

# SENARYO YAZARLARI İÇİN PSİKOLOJİ

William Indick

Türkçesi: Ertan Yılmaz - Yeliz Karaarslan



agorakitaplığı
324

## WILLIAM INDICK

1993'te New York Üniversitesi, Psikoloji Bölümü'nden mezun oldu ve müzik terapisi üzerine yüksek lisansını 1996'da tamamladı. Özel eğitim hocalığı ve yaratıcı sanatlar terapisti olarak çalıştıktan sonra, Cornell Üniversitesi'nden gelişim psikolojisi doktorasını aldı (2001). Dr. Indick aktif bir senaryo yazarı, yazar, senaryo yazımı danışmanı ve New York, Oaklade'deki Dowling College'da psikoloji doçentidir. Aynı zamanda yakında yayınlanacak *Analyzing Film: Revealing the Psyhological Symbolism in Movies* adlı kitabın ortak yazarıdır.

## ERTAN YILMAZ

1963 doğumlu. 1987'de Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema-TV Bölümü'nden mezun oldu. 1990'da yüksek lisans, 1996 yılında doktora programını tamamladı. 1998'de Doçent Dr., 2004'te Prof. Dr. unvanını aldı. Halen aynı üniversite ve fakültenin Film Tasarımı Bölümü'nde öğretim üyesi olarak çalışmaktadır. *Amerikan Sinemasında Savaş ve Vietnam Filmleri* (1997) ve *1968 ve Sinema* (1997) başlıklı iki telif eseri, *Avrupalı Yönetmenler* (1997) başlıklı kitapta ortak yazarlığı ve çok sayıda çeviri ve derleme kitabı vardır.

## YELİZ KARAARSLAN

1982, İstanbul doğumlu. Özel Marmara Radyo TV Gazetecilik Meslek Lisesi'ni birincilikle bitirdi. 2003'te İzmir Ege Üniversitesi İletisim Fakültesi Radyo TV Sinema Bölümü'nden mezun oldu. 2007'de Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema TV Bölümü'nde yapmakta olduğu yüksek lisansını tamamladı. Şu anda özel bir şirkette yönetici olarak çalışıyor.

William Indick

# SENARYO YAZARLARI İÇİN PSİKOLOJİ

Türkçesi: Ertan Yılmaz - Yeliz Karaarslan

a
agorakitaplığı

Sinema 46

Senaryo Yazarları İçin Psikoloji
William Indick

Kitabın özgün adı:
*Psychology for Screenwriters*
Michael Wiese Productions, 2004

İngilizce'den çevirenler: Ertan Yılmaz - Yeliz Karaarslan
Kapak tasarım-mizanpaj: Sibel Yurt

© 2004; William Indick
© 2011; bu kitabın Türkçe yayın hakları
Onk Ajans aracılığıyla Agora Kitaplığı'na aittir.

İkinci Basım: Temmuz 2011
Birinci Basım: 2007 (+1 Kitap)
ISBN: 978-605-103-122-4

Baskı ve Cilt: Can Matbaacılık
Davutpaşa Cad. İpek İş Merkezi
Topkapı/İstanbul
Tel: (0212) 613 10 77

AGORA KİTAPLIĞI
Kuloğlu Mah. Turnacıbaşı Cad.
No: 54, Çukurcuma-Beyoğlu/İSTANBUL
Tel: (0212) 243 96 26 - (0212) 251 37 04 Fax: (0212) 243 96 28
www.agorakitapligi.com
e- posta : agora@agorakitapligi.com

