bilgesidir. Halbuki Çavuş Barnes (Tom Berenger) savaşı kendi kıyıcılığını sınırsızca yaşamak için kullanan bir psikopattır.

Vietkong savaşçılarını aramak için girdikleri bir köyde, masum köylüleri öldürüp evleri yakarlar. Taylor, askerlerin bir kıza tecavüz etmelerine engel olur. Köyde yapılan katliam, iki çavuş arasındaki kişisel savaşı doruğa çıkarır. Bir



sonraki çarpışma sırasında acımasız Barnes, ormanda soğukkanlılıkla Elias'ı vurur ve ölüme terk eder. Üsse döndüklerinde Taylor'ın cinayetle suçladığı Barnes, Elias'ı öldürdüğünü kabullenir ve Taylor'a meydan okur. Taylor, "yeraltında" (askerlerin dinlendikleri, uyuşturucu kullandıkları özel sığınakta) çavuşla dövüşür; ama Barnes güçlüdür ve genç askeri yaralar. Kısa süre sonra düşman, üsse saldırır. Kargaşanın ortasında Taylor, Barnes'ı bir köşede kıstırıp öldürür, Elias'ın intikamını alır. Son çarpışmada müfrezenin çoğu hayatını kaybeder. Helikopterle uzaklaşırken Taylor, yaşamın anlamını sorgular ve "Biz, düşmanla değil, kendimizle savaştık," diye itiraf eder.

Vietnam Savaşı'na katılmış olan yönetmen Oliver Stone, *Müfreze*'de yaşadıklarını aktarır. Savaşın ve ormanın kaotik atmosferini çarpıcı bir gerçekçilikle yeniden yaratır, seyri dayanılmaz sahnelerle izleyiciyi tedirgin etmeyi başarır. Öykü, savaşın büyüleyici ortamını, aylar süren çarpışmaların yarattığı tükenmişliği, korkunun yarattığı çılgınlık tehditini, şiddetin sınırsızlığını ve hayatta kalma isteği dışında tüm duyarlığın yitirilmesini sergiler. İzlediğimiz tam anlamıyla "cehennemin dibi"dir.

Müfreze'de Vietnam cangılını "özel bir dünya" olarak yansıtabilmek için Stone, aksiyonun büyük bölümünü ya gece karanlığında ya da ormanın içindeki loş patikalarda çeker. Hades'i çevreleyen Stüks gibi büyüklü küçüklü sayısız akarsuyun çevrelediği topraklarda sürekli yanan ateşler, yükselen dumanlar cehennem izlenimini doğrular. Chris ve arkadaşları, kötülüğün barındığı bir labirentin ortasında kalmıştır.

Kilise, insanların sade, düz bir yol izlemelerini öğütler; pagan inanışlardan kalan, dolambaçlı labirentlerden kaçınmak gerekir çünkü insan doğası labirentler gibi kötü ve karmaşıktır. Ne var ki insan kendi yüreğinin karanlıklarını keşfetmeden, masumiyetini yitirmeden, iyiliğin aydınlığına doğru yol alamaz. Bu anlamda filmin en önemli motiflerin birini "masumiyetin yitirilmesi" kavramı oluşturur. Campbell'a göre, "Bu olgu, Kahramanın Yolculuğu'nda yaşanan en kritik değişimlerden biridir."[2] Jung'a göre, ego kimliğinden isteyerek vazgeçen birey aşkınlığa yönelir; bu yöneliş, ancak normatif ideallerin reddedilmesi ve masumiyetin yitirilmesiyle mümkündür.[3]



Stone'un kendisini yansıttığı Chris Taylor, genç bir idealist olarak hayalleri uğruna savaşmaya gelmiştir; ama kendisini ihanet, şiddet, acı ve dehşet dolu bir savaşın içinde bulur. "Chris'in savaş tanrıları olan Elias (çılgınlığın ortasında bilgeliğin umutsuzluğu) ve Barnes (savaşın ilkelliği, orman yasalarının pragmatizmi, insanın ruhundaki vahşet) iki farklı akıl hocası, iki cehennem rehberi, iki *psikopompos** olarak iyilikle kötülüğün arasındaki ezeli savaşı sürdürürler."[4] Köy baskını ve katliam sonrasında Chris, yorgunlukla, korkuyla ve yüreğinde doğan öfkeyle başa çıkması gerektiğini anlar ve Elias'ın yolunu izlemeye karar verir. Ancak Elias'ın kurban edilmesinin ardından, Chris intikam duygularıyla Barnes'ın tarzını benimser, barbarlığı seçer; çılgınlık, şiddet ve kötülüğe teslim olur.

Chris, bu özel dünyaya bir masum olarak girmiş, çeşitli inisiyasyon törenlerinden geçerek farklı bir kişi olmuş, yolculuğunun son aşamasında kendi için-

---

* Psikopompos: (Yun.) Mitolojide ruhlara yol gösteren anlamında, Hermes'in bir unvanı.

deki gölgeyle yüz yüze gelmiştir. Bu bilinçlenme sonrasında gençliği ve masumiyeti sona eren Chris, tecrübe ve olgunluk kazanır. Ancak Chris'in kişiliğinin bütünlenmesi, kendini bulması sürecinde Elias ve Barnes ölmüştür: "Kendini yönetebilen gerçek bir yetişkin olması için, çocuğun her türlü baba otoritesinden kurtulması gereklidir."[5] Bu anlamda yaşananlar bir erginlenme töreni olarak da algılanabilir. Tam bir erkek olmak için babanın kurban edilmesi gereklidir.

Chris'in Elias ve Barnes arasında nihai seçimi yapmayıp, "iki babanın çocuğu" olmayı seçtiğini son sözlerinden anlarız: "Benim için savaş sonra erdi; ama eminim, ruhumu ele geçirmek için Elias'la Barnes'ın savaşı sürecek."

"Adı Hıristiyanlık'ın ölüm-diriliş arketipi olan İsa'yı (Christ) çağrıştıran Chris, helikopterle göğe yükselir; bu bir 'Mir'ac', tinsel bir kurtuluş, bir aşkınlıktır."[6]

Full Metal Jacket

Stanley Kubrick'in *Full Metal Jacket* adlı filmi, birbirini bütünleyen iki ayrı bölümden oluşur. Çaylak askerlerin Parris Adası'ndaki eğitimlerini anlatan ilk bölüm, acemi er Pyle'ın (Vincent d'Onofrio) yolculuğunu, Vietnam'da geçen ikinci bölüm de Joker'ın (Matthew Modine) yolculuğunu anlatır.

Çaylaklar, Parris Adası'nda görecekleri sekiz haftalık eğitimin sonunda birer savaş makinesine dönüşeceklerdir. Bu zorlu dönemi yöneten sadist Eğitim Çavuşu Hartman (R. Lee Ermey) ilginç bir biçimde, hem akıl hocası hem de gölge işlevlerini üstlenir. Acemiler, kendilerine işkence eden, onları aşağılayan Hartman'a koşulsuz itaat etmek zorundadırlar. Fazla kiloları nedeniyle eğitimde sürekli başarısız olan Pyle, Hartman'ın en acımasız cezalarına ve hakaretlerine maruz kalır. Kendilerine verilen cezaların sorumlusu olarak Pyle'ı gören arkadaşları da zavallıyı bir geceyarısı hep birlikte döverler. Pyle, sonunda baskılara da-



yanamaz, çıldırır; tuvalette, Joker'ın gözleri önünde, ilkel bir intikam ritüeliyle Hartman'ı öldürür ve sonra da intihar eder.

Vietnam, bir "özel dünya"dır; askerler burayı "öbür dünya" diye anarlar; eğer hayatta kalabilirlerse "dünyaya döneceklerini" söylerler. Ordu gazetesinde görevli Joker, Vietnam'ın iç bölgelerine gönderilir. Bir kentin beton yıkıntıları arasında ilerleyen Joker'ın birliği, bir keskin nişancının tuzağına düşer, aralarından ölenler olur. Kuzey Vietnam askerlerini öldürmek ve yaralıları kurtarmak üzere bir ekip, ateşin geldiği yıkıntılara doğru yola çıkar. Mağarayı andıran karanlık bir binaya giren Joker, arkadaşlarını tek tek avlayan büyük bir düşman gücü yerine, tek bir kadınla, neredeyse çocuk denecek kadar genç bir kızla karşılaşır. Joker, zaten ölümcül biçimde yaralı olan asker-kadını öldürür.

Bu özetten anlaşılacağı gibi film, iki ayrı yolculuk (ya da cehenneme iniş) anlatısı üzerine yapılanmıştır. İlk bölüm, önceki süreçleri hiç işlemeden, doğrudan eşik geçişiyle başlar; henüz açılış sekansında, zavallı acemi askerlerin saçları hoyratça kesilir. Parris Adası bir "özel dünya"dır ve inisiye olmayı isteyen acemi askerler eşikten geçebilmek için simgesel olarak saçlarını sunmak zorundadırlar.

Film, ilk bölümde ataerkil militer iktidarın yapılanışını anlatır. Mainar'ın yorumuna göre, Parris Adası'nda askerler, "ideal erkek egemenliğini kurmak ve birer ölüm makinesine dönüşmek için, benliklerindeki tüm kadınsı izleri silmek zorundadırlar."[7]

Maçoluğun yapılanması, önce dil düzeyinde gerçekleşir; Hartman, acemi askerlerin aile yaşamlarından, annelerinden kalmış olan kadınca etkileri sözleriyle yok eder, savaşçı erkek ruhunun kışkırtılmasında, cinsiyet ayrımcılığını kullanır; askerlerden, tüfeklerini bir genç kıza benzetmelerini ister, hatta silahların penislerinden daha üstün olduğunu vurgular. Onlara hakaretler yağdıran, takma adlarla aşağılayan Hartman, askerlerin kimliklerini parçalar; kıyıcı bir erkekliği inşa eder; özne-erkek ve nesne-kadın karşıtlığını pekiştirir. Böylece Hartman'ın militarizmi, baskıcı ve yok edici bir erkekliğin simgesi durumuna gelir. Oluşturulmak istenen kardeşlik ortamı, ailenin yerini tutacak, askerlerin ataerkil düzen içinde bir komünal topluluk kurmalarını sağlayacaktır. Bu düzende kadın ve Vietnam, fethedilecek topraklardır. Gerçekte M-14 tüfek mermileri için kullanılan "Full Metal Jacket" nitelendirmesi de

bu müthiş eğitimin sonunda doğacak olan sert ve acımasız savaşçılara bir göndermedir.

"Hepimiz birimiz için!" mantığını zorla işleten Hartman, Pyle'ın hatalarından tüm birliği sorumlu tutar ve cezalandırır. İlkel topluluk ruhuyla askerler, başarısızlığı müzminleşen Pyle'ı bir "günah keçisi" olarak cezalandırırlar. İçlerinde giderek biriken şiddeti zavallı Pyle'a yönlendirirler. Kendilerine göre meşru gördükleri bu şiddeti, titizlikle uygulayarak Hartman'ın gazabından kaçınmaya çalışırlar. O noktaya kadar çavuşun koşullandırmalarına direnebilmiş olan Joker, Pyle'ın cezalandırılmasına iştirak ederek, şiddetin en sağduyulu olanları bile etkisi altına alabileceğini kanıtlar. Joker'ın gösterdiği bu ilk zayıflık, filmin son sekansında teslim oluşunun habercisidir.

Baskılar altında giderek ruh sağlığı bozulan Pyle, güvenebildiği tek anlamlı nesne olan "silah-fallus"la cinsel bir bütünleşme içine girer; sonra da bir yok etme çılgınlığına kapılarak önce çavuşu, sonra kendini öldürür. Pyle'ın son sözleri; "Boktan bir dünyadayım," olur. Burada bir kez daha, baba figürünün öldürülmesiyle özgürleşme olgusunu görürüz. Hartman, sert ve acımasız bir babayı yansıttığı kadar; eğitmen kimliğiyle ustayı (üstat, akıl hocası), kurduğu egemenlikle Kral'ı ve askerler üzerindeki saltık gücüyle Tanrı'yı da simgeler. Cinayet ve intihar, Hartman'ın militarist koşullandırma uğraşlarının başarısızlığa uğradığını gösterir.

Kadın nişancının öldürülmesini anlatan son sahne, Hartman'ın eğitimiyle birlikte düşünülmelidir. Vietnam'da o ana kadarki gelişmeler önyargılara uygundur: "Askerler, Vietnamlı fahişelerle birçok deneyim yaşamışlar, hem gerçekten bir silahla hem de simgesel olarak erkeklik organlarıyla Vietnam'ın ırzına geçmişler ve ülkeyi yok etmişlerdir."[8] Ne var ki hep fahişe olarak tanımlanan Vietnamlı kadın, korkutucu bir düşmana, bir *Nemesis*'e* dönüşerek Hartman'ın çizdiği kalıpları parçalar, Amerikalı askerleri tek tek avlayarak erkek egemenliği programını başarısızlığa sürükler.

Joker'ın önünde iki seçenek vardır: ya yaralı kadını öldürecek ve egemen maçolar topluluğunda yerini alacak; ya da kadını sağ bırakarak baskıcı erkek modeline yabancılaşacaktır. Miğferinde "Born to kill" yazan ama boynunda barış simgesi taşıyan Joker, bu iki çelişik tutum arasında artık bir seçim

* Nemesis: Yunan mitolojisinde ilahi ceza ve intikam tanrıçası.

yapmalıdır. Yaralı kadını öldürürken, Joker'ın maçolaşma süreci doruğa ulaşır. Joker, cehennemde yaralı bir kadını öldürmüştür.

Joker'ın, Pyle'ın söylediklerini anımsatan son sözleri, "Boktan bir dünyadayım. Evet, ama hayattayım ve korkmuyorum!" şeklindedir. Bu sözler, Joker'ın kendini kurban olarak gördüğünü ama yaşamak ve Vietnam cehenneminden eve dönmek için başka seçeneğinin bulunmadığını ortaya koyar. Kahramanın Yolculuğu açısından bakıldığında; Pyle, Hartman'ı öldürerek kendini özgürleştirmiş (ve yok etmiş); Joker'sa, gölgeyle yüzleşmiş, kendi ruhundaki yabancılaşmanın bilincine varmıştır.

Apocalypse Now (Kıyamet)

Monomitos'un, yani Kahramanın Yolculuğu'nun, bir arketip olarak insanları kaçamayacakları biçimde kendine doğru çeken, bağlayan bir gücü vardır. Öyküler kaçınılmaz olarak hep bu belirli kalıbın, yinelenen modelin çevresinde yoğunlaşır; Monomitos en güçlü, en etkin arketiplerden biridir. Francis Ford Coppola'nın yönettiği *Kıyamet* filmi de bir Kahramanın Yolculuğu öyküsünü anlatır, bir Monomitos'tur.

Senaryosunu John Milius'un yazdığı, Coppola'nın başyapıtı *Kıyamet*, Joseph Conrad'ın *Heart of Darkness* (*Karanlığın Yüreği*) adlı kitabını sinemaya uyarlar.[9] Joseph Conrad'ın, daha önceki bölümlerde de bahsettiğimiz bu öyküsü, XIX. yüzyılda Afrika'da yaşayan çılgın bir fildişi avcısının aranışını anlatır. Öyküyü anlatan Marlow, Kurtz adındaki bu karanlık kişiyi bulmak için Kongo'nun derinliklerine doğru yola çıkar. Marlow'a göre Kurtz, ilkel insanın vahşi yaşamına geri dönüşü ve barbarlığın dehşetini simgeler. Bu yolculuk Marlow için bir kendini keşfetme sürecidir; ve Jeffrey Anderson'ın belirttiği gibi, öykünün sonunda "Marlow, aslında, Kurtz'un kendi kişiliğinin o güne dek tanımadığı karanlık bir yönü olduğunu kavrar."[10] Marlow, ancak en büyük kötülüğü gördükten sonra iyiliğin değerini kavrar.

Kıyamet filminde Kahramanın Yolculuğu, huzurlu görünen bir dünyada, uzaktan çekilmiş orman görüntüleriyle başlar. Helikopterler sessizce uçarken, Doors'un *The End* adlı şarkısı belli belirsiz duyulur. Müzik giderek yükselir-

ken, aniden palmiyeleri napalm ateşi ve dumanı örter.[11] Vietnam kâbusu yüreklere tüm ağırlığıyla yüklenir.

Filmin kahramanı, Yüzbaşı Willard (Martin Sheen) depresyondadır; Saygon'da bir otel odasında kafayı bulup aynaları kırar, kendi kanıyla yatak çarşaflarını ve üstünü başını boyar. Willard'ın olağan dünyası, kapandığı bir otel odasında uyuşturucuyla kendini tüketerek, savaş ortasında eylemsizliğin bunalımını yaşamaktan ibarettir.

Serüvene çağrı, Willard'ın yeni bir görev almak için bağlı olduğu General' le olağan görüşmesinde gerçekleşir. Willard, Kurtz (Marlon Brando) adında asi bir albayın kendi ordusunu kurduğunu öğrenir. Özel Güçler'in eski komutanı, Amerikan ordusunun en çok madalya kazanmış, efsanevi bir kahramanı olan Albay Kurtz çıldırmış, ordudan firar etmiş, çevresinde toplanan asker kaçaklarını ve Kamboçyalı dağ köylülerini örgütlemiş ve Amerikalı askerlere saldırmaya başlamıştır. Kurtz, cangılın derinlerinde kendine küçük bir imparatorluk kurmuştur; yönetimi altındaki yerel birlikler Kurtz'a bir tanrı gibi tapmaktadır. Willard'ın görevi ırmakta Kuzey'e ilerleyerek düşman hatlarının gerisine, Kamboçya'ya geçmek, artık kendi ülkesinin çıkarlarına ters düşen Albay Kurtz'u gizli karargâhında bulmak ve öldürmektir. Görevini başarmak için, Willard gereken her çareye başvurmakta serbesttir.

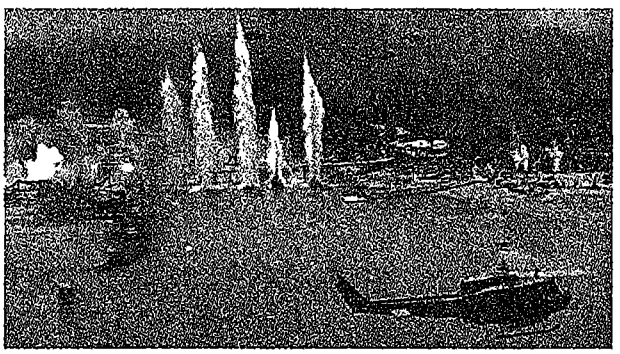
Willard, bu serüvene çağrıyı aldıktan sonra, kendi kafasında böyle bir görevi üstlenmenin ne denli aptalca olduğunu düşünür ancak yine de görevini sürdürür; çünkü her türlü serüven, ne denli tehlikeli hatta ne denli olanaksız olsa da bir odaya kapanıp kendini uyuşturucuyla yok etmekten iyidir.

Willard, görev sırasında kendisine eşlik edecek olan Chief (Albert Hall), Chef (Frederic Forrest), Clean (Laurence Fishburne) ve Lance (Sam Bottoms) adlı askerlerle bir araya gelir. Tam olarak nereye gideceklerini ve görevlerinin ne olduğunu Willard dışındakiler bilmez. Kısa süre içinde bindikleri gambotla ırmakta bilinmeyen dünyaya doğru ilerlemeye başlarlar. Campbell'ın *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* adlı kitabında kullandığı kavrama göre, Willard ve ekibi "balinanın karnı"na[12] girmiş, yani orman tarafından yutulmuştur (Cehenneme Yolculuk, Odüsseus, Hades, Stüks Irmağı).

Kıyamet filmi ulaşılacak hedef ve gerçekleştirilecek görevden çok, ırmakta yapılan yolculuğa odaklanır. Yol boyunca aşılan her yeni aşama Willard ve

birlikte olduğu askerleri gerçeklikten daha fazla uzaklaştırır. Bilinmeyen bu dünyada dostlar ve düşmanlar, zorluklar ve çeşitli sınavlar art arda gelir.

İlk aşamada karşılaştıkları helikopter filo komutanı Kilgore (Robert Duvall), savaş ortasında sörf yüzünden askerlerine bağıran, ölmekte olan bir Vietnamlı için su arayan ama başka bir şey dikkatini çektiği için yaralı adamı hemen unutan, önüne ardına düşen bombalara hiç aldırmayan, tüyler ürpertici bir manyaktır. En ilginci, Kilgore'un filosunun Wagner'in *Valkiriler** adlı müziği eşliğinde yaptığı hava saldırısıdır. Helikopterlere bağlanan hoparlörlerden duyulan müzik eşliğinde savrulan napalm bombalarıyla bir Vietnam köyü tümüyle yok edilir. Zaten Kilgore, "Sabahları napalm kokusuna bayılıyorum," diyecek kadar sapıtmıştır. Ama bu garipliklerinin yanı sıra filo komutanı Kilgore, aslında bir tür yol gösterici, akıl hocasıdır; Willard'a bir yandan bu çılgın dünyada nasıl ayakta kalacağının örneğini gösterir, diğer yandan cehenneme giden yolu açar; Wagner'li helikopter saldırısı sonucunda Willard ve ekibinin güvenli biçimde ilerlemeleri için ırmağın bir bölümü düşmandan temizlenir.



Serüven eşiği aşılmıştır. Bu bölümden sonra filmde kesinlikler iyice silinir, daha belirsiz, daha sisli bir atmosfere girilir; sanki uyuşturucu etkisi altındaymış gibi her şey monoton ve düşsel bir anlatıma kavuşur.

Canby 70'lerin sonunda New York Times'da yazdığı makalede, etkileyici bir tasvir yapıyor: "ABD ordusuna ait karakol motoru, yoğun yeşilliğin ortasından akan nehirde sessizce ilerler. Teknede bulunanlar, tıpkı unutulmuş bir uçurtma gibi bir ağacın dalları arasında asılı duran Amerikan helikopterinin yanmış kalıntısına tek söz etmeden bakarlar."[13]

Zamanın durduğu ormanın ortasında, küçük tekne, suları hızla yararken ardında su kayağı yapan bir askeri sürükler. Kıyıdaki Vietnamlı çiftçiler sahneyi tepkisiz izlerler.

Karakol motoru, mal ve insan dolu bir Vietnam teknesini durdurur. Teknedekiler düşman mıdır dost mudur? Çoğu zaman olduğu gibi yalnızca tarafsız

---

* Valkiriler: İskandinav mitolojisinde savaşta ölenleri cennete götüren peri kızları.

insanlardır belki de ama bunu anlamanın çaresi yoktur. Kimse birbirinin dilinden anlamaz. Teknedeki kadınlardan biri, yanındaki sandığı korumak için ani bir hareket yapar. Amerikalı asker elindeki makineliyle ateş eder. Birkaç saniye sonra Vietnam teknesindeki herkes ölmüştür. Sandıktan bir yavru köpek çıkar.

Gece olur. Motor artık düşman hatlarının ardındadır. Nehirde bir dönemeçten sonra ışıl ışıl bir stadyum görünür; Amerikalı askerlerle tıka basa dolu stadyumda Playboy (tavşan kızlar) gösterisi yapılacaktır. Bu tür sahnelerle, "*Kıyamet* yalnızca savaşın çeşitli yüzlerini değil, heyecan ve iç sıkıntısı, dehşet ve merhamet, yıkıcılık ve güzellik gibi çarpıcı çelişkileri de sergiler."[14]

Kurtz'un egemenlik bölgesine yaklaşırlarken Willard ve arkadaşları yoğun ateşle karşılaşırlar. Bir başka olayda tüm ekip ok yağmuru altında kaldığını zanneder ama üzerlerine fırlatılan yalnızca bambu sopalardır. Ne yapacaklarını bilemeyince suya ateş açarlar; Willard ve arkadaşlarının içinde bulundukları çaresizliği bu sahne çok iyi anlatır: Kurtz'u göremezler ama orada olduğunu, onları gözetlediğini hissederler.

Nehrin iyice yukarılarında bir köprü vardır. Amerikalılar gün boyu köprüyü inşa ederler, gece Vietkong köprüyü havaya uçurur. Bu böyle sürer gider. Gün boyu yapılan çabaların gece yok olması, sürekli yinelenen beyhude uğraş, mitolojide sık görülen bir motiftir.* Willard, köprü inşaatının çevresinde birliklerin komutanını arar; sonunda bir komutan olmadığını anlar, düzen ve protokol yok olmuştur. Herkes dehşet içindedir. Köprü, sınav ve ölüm simgesidir. Köprüyü savunan, komutanlarıyla birlikte neredeyse kendi benliklerini de yitirmiş askerler çoktan ölmüş gibi davranırlar. Tüm bu köprü sahnesi, masalsı, düşsel, zamanın dışında bir hava içinde verilir; yoğun bir boşluk, anlamsızlık, kadercilik duygusu egemendir. Son Amerikan birliğini ardında bırakan Willard, Kamboçya sınırına yönelir.

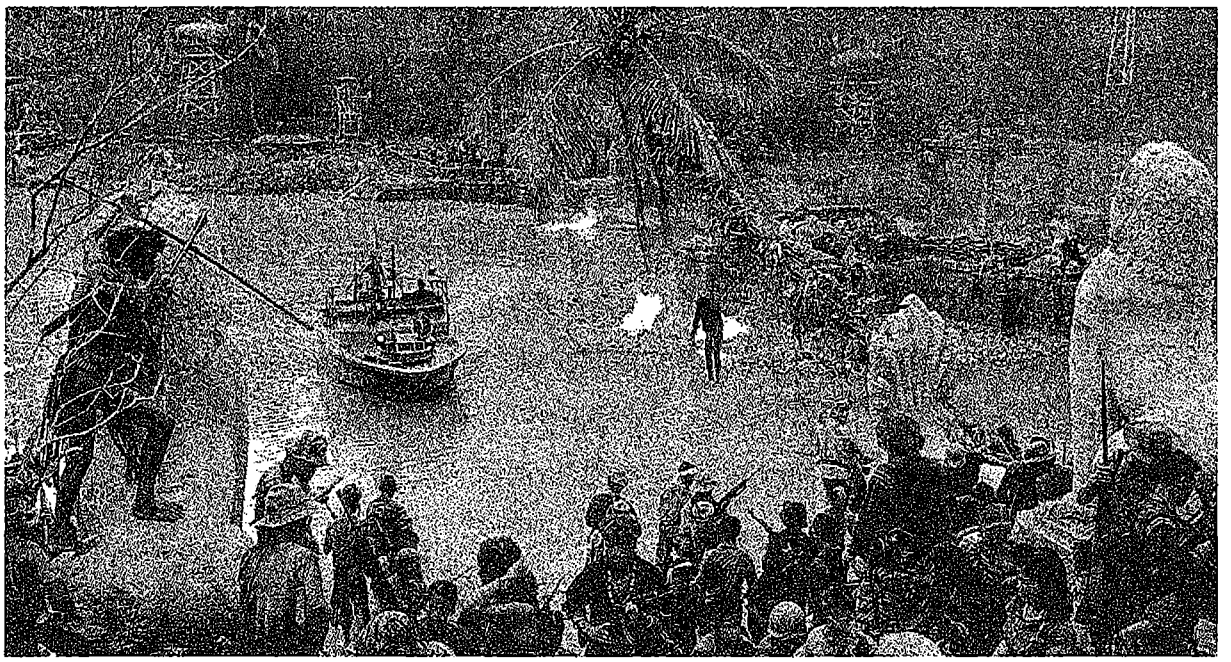
Hotsmark, devriye botunun komutanı Chief'in, "Hades'teki cehennem kayığının dümencisi Charon'la öbür dünyada ölülere yol gösteren Hermes'in bir bireşimi" şeklinde tanımlıyor.[15]

---

* Bunun en bilinen örneği bir kayayı yokuşun yukarısına taşımaya mahkûm olan Süsüfos'un öyküsüdür; her seferinde yokuşun tepesine yaklaştığında, kaya Süsüfos'un elinden kurtulur, aşağı yuvarlanır; işe yeniden başlamak gerekir.

Ne var ki Kahramanın Yolculuğu'nda vazgeçilmez bir öğe olan her akıl hocası gibi o da Willard'ın hedefine ulaşmasından önce ölecek, kahramanı yazgısıyla baş başa bırakacaktır. Clean öldürülecek; Lance, yüzünü bir savaşçı gibi boyayacak ve korkudan kendini uyuşturucuya verecektir.

Sonunda cehennemi yansıtan düşsel bir atmosfer içinde Kurtz'un karargâhına ulaşırlar. Karargâh Angkor Wat[β] benzeri bir tapınağın çevresindedir. Burası bir ölüm dünyası, bir cehennemdir; her yer kemikler, kurukafalarla doludur. Yeni öldürülmüş bedenler ağaçlardan sallanır.



Kurtz'un çok sayıda askeri ve "basın sekreteri" (Dennis Hopper), Willard'ı karşılar. Boynunda üç-dört tane fotoğraf makinası olan bu sözde basın sekreteri, Albay Kurtz'un bir dahi olduğunu söyler ve Willard'a neden böyle yüce bir adamı öldürmek istediğini sorar. Sürekli kıkırdayan bu deli fotoğrafçı, Kurtz'u yücelten yaklaşımıyla Kral'ın Soytarısı rolünü üstlenmiş gibi görünür.

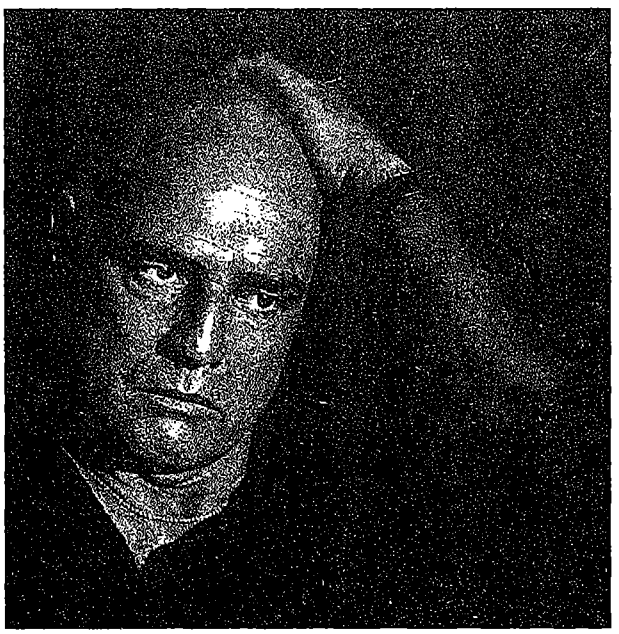
Willard, bir süre sonra Kurtz'la başbaşa bir görüşme yapar. Gölgeler içinde oturan Kurtz, karizmatik kişiliğini tüm berraklığıyla ortaya koyar. Willard'ın karşısındaki saf dehşettir. Kurtz, yarattığı şiddetin nihilist kaynaklarını Wil-

---

[β] Angkor Wat: Kamboçya'da XII. yüzyıldan kalma tapınak kompleksi. Khmer uygarlığının en üstün mimari yapıtı.



lard'a açıklarken, T.S. Eliot'un *The Hollow Man* adlı şiirini okur; hayatta kalma mücadelesi hakkında kendi geliştirdiği etik görüşün güzelliğini savunur. Bu görüşmeden sonra Willard karargâhta amaçsızca dolanır, sanki bir şeylerin olmasını umarcasına bekler. Bu arada Kurtz'un adamları Chef'in kafasını keserler. Korkuya kapılan Lance, ormana kaçar.



Bir tören sırasında, yerliler bir boğayı kurban ederlerken Albay Kurtz odasında tek başınadır. Mikrofonla askerlerine seslenir, herkes Kurtz'u duyar ama kimse göremez. Bu sırada yanına giren Willard, Kurtz'u öldürür. Boğanın kurban edilmesiyle, Kurtz'un ölümü paralel biçimde perdeye yansır. Bu olgu, Willard'ın, Kurtz'u öldürmesinin bir ritus olduğunu vurgular. Kurtz'un son sözleri, "Dehşet, dehşet" olur.



Willard'da bir değişim gerçekleşir; psikolojik ve zihinsel olarak yeni bir Kurtz'a dönüşür, kimse bunu yadırgamaz. Tören sona ermeden Willard'ın statüsü değişir ve tüm askerler tarafından yeni komutan olarak benimsenir. Sanki Yüzbaşı Willard, kötücül bir güç tarafından ele geçirilmiş, tüketilmiştir. Kahraman ölümle yüzleşmiştir ve artık eski kişiliğine dönemez. Görev ve serüven sona ermiş, kahraman öldürdüğü kişinin hükümdarlığını devralmıştır.

Bu özetten rahatlıkla görüldüğü gibi, *Kıyamet* bir monomitos öyküsüdür; ölen-yeniden doğan tanrının (Willard) yaptığı cehennem yolculuğuna bağlanan bir kurban töreni ve diriliş ritusu öyküsüdür. Bu yolculuk sayısız cehenneme iniş simgeleriyle doludur; bilinmezliklerle dolu ormanın ortasından akan bulanık nehir, alevler ve dumanlar, geçilmesi gereken köprüler lanetli bir "özel dünya"nın imgeleridir. Filmin büyük bir bölümü, doğanın ve insanoğlunun çılgın, akıldışı, yasaklanmış, yıkıcı ve yeniden yaratıcı olan tüm öğelerinin (orman ve nehir tarafından temsil edilir) karşısında rasyonel, düzenli ve kontrollü olan her şeyin (ırmakta ilerleyen küçük tekneyle simgelenir) yadsınması olarak geçer. Teknenin hemen dışında, akıllıyla deli, yıkıcılıkla yaratıcılık ayırt edilemez, sisler arasında birbirine karışır. Savaşın kaosu içinde yutulan Willard'ı uzaklara taşıyan teknenin merkezi bir konumu vardır. Mitoslarda ve klasik edebiyatta nehir, deniz ve bataklıklarda yapılan yolculuklar, kahramanı kendi gücünün sınırlarına sürükler, içindeki canavarla karşılaşmasını sağlar. Aynı şekilde nehirdeki yolculuk Willard ve arkadaşlarını, bilinen dünyanın sınırlarına kadar götürür. Panoramik çekimler ormanın içinden akan nehrin labirent benzeri kıvrımlarını sergileyerek Conrad'ın kullanıdığı nehir-yılan metaforunu yineler: "Başı denizde, kuyruğu karanın derinliklerinde yitmiş muazzam bir yılana benzer."[16] Labirent, saf aklın tükendiği yerdir. Bir nehrin

kıvrımlarını ifade eden *Meandros*[*] (menderes) sözcüğü, Yunanca'da labirentle eş anlamlı olarak kullanılır.

Dehşet, Kurtz'un karargâhına varınca doruğa ulaşır; savaşın yitik askerlerinin ilkel gösterileri ve "canavar" Kurtz'un sapkın fanatizmi tüyler ürpertir; toplu katliamı kışkırtan isyancı albay, şiddeti en üst düzeye kadar zorlamıştır. Willard, korku ve hayretle her yana asılmış kesik kafalardan oluşan ödülleri izler. Çınlayan gong sesiyle birlikte kayan kamera, üstü açık mezarları, parçalanmış cesetlerin asıldığı direkleri, yerde sürünen beden parçalarını, ayaklar altında, tapınak yıkıntılarının üzerinde ya da kazıklara takılmış kanlı kafaları gösterir. Bu dehşet sergisinin anlamı, Kurtz'un ruhunu ele geçirmiş olan ölümcül çılgınlığı, karanlık intikamı kovma çabası olabilir.

Bir zamanların en başarılı subayı, şimdi bir canavar, cennetten kovulmuş bir melek olarak Willard'ın karşısındadır. Kurtz'un ekranda sadece kafası görünür; yarı karanlıkta parlayan çıplak kafasının şeytani bir çekiciliği vardır. Hiç kıpırdamayan pürüzsüz kafasını tutan eliyle Kurtz bir heykel gibidir. Monoton bir sesle sürekli konuşması, tıpkı koparılmış olmasına rağmen şarkı söyleyen Orfeus'un kafası gibi gizemli bir dehşeti körükler. Kurtz'un karanlık sığınağında, kameranın, James Frazer'ın *Altın Dal* adlı kitabına doğru yaptığı kısa ama anlamlı yaklaşma, filmin sonunu kavrayabilmek için çok önemlidir.

Kurtz'u yok etmeye kararlı olan Willard'ın tehditkâr başı, ırmağın yoğun, karanlık, zehirli, çürümüş sularından yükselir. Suların dönüştürücü etkisi vardır. Yeşil bir çamurla kaplı ifadesiz yüzü kıyameti andıran tuhaf bir ışıkla aydınlanmıştır. Willard'ın yaşadığı dönüşüm kişiseldir: üzerine düşeni, emirlere uyan bir subay olarak değil, kişisel bir sorumluluk olarak yerine getirecektir.

Kurtz, labirentindeki Minotauros[β] kadar yalnızdır; yanındaki kullar, savaşın kurban ve cellatları, umutsuzlar sürüsü, insanlıklarını yitimiş bir güruhtur. Willard ve Kurtz, kahraman ve ejderha olarak tapınak yıkıntısında, aşağılık

---

[*] Meandros: Zafer kazanınca oğlunun boğazını kesmeye ant içen ve sonrasında bu nedenle kendini nehre atarak intihar eden kralın adı.

[β] Minotauros: (Yun.) Minos'un boğası. Yunan mitolojisinde, Girit adasında yaşayan, gövdesi insan, başı boğa biçiminde canavar. Minotauros labirentlerle dolu bir saray olan Labyrinthos'a kapatılmıştır.

kalabalıktan uzak, başbaşadırlar. Kurtz, ölümü bir kurtuluş gibi bekleyen kurban rolünü üstlenerek, en ufak ayrıntılarına kadar planladığı bir cinayete Willard'ı sürükler; kendi yerine geçme hakkını, iktidarını katiline devreder. Son sözleriyle ("Dehşet, dehşet!") Willard'a kendi hastalığını bulaştırır.

Tapınaktan çıkan Willard, kalabalık tarafından yeni şef olarak karşılanır; herkes, önünde boyun eğer, diz çöker, silahlarını çıkarır. Bu kolektif kabulleniş, Willard'ın kişiliğinde yeni canavarın tespit edilmesi, Holtsmark'ın değindiği gibi, "Filmin izlediği kültürel modeli, Frazer'ın temel kuramına sıkıca bağlar: *Rex est mortuus, vivat rex.*"*[17]

Willard, bir tanrı olarak yeniden doğmuştur. Willard'ın ulaştığı amansız yalnızlık ve sınırsız iktidarı, tam yanında durduğu Buda heykelinin gizemli yüzü simgeler; kapalı gözleri ve gülümseyen ağzıyla bu yüz, insanların acı yazgısını ve savaşın şiddetini hiç umursamaz. Bir daha kesinlikle geri dönemeyecek, sonsuza dek cehennemde kalacak olan bir kahramanın son görüntüsü budur.

* Rex est mortuus, vivat rex: (Lat.) Kral öldü, yaşasın kral.

Notlar:

1. Erling B. Holtsmark, "The Katabasis Theme in Modern Cinema", [www.oupusa.org/sc/].
2. Joseph Campbell, *The Hero With a Thousand Faces*, Harpercollins Fontana, Londra 1993, (İlk basım: Bollingen Series, Princeton University Press, 1949).
3. Carl Gustav Jung, *The Archetypes and the Collective Unconscious*, Princeton University Press, Princeton 1969.
4. Erling B. Holtsmark, *a.g.m.*
5. *A.g.m.*
6. *A.g.m.*
7. Luis Garcia Mainar, *Narrative and Stylistic Patterns in the Films of Stanley Kubrick*, Camden House, New York 1989, s. 222.
8. Erling B. Holtsmark, *a.g.m.*
9. Joseph Conrad, *Karanlığın Yüreği*, Çev. Sinan Fişek, Dost Kitabevi, Ankara 1982.
10. Jeffrey M. Anderson, "Apocalypse Now - That Was Then... This Is Now", *Film Review*, [www.combustiblecelluloid.com/apocalypse.shtml].
11. *A.g.m.*
12. Joseph Campbell, *a.g.e.*
13. Vincent Canby, "Apocalypse Now", *The New York Times*, 15 Ağustos 1979.
14. Vincent Canby, *a.g.m.*
15. Erling B. Holtsmark, *a.g.m.*
16. Joseph Conrad, *a.g.e.*
17. Erling B. Holtsmark, *a.g.m.*



Louis Cyphre:
"Yazık... Bilgelere yarar sağlamayan
bilgelik ne kadar rezil!"

Alan Parker, 1987 yılında çektiği *Angel Heart*'taki tüm ayrıntıları, Şeytan'ın ezeli tehditini izleyicilere yakından hissettirmek için kullanarak, Şeytan'ın gerçekten ayrıntılarda gizli olduğunu kanıtlar. Zaten Şeytan, beyazperdenin en çekici konuklarından biri olmuştur her zaman.

II. Dünya Savaşı sonrasında yetişen kuşakların sinema perdesinde şeytanla samimiyet kurmasına neden olan yönetmenlerden biri hiç kuşkusuz Roman Polanski'dir. *Rosemary's Baby* (*Rosemary'nin Bebeği*, 1968) filminde Polanski, insanın ruhunda gizlenen şeytan imgesini kullanarak, insanın en yakınlarını bile tanımakta karşılaştığı güçlükleri vurgulamış, aile kurumunun içine düştüğü derin bunalımı yansıtmıştı.

Paul Davies, 70'li yılların sinemasıyla ilgili şöyle bir tespitte bulunuyor: "Bu dönem, önce geniş bir izleyici kitlesine ulaşmayı başaran William Friedkin'in 1973 tarihli *The Exorcist* (*Şeytan*) filmiyle ve daha sonra 1976-1981 yılları arasında çekilen *Omen* üçlemesiyle, şeytanın ve Deccal'ın (*Antichrist*) sinema perdesine sık sık yansıdıkları bir dönem olmuştu. Ne var ki Şeytan'ın

insanı ayartma çabalarına yoğunlaşan ve dinsel motiflerin tehditkâr havasını kullanmakla yetinen bu filmlerin hiçbiri, kötülüğün teolojik kökenlerini ve günahın doğasını gerçekten sorgulamamıştı."[1]

80'lerin sonunda ve 90'lı yıllarda çevrilen, *Se7en* (*Yedi*, 1995), *The Devil's Advocate* (*Şeytan'ın Avukatı*, 1997), *Fallen* (*Cani Ruh*, 1998) ve *Stigmata* (1999) gibi filmlerin, inancın zayıflayışını eleştirme çabasını bir yana bırakıp, doğrudan kötülüğün kökeni konusuna eğilerek daha felsefi bir düzeye yöneldiğini belirtiyor Davies.[2] Şeytan'ın eylemlerini öne çıkaran filmlerden vazgeçilerek, kötülüğün kökenini ve insanın yazgısını inceleyen filmlere geçilmesini sağlayan adım *Şeytan Çıkmazı*'yla atıldı.

Öykü

Şeytan Çıkmazı 1955 yılında geçer. Harry Angel (Mickey Rourke), Brooklyn' de karısını aldatan kocalar, sigorta yolsuzlukları gibi ufak işler kovalayan bir özel dedektiftir. Günün birinde ortadan kaybolmuş birini bulma görevini yüksek bir ücret karşılığında üstlenir; Louis Cyphre (Robert de Niro) adında bir müşteri onu, eskiden ünlü olan bir şarkıcıyı ölü ya da diri bulmakla görevlendirir. Uğursuz görünümlü, tüyler ürperten bir tip olan Louis Cyphre (Lucifer), bu şarkıcının ölü olarak bulunmasından daha hoşnut olacağını gizlemez. Gerçek adı John Liebling, sahne adı Johnny Favorite olan kayıp kişi, II. Dünya Savaşı öncesinde Spider Simpson Orkestrası'yla çalışan ünlü bir şarkıcıdır. Okült sanatlara da (Tarot, kara büyü, Satanizm, Voodoo) meraklı olan Favorite'ın, Louis Cyphre'a ne olduğu belirsiz bir borcu vardır.

New York'lu özel dedektif Harry Angel, böylece, giderek daha tuhaflaşan ve iğrençleşen olaylarla dolu bir yolculuğa çıkar. Bu yolculuk Angel'ı, New York'tan New Orleans'a, gündelik yaşamının sıkıcılığından kötülüğün derinliklerine, ölümsüz insan ruhunun sonsuz gerçeğine götürecek, Harry Angel, bu *katabasis* sırasında kendi kimliğini bulma yolunda çeşitli aşamalardan geçecektir.

Favorite, savaşın sonuna doğru, 1943'te yaralanmış ve New York eyaletinin kuzeyinde bir hastaneye yatırılmıştır. Son 12 yıldır orada bitkisel hayat sürdüğü sanılırken, kısa süre önce, bir rastlantı sonucu, Johnny'nin hastane-

den çoktan yok olduğu anlaşılmıştır.