*M²'ye...*

# İÇİNDEKİLER

## 1. KISIM
## SIGMUND FREUD

1) Oedipus Karmaşası ..... 3

2) Nevrotik Çatışma ..... 17

3) Psiko-Seksüel Evreler ..... 35

4) Ego Savunma Mekanizmaları ..... 57

5) Düş Çalışması ..... 79

## 2. KISIM
## ERİK ERİKSON

6) Normatif Çatışma ..... 93

7) Kimlik Krizi ve Ötesi ..... 106

## 3. KISIM
## CARL JUNG

8) Karakter Arketipleri ..... 131

9) Olay Örgüsü Arketipleri ..... 156

## 4. KISIM
## JOSEPH CAMPBELL

10) Bin Yüzlü Kahraman ..... 171

11) Kadın Kahramanın Yolculuğu ..... 197

## 5. KISIM
## ALFRED ADLER

12) Aşağılık Kompleksi ..... 213

13) Kardeş Rekabeti ..... 227

14) Yaşam Tarzları ..... 237

## 6. KISIM
## ROLLO MAY

15) Varoluşsal Çatışma ..... 251

16) Narsisizm Çağına Arketipler ..... 263

Sonuç ..... 276

Filmografi ..... 281

Kaynakça ..... 307

# SENARYO YAZARLARI İÇİN PSİKOLOJİ

# 1. KISIM

# SIGMUND FREUD

# 1
# OEDİPUS KARMAŞASI



Freudcu analiz içindeki merkezi kuram, Freud'un Oedipus mitinden esinlendiği Oedipus karmaşası anlayışıdır. Bu yeni ufuklar açan paradigmanın içinde ruhsal yapı modeli, güdü kuramı, iğdişlik kaygısı gibi Freud'un en önemli düşüncelerinin çoğunun zemini bulunmaktadır. Oedipal temalar karakter gelişiminin en temel iki öğesini, *ahlâk duygusu* ile olgun bir *romantik ilişkinin* oluşumunun bütünleşmesini tanımladıkları için, filmlerde her zaman yer almaktadırlar. Senaryonuzu yazarken, olay örgüsü ve karakter gelişiminin pek çok farklı öğesi ortaya çıkacaktır, ama öyküdeki temel konular nadiren bu iki öğeden önemli ölçüde ayrılır. Filmde her ne olursa olsun, ana karakter genellikle bir tür ahlâki zaferi amaçlar ya da karakter âşık olduğu kişinin kalbini kazanmaya çalışır. Birçok filmin olay örgüsü bu öğelerin ikisi-

ni de içerir. Oedipal karmaşayı tam olarak anlamak, karakter gelişiminin bu temel psikolojik konularına işaret eden bir öyküyü anlatmayı isteyen her yazar açısından temel bir zemindir.

Oedipal karmaşa sözcük anlamında ya da mecazi düzeyde yorumlanabilir. Freud'un *'psiko-seksüel'* bakış açısında, erkek çocuk annesiyle cinsel birlikteliği arzular. Freud, *'çocuk cinselliği'* kuramında -bebeklerin ve küçük çocukların yetişkinler gibi şiddetli cinsel arzulara sahip olduğu inancında- oldukça açık sözlüydü. Bu görüşe göre, bebek ile annesi tarafından paylaşılan meme emzirme, kucaklama, banyo yapma, öpme ve diğer bütün içten davranışlar doğası itibarıyla cinsel deneyimlerdir. Daha az kelimesi kelimesine yapılacak bir yorum, Oedipal karmaşayı erkek çocuğun cinsel bir birleşme arzusundan ziyade, annesinin sevgi ve şefkatine yönelik olan arzusunun bir metaforu olarak görür. Freud'un kuramının etraflı bir şekilde anlaşılması, erkek çocuğun annesine yönelik arzusunu cinsel bakımdan kabul edilebilen bir sevgi ve şefkat gereksinimi olarak da anlayan kapsamlı bir yaklaşımı gerektirir. Sonuç olarak, erkek çocuk genç bir erkek olacak, aşk ve cinselliğe yönelik arzuları başka bir kadına yansıtılacaktır. Bundan dolayı, Oedipal karmaşanın çözümü romantik ilişkilerin oluşumunda anahtar bir öğedir.

## ELEKTRA KARMAŞASI

Freud'un fikirleri genel olarak *'erkek merkezli'* (*androcentric;* yalnızca erkek bakış açılarına ve perspektiflerine odaklanan) olduğu için eleştirilmektedir. Freud'un kendisi de özünde erkek konularını evrensel psikolojik konular olarak açıklama eğilimiyle ilgili özür dilememiştir. Klinik çalışmasını neredeyse sadece kadın hastaları çözümlemeye adamış olmasına rağmen, Freud şunu itiraf ediyordu: *"Otuz yıllık araştırmama rağmen... hiç cevaplanmamış önemli soruya karşılık veremedim: Bir kadın ne ister?"* Oedipal karmaşa kesinlikle Freud'un erkek merkezciliğinin bir örneğidir. Bununla birlikte, Freudcu revizyonistler Oedipal karmaşanın kadına özgü karşılığı olarak kız çocuğun babasına yönelik tutkulu bir arzu geliştirdiği 'Elektra karmaşası'm benimsemişlerdir.

## EROS VE THANATOS

Erkek çocuğun annesi için duyduğu çatışmalı arzusu Oedipal madalyonun sadece bir yüzüdür. Erkek çocuk babasının, annesinin sevgisi ve şefkati için rakip olduğunu ve bu rakibin ondan sınırsızca daha güçlü olduğunu kaçınılmaz olarak anlar. Bu *rekabet* babaya yönelik saldırganlık ve düşmanlık duygularıyla sonuçlanır. Babası Laius'u öldüren ve annesi Jocasta'yla evlenen Oedipus gibi, erkek çocuk da annesinin sevgisi uğruna rakibini yok edebilmeyi, böylelikle anneye tamamıyla kendisinin sahip olabilmesini arzular. Freud'a göre, erkek çocuğun ebeveynlerine karşı farklı duyguları (annesine olan sevgisi ve babasına karşı saldırganlığı) iki temel birincil dürtüyü -Eros ve Thanatos- yansıtmaktadır. Oedipal karmaşanın mitolojik temasına uyumlu olarak, Eros ve Thanatos da mitolojik kahramanlardır. Afrodit'in oğlu olan Eros aşk ve cinsellik tanrısıydı ve Yunanca 'erotik' sözcüğüne kökünü sağlamıştı. Yunan gece tanrıçası Nyks'in oğlu olan Thanatos ise ölümün simgesiydi. Freudcu kurama göre, Thanatos ölüme yönelik olan dürtüleri temsil ederken (*nefret* ve *saldırganlık*), Eros hayatı yaratan ve besleyen dürtüleri (*sevgi* ve *cinsellik*) temsil eder. Eros ve Thanatos içinde, her filme çeşni katacak önemli dramatik araçlar bulunmaktadır. Eğer aşk, nefret, cinsellik ve şiddeti içsel çatışma, kıskançlık, rekabet gibi klasik temalarla karıştırırsanız, heyecan verici bir entrika kurmak açısından gerekli bütün bileşenlere sahip olursunuz.

## AŞKA ENGEL OLARAK NEVROTİK ÇATIŞMA

Senaryonuzu yazarken Oedipal karmaşanın özünün nevrotik çatışma olduğunun unutulmaması önemlidir. Çocuk büyüdükçe, annesine yönelik bu cinsel arzunun evrensel '*ensest tabu'su* nedeniyle toplumsal açıdan uygun olmadığını fark eder. Erkek çocuk karakterinde *içsel bir çatışma* yaratan annesine yönelik olan arzusunu bastırır. Filmlerde bu içsel nevrotik çatışma, genellikle bir karakteri kendi sevgi ve arzu nesnesinden mahrum eden *dışsal bir engel* vasıtasıyla temsil edilir.

Hemen hemen senaryoların tümü bir tür *aşk ilişkisini* içerir. Romantik filmlerde aşk ilişkisi olay örgüsünün merkezidir, ama diğer film türlerinde de, eğer aşk ilişkisi yoksa film boşluk veya eksiklik duygusu verebilir. Aşksız bir film 'kalp'ten yoksundur. Ebeveyn/çocuk ilişkisi bir kişinin yaşamında *birincil sevgi ilişkisini* temsil ettiği için, Oedipal karmaşa özünde her aşk ilişkisinin sembolüdür ve Oedipal karmaşanın çözümü bir kişinin yaşamında, sonraki her aşk ilişkisi üzerinde son derece önemli bir etkiye sahiptir. Oedipal temaların kapsamlı bir şekilde kavranması, her yazar açısından psikolojik düzeyde ses getiren aşk hikâyeleri yaratmanın mihenk taşıdır.

## OEDIPAL REKABET

Tıpkı erkek çocuğun babasını annesine yönelik sevgisi için bir rakip olarak görmesi gibi, film karakterleri de sık sık kendi aşk ilişkileri için bir rakiple karşı karşıya gelirler. *Graduate* (Mezun/Aşk Mevsimi, 1967) filminde Ben (Dustin Hoffman) Bayan Robinson'la bir aşk ilişkisine girdiğinde, bir rakip olarak karşısında Bay Robinson'u (Murray Hamilton) bulur. Daha sonra, Ben, Bay Robinson'un kızı Elaine'ye (Katherine Ross) âşık olduğunda ve Mr. Robinson'un isteklerine karşın kızıyla kaçmayı denediğinde, bu rekabet farklı bir düzeyde yeniden ortaya çıkar. İlk olarak, Ben, Bay Robinson'un eşinin aşkı için bir rakiptir; ikinci olarak da kızının aşkı için bir rakip haline gelir. Tipik bir biçimde, bu rekabet teması Ben ile Bay Robinson arasındaki rekabet kadar açık bir şekilde Oedipal değildir. *Gone With the Wind* (Rüzgâr Gibi Geçti, 1939) filminde Scarlet (Vivien Leigh), Ashley'nin (Lesie Howard) aşkı uğruna Melanie'yle (Olivia de Havilland) daha açık bir rekabet yaşar.

Rekabet teması romantik olay örgüsü hatlarıyla sınırlı değildir. Film karakterleri çeşitli amaç ve hedeflerinde sık sık rakiplerle karşılaşırlar. *Jerry Maguire* (2000) filminde Jerry (Tom Cruise), nefret uyandıran rakibi Bob (Jay Mohr) yüzünden işten çıkarılır. *Rocky* (1976) ve *The Karate Kid* (Karateci Çocuk, 1984) gibi spor filmlerinde, ana karakterler film boyunca ürkütücü rakibini yenme arzusuyla tahrik olurlar. *Seabiscuit (2003)* filmdeki at bile daha iyi beslenmiş ve eğitim görmüş olduğu için kendinden daha büyük, daha

genç ve daha güçlü bir at olan 'Savaş Amirali'yle iğrenç rekabeti nedeniyle şiddetli bir şekilde başarılı olma arzusuna sahiptir. *Tin Cup* filminde, Roy (Kevin Costner) rakibine karşı hem öncelikli hedefi (golf turnuvasındaki zaferi) hem de aşkını (Rene Rosso) kazanmak için rakibiyle (Don Johnson) rekabet eder. Rekabet temalarına bu ikili etkili yaklaşım, kahraman ve rakibi arasında yüksek çatışma düzeyleri yaratmak isteyen senaryolarda tipik bir araçtır. Sonunda kahraman hem şampiyonluğu hem de güzel genç kızın aşkını kazanarak rakibine karşı zaferini iddia edebilir.