İşi üstlenen Harry, hastaneye gider ve Johnny Favorite'ın doktoru olan Dr. Fowler'la (Michael Higgins) görüşür. Harry'nin sıkıştırması üzerine doktor, Johnny'nin çok uzun zaman önce hastaneden ayrıldığını açıklar. Hastaneye yatırıldıktan hemen sonra, Johnny kendine gelmiş ve hastaneden ayrılmıştır. Johnny'nin son 12 yıldır hastanede yatıyor gibi görünmesi için Dr. Fowler'a 25.000 dolar ödenmiştir. Harry kente dönmeden önce, Dr. Fowler öldürülür. Bu, cinayetler dizisinin ilk halkasıdır.

Olaylar kısa süre sonra Harry Angel'ı Louisiana'ya, New Orleans'a kadar sürükler. Favorite'ın eski dostlarından biri, blues uzmanı bir gitarist Toots Sweet (Brownie McGhee), Harry'ye bu işlerin peşini bırakmasını ve New York'a geri dönmesini öğütler. Aynı gece içinde müzisyen öldürülünce, Harry araştırmalarını o çevrede derinleştirmeye karar verir ve New Orleans yakınlarında Algiers adlı bir kasabada Favorite'ın iki eski sevgilisini araştırır; bunlardan ilki, Tarot düşkünü Margaret Krusemark (Charlotte Rampling) tam bir gizem ve fal uzmanıdır; ikinci kadın Evangeline Proudfoot adında bir *Mamaloi*, yani Voodoo başrahibesidir. Çok geçmeden Margaret vahşi bir cinayete kurban gidecektir.



Harry, Evangeline'in kızı Epiphany Proudfoot'la (Lisa Bonet) karşılaşır ve bu genç kadının geçmişin gizlerine sahip olduğunu anlar. Bir gece ormanda vahşi bir Voodoo ayinine tanık olur. Ayin sırasında Epiphany boğazını kestiği bir tavuğun kanını kendi üzerine saçarak kendinden geçmiş bir halde dans eder. Daha sonra Harry'yle Epiphany salaş bir otel odasında, bir fırtına sırasında biraraya gelirler; onlar sevişirlerken tavandan damlayan yağmur damlaları kana dönüşür. Duvarlardan oluk gibi kanlar akmasına karşın, sevişme tüm hızıyla sürer.

Filmin, daha başlangıçtan itibaren özenle hazırladığı bir gerçek, film ilerledikçe giderek netleşir ve sonunda apaçık olarak karşımıza çıkar: Dedektif Harry Angel, kaybolmuş şarkıcı Johnny Favorite'ın ta kendisidir. Cinayetler, Harry'nin, gerçek kimliğini örtmek, Johnny olarak kendini "silmek" için başvurduğu çarelerdir.

Angel'ın hastalıklı alt-benliği insanların konuşmalarını engellemek ister, Angel'ı ele vermeden hepsinin çenesi kapatılmalıdır. Bartorillo'nun da vurguladığı gibi, "Filmin sonuna doğru Angel'ın kırık bir aynada yansıyan çoklu yüzü, aslında kişiliğinin de paramparça olduğunu bize bildirir."[3]

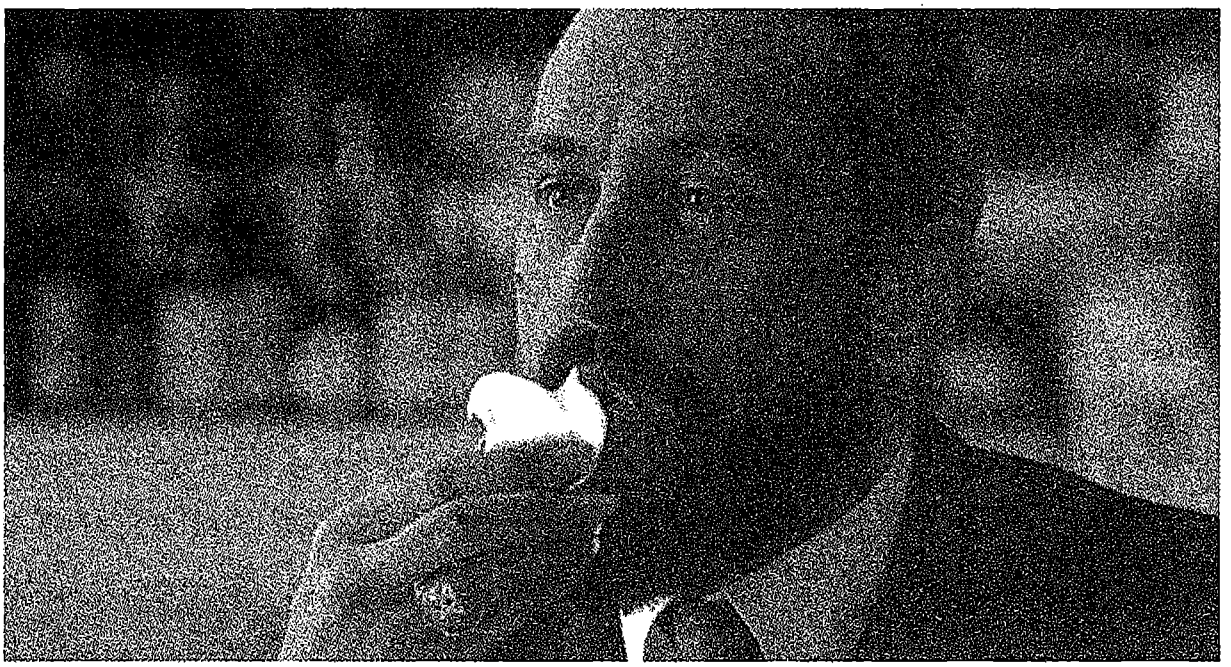
İçinde gizlenen Favorite'tan habersiz olan Angel, film boyunca bilincini yitirerek bir dizi ritüelik cinayet işlemiştir. Sonunda Harry her şeyi anımsayacak, dayanılmaz gerçeği anlayacaktır. Louis Cyphre'ın ısrarla ödenmesini istediği borcun aslında Harry Angel'ın kendi ruhu olduğu da filmin sonunda anlaşılır. Aslında Johnny Favorite'tan başkası olmayan Angel, yıllar önce Faust benzeri bir anlaşma sonucunda ruhunu şeytana satmıştır.

"Bu Faust-şeytan sözleşmesinde Louis Cyphre, cennetten kovulmuş melek Lucifer'den başkası değildir. Johnny Favorite, şan, şöhret, başarı için beslenen hırsın simgesidir; bencilliği ve kötülüğü de temsil eder."[4] Cyphre ve Favorite, Angel'ı cehenneme götüren yolun rehberidirler.

Filmin sonunda Angel, kendi kızıyla yattığını ve sonra da onu öldürdüğünü itiraf edince polis, elektrikli sandalyeyi kastederek, "Bunun için yanacaksın," der. Angel, teslim olmuş bir tavırla ekler: "Biliyorum: cehennemde." Angel'ın kaderi mühürlenmiştir; son sahne Angel'ın toprağın derinliklerine, cehenneme inişini açıkça gösterir.

Monomitos

Harry'nin gündelik dünyası hareketli ve renkli New York sokaklarıdır. Küçük işlerin ardında geçen, sıradan, derbeder bir yaşam, *New York Times*'da çalışan kız arkadaşla dedektiflik bürosu arasında sürüp gider. İşi gereği Harry, serüvene çağrıyı hemen kabullenir ve Harlem'deki tuhaf tapınakta Lucifer'le buluşur. Harry'nin cehennem yolculuğu böylece başlar.



Dr. Fowler'a yaptığı ziyaret ve tanık olduğu cinayetten sonra Harry, işin tehlikeli olduğunu anlar ve Louis Cyphre'la ilk buluşmasında işten vazgeçmek istediğini söyler. Ne var ki bu çağrının reddi çabası boşunadır. Önerilen 5.000 dolar, açgözlü Harry'nin direncini kırar. Lucifer, insan ruhunu simgelediğini açıkça söylediği yumurtayı gözünün içine bakarak yerken, Harry serüven eşiğini aşar; artık geri dönüş olanaksızdır.

Bu aslında negatif bir Monomitos'tur: sonunda cehennemden dönüş yoktur; Harry gerçek yerini, kötülüğün karanlık dünyasında bulacaktır. Kuşkusuz böyle bir yolculukta Harry'ye yol gösteren, onun akıl hocalığını üstlenen de Lucifer olacaktır. De Niro'nun başarıyla canlandırdığı şeytan, sımsıkı geriye yapıştırılmış saçları, bakımlı sakalı, manikürlü upuzun tırnakları ve elinde asasıyla, bilinen tüm klasik akıl hocaları kadar (Merlin, Gandalf, Obi Van) etkileyici bir karakterdir.

Yolculuk boyunca Harry birçok dostla, düşmanla karşılaşır. Hemen herkes ona yol gösterir, öğüt verir. Hastanedeki güzel hastabakıcı, gazeteci sevgili, Coney Island sahilinde güneşlenen çift, yaşlılar evindeki eski müzisyen gibi, öykünün akışına doğrudan etkisi olmayanlar, dost olarak görünürler ve yaşamlarına devam etme şansına sahiptirler. Dr. Fowler, Margaret, Toots Sweet ve Margaret'ın babasıysa gerçekte Harry'nin kimliğini ortaya çıkarabilecek, ondan kuşkulanan, Favorite'ı yakından tanıyan düşmanlardır; bu yüzden ölü-

mü hak ederler.

Serin New York sokaklarından sonra, boğucu havası, insanı bunaltan sıcağı ve sağnak yağmurlarıyla New Orleans neredeyse cehennemin tam ortasıdır. Hades'in derinliklerine doğru yönelen mitos kahramanları gibi, Harry de Louisiana'nın karanlıklarında yol alır. Yolculuğun bu aşaması düşman tavırlı siyahiler, ırkçı tavırlarını saklamayan polisler, tuhaf vaftiz törenleri yapan Baptistler, geceyarıları ormanda yapılan çılgın Voodoo ayinleri ve sevimsiz insanlarla dolu bir labirent gibidir. Harry, mağaraya iyice yaklaşmıştır.

Harry Angel, Epiphany'yle otel odasındayken, ateşten gömleği giyer. En yasak ilişkiyi ifade eden bu sevişme sahnesi, Harry'nin cehennemin dibine ulaştığı andır. Kırdığı aynaya yansıyan parçalanmış görüntüsü Harry'nin içinde gizlenen kötülüğü açıkça yansıtır. Ne yazık ki tüm bu zorluklar karşılığında Harry'nin elde edeceği ödül yani gerçek kimliğini anlaması, onu ulaştığı derinlikten kurtaramayacak, tam tersine yazgısını perçinleyecektir. Son sahnede Lucifer'in karşısındayken sürekli olarak; "Kim olduğumu biliyorum!" diye bağırması, yolculuğunun sonunda aldığı ödülün ne olduğunu açıkça anlatır: Harry gerçeğin bilgisine ulaşmış ve kendisini yazgısına bırakmıştır. Artık onun için bir diriliş, yukarı dönüş, beraberinde getireceği bir iksir söz konusu değildir. Harry yeniden doğuşu hak edememiş, sonsuza kadar lanetlenmiştir.

Kara Öykü-Kara Film

Şeytan Çıkmazı'na kaynak oluşturan William Hjorstberg'in *Falling Angel* (Düşen Melek) adındaki kitabı, ilk bakışta sıkı bir dedektif romanı izlenimi uyandırır. Bartorillo, bir dedektif romanı için gereken standart öğelerin çoğunun kitapta bulunduğunu söylüyor: sert görünümlü kahraman; bir şeyler gizlediği aşikâr, gizemli ve zengin müşteri; tehlikeli ve çekici kadınlar ve herkese kötü davranan polisler.[5]

Ama *Falling Angel*, alışıldık bir suç romanı kurgusundan, beklenmedik bir biçimde, şeytana ruhunu satan Faust öyküsünü de içeren Gotik romana dönüşür. Aslında Gotik stil, ilk açılış cümlesinden başlayarak romana egemendir: "Cuma günü ayın 13'üydü ve önceki günkü tipinin etkisi, eskiden kalan bir lanet gibi sokaklarda sürüyordu."[6]

Öykünün hemen başında Harry Angel'ı arayan bir avukat, Louis Cyphre adındaki zengin bir müşterisinin onunla Beşinci Cadde'de, 666 numaradaki restoranda buluşmak istediğini haber verir. Romanın ilk sayfalarında hiç zaman yitirmeden, Lucifer, 666 ve 13'üncü cuma gibi tekinsiz simgeler kullanılmıştır.

Hjorstberg'in, kahramanından "ünlü Şaman Harry Angel"[7] diye söz etmesi, öykünün aslında bir Kahramanın Yolculuğu olduğunu, Şamanlar'ın trans deneyimlerini yansıttığını kanıtlar. Şaman, trans sırasında cehenneme gider, denizlerin dibine, toprağın derinliklerine iner, şeytanlarla dövüşür. Lee Horsley, Harry Angel'ın da benzer biçimde, karanlık New York atmosferinde, kentin doruklarından en gizli derinliklerine kadar indiğini ve her yerde Lucifer'in felaketleriyle karşılaştığını belirtiyor: "Yavaş yavaş Harry'nin korkunç bir açmazın içine düştüğünü anlarız: aynı anda birçok yerde var olduğundan kuşkulandığı Louis Cyphre'dan ve kötülükten kurtulması asla mümkün değildir."[8] Öykü, Harry Angel'ın kendini tanıma, ruhunda gizlenen Lucifer'i keşfetme sürecini aktarır.

Hem romanda hem de filmde Harry, kendini çok iyi tanıdığını zanneder, oysa bunun ne kadar yanlış olduğu zamanla ortaya çıkar. "Kendini avcı zanneden Harry, aslında av olduğunu fark eder, kendi gerçek kimliğini öğrendiğinde nasıl boğazına kadar kötülüğe batmış olduğunu anlar ve yazgısına boyun eğer."[9] Gotik öykülerin sıkça tekrarladığı gibi, lanetten kurtulmak imkansızdır.

İlk başta, "New York'un kargaşasında yeryüzüne inmiş bir meleği simgelediği sanılan Harry'yle özdeşleşmek kaçınılmazdır."[10] Ama film ilerledikçe bu özdeşleşme parçalanır; onun, aslında Johnny Favorite kimliğiyle kovulmuş bir melek (*Fallen Angel*), kötülüğe boğazına kadar batmış bir cani olduğunu anlaşılır. Ölçüsüz bir şöhret hırsı içinde şeytanla sözleşme yapmış, ruhunu onâ satarak, günahkâr durumuna düşmüştür. Karanlıkta kalmaya mahkûm olan ruhuyla, ne izleyicinin sevgisini ne de Hıristiyanlık'ın manevi kurtuluşunu kazanabilir.

Robert de Niro, canlandırdığı Lucifer tipinde müthiş başarılıdır. En basit davranışlarında bile tehdit havası vardır. Her zaman iyi giyimlidir ve yumuşak bir ses tonuyla konuşur; ama bu kibar görünüşün ardında, müthiş bir kıyıcılık olduğu kolayca sezinlenir. Kimi zaman alaycı, kimi zaman üzeri örtülü bir tehdit havasıyla konuşur; ama sesinde, sanki gereksiz bir sorunla uğraşıyormuş

gibi, küçümseme ve sabırsızlık vardır sürekli. Kilisede küfretmemesi için Harry'yi uyarması ince bir alaycılık içerir. İnsanları küçümseyen tavrını gözleri de ele verir. Filmin en ilginç sahnelerinden birinde, bir restoranda Harry'yle buluştukları zaman Cyphre haşlanmış bir yumurtayı soyar; "Bazı dinler, yumurtayı ruhun simgesi olarak kabul eder," dedikten sonra yumurtayı ağzına atar. Bu, alaycılık, tehdit ve küçümsemenin doruğa çıktığı andır.

Roman ve filmde tüm diğer kişiler, aslında Harry Angel'la Louis Cyphre arasındaki satranç oyununun piyonlarıdır. Cyphre, Harry'yi önceden kurgulanmış incelikli bir mat pozisyonuna sürükler. Ancak bu iki oyuncunun dışında bir de hiç görülmeyen, gizli benlik Johnny Favorite vardır. Roman, arayışın zorluğunu vurgular: "Başlangıçta bile hiç ortalıkta görünmeyen bir adamı acaba nerede aramalı?"[11] Harry Angel, Favorite'ın yaşadığı yerleri, birlikte olduğu insanları tanıdıkça onun yaşamını bir yap-bozun parçalarını bir araya getirir gibi yeniden oluşturur. Angel-Favorite özdeşliği açığa çıktığı anda, asıl sorunun "kendini tanımak" olduğu bir kez daha anlaşılır. Louis Cyphre, ölümle ulaşılan bu son aşamayı "her insanın sonunda geçmek zorunda olduğu bir kapı"[12] şeklinde inisiyatik olarak tanımlar.

Simgeler

Film, daha çok kara film geleneğine eklemlenebilecek özellikler içerir; ama bu geleneğin standartlarını farklı biçimlerde kullanarak bir psikolojik gerilim öyküsünü de canlandırır. Bu nitelikle de yetinmez, sergilediği Hıristiyan motiflerle ontolojik açılımlara da uzanır. Bu çok katmanlı yapılanmayı sağlayabilmek için Alan Parker, filmi çok sayıda görsel-işitsel simgeyle bezemiştir.

En belirgin görsel simge, filmin çeşitli noktalarında karşımıza çıkan vantilatörlerdir. "Vantilatör, kara filmlerin sıkça başvurduğu bir motif olarak kötülüğün göstergesidir."[13]

Filmde vantilatörlerin hep kötü olayların habercisi olarak kullanıldığını, her cinayetten önce bir vantilatör gördüğümüzü ve sesini duyduğumuzu belirten Gustavo Constantini *Leitmotif Revisited* adlı makalesinde, bu simgeyi ayrıntılı bir şekilde açıklamıştır: "Vantilatörler, Cyphre'ın bastonuna yaptırdığı dairesel hareketi ve bastonun metal ucunun tahta döşemede çıkardığı sesi yi-

neler. Bu öğeler, Cyphre'la Harry'nin ilk karşılaşmalarında belirgin biçimde mevcuttur. Cyphre bastonuyla oynar, tekrar tekrar bastonu döndürür durur. Harry'yi gördüğümüzde, zorunlu olarak aynı kareye giren bastonu da görürüz. Bunun ne olduğunu anlamaya çalışırız. Cyphre'ın bastonu olduğunu kavradığımız anda, Harry Angel yukarı doğru bakar ve yavaşça dönmeye başlayan bir vantilatörü görür. Böylece Cyphre'ın bastonuyla vantilatör görüntüsü, çıkan metalik seslerle birleşerek Cyphre'ı ifade eden bir simgeye dönüşür."[14]

Otomatik olarak vantilatörler, sırasıyla sıcak havayı, boğucu atmosferi, cehennemi ve Şeytan'ı düşündürür. Simgeciliğin etkin kullanımı için, simgenin anlamını zihnin özgürce bulmasına izin vermek gerektiğini Alan Parker iyi bilir ve amacına ulaşır.

Müziğin simgesel kullanımı bakımından da *Şeytan Çıkmazı* ilginç bir örnektir. Film boyunca hep aynı melodiyi dinleriz. Jenerikteki melodiyi Angel arabasında ıslıkla çalar, daha sonra bir barda, piyanoda çalınırken dinler. Margaret'ın evindeyken Harry, aynı melodiyi bu kez caz ritmiyle piyanoda çalar. Şarkı, öykü çözümlendikçe giderek netleşir, daha anlaşılır duruma gelir. Filmin sonuna doğru Harry kendi kafasında melodinin aslında bildiği bir şarkı olduğunu çıkarır: oteldeki odasına döndüğü zaman Epiphany banyoda bu şarkıyı söyler. Harry sorar: "Nedir bu?" Kız cevap verir: "Johnny Favorite'ın şarkılarından biri. Annem hep söylerdi bu şarkıyı bana." En sonunda Harry, Louis Cyphre'la son kez karşılaştığı zaman, şarkıyı yine işitiriz. Lucifer, eski bir gramofona plağı yerleştirir ve Harry geçmiş yaşamındaki kendi sesini duyar.

Bu melodi, ortalıkta hiç görünmeyen Johnny Favorite'ın laytmotifidir* ama bunu net olarak ancak filmin sonuna doğru kavrarız. 80'lerin tipik bir film müziği olarak başlayan melodi, filmin sonunda savaş öncesinin bir şarkısına dönüşerek gizemin çözülmesine yardım eder. "Henüz jenerik sırasında çalan da aynı şarkıdır ama öylesine değişiktir ki tanıyabilmek çok zordur; temposu, orkestrasyonu, armonisi farklıdır. Her yinelenişinde giderek özgün haline yakınlaşır. Filmde Harry'nin arayışıyla, melodinin belirginleşmesi paralel bir seyir izler. Simgesel bakımdan tüm bu süreç, kişiyi tanımlayan bir şarkı nite-

---

* Laytmotif: Bir drama boyunca belirli bir kişi, durum ya da fikirle bağlantılı olarak yinelenen tema, seslendirilen ezgi.

liğiyle kendini bulmanın müzikal versiyonudur."[15] Constantini metalik vantilatörler ve Johnny'nin şarkısı dışında, üçüncü bir sesin yinelendiğine dikkat çeker: ısrarcı kalp atışları.

Önce kolaycı bir bağlantı kurarak, yürek sesini Harry'yle ilişkilendiririz: "Duyulan yürek vuruşları Harry'nin gerçek kişiliğinin, geçmişindeki suçluluğun sesidir; Angel'ın anımsamaya yanaşmadığı ama kendisini bir türlü unutturmayan bir geçmişin simgesidir."[16]

Ne var ki Parker'ın kolay olanla tatmin olmadığı, filmin sonunda bir kez daha ortaya çıkar. Bir başka yürek daha olduğunu öğreniriz, kurban giden masum askerin yüreği. Ancak bu yürek sayesinde Johnny, Harry'ye dönüşmüştür. Kurbanın yüreğini yeme ritusu yani totem hayvanın yüreğini yiyerek o hayvana dönüşeceğine olan ilkel inancın bir benzeridir bu. İşte o zaman tüm gerçek anlaşılır; kara büyü kullanarak Lucifer'den kaçmaya çalışan Johhny, masum askerin yüreğini yemiş, bedenini çalmıştır. Öyleyse duyulan yürek sesi yalnızca bir simge değil, filmin gizemini kavramanın anahtarıdır.

Bunlar dışında filmde ısrarla kullanılan başka simgeler de vardır: beş köşeli yıldız (şeytanın işareti, belki de vantilatörün açılımı), karanlık kiliseler, karalara bürünmüş gizemli bir figür, kara köpekler (cehennemin bekçileri mi? Kerberos mu?). Jung şöyle der: "Faust, başakların ve anızların arasında koşan kara köpeği görür; kara köpek, Faust'u yanacağı cehennem ateşine sürükleyen şeytandır."[17] Ve tavuklar. Voodoo ayininde gerçek işlevlerinin ne olduğunu izlediğimiz tavuklar, kurban olgusuna, *Bakkhanalia*'da yaşanan orjiye, çılgın Bakkhalar tarafından parçalanan Dionüsos'a bağlanır.

Merdivenler, merdiven korkulukları ve asansör, genelde hep göğe yükselme simgeleri olarak kullanılırlar; oysa burada tam tersini, cehenneme inişi, lanetten kaçılamayacağını gösteriyorlar. Filme egemen olan, az ışıklandırma biçimi ve alttan alta kendini hissettiren boğucu atmosferi, cehennemin sıcağına, günahın karanlık dünyasına işaret eder. İçinde kan bulunan çanağın sürekli karşımıza çıkması, bir türlü ele geçmeyen Kutsal Kâse'yi, daha doğrusu Angel'ın hiçbir zaman tinsel kurtuluşa ulaşamayacağının simgeler.

Harry Angel, dinler ve okült sanatlar arasında ne kadar dolaşırsa dolaşsın, onun ölümden sonra yeniden doğmasına olanak yoktur; asla "bağışlanmayacak", yeniden dirilemeyecektir. Dolayısıyla da Hıristiyanlık'ın kurtuluş (arınmış olarak yeniden doğuş) beklentisi Harry için geçersizdir. "Suyla temizlen-

mek, yıkanmak (filmde bu deniz suyu, yağmur, okunmuş su olarak çıkar karşımıza), hatta kanla vaftiz de (kan dolu kaplar, tavandan damlayan, ellerden fışkıran, duvarlardan sızan kan) işe yaramaz. Hıristiyanlık, zaten suçlu olduğunu kabul etmeyen ve varlığını bu günahkârlık bilinci üzerine kurmaya yanaşmayan kişiye, tinsel kurtuluş hakkını tanımaz."[18]

Vaftiz olgusu, Epiphany'yle buluşmaya giderken Angel'ın geçtiği ırmakta toplanan Baptistler'in uyguladıkları kanlı orjiyle yinelenir. Bu tinsel arınma sahnesi hiç aralıksız, Angel'la Epiphany'nin seviştikleri ve işlenen günaha tanık olan duvarlardan oluk oluk kan akmasına neden olan sahneye bağlanarak, adeta Satanist bir vaftiz törenine dönüşür. Doğrudan İsa'yı vurgulayan Epiphany adının anlamı (Tanrı'nın görünmesi, tezahür), işlenen günahın büyüklüğünü açıkça ortaya koyar.

Filmde yozlaşan din kurumunu eleştiren simge ve motifler de sıkça kullanılmıştır. *Şeytan Çıkmazı* oldukça sert bir tavırla kiliseyi suçlar, kurumun içine yuvalanmış kötülüklerin altını çizer. Louis Cypher'ın (Lucifer) kilisede kendini evinde gibi rahat hissetmesine işaret eden Allison Bowles kötülüğün dini kurumlar içinde güç kazanmasını bunun sebebi olarak gösterir. "Filmin ilk sahnelerinden birinde Harlem'de bir kilisede bir rahip, ayine katılanlara, 'Yüreklerinizi ve cüzdanlarınızı açın,' diye seslenir. Bu sözler, kiliseye egemen olan açgözlülüğe ve yozlaşmaya iyi bir örnektir."[19]

Daha sonra New Orleans'taki kilise sahnesinde Angel, Cyphre'e şunları söyler: "Ortalıkta çok fazla din var. Çok tuhaf. Anlayamıyorum. Bu çok çirkin." Bu sözler herhangi bir dine değil, din olgusunu, sayısız oluşumlar, tarikatlar, uygulamalar vasıtasıyla çıkarlarına araç edenlere yöneliktir.

Edebi Göndermeler

Hem Hjorstberg'in romanı *Falling Angel* hem de Parker'ın filmi, aslında Oydipus mitosunun yeniden yorumlanması olarak değerlendirilebilirler. Sofokles'in *Thebai Üçlemesi* olarak bilinen tragedyaları *Kral Oydipus*, *Antigone* ve *Oydipus Kolonos*, mitolojiden aktardıkları Oydipus'un öyküsünü ayrıntılı olarak anlatırlar. *Şeytan Çıkmazı*'yla paralellik kurulabilecek olan, aslında üçlemenin birincisi *Kral Oydipus* tragedyasıdır. Harry Angel, tıpkı Oydipus gibi,

tanrılara ve yazgısına karşı koymaya, kendi geleceğini denetlemeye boşuna çabalar. Her ikisi de bilgeliği ararlar ama bulabildikleri yalnızca kendi içlerindeki suçluluktur. Oydipus,sonunda kaçak durumuna düşen bir kraldır; çağdaş öyküdeyse sonunda Cehennem'e düşen bir melek (*angel*) vardır. Bartorillo da bu paralellik üzerinde durur; Harry Angel'ın dedektiflik bürosunun isminin Crossroads Detective Agency (Kavşak Dedektiflik Ajansı) olduğuna dikkat çeker ve Oydipus'un öz babasını bir kavşakta öldürdüğünü anımsatır. Ayrıca Filmdeki ensest sahnesinin de Oydipus'un kendi öz annesiyle olan cinsel ilişkisini yansıttığını ifade eder.[20] Oydipus bu nedenle tanrıların lanetine uğrar; Angel aynı nedenle cehennemin yolunu tutar.

Oydipus, kendisinden önceki Kral'ın katilini arar, oysa katil kendisidir; sonunda kendisini bulur, hem öz babasını öldürdüğünü hem öz annesiyle evlendiğini kavrar. Gerçeğin bilgisi Oydipus'a fazla gelir; tek gözünü kör eder çünkü bir şey fazlaysa, başka bir şey eksik olmalıdır. Harry Angel da Favorite'ı ararken, sonunda kendini bulur; işlediği günahların bilincine varır. Sonunda bir asansörle aşağılara, cehenneme doğru iner. Asansörün kapısı açılınca aşırı parlak bir ışıkla "aydınlanır": işte bu, bilginin ışığıdır. Hıristiyan mitolojisinde cennet, bilgisizliğin olduğu yerdir; bilgiyse insanı cehenneme doğru götürür. Oydipus sefalete, Harry Angel cehenneme düşer; ama her ikisi de sonunda gerçeğe, gerçeğin bilgisine kavuşur, her ikisi de inisiyasyonunu tamamlar.

Bu noktada Faust üzerinde önemle durmak gerekir. Faust bir edebi karakter olarak, Gounod'nun ünlü operasından çok daha eskiden beri çeşitli biçimlerde işlenmiştir. İngiliz şair Marlowe'un 1588'de yazdığı oyunu *The Tragicall History of Dr. Faustus*'ta (*Dr. Faustus'un Acıklı Öyküsü*), Faust karakteri bir yandan zevklerin ardında koşar, iktidar hırsıyla yanar; öte yandan evrensel bilgiye ulaşmaya çalışır. *Faust* adını paylaşan Von Klinger'in romanı (1791) ve Lenau'nun epik dramatik şiiri (1836), baş karakterleri Faust'u, yaratılışın gizlerine ulaşmak isteyen bir filozof, bilim adamı, simyacı, yani bir *magus* olarak işlerler. Aynı konu çevresinde dönen en önemli yapıt Goethe'nin *Faust*'udur (1808). Bu kez Faust, "bilgi tutkusuyla yanan ve yaşam zevklerinin peşinde koşan yaşlı bir düşünürdür."[21]

Rönesans'tan başlayarak konunun bu denli çok yorumunun yapılmış olması, Faust'un güçlü bir arketip olarak yarattığı esinlenmeyle, entelektüel ve ahlaki (ya da ahlak dışı) açılımlarıyla, eylemlerini yönlendiren ve doğrulayan bek-

lentileriyle ve kendine has iyimserliğiyle, Aydınlanma Çağı'nın temel anlayışını taşıyan modern Batılı insan paradigmasını oluşturduğunu gösterir.

Sözü edilen tüm bu yapıtlarda Faust, bilgi için tehlikeye atılan ve kendini feda eden bir karakterdir ve bu uğurda ruhunu şeytana satmaktan çekinmez. Faust'un merakı, onun mahvına yol açar. Bu niteliğiyle, bir yandan bilgiyi tanrılardan alıp insanlara veren uygarlaştırıcı Prometheus'u, öte yandan mutlak bilgi için tanrılara yaklaşmaya cüret eden ve bu yüzden acı çeken Daedalus'u anımsatır. Ancak Faust'un bir diğer niteliği de sonsuz tutkulara ve yaşam zevklerine olan düşkünlüğüdür. Öyleyse Faust'u bilgi ve zevk açlığının bir sentezi olarak değerlendirmek mümkündür. Faust karakterinin *Şeytan Çıkmazı*'ndaki yansıması iki yönlüdür: zevklere ulaşmak için kendi ruhunu satan yönünü Johnny Favorite, bilgi için kendini feda eden yönünü de Harry Angel ifade eder.

Allison Bowles, şeytanı yansıtan Mefistofeles ve Louis Cyphre karakterlerini karşılaştırır; "Her ikisi de önceleri iç ürperten figürler olarak sergilenirken, son bölümlerde adalet dağıtıcı işlevini üstlenirler; hak ettikleri için Faust ve Angel'ı ebediyen cehenneme yollarlar. İzleyici Faust'a ürkekliğinden, Angel'a kendi içindeki masumiyetten ötürü sempati duysa da; işledikleri günahların büyüklüğünün farkındadır ve adaletin yerine gelmesi yüreklere huzur verir."[22]

Gençleşmek için şeytanla anlaşmayı göze alan Faust'un Marguerite'e olan tutkusu, genç kadını baştan çıkardıktan sonra silinir. Bu tutkunun aşk değil, cinsellik olduğu düşünülebilir. Margaret (Faust'a gönderme olabilir mi?) ve Evangeline adında iki sevgilisi olan Johnny'nin de kadınlara düşkünlüğü aşikârdır. Jung'a göre; "Faust'un sorunu açık seçik olarak erotiktir ve şeytan, baştan çıkarıcı işleviyle mükemmel olarak çizilmiştir."[23]

Faust, Harry Angel'a nazaran daha bilinçli sayılır çünkü kendi ruhunun parçalanmışlığının bariz bir şekilde başından beri farkındadır. Oysa Harry bu parçalanmışlığı ancak öykünün sonlarına doğru kavrar (parçalanmış aynadaki görüntüler). Öte yandan her iki karakterin benzeştikleri yön, esası oluşturur: Faust, kurtuluş için mücadele eder ve kendini "kötülük"e bırakarak yaşamı fetheder. Jung'a göre, "Goethe'nin Faust'unun derin anlamı şu sorudadır:

Yaşamı yadsımanın *Scylla*'sıyla yaşamı onaylamanın *Charybdis*'i* arasında çıkış yolu var mıdır?"[24] Hamlet'te de görülen bu evrensel sorun karşısında Harry de seçimini yapmak zorunda kalır. Bindiği asansörle karanlıklara yollanan Harry gibi Faust da cehenneme mahkûm olur.

Şeytan Çıkmazı'nda yer alan edebi temalarla ilgili makalesinde Allison Bowles özellikle Joseph Conrad'ın ünlü *Karanlığın Yüreği* adlı romanının üzerinde durur. Coppola'nın *Kıyamet* filminin de esin kaynağı olan bu romanda Marlow adlı karakter, Kurtz adlı bir fildişi kaçakçısını bulmak için Kongo'nun derinliklerine doğru yola çıkar.[25] Klasik edebiyatta da ağırlıklı yer tutan Kahramanın Yolculuğu teması, *Karanlığın Yüreği*'nde, *Şeytan Çıkmazı*'ndakine paralel bir seyir izler. Bowles bu iki anlatı arasındaki benzerlikleri sıralar: "Marlow ve Angel karakterleri yolculuklarına kendilerini kaptırdıkça, olaylar daha korkunç hale gelir; aradıkları kişiye ne denli yaklaşırlarsa, mutlak kötülüğe ve kendi benlikleri hakkındaki gerçeği öğrenmeye de o denli yaklaşırlar. Sonunda amaçlarına ulaşan Marlow ve Angel, kendi kötü yönlerinin bilincine varırlar."[26]

Kahramanın Yolculuğu olgusunun bir "kendini tanıma" sürecini yansıtması, birçok edebi metinde görülen bir durumdur. Bu modelde *Karanlığın Yüreği*'yle, *Şeytan Çıkmazı*'na özgü olan çizgi, insanın kendi yüreğinde, kötülüğü keşfetmesidir.

İki yapıt arasındaki bir başka paralellik de egzotik kültür öğelerinin kullanılmasıdır. Başlangıçta kendinden emin görünen Marlow, Kurtz'un kötülüğüne kendince nedenler bulur. "Balta girmemiş ormanlar Marlow'un öz değerlerini oluşturan İngiliz yaşam biçiminin tam karşıtıdır. Marlow, ormanın insandaki en aşağılık arzuları kışkırttığını ve insanı böylece bir vahşiye dönüştürdüğünü düşünür; öyleyse uygar toplumun etkilerinden uzaklaşınca Kurtz, bir vahşi durumuna gelmiştir. Kurtz hakkında bu yargıya ulaşır ulaşmaz, Marlow'un

---

* Scylla ve Charybdis arasında: Scylla, Messina Boğazı'nda bulunan bir kaya olup, aynı zamanda mitolojide deniz canavarına dönüşen bir Nümfe'dir. Charybdis de Messina Boğazı'nda bulunan bir anafordur ve mitolojide Poseidon'un kızı olan bir canavarın adıdır. "Scylla ve Charybdis arasında" deyimi, birbirine denk, çok riskli iki seçeneği, birinden birine kurban olmadan geçmenin neredeyse imkânsız olduğu ikili tehlikeyi anlatır.

da kısa süre içinde aynı duruma düşebileceğini anlarız."[27]

Conrad, bu aşamayı şu sözlerle anlatır: "Ama Kurtz'un ruhu hastaydı. Vahşi yaşamda yalnız kalınca kendi içine bakmıştı. Aman Tanrım! Çıldırmıştı. Ben de (sanırım günahlarım yüzünden) kendi içime bakmalı, bu sınavı aşmalıydım." [28] Kurtz'un son sözleri olan "Dehşet! Dehşet!" insandaki kötülüğün gerçek derinliğini açıklar. Marlow'un ancak en büyük kötülüğe tanık olduktan sonra, iyiliğin değerinin gerçekten anlaşıldığını söylemesi bizi yine diyalektik bir açılıma ulaştırır.

"*Şeytan Çıkmazı*'nda egzotik öğeler, Satanizm ve Voodoo ayinleriyle karşılanmıştır. Harry, budalaca bir iyimserlik içinde şeytani öğelerin bu dinsel-büyüsel alanlarda sınırlı kalacağını, kendi yaşamına bulaşmayacağını umar. Genç dedektif, mesleğinden alıştığı gibi, kötülüğü hep başka insanlarda görmeye odaklanmış, kendine bakmaktan hep kaçınmıştır."[29] Harry, Johnny'nin yeniden kurgulamaya çabaladığı yaşamında bu lanetli sanatların ne kadar ağırlıklı olduğunu zamanla anlar. New York'tan New Orleans'a kadar, kötülüğün somut izleri yoğunlaştıkça kendisi için de hiçbir umudun kalmadığını, asla yüz yüze gelmek istemediği gerçek kötülükle karşılaşmasının kaçınılmaz olduğunu fark eder.

Harry Angel, yolculuğun sonunda gerçeklere inisiye olmuş, ödül kazanmış, kendini tanımıştır; ama yine de cehennemden kurtulamamıştır. Harry Angel'la birlikte yolculuğu sonuna kadar izlediğimize göre bizim kazandığımız ödül nedir? "Bizler, tıpkı iyilik ve kötülüğün bir arada bulunabileceğini, hatta varoluşlarını birbirlerine borçlu olabileceklerini öğreniriz; insan yüreğinin asla tümüyle iyi ya da tümüyle kötü olamayacağını, hem iyiliği hem de kötülüğü kritik bir denge içinde barındırdığını anlarız."[30] Bu dengeyi sürekli kılmak için, kendi kötülüğümüzle açıkça yüz yüze gelmemiz, asla kendimiz için bağışlayıcı olmamamız ve gerçeğe en acımasız biçimiyle katlanmamız gerekir.

Ancak Parker'ın son yorumu yine de umutsuzdur. *Şeytan Çıkmazı*, insanın farkında bile olmadan, hatta kötülük içeren eylemlere bile kalkışmadan kötü olabileceğini ileri sürer.[31] Filmin bu teolojik savında Hıristiyanlık'ın İlk Günah (*Original Sin*) kavramının ağırlığı hissedilir. Paul Davies'in de vurguladığı gibi, filmin koyu kaderciliği Louis Cyphre'ın sözlerinde gizlidir: "Dünya üzerinde insanların birbirinden nefret etmesine yetecek kadar din var ama birbirlerini sevmelerine yetecek kadar yok."[32]

Notlar:

1. Paul Davies, "Sin and Predestination in American Films of the Late 80s and 90s", English Department, University of Passau, [http://www.wickedness.net/s6.htm].
2. *A.g.m.*
3. Cindy Bartorillo, "Fiction Into Film: Falling Angel", *Reading for Pleasure*, Sayı 5, Ekim 1989, [http://showcase.netins.net/web/chargerhorse/rfp-05.htm].
4. Bernhard Roloff ve Georg Seesslen, *Cinayet Sineması*, Alan Yayıncılık, İstanbul 1997, s. 371.
5. Cindy Bartorillo, *a.g.m.*
6. William Hjorstberg, *Falling Angel,* Fawcett Popular Library, 1982, s. 11.
7. William Hjorstberg, *a.g.e.*, s. 45.
8. Lee Horsley, *The Noir Thriller* adındaki kitapta yer alan "Pasts and Futures" adlı makale, Palgrave, 2001, [http://www.crimeculture.com/Contents/Pasts-Futures.htm].
9. *A.g.m.*
10. Bernhard Roloff ve Georg Seesslen, *a.g.e.*, s. 371.
11. William Hjorstberg, *a.g.e.*, s. 51.
12. William Hjorstberg, *a.g.e.*, s. 212.
13. Bernhard Roloff ve Georg Seesslen, *a.g.e.*, s. 372.
14. Gustavo Costantini, "Leitmotif Revisited", *Film Sound Design and Theory*, [www.filmsound.org].
15. *A.g.m.*
16. Bernhard Roloff ve Georg Seesslen, *a.g.e.*, s. 372.
17. Carl G. Jung, *Métamorphoses de l'Âme et ses Symboles*, Le Livre de Poche Références, 1993, s. 158.
18. Allison Bowles, "Literary Themes in Alan Parker's Angel Heart", [www.cwrl.utexas.edu/ ~williams/fall309k/bowles.htm].
19. *A.g.m.*
20. Cindy Bartorillo, *a.g.m.*
21. Goethe, *Faust*, çev. İsmet Zeki Eyüboğlu, Sosyal Yayınları, İstanbul 2001.
22. Allison Bowles, *a.g.m.*
23. Carl G. Jung, *a.g.e.*, s. 119-120.
24. *A.g.e.*, s. 87.
25. Joseph Conrad, *Karanlığın Yüreği*, çev. Sinan Fişek, Dost Kitabevi, Ankara 1982.

26. Allison Bowles, *a.g.m.*
27. *A.g.m.*
28. Joseph Conrad, *a.g.e.*, s. 103.
29. Allison Bowles, *a.g.m.*
30. *A.g.m.*
31. Paul Davies, *a.g.m.*
32. *A.g.m.*



Julie:
Hatıraları, malı mülkü, dostları, aşkları,
hiç kimseye bağlı olmayı istemiyorum. Bütün bunlar tuzak...
Üç Renk: Mavi

Yunan mitolojisinin en çok etki yaratmış, kültür ve sanata esin vermiş, din ve felsefeye katkıda bulunmuş kişisi Trakyalı ozan Orfeus'tur. Diğer mitos kahramanlarına hiç benzemeyen Orfeus, "savaşlarda harikalar yaratmış, zaferlere adını yazdırmış, ejderhaları dize getirmiş bir kahraman değildir; o, hassas bir ozan, müziğiyle gönülleri etkileyen bir sanatkârdır."[1] Bu nitelikleriyle ölümsüz bir kültür varlığına dönüşen Orfeus, her çağda kendisini yansıtan yeni kimlikler edinir. Gilbert Durand, Orfeus'un çoklu kimliğini şöyle vurgular; "Elinde liri, başında Frigya başlığıyla Orfeus, kimi zaman Dionüsos adını alır, kimi zaman da çektiği acılarla İsa olarak karşımıza çıkar."[2]

Orfeus adından türeyen sözcüklerin (Orfizm*, Orfeonβ) iki anlam boyutu vardır: inisiyasyon ve uyum (müzik).

---

* Orfizm: Orfeus'tan esinlenen gizem dini.

β Orfeon: Telli ve klavyeli bir çalgı ya da koro müziği.

Trakya Kralı'yla Kalyope'nin oğlu olan Orfeus'un yaşamında kronolojik olarak dört ayrı öykü netleşir: Orfeus ve Argonotlar, Orfeus ve Eurüdike, Orfeus ve Bakkhalar, Orfeus'un Mezarı.

Argonotlar öyküsünde Orfeus, yüzücülerin başıdır ve Samothraki (Semadirek) adasındaki *Cabires* gizemlerine inisiye olmuştur. Argonotlar'ı, Sirenler'in elinden, müzikteki ustalığıyla kurtarır. Altın Post'u koruyan ejderhayı, Orfeus'un ezgileri uyutur.

Daha iyi bilinen ikinci serüvende, Orfeus çıldırasıya sevdiği Eurüdike'yle evlenir. Bir yılanın soktuğu Eurüdike ölünce, Orfeus'un sevgili karısını Hades'ten kurtarmaktan başka çaresi kalmaz. Yeraltındaki çeşitli sınavlardan sonra Eurüdike'yi yaşama döndürme hakkına kavuşan Orfeus, Hades'ten çıkana kadar ardında yürüyen karısına dönüp bakmama koşulunu yerine getiremez. Orfeus'un geriye bakışı, yalnızca Eurüdike'nin kaderinin değil, kendi kaderinin de belirleyicisi olur. Eurüdike'yle yaşadığı mutsuz aşk öyküsündeki cehenneme iniş, bir *Nekuia*[*] yani Orfeus'un ölüler dünyasının gizlerini öğrendiği bir inisiyasyondur. Cehenneme iniş öyküsünde lir büyük rol oynar. Kerberos'a boyun eğdiren müzik olur. Tantalus'un, Süsüfos'un ve İksiyon'un çilelerine müzik son verir ve Hades'le Persefone müzikle büyülenir.

Üçüncü öyküde, tesellisi mümkün olmayan bir dul olarak Trakya'ya dönen Orfeus, kadınlara yasak olan ezoterik bir topluluk kurar. İnisiyatör işlevini üstlenerek, Orfizm'in temellerini atar, insanlara çeşitli gizleri öğretir. Eurüdike'nin anısına bağlı kalıp, başka kadınlara değer vermeyen Orfeus, Bakkhalar tarafından öldürülür, Osiris gibi paramparça edilir. Kesik başı ırmağa atılır.

Metafizik olduğu kadar müzikal açılımları da olan *Orfeus'un Mezarı* mitosunda; Orfeus'un kesik başı, Lesbos adasında kıyıya vurur, Trakya'yı kavuran salgın hastalığa çare olsun diye yeniden yurduna götürülür. Orfeus'un liri ve kesik başı bir anıt mezara konur. Kendi kendine çalan lir ve Orfeus'un şarkı söyleyen kesik kafası, ziyaretçileri Orfizm gizemlerine inisiye eder. Orfeus'un Mezarı öyküsünde lir neredeyse başrolü üstlenir. Orfeus'un ruhu öte dünyada cennetlikleri müzikle mutlu ederken, lir gökyüzünde bir takımyıldız haline gelir.

---

[*] Nekuia: (Yun.) Ölüler dünyasına yapılan ziyaret; Katabasis'in bir bölümü.

İnsan varlığının tüm umutları ve tüm çelişkileri Orfeus mitosuna yansımıştır. Doğrudan "başkalaşma" (metamorfoz) ile bağlantılı olan bu mitos, rahatlıkla görülebileceği gibi, Monomitos'un tüm karakteristik çizgilerini içerir. Argonotlar öyküsü bir yolculuktur, ardından büyük sınav, Hades'e iniş gelir, dönüşünde Trakya'da ödülü ezoterik bir topluluk içinde paylaşan Orfeus parçalanarak ölür ve son öyküde dirilir.

Tüm bu öykülerde ilk göze çarpan Orfeus'un inisiyatik karakterindeki yinelenmedir; ister inisiye ister inisiyatör olarak, Orfeus her öyküde inisiyasyon olgusuyla iç içedir.[3] İnisiyasyon olgusuyla iç içe geçmiş biçimde yinelenen başka simgesel öğeler de vardır. *Pastor et agnus* ve *nostos* olarak iki grupta toplanan bu öğeleri, Durand'ın *Les Nostalgies d'Orphée* (*Orfeus'un Nostalji-leri*) adlı makalesinden şöyle özetleyebiliriz:

- Öncelikle inisiyasyon sınavlarının ayrıntıları gelir. Bu sınavlar etkin ve edilgindir: Orfeus *Pastor et Agnus*'tur,* bazen boyun eğdirir, bazen boyun eğer. Argonot olarak, şarkılarıyla Sirenler'in korkunç melodilerini alt eder. Eurüdike'nin ardındayken Kerberos'a ve Hades'in canavarlarına boyun eğdirir, Cehennem tanrılarını büyüler. Trakya'ya dönünce boyun eğmek sırası Orfeus'a gelir; Bakkhalar tarafından öldürülür, acılar içinde bedeni parçalanır.
- Simgesel öğelerin diğer grubunda Orfeus mitosunun en önemli motifi olan *nostos* (dönüş) yer alır. Ya bir Argonot olarak Kolkhis ülkesinden Friksos'un ruhunu "geri getirmek" görevini üstlenir; ya da Eurüdike öyküsünde tanrıların kesin yasağına karşın "geriye dönüp" karısına bakarak felakete yol açar. Yazgı karşısında belleğin yenilgisini simgeleyen bu büyük hata, Orfeus'un Günahı olarak bilinir. Sonra Orfeus acılar içinde yurduna, Trakya'ya "döner" Bakkhalar tarafından öldürülüp ırmağa atılan Orfeus'un kesik başı denize ulaşır, Lesbos adasında kıyıya vurur; yeniden yurduna "geri götürülür" Orfeus'un tüm serüvenleri, bu sürekli ve ısrarcı dönüş teması çevresinde döner: karamsar kahramanın öykülerinde nostalji (*nostos*: dönüş, *algia*: ıstırap) müziğe (*orfeon*) dönüşmektedir.[4]

Orfeus mitosundaki Hades'e iniş ve *sparagmos* (Orfeus'un bedeninin parçalanması) bölümleri, insan bilincinin bilgi ve yaratıcılık aşamalarını yansı-

---

* Pastor et Agnus: (Lat.) Çoban ve Kuzu.

tır. Eurüdike yitip gidince Orfeus, Hades'e inip sevgilisine yeniden kavuşmak için, var olan tüm bilgileri kullanmak zorunda kalır. "*Sparagmos* bölümü, parçalanmanın, yani yabancılaşmanın, yaratıcılığın özü olduğunu anlatır. Orfeus, bedeninin parçalanmasıyla, yeni bir algılayış-kavrayış biçimine ulaşır."[5]

Orfeus figürü, klasik felsefe üzerinde muazzam bir etki yaratmıştır. Pitagoras ve Platon gibi düşünürlerde bu etkinin izleri açıkça görülür. Platon için eğitim, inisiyasyon içindir ve inisiyasyon da kaynağa "dönüş" demektir. "Müzik ve koro, tanrıların, Apollon ve Dionüsos'un insanlara armağanıdır. Şarkı ve dans, eğitimin temelidir. Her çeşit eğitim müzikle düzenlenmelidir."[6] Platon, müziğe *orfik* bir değer verir; çünkü Pitagorasçılar'da olduğu gibi müziğin yasaları olan uyum ve orantı, evrenin de yasalarıdır (fizik ve astronomi). Pitagoras-Platon felsefesinde düşünceleri ve formları düzenleyen ana ilke olan müzik, sayıların ve bilimin yanındadır. Orfeusçu ve Pitagorasçı geçmişiyle Platoncu Ödemonizm*, sayıları ve uyumu, Kozmos'un bilimiyle sanatların en yücesi olan müziği asla birbirinden ayırmaz.

Orfeus'un yolundan bize ulaşan mesaj, tüm mitosları birbirine bağlayan değişmez ortak nokta, yaşamın gizidir. Bu giz evrensel bir karşıtlığı bize anımsatır: Orfeus mitosu, tıpkı *Ordo ab Chao*[β] deyişindeki gibi, parçalanan bedenin yarattığı Kaos'la, müziğin Uyum'unun aslında tek bir kozmogonik olgunun iki yüzü olduğunu gösterir. Anlaşılan, mitosun egemenlik alanından kurtulabilmemiz mümkün değildir.

Sanatlar ve Orfeus

Platon'un felsefî bir bütün içinde kuramsallaştırdığı müzikal estetik, Ortaçağ süresince etkisini sürdürdü. Platon'un görüşleri Floransa'dan yayılan Rönesans'la birlikte Yeni Platonculuk akımıyla yepyeni bir canlılığa kavuştu. Platon'un Küreler Müziği diye adlandırdığı kuramsal yaklaşım, Rönesans boyunca, bir yandan gelişen bilimlere, öte yandan okült sanatlara paralel olarak egemenliğini yeni bir Sanat Dini'nin, Opera'nın doğacağı XVII. yüzyıla ka-

---

* Ödemonizm: Mutluluğu tüm insan davranışlarını belirleyen amaç olarak gören öğreti, Yunanca *ödemonia* (mutluluk) sözcüğünden türemiştir.

β Ordo ab Chao: Latince deyiş; Kaos'tan Uyum'a.

dar sürdürdü.

Bu yeni sanatın ilk gösterileriyle birlikte Orfeus Mitosu, özellikle yitirilen *Eurüdike* sekansıyla yeniden gündeme geldi. 1600'lerin başında Peri ve Caccini birer *Euridice* operası bestelediler. Monteverdi'nin *La Favola d'Orfeo* (*Orfeus'un Öyküsü*) adlı operası 1607 yılında sahnelendi. Landi'nin *La Morte d'Orfeo* (*Orfeus'un Ölümü*) adlı yapıtı 1620'de, Rossi'nin *Orfeo*'su 1647'de bestelendi. 1726'da sıra Telemann'ın *Orfeo*'sundaydı. Opera sanatının doğumunda bulunan Orfeu, bu sanat ne zaman bir yenilenme ihtiyacı duysa, hemen yardıma koştu. "1762'de Gluck, *Orfeo ed Euridice* adlı yapıtıyla operanın yalnızca bir ses cambazlığı olmadığını, özünde bir *dramma per musica* olduğunu kanıtladı."[7] XIX. yüzyılın ilk yarısında opera dünyasında unutulan Orfeus, 1858 yılında Offenbach'ın *Orphée aux Enfers* (Orfeus Cehennem'de) adlı, dönemin Paris sosyetesini hicveden yapıtıyla geri döndü. Liszt de senfonik şiirlerinden birini Orfeus'a adadı (1854).

Orfeus'un adı hiç geçmemesine karşın, orfik mit öğelerinin en çok yer aldığı opera yapıtları kuşkusuz Richard Wagner'in imzasını taşırlar. Tüm yapıtlarında kahramanın ıstıraplarını işleyen Wagner, lirik dramlarını Orfeus çizgisini izleyerek oluşturur. Orfeus mitosunun ana temaları Wagner'in en yüce yapıtı olan *Parsifal*'de (1882) birleşir. "Koral (Orfeon) müziğin yüceltilmesi, inisiyasyon olgusu, *pastor et agnus* olan kahraman ve *nostos* olgusu *Parsifal*'i belirleyen asıl temalardır."[8]

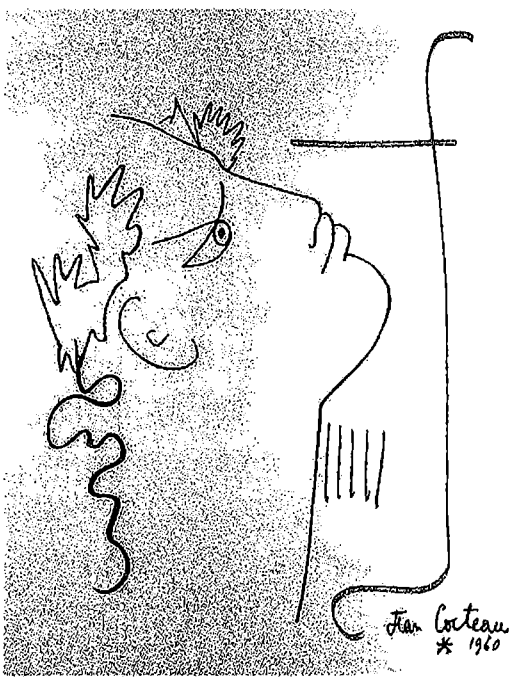
Opera'daki bu gelişmeler sürerken, XIX. yüzyılın sonları ve XX. yüzyılın ilk yarısında edebiyat ve resim sanatı, Orfeus imgesini yoğun biçimde kullandı. Trakyalı ozan, Gustave Moreau'nun en az 15 resminde kendine yer buldu. Stravinsky'nin müziği ve Balanchine'in koreografisi, Orfeus'u 1947'de balede canlandırdı.

Edebiyatta Orfeus, Yunan tragedyalarından sonra, Virgilius'un, Seneca'nın yapıtlarında, Latin şiirinde görülür. Bunların içinde en ünlüsü Ovidius'un *Metamorfozlar* adlı yapıtıdır. Rönesans'la birlikte Angelo Poliziano'nun *Orfeo* (1480) adlı yapıtında yer alır. Shakespeare, *VII. Henry* (1613) adlı oyununda Orfeus'u anmadan geçmez. Orfeus, romantik dönemde Nerval'in *Les Chimères* (1854) adlı şiirinde ortaya çıkar. XX. yüzyılda Rilke'nin *Sonette an Orpheus* adlı yapıtında, Vinicius de Moraes'in *Soneto do Orfeu* şiirinde, Jean Anouilh'un *Eurydice* (1942) adlı oyununda boy gösterir. Vinicius de Moraes'in *Orfeu da*

Conceição (1954) adlı tiyatro yapıtı Marcel Camus'nün *Orfeu Negro* (*Siyah Orfe*) filmine esin kaynağı olur.

Aynı dönemde operada Orfeus adı pek duyulmuyordu; ama onun ıstırapları, nostaljisi, inisiyasyon uğraşları ve en önemlisi lirinin ezgileri asla eksik değildi. Son olarak 1999'da Salman Rushdie, *The Ground Beneath Her Feet* adlı kitabında Vina Aspara adlı Hintli bir şarkıcının kimliğinde modern bir Orfeus yarattı.

Cocteau ve Orphée



Orfeus mitosu sinema için de verimli bir kaynak olmuştur. Orfeus'un yan karakterlerden biri olduğu *Le Fatiche di Ercole* (Herkül'ün İşleri, 1957), *Ercole e la Regina di Lidia* (Herkül ve Lidya Kraliçesi, 1959), *Jason and the Argonauts* (İason ve Argonotlar, 1963) gibi filmler dışında, doğrudan Orfeus mitosunu anlatan birçok film çevrilmiştir. Bunlar arasında Horst Bonnet'nin Offenbach'tan esinlenen *Orpheus in der Unterwelt* (Orfeus Yeraltında, 1974), Jean-Pierre Ponnelle'in Monteverdi'den esinlenen *L'Orfeo* (1978) adlı filmleri sayılabilir. 1985 yılında Jacques Demy, *Parking* adlı filminde öyküyü modernize etmiştir. *Orfeusz es Eurüdike* (1986) Istvan Gaal'in yönettiği bir Macar filmidir. Paul Pissanos 2000 yılında *Orpheus and Eurydice* filmiyle mitosu Yunanistan'a geri taşımıştır. Ne var ki Orfeus'u konu alan filmler arasında en ünlüleri Jean Cocteau'nun 1949 tarihli *Orphée* adlı filmiyle, Marcel Camus'nün 1959 tarihli *Siyah Orfe*'sidir.

Cocteau, XX. yüzyılın en yetenekli sanatçılarından biridir. Roman ve oyunlar yazmış, resim yapmış, film yönetmiş, aktörlük yapmıştır; ama Cocteau'nun asıl tutkusu her zaman şiir olmuştur. Cocteau'nun yapıtları genellikle mitos-

ları konu alır: *Oedipus Rex* (*Kral Oydipus*, 1927) adlı balesi ünlü mitosu yineler; *La Machine Infernale* (*Cehennem Makinası*, 1934) adlı oyun aynı mitosu modernleştirme çabasıdır; *Les Chevaliers de la Table Ronde* (*Yuvarlak Masa Şövalyeleri*, 1937) ve *Orphée* (1926) adlı oyunları da mitolojik özellikler taşır. Cocteau, 1930'da sinemaya *Le Sang d'un Poète* (*Bir Ozanın Kanı*, 1930) adlı sürrealist bir kısa filmle başlar. 1946'da çektiği ilk uzun metrajlı filmi, *La Belle et la Bête* (*Güzel ve Çirkin*, 1946) Cocteau'yu sinema dünyasında üne kavuşturur. Cocteau'nun beyaz perdede doruğa çıktığı film 1950'de çektiği *Orphée* olur. Cocteau'nun gerçek özü olan şiir, farklı sanat dallarında verdiği yapıtların ruhuna işlemiştir. *Orphée*, sinema tarihinin en şiirsel filmi olarak unutulmayanlar arasında yerini alır.

Orphée filminde, iki motosikletli, Cegeste adında bir ozana (Edouard Dermithe) çarparak ölümüne neden olurlar. Cegeste'nin arkadaşı Orfeus adında bir başka ozan (Jean Marais) olaya tanık olur. Prenses diye tanınan gizemli bir kadın (Maria Casares), Cegeste'nin cesedini polise götürmek gerektiğini söyler ve Orfeus'un da yardım etmesini ister. Ancak Prenses, onları polise değil, bir kır evine götürür. Orfeus'un gözleri önünde Prenses, Cegeste'yi canlandırır ve ikisi birlikte aynanın ötesine geçerler. Yalnız kalan Orfeus, Prenses'i düşünmekten kendini alamaz, sürekli olarak otomobilinin radyosunu dinleyerek, Cegeste'nin şiirlerinden rastgele dizeler yakalama derdine düşer. Bu saplantısı yüzünden karısı Eurüdike'yi (Maria Dea) ihmal eder. Sonunda Prenses, Eurüdike'yi öldürür. Bunun üzerine aynadan geçen Orfeus orada Prenses'e aşkını ilan eder.

Cocteau, klasik mitosu olduğu gibi yinelemekten kaçınmıştır; örneğin, "özgün Orfeus mitosunda Prenses'in bir karşılığı yoktur. Orfeus'un uğruna Cehennem'e inmeyi göze aldığı Eurüdike figürü, filmde önemsiz bir karakter durumuna gelmiş, Orfeus'un tutkusu yalnızca Prenses'e yönelmiştir."[9] Cocteau' nun bu seçimi, öyküye yoğun bir şiirsellik katmış, Orfeus mitosunu sürrealizmle işlenmiş bir lirik sayıklamaya dönüştürmüştür. Şiirsel sinema olarak tanımlanabilen *Orphée*, gerçekle düş arasında yaşayan şairin sanat için ölümü göze almasını, ölümü bir esin kaynağı olarak görmesini işleyerek sanatsal yaratıcılığın alegorisini yapar.



Filmde Cocteau'nun ince zekâsıyla uyguladığı ilginç eğretilemeler vardır. Örneğin filmin birçok öğesi, savaş sonrası Fransa'yı anlatmaktadır:

"Cehennem, bombalanmış bir kent görünümündedir; ölüleri yargılayan mahkeme heyeti, Nazi işbirlikçisi Vichy Yönetimi'ni* yargılayan mahkemeyi anımsatır. Radyo parazitleri arasından bir mesaj duymaya çabalayan Orfeus motifiyse, savaş sırasında müttefiklerle haberleşmeye çalışan *Resistance*[β] üyelerini yansıtır."[10]

Cocteau'ya göre filmin en önemli simgesi aynadır: "Yaşlandığımızı aynalarda izleriz. Aynalar bizi ölüme yaklaştırır."[11] Aynanın arkası, ölümle yaşam, gerçekle düş arasındaki sahipsiz topraklardır; o hiçlikte insanlar ne tam ölü, ne tam canlı sayılırlar. Ayna simgesini ısrarla vurgulayan Durand'a göre; "Tüm inisiyasyon süreçlerinin temelinde Orfeusçu-Platoncu *nostos* olgusu vardır ve bu olgunun ana simgesi de 'ayna'dır. Dionüsos ayna sayesinde nesnelerin ikili çokluğunu kavrar."[12] Platon *Faidros* adlı yapıtında ruhun çokluk içindeki tekliğini anlayabilmek için aynanın gerekliliğini belirtir. Nesnelerin sıradan görünümlerinin terse döndürülmesi inisiyasyonun özüdür; çünkü yapılmak istenen, kişiyi özüne, çocuk saflığına, "kökenine döndürerek dönüştürmektir". Öyleyse "aynadan geçiş", aynanın ardında bulunanlara, olguların gerçek ilkelerine ulaşma yöntemidir. Orfeus'un Eurüdike'ye son bakışının otomobilin dikiz aynasından olması, bir kez daha *nostos* olgusunu öne çıkarır.

Aynanın ardı, şairin gerçekliğin içinde yitip gitmiş, ulaşılması mümkün olmayan benliğini simgeler. Aynanın içine giren şair, aslında kendi içine dalar ve inisiyatik yolculuğuna çıkar: bu yolculuk, sanatsal yaratıcılığı simgeleyen bir çeşit içsel sayıklama, bir ıstırap, bir nostalji sürecidir. Aynadan geçen

---

* Vichy: Fransa'da 1940-44 yılları arasında Nazi işgali altında kurulan kukla hükümet. Yönetim merkezi olan Vichy kenti yüzünden bu adla anılır.

β Resistance: Nazi işgaline karşı Fransız direnişinin genel adı.

yol, şairi, hem ölüme hem şiirsel esinlenmeye ulaştırır. Ayna bir durumdan başka bir duruma geçişi simgeler; bu geçiş, gerçeklikle kendi lirik dünyası arasına sıkışmış olan şair için gereklidir. Filmin *avant-garde* tavrının belirgin kanıtı, en başarılı kabul edilen şiir kitabının aslında beyaz sayfalardan ibaret olduğunu gösteren sahnedir.

Eski mitoslar, özellikle Narkissos öyküsü, insanın kendi görüntüsüne olan düşkünlüğünü anlatır. Aynanın gücü, görüntünün büyüsünde gizlidir. Öyleyse büyü, gerçeklikten değil, tıpkı sinemada olduğu gibi, görüntüden, imgeden kaynaklanır. Cocteau, bu filminde gerçekdışının imgesel şiirini yaratır. Cocteau'nun şiirsel görüntüleri müthiş etkileyicidir: "Aynanın ötesine geçişte kullanılan terse akan görüntüler, yıkıntılar arasından cehenneme giden tuhaf biçimde aydınlatılmış yol, hayal-rüzgarla yapılan ağır çekim dövüş ve en sonunda motosikletli meleklerin eşliğinde götürülen Orfeus'un cenazesi, izleyenlerin kolayca unutamayacakları sahnelerdir."[13]

Cocteau'nun yapıtı bir yandan mitoslara, öte yandan doğaüstüne bağlanan bir inisiyasyon anlatısıdır. Film boyunca bir dizi sınava girmek zorunda kalan şair, simgesel olarak birçok kez ölüp yeniden doğduktan sonra gerçek sanatçı kimliğine ulaşır. Şair olabilmenin kesin koşulu, bu inisiyasyon sürecinden geçmektir. Bu anlamda, şairin ölümsüzlüğü filmin ana temalarından biri haline gelir.

Orfeu Negro (Siyah Orfe)

Vinicius de Moraes'in yazdığı *Orfeu da Conceiçao* adlı tiyatro yapıtından uyarlanan *Siyah Orfe* filmi, Orfeus ve Eurüdike öyküsünü modern dünyaya, Rio Karnavalı'na taşır. Marcel Camus'nün yönettiği *Siyah Orfe*, Cocteau'nun yapıtından çok farklı bir anlatıma sahiptir: *Orphée* daha çok sürrealist bir düş, şiirsel bir alegori niteliğini taşırken; *Siyah Orfe*, bedensel coşkularla dolu bir yaşam kutlaması, egzotik bir kültüre tutulan ışıktır. Camus'nün Brezilya kültürüne olağanüstü içten bir bakışı vardır ve izleyiciler ister istemez Batı' nın modern kültür modellerinin dışında da geçerli seçeneklerin bulunduğunu kavrarlar. Orfeus mitosu gibi saf Avrupalı bir mitosun Brezilya'ya taşınmasıyla üretilen bu kültür zenginliği, özgün mitosun çok yönlülüğünü kesin ola-

rak kanıtlar.

1959 yapımı bir Brezilya filmi olan *Siyah Orfe*'de, iskelet maskesi giyen tuhaf bir adam tarafından sürekli izlenen güzel Eurüdike (Marpessa Dawn), kaderinden kaçabilmek için karnaval arifesinde Rio de Janeiro'ya gelir. Kuzeni Serafina'nın (Léa Garcia) yanına yerleşen Eurüdike'yle tramvay kondüktörü Orfeus (Bruno Mello) birbirlerine âşık olurlar. Orfeus'un müzik yeteneği ilahidir; dediklerine göre, gitarıyla güneşin doğmasını sağlayabilir. Orfeus, Eurüdike'yle birlikte olmak için nişanlısı Mira'yı (Lourdes de Oliveira) terk eder. Ne var ki iskelet adamdan kaçan Eurüdike kazayla tramvayın kablolarına takılır, cereyana kapılarak ölür. Eurüdike'yi arayan Orfeus, Kayıp Kişiler Bürosu'na başvurur. İskelet adamın engellemelerine karşın sonunda sevgilisinin cansız bedenini bulur. Bu kez Eurüdike'nin ruhunu çağırmak için bir dinsel ayine katılır, başarısız olur. Sonunda Eurüdike'nin cesediyle gecekondusuna dönen umutsuzluk içindeki Orfeus, kıskanç Mira tarafından öldürülür.

Güçlü bir topluluk ruhu filme egemendir; insanlar sağlıklı ve mutlu görünürler, adeta yoksulluklarının farkında değildirler. Filmin yoksulluğu romantikleştiren, gecekondularda yaşayan insanları basit, alçakgönüllü ve mutlu gösteren bu yönü, gerçek dışı bulunarak eleştirilmiş; "*Siyah Orfe*'nin Brezilya'yı bazı açılardan bir Fransız turistin gözüyle gördüğü"[14] söylenmiştir.

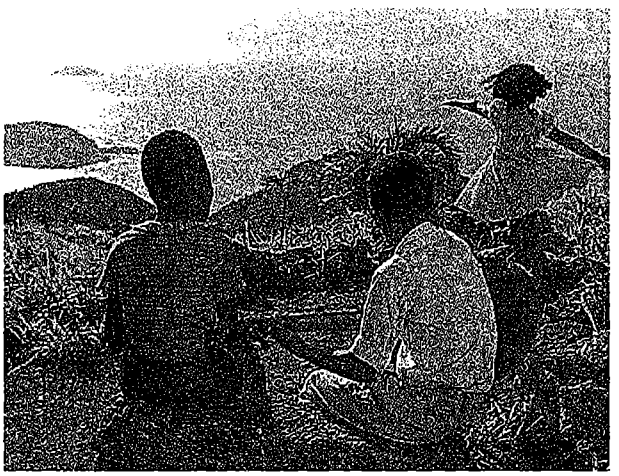
Siyah Orfe'de profesyonel dansçıların yanında yerel halkın da çekime katılımı Orfeus mitosunun evrensel boyutunu güçlendirir. Luis Bonfa ve Antonio Carlos Jobim'in yaptığı müzik de yerel değerlerin evrenselleşmesinde son derece etkili olur.

Özgün Orfeus mitosu gibi, bir Kahramanın Yolculuğu öyküsü olan *Siyah Orfe*'nin en ilginç sahneleri, yeraltına iniş bölümünde sergilenir. Eurüdike'yi arayan Orfeus'un gittiği Kayıp Kişiler Bürosu, Kafka'nın *Dava*'sından esinlenmeler taşır; Orfeus, "Sadece kâğıt dolu 18 kat, kaybolmuş tek bir kişi bile yok burada..." diye söylenir. Sonunda sevgilisinin cansız bedenini morgta bulan Orfeus, Eurüdike'nin ruhunu kurtarmak için bir *Candomble** ayinine katılır. Ayin yapılan kulübenin kapısında bekleyen çoban köpeğinin adı Ker-

---

* Candomble: Brezilya'da yaygın, Voodoo ve Santeria gibi Afrika kökenli bir din. Macumba adı da verilir.

beros'tur. Tören sırasında Orfeus'un şarkı söylemesi istenir, bir süre sonra Orfeus tam arkasından kendisine eşlik eden Eurüdike'nin sesini duyar. Ayini yöneten *Pai de Santo*, Orfeus'a asla arkasına bakmamasını söyler. Yazgısından kaçamayan Orfeus arkasına döner; gördüğü, Eurüdike'nin sesiyle konuşan, Eurüdike'nin ruhunun girdiği bir başka kadındır.



Filmde Orfeus mitosunun dışında da birçok mitolojik figür yer alır. Kahramanların adları Yunan mitoslarından alınmıştır; örneğin Orfeus'un akıl hocalığını yapan yaşlı adamın adı Hermes'tir. Yaşadıkları *favela* (gecekondu) bölgesi, Rio'ya yukarıdan bakan bir tepe, adeta yoksul tanrıların Olümposu'dur. Film boyunca güneş simgeleri sık sık kullanılmış, Orfeus bir güneş-tanrı olarak çizilmiştir. Başlangıçta güneş biçiminde bir uçurtmayı uçuran çocuklar Orfeus'un gitar çalarak güneşi doğdurabileceğine inanırlar. Filmdeki karakterlerin üye oldukları samba okulunun karnaval için hazırlanan giysileri, mitolojik figürlerle ve güneş çizimleriyle süslüdür.

Siyah Orfe'nin özgün mitostaki kadar trajik olan sonunda Orfeus, Eurüdike'nin cansız bedenini taşıyarak mahalleye döner. Kıskanç Mira'nın attığı bir taş tam kafasına isabet edince, tepeden aşağı düşen Orfeus ölür. Küçük Benedetto (Jorge Dos Santos) Orfeus'un gitarını alır ve güneşi doğurtabilmek için çalmaya koyulur, iki arkadaşı da hemen dans etmeye başlar. "Bu, yaşamın Latin Amerika tarzında onaylanmasıdır; bunca acıya karşın dans hep devam eder."[15]

Bleu (Mavi)



Cocteau'nun *Orphée*'sinde şiirle, Camus'nün *Siyah Orfe*'sinde müzikle bütünleşen Orfeus, sanatsal yaratıcılığın simgesidir. Bir bireysel özgürleşme öyküsünü anlatan Kieslovski'nin *Bleu* (*Mavi*) adlı filmi de kurtuluşu müzikal yaratıcılıkta bularak Orfeus mitosunun asıl temasına yaklaşır. Bu bağlamda *Orphée Bleu* (*Mavi Orfeus*) adlı makalesinde Manon Lewis, cesur bir varsayımı ileri sürmekten çekinmez: "Ya Orfeus bir kadınsa? *Mavi* filmi de Orfeus mitosunun renkli bir versiyonuysa? *Mavi*, tuhaf ayna oyunlarıyla eski dostumuz Orfeus'un imgesini eğip bükerek yansıtıyor."[16]

Anlaşılan bir çeşit *reflexio* olarak *Mavi* filminin Orfeus benzeri yorumu olanaklı görünüyor. Latince'de "düşünme" anlamına gelen *reflexio* sözcüğü, aynı zamanda "yansıma" anlamını da içerir. Böylece düşünmenin, daha doğrusu "tefekkür" eyleminin özünde bir yansıma, yani usun kendini incelemesi olduğu anlaşılır. Ancak ilginç olan *reflexio* sözcüğünün kökeninde bir de "geriye dönüş" anlamının olmasıdır ki böylece, hem Orfeus mitosunun *nostos* kavramına hem de Kieslovski'nin kadın kahramanı Julie'nin nostaljisine ulaşırız. Öyleyse bize gereken de mitsel-mantıksal bir yorumla "geriye dönerek" *Mavi* filminin okumasını Mircea Eliade'nin aşağıdaki yaklaşımı çerçevesinde yapabilmektir: "Edebiyatın, resmin ve sinemanın görünürde dindışı olan dillerini ve dünyalarını yanılgılardan temizlemek ve içerdikleri tüm 'kutsallığı', kuşkusuz unutulmuş, üstü örtülmüş ya da biçim değiştirmiş olan bir 'kutsallığı' ortaya çıkarmak gerekiyor."[17]

Mavi filmi, Orfeus mitosunun son bölümünü, Eüridike'nin cehennemde kaldığı, Orfeus'un Bakkhalar tarafından parçalandığı; ama bu felaketlere karşın Orfeus'un yine de *pastor* olarak geri dönerek müzikal yaratıcılığını sürdürdüğü metafizik öyküyü yansıtır. Kieslovski'nin filmi belirgin olarak üç bölüme ayrılır: sırasıyla yıkım, onarım ve yaratıcılık olarak nitelenebilen bu bölümler, erginlenme rituslarının üç aşamasına (ayrılma, inisiyasyon, bütünleşme)

bağlanarak simgesel ölümden yeniden doğuşa geçişi vurgular.

İlk bölüm, koyu mavi bir arabanın tüm hızıyla bir ağaca çarpmasıyla başlar. Julie de Courcey (Juliette Binoche) kazadan canlı çıkar ama ünlü bir kompozitör olan kocası Patrice ve kızları Anna yaşamını yitirir. Julie'nin yolculuğu müthiş bir travmayla başlamış; serüvene çağrı ve eşiğin aşılması bir anda gerçekleşmiş, zavallı kadın kendini Hades'te buluvermiştir. Tam anlamıyla manevi bir yıkım yaşayan Julie hastanede intihara kalkışır ancak ölmeyi becermez. Yaşamı reddeder, kendisini yaşama bağlayan tüm değerleri yitirmiştir.

Hastaneden çıkan Julie, kendini geçmişe bağlayan her şeyi, "geçmişin köstekleri" diye nitelediği anılarını siler atar. Kocasının üzerinde çalıştığı Avrupa Konseri'nin partisyonlarını yok eder. Her şeyi satar. Bir geceliğine kendisini kocasının yardımcısı Olivier'ye sunar; böylece Julie, içinde kalan sevgi kırıntılarını da silmeye çabalar. Son bağlarını tüketen Julie, yollara düşer, bir duvar boyunca yürürken yumruğunu duvara sürter, derisi sıyrılır, elinin üstü yaralanmıştır. Acıyı hisseden Julie'nin gözleri yaşarır, yaralı elini bilinçsizce ağzına götürür. Yaralanan el imgesi, parçalanmayı, yabancılaşmayı, geçmişle olan bağların acılı bir biçimde koptuğunu belirtir. Bu acıyla Julie, geçmişten kopuşunu tamamladığını düşünür. Ancak kafasının içinde sürekli çınlayan müzik, ona geçmişi ve acılarını bıkmadan anımsatacaktır. Bu ilk bölümün, "yıkım" aşamasının sonudur. Özgün öyküye göre çarpıcı bir fark vardır: Orfeus ve Eüridike yer değiştirmişlerdir; bu kez Orfeus ölmüş, cehennemden dönen Eüridike parçalanmıştır. Bu değişikliğe rağmen filmde, mitosun evrensel özü kaybolmaz.

İkinci bölümde Paris'e yerleşen Julie, büyük kentin sağladığı anonimlikten hoşnuttur; yabancılığa, kimliksizliğe sığınmış, kalabalıkta kaybolmuştur. Hastanede yatan annesini son kez ziyaret eder. Annesi, "Bana senin öldüğünü söylediler," diyerek, Julie'nin gerçek durumunu tüm çıplaklığıyla açıklar.

İçindeki tüm umutları yok edebildiğini zanneden Julie, halk havuzunda yüzmeye gider, ıssız havuza dalar. Havuzun mavi sularında Julie'nin yaşadığı, bir vaftiz töreni, yeni bir doğumdur. Arındırıcı sularda bellek çözülür, anılar boğulur, yaralar iyileşir, huzur geri gelir. Bellek silinmelidir ki *nostos* artık mümkün olmasın ve böylece nostalji de silinsin. Müzik, bir kez daha peşindedir. Başını suya daldırır, bedenini fetüs durumuna getirir; sanki sessizlik onu koruyacaktır. Mavi renk özgürlüğü simgeler; öyleyse mavi sular, Julie'yi

geçmişinden kurtaracak, özgürleştirecektir.

Julie'nin yeni evine, kendi yarattığı hapishanesine geçmişten taşıdığı tek bir eşya vardır. Bu, ayaklı bir lambadır. Lambanın başlığında, havada asılı duran gözyaşları gibi parlayan mavi cam toplar vardır. Julie, adeta tüm acılarını bu lambaya boşaltır; lambayı kendi dünyasının *yggdrasill*'i* durumuna getirir. Lamba, Julie'yi geçmiş yaşamına bağlayan bir hatıra, bir çeşit simgesel göbek bağıdır.

Ne kadar uzak kalmaya çalışsa da yaşam Julie'nin peşini bırakmaz, kendini zorla kabul ettirir; yaşamın "hiçliği" sonsuza kadar süremez. Geceyarısı yardım isteyen komşu kadın Lucille, Julie'yi uykusundan kaldırır. Julie'nin önünde yeni bir kapı açılır ve "onarım" bölümü böylece tamamlanır.

Üçüncü bölüm loş bir kabarede başlar. Lucille, teşekkür etmek için Julie'yi çalıştığı yere çağırmıştır. Sığınağından istemeden dışarı çıkan Julie huzursuzdur, hiç ummadığı bir anda kabarenin ses kabinindeki televizyonda kendisini görür. Ekran, sıcak bir ülkede, kocasının kolları arasında deniz kıyısında duran Julie'yi gösterir. Julie garip bir çekime kapılmış gibi, gözlerini ekrandan ayırmadan televizyona doğru gider. Aslında ekran, Patrice'in yardımcısı Olivier'yle yapılan bir röportajı göstermektedir. Olivier yarım kalan Avrupa Konçertosu'nu bitirmeye karar verdiğini söyler. Sonra Patrice'in, Julie'nin, Olivier'nin fotoğrafları görüntülenir. Julie'nin tanımadığı bir genç kadınla Patrice'i birlikte gösteren görüntüler de vardır.

Bir kez daha ayna motifi, bu kez televizyon ekranına dönüşerek geçmişe bakar ve gerçekleri yansıtır; büyülenmiş Julie kendi yaşamı hakkında hiç bilmediği şeyleri televizyon görüntülerinden öğrenir: Patrice'in gizli bir aşk yaşadığını, onun hiç bilmediği ikinci bir yaşamının olduğunu da anlar. Kocasının metresi hamiledir. Konçertonun partisyonları yok olmamıştır, kopyaları Patrice'in sevgilisinde mevcuttur.

Tam cehennemden çıkmak üzereyken Julie, geriye bakmak zorunda kalır; yaşamın kaçınılmaz akışını anlar ve artık eyleme geçmesi gerektiğini düşünür. Bitmemiş konçertonun ısrarcı ezgileri Julie'ye, belleğini yadsıyamayaca-

---

* Yggdrasill: İskandinav mitolojisinde kutsal kozmik ağaç, evrenin ekseni, yaşam ağacı.

ğını, geçmişinden kopamayacağını öğretir. Yaşanan her anda, geleceğin umutları geçmişin anılarına dönüşür. Geçmiş silinemezse, geleceğe umutla bakmak kaçınılmazdır. Kieslovski'nin sözleri açıktır: "Yaşam bir yerlerde sürüyorsa, o zaman umut vardır. Tüm kötümserler gibi ben de umutsuzca umudu ararım. Bir kötümser için bu kaçınılmazdır."[18]

Julie, yaklaşan konser için partisyonları gözden geçirmeye karar verir; "Asla aynısı olmayacak," derken sözlerinde kendi yaşamının gerçekliğiyle yüzleşme ve uzlaşma sağlama kararı hissedilir. Julie, konçertoyu tamamlayacaktır, yaşam böyle istemiştir. Kağıt üzerinde biçimlenen notalar gibi, Julie'nin yaşamı düzene girer. Kamera, partisyonlar üzerinde gezinen Julie'nin parmağına yaklaşırken, müzik giderek canlanır. Bu özgürleştirici müzik, Julie'nin cehennemden alıp getirdiği iksirdir; ve Julie ödülünü herkesle paylaşacaktır.

Kapanış sahnesinde Julie, bağlılığından ve sevgisinden kuşku duymadığı Olivier'nin aşkını kabul eder; Olivier'nin okşamalarına beceriksizce karşılık verirken, koronun sesi yükselir: "Sevgim olmasa, ben bir hiçim."[19] Filmin özü, varlık ve özgürlük sorununu vurgulayan bu sözlerde belirir. Yıkıntılar arasından yeni bir yaşam doğar. Şafakta, Olivier uykudayken, pencerenin önünde tek başına duran Julie, nihayet hiç durmayacakmış gibi ağlamayı başarır. José Ortega y Gasset'nin sözleriyle; "Sevgi sonsuz bir canlanma, yaratma ve sevilenin bilinçli olarak sakınılmasıdır."[20]

Mavi filmi, Kieslovski'nin *Trois Couleurs: Bleu, Blanc, Rouge* (*Üç Renk: Mavi, Beyaz, Kırmızı*) adlı üçlemesinin ilk filmidir. Polonyalı yönetmenin üçlemesi Fransa'nın ulusal renklerinden ve Fransa Cumhuriyeti'nin temel ilkelerinden esinlenmiştir: özgürlük için *Bleu* (*Mavi*, 1993), eşitlik için *Blanc* (*Beyaz*, 1993) ve kardeşlik için *Rouge* (*Kırmızı*, 1993). Bu ilkelerin evrenselliğini vurgulayabilmek amacıyla Kieslovski, üç filmi farklı ülkelerde, değişik oyuncularla çekmiştir. Fransız Devrimi'nin temel sloganı olarak benimsenip kullanılmış olan "özgürlük-eşitlik-kardeşlik" üçlemesi, uygar bir yaşam için vazgeçilmez olan temel ilkeleri ifade eder. Bu üç kavram, hem ayrı ayrı hem de birbirleriyle olan ilişkileri içinde dinamik özellikler gösterir; sürekli olarak sorgulanmaları ve yeniden anlamlandırılmaları gerekir. Üçlemenin en önemli yönü, her ilkenin diğer ikisini bütünlemesidir; içlerinden biri olmayınca, diğer ikisi anlamsız kalır.

Kieslovski, bu üç kavramı hep alışıldığı gibi politika alanında değil, doğru-

dan insan yüreğinde irdeler. Nasıl bu üç temel ilke birbirinden ayrılmayıp bir bütün oluşturursa, Kieslovski'nin üçlemesi de aynı düşünsel bütünlüğe sahiptir. Ancak, bu üç ilkenin birbirinden bağımsız olarak incelenebilmesi gibi, Kieslovski'nin filmleri de ayrı ayrı ele alınabilir. Kieslovski, *Mavi* için şunları söyler: "Kuşkusuz filmde eşitlik de vardır; kardeşlik de bulunabilir... Ama *Mavi* özgürlük hakkındadır, insan özgürlüklerinin yetersizliğini anlatır. Sonuçta ne kadar özgür olabiliriz ki?"[21] Kieslovski'nin tavrı, özgürlük ve varoluş bağıntısını irdeleyen bir filozoftan farklı değildir; özgürlüğün değerini, saltık özgürlüğün mümkün olup olmadığını sorgular. Sonuçta özgürlük yolunun, yaşamın gerçeklerini yadsımaktan geçmediğini, tam tersine bu gerçeklerle benlik arasında kurulacak hassas bir dengede bulunduğu bize gösterir.

Özgürleşmek yolculuk yapmaktır; yol ayrımlarıyla, tuzaklarla, çıkmazlarla dolu yaşam labirentini geçerek bir başkasına dönüşmeyi kabul etmektir; özgürleşmek, parçalanmayı göze almak, kendine yabancılaşmak, kendini aşmak, yeni bir yaşama ulaşmak demektir. Kieslovski'nin filmi de bir karmaşık ilişkiler yumağı, kahramanını yeraltından alıp yüzeye kadar çıkaran gerçek bir labirent olarak değerlendirilebilir. Yine de *Mavi*, özgün Orfeus mitosunun oldukça ilginç bir versiyonunu biçimlendirir. İki anlatı arasındaki fark görecelidir çünkü Orfeus'un trajik yazgısının (parçalanan beden ve müzikal yaratıcılığı sürdüren kopuk baş) karşılığı, Julie'nin Avrupa Konçertosu'yla paralel bir biçimde kendi parçalanan yaşamını yeniden kurmasıdır. Filmin üç bölümden oluşan yapısı da Orfeus mitosunun ana aşamalarına, yani "cehenneme iniş, parçalanma ve doruğa çıkan yaratıcılık" temalarına paraleldir.

Zbigniew Preisner'in müziği filmde tam bir anahtar işlevi üstlenerek, neredeyse dinsel bir karakter edinir. Filmin müzikal eksenini, Orfeus'un lirinin yerini tutan Avrupa Konçertosu oluşturur. Müziğin tüm filme egemen olmasıyla birlikte, Julie'nin farklı bir gizemle örtüldüğünü, kimilerine göre Patrice'in bestelerinin gerçek yaratıcısı olarak, kimilerine göreyse yoğun düzeltmelerle sanatsal yaratıcılığa katılarak Orfeus kimliğine yaklaştığı söylenebilir. Filmin sonuna doğru Julie yaşamını yeniden kurdukça, konçerto giderek netleşir, gelişir, bütünlenir.[22] Tıpkı Orfeus'un şarkı söylemeyi sürdüren kesik başı gibi, Julie'nin kurtuluşu müzikal yaratıcılıkla sağlanır. Cehennemden zarar görmeden geçmesi Orfeus'u büyülü ve üstün bir insan olarak belirtiyorsa da; Orfeus'un asıl ilahlaşması sanatsal yaratıcılığıyla gerçekleşir. Julie de bir tür

cehennem olan hiçlikten sıyrılır ama gerçek kimliğine ulaşması müzik sayesinde olur.