## YASAK MEYVE

Bazı filmler Oedipal karmaşanın bir erkek çocuğun annesiyle hakikaten sevişmek istediği harfi harfine bir çeşitlemesini anlatırlar. *Spanking the Monkey* (1994) filminde, genç bir oğlan yasak ensest ilişki içinde orta yaşlı annesi tarafından baştan çıkarılır. *Tadpole* (2002) filminde, bir lise öğrencisi üvey annesiyle cinsel bir ilişkiyi arzular. Ama çoğu kez anne karmaşası ilişkisiz bir anne figürünün üzerine taşınır. *The Graduate* filminde, Ben, annesinin yakın arkadaşı ve kendisinden daha büyük olan Bayan Robinson tarafından baştan çıkarılır. *Harold and Maude* (1971) filminde Harold (Bud Cort), altmış yaşındaki bir kadın olan Maude (Ruth Gordon) ile cinsel bir ilişki içine girer. Bütün bu durumlarda, kahramanlar *duygusal gereksinim* ve *toyluk* duygusunu açığa vurur görünürler. Bunlar kendi duygusal ihtiyaçlarını karşılayacak bir anne figürü ve cinsel arzularını tahmin edecek çekici bir kadın arayan erkek bedenindeki genç oğlanlardır.

Bu aşk öykülerinin tümündeki anahtar öğe yasak meyve faktörüdür. Tıpkı karşı cins ebeveynin cinsel bir arzu nesnesi olarak çocuğa yasak olması gibi, daha yaşlı kadınla seks kültürel tabuların mecazi bir ihlalidir. Yasak meyve öğesi aşk öykülerinde son derece yaygın bir öğedir. Şimdiye kadar anlatılan en ünlü aşk öyküsü olan Shakespeare'in *Romeo ve Juliet*'i, aralarındaki evlilik birbiriyle kavgalı olan Montague ve Capulet aileleri tarafından yasaklanan iki gencin birbirine âşık olmalarının öyküsünü anlatmaktadır. Ya-

sak meyve öğesinin olduğu bir aşk öyküsü yazarken, bu öykülerin genellikle *trajedi* içinde çözüldüğü akılda tutulmalıdır.

Romeo ve Juliet intihar ederler. Oedipus annesiyle evlendiğini fark ettiği zaman gözlerini oyar ve Jocasta da intihar eder. *The Graduate* filminde Ben ve Bayan Robinson'un ilişkisi birbirlerinden nefret etmeleriyle sonuçlanır, Harold ve Maude'in ilişkisiyse Maude'un intihar etmesiyle sona erer. 'Aşkın her şeyi yendiği' popüler son, aşka yönelik dış engellerin bulunduğu olay örgülerinde işe yararken, yasak meyvenin olduğu olay örgüsü hemen her zaman trajediyle sona erer, çünkü içsel çatışma ilişkinin kendi yasak doğasından doğmaktadır. Çatışmanın çözülebilmesi için romantik ilişkinin sona ermesi ya da kendisini başka bir şeye dönüştürmesi gerekmektedir.

## ZİNA

Yasak meyve temasının en yaygın uygulaması zinaya dayalı olay örgüsünde görülür. Bu çatışma aşk nesnesi yakın bir arkadaşla evlendiğinde daha da güçlenir. Zina teması aynı temel duyguları yeniden uyandırdığı için mecazi olarak Oedipaldir. Karakter ahlâki ve toplumsal bakımdan tabu olan birisini arzular. Ayrıca, tıpkı erkek çocuğun babasıyla boy ölçüşmesi gibi, karakter de aşk nesnesinin eşiyle rekabete girer. Zinaya dayalı olay örgüsünün çözümü oldukça ustalık gerektirir, çünkü izleyici yasak meyve temasına sempati duyma eğilimindeyken, evliliğin kutsallığına da saygı gösterir. Ama eğer rakibinin aşk nesnesini hak etmediği kabul ettirilirse, karakteriniz pastasına sahip olabilir, hem de onu yiyebilir (hem büyük cezalandırmadan kurtulabilir hem de kızı kazanabilir). *Titanic* filminde (1997) izleyici, Jack'in (Leonardo DiCaprio) Rose'un (Kate Winslet) kalbini kazanmasından haz alır, çünkü Rose'un nişanlısı (Billy Zane) adi ve duygusuz bir ukaladır. Benzer biçimde, *Ocean's Eleven* (2001) filminde Danny'nin (George Clooney) Tess'i (Julia Roberts), hemen hemen Danny kadar soğuk olmasa da açıkça denetleyici, onu çıkarları için kullanan ve zengin, kaba bir insan olan nişanlısından (Andy Garcia) çalmasında sorun yoktur. Rakip *kötü adam* ya da kaybeden olarak tasarlandığında, aşk öyküsü ana karakterin zaferiyle son bulabilir.