Manon Lewis'in değerlendirmelerine göre; "Orfeus'un hayaleti *Mavi*'nin ufkunda dolaşır. Orfeus'un olduğu kadar Julie'nin de sarsılmaz yoldaşı olan müzik, Julie için bir anlamda farklı bir işlev taşır. Orfeus'un cehenneme inmesini ve orada dolaşmasını sağlayan müzik, Julie'nin oradan çıkmasını sağlar."[23] Her iki öyküde de müziğin ruhlar için etkileyici, evren için büyüleyici, birleştirici, kurtarıcı, özgürleştirici işlevi değişmez. Müziğin Pitagorasçı uyumu, yaratıcılık ve özgürlüğü aynı çizgide buluşturur.

Kieslovski'nin özgürlük ve müzik bağlantısının altını ısrarla çizmesi, Julie' nin trajik anlatısının *orfik* boyutunu belirler. Orfeus figürünün çevresinde gevşek bir biçimde toplanan öğretiler bütünü olarak Orfizm, yüzyıllar boyunca felsefeyi, edebiyatı, sanatları ve dinleri etkilemiştir. Julie'nin yolculuğunda, çileci bir pagan tanrısından, elindekileri herkesle paylaşan İyi Çoban simgesine kadar ulaşan Orfizm'in gelişimini bulmak mümkündür. Aziz Pavlus'tan alınan "Sevgim olmasa, ben bir hiçim" deyişi, bu süreci Hıristiyanlık'ın temel figürüne, İsa'ya bağlar.

İçine kapanan Julie'nin kendini zorladığı yaşam tarzıyla, Orfeusçular'ın uymak zorunda oldukları kurallar arasında benzerlik vardır. "Arınma rituslarıyla ve çok sayıda tabuyla dolu olan çileci Orfizm dinine bağlı olan kişi, toplumsal bütünden kopuk yaşayan marjinal bir birey olmak zorundadır. Orfizm, varlığın parçalanması sayesinde bireyselleşmenin mümkün olduğunu işler; orfik gizemlere inisiye olan kişi, oluşan bilinçle, daha ilerde, daha yüksek bir düzeyde 'bütün'le yeniden birleşecektir. Toplumsal düzenin yadsınması olarak nitelenen bir tutum içinde Orfeus'un müritleri tüm siyasal-dinsel sistemi gözden çıkarıyorlar; dünyadan, dünya yaşamından vazgeçiyorlardı."[24] Bu yadsıma biçimi, Julie'nin seçimine çok benziyordu. Gönüllü olarak toplumdan uzaklaşan, evini ve eşyalarını terk eden Julie, bir havuzun mavi sularına dalarak arınıyor, ona ölümü anımsatan geçmişe ait ne varsa tabu olarak kabul ediyor. Kuşkusuz Orfizm'in kozmolojisiyle, Kieslovski'nin Julie'de biçimlendirdiği inziva hali arasında da bazı yakınlıklar bulmak mümkündür.

"Julie'nin yaşadıkları Orfizm gibi bir akımın doğmasına yol açmaz ama Konçerto'nun yaratılışına katılması farklı bir olağanüstü olaya yol açar. Konçerto, tüm beklentilerin ötesine taşan bir uyumlu kolektif çalışma boyutuna ula-

şır."[25] Olağan bir konçerto niteliklerini aşarak bir komünyona*, bir ritusa, bir *religion*β biçimine dönüşen yapıtın seslendirilmesi de eşsiz bir ihtişamla gerçekleşir; böylece, yalnızca Julie'nin kurtuluşu değil, Avrupa'nın ve Dünya'nın da selametini simgeler.

Tıpkı "Pagan inançlarının Hıristiyanlık'a dönüşümüne katkı yapan Orfeus öyküsü"[26] gibi, sonuçta *Mavi* filmi de bir bireysel özgürlük öyküsünün kolektif yaratıcılığa dönüşümü biçiminde yorumlanabilir. Anlaşılan Orfeus mitosu, ilginç ve kışkırtıcı yorumlar için yeni olasılıklar sunmaya devam edecek ve sürekli olarak insanlık durumunu biçimlendirecek yeni modeller önerecektir.

Notlar:

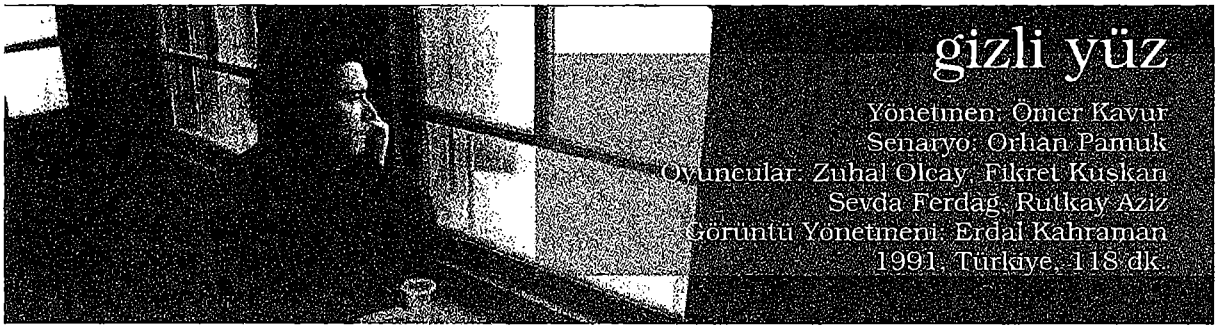
1. Şefik Can, *Klasik Yunan Mitolojisi*, İnkılap Kitapevi, İstanbul, s. 224.
2. Gilbert Durand, "Les Nostalgies d'Orphée", *Religiologiques*, No. 15 (Bahar, 1997) [www.unites.uqam.ca/religiologiques/no15/durand.html].
3. Erhan Altunay, "Orpheus ve Orpheusçuluk", [www.hermetics.org].
4. Gilbert Durand, *a.g.m.*
5. Ihab Hassan, *The Dismemberment of Orpheus: Toward a Postmodern Literature*, New York, Oxford University Press, 1971. Aktaran: Metka Zupancic, "Orphée et Eurydice: Mythes en Mutation", *Religiologiques*, No. 15 (Bahar, 1997) [www.unites.uqam.ca/religiologiques/no15/zupancic.html].
6. Platon, *Yasalar*, *Cilt II*, çev. Saffet Babür, Kabalcı Yayınevi, İstanbul 1994, s. 654
7. James Anderson, *Dictionary of Opera*, Richard Clay Ltd., Londra 1994, s. 422-423
8. Gilbert Durand, *a.g.m.*
9. "Orpheus (Orphée)", *The Science Fiction, Horror and Fantasy Film Review*, [http://www. moria.co.nz/Fantasy/orphee.htm].

---

* Komünyon: İsa'nın etini ve kanını simgeleyen ekmek ve şarapla yapılan toplu kutsama ayini, kökeni Dionüsos'a (şarap) ve Orfeus'a (hamursuz ekmek) kadar gider.

β Religion: (Lat.) Din anlamını taşıyan bu sözcüğün çift etimolojisi vardır; hem *religare* yani birbirine bağlamak hem de *relegere* yani bir araya toplamak anlamlarını içerir.

10. *A.g.m.*
11. Jean Cocteau, "Orpheus", *The Art of Cinema*, Marion Boyars Publishers, New York, 1992.
12. Gilbert Durand, *a.g.m.*
13. "Orpheus (Orphée)", *The Science Fiction, Horror and Fantasy Film Review*, [http://www. moria.co.nz/Fantasy/orphee.htm].
14. Lúcia Nagib, *New Brazilian Cinema*, IB Tauris, New York 2003.
15. "Black Orpheus (Orfeu Negro)", *The Science Fiction, Horror and Fantasy Film Review*, [http://www.moria.co.nz/fantasy/blackorpheus.htm].
16. Manon Lewis, "L'Orphée Bleu de Kieslowski", *Religiologiques*, No. 15, Bahar 1997.
17. Mircea Eliade, *La Nostalgie des Origines*, Gallimard (Folio/Essais), Paris 1971, s. 205.
18. Vincent Ostria, *Krzysztof Kieslowski: Entretien*, Cinéma Parlant, La Sirène/Éditions Indépendantes, Sèvres 1993, s. 89.
19. *Kutsal Kitap* (Yeni Çeviri), "I Korintliler 13:2", s. 1458.
20. Jose Ortega y Gasset, *On Love*, Meridian, New York 1957, s. 20.
21. Danusia Stok (Editör), *Kieslowski on Kieslowski*, Faber and Faber, Londra 1993, s. 224.
22. Manon Lewis, *a.g.m.*
23. Manon Lewis, *a.g.m.*
24. Marcel Detienne, "Orphisme", *Encyclopædia Universalis*, Paris 1995, s 137-138 ve René Martin, *Dictionnaire Culturel de la Mythologie Gréco-Romaine*, Nathan, Paris 1992, s. 181.
25. Manon Lewis, *a.g.m.*
26. René Martin, *Dictionnaire Culturel de la Mythologie Gréco-Romaine*, s. 182.



Fotoğrafçı:
"Şehir şehir dolaşmış, ölü kasabalara,
kayıp vadilere girmiş...

Tasavvuf kaynaklarından beslenen, Halk Edebiyatı geleneğinden yararlanan *Gizli Yüz*, tam anlamıyla bir arayış ve yolculuk filmidir. Bu özelliğiyle Monomitos kavramına, Şamanist düş gezilerine, inisiyasyon yolculuklarına, *seyr-i sülûk*[*] olgusuna, kendini tanıma çabasına, tinsel değişim ve dönüşüm serüvenlerine yakın düşer. *Gizli Yüz*, filmin senaryosunu yazan Orhan Pamuk'la, yönetmen Ömer Kavur'un işbirliğinin ürünüdür. Yerel kültür değerlerinden yola çıkarak evrenselliğe ulaşmayı başaran bu yapıt, insanlığın ortak bilinçdışını yansıtan bir düş evreni gibidir. İzleyicisini rüyalar, zaman ve kader üzerine bütün gücüyle düşünmeye çağıran *Gizli Yüz*'de öykü, yoğun bir simgesellikle anlatılmıştır. Filmde görünen her kişi, karşılaşılan her öğe, dikkatle izlenmesi gereken bir ipucuna dönüşerek katışıksız bir arayışı, gerçek bir yolculuğu yansıtır.

---

[*] Seyr-i sülûk: Tanrı'ya ulaşmak için yapılan tinsel yolculuk. Arapça'da *seyr* yolculuk, *sülûk* da bir tarikata girme anlamındadır. *Seyr-i sülûk*, inisiyasyonun tam karşılığıdır.

Öykü

Fotoğrafçı (Fikret Kuşkan), yorgun, kederli bir sesle öyküsünü anlatmaya başlar: Babasının sözünü dinlememiş, okumak için Şehirler Şehri İstanbul'a gelmiş; geçinmek için pavyon fotoğrafçılığına başlamış. Bir gün, sonradan uşak olduğunu öğrendiği bir adam, onu bir eve götürmüş. Orada güzel ve gizemli bir kadın (Zuhal Olcay) ona bir iş önerisinde bulunmuş: kadın, her gece pavyonlarda çektiği fotoğrafların birer kopyasını ertesi sabah görmek istiyormuş. Fotoğrafçı bu öneriyi biraz da meraktan kabul etmiş ve iki yıl boyunca her sabah çektiği yüzlerce fotoğrafı kadına götürüp göstermiş. Fotoğrafçı, kadını yakından gözlemleyerek belirli bir yüzü, önceden tanıdığı belirli bir adamı aramadığını anlamış. Kadın, fotoğraflardaki yüzleri okuyabiliyormuş; aradığıysa, yüzde okunan belirli bir anlam, harflerden oluşmuş bir hazineymiş. (Öykünün buraya kadar olan bölümünü doğrudan fotoğrafçı anlatır).

Bir sabah kadın kendini etkileyen, değişik bir yüz bulur; fotoğraftaki adamın yüzü bir hikâye anlatıyordur. Heyecanlanan kadın, fotoğrafçıdan adamı bulmasını, adamın hayatta en çok ne istediğini, rüyalarında neler gördüğünü öğrenmesini ister. Fotoğrafçı, çeşitli uğraşlardan sonra fotoğraftaki ilginç yüzlü adamı bulur. Adam (Rutkay Aziz) Eyüp'te küçük bir dükkânda saat tamirciliği yapıyordur. Saatini tamir ettirmek bahanesiyle dükkâna giren fotoğrafçı, saatçiye hayatta en çok ne istediğini sorar ve saatçinin en çok, insanlara saatleri, saatlerin sırrını anlatmak istediğini öğrenir.

Fotoğrafçı, kadına saatçiden söz eder. Kadın aradığını nihayet bulduğundan emindir, hemen saatçiyi görmek ister. İkisi birlikte, kadının kullandığı mavi bir otomobille Eyüp'e gider, saatçi dükkânının olduğu sokağa park ederler. Kadın sinirli, telaşlıdır. Bir süre bekledikten sonra dükkândan çıkan saatçiyi görürler ve arabayla izlemeye başlarlar. Saatçi, peşindeki arabayı fark eder; ardına bakınca kadınla göz göze gelir. Karşıdan gelen kırmızı bir kamyon yüzünden saatçiyi kaybederler. Kadın yıkılmıştır; büyük bir içtenlikle çocukluk anılarını, babasıyla olan ilişkisini fotoğrafçıya anlatır. Fotoğrafçı, ağlayan kadın için su almaya gider ama döndüğünde otomobil yerinde yoktur.



Fotoğrafçı ertesi sabah kadının evine gider. Ancak ev boştur; kadın eşyalarını satmış, evi terk etmiştir. Son eşyaları (bir ütü, bir ayna, bir lamba) bir eskici toplamaktadır. Fotoğrafçı aceleyle saatçi dükkânına koşar. Dükkân kapalıdır; kepenklerin üzerinde kiralık yazısı asılıdır. Fotoğrafçı, kadının ve saatçinin izini yitirmiştir, çaresiz evine döner. Postacı bir telgraf getirir, babası ölmüştür; fotoğrafçı Ölüler Şehri'ndeki baba evine döner.

Fotoğrafçının annesi (Sevda Ferdağ) ve ağabeyi (Arslan Kaçar) üzgündür. Baba toprağa verilir. Fotoğrafçı, ağabeyinden babasının evli bir kadınla gönül macerasının olduğunu öğrenir. İki kardeş babalarından kalan eşyaları paylaşırlar, fotoğrafçı köstekli saati alır. İstanbul'a dönmemeye karar veren fotoğrafçı, aile işlerinde ağabeyine yardım edecektir. Birlikte bir dükkân açmayı düşünürler; fotoğrafçı annesinden aldığı altınlarla, uzak akrabalarından çarşı içindeki bir arsayı satın almak için yola çıkar. Otobüsün mola verdiği bir kahvede fotoğrafçı televizyon ekranında kadını görür. Kadından sonra ekranda saatçi belirir ve saatleri anlatmaya koyulur. Şaşkınlık içinde televizyonu izlemeye dalan fotoğrafçı otobüsünü kaçırır. Görüntüler sona erince kasketli bir adam (Erdal Sümer) videodan kaseti çıkarır ve kahveden çıkar. Adamın peşinden giden fotoğrafçı kaseti satın almak ister. Kasketli adam kasetin kendi malı olmadığını, sahibinin kasabada olduğunu söyler. Fotoğrafçı kasketli adamla birlikte Garipler Şehri'ne gider.

Kasetin sahibi Garipler Şehri'ndeki bir saat tamircisidir. Fotoğrafçı, kasaba saatçisiyle (Savaş Yurttaş) tanışır; oturup konuşurlar. Kasaba saatçisi, kadını önce rüyasında gördüğünü, sonra kadının dükkânına gelip ona, izlemesi için bu kaseti emanet verdiğini anlatır. Kadın tamir edilmek üzere bir de saat bırakmıştır. Bir ay içinde gelip saati ve kaseti geri alacaktır. Fotoğrafçı annesinden aldığı altınların bir bölümüyle kaseti satın alır.

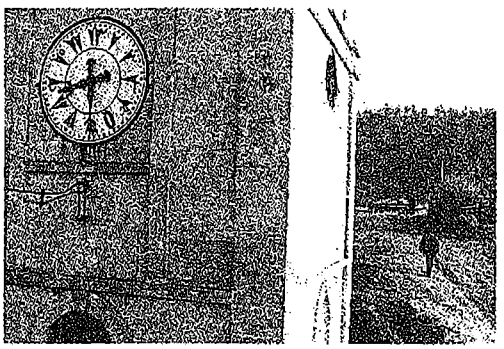


Saatçi dükkânının tam karşısındaki otele yerleşerek, kadının dönüşünü beklemeye başlar. Fotoğrafçı otel odasında beklerken sık sık kaseti izler. Kasetteki görüntülerde kadın, kendi çocukluğunu, babasını, rüyalarını anlatır; saat kulesinin altındaki kente yerleştiğini söyler. Fotoğrafçı, masasını, saatçi dükkânını gören pencerenin önüne yerleştirir, günlerini sürekli olarak pencereden dükkâna bakarak geçirir; gazetelerden yüz resimlerini keser, yüzlerdeki ifadeleri inceler. Fotoğrafçı, kasaba saatçisiyle birlikte dışarı çıkar; kasaba dışında bir depoda başka adamlarla kumar oynar. Aynı depoda bir yandan kasaplar at keserler. Altınlar tükenir. Fotoğrafçının kadını bekleyişi dört ay sürer.

Sonunda kadın, kasaba saatçisinden emanetlerini almak için gelir; ancak saatçi saati tamir edememiş, kaseti de satmıştır. Kasaba saatçisi kaseti, ısrarla isteyen bir gence sattığını, gencin otelde aylardır kaseti izleyerek kadını beklediğini söyler. Kadın meraklanır. Bu sırada pencereden bakan fotoğrafçı, kadını dükkânın önünde görür; birbirlerine bir süre bakarlar, sonra kadın mavi otomobile biner. Kadının şoförü de aceleyle direksiyona geçer, fotoğrafçı otelin önüne indiğinde araba hızla uzaklaşır. Kadının şoförü, yediği şekerlemenin kâğıdını düşürmüştür; şekerleme kâğıdında Kalpler Şehri'nin simgesi olan saat kulesinin resmi vardır. Fotoğrafçı Kalpler Şehri'ne doğru yola çıkar.

Saat kulesi tüm kente hakimdir. Fotoğrafçı, Kalpler Şehri'ne ulaşınca hemen saatçi dükkânını arar. Bulduğu saatçi dükkânı, sokağın uzanışı ve dükkânın konumuyla Eyüp'teki dükkânın aynısıdır. Üstelik kadının mavi otomobili de sokaktadır. Birden kadınla saatçi belirirler. Fotoğrafçı onları izler. Kadınla saatçi birlikte iş yapan, aynı sorumluluğu paylaşan kişiler gibi davranırlar. Fotoğrafçı eziklik içinde onları izlerken önünden kırmızı bir kamyon geçer. Kamyon uzaklaşır ama kadınla fotoğrafçı artık ortada yoktur.

Fotoğrafçı, elinde iri bir saat olan, lacivert ceketli bir adama rastlar ve adamı izlemeye karar verir. Uzun bir yürüyüşten sonra lacivert ceketli adam bir kapıdan içeri girer. Fotoğrafçı onu izler. Burası Kalpler Evi'dir. Birçok kişi ellerinde saatleriyle sıra bekler. Sırası gelen elinde saatini tutarak yüreğini açar, hayatını kameraya anlatır. Fotoğrafçı da sıra gelince, elinde babasının köstekli saati, öyküsünü kameraya anlatmaya başlar. Kadın karanlık bir köşeden fotoğrafçıyı izler. Fotoğrafçı kadını fark eder, öyküsünü yarıda keser; nihayet kadını bulmuştur. Tam kadına yaklaşmak, konuşmak üzereyken, iriyarı bir adam kapıda belirir ve fotoğrafçıyı Kalpler Evi'nden dışarı çıkarır.



Fotoğrafçı saat kulesine çıkar. Mekanizmasıyla oynayarak saati durdurur. Geceyi kulede geçirir; sabah saatin çalışma sesiyle uyanır. Kadın gelmiş saati çalıştırmıştır. Fotoğrafçıyla kadın oturup konuşurlar. Fotoğrafçı her şeyin eskisi gibi olmasını istediğini, kadını sevdiğini söyler. Kadın büyük bir sevgiyle fotoğrafçının aslında arayışı sevdiğini, gerçekten aradığının kendisi olmadığını söyler: "...Değilim ben o aradığın yüz. Ben bütün ömrümü saatlerle, yüzlerle geçireceğim... Sen Şehirler Şehri'ne döneceksin. Birbirimizi hiç mi hiç görmeyeceğiz... İnan bana, aradığın o hayal değilim ben, hiç değilim..."

Fotoğrafçı tek başına kulenin altındaki toprak yolda yürürken bir eskiciyle karşılaşır. Eskicinin yanında küçük kızı vardır. Eskici bir öykü anlatır. Öykü insanların, rüyalarını çalıp torbasına dolduran bir hırsız hakkındadır. Öykünün sonunda eskici torbasını boşaltmaya başlar, çıkardıklarını fotoğrafçıya gösterir: bir ütü, bir ayna, bir lamba.[1]

Yüzlerdeki Anlam

Arayış ve yolculuk, Ömer Kavur'un filmlerinde sık rastlanan temalardır; ancak *Gizli Yüz* kendine özgü mistik arayış öyküsüyle Kavur'un öbür filmlerine benzemez. Şükran Kuyucak Esen bu konuda şöyle yazar: "*Gizli Yüz*'deki arayış, Anadolu'daki derviş felsefesine benziyor. Fotoğrafçı da dervişler gibi

yolu nereye götürürse, oraya gidiyor. Yolunun üstünde uğradığı her yerde, sürüklendiği her yerde arayışını sürdürüyor."[2]

Orhan Pamuk'un *Gizli Yüz* filminin senaryosundan önce yazdığı *Kara Kitap*, içeriği, imge dokusu ve benzeşimlerle, yoğun mistik çağrışımlara yol açmıştı. Berna Moran *Kara Kitap*'ı Doğu anlatı geleneğiyle ilişkilendirir; Pamuk'un, alegorik mesnevilerden yararlanarak kurguyu yolculuk üzerine oturttuğunu söyler.[3] *Gizli Yüz*'ün öyküsü, *Kara Kitap*'ın *Karlı Gecenin Aşk Hikâyeleri* adlı bölümünden alınmıştır.[4] Yıldız Ecevit, *Yeni Hayat*'ın da dokusunda Mistisizm olduğuna, bu romanın da bir yolculuk öyküsü anlattığına dikkat çekiyor.[5] *Yeni Hayat*'ın ana kişisi de *Gizli Yüz*'deki fotoğrafçı gibi bir kadını aramaktadır. Zamanlama olarak *Gizli Yüz*'ün senaryosu, yolculukların ve gizemci arayışların anlatıldığı iki romanın, *Kara Kitap*'la *Yeni Hayat*'ın arasına denk düşer ve doğal olarak bu iki yapıta paralel temalar içerir.

Doğu edebiyat geleneğinde işlenen en ilginç temalardan biri, surete âşık olma (hiç görmeden yalnızca resmine bakarak bir kişiye âşık olma) temasıdır. Metin Erksan'ın *Sevmek Zamanı* filminde de işlenen bu konu *Gizli Yüz*'ün ana temasıdır. Orhan Pamuk bu konuda şunu yazar: "Surete âşık olma, çeşitli varyasyonlarıyla *Binbir Gece Masalları*'nda, *Tutiname*'de, Nizami'nin ünlü *Hüsrev ve Şirin* hikâyesinde işlenir."[6]

Halit Refiğ de bu temanın halk edebiyatındaki kullanımına değinir: "Aynı tema, kara sevda derdiyle birleştirilerek, geleneksel halk edebiyatının aşk öykülerine de yansımış; *Elif ile Mahmut*, *Güllühan ile Melikşah* gibi halk öykülerine, bu öyküleri resmeden taş basmalara işlenmiştir."[7]

Surete âşık olma konusu İslam ve Ortadoğu kültüründe son derece yaygındır. J. Christoph Burgel'in belirttiğine göre; "Şirin'in, Hüsrev'in resmine bakarak âşık olduğu sahne, İran ve Osmanlı kültüründe nakkaşlar tarafından birçok kez resmedilmiştir."[8]

Halk edebiyatında kara sevda öykülerinin konusu olan surete âşık olma, tasavvufta boyut değiştirir. Resmine âşık olunan, yüzünün anlamı çözülmeye çalışılan kişi artık yalnızca sıradan bir sevgili, *canan* olmaktan çıkar; tinsel bir yücelmeyle aşkınlaşır, Tanrı'laşır. Resme âşık olma, böylece mutlak aşka, varlık birliğine, mutasavvıfın Tanrı'ya, *Canan*'a duyduğu aşka dönüşür. Filmdeki kadın, bu yüzden fotoğrafçıya "aradığın ben değilim..." der. Çünkü *Gizli Yüz*'deki yüzleri okuma uğraşı, basit bir aşk arayışı değil; Tanrı'ya ka-

vuşmayı öngören bir aşk anlayışıdır.

Evrenin, Tanrı'nın bir yansıması olduğu düşüncesi, mutasavvıfları bu yansımanın simgelerini aramaya yöneltmiştir. Bir İslam tarikatı olan Hurufilik, evrenin söz ve harflerden oluştuğunu varsayarak, maddi dünyayla tanrısal öz arasında bağıntı kurmaya çabalar. Yahudilik'in Kabala yaklaşımlarına benzeyen ezoterik özellikler sergileyen Hurufilik'e göre Tanrısal öz, maddi dünyaya harfler ve sayılar olarak yansır. Hurufiler, bazı harflerin insan yüzlerinde açıkça göründüğünü ileri sürer. "Yüzlerdeki yazıyı okumak, Tanrı'ya yaklaşmanın bir yöntemidir."[9]

"Hurufilik'e göre Tanrı, kendisini insanın yüzünde 'söz' biçiminde görünür kılmıştır. Sözün öğelerinin sayısal bir değeri vardır: İnsan yüzündeki burun 'elif', burnun iki yanı 'lam', gözler de 'he' harflerini verir; böylece insanın yüzünde simetrik yazılmış iki Allah sözcüğü ortaya çıkar."[10]

Reha Çamuroğlu, *Sabah Rüzgarı* adlı kitabında şunları yazar: "Hurufilik'in uyguladığı sayı ve harf oyunlarının asıl hedefinin, inançsal olduğu gözden kaçırılmamalıdır. Hurufilik'te amaç, tüm o sayı ve harfler arasından insana, insanın konuşmasına, kendini açıklamasına ve bilinçlenmesine ulaşma çabasıdır. İnsan, harfler aracılığıyla oluşturduğu dil sayesinde bir simgesel evren kurar ve böylece Tanrı' yı bulur, var eder."[11]

Filmdeki en belirgin mistik motif, yüzleri okuma, yüzlerdeki yazıları, haritaları çözerek bir anlam yakalama uğraşıdır. Kadın, babasından devraldığı bu çaba uğruna yıllarını harcamış, sonunda aradığı yüzü bularak, kendi inisiyasyonunun başka bir sürecine girmiş, başka kişileri de aydınlatma uğraşına kalkışmıştır. Kadının fotoğrafçıdan kaçışının nedeni, filmin sonunda belli olur: Kadın, fotoğrafçıya öylesine büyük bir sevgi duymuştur ki bu sevginin, misyonuna engel olacağını düşünmüştür: "Bir başkası, bambaşka biri olabilir miydim acaba, diye düşünürdüm. Ben bütün ömrümü saatlerle, yüzlerle geçireceğim."

Olağan, sıradan aşkın peşindeki fotoğrafçı da kendi inisiyasyon süreci içinde yüzlerdeki anlamları arama, okuma çabasına girmiş, öykünün sonunda ulaştığı Kalpler Şehri'nde bedensel aşkın boyutlarını aşmıştır. Film boyunca kadın için beslediği aşk, fotoğrafçı için dönüştürücü, başkalaştırıcı bir yolculuk biçimini almış, kendisini tanımasını, kendisinin bilincine varmasını sağlayan bir "aşkın aşk" haline gelmiştir. Bu bakımdan, kadınla fotoğrafçının saat ku-

lesindeki son konuşmaları, istek değil mana içeren bir aşkı yansıtır. Fotoğrafçı artık "Tanrısal aşk" yoluna düşmüştür.

Filmin en başında izleyicilere kendi öyküsünü anlatmaya başladığında, fotoğrafçı aslında, Kalpler Evi'nde, ellerinde saatleri, yüreklerini açan diğer insanlar gibi kamera karşısındadır. İzlediğimiz film, gerçekte fotoğrafçının kasete aktarılmış video çekimidir, böylece çember kapanmış ve öykü başladığı noktaya dönmüştür.

Zamanın Oğlu

Doğu ve Batı'nın zamanı algılama biçimleri oldukça farklıdır. Mistik zaman kavrayışı Doğu kültürlerine daha yoğun biçimde nüfuz etmiştir. Özellikle tasavvuftaki zaman kavrayışı, Batı'daki gündelik yaşamın doğrusal-tarihsel zamanına hiç benzemez.

Çamuroğlu'na göre; "Tüm mistik yaklaşımlarda zamanın ortak bir özelliği vardır: Zaman döngüseldir. Mutasavvıf, iki farklı zamanın bilincindedir: tarihsel zaman ve kutsal zaman."[12] Kutsal zaman çevrimsel, tersine dönebilir ve telafi edilebilir bir zamandır; rituslar aracılığıyla döngüsel olarak yeniden bütünleşilen bir efsanevi, ebedi, ezeli zamandır. Zamanın kavranışındaki bu tutum, gizemciyle sıradan insanı birbirinden ayırır. Gizemci, zamandan ve mekândan arınmış olan Tanrı'nın bilgisine (*gnosis-marifet*) ancak zamanın kalıplarından kurtularak varacağını düşünür. Bu yüzden öznel zamandan sıyrılarak, kutsal ve nesnel zamana, yaratılışın, başlangıcın zamanına dönmeyi amaçlar.

Tüm gizemci yaklaşımlarda olduğu gibi Hurufilik'te de kişi, *Zamanın Çocuğu*'dur (*İbn-ül Vakit*). "Onu sınırlı belgeler ve metinlerle kalıplamak ve kutsallığın sınırları içinde hapsetmek mümkün değildir. Hurufilik'in kullandığı harf ve sayı teknikleri, kalıplaştırmayı aşma yollarından biri olarak görülebilir."[13] Görülüyor ki tasavvufta, aşk konusunda olduğu gibi, zaman konusunda da amaç aşkınlıktır.

Gizli Yüz, Feridedin-i Attar'ın *Mantıku't-Tayr* adlı yapıtından alınmış sözlerle açılır: "Binlerce sır bilinecek/O gizli yüz gösterince kendini." Bu sözlerle birlikte perdeyi iri bir duvar saati kaplar.

Çok zengin bir simgesel dil kullanılmış olan Attar'ın yapıtında kuşlar, efsanevi bir kuş olan Simurg'u ararlar; aslında aradıkları Simurg, Tanrı'nın zuhurudur. Tamer Ayan, Simurg'u şöyle açıklar: "Tasavvuftaki Varlık Birliği ilkesine göre, Tanrı'nın zuhuru gerçekte kuşların kendilerinden ibarettir. Yalnızca Varlık Birliği'ne ulaşanlar, 'halkın Hakk'ın zuhuru; Hakk'ın halkın bütünü olduğunu' idrak edebilirler."[14]

Daha en başında, jenerik bile başlamadan görüntülenen Attar'ın sözleri ve duvar saati, filmin zengin tasavvuf öğeleriyle dolu olacağını ortaya koyar. Zaten Attar'ın sözünü ettiği gizli yüz, ekranda görünen iri duvar saatinin yüzüymüş, bilinecek olan sırlar zamanın sırlarıymış gibi gelir insana. Bu izlenim bir yanılgı değildir; çünkü Gizli Yüz'ün kendini göstermesi, ancak tarihsel zamanın dışında, döngüsel kutsal zamanda mümkündür.

Ulaşılması gereken kutsal zaman, kuramsal olarak, bireylerden ve mekânlardan bağımsız nesnel bir zamandır. Öyleyse nesnel-kutsal zaman, herkesin öznel zaman yaklaşımının üzerinde, belki de tüm öznel zamanların bir sentezi olarak düşünülmelidir. Bu nedenle Kalpler Evi'nde insanlar ellerinde kendi saatleriyle, yüreklerini açarak kendi öykülerini, rüyalarını, umutlarını anlatırlar; video kasetlere çekilen bu görüntüler elden ele dolaşarak izlenir, böylece bir üst-zaman, bir yüce zaman kavrayışına erişmek, sonunda Simurg'un kendileri olduğunu anlayan kuşlar gibi Varlık Birliği'ne ulaşmak amaçlanır.

Şükran Kuyucak Esen'in bu bağlamdaki açıklamaları ilginçtir: "*Gizli Yüz*'ün zaman kullanımı, zaman ve mekân arasında kurulan bağlantılar kimi zaman çok şaşırtıcıdır. Fotoğrafçı yaşadıklarını daha önce de yaşamış, o mekânda daha öncede bulunmuş, aynı olaylar daha önce de aynı biçimde olmuştu duygusuna kapılır. (...) Şehirler Şehri'ndeki saatçi dükkânının sokağı, Kalpler Şehri'ndeki saatçi dükkânının sokağıyla aynıdır. Aynı afiş asılıdır duvarda, yandaki bakkalın kapısında aynı toplar sallanır filede. Yine bir kız seksek oynar. Yine eskici bağırarak geçer. Yine yol işareti yere düşmüştür. Oysa arada en azından dört aylık fark vardır ve şehirler birbirinden farklıdır. Farklı zaman ve mekânlar, aynı zaman ve mekâna dönüşmüştür. Aynı biçimde İstanbul'daki kadının evinde eskicinin torbasına doldurduğu rüya nesneleri olan ütü, lamba, ayna; filmin sonunda, başka eskicinin torbasından çıkar, yine rüya nesneleri olarak."[15]

Tüm bu öğeler *Gizli Yüz*'deki zamanın döngüsel olduğunu, filmin zaman içinde ileri-geri gidebildiğini, mekânla ilintisini koparark çevrimsel bağlantılar yaptığını gösterir. Örneğin filmin sonunda fotoğrafçının karşılaştığı eskici ve kızı, gerçekte kadın ve babasıdır. Eskicinin anlattığı kısa öykü ve torbasından çıkardıkları bunu doğrular.

Seyr-i Sülûk

Gizli Yüz'ün öyküsü, fotoğrafçının inisiyasyon yolculuğunu anlatır. Ömer Kavur, kahramanını İstanbul'dan, içinde yaşadığı soğuk ve yalnız gerçeklikten koparıp, yüreğinin çorak topraklarında içsel bir geziye çıkarır.

Gizli Yüz, Kutsal Kâse'nin ardına düşen Parsifal'in öyküsünü de andırır. Ancak Attar'ın *Mantıku't-Tayr* adlı yapıtında da sezinlenen bu inisiyasyon modeli, kuşkusuz Kutsal Kâse mitosunu öne çıkaran Hıristiyan anlatısından çok daha eskilere, evrensel kültür değerlerine dayanır. Pamuk ve Kavur, *Gizli Yüz*'de bu arketipik modeli yinelerler.

Başka bir dünyadan, başka bir zamandan gelmişçesine yabancı görünen çıplak ağaçlar, sessiz tanıklar gibi filmin tüm önemli dönemeçlerinde perdeye yansırlar. Simgesel olarak ağaç, bir *Imago Mundi* (Dünya İmgesi) olarak düşünülür. Olumsuz bir simge gibi düşünülmemesi gereken kuru ağaç, kendinde bulundurduğu yeniden yeşerme gücüyle, doğanın sürekli yenilenmesini, yaşam için ölümün gerekli olduğunu, dirilişi, çoğalmayı, hayat ilkesini temsil eder. Filmde ısrarla sergilenen kuru ağaç görüntüleri, T.S. Eliot'ın *The Waste Land* (*Çorak Toprak*) adlı ünlü şiirine göndermedir. 1922 tarihli bu şiirde "çorak toprak" sözleri, tinsel kökenlerinden koparılmış, yaşam ve doğayla bağlantısını giderek yitiren modern uygarlığı ifade eder. Eliot'a göre yalnızlık, terk edilmişlik, ıssızlık, kuraklık aslında kendini tüketen ve kendi yarattığı çoraklığın ortasında perişan yatan insanlığın görüntüleridir.

Arkaik kültürlerin mirası olan Monomitos kalıbı, *Gizli Yüz* için de geçerlidir. Fotoğrafçı, baba evinden ayrılıp İstanbul'a yerleşerek kendi iç çelişkisini daha öykünün başında sergiler. Sorun, babasının egemenliğinden sıyrılarak bireyleşme yoluna giriş sorunudur. Fotoğrafçı, iş önerisi biçiminde gelen serüvene çağrıyı tereddütsüz kabul eder. Bu, genç adamın geçireceği değişimin

ilk aşamasıdır: Kadına hayranlıkla bağlanan fotoğrafçı, bu sürecin son bulmasını istemez; yaşamı, kadınla olan ilişkisi bir dengeye oturmuştur; ve o, bu durumdan hoşnuttur. Ancak aranan yüzün bulunmasıyla eşik geçilir, kadın ortadan yok olur. Aynı zamana denk düşen babanın ölümü, bireyleşme sürecinin gelişmesi için önemli bir fırsattır. Ölüler Kenti'nde ölüm somut bir gerçektir. Babasının cenaze töreninde ölümün kaçınılmazlığını açıkça kavrayan fotoğrafçı için bir sonraki aşama, kadının video görüntüsüyle gelir. Garipler Kenti'nde, kasapların at kesme eylemindeki katı gerçek, fotoğrafçı için zorlu bir sınav olur. Ama başarıyla aşılması gereken asıl sınav otel odasında dört ay boyunca sabırla beklemektir. Birçok ezoterik örgütün, gizemci oluşumun inisiyasyon sınavları, sabrın, en fazla önem verilen erdemlerden olduğunu kanıtlar.

Elden ele dolaşan video kaset; kahvelerde, otobüs terminallerinde izlenen görüntüler, Kalpler Şehri'ndeki Kalpler Evi, bu eve ellerinde saatleriyle girip çıkan çok sayıda insan; tüm bu öğeler, gizlice yayılan bir ezoterik örgütlenmeyi yansıtır. Kadının ve saatçinin başını çektiği örgütlenme, mistik gerçeğe ulaşan yolu arayan, insanlara mistik deneyimler yaşatan bir ezoterik oluşumdur. Böyle bir gizli kapaklı örgütlenmenin varlığı, görünenlerin ardında birtakım saklı gerçeklerin bulunduğunu düşündüren bir komplo kuramı olgusunu akla getirir. Güncel bir konu olan komplo kuramları, "tarihsel olayları, üstü örtülü bazı amaçlara varmak isteyen ve gizli biçimde çalışan karanlık güçlerin, işe karışmalarının sonucu olduğunu ileri süren kuramlardır."[16] Komplo yaklaşımına göre, görünür olanın ardında gizli bir güç vardır ve gerçek iktidar budur. Bu yaklaşımla bağıntılı olarak, ellerinde saatleriyle Kalpler Evi'ne koşturanlar, bir çağrı aldıklarını ve bir misyon üstlendiklerini düşünürler. Fotoğrafçı da "beni bekliyorlar," diyerek, bir kader bağını, Steven Spielberg'ün *Close Encounters of the Third Kind* (*Üçüncü Türden Yakınlaşmalar*, 1977) filmindekine benzer bir yazgının kaçınılmazlığı olgusunu sergiler.

Sonunda fotoğrafçının kendi erkek ruhunun labirentinde sürdürdüğü yolculuk, saat kulesinde doruğa ulaşır. Göğe yükselişi anımsatan kule, fotoğrafçının ulaştığı tinsel düzeyi ifade eder. Kule motifi, ulaşılmaz bir alan olarak, iffeti zarar görmesin diye bir prensesin ya da genç kızın kapatıldığı mekândır; bu niteliğiyle Hıristiyanlık'ta Bakire Meryem'i simgeler. J.C. Cooper'a göre;

"İç yapısıyla dişil bir sığınak olan kule, dış görünümüyle eril-fallik bir simgedir."[17] Çift cinsiyetli özellikler taşıyan kulede fotoğrafçı kadınla karşılaşır; bu karşılaşma bir kavuşma değil, yeni bir ayrılışın başlangıcıdır. Fotoğrafçı gerçek aradığının kadın olmadığını, kendi ruhu olduğunu anlar.

Gizli Yüz'deki kahramanın ulaştığı bilinç düzeyini, tasavvuf yolculuğunun biçimsel özellikleri bakımından değerlendirmek mümkündür. Yıldız Ecevit şöyle yazar: "Kurgusal bakımdan filmdeki yolculuk bir *esfâr** yorumudur. Bu bağlamda, *Gizli Yüz*'de tasavvuf, bir biçimsel kurgu yöntemidir."[18] Tasavvufun yolculuk düzeni, *seyr-i sülûk* ya da *esfâr-ı erbaa* (*dört yolculuk*) olgusu dört basamaktan oluşur: *seyr-i ilallah* (Tanrı'ya yolculuk), *seyr-i fillah* (Tanrı'da yolculuk), *seyr-i maallah* (Tanrı'yla yolculuk), *seyr-i anillah* (Tanrı'dan yolculuk).

Rahmi Serin'in *Halvetilik ve Halvetiler* adlı kitabında bu kavramlar şöyle açıklanır: "İlk yolculukta benliğe ait geçici niteliklerin, yapay aşkların giderilmesiyle Tanrı'nın varlığı ortaya çıkar; Tanrı bilgisine ulaşılır. Böylece elde edilen niteliğe *fena fillah* (Tanrı'nın varlığı içinde yok oluş) adı verilir. İkinci yolculuk, Tanrı'nın niteliklerine kavuşmak, bilgeliğe ermek, Tanrısal erdemlere ulaşmak ve böylece tüm insani niteliklerden arınmak içindir. Bu aşamada kişi maddi olan her şeyle ilgisini keser, Tanrı'da süreklilik (*bakâ*) bulur. Üçüncü aşamada Tanrı'yla ayrılık, ikilik biter; birlik sağlanır (*ayn-ül cem*); kişi yetkinliğine varmıştır. Son aşama, Tanrı'dan tekrar halka dönmeyi ve adayları eğitmeyi, bilgilendirmeyi ifade eder. Bu durum, Hak'ta halkı, halkta Hak'ı görmek diye tanımlanır."[19]

Belirtilen bu tasavvuf aşamaları biçimsel olarak ele alınırsa, kadının son aşamaya ulaşmış olduğu, artık çevresindekileri eğitme çabasında bulunduğu görülür. Oysa fotoğrafçı, filmin sonunda henüz ilk yolculuğu tamamlamıştır ve daha epeyce yolu vardır. Fotoğrafçıyla birlikte biz de kendi benliklerimize uzanan bir yolculuk yaparız. Yönetmenin yarattığı atmosfer, bizi zaman ve mekân dışı bir evrene sürükler: film boyunca görüntülenen çıplak ağaçlar, yolculuk sırasında fotoğrafçının ziyaret ettiği terk edilmiş, unutulmuş kasabalar bizi gerçeklikten kopartıp bir gizem ve yabancılaşma duygusuna sürük-

---

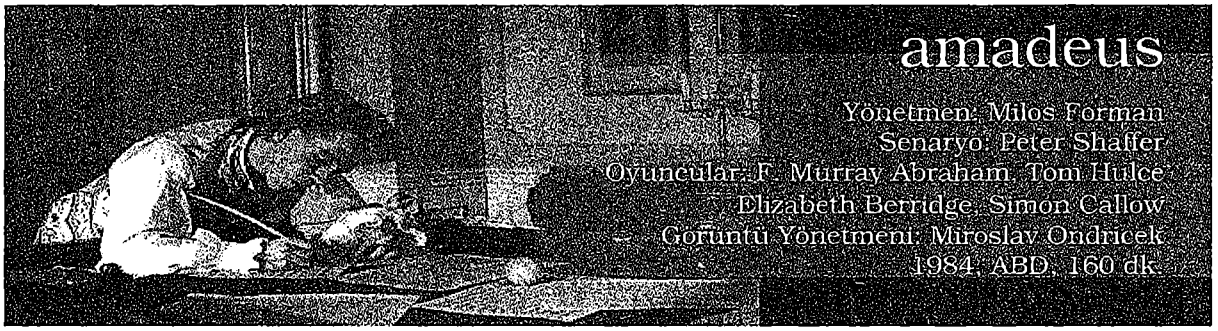
* Esfâr: Seferler, yolculuklar. Tasavvufta Tanrı'yla bütünleşmek için yapılan yolculuklar.

ler. Öykünün başladığı Şehirler Şehri İstanbul bile, olduğundan çok başka, daha soğuk ve daha zavallı görünür. Kavur, kamerasıyla değişik bir dünya yaratır; bir yandan şaşırtıcı ölçüde aşina gelen bu dünya, öte yandan düşe benzer bir farklı gerçeklik, bir zaman dışılık içindedir.

Gizli Yüz kolay teslim olmayan, zor anlaşılır, gizemci öğelerle dolu, kimi zaman fantastik nitelikler sergileyen bir filmdir; ancak senarist ve yönetmen tarafından zaten böyle olması istenmiş, amaçlanmıştır. Hazır yanıtlar sunmayan, izleyicilerin kendi yanıtlarını bulmalarını arzulayan *Gizli Yüz*, izleyiciden hayalgücünü zorlamasını, bilinçdışını kurcalamasını, kendi benliğine yolculuk yapmasını bekler. Fotoğrafçının yolculuğu aslında bizim de yolculuğumuzdur.

Notlar:

1. Orhan Pamuk, *Gizli Yüz* (Senaryo), Can Yayınları, İstanbul 1992.
2. Şükran Kuyucak Esen, *Sinemamızda Bir 'Auteur': Ömer Kavur*, Alfa Yayınları, İstanbul 2002, s. 309.
3. Berna Moran, *Türk Romanına Eleştirel Bir Bakış*, İletişim Yayınları, İstanbul 1994, s. 94.
4. Orhan Pamuk, *Kara Kitap*, İletişim Yayınları, Özel Baskı, İstanbul 2000, s. 202.
5. Yıldız Ecevit, *Orhan Pamuk'u Okumak*, Gerçek Yayınevi, İstanbul 1996, s. 136.
6. Orhan Pamuk, *Öteki Renkler*, İletişim Yayınları, İstanbul 1999, s. 119.
7. Halit Refiğ, *Ulusal Sinema Kavgası*, Hareket Yayınları, İstanbul 1971, s. 118.
8. J. Christoph Burgel, The *Feather of Simurgh: The "Licit Magic" of the Arts in Medieval Islam*, NYU Press, New York 1988.
9. Yıldız Ecevit, *a.g.e.*, s. 178.
10. Thamos, "Hurufilik", [http://www.hermetics.org/Hurufilik.html].
11. Reha Çamuroğlu, *Sabah Rüzgarı*, Metis Yayınları, İstanbul 1992, s. 26.
12. Reha Çamuroğlu, *Dönüyordu*, Metis Yayınları, İstanbul 1993, s. 56.
13. Reha Çamuroğlu, *Sabah Rüzgarı*, *a.g.e.*, s. 32.
14. Tamer Ayan, "Simurg", *Mimar Sinan Dergisi*, No. 129, 2003.
15. Şükran Kuyucak Esen, *a.g.e.*, s. 313.
16. "Le Complot", *Politica Hermetica*, No. 6, 1992, s. 13.
17. J.C. Cooper, *An Illustrated Encyclopedia of Traditional Symbols*, Thames And Hudson, Londra 1993, *Tree* (Ağaç) maddesi, s. 178.
18. Yıldız Ecevit, *a.g.e.*, s. 176.
19. Rahmi Serin, *Halvetilik ve Halvetiler*, Petek Yayınları, İstanbul 1984.



Salieri:
"Tanrı'ya ders vermek dışında insan neye yarar?"

Peter Shaffer'in psikolojik dramı *Amadeus*, 2 Kasım 1979'da Londra'daki National Theatre'daki ilk gösterisinden bir yıl sonra Broadway'a taşındı; New York'ta büyük başarı kazanan eser, kısa süre içinde dünyanın birçok büyük kentinde sahnelendi ve en sonunda 1984'te senaryosunu yine Shaffer'in yazdığı ve yönetmenliğini Milos Forman'ın üstlendiği bir film olarak geniş kitlelere ulaştı. *Amadeus*, en iyi film, en iyi yönetmen, en iyi aktör ödülleri de dahil, tam sekiz Oscar kazandı ve 1980'lerdeki Mozart salgınının başlamasına neden oldu.

Wolfgang Amadeus Mozart, yalnızca müthiş bir deha, müzikte çığır açan bir yenilikçi değil, aynı zamanda aristokratik dünyayı sarsan bir sosyal devrimci, Batı'nın kültür yaşamının ilk yıldızıydı. Müzisyenlerin sadece soyluların hizmetkârları olarak görüldüğü bir devirde Mozart, bir yıldız olmak, kendine özgü benzersizliğiyle tanınmak istemişti. Giderek güçten düşen aristokrasi ve egemenliği zamanla ele geçiren burjuvazi arasında değişen dünyanın ekseninde yer alan Mozart, kişiliği ve yaşamıyla, ölümünün etrafında oluşan dedikodularla çoğu zaman mitolojik bir kişilik, sonsuz yaratıcılık yeteneğine sahip

bir çeşit "güneş tanrı" olarak görüldü.

1791'de henüz yalnızca 35 yaşındayken ölmesi Mozart'ı, erken yaşta hayata veda eden günümüz rock yıldızlarına benzer bir efsane çizgisine taşıdı. Yaratıcılığı denetim altında tutmak isteyen Viyana Sarayı'nın entrikalarına karşı umutsuz bir mücadeleye girişen Mozart, döneminin geleneksel müzik anlayışına olduğu kadar, sosyal davranış kalıplarına ve dogmatik yaşam felsefelerine de başkaldıran, zamanında değeri asla anlaşılamamış bir dahiydi. "Mozart, pop kültürün ilk romantik kurbanıydı."[1] Mitolojik bir kahraman olmaktan asla kurtulamayacak olan Mozart için *Amadeus* filmi, farklı bir görüntüyü, intikam ateşiyle yanan Salieri'nin mahvettiği Tanrısal istidatla taçlanmış bir serkeş karakterini yarattı.

Mozart'ın rakibi *Kapellmeister** Antonio Salieri tarafından zehirlenerek öldürüldüğü söylentisi, Mozart'ın ölümünün hemen ardından yayılmaya başlamıştı. Mozart'ın ölümünden 39 yıl, Salieri'nin ölümünden yalnızca 6 yıl sonra, 1830 yılında ünlü Rus şair Puşkin, *Mozart ve Salieri* adlı bir nazım piyes yazdı. Sanatçılar arasındaki kıskançlık ve rekabet konularını işleyen, sanatçının toplumdaki işlevini sorgulayan bu eserde Puşkin, Mozart'ın ölümünden Salieri'yi sorumlu tutuyordu. Puşkin'in eserinde işlediği trajik mitos, Shaffer'in oyununun ve Forman'ın filminin belkemiğini oluşturdu.

Oysa, Mozart'la Salieri arasında bir rekabet olup olmadığı hakkında bile kesin tarihsel gerçek yoktur. Salieri'nin Mozart'ın ölümünden suçlu olduğu asla kanıtlanamamış, yalnızca bir dedikodu düzeyinde kalmıştır. Belki de "Salieri'nin tek günahı, Mozart'ın, Avusturya Sarayı'nda daha sağlam bir mevki edinmesini engellemek olmuştur."[2] Ancak *Amadeus*, tarihin nesnel aktarımı, Mozart'ın yaşamı hakkında bir belgesel değildir. Shaffer, yapıtını "Mozart'ın yaşamı hakkında bir fantezi" olarak değerlendirir: "Bir oyun yazdım, tarih değil; sadece bir tarih yorumunu vermeye çalıştım."[3] Hayalle gerçeğin çatışmasından doğan dramanın (ya da sinemanın) asıl gücü budur. Çoğu zaman sanat, hayattan daha anlamlı; kurgu, gerçeklikten daha çekici; ve Eliade'nin dediği gibi, "Mitos, tarihten daha üstündür."[4]

---

* Kapellmeister: (Alm.) Orkestra şefi ya da sarayın müzik yönetmeni.

Öykü

Pencereden sarkan Antonio Salieri (F. Murray Abraham) korkunç itirafını tüm kente duyurur: "Bağışla beni, Mozart! Katilini bağışla! İtiraf ediyorum; Seni ben öldürdüm!" *Amadeus*, bu umutsuzluk çığlığına eşlik eden *Don Giovanni* uvertürüyle açılır. Salieri yerde, kanlar içindedir. Birkaç dakika sonra uşakları, intihara kalkışan ihtiyarı, karlı Viyana sokaklarında koşarak, en yakın hastaneye taşırlarken, Mozart'ın 25. Senfonisi duyulur.

Serge Tubiana'nın gözlemi yerindedir: "İlk sahnelerinden filmin, arzu, günah, dolayısıyla itirafın çerçevesinde gelişeceği anlaşılır; bağıran adam içini dökmedikçe, "suçunu" itiraf etmedikçe gerçek anlamda arınamayacak, kurtulamayacaktır."[5] Düşkünler evinde özel bir odaya kaldırılan Salieri, günler sonra kendine gelince, hastanenin genç rahibi Peder Vogler (Richard Frank) tarafından ziyaret edilir. Mozart 1791 yılında ölmüş, üzerinden tam 32 yıl geçmiştir; ama Salieri, doğal olmayan bir dinginlik içinde, ısrarla Mozart'ın ölümüne kendisinin neden olduğunu iddia eder. Boynunda sargılarla, bitkin ve hasta Salieri, günah çıkarmaya razı olur; uzun ve ıstıraplı bir gece boyunca anlattığı öykü *Amadeus* filminin özünü oluşturur.

İtalya'nın küçük bir kentinde, bir tüccarın oğlu olarak dünyaya gelmiş olan Salieri, çocukluğundan başlayarak hep müzisyen olmayı hayal etmiştir. Ancak babası buna izin vermemiş; oğlunun "Avrupa saraylarında talimli maymun gibi çeşitli numaralar yaparak gezmesini" istememiştir. Salieri, henüz 16 yaşındayken aile mesleğine uygun biçimde Tanrı'yla bir pazarlığa kalkışmıştır: Tanrı'dan ünlü bir besteci olmayı dilemiş, karşılık olarak sonsuz bağlılıkla dolu, erdemli bir yaşam sözü vermiştir. Tersine çevrilmiş Faust mitosunu andıran bu pazarlık sonucunda mucize gerçekleşmiş, babası aniden ölünce, Salieri müzik eğitimini dilediği gibi sürdürmüştür. Artık Salieri, sonsuz çalışma, büyük bir alçakgönüllülük ve sarsılmaz bir iffetle Tanrı'ya bağlanmıştır ve bu fedakârlıkların karşılığında, bir besteci olarak mükemmelliğe ve ölümsüzlüğe ulaşmayı hayal etmektedir.

Salieri'nin duaları ve Tanrı'ya adanmışlığı kabul görmüştür; Viyana'ya yerleştikten sonra çilekeş bir keşiş hayatı yaşayarak çalışmış, didinmiş ve sonunda Avusturya İmparatoru II. Joseph'in (Jeffrey Jones) saray kompozitörü olmayı başarmış, "müzik başkenti"nin en saygın müzisyeni olarak tanınmıştır.

Böylece yaşamının amacına ulaşan Salieri sanat yaşamının doruklarına çıkmıştır. Salieri'nin olağan dünyası bu konumun tadını çıkarmak, sanatının ve şöhretinin zevkini sürmekten ibarettir. Mozart Viyana'ya gelene kadar Salieri için her şey yolunda gidecektir.

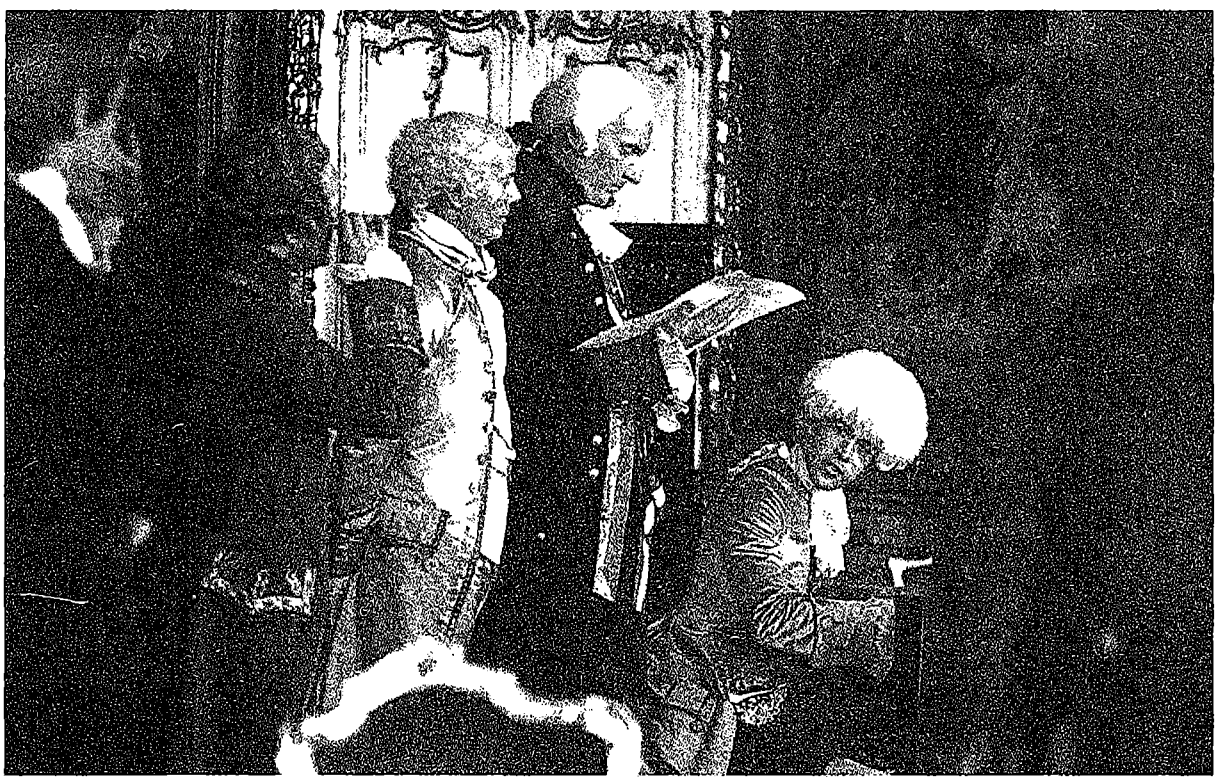
1781'de Wolfgang Amadeus Mozart (Tom Hulce) Salzburg'u terkederek Viyana'ya yerleşmeye karar verir. Henüz altı yaşındayken mucize çocuk olarak ün kazanmış olan Mozart, baskıcı bir kişiliğe sahip olan babası Leopold Mozart (Roy Dotrice) tarafından Avrupa'nın çeşitli saraylarına taşınmış, aristokrasinin eğlencesi olarak müzikal ustalığını sergilemiştir. Mozart, tüm çocukluğunu ve gençliğini saraylarda gösteriler yaparak geçirmiştir. Artık 26 yaşına varmıştır; babasının gölgesinden sıyrılmak, bir sirk akrobatı değil gerçek bir kompozitör olduğunu kanıtlamak ister. Salieri, Mozart'ın son bestelerini seslendireceği bir konser vereceğini duyunca, heyecanla konserin verileceği Salzburg Piskoposu'nun malikânesine koşar. Mozart'ın resitali, Salieri'nin yaşamını değiştirecek bir serüvene çağrıdır.

Konserden önce, konuklar arasında dolaşırken, kimin Mozart olduğunu tahmin etmeye çalışan Salieri, malikânenin bir salonunda gözlerden uzak bir köşede kıkırdayan, yaramaz çocuklar gibi yerlerde yuvarlanan genç bir çiftle karşılaşır. İzlendiklerinden habersiz olan bu çift, açık saçık bir oyun oynamaktadırlar. Salieri yanlarından sessizce uzaklaşırken, büyük salonda müzik başlar. Müziği duyan genç, oyunu bırakır ve telaşla koşarken bağırır: "Benim müziğim!"

Salieri müthiş bir şaşkınlık içine düşmüştür. Mozart, müziğin başlamasıyla birlikte ciddiyetini takınarak yerine geçer ve orkestrayı yönetmeye başlar. Müzik muhteşemdir. Hayranlık içindeki Salieri, Mozart'ın önünde notalar olmadan müziği yönettiğini görünce genç müzisyendeki müthiş dehanın farkına varır. Salieri, Tanrı'nın neden bu "terbiyesiz çocuğu" seçtiğini anlayamaz. Serüvene çağrı gerçekleşmiştir; bu andan itibaren, Salieri'nin kendi pazarlıkçı Tanrı'sıyla ilişkisi giderek bozulacaktır.

Tutkularla yanan genç Mozart, saray adetleri konusunda tecrübesizdir; ama müthiş yeteneğiyle herkesin ilgi odağı olmayı başarır. Mozart'ın saraya ve II. Joseph'e karşı tavırları, Aydınlanma Çağı'nın genel çizgisini yansıtır. Bilim ve bilgiye verilen değerler hızla yükselirken, iktidar sahiplerinin hakları sorgulanmaya başlanmıştır. Büyük Fransız Devrimi'nin öncesinde gücünün gi-

derek azaldığını anlayan aristokrasi, tüm Avrupa'da kitlelerin üzerindeki baskısını gevşetmek zorunda kalır. Yine de toplumda, özellikle sarayda geleneklerin koyduğu katı kurallar ve davranış kalıpları geçerlidir. Mozart bu standartları, göstere göstere ihlal eder ve kimi zaman da bunlara açıkça karşı çıkar. Kaba ve patavatsız Mozart, sarayın yaşam tarzına ve nezaket kurallarına karşı adeta özel bir tiksinti besler, toplumsal normları yadsımaktan çekinmez. Bu tavrı, Mozart'ı saraydan çok halka yaklaştırarak, dönemin toplumsal değişimini onayladığını kanıtlar.



Sosyal anlamda Mozart'ın tam tersi bir konumu koruyan, değişimi değil durağanlığı, yeniliği değil geleneği tercih eden büyük kompozitör Salieri, taşkın ve çocuksu Mozart'a yöneltilen yoğun ilgiyi kıskanır. İzleyen günlerde Salieri, Mozart'la tanışır. Mozart, önce Salieri'nin sönük bir bestesini bir çırpıda parlak bir melodiye dönüştürür; sonra da Salieri'nin en beğendiği öğrencisi Katerina Cavalieri'yi (Christine Ebersole) baştan çıkarır. *Saraydan Kız Kaçırma* adlı operasında başrolü bu kıza verir. Bunlar aslında serüvene çağrının tekrarlanışıdır. En sonunda İmparator, yeğenine müzik dersi vermek için Mozart'ı seçince Salieri, parasal güçlükler içindeki Mozart'ın yükselişini en-

gellemeyi düşünür.

Salieri'nin eşiği aşmasını sağlayacak olan olay, çok geçmeden gerçekleşir. Mozart'ın karısı Constanze (Elizabeth Berridge), kocasının sarayda daha iyi bir mevki ve maaş sahibi olmasını sağlamak için Salieri'nin yardımını ister. Mozart'tan gizli olarak Salieri'yi ziyaret eden Constanze eşinin ne denli yetenekli olduğunu kanıtlamak için, Mozart'ın yazdığı birtakım besteleri Salieri'ye gösterir. Eşik nöbetçisi işlevini üstlenen Constanze, Salieri'nin eşikten geçiş bedeli olarak ikram ettiği pasta ve şekerlemeleri iştahla atıştırırken; Salieri, Mozart'ın yazdıklarını inceler. Bu sahnede Mozart'ın müziğinde cisimleşmiş "Tanrısallık"ın karşısında, Salieri'nin şeytani tutkuları kadar, Constanze'nin saflığı da sergilenir. Salieri notaları okudukça kendini kaptırır, Mozart'ın müziğinin mükemmelliği karşısında deliye döner. Mozart'ın yazdığı müsveddelerin hiçbir düzeltme taşımaması inanılmazdır!

Salieri, Mozart'ın gerçek dehasını tüm haşmetiyle görür. Salieri artık emindir; Mozart, Tanrı tarafından seçilmiştir. Kendi hayalini kurduğu ve uğruna bir ömür boyu çile çektiği dehanın Mozart'a verilmiş olduğunun farkına varan Salieri, Mozart'ın müziği karşısında, öylesine sıradan, öylesine zavallıdır ki!

Tıpkı Habil ve Kabil'in hikayesindeki gibi, Tanrı seçimini yapmıştır.[6] Kızgınlık içinde Salieri, Tanrı'ya isyan eder ve Mozart'ı mahvetmeye and içer. "Benim erdemli davranışlarımı küçümsedin," diye Tanrı'ya seslenir Salieri, "Zalim, adaletsiz, şefkatsiz bir Tanrı'sın! Seni engelleyeceğim, ant içerim! Yaratığına zarar vereceğim! Senin ete kemiğe bürünmüş müziğini mahvedeceğim!" Salieri, eşiği aşmış ve cehennem yolculuğuna başlamıştır.

Salieri, arkasından dolaplar çevirerek, Mozart'ın sarayın beğenisini kazanma çabalarını boşa çıkarır; öte yandan Mozart'a olabildiğince dost görünmeye de özen gösterir. Mozart'ın evine bir hizmetçiyi casus olarak sokar ve evde olan biten her şeyi böylece öğrenir.

Figaro'nun Düğünü sahnelendiğinde, saraydaki etkinliğini kullanarak, Mozart'ın yapıtını kötülemek için elinden geleni yapar. Salieri'nin görüşüne göre Mozart'ın tek olumlu yanı, müthiş müzik dehasıdır; diğer özellikleri berbattır. Mozart çok fazla içki içer; bütün gün eğlenir, geceleri bitkin düşene kadar beste yapar. Dayanılmaz bir baskı altındadır, çünkü parasal durumu çok bozuktur; muazzam borçları vardır ama yine de çok para harcamaktan kaçınmaz. Mozart, karısına ve çocuğuna da iyi davranmaz; kaba ve bencildir. Kaçınılmaz

olarak Mozart giderek yoksullaşır, yoksullaştıkça sağlığı bozulur.

Mozart'ın, yaşam tarzını onaylamayan babasıyla arasında bir kırgınlık yaşanmıştır; baba Mozart, oğluyla barışma fırsatı bulamadan ölür. Bu olay, babasına düşkün olan Wolfgang'ı çok sarsar. Kendini suçlu hisseden Mozart, *Don Giovanni* operasında izleyici önünde günah çıkarmaya kalkışır ve babasını simgeleyen ürkütücü bir figür olan *Commendatore*'yi korkunç bir heykel-hayalet kılığında sahneye sürer. "Yapıtı izleyen Salieri, Mozart'ın ruhuna işlemiş olan suçluluğun farkına varır; sonunda Mozart'ın kişiliğinde gerçek bir zayıflık saptamıştır."[7]

Salieri, Mozart'ın bu duygusal açığını koz olarak kullanacak, onu fiziksel ve zihinsel olarak iyice hırpalayacaktır.

Mozart'ın kariyeri her geçen gün daha kötüye gider. Saray ona sırtını dönmüştür. Yaşamı giderek daha umutsuz hale gelir; Mozart hastalığın ve ayyaşlığın batağına daha çok gömülür. Mozart'ın durumu, Constanze'nin çocuğunu alarak evi terk etmesiyle daha da kötüleşir. Saraydan umudunu kesen Mozart, Emanuel Schikaneder'in (Simon Callow) halk tiyatrosunda, halk için eğlendirici yapıtlar bestelemeye girişir.

Salieri strateji değiştirir; ölümsüzlük düşkünlüğü Salieri'yi, yeni ve daha hastalıklı bir kötülüğe sürükler. Mozart'ı herkesin içinde över, aralarının çok iyi olduğu izlenimini etrafa yaymaya çalışır. Mozart'a sahte bir yakınlık gösteren Salieri, bir süre daha ona tahammül edecek, onu koruyormuş gibi görünecektir. Salieri'nin gerçek amacı Mozart'a bir *Requiem* besteletmek ve sonra da Mozart'ın bu son yapıtına sahip çıkmaktır. Hiç kimse bu yapıtın bestelendiğini bilmeyecektir. Salieri, Mozart'ın ömrünün son anlarında bestelediği *Requiem*'i çalacak, kendi yapıtıymış gibi Viyana'ya sunacak, böylece sonsuz şöhrete, ölümsüzlüğe ulaşacaktır. Salieri, kendi ruhunun karanlık mağarasına girmiştir.

Planını uygulamaya koyan Salieri, siyahlara bürünüp yüzüne maske takarak (böylece *Don Giovanni*'deki hayalete iyice benzemiştir) Mozart'ın kapısını çalar; yüklü paralar karşılığında bir *Requiem* bestelemesini ister. Korku içindeki Mozart siparişi kabul eder. Çılgınlığın eşiğinde, hasta ve umutsuz Mozart, kapısına gelen bu korkunç kişinin bir hayalet, babasının hayaleti ya da bizzat ölüm olduğunu düşünür.

Mozart, son bir gayretle Schikaneder'in tiyatrosunda *Sihirli Flüt*'ü sahneler.

Operayı izleyen Salieri'nin tüm hıncına karşın, Mozart'a beslediği hayranlık gözlerinden okunur. Ancak tam anlamıyla tükenmiş Mozart, temsilin ortasında yere yıkılır. Salieri, baygın Mozart'ı evine götürür. Besteci *Requiem*'i notaya dökemeyecek kadar halsizdir ve Salieri'nin yardımını ister. Ateşten gömleği giyen Salieri, hasta yatağındaki Mozart'ın Tanrısal esinlenmeyle beste



yapışına hayranlıkla tanık olur. Mozart, birkaç ölçüyü Salieri'ye dikte ettirdikten sonra, bitkin biçimde yastığına yığılır. Can çekişen Mozart'la, tinsel bakımdan gözü dönmüş Salieri arasındaki bütün gece süren beraberlik, Mozart'a armağan edilen Tanrısal aşkınlıktan bir parça kendisi için ele geçirmeye çabalayan Salieri'nin sanatsal şehvetini ortaya koyar.

Ertesi sabah Constanze geri döner; Mozart'ın durumunu görünce çok endişelenir ve Salieri'nin gitmesini ister. Fakat artık çok geçtir, o sırada Mozart son nefesini verir. Mozart'ın cesedi bir yoksullar mezarlığına götürülür, torba içinde bir çukura atılır ve üzerine kireç dökülür. Bu sahnede mezara toprak atılırken, *Requiem*'in *Lacrimosa* bölümü duyulur.

Salieri, Tanrı'nın çizdiği yazgıya beyhude isyan etmiş ama umduğunu elde

edememiştir; Mozart'ın Tanrısal yeteneğini çalmayı ve *Requiem*'i sahiplenmeyi başaramamıştır.

Salieri, rahibe anlattıklarını bitirdiğinde hayatının son 30 yılında çektiği cehennem azabının sonu gelmiştir. Son sahnede Salieri, Tanrı'nın, müziğini sıradanlaştırmaktansa, Mozart'ı yok etmeyi tercih ettiğini söyler ve Mozart'ı öldürüp kendisini hayatta tuttuğu için bir kez daha Tanrı'ya isyan eder. Kendini "Düşkünlerin Azizi" ilan eder ve dünyadaki tüm sıradanlıkları kutsadığını söyler. Nihayet vicdan azabından kurtulmayı başaran Salieri, tekerlekli sandalyesinde hastane koridorunda ilerlerken acılı ve şaşkın hastaları kutsamayı sürdürür. Sahne kararırken uzaklardan Mozart'ın kahkahası duyulur.

Amadeus filmi, Salieri'nin yolculuğunu anlatır. Üstelik Salieri tam anlamıyla bir anti-kahraman olduğu için yolculuğun sonunda getireceği bir iksir, başkalarıyla paylaşacağı bir ödül de yoktur. Salieri'nin yolculuğu Mozart'ın ölümüyle sonra ermez, yaşamının son otuz yılını cehennemde geçirmeye mahkûm olur. Salieri'nin gerçek kurtuluşa, ruh huzuruna kavuşması için günah çıkartma gücünü kendinde bulması, her şeyi itiraf etmesi gerekecektir. Umarsız Salieri, kurtuluşunu ancak pişmanlığı doyasıya yaşadığı bir çılgınlıkta bulur.

Psikanaliz

Amadeus, Mozart'ı bizlere Salieri'nin önyargılı bakışıyla anlatır ve bu sayede iki rakip arasındaki ilişkiyi dramatize eder; Mozart'ın tanıdık trajedisine Salieri'nin psikolojik trajedisini de ekler. Kendimizi yavaşça Salieri'nin anlatısına, onun bilincinin delidolu akışına kaptırırız. Kafası karışmış Salieri, geçmişe dönerek durumunun ayrıntılarını aktarırken, kendi şeytanlarını kovma fırsatını da ele geçirir.

Yakıcı tutkuları, Salieri'nin iç çatışmasını ele verir. Salieri, Mozart'ın dehasının karşısında kendi yetersizliğini, sıradanlığını tam anlamıyla kavramış, bir yandan Mozart'a hayranlık duyarken, öte yandan kapıldığı kıskançlıkla kör olmuştur. Salieri'nin çocukluktan beri içinde büyüttüğü ölümsüz şöhret tutkusu, gerçek ölümsüzlüğü hak eden Mozart karşısında bir hayranlık-nefret çatışmasına dönüşür.

Mozart, sonsuz yaratıcılığa sahip harika çocuk arketipinin ideal temsilcisi-

dir; kendi anlayışının ötesindeki güçler tarafından ele geçirilmiş gibi, en seçkin yapıtları hiçbir çaba sarfetmeden yaratır. Yaratıcılığı doğaüstü bir esinlenmeye bağlayan Orfeus mitosundan kaynaklanan bir görüşe göre, doğuştan mucizevi yeteneklere sahip gerçek sanatçı, içine giren esin perisinin ya da doğrudan Tanrı'nın yaratıcılığını kullanır. Salieri'nin Mozart'a bakışı bundan farklı değildir.

Shaffer ve Forman, sıradan bir iyi-kötü çatışması yerine, tarihsel koşullarla biçimlenmiş bir diyalektiği geliştirirler: muhafazakâr ataletin karşısına, değişimin gereklerine uygun atılımı koyarlar. Ama asıl çatışma psikolojik boyutta yoğunlaşır; Salieri'yle Mozart arasındaki karşıtlık, Freudçu kalıplara da uygundur.

Salieri, çok bariz bir biçimde oral saplantılarla tasvir edilir. Salieri'nin pasta ve şekerleme tutkusu, bir yandan yoksul cinsel yaşamını, öte yandan şöhret için doymayan açlığını vurgular. Yedi ölümcül günahtan biri olan oburluk, Salieri'de çocuksu bir açgözlülüğe dönüşmüştür. Oral takıntısı Salieri'nin psikolojik profilini açığa çıkarır. Tüccar babasıyla özdeşleşmiş, kapitalizmin özündeki saldırganlığı benimseyerek, kendini haset ve tutku dolu bir yaşama mahkum etmiş ama bunun karşılığında melankolik bir suçluluk duygusuna teslim olmuştur. Salieri'nin dinsel eğilimi ve Tanrı sevgisi dengeyi korumasına yardımcı olmuştur. Ancak Mozart'ın ortaya çıkışıyla bu denge bozulmuş, yıkıcı güdüleri ve saldırganlığı su üstüne çıkmıştır.

Shaffer, kahramanlarını özenli bir karşıtlık içine yerleştirmiştir. Salieri'nin oral saplantılarının karşısına, Mozart anal saplantılarla çıkar. Gerçekten Mozart'ın skatolojik* tavırları olmasa belki de *Amadeus*'u tam anlamak mümkün olmayacaktır. Mozart'ın filmdeki açık saçık konuşmaları, özellikle asla vazgeçmediği dışkı ilintili esprileri, saldırgan libidosunu kanıtlar. Çılgınlara özgü enerjisiyle Mozart, sürekli olarak ya çalışır ya da eğlenir; hiç durmaz, asla dinlenmez. Onu asıl mahveden bu aşırılıklarıdır. Manik eğilimleri yüzünden olanaksız projelere girişir; beş saatlik operalar bestelemeye kalkışır. Tümüyle kendisine dönüktür; tuhaf davranışlarıyla çevresinde yarattığı tepkileri görmez; başkalarının onu nasıl gördüğüne önem vermez. Mozart, bir türlü yoluna koyamadığı sosyal davranışları yüzünden sayısız düşman edinir. Forman,

* Skatolojik: Dışkıyla ilgili.

olgunluktan uzak Mozart'ın uyumsuzluğunu çocuksu, kışkırtıcı ve huzursuz edici kahkasıyla vurgular. İzleyici, at gibi kişneyen bu tuhaf genç adamla özdeşleşmekte zorlanır. Tam tersine, ortalamaya yakın düşen ve sıradan kişiler adına konuşan Salieri'yle özdeşleşmek daha kolaydır. İzleyiciler tıpkı Salieri gibi, bir yandan Mozart'ın müziğinin ihtişamını takdir ederler, öte yandan böyle müthiş bir yeteneğe sahip olamamanın burukluğunu hissederler. *Amadeus*'un başarısı, birçok kişinin Salieri'nin duygularını kolayca anlamasından kaynaklanır.

Kendi Tanrı'sıyla yaptığı pazarlığın sonucunda Salieri, tüm yaşamı boyunca arzularını ve içgüdülerini bastırmıştır. Oysa Mozart, dilediği gibi davranan, sosyal kuralları hiçe sayan, görünürde özgür bir kişi olarak Salieri'nin olmak istediği, gizlice özlediği ama asla olamadığı kişiliktir. Ölümsüz şöhret uğruna kısıtlı bir yaşama kendini mahkûm eden Salieri'nin gözden çıkardığı her şey (cinsellik, özgürlük, değişim, yenilik, kaos, gülmece, oyun) Mozart'ta yoğunlaşmıştır. Kurowska bunu şöyle değerlendirir; "Mozart, Salieri'nin alt-benliği olarak ele alınabilir. Alt-benlikle yaşanan çatışmalar, çeşitli düzeylerde Salieri ile Mozart'ın arasında sergilenir: Salieri kendisini ve çevresini sürekli denetlemek isteyen saplantılı bir tutum içinde sergilenirken, Mozart kendisini istek ve arzularına kaptırmış bir kişi olarak gösterilir."[8]

Her iki kahramanın oral-anal saplantıları, sorunlu baba-oğul ilişkilerinden kaynaklanmıştır. Hem Mozart hem de Salieri, kendi babalarıyla aşikâr bir Oydipus krizi içindedirler. Freud'un şu sözlerini hatırlamak gerekir: "Her bireyin Tanrı anlayışı, kendi babasının bir benzeri olarak biçimlenir."[9] Babasının denetiminden bir mucize sonucu kurtulduğuna sevinen Salieri, miras aldığı pazarlık Tanrı'sı anlayışı yüzünden, babasının etkisini sürekli üzerinde hisseder. Bu nedenle Salieri asla tam bir birey durumuna gelemez; sanki özel yaşamı hiç yoktur ve kendini mahrum bıraktığı zevkler mutlaka başarıyla dengelenmelidir. İşler yolundayken haçın önünde şükranla eğilir. Besteleri Mozart'ın müziği karşısında yetersiz kalıp da hayal kırıklığına uğradığı zaman, aynı haçı ateşe atar. Tanrı Baba'sını yadsımaktan çekinmez. Salieri'nin savaşı, onun desteğini, adeta babalık etmesini isteyen ama asla bir oğul gibi saygı beslemeyen Mozart'a karşı olduğu kadar, onu düşkırıklığına sürükleyen Tanrı'ya da karşıdır. Mozart'ın ölümüyle psikolojik savaşın heyecanı sona erince, Salieri için uzun süreli depresyon dönemi başlar. Salieri, en sonunda itiraf eder,

günah çıkarır ama asla tövbe etmez.

Güçlü ve baskın bir kişilik sahibi olan baba Leopold Mozart'la oğlu Wolfgang arasındaki ilişki daha karmaşık, daha zorludur. Baba Mozart, uzun yıllar boyunca oğlunun psikolojik varlığı üzerinde kesin bir kontrol sağlamıştır.

"Tüm çocukluğu ve gençliği boyunca Wolfgang, duygusal bakımdan babasının egemenliğinde kalmıştır. Kuşkusuz bu bağlılık karşılıklıdır. Wolfgang'ın gelişen kişiliği en sonunda bağımsızlığını ve eşit bir statüyü talep etmiştir. Büyüyen Mozart babasının zorlu baskısından kurtulmaya çalışmış, şiddetli bir tartışmadan sonra Leopold'ü Salzburg'ta terk ederek Constanze'yle babasının izni olmadan evlenmiştir. Ne var ki bu kopuş, Mozart'ın, babası karşısında sürekli suçluluk duymasına neden olur."[10]

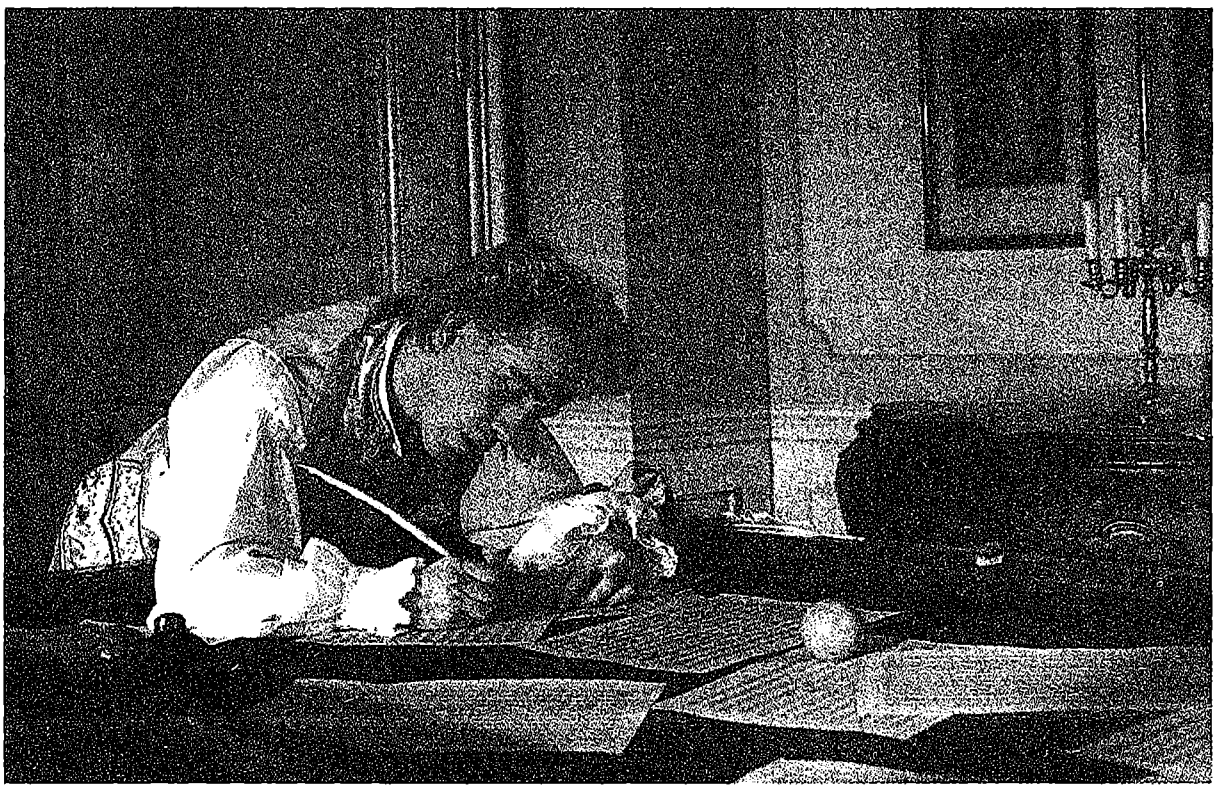
Babaya duyulan şükranla bağımsızlığa duyulan arzu, babayı hoşnut etme isteğiyle kendini kanıtlama çabası arasında çatışma, Wolfgang'ın ruhunda devam eder. Oğlunun büyümesini hiç istemeyen, Wolfgang'ın daima piyano çalan bir porselen biblo olarak kalmasını arzulayan Leopold, kendi çıkarlarını kollayan sınırlayıcı, kontrolcü baba işlevini sonuna kadar sürdürür. "Mozart'ın başkaldırısı, içgüdülerinin ve tutkularının ardında koşan sezgisel enerjiyle özdeşleşir."[11] Mozart tam anlamıyla bireyleşmeden önce Leopold'ün oğluna küskün olarak ölmesi felaketi kaçınılmaz kılar. Bu suçluluk duygusu Mozart'ın tüm psikolojisini alt üst eder.

Salieri'yle Mozart arasında, örtülü bir baba-oğul ya da usta-çırak ilişkisi de sezinlenir. Tüm olumsuz duygularına karşın Salieri, kendisini Mozart'ın koruyucusu konumuna yerleştirir, uzaklardaki Leopold'ün yerini tutarmış gibi görünür. Mozart'ın bakış açısından müziği yavan olsa da Salieri saraydaki konumu için saygı duyulması gereken bir kişidir. Salieri'nin ustalığı ve Mozart'ın çıraklığı ancak sosyal düzeyde geçerlidir. İş müzik konusuna gelince ilişki tersine döner; müzikte usta olan hiç tartışmasız Mozart'tır ve Salieri de bunun farkındadır; Mozart'ın amaçsız ve sorumsuz yaratıcılığının karşısında kendi erdemli sıradanlığının bilincindedir. Salieri'nin Mozart'a bakışını belirleyen üç ana sahne vardır: birincisi Salieri'nin Mozart'la ilk karşılaşması; ikincisi Constanze şekerlemeleri atıştırırken, Salieri'nin Mozart'ın partisyonlarını inceleyişi; son olarak da hasta yatağında beste yapan Mozart'ın karşısında Salieri'nin notaları kaydedişi. Bu üç sahne Salieri'nin duygusal dönemeçlerini belirler: ilkinde hayret, ikincisinde öfke ve en sonunda kendi önemsiz

duygularının karşısında Mozart'ın müziğinin aşkınlığını kavrayış. Aynı süreç içinde Mozart da muzip bir yumurcaktan, önce bir müzik gizemine ve sonunda da Tanrı'nın sesine dönüşür.

Mitos

Mitolojik kriterlere göre *Amadeus*'ta çatışan iki karakter, insan doğasının iki farklı yönünü, insan ruhunda savaşan Apollon ve Dionüsos güçlerini* temsil eder. Zeus'un iki oğlu, iki kardeş arasındaki ezeli çatışma sayısız mitosa konu olmuş, Apollon'un ölçülü liri karşısında, Dionüsos-Marsyas'ın çılgın flütünü yeğleyen Frigya Kralı Midas'ın kulakları, Apollon'un gazabıyla eşek kulaklarına dönüşmüştür. Eşek kulaklı Midas, Marsyas'ı seçmekte pek haksız değildir.



Yaratıcılık ve yenilik, klasik değerleri ne denli seçkin olursa olsun daima ra-

* Apollon, ölçülülük, klasik denge ve görev özelliklerini simgelerken; Dionüsos, tutkulu yaratıcılık ve çılgınlık özelliklerini simgeler.

fa kaldıracaktır. Aristokrasiyle burjuvazi arasında yaşanan toplumsal nöbet değişimi, kültürel bir devrimi de gerekli kılmıştır. Müzik alanında bu değişimin önderliğini Mozart üstlenmiş, klasik dönemi sona erdirip romantik dönemi başlatmıştır. Ne var ki ne Salieri ne de Mozart, temsil ettikleri sanatsal çizgilerin katışıksız örnekleri değildir. Her iki bestecinin benliklerinde aynı çatışma sürer. Kurowska bu çatışmayı şöyle dile getirir: "Apollon'un egemenliğindeki Salieri, içinden gelen Dionüsos güçlerini bastırdığı için dogmalaştırdığı müzik kalıplarını kıramaz. Mozart'ta, Dionüsos güçleri öylesine yoğundur ki toplumsal kabul görmesini sağlayacak olan Apolloncu ölçülülük silinip gider."[12]

Salieri'nin tutkuları sınırsızdır; muazzam bir kibir içinde yalnızca şöhreti değil, ölümsüzlüğü ve aşkınlığı da ister. Saltık'ı ele geçirmeyi arzular. Elbette saltık olanın yalnızca Tanrı'ya ait olduğunu bilir ama şiddetle özlediği zaten tam olarak tanrılaşmaktır. Cennet bahçesi mitosundaki gibi, saltık bilginin meyvesini yemek isteyen Salieri, insanı tanrılaştıracak olan *Gnosis*'in peşindedir. Karşısındaki Şeytan'ın kötülüğünün farkında olan Faust'tan farklı olarak Salieri, Tanrı'yla pazarlık yaptığını zannederek kendini kandırır. Aslında Salieri de hiç bilmeden şeytanca bir pazarlığın içine girmiş, anlaşmanın kendine düşen kısmını yerine getirmiş, son ödemenin yapılmasını beklemektedir.