*Harold and Maude* (1971) filminde baş kahramanlar kilisede.

Rakip kötü bir adam olarak tasarlanmadığında zafer kazanılan bir aşk öyküsü yazmak zordur. *Unfaithful* (Sadakatsiz, 2002) filminde Connie (Diane Lane), kocası Edward (Richard Gere) çekici, kendisini seven ve bütün çevresinde hoş bir erkek olmasına rağmen, tutkulu bir zina ilişkisine kendini kaptırır. Connie'nin çatışması, tabuyu kırmasına ek olarak sevdiği adamı incittiği için iki kat sorunludur. Bu filmde tablolar altüst olur, çünkü Edward bu ilişkiyi öğrenir ve kendisini, kendi karısının aşkı için bir rakip olarak tehlikeli durumda bulur. Artık Edward, Jocasta'ya sahip olmak üzere aşk ve arzuyla, Laius'u öldürmek üzere de kin ve hırsla güdümlenen Oedipus'dur. Eros ve Thanatos'a dair ikili tutku Edward'ı aşırı etkiler ve Connie'nin sevgilisini öldürür. Zina ve onu takip eden cinayet öykü içerisinde iyi işlev görürken, Connie için cezanın olmaması entrikada bir boşluğu oluşturur. Senaristler, kendi kendilerini açıkladıklarından, birincil Oedipal temaların (aşk, nefret, seks ve şiddet) biraz haklılaştırılması gerektiğinin farkında olmalıdırlar. Bununla birlikte, fazla göze çarpmayan *cezalandırma* ve *karşılıkta bulunma* temalarının olay örgüsü içinde daha dikkatli yapılandırılması ve dokunması gerekir. *Sadakatsiz* filmi bir

trajedi olarak tasarlanmıştır, ama filmin yapımcıları sonunda trajediden vazgeçmişlerdir. Muhtemelen kadın kahraman izleyicilerin özdeşleştiği bir karakter olduğu için, onun sert bir şekilde cezalandırılmasından korkmuşlardır. Yine de, kültürel bakımdan gelişkin izleyiciler bilinçaltında trajedilerin dramatik yapısının farkındadırlar ve finaldeki duygusal bir tokadın kendilerini aldattığını bilirler.

## İĞDİŞLİK KAYGISI

Oedipus kendisi babasını öldürebilirken, Oedipal karmaşa sıkıntısındaki küçük çocuğun çok büyük rakibine karşı hiç şansı yoktur. Dahası, erkek çocuk babasına yönelik saldırgan duygular beslediği için, babasının da kendisine yönelik benzer saldırgan duyguları beslediğini varsayar. Bu varsayım babası oğlunu yaramaz davranışları için cezalandırdığında ya da vurduğunda doğrulanır. Freud'a göre, küçük çocuk, babasının onu iğdiş ederek cinsel bir rakip olarak kendisini saf dışı bırakmayı istediği korkusunu yaşar. En sadık Freudcular bile genel olarak kızgın ve hiddetli bir babanın varlığında küçük erkek çocuğun hissettiği *güçsüzlük* ve *iktidarsızlık* duygularına odaklanarak 'iğdişlik kaygısı' anlayışına mecazi bir yorum getirirler. Bu ilk çocukluk korkuları, balta kullanan psikotik bir babanın (Jack Nicholson) oğlunu tekin olmayan bir otel boyunca kovaladığı *The Shining (1980)* filminde en üst düzeyde işlenir. Bu filmdeki küçük çocuk kelimenin tam anlamıyla babasının kendisini parçalara ayıracağından korkmaktadır.

## GÜÇSÜZLÜK

Tehlike durumunda güçsüzlük, izleyicilerde içgüdüsel korku tepkilerini oluşturmak için kullanılabilen son derece korkunç bir tecrübedir. Korku filmleri sık sık zor bir durumda yardıma muhtaç bir çocuğa ya da bâkire genç bir kıza sinsice yaklaşan kötü bir adam, canavar ya da sapık yöntemini kullanır. *Halloween* (1978) ve *Friday the 13th* (13. Cuma, 1980) gibi 'slasher'* filmler onyıl-

*) 'Slasher' film: İçinde kesici aletlerin cinayet silahı olarak kullanıldığı filmlere verilen addır. (ç.n.)