Sosyal, sanatsal, dinsel zaferinin doruklarına ulaştığında Mozart'ın müziğiyle tanışan Salieri'nin dünyası yıkılır. Salieri'nin ustalığını, çabalarını, erdemlerini bir çırpıda yerle bir eden Mozart'ın dehası, Tanrı'nın gizemli, anlaşılmaz bir armağanıdır; Salieri'ye göre Mozart bu armağanı hiç hak etmemiştir. Salieri'nin pazarlıkları, ağır çalışmaları, yemin ve duaları karşılıksız kalmış, kaprisli Tanrı, bilinmeyen bir nedenle iffetsiz Mozart'ı ödüllendirmiştir. Bu seçimi anlayabilecek entelektüel kapasiteden yoksun olan zavallı Salieri'nin ahlak temelleri ve dinsel inancı yıkılır.

Bu noktada ortaya çıkan, "gizemli, lütufkâr Tanrı" anlayışıdır. Bu anlayışa göre Tanrı'nın lütfunu neden bazı kimselere yönelttiğini, bazılarını da neden mahrum bıraktığını insanın anlaması mümkün değildir. Tanrı'nın doğruluktan şaşmayan bir dindarın yerine bir günahkârı yeğlemesi en eski açmazlardan biridir. Teolojik değerlendirme, bu açmazın, özünde insanın kendisiyle yüzleşmesini anlattığını ileri sürer. "Bu yüzleşmenin, bu kendine bakışın nirengi noktası, Tanrı'nın, insanoğlunun anlayamadığı gizemli uygulamaları-

dır."[13]

Filmdeki Mozart-Salieri çekişmesi, daha önce de andığımız Habil-Kabil mitosunu akla getirir. Mozart ortaya çıkınca, Salieri kendi sıradanlığını kavrar ve Tanrı'nın onu yadsıdığını düşünür. Kurowska, Tanrı'ya sunduğu kurbanı reddedilen Kabil'in, Habil'i öldürmeye karar vermesi gibi, Salieri'nin de Mozart'ı yok etmeye karar verdiğini söyler. "Gerçekten de *Amadeus*'ta bu mitosun birçok öğesi vardır: yetenek, insanlar arasında doğal eşitsizlik, farklı olmanın tragedyası, kardeşler arasında rekabet, kıskançlık ve tutku, en önemlisi de Tanrı'nın bir kardeşi diğerine yeğ tutması, mitosla öykü arasındaki benzerliklerdir."[14] Mozart'ı ölüme sürüklediğine inanan Salieri, artık Tanrı'nın hiçbir lütfunu umut etmez çünkü gerçekte Tanrı'ya başkaldırdığının bilincindedir. Salieri'nin bu cehennem yolculuğundan geri dönüşü, Mozart'ın ölümünden yaklaşık 30 yıl sonra, ancak izleyicilerin gözleri önünde yaptığı günah çıkarmayla mümkün olur. En sonunda arınmayı başaran Salieri, kendisini ölüme taşıyan bir inisiyasyonu tamamlayabilir.

Mozart'ın Mason olduğundan sık sık söz edilir; özellikle *Sihirli Flüt* operasının masonik açılımlar ve gizler içerdiği belirtilir. Salieri'nin de Mason olduğu, nedense pek sık ortaya atılmaz. Masonlar'ın birbirlerini kardeş olarak kabul ettikleri düşünülürse, Mozart, Salieri'nin sadece rakibi değil, aynı zamanda kardeşidir de! Tutkulardan kurtulmayı, hoşgörüyü ve erdemleri öne çıkaran Masonluk'un kardeşlik bağı, Habil-Kabil değerlendirmesini ilginçleştirir.

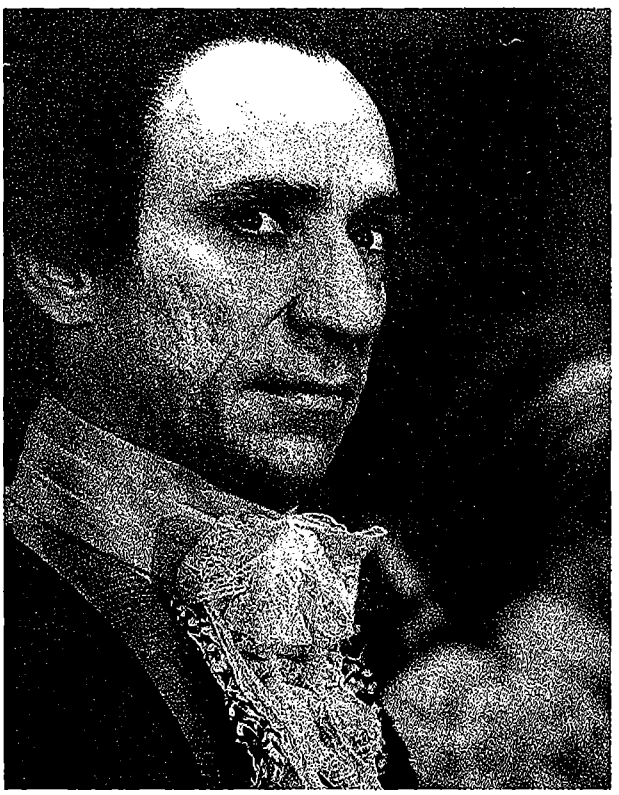
Tanrı'nın insanın anlayamadığı, gizemli seçimleri karşısında; "Neden ben?" ya da "Neden ben değil?" soruları ortaya dökülünce bireysel düzeyde de olsa *teodise* ya da *anti-teodise** diyalektiği işlemeye başlar. Salieri'yi tinsel başkaldırıya sürükleyen bu içsel tartışmadır. Öyleyse Salieri'nin tersine, inanan kişi, kötülüğün acı veren bir gizem olduğunu, bu gizemin anahtarına hiç sahip ola-

---

* Teodise ve Anti-teodise: Teolojide "kötülük sorunu" bir açmaz biçiminde sunulur: ya Tanrı her şeye kadirdir, isterse tüm kötülükleri yok eder; istemediğine göre Tanrı tam anlamıyla iyi değildir ya da Tanrı yetkin iyiliğiyle tüm kötülükleri yok etmeye çabalamış ancak bunu başaramamıştır. Eğer kötülükler varsa, Tanrı hem en iyi hem de her şeye kadir olamaz. Din adamları Tanrı'yı, yetersizlik ve kötülükten oluşan bu çifte kuşkudan arındırmaya çalışmışlar ve Tanrı'nın savunmasını üstlenmişlerdir. Bu çabaya teolojide *Teodise* adı verilir. *Anti-teodise*'se, tam tersine, Tanrı'nın kötü ve adaletsiz olduğunu kanıtlama girişimidir.

mayacağını ve yalnızca inancı sayesinde kötülüklerin verdiği acılara katlanabileceğini düşünmelidir. Sonuçta *Amadeus*'un vurguladığı sorun, Kurowska'nın belirttiği gibi, "Tanrı'nın ve tanrısal adaletin (ya da adaletsizliğin) gizemi, insanoğlunun, Tanrı'nın gizemli yönlerini anlamaktaki sonsuz bilgisizliği" dir.[15]

Robbins, filmin temel sorusunu şöyle dile getirir: "Sorun aşikârdır: kendimizle gerçekten yüzleşebilir miyiz? Bu yüzleşme sonunda Kabil gibi, Salieri gibi mi davranacağız? İnsan yaşamının, varoluşumuzun kaçınılmaz olguları olan başarı ya da başarısızlık, gurur ya da kıskançlık, olağanüstülük ya da sıradanlık karşısında ne yapacağız? Harcanan çaba, zaman, yetenek ve kişisel değerler anlaşılmadığı, terk edilmiş ve umutsuz kaldığımız zaman hırsımızı yönelteceğimiz bir Mozart mı bulmalıyız? Onu yok etmeli miyiz? Yoksa intihar mı etmeliyiz?"[16]

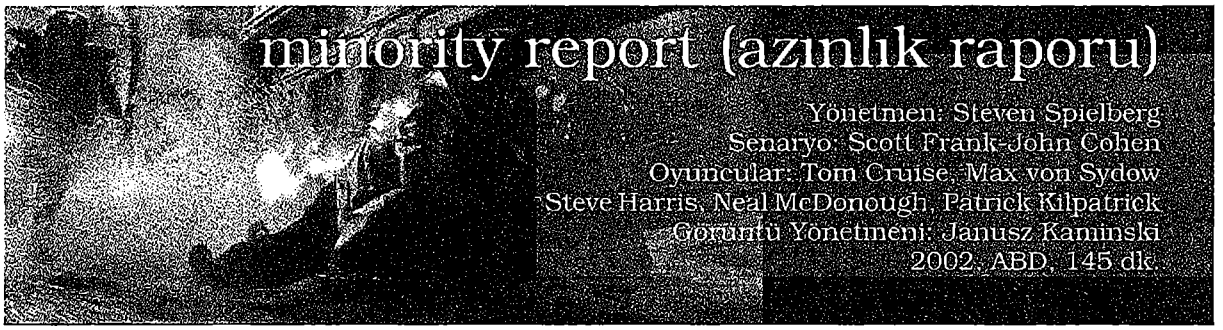


Salieri her ikisini de yapar: Mozart'ı mezara gönderir ve sonunda intihara kalkışır. Salieri'nin son sözleri çarpıcıdır: "Şimdi bir hayalete dönüşeceğim. Sıranız gelip siz de bu dünyaya geldiğinizde ben gölgeler arasında bekleyeceğim. Başarısızlığın berbat acısını hissedip, şefkatsiz ve ulaşılmaz Tanrı'nın sataşmalarını duyduğunuz zaman, size adımı fısıldayacağım: Salieri, Düşkünlerin Azizi. Hüznün derinliklerinden benim için dua edebilirsiniz. Ve ben de sizi bağışlarım."

Bu sözler, Salieri'nin zorlu bir içsel yolculuğun sonunda kendisiyle gerçekten yüzleştiğini, kendini tanıdığını, arındığını ve inisiyasyon sürecini tamamladığını ortaya koyar.

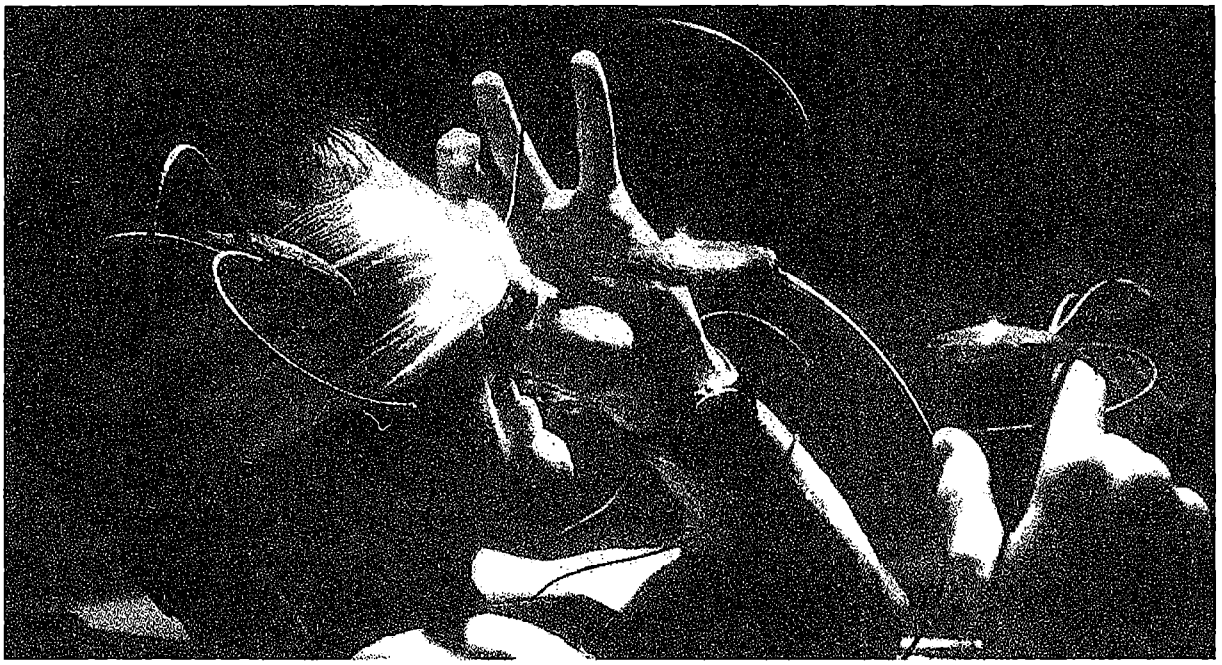
Notlar:

1. Gregory Allen Robbins, "Mozart and Salieri, Cain and Abel: A Cinematic Transformation of Genesis 4", *Journal of Religion and Film*, Vol. 1, No. 1, Nisan 1997, [http://avalon. unomaha.edu/jrf/robbins.htm].
2. Malgorzata Kurowska, "Peter Shaffer's Play Amadeus and its Film Adaptation by Milos Forman", Diploma Tezi, Gutenberg Üniversitesi, Mainz 1998.
3. Harold C. Shonberg, "Peter Shaffer", *New York Times*, December 14, 1980.
4. Mircea Eliade, *Myth and Reality*, Harper and Row, New York 1963.
5. Serge Tubiana, "Amadeus", çev. Ruşen Çakır, *Gelişim Sinema Dergisi*, No. 6, Mart 1985.
6. Serge Tubiana, *a.g.m.*
7. Gregory Allen Robbins, *a.g.m.*
8. Malgorzata Kurowska, *a.g.e.*
9. Freud, *Totem and Taboo.* Trans. James Strachey, The Hogarth Press, Londra 1953, s. 143.
10. Malgorzata Kurowska, *a.g.e.*
11. *A.g.e.*
12. *A.g.e.*
13. Gregory Allen Robbins, *a.g.m.*
14. Malgorzata Kurowska, *a.g.e.*
15. *A.g.e.*
16. Gregory Allen Robbins, *a.g.m.*



Gideon:
Dikkat et, Şef.
Geçmişi eşelersen, bulacağın sadece pislik olur.

Azınlık Raporu, Philip K. Dick'in 1956 yılında yazdığı bir bilimkurgu öyküsünden uyarlanmıştır.[1] *Blade Runner* (*Bıçak Sırtı*, 1982), *Total Recall* (*Gerçeğe Çağrı*, 1990) ve *Screamers* (1996) gibi, Dick'in sinemaya uyarlanan yapıtları, gelecekte geçmesine karşın "şimdi"yle doğrudan bağlantılı olan, güncel sorunları irdeleyen, günümüzdeki bunalımı yansıtan karamsar öykülerdir. *Azınlık Raporu* da bu çizgiyi sürdürür; özel yaşam, güvenlik, gözetim, saplantı ve alışkanlıklar, insan hakları, siyasi entrika, polisin yetkileri ve suçun yasal tanımı gibi sayısız güncel soruna parmak basar. Philip K. Dick, huzur kaçıran farkındalığıyla Sartre'ın varoluşçu bulantısını, bilimkurgunun yarınlarına taşımıştır. "Dick'in gerilim yüklü ve çoğu kez paranoyak bilimkurgu yaklaşımı, insan belleğinin ve psikolojisinin karmaşık yapısına odaklanır. Kendisini 'kurgulayıcı filozof' olarak niteleyen Dick, kişisel paranoyayı kitlesel kâbusa çeviren Kafka çizgisine yakındır."[2] *Azınlık Raporu,* bir yandan Dick'in in-



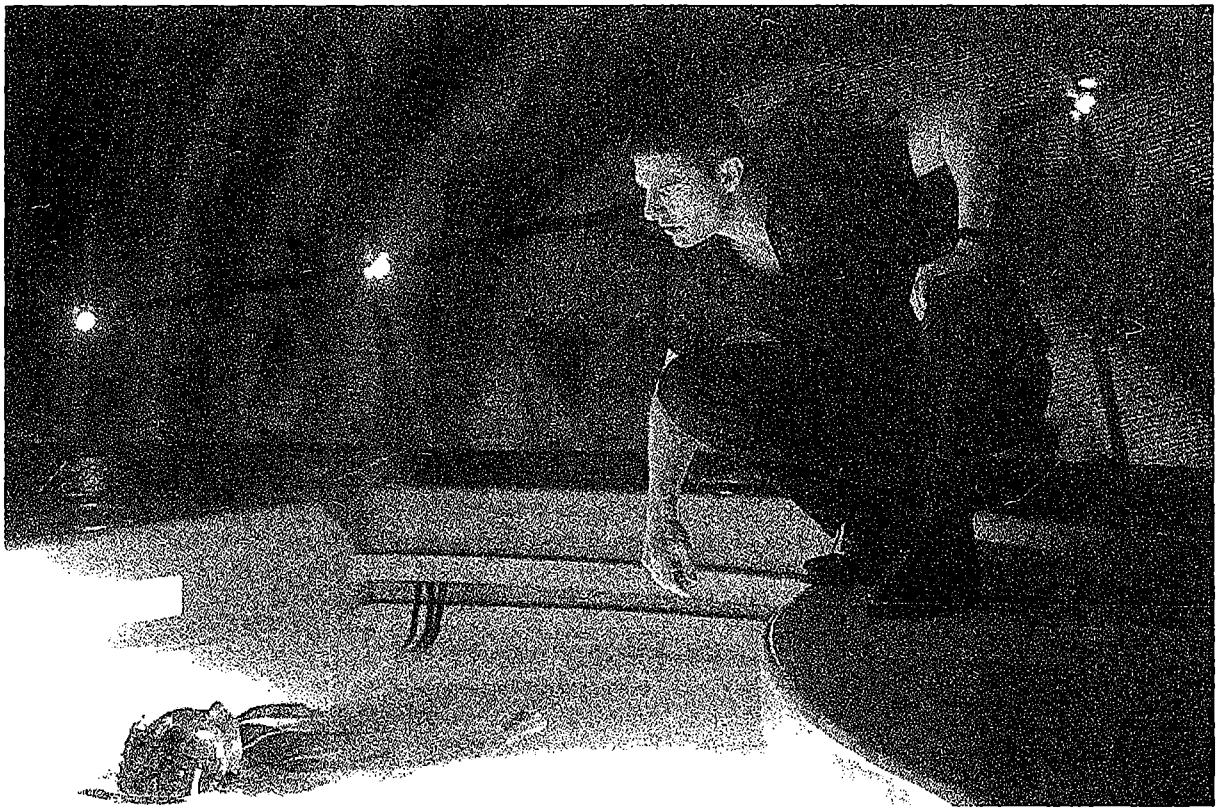
sanlık için öngördüğü *distopik** geleceği sergilerken, öte yandan Raymond Chandler ya da Dashiel Hammett'ın kaleminden dökülmüşe benzeyen bir polisiye öyküyü, bir kara film gerilimini yansıtır. Üstelik bunları, ancak Orwell'in tasarlayabileceği bir iktidar anlayışıyla ve bireylerin kontrol altında tutulması saplantısıyla birleştirir. Ama öykünün tarihin derinliklerindeki asıl kaynağı, tam bir inisiyasyon öyküsü olan Oydipus mitosudur.

Öykü

Azınlık Raporu, 2054 yılında ABD'nin başkenti Washington'da geçer. *Suç-Önleme* (*Pre-Crime*) adlı deneysel bir program sayesinde cinayetler artık tarihe karışmıştır. Adalet Bakanlığı'nın mükemmel olduğu ileri sürülen bu yöntemi görünürde hatasız işler; katillerin önceden belirlenmesine ve böylece işlenecek suçların engellenmesine dayanan programın uygulamaya konduğu son altı yıl içinde Washington'da tek bir cinayet işlenmemiştir.

---

* Distopik: Ütopyanın karşıt anlamını taşıyan distopya (İngilizce *dystopia*) sözcüğünden.



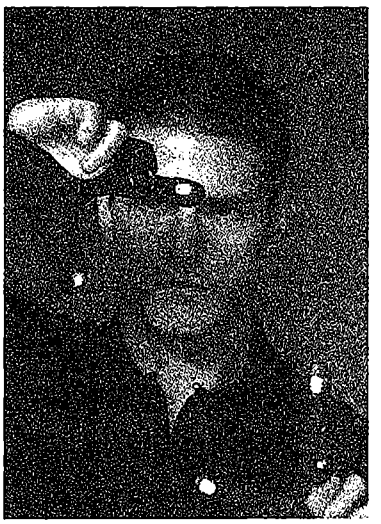
Sistemin temelinde, *pre-cog*[*] adı verilen ve genetik olarak mutasyona uğratılmış üç medyum bulunur. Müthiş gelişmiş psişik yetenekleri sayesinde işlenecek cinayetleri önceden gören bu medyumlar, suç önleme biriminin bilgisayar sistemine bağlıdırlar. Görevli ajanlar, medyumların vizyonlarını ekranlarda izler ve cinayetler gerçekleşmeden önce yerlerini belirledikleri olası suçluları eylem öncesinde yakalarlar. 330 kilometrelik bir alan içinde, en fazla dört gün sonrasını algılayabilen *pre-coglar*, besleyici bir sıvı içinde yüzerler; bu sıvı aynı zamanda bedenlerine verilen serotonin (beyin ve bağırsakta bulunan, kas büzücü kristalli protein) düzeyini de denetler. Medyumların adları, Agatha (Christie?), Dashiell (Hammett?) ve Arthur (C. Clarke?) bilimkurgu ve polisiye yazarlarına göndermede bulunur.[3] Medyumların havuzunun bulunduğu bölüm "mabet" olarak adlandırılır.

Suç-önleme birimini yöneten John Anderton (Tom Cruise) *pre-coglar*'ın vizyonlarını yorumlamak ve potansiyel suçluları yakalamakla sorumludur. Sistemin başında bulunan Müdür Lamar Burgess (Max von Sydow), deneme

---

[*] Pre-cog: İngilizce önceden bilme anlamına gelen *pre-cognition* sözcüğünden.

süresi içinde gerçek bir başarıya ulaşan bu uygulamayı tüm ülkeye yaymayı planlar. Bu konuda bir hafta içinde nihai karara varılacaktır.



Filmin açılış sekansı, sistemin oldukça karmaşık olan işleyişini sergiler: Anderton önündeki büyük ekranda medyumların vizyonlarını tarar, özel eldivenleriyle görüntüleri ayıklar, netleştirir ve uzun uzun inceler, cinayeti önlemek için gereken bilgileri (kim? nerede? ne zaman?) belirledikten sonra özel eğitimli ekibiyle birlikte harekete geçer, suçluyu amacına ulaşmadan önce yakalar. Yakalanan suçlular, başlarına hareketlerini denetleyen özel bir aygıt takılırak, gözaltı binasına götürülür. Adeta bir insan deposunu andıran bu binada, tek bir gardiyanın denetiminde sayısız suçlu sonsuza kadar süren bir uyku durumunda tutulur.

Mitolojiyle paralellik kurarak, medyumları, Delfi Kâhini Püthia'nın XXI. yüzyıl versiyonu olarak nitelemek mümkündür. Püthia, Oydipus'a, "Kenti onar, güvenli kıl,"[4] diye buyurur. "Thebes kentindeki salgını durduran Oydipus gibi Anderton da Schubert'in *Bitmemiş Senfoni*'si eşliğinde medyumların vizyonlarını bir orkestra şefi gibi yöneterek, son altı yılda hiçbir cinayetin işlenmediği Washinton'un güvenliğini sağlamıştır."[5] Hem mitolojik hem de psikolojik motifleri başarıyla kullanan *Azınlık Raporu*, "genel olarak Oydipus mitosunu, özel olarak da Sofokles'in Oydipus tragedyasını temel alır."[6]

Sistem kurulduğundan beri Washington'da, artık hiç kimse planlı cinayetlere kalkışmaz ama tutku cinayetlerine hâlâ rastlanır. Örneğin, hali vakti yerinde, orta yaşlı Howard Marks (Arye Gross), unuttuğu gözlüklerini almak için eve dönünce, yatakta aşığıyla yakaladığı karısını makasla öldürmeye kalkışır ve *Pre-Crime* birimince tutuklanır. Bu örnekte de olduğu gibi, sistemin mükemmelliğine körü körüne inanan, doğruluğunu hiç sorgulamayan John Anderton'ın cinayetlerin önlenmesindeki ustalığı herkeste saygı uyandırır; *precoglar*'ın vizyonlarını süratle ve doğru okumakta ondan daha iyisi yoktur. Ne var ki özel yaşantısında Anderton, geçmişin duygusal yaralarını sarmaya çabalayan bir zavallıdır. Oğlu Sean (Spencer Treat Clark) altı yıl önce suç-önleme sistemi henüz kurulmadan, babasıyla birlikteyken kaçırılmış ve öldürülmüştür. Kendini sorumlu tuttuğu bu trajediden sonra eşinden boşanan

Anderton'ın özel yaşamı berbattır, yalnızlık içinde bunalır; gizemli bir kör adamdan satın aldığı uyuşturucuları kullanır ve her gece evde, oğlu Sean'ın hologramını izler.

Uyuşturucu almak amacıyla Anderton, kentin en karanlık semtlerine gider. Bu berbat dünya adeta bir bilimkurgu cehennemi, Rountree'nin deyimiyle "fütürist bir Hades"tir. Anderton'a uyuşturucu satan esrarengiz adamın iki gözü de kördür. Sofokles'in Oydipus tragedyasındaki kör kâhin Tiresius'u anımsatan uyuşturucu taciri, "Körler ülkesinde tek gözlü adam kral olur," diyerek Anderton'ı gerçekleri görmeye çağırır.[7]

Oydipus gibi Anderton da kendi yaşamına ve kimliğine dair sıkıntılı kuşkular çekerken, yüzüne, kendine aşırı güvenen kişi maskesini takar. Özel yaşamında çektiği manevi ıstırap Anderton'ı iş yaşamında titiz, dikkatli ve kararlı hale getirmiştir. İş arkadaşları onun sezgilerine güven duyarlar. Anderton, tüm suçlulardan kişisel intikam almak isteyen *Nemesis*'tir; bu yüzden suç önleme sistemini bir din gibi kabul eder ve o inancın fanatik fedaisi gibi davranır. Bu anlamda *Pre-Crime* sisteminin Anderton için, inançları uğruna kan döken Haşhaşi örgütünden ya da Hindistan'ın Thug'larından farkı yoktur.

Tipik bir baba figürü gibi yorumlayabileceğimiz Müdür Lamar Burgess, Anderton'ın fanatizminden, sıkı çalışmasından ve birimin başarılarından çok hoşnuttur ve kendi adına politikada parlak bir geleceğin hayalini kurar; sistemin tüm ülkeye yayılması durumunda Burgess, bu hayaline kavuşacaktır.

Ajan Danny Witwer (Colin Farrell), FBI tarafından son gözlemleri yapmak ve sistemin olası açıklarını belirlemek için gönderilmiştir. Anderton, Witwer'e sistemin çalışmasını anlatır, *pre-coglar*'ın havuzunu gösterir ve sistemin asla hata yapmadığını açıklar.

Kuşkuculuğu elden bırakmayan Federal Ajan, hataların hep insandan kaynaklandığını söyler ve sistemin özünü sorgulamaya çalışır; geleceği bilmek, geleceği etkiler mi? Anderton, gelecekteki suçu işlenmeden önce durdurmaktan yanadır; ama Witwer, "Müdahale ettiğin takdirde o artık gelecek olmaktan çıkar," der.[8]

Mitos

Medyumlardan Agatha, bir cinayet görüntüsü aktarır. Öldürülen Anne Lively (Jessica Harper) adında bir kadındır. Gözaltı binasına giden Anderton, bu cinayeti araştırır; uyuşturucu bağımlısı olan Anne Lively'nin bir gölde boğularak öldürüldüğünü, katilin yakalanamadığını öğrenir. Bu görüntüler daha önce işlenmiş bir cinayete ait olduğu için sistemin içinde kalmış bir yansıma olarak değerlendirilir. Gözaltı binasındaki gardiyan Gideon (Tim Blake Nelson), Anderton'ı uyarır: "Geçmişi eşelersen, bulacağın sadece pislik olur."

Bir sonraki vizyonda medyumlar, bizzat Anderton'ı cinayet işlerken gösterirler. Cinayet 36 saat içinde işlenecektir. Öldürülecek adam Anderton'ın henüz tanımadığı Leo Crow adında bir kişidir. Kendi ekibi tarafından tutuklanmamak için, Anderton'ın kaçmaktan başka çaresi yoktur; meslek yaşamı bir anda mahvolmuştur. Avcı ava dönüşmüş, kendi arkadaşları ve Ajan Witwer peşine düşmüştür. Sistemin potansiyel suçlu olarak ilan ettiği Anderton, asla cinayet işleyemeyeceğini düşünür. Ömrünü katillerin peşinde geçiren Anderton, kendisinin katil olduğunu öğrenince, kaderi, katil olmayı kabullenmeyen Oydipus'un kaderiyle çakışır: "Ve ben, asla öldüremeyeceklerimin katili..."[9]

Anderton'ın ontolojik konumu, *Pre-Crime* programına olan körü körüne bağlılığı ve bir türlü kendini bir katil olarak benimseyemeyişi arasında parçalanır. O ana kadar yasaların egemenliği için çabalayan kahramanın, kentin yeraltına, karanlık dehlizlerine, yasadışı yaşamın derinliklerine kadar düşüşünü izleriz. Hareketli kaçış sahnelerinin ardından Anderton, suç-önleme sisteminin kurucusu, genetik bilimci Dr. Iris Hineman'la (Lois Smith) görüşür; Hineman, medyumların en yeteneklisi olan Agatha'nın (Samantha Morton) diğer iki medyumdan farklı olarak bir azınlık raporuna sahip olabileceğini, yani bir cinayet hakkında diğerlerinden değişik bir perspektif sergileyebileceğini belirtir. Azınlık raporuna göre, katil olarak önceden tanımlanan kişinin aslında masum bir geleceği bulunabilir. Eğer Anderton'ın durumunda da bir azınlık raporu söz konusuysa, bu ancak Agatha'nın zihnine ulaşılarak anlaşılabilir.

Cathleen Rountree'nin yorumuna göre, "Dr. Hineman, Parçalayan-Yutan Anne işlevini üstlenir (...) Oydipus öyküsündeki Sfenks olarak da değerlendirilebilir. Kent dışında yaşayan Sfenks, sorduğu bilmeceye cevap veremeyenleri parçalayıp yutar."[10]

Jung, Sfenks'in, Korkunç Anne ya da Parçalayan-Yutan Anne arketipinin kişileşmesi olduğunu belirtir.[11] Bu arketip, bilinçsizce kendi çocuğunu kullanan, kendi çocuğunun enerjisini emen anneleri yansıtır. Ayrıca anaerkil düzene bir başkaldırı içeriğiyle koşut olarak, bu arketipin kadın egemenliğinde olan toplumsal düzeni simgelediği de varsayılır. Jung'a göre Parçalayan-Yutan Anne arketipiyle yüzleşen kahramanın psişik bütünlenişi sağlanarak yaşam enerjisi yenilenecektir.

Iris adı nedeniyle Her Şeyi Gören Göz* simgesiyle bağlantılı olan Hineman erdemlerle donanmış bilgiyi temsil eder ve böylece Anderton'ın çok ihtiyaç duyduğu akıl hocası olur; verdiği bilgiyle yeni bir yolun açılmasını, ışığın yeniden parlamasını sağlar. Azınlık raporu olgusu, suç önleme sisteminin hatalı olabileceğini kanıtlar. John Anderton, hiçbir zaman aklının ucundan bile geçirmediği bu ihtimalin gerçek olmasıyla büyük bir darbe yer. Tutukladığı sayısız kişi arasında suçsuzlar da olabilir. Anderton, o güne kadar kör olduğunu anlar; sistemin olumsuz yönlerini algılayamamış, kendini aldatmıştır. Bilgiyle donanan Anderton'ın bakışı giderek netleşir, artık kendini de tanımalı ve yargılamalıdır: suçsuz insanları da tutuklayan acımasız bir örgütün yöneticisi, bir uyuşturucu bağımlısı, kendi yaşamını mahvetmiş bir zavallı olduğunu kendine itiraf etmelidir. Dibe vuran Anderton için yükseliş zamanı gelmiştir. Kendisini tanımak, suç-önleme birimi hakkındaki gerçekleri keşfetmek için yaşamını tehlikeye atmaktan çekinmez.

Azınlık Raporu, şimdiyle geleceği, hayalle kabusu birleştiren bir filmdir. Orta halli banliyö evlerinden, göz kamaştıran salonlarına ya da en aşağılık semtlerine kadar geleceğin kentini sergileyen görüntüler, manyetik otoyollar ve yüksek teknoloji ürünü dekorlarla süslenmiştir. Ama filmin bütününden yansıyan kötümserliği asıl ortaya koyan Dr. Hineman'ın bahçesidir. Genetik olarak kurgulanmış bir doğanın tuhaflığını simgeleyen kötülüklerle dolu bu bahçede kendinden emin bir Kibele havasıyla dolaşan Hineman, bahçedeki yılan benzeri bitkiler tarafından zehirlenen Anderton'ı verdiği panzehirle kurtarır ve sonra dudaklarından öper. Oydipus'un ensest temasını yansıtan bu öpüş,[12]

---

* Her Şeyi Gören Göz: Bir yandan evrensel bilgiye sahip tanrısallığın, öte yandan sezgisel görüş yetisinin simgesidir. Işık ve bilgi anlamlarıyla inisiyasyonu da temsil eder.

öpüş,[12] öykünün sonunda ölecek bir baba figürünün olduğunu gösterir.

Yakalanmamak için Anderton'ın yeni bir çift göze ihtiyacı vardır çünkü tüm kentte kimlik belirleyen retina tarayıcıları yaygındır. Çaresiz kalan Anderton, gözlerini hiç güven beslemediği bir kaçak cerrahın ellerine teslim etmek zorunda kalır. Üçkağıtçı cerrah, Dr. Eddie (Peter Stormare) Anderton'ın gözlerini çıkarır ve yerlerine yeni bir çift göz takar.

Bir öyküde kahramanın gözlerinin çıkarılması akla hemen Oydipus mitosunu getirir.[13] Oydipus, gerçekleri görmeye katlanamadığı için gözünü çıkarır. Anderton da artık dünyayı hiç eskisi gibi görmeyecektir, suç önleme sistemine beslediği saltık inanç sona ermiştir. Anderton'ın gerçekleri görebilmek için önce kör olması, ışığı bulabilmek için önce karanlıkta kendisini yitirmesi gerekmiştir; ancak böylece gerçeğe ulaşıp kendisini kurtaracaktır. Anderton bundan sonra yaşama güvensiz ama gerçekçi bakışlarla bakacaktır.

Ameliyat sonrasındaki iyileşme süreci ilginç sahneler içerir; kişiselleştirilmiş Nokia ve Lexus reklamları, Anderton'ın kaldığı binaya polis baskını, insanların evlerine girip gözlerini tarayan tarayıcı-böcekler, ısı algılayıcı robotlara yakalanmamak için Anderton'ın buz dolu banyo küvetine dalışı ve bunun ardından yüzünü değiştiren bir ilaçla kimliğini saklayışı art arda sergilenen heyecanlı sekanslardır. Anderton'ın aranması sırasında, evlere girip çıkan, insanları ansızın özel dünyalarında yakalayan, odadan odaya Her Şeyi Gören Göz gibi hızla dolaşan kamera, bir röntgencilik atmosferinin yanı sıra Orwell'in *1984* romanındaki Büyük Birader'i anımsatır.

Politika

Bu aşamada filmin politik mesajları iyice belirginleşir. *Azınlık Raporu* özel yaşamın tam anlamıyla işgal edildiği, kişisel mahremiyetin yok olduğu korkunç bir geleceği sergiler. Bu geleceğin güvenlik konusuna getirdiği politik çözüm acımasızdır: Daha güvenli bir yaşam için kişisel özgürlükler feda edilmelidir.

Tartışılması gereken sorular açıkça bellidir: Güvenlik gerekçesi kişisel özgürlüklerin kısıtlanmasını doğrular mı? Güvenlik için ne kadar özgürlük feda edilebilir? Güvenliğimizi sağlayan, özgürlüğümüzü de korur mu? Aslında bu

sorular geleceğe değil, günümüze ait sorulardır, çünkü Rountree'nin de değindiği gibi, benzer bir politika 11 Eylül sonrasında Bush yönetimince uygulamaya konmuştur. Terörizmle mücadele kapsamında ABD hükümeti, güvenlik gerekçelerini öne sürerek, hem kendi sınırları içinde hem de dünya üzerinde binlerce insanın özgürlüklerini kısıtlamıştır. Temel özgürlüklerin askıya alınması, güvenlik için ödenecek çok yüksek bir bedeldir.[14]

Suç önleme sistemi de insanları işlemedikleri bir suç için yasaları ihlal etmeden önce tutuklar; böylece henüz tasarım durumundaki (düşünce suçu?) eylemleri yargıya taşır. Üstelik Dr. Hineman'ın ortaya koyduğu "azınlık raporu" olgusu sistemin her zaman doğru işlemediğini de kanıtlar, masumlar da haksız yere suçlanabilir. Oysa Philip K. Dick'in sözleri çok açıktır: "Eğer bir sistem masum insanları tutuklayarak ayakta kalabiliyorsa, aslında yok edilmeyi hak ediyordur."[15] Birbirini gözetlemeye dayanan bir toplumsal düzenin politik ve ideolojik yapılanışını, kehanetleri gerçekler olarak kabul ederek sağlamanın etik sakıncaları ortadadır.

Filmin bir başka yönü toplumsal gelişim çizgisini sorgular. *Azınlık Raporu*; evsiz insanlar, kirlilik, siyah yağmurlar ve özellikle ameliyat sekansında sergilenen çürümüşlükle, günümüzün çevre sorunlarını da vurgular. Ama daha önemlisi filmde sergilenen reklam teknolojisi çılgınlığıdır. "Kent içinde bireyin anonim kalması olanaksızdır, her seferinde retina tarayıcıları tarafından potansiyel bir tüketici olarak belirlenir."[16] İnsanlar, bilgisayar sistemleri tarafından fişlenerek izlenirler, tüm davranışları kaydedilir, her çeşit tüketim alışkanlıkları belirlenir. Teknolojik gelişim, temel özgürlüklerin yitirilmesine yol açmıştır. Böylece ortaya çıkan yoğun bir bunalım, bir gözetlenmişlik duygusu, bir paranoyadır. Temel özgürlüklerden feragat, kesin olarak toplumsal eşitsizliklere ve adaletsizliklere yol açar. Güvenlik gerekçesiyle devlet, reklam gerekçesiyle özel şirketler özel alanlara tecavüz etmekten çekinmezler. "Devlet ve reklam endüstrisi, toplumun politik-ekonomik alt yapısını tümüyle ele geçirmiştir; sonuçta herkes tıpkı filmdeki gözaltı salonundaymış gibi elektronik gözlem altında bir tür *panopticon** içinde yaşar."[17] Spielberg'ün

---

* Panopticon: Jeremy Bentham'ın tasarladığı, merkezde oturan gardiyanın tüm tutukluları aynı anda izleyebileceği bir tür silindir biçimli tutukevi; Michel Foucault'nun 1977 tarihli *Discipline and Punish* (*Disiplin ve Ceza*) adlı yapıtında yorumlanır.

sunduğu aslında son derece inanılır ve hatta tanıdık gelen bir tüketim toplumu tasviridir. Bilinçlerin işgale uğradığı bu yakın gelecekte, arzular tümüyle tüketime yönelmiştir.

Spielberg, Agatha karakteri sayesinde genetik manipülasyon problemini filme yerleştirir. Pre-coglar, yapay bir evrim sonucunda geleceği görebilme yetisini kazanırlar. Genetik mühendislik alanındaki bilimsel araştırma ve deneylerin politik çıkarlara alet olma ihtimali yüksektir. Bu anlamda, yaşamlarını bir havuzun içinde uyuşturulmuş olarak tüketen medyumlar, kölelerden bile daha zavallı durumdadırlar. Güvenlik gerekçesi pre-coglar'ın sömürülmesini haklı kılar mı? Suç-önleme sisteminin ulusal platforma taşınması, kehanet menzilinin kısalığı göz önüne alınırsa, medyum sayısının binleri bulması ve bir tekno-kölecilik çağının başlaması anlamına gelecektir.

Tıpkı Persefone'yi yeraltına kaçıran Hades gibi, Agatha'yı kaçırmayı başaran Anderton, kendisi için bir azınlık raporunun bulunmadığını öğrenir; ama hiç tanımadığı bir adamı neden öldürmek isteyeceğini öğrenmek zorundadır. Bu andan başlayarak Agatha[β], Anderton'ın yol göstericiliğini üstlenir. Anderton ve Agatha, cinayetin işleneceği binaya giderler. Bu arada Agatha sürekli olarak Anderton'a seçme hakkının bulunduğunu, kendi yazgısını değiştirme gücüne sahip olduğunu söyler. Binada bulunan Leo Crow, aslında Sean'ı kaçıran adam değildir. Sefalet içindeki ailesinin sigortadan para alabilmesi için ölmeye karar vermiştir ve mücadele sırasında Anderton'ı kendisini öldürmeye zorlar. Anderton'ın amacı Crow'u tutuklamaktır. Boğuşurlarken Anderton'un elindeki silah patlar; Leo Crow ölür ve *pre-coglar*'ın çizdiği gelecek gerçek olur. Anderton, Crow'u öldürmek istememiştir ama kehânet yerine gelmiştir. Ancak Friedman önemli bir noktayı vurguluyor; filmdeki en önemli ahlak yargısını veren Anderton, çocuğunu kaçıran adamı öldürmekten kaçınmıştır, böylece tinsel anlamda yeniden doğuşunu elde etmiştir.[18]

Anderton, Agatha'yla birlikte kaçar ve eski karısı Lara'nın (Kathryn Morris) evine sığınır. Ancak kısa süre sonra baskına gelen polis ekipleri Anderton'ı tutuklayarak gözaltı binasına götürürler. Bu sırada yaptığı araştırmalar sırasında FBI ajanı Witwer, Anderton'ın oyuna getirildiğini kavrar; Anne Lively ci-

---

[β] Agatha: Yunanca'da iyi, doğru anlamına gelir.

nayetinin vizyonlarını yeniden inceler ve suç önleme sisteminin, içeriden birisi tarafından özellikle hataya sürüklendiğini anlar. Tüm bunları Müdür Burgess'e anlatınca Burgess, Witwer'i öldürür.

"Güç kâhinde değil, rahiplerdedir," diyen Witwer'a göre işin özü bir iktidar savaşıdır ve sistemin işleyişinde bilinçli ya da bilinçsiz insan hatalarının payını araştırmak gerekir. Ne kadar gelişmiş olsa da bu tür sistemler insan yorumuna bağlıdır ve bu nedenle hataya ve suiistimale açıktırlar. Witwer, "Eğer bir hata varsa, daima insan hatasıdır," diyerek kuşkuculuğunu sergiler. Nitekim yönetici Burgess, kendi çıkarları uğruna sistemi aldatarak şiddet uygulamaktan kaçınmamıştır.

Anderton'ın eski karısı Lara, Müdür Burgess'i ziyarete gelir ve kısa sürede Anne Lively'nin katilinin Burgess olduğunu anlar. Eski bir uyuşturucu bağımlısı olan Anne, Agatha'nın annesidir; iyileşip klinikten ayrılınca kızını suç-önleme sisteminden kurtarmak istemiştir. Sistemin temel direği olan Agatha'nın gidişine razı olmayan Burgess, Anne Lively'yi öldürmüştür. Gerçeği anlayan Lara, gözaltı binasına giderek Gideon'la konuşur; Anderton'ı kurtarır. Anderton, Burgess'in foyasını açığa çıkarır. Bunun üzerine Burgess kendini öldürmek zorunda kalır. Suç-önleme sistemi iptal edilir, medyumlar mutlu olarak yaşayacakları bir adaya yerleştirilirler. Lara tekrar hamile kalır.

Felsefe

Zamanla gözleri açılan, gerçeği kavramaya başlayan Anderton, suç önleme sisteminin anası Dr. Hineman'dan aldığı ışıkla yola çıkar ve sistemin babası olan Burgess'ten kuşku duymaya başlar. Tıpkı Oydipus gibi kuşkudan paranoyaya sürüklenen Anderton, en sonunda bir kez daha Oydipus'un yazgısını paylaşarak baba figürü olan Burgess'in ölümünden sorumlu olur. Ancak *L.A. Confidential* (*Los Angeles Sırları*, 1997) filmini görmüş olanlar, *Azınlık Raporu*'ndaki kötü adamın kim olduğunu tahmin etmekte asla zorlanmaz; çünkü klasik inisiyasyon imgesi olarak baba figürünün öldürülmesi, kahramanın birey olması için gereklidir.



Filmde teolojik göndermeler eksik değildir. Öncelikle *pre-coglar*'ın yaşadıkları salona tapınak denmesi anlamlıdır. Witwer, *pre-coglar*'ı kâhinlere, suç-önleme biriminde çalışanları da rahiplere benzetir; *pre-coglar*'ın Tanrı'nın var olduğu umudunu verdiğini söyler. Medyumların sayısının üç olması, *Üçlü Birlik* (*Teslis*) kavramını akla getirir. Suçluların başına takılan özel aygıtın adı "hâle"dir. Suç-önleme görevlileri, gözaltı salonuna "cehennem" adını verirler. Bu bölümde çalışan görevlinin adı Gideon'dur.* Filmdeki bu dinsel öğelerin varlığı rastlantı olmamalıdır.

Film önce toplumsal-yasal bir sorunu irdeleyerek başlar: İnsanların henüz işlemedikleri suçlardan dolayı hüküm giymeleri doğru mudur? Bunun ardından etik-politik bir problem ortaya atılır: güvenlik mi kişisel özgürlükler mi? En sonundaysa Spielberg'ün önümüze koyduğu İlkçağ düşünürlerine kadar geri giden bir felsefi tartışmadır: alınyazısı mı, özgür irade mi? Yaşamın akışı neden-sonuç ilişkileri içinde gelişir; bu mantıksal çıkarıma bağlı olarak, şimdi nedenleri değiştirmek, gelecekte elde edilecek sonuçları da değiştirecektir. Asıl sorun, gelecekte ne olacağının bilinmesi durumunda, önceden gösterilecek farklı davranışlardır. Bu olgu, tıpkı Heisenberg ya da Bohr'un fizik kuramlarındaki gibi, gözlemcinin gözlemlenen deneyi etkilemesi durumuyla özdeştir. Philip K. Dick'e göre, "suç önleme sistemi, ön-sezgisel bilgi elde edilir edilmez geçerliğini yitirir."[19]

Azınlık Raporu, insan aklının yanılabilirliğini sergiler. İnsan aklıyla, yaşamı ve dünyayı kavramaya, anlamlandırmaya, böylece bilgi üreterek kaostan düzen çıkarmaya çalışır. Ancak bir kez uygun sonuçlara ulaşılınca, bilgi üretimi sona erer; körü körüne yinelemeler dogmaya dönüşür. Lester D. Friedman şöyle bir değerlendirmede bulunur: "Film, herhangi bir sisteme sorgusuz sualsiz inanç duymanın, kaçınılmaz biçimde felakete yol açtığını ileri sürer. Anderton devletin gözünde bir suçlu durumuna düştüğü zaman, gerçeğin doğasının hep öznel olduğunu, bozulmaya ve suistimale açık olduğunu kav-

* Gideon: Eski Ahit'te İsrail'in yargıçlarından biri.

rar."[20] Kişinin öznel konumu, bireysel algı ve yorum tarzını bağlar. Kaçınılmaz olarak kendi istediğimiz gibi görmeyi, anlamayı ve yorumlamayı seçeriz. Kişinin bireysel ve toplumsal kimliğini oluşturan tüm değişkenler, o kişinin neyi nasıl gördüğünü de belirler. Ortaçağ'da her köşede şeytanı gözleriyle gördüğünü ileri süren binlerce tanığın bulunması hiç de şaşırtıcı değildir. Kuşkuyu asla elden bırakmamak gerekir; insan açgözlülüğü ve çıkarcılığı karşısında tek savunma, bağnazca bağlılık değil, kuşkuculuktur. *Azınlık Raporu* bize adeta şunu söyler: "Kuşkuculuktan vazgeçmeyin. Ama işi paranoyaklığa da vardırmayın!"[21]

Göz, görme eylemi ve görüntüler, filmin ana çatısını oluşturan bir üçgendir. Spielberg, göz motifinde ısrarcıdır. Başlangıçta Howard'ın oğlunu kartondan bir Abraham Lincoln resminin gözlerini makasla oyarken izleriz. Howard gözlüklerini almak için eve döner, karısını yatakta başka adamla yakalayınca, oğlunun makasıyla karısının gözlerini oymaya kalkışır. Anderton'a uyuşturucu satan kör adam, "Körler ülkesinde tek gözlü adam kral olur," der. Herkes günde birkaç kez retina taramasından geçer. İnsanların kimlikleri gözlerinden belirlenir. Anderton gizlenebilmek için gözlerini değiştirmek zorunda kalır. Görme eylemiyle ilgili göndermeler de yoğundur: Agatha, Anderton'a sık sık "Görüyor musun?" diye sorar. Toplumsal yaşam, gözetleyenler ve gözetlenenler olarak iki sınıfa ayrılmıştır. Ön adı "İris" olan Dr. Hineman, Anderton'a, "Işığı görmek için, karanlığı göze almak gerekir," der. Film, ısrarla bakma eylemine değil, görme eylemine yoğunlaşmıştır; bu nedenle sürekli şu soruları gündeme taşır: İnsan nasıl görür? Neyi görür? Gördüğü şeyi ya da gördüğünü sandığı şeyi nasıl yorumlar?

"Görme eylemi metafizik bir değer taşır: kendi dogmatik görüşüyle körleşmiş olan Anderton, çıktığı yolculuğun sonunda gerçekleri görmeyi öğrenir."[22]

Film, tam bir görüntü cümbüşüdür. *Pre-coglar*'ın kehânet görüntüleri filmin önemli bir bölümünü doldurur. Anderton'ın işi bu görüntüleri okumaktır; özel eldivenlerini kullanarak görüntü parçalarıyla oynar, onları sıralar, tutarlı bir anlatım dizgesine sokarak yorumlar. Suç-önleme sisteminin her aşamasında sürekli akan görüntüler vardır. Toplumsal yaşamda da görüntüler egemendir; caddeler, büyük mağazalar dev ekranlarla doludur. İnsanlar, reklamların görüntü sağanağı altında yaşarlar. Anderton'ın yalnız yaşamı da görüntülerden uzak değildir; evinde tek başına eski günlerin mutlu görüntüleriyle avu-

nur, oğlunun hologramı karşısında saatlerini geçirir. Görüntülerin gerçekliği de şaşırtıcıdır; Anderton'ın evine gizlice giren Ajan Witwer, Sean'un hologramının savurduğu frizbiyi tutmaya çalışır. Sanki filmin asıl anlattığı bu görüntülerden kaçış öyküsüdür. Filmin sonunda görüntülerin egemenliği sona erer. Suç-önleme biriminin çalıştığı mekânlar artık bomboştur, medyumların vizyonları bitmiş, görüntü fabrikası kapanmıştır. Spielberg bize Andertonlar'ın mutluluk görüntülerini sunar. "Ama bu son mutlu görüntülerden neden kuşku duymayalım? Görüntülerden kuşku duyulması gerektiğini bize anlatan filmin, bu son mutluluk görüntülerine neden inanalım? Belki de kuşkulanma sırası bize gelmiştir!"[23]

Notlar:

1. Philip K. Dick, *The Minority Report and Other Classic Stories*, Citadel, New York 2002.
2. Lester D. Friedman, "Minority Report: A Dystopic Vision", [www.sensesofcinema.com].
3. Cathleen Rountree, "Myth, Shadow Politics, and Perennial Philosophy in Minority Report", [www.cgjungpage.org].
4. Sophocles, *Oedipus the King in The Oedipus Plays of Sophocles*, çev. Paul Roche, Penguin, New York 1991, satır 37.
5. Lester D. Friedman, *a.g.m.*
6. Robin Mitchell-Boyask, "Blindness and Insight in Minority Report and Oedipus the King", The American Philological Association, [www.apaclassics.org/ AnnualMeeting/].
7. Cathleen Rountree, *a.g.m.*
8. *A.g.m.*
9. Sophocles, *a.g.e.*, 1991, satır 1191.
10. Cathleen Rountree, *a.g.m.*
11. Jung, *Métamorphoses de l'Ame et ses Symboles*, Le Livre de Poche Références, 1993, s. 310.
12. Cathleen Rountree, *a.g.m.*
13. *A.g.m.*
14. *A.g.m.*
15. Philip K. Dick, *a.g.e.*, s. 90.

16. Nicolas Richard, "Minority Report de Spielberg", [www.objectifcinema.com/ analyses].
17. Cathleen Rountree, *a.g.m.*
18. Lester D. Friedman, *a.g.m.*
19. Philip K. Dick, *a.g.e.,* s. 84.
20. Lester D. Friedman, *a.g.m.*
21. Robert Cook, "Musing On Movies: Minority Report", [www.headlinemuse.com/moviereviews/minorityreport.htm].
22. Nicolas Richard, *a.g.m.*
23. *A.g.m.*

Son Verirken...

Yaşadığımız dünya, bir karşıtlıklar dünyasıdır;
ve bütün iş, karşıtlıklar arasında uyum sağlamaktır.

David Lynch

Başlangıçta bu çalışmanın amacı inisiyasyon olgusunu, yani kendini tanıma ve dönüştürme sürecini tüm boyutlarıyla kavramaktı. Ne var ki inisiyasyon olgusunu, kendini bütünleyen mitos ve ritus olgularından soyutlamak olanaksızdı. Mitos, ritus ve inisiyasyon üçlemesi bir araya gelince, çalışma zorunlu olarak bu üçlemenin yarattığı sonuçlara, yani drama, masal ve arketiplere, oradan da Campbell'ın Monomitos çözümlemesine uzandı. Kahramanın Yolculuğu kalıbının son yıllarda modern mitoloji olarak nitelenen sinemada giderek artan ölçüde kullanılması çemberi bütünleyen öğe oldu.

Varılan son noktada günümüz sinemasının, giderek daha yoğun biçimde kullandığı Monomitos formatı ve içerdiği inisiyatik öz bakımından eski filmlerden ne denli farklı olduğu sunulan örneklerle açıkça sergilendi.

Tümüyle erdem kavramına ve doğal hukuka dayanan Aristotelesçi anlatım biçimi 50 yıl öncesine kadar Frank Capra ve John Ford gibi yönetmenlerin yapıtlarına güçlü bir biçimde egemen olmuştu. Günümüz anlatım imgelerindeyse, Campbell'ın görüşlerinin etkisi büyüktür. *Dead Poets' Society* (*Ölü Ozanlar Derneği*, 1989), *Tanık, The Truman Show* (1998) filmlerinin yönetmeni Peter Weir, *Yıldız Savaşları* dizisinin yaratıcısı George Lucas ve *Kıyamet* filminin senaristi John Milius gibi birçok sinemacı Campbell'ın düşüncelerinden etkilendiklerini açıkça söylemişlerdir. *The Sixth Sense* (*Altıncı His*, 1999), *Signs* (*İşaretler*, 2002) ve *The Village* (*Köy*, 2004) filmlerinin yönetmeni Night M. Shyamalan filmlerinde özellikle işlediği inanç konusunda sorulan bir soruya şu anlamlı yanıtı vermiştir: "Bu inanç aslında kadere inanmaktır; aynen Joseph Campbell'ın söylediği gibi, 'Sana sunulan serüveni kabul et' sözlerine inanmaktır... Yol boyunca sana yardım edecek rehberler olacaktır. Oysa bu serüveni reddedersen, benzer biçimde yaşamın boyunca olumsuz bir serüveni yaşarsın."[1]

Bu bağlamda Braga'nın söyledikleri oldukça ilginçtir: "Çağdaş sinemada film karakterlerinin amaçlarının ve yazgılarının belirlenmesinde bir değişim yaşanıyor: bir filmin anlatımsal amacından farklı bir düşünce bu. Erdemli tavırların yarattığı etik değerlerin özümsenmesi yerini, gündelik yaşamın boğuculuğundan kurtuluş umuduna bırakıyor."[2]

Sözgelimi Frank Capra'nın *Şahane Hayat* adlı filminde intiharın eşiğine gelmiş olan kahraman George Bailey (James Stewart), bulunduğu toplumsal ortamda ailenin somut varlığına kendini adamak için çevresinin desteğine yeniden umut beslemeye başlar. Bu film de tam anlamıyla Kahramanın Yolculuğu formatında düzenlenmiştir, ne var ki filmdeki ana karakterin yaşam karşısındaki etik tavrı günümüz filmlerinin kahramanlarından çok farklıdır.[3]

Örneğin *Ölü Ozanlar Derneği* filminde izleyiciler "id"in aşırıya varan bir mutlulukla öne çıkarılmasına tanık olurlar; hem artık kişisel bir id değil, bilgiye ulaşmış bir grubun egosudur söz konusu olan. Grubun üyeleri aynı güçlü enerji akımını paylaşırlar. İşte bu yüzden, oldukça duygulu bir sekans sırasında, Keating'in morallerinin düzelmesi için öğrencilerine futbol oynattığı sahnede, çocuklardan biri topa tekmeyi vururken "Tanrı gibiyim!" diye bağırır.

Benzer biçimde *Altıncı His* filminin sonunda, önceden korkular içindeki

çocuğun (Haley Joel Osment) artık iletişime hazır duruma geldiği görülür; bunun anlamı çocuğun artık şefkat duymaya, daha doğrusu başkalarıyla güçlü eşduyum kurmaya, yaşamın titreşimlerini hissetmeye hazır olmasıdır.

Bu etik tutumun özünde anlık bir vahiy sonucu ulaşılan aldatıcı bir kendini bilme vardır. Kahraman, ya *gnosis* yolunu bulur ve ele geçirdiği iksir sayesinde sonsuz bir coşku içinde yaşar; ya da *Ölü Ozanlar Derneği*'ndeki öğrenciler, *Matrix*'teki Neo ve *Altıncı His*'teki çocuk gibi, kendi geçmişi tarafından önceden belirlenmiş olduğunu duyumsar; bu durumda geçmiş, yaşamın anlamına ulaşmak için yapılan tüm girişimleri boşa çıkaran bir peçedir.

Aslında, bir gizli bilgi elde edilse bile, çoğunlukla önceden belirlenmiş bir yazgı söz konusudur. Kahramanın alnına yazılmış olan yazgının önemi, olguların ussal değerlendirmesine dayanan bir etik seçimin öneminden çok daha büyüktür. Örneğin Shyamalan'ın *İşaretler* adlı filminde ana karakter Rahip Graham Hess (Mel Gibson), filmin sonunda, karısının son sözlerinin oğullarının kurtulması için bir önsezi, bir uyarı olduğunu anlayacaktır.

Öyleyse öznenin önünde iki yol vardır: ya yazgı onu seçmiştir ve artık önünde hiçbir sınırlama kalmadığı için mutlu olacaktır ya da yazgı onu seçmediği için küskünlüğe kapılacaktır. Ancak yazgı belirli bir varlık olmadığı için küskünlük kendine dönecek, kişinin kendisini hedef alacaktır. *Ölü Ozanlar Derneği*'nde intihar eden öğrenci, aktör olması engellenince, hem babasının dar kafalılığına hem de kendi varoluşuna küser.

Sonuçta çağdaş sinemada Braga'nın ifadesiyle, "Etik temellere dayanan bir akıl yürütmenin yerine olağanüstü deneyimlerin özlendiği bir genel anlayış egemen olmuş, ahlaki yargılar ve vicdan ölçütü giderek zayıflamıştır. Ancak olağanüstü deneyim beklentisi öylesine yoğun duruma gelmiştir ki yaşamın doğal akışı ya da kendini basit bir yaşama adama artık anlamsızlaşmıştır."[4] Olağanüstü gelişmeleri özleyen beklentilerin umut edildiği gibi karşılanmamasıysa yoğun küskünlüklere yol açmıştır. Kişi, keskin bir ikilemin ortasında, küskünlükle ütopya arasında sallantıda kalmıştır; çünkü varoluşunun amacını yalnızca psikolojik terimlerle düşünmektedir.

Teknokrasi ve romantizm, bir zamanlar Gnostisizm'de çileciliğin ve kural tanımazlığın oynadığı rolü sürdürüyor. Çilecilik ve kural tanımazlık, Gnostisizm'in doğayı yadsımasının bir sonucudur. Çilecilik, gündelik yaşamın sıradanlığını hor görerek mahkûm eder; kural tanımazlıksa yaşamın acımasızlığı

karşısında gösterilen gururlu bir tepkidir.[5]

Günümüzde çileciliğin yerini sıkı çalışma, kural tanımazlığın yerini duygusal heyecan almıştır. Sıkı çalışma, yaşamı anlamlandırmakta karşılaşılan hüsranı gidermek için, kişinin kendisini umutsuzca işe kaptırması demektir. Duygusal heyecansa, anlam yokluğundan kaçıp oyalanmak, ya adrenalin salgılamasına ya da romantik duygusallığa teslim olmaktır.

Çember kapanmıştır. Zevklerin ve görevlerin üstesinden gelmeyi becerememek sonucunda ortaya çıkan başkaldırı yani kuralsızlık özlemi varoluşçuluğun melankolisiyle birleşmiş, bu birleşmeden tipik bir romantik melankoli doğmuştur. Duygusallığın idealize edilmesi, Gnostik bir "kendini yitirme" özlemi yaratmıştır. Öte yandan düşlenenlerle yaşananlar arasındaki farkın yol açtığı hüsran ve küskünlük kendinden kaçışın bir diğer nedenidir. Romantik serüvenler ve çocukluk günleri için duyumsanan nostalji, yararcı baskılarla birleşince, sonu gelmeyen gizli bir ergenlik yaşam boyu sürecek, kimileri ömür boyu yetişkin haline gelemeyecektir.

Kahramanın Yolculuğu bir anlatım tekniği olarak özellikle sinemada yaygın bir uygulama alanı bulmuştur. Bu model, binlerce yıllık bir geçmişin birikimlerini içerir; mitos-ritus diyalektiğinin açılımlarını bugüne taşıyarak insanın kendisini tanıma, gerçekliği çözümleme ve yaşamı anlamlandırma çabasına yalnızca katkıda bulunur. Bu model, insanın tüm felsefi sorunlarına çare bulacak sihirli bir formül değildir; asla böyle algılanmamalıdır. İnsanın kendi yaşamını anlamlandırma uğraşı, doğa, toplum ve kendi benliğinin gerçekçi verilerine bağlı olmalı, bu somut uğraş sırasında Kahramanın Yolculuğu psikolojik katkılar sağlamalıdır.

Ne var ki Kahramanın Yolculuğu modeli, yanlış uygulanan bir küreselleşme çabası ve gemi azıya almış bir tüketim çılgınlığı karşısında, biçimsel bir uygulama olmaktan giderek uzaklaşıp insan yaşamını, doğayı ve toplumu anlamlandırırken, varoluşçu, Gnostik, hatta çoğu kez mistik bir düşüncenin egemen olmasına yol açmaktadır. Kahramanın Yolculuğu modeli giderek bir araç olmaktan çıkıp, doğrudan yaşamın anlamı durumuna gelmektedir. XX. yüzyılın sonlarına doğru artan biçimde görülen bu yönelim, gerçeklerden kaçan, ayakları yere basmayan, geçmişin küskünlüğüyle geleceğin düşleri arasında sıkışmış, ama şimdiyi anlamlandırmaktan yoksun bir kuşağın yetişmesine katkı sağlamaktadır. *Matrix* filminin dünya çapında yarattığı heyecan,

boğulan kitlelerin yaşamın gerçekliğinden kuşku duymaktan, bir düşte yaşıyor olmaktan ne denli hoşlanabileceğini açığa çıkarmıştır. Gerçeklik boyutunda kendi yaşamını ıskalayanların, kurgusal boyutta yaşanacak inisiyasyonlarla "bilge kişi", "yetkin insan", "insan-ı kâmil" ya da "kahraman" olmaya kalkışmaları fazlasıyla açıklıdır.

Notlar:

1. Patrick Lee, "Night M. Shyamalan had a sense that all *Signs* pointed to Mel Gibson", *Science Fiction Weekly*, No. 276, 2002, [www.scifi.com/sfw/issue276/ interview2.html].
2. Paolo Braga, "Without God: Resentment and Utopia in Mainstream Fiction", 15 Temmuz 2003'te Indiana'da Notre Dame Üniversitesi Maritain Center'da yapılan konuşma, [http//www.nd.edu/Departments/Maritain/ti03/eBraga.htm].
3. Çiğdem Mater, "Capra'nın Şahane Hayat Filminde Kahramanın Yolculuğu", *Sinefil*, [http://www.sinefil.org/yazilar/].
4. Paolo Braga, *a.g.e.*
5. Hans Jonas, *The Gnostic Religion*, Beacon, Boston 1958, s. 266-281

Alfabetik Dizin

Akıl Hocası, 126, 147
Amadeus, 356
Amélie, 227
Angel Heart (Şeytan Çıkmazı), 306
Antropolojide Başlıca Yaklaşımlar, 39
Antropolojinin Verileri, 52
Apocalypse Now (Kıyamet), 296
Arkaik Toplumlar, 49
Arketip Türleri, 98
Arketip, 93
Arketipler: Karakterlerin Üstlendikleri Roller, 123
Ateşten Gömlek, 167

Baba ve Kefaret, 174
Baştan Çıkarma, 173
Biçim Değiştiren, 129
Bilinçdışı ve Arketipler, 95
Bleu (Mavi), 334

Büyüsel İnisiyasyonlar, 59
Büyülü Kaçış, 185

Cocteau ve Orphée, 328
CSA (Cambridge Antropoloji Okulu) ve Ritus Kuramı, 70

Çağrının Reddi, 143

Diriliş, 189
Dönüş Yolu, 182
Dönüşün Reddi, 184

Eşik Bekçisi, 127
Eşik Dövüşü, 187
Evrimsel Yorum, 61
Eyes Wide Shut (Gözleri Tamamen Kapalı), 243
Ezoterik-Dinsel İnisiyasyonlar, 58

Fight Club (Dövüş Kulübü), 276
Full Metal Jacket, 293

Gerçek ve Köken, 14
Gizli Yüz, 342
Gölge, 130
Gündelik Dünya, 134

Halk Edebiyatı ve Trans Teknikleri, 83

İksirle Dönüş, 192

Kabile İnisiyasyonları: Erginlenme, 53
Kadın İnisiyasyonları, 57
Kahraman, 124
Kahramanın Ardında, 112
Karakter Çemberi, 132
Kırmızı Başlıklı Kız, 88
Kirby ve Şaman Kuramı, 74

Kurtuluş, 186
Kutsal Evlilik, 171

Mağaraya Doğru, 165
Masalların Erginlenmeci İşlevi, 87
Minority Report (Azınlık Raporu), 373
Mitoloji, 24
Mitos Türleri ve İşlevleri, 16
Mitos ve Din, 16
Mitos ve Edebiyat, 20
Mitos ve Psike, 15
Mitos ve Ritus, 19
Mitosun Özü, 25
Monomitos, 106
Müjdeci (Haberci), 128

Orfeu Negro (Siyah Orfe), 331
Orfeus Nostaljisi, 323
Oyuncu (Hileci), 131

Ödül, 178

Performans Kuramı, 75
Platoon (Müfreze), 290
Psikanalitik Yorum, 62

Ritus Türleri, 35
Ritus, Mitos ve Drama, 43
Ritusun İşlevleri, 37
Ritusun Nitelikleri, 30

Sacra-Casta, 31
Sanatlar ve Orfeus, 326
Serüven Eşiği, 154
Serüvene Çağrı, 138
Simgesellik, 30
Sınavlar, Dostlar, Düşmanlar, 159

Sinemada Kahraman, 117

Tanrılaştırma (*Apotheosis*), 176
The Matrix (Matrix), 197
Toplumbilimsel Yorum, 64
Toplumsallık, 32

Umut, 266

Vietnam Savaşı Filmleri, 289

Yararsızlık ve Yineleme, 34

Film Dizini

African Queen, The (Afrika Kraliçesi), *138*
Aladdin, *145, 180*
Alien (Yaratık), *136, 138, 168, 175*
Aliens (Yaratık 2), *170, 183*
All About Eve, *138*
Amadeus, *356-58, 364-66, 368, 370-71*
Amélie, *145, 227*
Angel Heart (Şeytan Çıkmazı), *306-7, 311, 314, 316, 318-20*
Annie Hall, *156, 167*
Apocalypse Now (Kıyamet), *289-90, 293, 296-97, 299, 302, 389*
Apollo 13, *154*
Around the World in 80 Days (Seksen Günde Devrialem), *132*
Beauty and the Beast (Güzel ve Çirkin), *156, 178, 183, 329*
Blade Runner (Bıçak Sırtı), *373*
Blanc (Beyaz), *337*
Bleu (Mavi), *323, 334, 337-40*
Braveheart (Cesur Yürek), *163, 175*
Bridge on the River Kwai, The (Kwai Köprüsü), *137*

Butch Cassidy and the Sundance Kid (Sonsuz Ölüm), *166*
Carlito's Way (Carlito'nun Yolu), *171*
Casablanca (Kazablanka), *124, 143, 163, 169, 179*
Chinatown (Çin Mahallesi), *129*
Citizen Kane (Yurttaş Kane), *138, 193*
City Slickers (Şehirli Züppeler), *135*
Close Encounters of the Third Kind (Üçüncü Türden Yakınlaşmalar), *118, 352*
Color of Money, The (Paranın Rengi), *149*
Dances with Wolves (Kurtlarla Dans), *145, 162, 179*
Dangerous Liaisons (Tehlikeli İlişkiler), *123*
Das Boot (Denizaltı), *167*
Dead Poets' Society (Ölü Ozanlar Derneği), *389-90*
Deer Hunter, The (Avcı), *169*
Devil's Advocate, The (Şeytan'ın Avukatı), *307*
Die Hard (Zor Ölüm), *134, 160, 167*
Dune, *161*
E.T. The Extra-Terrestrial, *168, 186*
Ercole e la Regina di Lidia, *328*
Excalibur, *137, 175*
Exorcist, The (Şeytan), *306*
Eyes Wide Shut (Gözleri Tamamen Kapalı), *243-44, 255-56, 258-60*
Fallen (Cani Ruh), *307*
Fight Club (Dövüş Kulübü), *276-77, 282, 284, 288*
Finding Nemo (Kayıp Balık: Nemo), *136*
Forrest Gump, *146*
Forty Eight Hours (48 Saat), *132*
Fugitive, The (Kaçak), *134, 158*
Game, The (Oyun), *140, 179*
General Patton (Patton), *136*
Ghost (Hayalet), *168*
Ghostbusters (Hayalet Avcıları), *158*
Gizli Yüz, *346-47, 350-51, 353-54*
Gladiator (Gladyatör), *150, 176*
Godfather, The (Baba), *129, 156, 162, 171, 176, 186, 191*
Goldfinger (Altın Parmak), *167, 183*
Goodfellas (Sıkı Dostlar), *178*

Graduate, The (Aşk Mevsimi), *155, 169, 173, 190*
Great Gatsby, The (Muhteşem Gatsby), *179*
Groundhog Day (Yarın Aslında Dündü), *179*
Harry Potter and the Philosopher's Stone (Harry Potter ve Felsefe Taşı), *181, 187, 194*
High Noon (Kahraman Şerif), *135, 138*
Home Alone (Evde Tek Başına), *138*
It's a Wonderful Life (Şahane Hayat), *194, 389*
Jason and the Argonauts, *328*
Jaws, *138, 150, 168-69*
Kral ve Ben (King and I), *149*
L.A. Confidential (Los Angeles Sırları), *383*
Lawrence of Arabia (Arabistanlı Lawrence), *154, 160*
Le Fatiche di Ercole, *328*
Les Choristes (Koro), *186*
Lethal Weapon (Cehennem Silahı), *134*
Lion King, The (Aslan Kral), *137, 141, 146, 150, 157, 163, 175*
Lord of the Rings (Yüzüklerin Efendisi), *146, 152, 160-61, 164, 172, 176, 180, 184, 186-88, 190*
Lord of the Rings-The Fellowship of the Ring (Yüzüklerin Efendisi-Yüzük Kardeşliği), *142*
Malice, *147*
Matrix, The (Matrix), *123, 137, 141, 155, 173, 177, 197-98, 207-8, 210, 215-16, 219-20, 222, 390-91*
Matrix Reloaded, *173, 197*
Matrix Revolution, *197*
Maymunlar Cehennemi (Planet of the Apes), *145*
Minority Report (Azınlık Raporu), *373-75, 376, 379, 380, 381, 383-85*
Moulin Rouge (Kırmızı Değirmen), *169*
My Fair Lady, *150, 156*
North by Northwest (Gizli Teşkilat), *134*
Oh Brother, Where Are Thou? (Nerdesin Be Birader?), *178, 183*
Omen, *306*
Ordinary People (Sıradan İnsanlar), *156*
Orfeu Negro (Siyah Orfe), *328, 331-34*
Orfeusz es Eurüdike, *328*
Orphée, *328-29, 331*

Orpheus and Eurydice, *328*
Orpheus in der Unterwelt (Orfeus Yeraltında), *328*
Parking, *328*
Platoon (Müfreze), *168, 191*
Portrait of a Lady, The (Bir Kadının Portresi), *151*
Predator (Av), *137*
Professionals, The (Profesyoneller), *139*
Purple Rose of Cairo, The (Kahire'nin Mor Gülü), *184*
Raiders of the Lost Ark (Kayıp Hazine Avcıları), *145, 149, 183*
Rocky, *149*
Romancing the Stone (Amazon'da Fırtına), *134, 189*
Rosemary's Baby (Rosemary'nin Bebeği), *306*
Rouge (Kırmızı), *337*
Sang d'un Poète, Le (Bir Ozanın Kanı), *329*
Saving Private Ryan (Er Ryan'ı Kurtarmak), *137*
Scarface (Yaralı Yüz), *162, 177*
Screamers, *373*
Searchers, The (Çöl Aslanı), *139, 156, 182*
Se7en (Yedi), *276, 307*
Sevmek Zamanı, *347*
Shawshank Redemption, The (Esaretin Bedeli), *163*
Shichinin no samurai (Yedi Samuray), *137, 149, 165*
Signs (İşaretler), *389-90*
Silence of the Lambs, The (Kuzuların Sessizliği), *149*
Sister Act (Yırtık Rahibe), *160*
Sixth Sense, The (Altıncı His), *389-90*
Sleepless in Seattle (Sevginin Bağladıkları), *189*
Some Like It Hot (Bazıları Sıcak Sever), *138, 156, 158, 163, 183, 193*
Spartacus, *123*
Stalag 17, *187*
Star Wars (Yıldız Savaşları), *118, 132, 138, 142, 144, 157, 160-61, 170, 172, 175, 180, 184-85, 189-90, 217, 389*
Star Wars: Episode I-The Phantom Menace (Yıldız Savaşları: Bölüm 1-Gizli Tehlike), *142*
Star Wars: Episode III-Revenge of the Sith (Yıldız Savaşları: Bölüm 3-Sith'in İntikamı), *184*

Star Wars: Episode IV-A New Hope (Yıldız Savaşları: Bölüm 4- Yeni Bir Umut, *123, 137-38, 141, 157, 166, 184, 186*
Star Wars: Episode V-The Empire Strikes Back (Yıldız Savaşları: Bölüm 5-İmparator), *166, 170-71, 174, 187*
Star Wars: Episode VI-Return of the Jedi (Yıldız Savaşları: Bölüm 6-Jedi'nin Dönüşü), *166*
Stigmata, *307*
Terminator, The (Yok Edici), *192*
Terms of Endearment (Sevgi Sözcükleri), *143*
Thelma and Louise (Thelma ve Louise), *183*
Total Recall (Gerçeğe Çağrı), *373*
Trading Places (Takas), *162*
Treasure of Sierra Madre, The (Sierra Madre Hazineleri), *137*
Truman Show, The, *389*
Umut, *266, 269-70, 273-75*
Unforgiven (Affedilmeyen), *130, 134, 166*
Untouchables, The (Dokunulmazlar), *169*
Village, The (Köy), *155, 389*
Witness (Tanık), *189, 389*
Wizard of Oz, The (Oz Büyücüsü), *135, 145, 181, 189, 192*
Wrong Trousers, The (Yanlış Pantolonlar), *156*
Yer Demir Gök Bakır, *140*

Kişiler Dizini

Aannavi, Michael P., *254*
Abraham, F. Murray, *356, 358*
Ackroyd, Dan, *162*
Adem, *126*
Adonis, *70, 107*
Aeneas, *244*
Afrodit, *250*
Akın, Filiz, *139*
Ali, Hz., *27, 85*
Alnıaçık, Gülşen, *266*
Alyanak, Osman, *266, 268*
And, Metin, *45, 74*
Anderson, Jeffry, *296*
Anouilh, Jean, *328*
Apollon, *206, 326, 368*
Ariadne, *22,*
Aristofanes, *71*
Aristoteles, *71, 389*

Asklepios, *224*
Astarte, *244*
Atayman, Veysel, *211*
Athena, *126, 149*
Attali, Jacques, *122*
Attar, Feridedin-i, *349-51*
Attis, *70, 107*
Augustus, *246*
Ayan, Tamer, *350*
Aziz, Rutkay, *140, 342-43*
Bacchus, *34, 51*
Bachelard, Gaston, *24*
Balanchine, George, *327*
Barnfather, Peter, *280, 283-84*
Bastian, Adolf, *107*
Baudrillard, Jean, *216*
Beethoven, Ludwig Van, *249*
Bentham, Jeremy, *381*
Berenger, Tom, *290*
Bergman, Ingrid, *179*
Berkeley, *94, 214*
Berridge, Elizabeth, *356, 361*
Bertine, Eleanor, *95*
Bettelheim, Bruno, *87-8, 90*
Beymer, Richard, *139*
Binoche, Juliette, *335*
Bogard, Humphrey, *179*
Bohr, Niels David, *384*
Bonet, Lisa, *306, 308*
Bonfa, Luis, *332*
Bonnet, Horst, *328*
Boorman, John, *118*
Boratav, Pertev Naili, *80*
Bottoms, Sam, *297*
Bowles, Allison, *319*
Braga, Paolo, *389-90*
Brando, Marlon, *156, 297*

Brasseur, Marcel, *16*
Brooks, Terry, *154*
Buda, Siddharta Gautama, *108, 144*
Burgel, J. Christoph, *347*
Burkert, W., *14*
Bush, George W., *381*
Byrne, Bob, *140*
Caan, James, *171*
Caccini, Giulio, *327*
Callimakhos, İskenderiyeli, *23*
Callow, Simon, *356, 362*
Cambridge, Pickard, *71*
Campbell, Joseph, *11, 17, 63, 96, 104-12, 117-18, 135, 142, 156, 158, 162, 170-73, 175, 182-83, 190, 211, 272, 292, 297, 388-89*
Camus, Marcel, *328, 331, 334*
Canby, Vincent, *298*
Cantinflas, *132*
Capra, Frank, *389*
Carfartan, Serge, *229*
Carné, Marcel, *231*
Caroll, Lewis, *202*
Carter, Helena Bonham, *276, 278*
Casares, Maria, *329*
Cavalieri, Katerina, *360*
Cazeneuve, Jean, *64*
Cebrail, *139*
Cevizci, Ahmet, *93*
Chadwick, Nora, *83-4, 220*
Chandler, Raymond, *374*
Charon, *299*
Clair, René, *231*
Clark, Spencer Treat, *376*
Clooney, George, *178*
Close, Glenn, *123*
Cocteau, Jean, *328-31, 334*
Cohen, David, *247*
Cohen, John, *373*

Conrad, Joseph, *296, 319*
Constantini, Gustavo, *313*
Constanze, *361-63, 367*
Cooper, Gary, *135*
Cooper, J.C., *352*
Coppola, Francis Ford, *118, 296, 319*
Cornford, Francis McDonald, *70-1*
Costner, Kevin, *169*
Cravotta, Lorella, *227*
Cronenweth, Jeff, *276*
Cruise, Tom, *149, 243-44, 247, 373, 375*
Çamuroğlu, Reha, *348*
D'Arc, Jean, *229, 235*
D'Onofrio, Vincent *293*
Dacosta, Yves, *51,*
Daedalus, *318*
Dafoe, Willem, *290*
Daniélou, Alain, *48*
Davies, Paul, *306-7, 320*
Dawn, Marpessa, *332*
De Gravelaine, Joëlle, *49*
De Moraes, Vinicius, *327, 331*
De Niro, Robert, *306-7, 310, 312*
De Oliveira, Lourdes, *332*
De Sica, Vittorio, *273*
De Vries, Jan, *116*
Dea, Maria, *329*
Decter, Midge, *250*
Dede Korkut, *87*
Delbonnel, Bruno, *227*
Deli Dumrul, *127, 155*
Demeter, *49-51*
Demiurgos, *218*
Demy, Jacques, *328*
Dermithe, Edouard *329*
Descartes, René, *213-14*
Dick, Philip K., *373, 381, 384*

Dionüsos, *34, 49-51, 70-5, 250, 323, 326, 368-69*
Doruk, Belgin, *132, 139*
Dos Santos, Jorge, *333*
Dotrice, Roy, *359*
Douglas, Michael, *140, 179*
Dumézil, Georges, *15, 25-6*
Dumont, Sky, *246*
Dunaway, Faye, *129*
Durand, Gilbert, *15, 323, 325, 330*
Durkheim, Emile, *39-40, 64*
Durning, Charles, *178*
Duvall, Robert, *297*
Eastwood, Clint, *130, 134*
Ebersole, Christine, *360*
Ecevit, Yıldız, *353*
Eginton, Madison, *243*
Eliade, Mircea, *11, 14, 25, 41-2, 80-4, 86-7, 102, 221-22, 272, 334, 357*
Eliot, T.S., *244, 300, 351*
Ellington, Duke, *206*
Engin, Erkan, *73*
Ererez, Kaya, *266*
Erksan, Metin, *347*
Ermey, R. Lee, *293*
Esau, *281*
Esen, Şükran Kuyucak, *346, 350*
Eurüdike, *85, 324-26, 330-35*
Evans-Pritchard, E.E., *40*
Fa̲lanks, *22*
Farrell, Colin, *377*
Faust, *244, 284-85, 318*
Ferdağ, Sevda, *342, 344*
Field, Todd, *245*
Fincher, David, *276-77, 281, 288*
Firiksos, *325*
Fishburne, Laurance, *197, 297*
Ford, Harrison, *134, 189*

Ford, John, *139, 389*
Forman, Milos, *356-57, 365*
Forrest, Frederic, *297*
Foster, Jodie, *149*
Foucault, Michel, *381*
Frances, Helen, *228*
Frank, Richard, *358*
Frank, Scott, *373*
Frazer, Sir James George, *21, 39-40, 50, 64, 113, 303-4*
Freud, Sigmund, *39, 63, 94, 113, 125, 215, 244, 365-66*
Friedkin, William, *306*
Friedman, Lester D., *384*
Friksos, *325*
Frobenius, Leo, *64*
Fromm, Erich, *90, 229*
Frye, Northrop, *102*
Gaal, Istvan, *328*
Gaia, *16*
Gandolfini, James, *151*
Garcia, Lea, *332*
Gaster, Moses, *11*
Gaster, Theodor H., *43*
George, Saint, *168*
Gérard, Christopher, *19*
Gılgamış, *127, 182*
Gibson, Mel, *134, 163, 390*
Glaukon, *212*
Gluck, Christoph Willibald, *327*
Goldberg, Whoopi, *160*
Golding, William, *282*
Gounod, Charles, *317*
Gödel, Kurt, *216*
Grant, Cary, *134*
Graves, Robert, *23*
Griaule, Marcel, *65*
Grimm Kardeşler, *88-9*
Gross, Arye, *376*

Guinivere, *148*
Güney, Yılmaz, *266-67, 269-70, 274*
Habil (Abel), *361, 370*
Hacı Bektaş, *271*
Hades, *324-25*
Hall, Albert, *297*
Hammett, Dashiel, *374*
Hanks, Tom, *146*
Harper, Jessica, *378*
Harris, Steve, *373*
Harrison, Jane, *70, 72*
Harrison, Rex, *150*
Haspil, Michael F., *138, 140, 157, 171*
Havva, *200, 208, 252*
Hayden, Sterling, *129*
Heidegger, Martin, *287*
Heisenberg, Werner, *384*
Helen, Troyalı, *261, 285*
Henighan, Tom, *250*
Henn, Carrie, *170*
Hepburn, Audrey, *150*
Hera, *44*
Herbert, Frank, *194*
Herkül, *244, 281*
Hermes, *94, 139, 333*
Hershey, Barbara, *151*
Hesiodos, *16, 23*
Heston, Charlton, *145*
Higgins, Michael, *308*
Hjorstberg, William, *311-12, 316*
Hocart, A.M., *41*
Hoffman, Dustin, *155*
Holtsmark, Erling B., *289, 304*
Homeros, *21, 126*
Hooke, S.H., *41*
Hopkins, Anthony, *149*
Hopper, Dennis, *300*

Horsley, Jake, *217, 220*
Howells, Williams, *38*
Hubert, Henri, *36*
Hudson, Rock, *132*
Hulce, Tom, *356, 359*
Hume, David, *216*
Hun, Ediz, *139*
Hunet, Holly, *178*
Huston, John, *273*
Imperioli, Michael, *151*
Işık, Ayhan, *132, 139*
İason, *109, 181*
İfikles, *281*
İkarus, *201*
II. Joseph, Avusturya İmparatoru, *358-59*
İksiyon, *324*
İnan, Abdülkadir, *85, 220*
İnanna, *244*
İsa Hz., *19, 107-8, 149, 192, 200, 219*
İsis, *44, 49*
İskender, Büyük, *81*
James, E.O., *41*
James, Henry, *151*
Jeunet, Jean-Pierre, *227-28, 231*
Jobim, Antonio Carlos, *332*
Jones, Jeffrey, *358*
Joyce, James, *105, 107, 112*
Judas, *205, 217, 219*
Jugnot, Gerard, *186*
Jung, Carl Gustav, *11, 15, 63, 87-8, 93-7, 99-102, 107, 126, 172, 191-92, 223, 229-30, 255, 279-280, 286, 315, 318, 379*
Kabil, *361, 370-71*
Kaçar, Arslan, *344*
Kafka, Franz, *332, 373*
Kahraman, Erdal, *342*
Kalipso, *173*
Kalyope, *324*

Kaminski, Janusz, *373*
Kaner, Suphi, *132*
Kant, Immanuel, *216*
Karakaya, Feridun, *132*
Kassovitz, Mathieu, *227*
Kavur, Ömer, *342, 346, 351, 354*
Kemal, Yaşar, *140*
Kerr, Deborah, *150*
Kıral, Erden, *270*
Kibele, *379*
Kidman, Nicole, *151, 169, 243-44, 247, 260*
Kieslovski, Krzysztof, *315-16, 318-20, 334, 337-39*
Kilpatrick, Patrick, *373*
King, Chris Thomas, *178*
Kirby, Ernest T., *69, 73-6*
Kirk, Geoffrey S., *80*
Kirke, *173*
Klimt, Gustav, *244*
Kluckhohn, Clyde, *40*
Kokoschka, Oskar, *244*
Kral Arthur, *108, 113, 126, 135, 137, 141, 148-49, 151-52, 163, 170, 175-77, 221*
Kreider, Tim, *246,47, 254, 260-61*
Krişna, *192*
Kronos, *16*
Kubrick, Stanley, *243-44, 249, 254, 256, 258-60, 262, 264, 293*
Kurosawa, Akira, *137*
Kurowska, Malgorzata, *366, 369-71*
Kürtiz, Tuncel, *266-67*
Kuşkan, Fikret, *342-43*
Lady Di, *230, 232*
Landi, Stefano, *327*
Laurant, Guillaume, *227*
Laurel-Hardy, *233*
Leach, Edmund, *40*
Lee, Harper, *146*
Leeming, David, *111*

Leibniz, Gottfried Wilhelm, *216*
Lem, Stanislaw, *212*
Lenau, Nikolaus, *317*
Lévi-Strauss, Claude, *113, 117*
Lewis, I.M., *84*
Lewis, Manon, *334, 339*
Lincoln, Abraham, *385*
Liszt, Franz, *327*
Lobell, John, *105, 110*
Lowie, R., *61*
Lucas, George, *118, 389*
Lucifer, *307, 309-12, 314-16*
Lynch, David, *11, 388*
M.A. Canney, *41*
Macrobius, *24*
Madelénat, Daniel, *80*
Magdalena, Maria, *200*
Mahler, Gustav, *244*
Mainar, Luis Garcia, *294*
Malebranche, Nicolas, *94*
Malinowski, Bronislaw, *17, 41,*
Malkovich, John, *123*
Mani, *219*
Mann, Thomas, *105*
Marais, Jean, *329*
Markale, Jean, *34*
Marlowe, Christopher, *317*
Matisse, Henri, *105*
Mauss, Marcel, *36*
McDonough, Neal, *373*
McGhee, Brownie, *308*
McGregor, Evan, *169*
Meandros, *303*
Medusa, *149, 168, 179*
Mefistofeles, *284-85, 318*
Mello, Bruno, *332*
Meredith, Burgess, *149*