lardır bu yöntemi aşırı kullanmış olsalar da, bu yöntem hâlâ korkutma gücünü muhafaza etmektedir. Korku filmleri, tehdit edici figür *savunmasız* durumdaki kurbanlarına saldırdığında benzer yöntemi kullanırlar. 'Slasher' filmlerinde her zaman kurbanın yatakta, banyoda, duşta, ya da sevişirken saldırıya uğradığı bir sahne vardır. Bu anlarda, kurbanlar kendilerini savunmak açısından güçsüzdürler. Bu arada onlar aynı zamanda çıplaktır –genital bölgeleri tehlikeli biçimde kesici alet kullanan saldırganın saldırısına maruz kalır. Bu sahnelerdeki iğdiş edilme kaygısı kesilmiş genitale sahip karakterin gerçek korkusuyla ilgilidir.

## ROLÜN TERSİNE DÖNMESİ

*Yetiştiren kişinin* tehdit edici bir figür olduğu rolün tersine çevrilmesi özellikle korkutucudur. Oedipal bir karmaşa yaşayan erkek çocuk babasının kendisini sevmesini ve korumasını bekler. Babasının kendisini öldürmek istediğinden şüphelendiğinde, savunmasızdır ve kaçacak kimsesi yoktur. *The Night of the Hunter* (1955) filminde tehdit edici figür (Robert Mitchum), peşine düştüğü çaresiz çocuklar kendi üvey çocukları olduğu için daha da korkutucudur. *Flowers in the Attic* (1987) ve *Mommie Dearest* (1981) filmlerinde tehdit edici figürler çocukların anneleridir. *Rosemary's Baby* (Rosemary'nin Bebeği, 1968), *Suspicion* (Şüphe, 1941) ve *Gaslight* (1944) filmlerindeyse, güçsüz ve korkmuş kadınlar tehdit edici kocalarının kendilerine karşı komplo kurduklarından şüphelenirler. *Misery* (1990) filmi, başta özenli bir hemşire olan bir kadının (Kathy Bates) yavaş yavaş sadist ve vahşi bir sapığa dönüşmesinden dolayı özellikle korkutucu bir filmdir. Bu arada, onun güçsüz kurbanı (James Caan) yatalak ve tekerlekli sandalyeye mahkûmdur ve *iğdiş edilmiş* konumundadır. Bakıcı figürün tehdit edici hale geldiği rolün tersine dönüşü, izleyicilerin beklentilerine karşı geldiği için korkuya sebep olurken, aynı zamanda kurbanın yardım edecek kimsesi ve kaçacak hiçbir yeri olmadığından tuzağa düşürüldüğü duygusunu yaratır. Bilinçdışı düzeyde, rolün tersine dönüşü çocukluktaki ebeveyn cezalandırmasından duyulan korkularını hatırlatır.

BEDEN DEĞİŞİMİ

Birkaç film genellikle komik bir etik elde etmek amacıyla, ebeveyn ile çocuk arasında kelimenin tam anlamıyla rol değişimini gerçekleştirmek için 'beden değiştirme' senaryosunu kullanmıştır. *Freaky Friday* (1976 ve 2003) filminde, anne ve kızı sihirli biçimde birbirlerinin bedenlerine dönüşürler. Aynı yöntem *Like Father, Like Son* (Baba Gibi, Oğul Gibi, 1987) filminde bu olay örgüsünün erkek versiyonu içinde kullanılır. İki filmde de, çocuklar birden ikinci sınıf vatandaş konumundan yetişkinliğin bütün ayrıcalıklarına sahip olma konumuna yükseldiklerinde bir *özgürlük* ve *kurtulma* duygusu yaşamaktadırlar. *Big* (Büyük, 1988) filmindeki Josh'un (Tom Hanks) dileği sihirli karnaval oyunu tarafından kabul edildiğinde, öncelikle yeni sahip olduğu bağımsızlığından zevk almaya başlar ve bir gecede büyür. *Home Alone* (Evde Tek Başına, 1990) filmindeyse Kevin (Macaulay Culkin) birdenbire kendisini ailesinin kocaman evinde tamamen yalnız ve kısıtlayıcı kurallardan kurtulmuş bulduğunda, sınırlayıcı büyüklerinden özgür olmanın keyfini çıkarır.

Sorumlu ebeveynler ve çalışan insanlar olarak yetişkin rollerinden vazgeçildiğinde, ebeveynler de psikolojik bir rahatlama yaşarlar ve tekrar kayıtsız çocuklar olmaktan haz alabilirler. Bu filmler geniş bir izleyiciye ulaşan fantezilere göre ayarlandığı için başarılı olurlar. Hem ebeveynler hem de çocuklar bu rol değiştiren karakterlerle özdeşleşerek başkasının yerinde olma zevkini yaşayabilirler. Bununla birlikte, bu olay örgüsü yönteminin basitliği öykünün çözümünde çeşitleme için fazla seçenek bırakmaz. Sonunda, ebeveyn ve/veya çocuk başkalarının yerine geçip değerli dersler öğrenerek ilk durumlarına geri dönmek zorundadır. Her ikisi de birbirlerinin mücadelesine bir saygı duygusuna sahip olurlar ("çimen her zaman daha yeşildir"). Aynı zamanda birlikte çalışmayı ve garip durumlarını düzeltmek için işbirliği yapmayı öğrenirler.