Merlin, *126, 137, 148, 151-52, 175*
Merlin, Serge, *227*
Meryem Ana, *200, 352*
Midas, *368*
Milius, John, *296, 389*
Miller, Arthur, *146*
Miller, George, *118*
Mitra, *49*
Mitterand, Fréderic, *235*
Modine, Matthew, *293*
Monteverdi, Claudio, *327-28*
Moran, Berna, *347*
Moreau, Gustave, *327*
Morris, Kathryn, *382*
Morton, Samantha, *379*
Moss, Carrie-Anne, *197*
Mozart, Leopold, *359, 367*
Mozart, Wolfgang Amadeus, *86, 253, 263, 356-71*
Muhammet Hz., *27, 108*
Murphy, Eddie, *132, 162*
Murray, Bill, *179*
Murray, Gilbert, *70*
Musa, Hz., *108, 152, 174*
Müller, Max, *112*
Nabukadnezar, *203*
Nelson, Tim Blake, *178, 378*
Nemesis, *295*
Nerval, Gérard de, *327*
Newman, Paul, *149*
Nietzsche, Friedrich, *20-1, 107*
Nikhilananda, Swami, *106*
Nizami, *347*
Norton, Edward, *276-77*
Novik, E.S., *83-4*
Nuh Hz., *24*
Nutt, Alfred, *113*
O'Connor, Peter, *96*

Ocak, Ahmet Yaşar, *84, 271*
Odüsseus, *108, 154, 173, 244*
Offenbach, Jacques, *327-28*
Oğuz Kaan, *83*
Oğuz, Burhan, *26*
Olcay, Zuhal, *342-43*
Ondrícek, Miroslav, *356*
Orfeus, *70, 85-7, 108, 169, 244, 323-27, 330-35*
Ortega y Gasset, José, *337*
Orwell, George, *200, 205, 374, 380*
Osiris, *44, 49, 51, 70, 107, 324*
Osment, Haley Joel, *390*
Otman Baba, *271*
Otto, Rudolf, *41*
Ovidius, *23, 327*
Oydipus, *62, 65, 108, 110, 258-59, 376, 380*
Özbudun, Sibel, *35*
Özön, Nijat, *266*
Pacino, Al, *156, 163, 171, 177*
Palahniuk, Chuck, *276, 284, 288*
Pamuk, Orhan, *342, 347, 351*
Parker, Alan, *306, 313-16, 320*
Parsifal, *351*
Pekuysal, Suna, *132*
Penn, Sean, *140, 171*
Peri, Jacopo, *327*
Perrault, Charles, *88-9*
Perrin, Maxence, *186*
Perry, W.J., *41*
Persefone, *70, 244, 324*
Perseus, *108, 149, 168, 179*
Piaf, Edith, *233*
Picasso, Pablo, *105*
Pissanos, Paul, *328*
Pitagoras, *326*
Pitt, Brad, *276, 281*
Platon, *93, 212-13, 326, 330*

Polanski, Roman, *306*
Poliziano, Angelo, *327*
Pollack, Syndey, *245*
Ponnelle, Jean-Pierre, *328*
Pope, Bill, *197*
Preisner, Zbigniew *338*
Prometheus, *179, 181*
Propp, Vladimir *113*
Puşkin, Aleksandr Sergeyeviç, *357*
Püthia, *206, 376*
Quetzalcoatl, *107*
Radcliffe-Brown, A.R., *40*
Rafael, *139*
Raglan, Lord Fitzroy Richard Somerset, *115-6*
Rains, Claude, *180*
Rampling, Charlotte, *306, 308*
Randal, Tony, *132*
Rank, Otto, *111, 113*
Raphael, Frederic, *243*
Redford, Robert, *179*
Reeves, Keanu, *197*
Refiğ, HAlit, *347*
Remus, *281*
Renoir, Jean, *231, 234*
Rhea, *16*
Ries, Julien, *32*
Rilke, Rainer Maria, *327*
Robbins, Gregory A., *371*
Robinson, Henry Morton, *105*
Romulus, *281*
Rossi, Luigi, *327*
Rountree, Cathleen, *377-78, 381*
Rourke, Mickey, *306-7*
Roux, Jean-Paul, *221, 272*
Rowley, H.H., *41*
Rozik, Eli, *70-2, 74*
Rufus, *227*

Rushdie, Salman, *328*
Salieri, Antonio, *356-67, 369-71*
Salome, Maria, *200*
Sartre, Jean-Paul, *373*
Sawiris, Jackie, *243*
Schechner, Richard, *69, 75-6*
Schikaneder, Emanuel, *362*
Schnitzler, Arthur, *243-44, 252*
Schopenhauer, Arthur, *17*
Schönberg, Arnold, *244*
Schubert, Franz, *376*
Schurtz, Heinrich, *61*
Scognamillo, Giovanni, *269-70*
Scott, Ridley, *136*
Scourfield, David, *259*
Seneca, *327*
Serengil, Öztürk, *132*
Seresin, Michael, *306*
Serin, Rahmi, *353*
Sfenks, *108, 127, 379*
Shaffer, Peter, *356-57, 365*
Shakespeare, William, *131, 327*
Sheen, Charlie, *290*
Sheen, Martin, *296*
Shyamalan, Night M., *155, 389-90*
Simek, Rudolf, *24*
Sinise, Gary, *146*
Sisifus, *179*
Smith, Charler Martin, *169*
Smith, Larry, *243*
Smith, Lois, *378*
Smith, W. Robertson, *39*
Sofokles, *316, 377*
Sokrates, *212, 215*
Soysal, Zehra Âzâde, *203-4*
Spielberg, Steven, *118, 352, 373, 381-82, 384-86*
Stevenson, Robert Louis, *279*

Stewart, James, *389*
Stone, Oliver, *291-92*
Stormare, Peter, *380*
Stravinsky, Igor, *327*
Sumner, Graham, *38*
Süleyman, Hz., *86*
Sümer, Erdal, *345*
Süsüfos, *324*
Swayze, Patrick, *168*
Şener, Sevda, *69*
Tahir, Kemal, *150*
Tammuz, *70, 107*
Tantalus, *179,*
Tautou, Audrey, *227*
Teich, Howard, *281*
Telemann, Georg Philipp, *327*
Teresa, Azize, *230, 235*
Tertullianus, *50*
Theseus, *108, 168*
Thomas, Saint, *198*
Thomson, George, *72*
Thor, *108*
Tiresius, *377*
Tolkien, J.R.R., *150, 187*
Tor, *179*
Tristan, *108*
Tubiana, Serge, *350*
Turner, Kathleen, *134*
Turner, Victor, *43, 69*
Turturro, John, *178*
Tylor, Edward Burnett, *112*
Tzetzes, *23*
Uhls, Jim, *276-77*
Uranos, *16*
Usal, Tamer, *269*
Van der Leeuw, Gerardus, *41*
Van Gennep, Arnold, *37, 40, 43, 53*

Veidt, Conrad, *179*
Verdi, Guiseppe, *203*
Vincendeau, Ginette, *229, 231*
Virgilius, *327*
Vogler, Christopher, *118, 123-24*
Von Goethe, Johann Wolfgang, *159, 317-18*
Von Klinger, Friedrich Maximilian, *317*
Von Sydow, Max, *373, 375*
Voytilla, Stuart, *118, 122-23*
Wach, Joachim, *41*
Wachowski, Andy-Larry, *197-98, 200*
Wagner, Richard, *298, 327*
Walker, Steven, *229, 232*
Waterstone, Sam, *179*
Weaving, Hugo, *197*
Weir, Peter, *389*
Willis, Bruce, *134*
Wittgenstein, Ludwig, *244*
Wood, Nathalie, *139*
Yahya, Vaftizci, *149*
Yakup, *281*
Young, Harry, *118*
Yurttaş, Savaş, *345*
Zeus, *16, 44, 368*
Zimmer, Heinrich, *105*
Zizek, Slavoj, *256*

Kaynakça

Kitaplar

Abdülkadir İnan, *Tarihte ve Bugün Şamanizm: Materyaller ve Araştırmalar*, Türk Tarih Kurumu, Ankara 1995.

A. Conan Doyle, *Sherlock Holmes*, The Complete Facsimile Edition, Wordsworth Editions Ltd, Hertfordshire 1989.

Ahmet Yaşar Ocak, *Alevi ve Bektaşi İnançlarının İslam Öncesi Temelleri*, İletişim Yayınları, İstanbul 2002.

Ahmet Yaşar Ocak, *Türk Folklorunda Kesik Baş*, Türk Kültürünü Araştırma Enstitüsü Yayınları, Ankara 1989.

Alain Daniélou, *Shiva et Dionysos*, Fayard, Paris 1979.

Alfred Métraux, *Religion and Chamanism, Handbook of South American Indians*, Smithsonian Institute, Washington 1947.

Aristoteles, *Poetika*, çev. İsmail Tunalı, Remzi Kitabevi, İstanbul 1976.

Arthur Miller, *Satıcının Ölümü*, çev. Emre İzat, Mitos Boyut Yanınları, İstanbul 2002.

Arthur Schnitzler, *Dream Story*, Green Integer, 2003.

A.W. Pickard Cambridge, *Dithyramb, Tragedy and Comedy*, Clarendon, Oxford

Berna Moran, *Türk Romanına Eleştirel Bir Bakış*, İletişim Yayınları, İstanbul 1994.

Bernhard Roloff ve Georg Seesslen, *Cinayet Sineması*, Alan Yayıncılık, İstanbul 1997.

Baum L. Frank, *The Wonderful Wizard of Oz*, Harper Collins, Londra 2000.
Bohumil Holas, *Les Sénoufo*, PUF, Paris 1957.
Boris Cyrulnik, *Les Nourritures Affectives*, Odile Jacob, Paris 1993.
Bruno Bettleheim, *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*, Alfred A. Knopf, New York 1976.
Burhan Oğuz, *Türkiye Halkının Kültür Kökenleri, Cilt 2/1*, Doğu-Batı Yayını, İstanbul 1982.
Carl Gustav Jung, *Aion, Collected Works, Vol. 9*, 1997.
Carl Gustav Jung, *Analitik Psikoloji*, çev. Ender Gürol, Payel, İstanbul 1997.
Carl Gustav Jung & Carl Kerenyi, *Introduction to a Science of Mythology*, Londra 1970.
Carl Gustav Jung, *Dictionary of Analytical Psychology,* Ark Paperbacks/Routledge and Kegan Paul, Londra ve New York 1987.
Carl Gustav Jung, *Dört Arketip*, Çev. Zehra Aksu Yılmazer, Metis Yayınları, İstanbul 2003.
Carl Gustav Jung, *Man and His Symbols*, Aldus Books, Londra 1964.
Carl G. Jung, *Métamorphoses de l'Âme et ses Symboles*, Le Livre de Poche Références, 1993.
Carl Gustav Jung, *Psychology and Religion, The Terry Lectures, Collected Works, Vol. 11*, 1938.
Carl Gustav Jung, *The Archetypes and the Collective Unconscious*, Princeton University Press, Princeton 1969.
Carl Gustav Jung, *The Development of Personality, Collected Works, Vol. 17*, 1997.
Carl Gustav Jung, *Two Essays on Analytical Psychology, Collected Works, Vol. 7*, Princeton University Press, Princeton, 1953-1979.
Cemal Şener, *Şamanizm*, BDS Yayınları, İstanbul 1996.
C. Hakkı Tarım, *Tarihte Kırşehri-Gülşehri ve Babailer-Ahiler-Bektaşiler*, İst. 1948.
Charles Perrault, *The Complete Fairy Tales*, Clarion Books, 1993.
Christopher Gérard, *Parcours Païen*, L'Age d'Homme, Paris 2000.
Christopher Vogler, *The Writer's Journey, Mythic Structure for Writers*, Michael Weise Productions, 1998.
Claude Lévi-Strauss, *Mythologiques,* dört cilt, Plon, Paris 1967-1971.
Daniel Madelénat, *L'épopée,* P.U.F., Paris 1986.
David Leeming, *Mythology: The Voyage of the Hero*, Lippincott, New York 1973.
Danusia Stok (Editör), *Kieslowski on Kieslowski*, Faber and Faber, Londra 1993.
Eflatun, *Devlet*, Remzi Kitabevi, İstanbul 1975, Kitap VII.
Eleanor Bertine, *Jung's Contribution to Our Time - The Collected Papers of Eleanor*

Bertine, G.P. Putnam's Sons, Londra 1967.
Eli Rozik, *The Roots of Theatre*, University of Iowa Press, Iowa 2002.
Emile Durkheim, *Les Formes Elementaires de la Vie Religieuse*, PUF, Paris 2003.
Erhan Tuna, *Şamanlık ve Oyunculuk*, Okyanus Yayıncılık, İstanbul 2000.
Erich Fromm, *Rüyalar, Masallar, Mitoslar-Sembol Dilinin Çözümlenmesi*, Arıtan Yayınevi, İstanbul 1990.
Ernest T. Kirby, *Dionysus: A Study of The Bacchae and the Origins of Drama*, Ann Arbor: University Microfilms Int., 1982 [1970].
Ernest T. Kirby, *Ur-Drama-The Origins of Theatre*, New York University Press, New York 1975.
Francis M. Cornford, *The Origin of Attic Comedy*, Edward Arnold, Londra 1914.
Frank Herbert, *Dune*, çev. Arzu Taşçıoğlu-Deniz Vural, Sarmal Yayınevi, İstanbul 1997.
Freud, *Totem and Taboo*. Trans. James Strachey, The Hogarth Press, Londra 1953.
Gaston Bachelard, *La Poetique de l'Espace*, PUF, Paris 1958.
G. Davy & A. Moret, *Des Clans aux Empires*, Albin Michel, Paris 1923.
Georges Dévereux, *Normal and Abnormal, The Key Problem of Psychiatric Anthropology*, The Washington Anthropological Society, Washington 1956.
Georges Dumézil, *Loki*, Flammarion, Paris 1986.
Georges Dumézil, *Horace et les Curiaces*, Gallimard, Paris 1942.
Georges Dumézil, *Mythe et Epopée I*, Gallimard, 1968.
George Thomson, *Aiskylos ve Atina*, çev. Mehmet H. Doğan, Payel, İstanbul 1990.
George Thomson, *Tragedyanın Kökeni*, çev. Mehmet H. Doğan, Payel, İstanbul 2004.
Géza Roheim, *Psychanalyse et Anthropologie*, Gallimard, Paris 1967.
Gilbert Durand, *Structures Anthropologiques de l'Imaginaire*, Dunod, Paris 1988.
Gilbert Murray, *Excursus on the Ritual Forms Preserved in Greek Tragedy*.
Goethe, *Faust*, çev. İsmet Zeki Eyüboğlu, Sosyal Yayınları, İstanbul 2001.
Graham Sumner, *Folkways and Mores*, Shocken Books, New York 1979.
Grimm Kardeşler, *The Complete Grimm's Fairy Tales*, Pantheon Books.
Halit Refiğ, *Ulusal Sinema Kavgası*, Hareket Yayınları, İstanbul 1971.
Hans Jonas, *The Gnostic Religion*, Beacon, Boston 1958.
Harper Lee, *Bülbülü Öldürmek*, çev. Füsun Elioğlu, Oda Yayınları, İstanbul 1995.
Heinrich Schurtz, *Alterkalssen und Männerbünde*, Druck und Verlag von Georg Reimer, Berlin 1902.
Heinrich Zimmer, *The Art of Indian Asia*, Pantheon Books, 1955.
Heinrich Zimmer, *Myths and Symbols in Indian Art and Civilization*, Bollingen Series, Princeton University Press, 1946.

Heinrich Zimmer, *Philosophies of India*, Bollingen Series, Princeton University Press, 1941.

I.M. Lewis, *Ecstatic Religion: A Study of Shamanism and Spirit Possession*, Routledge, Londra ve New York 1989.

Jack Zipes, "The Liberating Potential of the Fantastic Projection in Fairy Tales for Children" *The Scope of the Fantastic-Culture, Biography, Themes, Children's Literature*, Robert A. Collins and Howard D. Pearce, eds. Greenwood Press, Westport 1985.

Jacques Attali, *Labirentin Tarihi*, çev. Selçuk Kumbasar, Okuyanus Yay., İstanbul 2004.

Jan de Vries, *Forschungsgeschichte der Mythologie*, Verlag Karl Alber, Münih 1961.

James G. Frazer, *Altın Dal: Dinin ve Folklorun Kökleri,* çev. Mehmet H. Doğan, Payel Yayınları, İstanbul 1991.

James G. Frazer, *The Golden Bough: The Roots of Religion and Folklore*, Avenel Books, New York 1981.

Jane Harrison, *Ancient Art and Ritual,* Oxford University Press, 1951 [1913].

Jane Harrison, *Themis: A Study of the Social Origins of Greek Religion*, Cambridge University Press, 1927 [1912].

Jane Harrison, *Themis*, 1927, aktaran: Erhan Tuna, *Şamanlık ve Oyunculuk*, Okyanus Yayıncılık, İstanbul 2000.

J. Christoph Burgel, The *Feather of Simurgh: The "Licit Magic" of the Arts in Medieval Islam*, NYU Press, New York 1988.

Jean Cazeneuve, *Sociologie du Rite*, PUF, Paris 1971.

Jean Markale, *Halloween, Histoire et Traditions*, Editions Imago, 2000.

Jean-Paul Roux, *Türklerin ve Moğolların Eski Dini*, çev. Aykut Kazancıgil, Kabalcı Yayınevi, İstanbul 2002.

J. McLeish, *The Theory of Social Change*, Londra 1972.

Joëlle de Gravelaine, *La Déesse Sauvage* (Vahşi Tanrıça), Dangles, Paris 1993.

Johann Wolfgang Von Goethe, *Poems of Love and Revelation*, Harmony Books, New York 2003.

John A. Saliba, *Homo Religiosus in Mircea Eliade*, Brill, Leiden 1976.

Jose Ortega y Gasset, *On Love*, Meridian, New York 1957.

Joseph Campbell & Henry Morton Robinson, *A Skeleton Key to Finnegans Wake*, Harcourt, New York 1944.

Joseph Campbell'ın editörlüğünde, *The Gospel of Sri Ramakrishna*, İngilizce'ye çeviren Swami Nikhilananda, Ramakrishna Center, New York 1942.

Joseph Campbell'ın editörlüğünde, *The Portable Jung*, Penguin Books, 1976.

Joseph Campbell, *Myths, Dreams and Religion* (Society for the Arts, Religion and Contemporary Culture, New York 1968).

Joseph Campbell, *Myths to Live By*, Bantam, New York 1973.

Joseph Campbell, *The Hero With a Thousand Faces*, Harpercollins Fontana, Londra 1993, (İlk basım: Bollingen Series, Princeton University Press, 1949)

Joseph Campbell, *The Masks of God: Primitive Mythology, Vol. 1, The Masks of God: Oriental Mythology, Vol. 2, The Masks of God: Occidental Mythology, Vol. 3, The Masks of God: Creative Mythology, Vol. 4,*, 1991.

Joseph Campbell, *The Power of Myth*, Anchor Books, New York 1991.

Joseph Conrad, *Karanlığın Yüreği*, Çev. Sinan Fişek, Dost Kitabevi, Ankara 1982.

Joseph Gelmis, *Interview with Stanley Kubrick, The Film Director as Superstar*, Doubleday, Garden City 1970.

J.R.R. Tolkien, *Hobbit*, çev. Esra Uzun, Altıkırkbeş Yayın-Mitos Yayıncılık, İstanbul 1996.

Julien Ries, *Les Religions, Leurs Origines*, Flammarion, Paris 1993.

Klaus Peter Koepping, *Adolf Bastian and the Psychic Unity of Mankind*, University of Queensland Press, 1983.

K. Mannheim, *Systematic Sociology*, Routledge and Kegan Paul, Londra 1967.

Kutsal Kitap (Yeni Çeviri), "I Korintliler 13:2".

Leo Frobenius, *La Civilisation Africaine*, La Roche, Paris 1996.

Lewis Caroll, *Alice in Wonderland and Through the Looking Glass,* Signet Classics, 2000.

L. Frank Baum, *The Wonderful Wizard of Oz*, Harper Collins, Londra 2000.

Lúcia Nagib, *New Brazilian Cinema*, IB Tauris, New York 2003.

Luis Garcia Mainar, *Narrative and Stylistic Patterns in the Films of Stanley Kubrick*, Camden House, New York 1989.

Malinowski, *Une Theorie Scientifique de la Culture*, Paris 1968.

Marcel Brasseur, *Les Celtes, Les Dieux Oubliés*, Editions Terre de Brume, 1996.

Marcel Griaule, *Dieu d'Eau*, Fayard, Paris 1996.

Marcel Mauss, *La Sociologie: Objet et Méthode*, Points Minuit, Paris 1969.

Maggie Hyde, Michael McGuinness & Richard Appignanesi, *Introducing Jung*, Totem Books, 2001.

Marjorie & John Ford, *Dreams and Inward Journeys: A Rhetoric and Reader for Writers*, Longman, New York 2001.

Martin Heidegger, *Nietzsche Vol. 4: Nihilism*, Harper, San Francisco, 1991.

Metin And, *Dionisos ve Anadolu Köylüsü*, Elif Yayınları, İstanbul 1962.

Metin And, *Oyun ve Bügü; Türk Kültüründe Oyun Kavramı*, İş Bankası Kültür Yayın-

ları, İstanbul 1974.
Mircea Eliade, *Aspects du Mythe*, Gallimard, 1963.
Mircea Eliade, *Cosmologie et Alchimie Babyloniennes*, Gallimard, Paris 1991.
Mircea Eliade, *Dinsel İnançlar ve Düşünceler Tarihi, Cilt 2*, Kabalcı Yayınevi, İstanbul 2003.
Mircea Eliade, *Initiations, Rites et Sociétés Secrèts*, Gallimard Folio, Paris 1959.
Mircea Eliade, *La Nostalgie des Origines*, Gallimard (Folio/Essais), Paris 1971.
Mircea Eliade, *Le Mythe de l'Eternel Retour*, Gallimard, 1969.
Mircea Eliade, *Littérature Orale*, Gallimard, Paris 1955.
Mircea Eliade, *Mitlerin Özellikleri*, çev. Sema Rifat, Om Yayınevi, İstanbul 2001.
Mircea Eliade, *Myth and Reality*, Harper and Row, New York 1963.
Mircea Eliade, *Mythes, Rêves et Mystères*, Gallimard, Paris 1957.
Mircea Eliade, *Rites and Symbols of Initiation, The Mysteries of Birth and Rebirth*, Harper and Row, New York 1965.
Mircea Eliade, *Şamanizm, İlkel Esrime Teknikleri*, çev. İsmet Birkan, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara 1999.
M. Leenhardt, *La Religion des Peuples Archaîques*, Quillet, Paris 1948.
Murat Tuncay, *Dramatik Olan*, Dokuz Eylül Ünv. GSF Yay., İzmir 1992.
N. Frye, *Anatomy of Criticism: Four Essays*, Penguin Books, Londra 1990.
Nijat Özön, *Sinema, Uygulayım-Sanatı-Tarihi*, Hil Yayın, İstanbul 1985, aktaran: Giovanni Scognamillo, *Türk Sinema Tarihi*, Kabalcı Yayınevi, 2004.
Nora Chadwick ve Victor Zhirmunsky, *Oral Epics of Central Asia*, Cambridge University Press, Cambridge 1969.
O'Connor, *Understanding Jung, Understanding Yourself*, Paulist Press, New York 1985.
Orhan Pamuk, *Gizli Yüz* (Senaryo), Can Yayınları, İstanbul 1992.
Orhan Pamuk, *Kara Kitap*, İletişim Yayınları, Özel Baskı, İstanbul 2000.
Orhan Pamuk, *Öteki Renkler*, İletişim Yayınları, İstanbul 1999.
Otto Rank, *Myth of the Birth of the Hero*, Johns Hopkins University Press, 2004.
Otto Rank, *The Trauma of Birth*, Brunner, 1957.
Ömer Tecimer, *Gül†Haç: Batı Uygarlığının Yeraltı Kaynakları*, Plan B Yayınları, İstanbul 2004.
Paul Diehl, *Le Symbolisme dans la Mythologie Grecque*, Payot 1966.
Paul Perdizet, *Cultes et Mythes du Pangée*, Paris 1910.
Pertev Naili Boratav, *Az Gittik Uz Gittik*, Adam Yayınları, İstanbul 1997.
Pertev N. Boratav, *100 Soruda Türk Halk Edebiyatı*, Gerçek Yayınevi, İstanbul 1978.
Philip K. Dick, *The Minority Report and Other Classic Stories*, Citadel, New York

2002.
Platon, *Yasalar, Cilt II*, çev: Saffet Babür, Kabalcı Yayınevi, İstanbul 1994.
Rahmi Serin, *Halvetilik ve Halvetiler*, Petek Yayınları, İstanbul 1984.
R. Bastide, *Elements de Sociologie Religieuse*, Paris 1947.
Reha Çamuroğlu, *Dönüyordu*, Metis Yayınları, İstanbul 1993.
Reha Çamuroğlu, *Sabah Rüzgarı*, Metis Yayınları, İstanbul 1992.
Richard Schechner, *Performance Theory*, Routledge, 1988.
Robert Graves, *Les Mythes Grecs, Cilt* 1, Fayard, 1967.
Robert Jacques Thibaud, *Le Jeu de L'Oie,* Dervy, Paris 1995.
Robert Jaulin, *La Mort Sara*, Pocket, Paris 1992.
Robert Louis Stevenson, *Dr. Jekyll ve Mr. Hyde*, çev. Deniz Canefe, Sosyal Yayınları, 2004.
Robert Lowie, *Histoire de l'Ethnologie Classique*, Payot, Paris 1991.
Roger Bastide, *Elements de Sociologie Religieuse*, Stock, Paris 1947.
Rudolf Simek, *Dictionnaire de la Mythologie Germano- Scandinave,* Porte Glaive 1996.
Serge Hutin, *Les Sociétés Secrètes*, PUF, Paris 1993.
Sevda Şener, *Tiyatronun Kaynağına İlişkin Kuramlar*, Gündoğan Yay., Ankara 1993.
S.H. Hooke (Editör), *Myth and Ritual; Past and Present,* Oxford University Press, 1958.
Sibel Özbudun, *Ayinden Törene*, Anahtar Kitaplar, İstanbul 1997.
Sigmund Freud, *Totem ve Tabu*, çev. K. Sahir Sel, Sosyal Yayınları, 2002.
Sir James George Frazer, *The Golden Bough: The Roots of Religion and Folklore*, Avenel Books, New York 1981.
Sir Thomas Mallory, *Arthur'un Ölümü*, çev. Mina Urgan, Sel Yayıncılık, İstanbul 2004.
Slavoj Zizek, "Eyes Wide Shut and the Lacanian Real, *The Fright of Real Tears: Krzysztof Kieslowski Between Theory and Post Theory*, BFI Publishing, Londra 2001.
Sophocles, *Oedipus the King in The Oedipus Plays of Sophocles*, çev. Paul Roche, Penguin, New York 1991.
Stanislaw Lem, *Gelecek Bilim Kongresi*, İletişim Yayınları, İstanbul 1997.
Stuart Voytilla, *Myth and the Movies*, Michael Weise Productions, 1999.
Şefik Can, *Klasik Yunan Mitolojisi*, İnkılap Kitapevi, İstanbul.
Şükran Kuyucak Esen, *Sinemamızda Bir 'Auteur': Ömer Kavur*, Alfa Yayınları, İstanbul 2002.
Tahir Alangu, *Billur Köşk*, İstanbul 1990.

Terry Brooks, *Shannara'nın Kılıcı*, çev. Çağla Ünal, İthaki Yayınları, İstanbul 2000.
Theodor H. Gaster, *Thespis*, çev. Mehmet H. Doğan, Kabalcı Yayınevi, İstanbul 2000.
Theodor Reik, *Le Rituel*, Denoel, Paris 1974.
Thompson Smith, *Motif-Index of Folk-literature: A Classification of Narrative Elements in Folktales, Ballads, Myths, Fables, Mediaeval Romances, Exempla, Fabliaux, Jestbooks, and Local Legends*, University of Indiana Press, Bloomington 1955-8.
Van Gennep, *Les Rites de Passage*, Nourry, Paris 1909.
Veysel Atayman, *Postmodern Kurtarıcılar*, Donkişot Yayınları, İstanbul 2004.
Victor Turner, *Le Phénomène Rituel: Structure et Contre-structure*, PUF, Paris 1990.
Vincent Ostria, *Krzysztof Kieslowski: Entretien*, Cinéma Parlant, La Sirène/Éditions Indépendantes, Sèvres 1993.
Vladimir Propp, *Masalın Biçimbilimi*, çev. Mehmet Rifat ve Sema Rifat, BFS Yayınları, İstanbul 1985.
Walter Burkert, *İlkçağ Gizem Tapıları*, çev. Sina Şener, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara 1999
Walter Burkert, *Structure and History in Greek Mythology and Ritual*, University of California Press, 1982.
Walter Philippe, *Le Devin Maudit*, Grenoble 1999.
William Golding, *Sineklerin Tanrısı*, çev. Mina Urgan, İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, 2001.
William Hjorstberg, *Falling Angel*, Fawcett Popular Library, 1982.
Williams Howells, *Les Paiens*, Editions Payot, Paris 1950.
William Shakespeare, *Bir Yaz Gecesi Rüyası*, Çev. Bülent Bozkurt, Remzi Kitapevi, İstanbul 1995.
Yann Brékilien, *La Mythologie Celtique*, Editions Rocher, Paris 1993.
Yıldız Ecevit, *Orhan Pamuk'u Okumak*, Gerçek Yayınevi, İstanbul 1996.
Yılmaz Güney, *Umut*, Güney Filmcilik Yayınları, İstanbul 1975.
Yves Dacosta, *Initiations et Sociétés Secrètes Dans l'Antiquité Gréco-Romaine*, Berg, Paris 1991.

Dergi, Makale, Tez ve Broşürler

David Fincher, aktaran: Gavin Smith, *Inside Out*, *Film Comment*, Cilt 35, Sayı 5, New York, Eylül/Ekim 1999.

David Scourfield, "The Appearance of Knowledge: Oedipus and Eyes Wide Shut", Annual Meeting of the American Philological Association, San Diego, Ocak 2001.

Erden Kıral, "Umut Filminin Ana Çizgileri", *Yedinci Sanat*, Sayı 11, Ocak 1974.

"Açık Oturum: Umut Filmi Üzerine Tartışma", *Yedinci Sanat*, Sayı 15, Mayıs 1974.

Erik Franksson, "Initiation", *Revue Antaïos,* No. 12, Brüksel, Kış 1997.

Erkan Engin, "Tiyatronun Kökeni, Ritüel ve Mitoslar", *Bilim ve Aklın Aydınlığında Eğitim Dergisi*, Yıl 4, Sayı 37, Mart 2003.

E.S. Novik, "The Archaic Epic and Its Relationship to Ritual" (Arkaik Destan ve Ritusla Bağıntısı), *Sovyet Antropoloji ve Arkeoloji Dergisi*, No. 28, Sonbahar 1989.

Harold C. Shonberg, "Peter Shaffer", *New York Times*, December 14, 1980.

John Lobell, "A Primer on Joseph Campbell", makale, *Whole Earth Review*, Yaz 1988.

Judy Pocock, "Collaborative Dreaming: Schnitzler's Traumnovelle, Kubrick's Eyes Wide Shut, and the 'Paradox of the Ordinary.'" *Arachnae: An Interdisciplinary Journal of Language and Literature*, No. 1 (2000).

Juliette Wood, "Folklore Studies at the Celtic Dawn: The Role of Alfred Nutt as Publisher and Scholar." *Folklore*, No. 110, 1999.

Kerem Kabadayı, "Hayat Verme ve Şifa Dağıtma Sembolü: Yılan", *Asklepios Tıp Kültürü Dergisi*, Plan B Yayınları, Sayı 7, Ocak-Şubat-Mart 2005.

Kutlukhan Kutlu, "The Matrix: Anarşist Bilim Kurgu Aksiyonu", *Sinema Dergisi*, Haziran 2002.

"Le Complot", *Politica Hermetica*, No. 6, 1992.

Magdalena Sodzawiczny, "Türkiye Masallarında Şamanizm Öğeleri", yüksek lisans tezi, Türk Edebiyatı Bölümü, Bilkent Üniversitesi, Ankara, Haziran 2003.

Malgorzata Kurowska, "Peter Shaffer's Play Amadeus and its Film Adaptation by Milos Forman", Diploma Tezi, Gutenberg Üniversitesi, Mainz 1998.

Manon Lewis, "L'Orphée Bleu de Kieslowski", *Religiologiques*, No. 15, Bahar 1997.

Francis M. Cornford, *The Origin of Attic Comedy*, aktaran: Eli Rozik, "The Ritual Origin of Theatre", *The Journal of Religion and Theatre*, Cilt 2, No.1, Sonbahar 2003, Michigan Technical University Department of Fine Arts.

Jean Cocteau, "Orpheus", *The Art of Cinema*, Marion Boyars Publishers, New York, 1992.

Marie A. Czaplicka, *Aboriginal Siberia*, Oxford 1914, aktaran: Sodzawiczny Magda-

lena Sodzawiczny, "Türkiye Masallarında Şamanizm Öğeleri", yüksek lisans tezi, Türk Edebiyatı Bölümü, Bilkent Üniversitesi, Ankara, Haziran 2003.

Michael P. Aanavi, "Eyes Wide Shut: Review of the film Eyes Wide Shut", *San Francisco Jung Institute Library Journal*, No.19, 2001.

Midge Decter, "The Kubrick Mystique", *Commentary*, No. 108, Eylül 1999.

Serge Tubiana, "Amadeus", çev. Ruşen Çakır, *Gelişim Sinema Dergisi*, No. 6, Mart 1985.

Tamer Ayan, "Simurg", *Mimar Sinan Dergisi*, No. 129, 2003.

Vincent Canby, "Apocalypse Now", *The New York Times*, 15 Ağustos 1979.

William Bascom, "The Forms of Folklore: Prose Narratives", *Journal of American Folklore*, No. 78, 1965.

Yılmaz Güney, "Yılmaz Güney'le Konuşma (2)", *Yedinci Sanat*, Sayı 19, Ekim-Kasım 1974.

Ansiklopediler

Arzu Koruyucu, "Arketip", *Felsefe Ansiklopedisi*, ed. Ahmet Cevizci, Cilt 1, Etik Yayınları, İstanbul 2004.

Emile Durkheim, *The Elementary Forms of the Religious Life*, Londra ve New York, (1912) 1954; aktaran: E.R. Leach, "Ritual", *International Encyclopedia of Social Sciences*.

Geoffrey S. Kirk, *Myth: Its Meaning and Functions in Ancient and Other Cultures*, (Mitos: Eski ve Diğer Kültürlerde Anlamı ve İşlevi) University of California Press, 1970, aktaran: "Folk literature" maddesi, Encyclopedia Britannica 2005.

J.C. Cooper, *An Illustrated Encyclopedia of Traditional Symbols*, Thames And Hudson, Londra 1993, *Tree* (Ağaç) maddesi.

Marcel Detienne, "Orphisme", *Encyclopædia Universalis*, Paris 1995.

"Max Müller" maddesi, *The Columbia Encyclopedia*, Altıncı basım, 2001.

Orhan Hançerlioğlu, "Berkeley", *Felsefe Ansiklopedisi*, Cilt 1, Düşünürler bölümü, Remzi Kitabevi, İstanbul 2000.

Orhan Hançerlioğlu, "İlkörnek" maddesi, *Felsefe Ansiklopedisi*, Cilt 3, Kavramlar-Akımlar Bölümü, Remzi Kitabevi, İstanbul 2000.

Roger Bastide, "Initiation", *Encyclopedia Univesalis*, France, 1999.

"Sacred Rites and Ceremonies", *Encyclopedia Britannica*.

Sözlükler

Bernadette Bricourt, *Dictionnaire des Mythes Littéraires*, Editions Rocher, 1988.
James Anderson, *Dictionary of Opera*, Richard Clay Ltd., Londra 1994.
Max Bilen, "Comportement Poétique (Şiirsel Tutum)", *Dictionnaire des Mythes Littéraires*, Rocher, 1988.
Murat Özgen Ayfer, *Ansiklopedik Mason Sözlüğü*, İstanbul 1999.
René Martin, *Dictionnaire Culturel de la Mythologie Gréco-Romaine*, Nathan, Paris 1992.

İnternet

Allison Bowles, "Literary Themes in Alan Parker's Angel Heart", [www.cwrl.utexas.edu/ ~williams/fall309k/bowles.htm].
Baudouin Lejeune, "Eyes Wide Shut, Les Yeux Grands Fermés de la Critique", [http://home.tiscali.be/bendyglu/critique.htm).
"Black Orpheus (Orfeu Negro)", *The Science Fiction, Horror and Fantasy Film Review*, [http://www.moria.co.nz/fantasy/blackorpheus.htm].
Bob Byme, "The Thousand-and-First Hero", [www.holmesonscreen.com/ hero.htm].
Cathleen Rountree, "Myth, Shadow Politics, and Perennial Philosophy in Minority Report", [www.cgjungpage.org].
Cindy Bartorillo, "Fiction Into Film: Falling Angel", *Reading for Pleasure*, Sayı 5, Ekim 1989, [http://showcase.netins.net/web/chargerhorse/rfp-05.htm].
Çiğdem Mater, "Capra'nın Şahane Hayat Filminde Kahramanın Yolculuğu", *Sinefil*, [http://www.sinefil.org/yazilar/].
Daniel Chocron, "Eyes Wide Shut ou le Mystère du Couple; Rêve ou Réalité", [http://www.axelibre.org].
Dave Cohen, "Eyes Wide Shut", The C.G. Jung Site, [http://www.cgjungpage.org].
Descartes'ın *Meditations* adlı yapıtından aktaran: Doug Mann ve Heidi Hochenedel, Erling B. Holtsmark, "The Katabasis Theme in Modern Cinema", [www.oupusa.org/sc/].
Erhan Altunay, "Orpheus ve Orpheusçuluk", [www.hermetics.org].
"Evil Demons, Saviors, and Simulacra in The Matrix", [http://home.comcast.net/~crapsonline/Library/*Matrix*.html].
Gilbert Durand, "Les Nostalgies d'Orphée", *Religiologiques*, No. 15 (Bahar, 1997) [www.unites.uqam.ca/religiologiques/no15/durand.html].

Ginette Vincendeau, "Cafe Society", *Sight and Sound Reviews*, [www.bfi.org.uk/sightandsound/2001_08/cafesociety.html].

Gregory Allen Robbins, "Mozart and Salieri, Cain and Abel: A Cinematic Transformation of Genesis 4", *Journal of Religion and Film*, Vol. 1, No. 1, Nisan 1997, [http://avalon. unomaha.edu/jrf/robbins.htm].

Gustavo Costantini, "Leitmotif Revisited", *Film Sound Design and Theory*, [www.filmsound.org].

Harry Young, "The Hero's Journey-Symbols on the Path", makale, *Sunrise*, 1999, Liverpool'da 7 Eylül 1996'da yapılan konuşma, [www.theosophical.org.uk/HeroHY].

Helen Frances, "Amelie of Montmartre", The CG Jung Page, [www.cgjungpage.org/ content/view/41/28/].

Howard Teich, *Homovision: The Solar/Lunar Twin-Ego*, Shambhala, Boston 1993, aktaran: Jethro Rothe-Kushel, "Fight Club: A Ritual Cure For The Spiritual Ailment Of American Masculinity", *The Film Journal*, Sayı 8, 2002, [http://www.thefilmjournal. com/issue8/fightclub.html].

Ihab Hassan, *The Dismemberment of Orpheus: Toward a Postmodern Literature*, New York, Oxford University Press, 1971. Aktaran: Metka Zupancic, "Orphée et Eurydice: Mythes en Mutation", *Religiologiques*, No. 15 (Bahar, 1997) [www.unites.uqam.ca/religiologiques/no15/zupancic.html].

"Initiation", *Racines et Traditions*, [http://racines.traditions.free.fr].

Jake Horsley, "Gnosticism Reborn: The Matrix As Shamanic Journey", *Divine Virus*, [http://www.divinevirus.com/Matrix.html].

Jeffrey M. Anderson, "Apocalypse Now - That Was Then... This Is Now", *Film Review*, [www.combustiblecelluloid.com/apocalypse.shtml].

Jung, "Wotan", *Neue Schweizer Rundschau* dergisi 1936, bu makalenin Fransızca çevirisi için bkz. [http:// swastika.com/goddess.html].

Lee Horsley, *The Noir Thriller* adındaki kitapta yer alan "Pasts and Futures" adlı makale, Palgrave, 2001, [http://www.crimeculture.com/Contents/Pasts-Futures.htm].

Lester D. Friedman, "Minority Report: A Dystopic Vision", [www.sensesofcinema.com].

Lord Fitzroy Richard Somerset Raglan, *The Hero*, Dover, Londra 2003. [http://missy.reimer.com/library/scale.html].

Michael F. Haspil, "Taking the Hero's Journey", *Apocalyptic Productions*, [www.apocprod.com].

"Myth and Ritual; Mythology", *Encyclopedia Britannica*, [www.eb.com].

Nicolas Richard, "Minority Report de Spielberg",

[www.objectifcinema.com/ analyses].
"Orpheus (Orphée)", *The Science Fiction, Horror and Fantasy Film Review*, [http://www. moria.co.nz/Fantasy/orphee.htm].
Paolo Braga, "Without God: Resentment and Utopia in Mainstream Fiction", 15 Temmuz 2003'te Indiana'da Notre Dame Üniversitesi Maritain Center'da yapılan konuşma, [http//www.nd.edu/Departments/Maritain/ti03/eBraga.htm].
Patrick Lee, "Night M. Shyamalan had a sense that all *Signs* pointed to Mel Gibson", *Science Fiction Weekly*, No. 276, 2002, [www.scifi.com/sfw/issue276/ interview2.html].
Paul Davies, "Sin and Predestination in American Films of the Late 80s and 90s", English Department, University of Passau, [http://www.wickedness.net/s6.htm].
Peter Barnfather, "Fight Club and the Mythical Properties of Film", [http://www.btinternet.com/~buckleburyweb/mm/fightclthes.htm].
Racines et Traditions sitesi, *Initiation* makalesi [http://racines.traditions.free.fr].
Read Mercer Schuchardt, "The Matrix: Parable", *Art, Science and Culture*, [http://www.physics.hku.hk/ ~tboyce/sf/Matrix/Matrix2.html].
Robert Cook, "Musing On Movies: Minority Report", [www.headlinemuse.com/moviereviews/minorityreport.htm].
Robin Mitchell-Boyask, "Blindness and Insight in Minority Report and Oedipus the King", The American Philological Association, [www.apaclassics.org/ AnnualMeeting/].
"Sacred Rites and Ceremonies", *Encyclopedia Britannica*, [www. britannica.com].
Serge Carfartan, "Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain", Philosophie et Spiritualité, [http://perso.club-internet.fr/sergecar/cinema/amelie_poulain.htm].
Steven Walker, "Amelie", *The CG Jung Page*, [www.cgjungpage.org/content/view/42/28/].
Tamer Uysal, "İnsan Yılmaz Güney ve Umut", [www.mevsimsiz.net].
Terry Gunnell, "Common Features of the Hero", [www.hi.is/~terry/Heroes.htm].
Thamos, "Hurufilik", [http://www.hermetics.org/Hurufilik.html].
Tim Kreider, "Eyes Wide Shut, A Critical Reevaluation", Film Quarterly, Spring 2000, [http://www.lipmagazine.org/articles/revicontent_102.htm].
Tom Flynn, "Wake Up Neo: The Development of the Ego-Self Relationship", [www.mytho logicalmovieclub.org/reviews/Matrix.html].
Tom Henighan, "The Other World: Journeys into the Unknown in Myth, Literature and Popular Culture", Tom Henighan's Articles, [http://www.carleton.ca/~thenigha/th_html/].

Yannick Rolandeau, "Amélie Poulain", *Hors Champ*, *Cinéma* [http://www.horschamp. qc.ca/cinema/jan2002/poulain.html].
Zehra Âzâde Soysal, "Matrix", *Ülke Dergisi*, Aralık 1999, [www.bilimkurgu2000.com/ Makaleler/Mak49.asp].