SAHİPLENİCİ EBEVEYN

Filmlerdeki rolün tersine dönmesi ve beden değişimi temaları ebeveyn/çocuk ilişkisi içindeki gerçek bir psikolojik ihtiyacı göstermektedir. Ebeveyn ve çocuklar çoğu kez çok önemli konularda aynı fikirde olmazlar. Ebeveyn ve çocukların hemfikir olamadıkları sonsuz sayıda durum olsa da, genel olarak bu çatışmalar temel *bağımsızlık* meselesine gelip dayanabilir. Çocuklar kendi yaşamlarını belirlemek için özgürlüklerini isterler. Yetişkin dünyanın tehlikelerinden çocuklarını koruma arzusundaki ebeveynler, çocuklarına yönelik dikkatlerini *sahiplenicilik* -çocukların yaşamlarındaki her şeyi kontrol etme arzusu- aracılığıyla gösterebilirler. Bu temel çatışma doğasında Oedipal'dir, çünkü ebeveynlerin çocuklarının duygularını tekellerine alma arzusunu ve çocuğun Oedipal ilişki içindeki sevgi ve korkuya dair klostrofobik durumdan kaçma gereksinimini hatırlatır. Ebeveyn sahipleniciliği çatışması hiçbir yerde ebeveynlerinin istememesine rağmen kızlarının talipleriyle evlendiği öykülerden daha açık değildir. Bu durumlarda genç erkek ile sahiplenici ebeveyn gerçek birer rakip haline gelir, çünkü kız ebeveynine duyduğu çocuk sevgisi ile sevgilisi için yaşadığı tutkulu aşk arasında kalır.

*Fiddler on the Roof* (Damdaki Kemancı, 1971) filminde, kızının Musevi olmayan bir talibi seçmesini kabul edememesi, Tevye'nin kızını suçlamasına ve onun sevgisini sonsuza dek kaybetmesine yol açar. Çatışma bir dehşetin kaynağı da olabilir. *Psycho* (Sapık, 1960) filminde Norman Bates'in (Anthony Perkins) annesi, Norman'ın kişiliğini mahveden ve ölümünden sonra bile onun ruhsal durumunu kontrol eden aşırı etkili ve sahiplenici biriydi. Senaryonuzu yazarken, Oedipal rekabet ve sahiplenicilik temalarının içsel karmaşa, şiddet ve dramanın mükemmel kaynakları olduğunu unutmayın. Özgünlük yeni çatışma kaynaklarının bulunmasını gerektirmez, bu yalnızca antik mitolojik temaları ifade etmenin yegâne ve yaratıcı yollarını gerektirir.

## 1. BÖLÜMÜN ÖZETİ

- Erkek çocuğun annesine yönelik psiko-seksüel sevgi ve babasına yönelik saldırgan kıskançlık hissettiği *Oedipal Karmaşa,* nevrotik karmaşanın temel şablonunu sağlar. Karakterler sahip olmamaları gerekenleri istediğinde, dehşet verici güçlerden korktuklarında, aşkı arzuladıklarında, zorbalıktan nefret ettiklerinde, cinsel arzuyu yaşadıklarında ya da şiddet içeren saldırganlığı dışavurduklarında nevrotik çatışma senaryonuzdaki çatışma olarak dışsal biçimde verilebilir.
- *Elektra karmaşası,* Oedipal karmaşanın kız çocuğunn babasına olan psiko-seksüel sevgiyi yaşadığı ve annesine yönelik saldırgan kıskançlık hissettiği kadın versiyonu olarak yorumlanabilir.
- *Eros ve Thanatos* sırasıyla, hayata ve ölüme yönelik birincil dürtülerdir. Eros aşk, seks ve ilişki ihtiyacını, Thanatos ise saldırganlığa, şiddete ve yıkıma yönelik dürtüyü temsil eder.
- Oedipal karmaşadaki *nevrotik çatışma,* 'ensest tabusu'ndan -anneye yönelik yasak arzudan- ortaya çıkar. Bu tema yaygın olarak 'yasak meyve'ye dayalı olay örgüsünün olduğu filmlerde aşka bir engel olarak sunulur.
- *Zina,* evli erkek ya da kadın için duyulan yasak arzunun erkek çocuğun annesiyle cinsel birleşme için duyduğu yasak arzusuyla ilişkili olduğu popüler 'yasak meyve'ye dayalı olay örgüsünün bir örneğidir.
- Annenin sevgisi ve şefkati için erkek çocuk ile babası arasındaki *Oedipal rekabet,* filmlerde bir kadının kalbini kazanmak için erkek kahraman ile diğer karakter arasındaki rekabete dayalı olay örgüsüyle ilişkilidir.
- *İğdişlik kaygısı,* erkek çocuğun babasından duyduğu korkudur.
- *Güçsüzlük,* erkek çocuğun iğdiş edilme kaygısını daha da şiddetlendiir, çünkü küçük çocuk yetişkin babasının karşısında güçsüz ve savunmasızdır.
- Filmlerde [çocuğu] bakıp büyüten kişinin tehdit edici figüre dönüşmesi gibi *rolün tersine dönüşleri,* küçük çocuğun

aynı cins ebeveyninin kendisini yok edeceğinden korktuğu erken çocukluğun Oedipal korkularını hatırlatır.

- *Beden değişimi,* iki fanteziyi yerine getirdiği için filmlerde popüler bir temadır. Bunlar çocuğun güçlü ve bağımsız bir yetişkin olduğu fantezi ile aynı şekilde yetişkinlerin de daha az yükümlülük ve sorumluluğa sahip olduğu çocukluk durumuna geri dönüş fantezisidir.
- *Sahiplenici ebeveyn,* filmlerde evrensel bir figürdür. Çocuklar özgürlük ve bağımsızlık için can atarken, ebeveynleri çocuklarını sevdikleri ve onlara baktıkları için onların yaşamlarını denetim altına almaya çalışırlar.

## 1. BÖLÜM EGZERSİZLERİ

1) Aşağıda sıralanan klasik filmlerdeki Oedipal temaları analiz edin: *Mildred Pierce* (1945), *White Heat* (Cehennem Ateşi, 1949), *Psycho* (1960), *The Graduate* (1967) ve *Chinatown* (Çin Mahallesi, 1974).
2) Oedipal karmaşanın temel noktalarının simgesel olarak temsil edildiği en az beş film daha saptayın.
3) Şimdi de Elektra kompleksinin simgesel olarak temsil edildiği beş film saptayın.
4) Kahramanın başarılı olmak için güçsüzlüğün üstesinden gelmek zorunda olduğu beş film saptayın.

## SENARYONUZDAKİ OEDİPAL TEMALARI TANIMLAYIN

1) Senaryonuzda bir aşk ilişkisi var mı? Eğer yoksa, bir aşk ilişkisi eklemenin öykünüze heyecan katacağını düşünüyor musunuz?
2) Eğer senaryonuzda bir aşk ilişkisi varsa, karakterler arasında bir çatışma var mı? Bu çatışma 'yasak meyve' faktörü, bir

rekabet ya da üstesinden gelinmek zorunda olunca bir engel gibi Oedipal temalar eklenerek şiddetlendirilebilir mi?

3) Senaryonuzdaki kahramanın bir rakibi var mı? Eğer yoksa, bir rakibin olay örgünüze çatışma ve gerilimi nasıl ekleyebileceğini düşünün.
4) Eğer senaryonuzdaki kahramanın bir rakibi varsa, bu rakip daha yüksek seviyede geliştirilebilir mi? Rakibi, kahramanın aşk ilişkisiyle nasıl ilişkilendireceğinizi ve bunun senaryonuzdaki gerilimi nasıl arttırabileceğini düşünün.
5) Korkutucu olması gereken bir senaryo ya da sahne yazıyor musunuz? Eğer öyleyse, tehdit edici figürü daha korkunç hale getirecek güçsüzlük ya da rolün tersine dönmesi temalarını kullanabilir misiniz?
6) Senaryonuz bir ebeveyn/çocuk ilişkisini ya da aşk ilişkisini içeriyor mu? Eğer içeriyorsa, sahiplenicilik teması dahil edilerek bu ilişkiye çatışma eklenebilir mi?



| BİR BAKIŞTA OEDİPUS KARMAŞASI | | | |
|---|---|---|---|
| OEDİPAL KARMAŞANIN ÖGELERİ | TİPİK ÖZELLİKLER | KARAKTERİN GÜDÜLERİ | FİLM ÖRNEKLERİ |
| Eros ve Thanatos | Cinselliğe ve saldırganlığa yönelik birincil dürtüler | Aşk ve nefret<br>Seks ve şiddet<br>İntikam ve kin | *Duel in the Sun*<br>*Natural Born Killer*<br>*Death Wish* |
| Oedipal rekabet | Babaya karşı saldırganlık | Aşk için rekabet<br>Bir amaç için rekabet | *Gone with the Wind*<br>*Rocky* |
| Ensest tabu (Yasak meyve) | Anneye duyulan cinsel arzu suçluluğu | Ensest arzusu<br>Zina yapma | *Tadpole*<br>*Unfaithful* |
| İğdişlik kaygısı | Baba korkusu | Güçsüzlük<br>Rol değişimi | *The Shining*<br>*Freaky Friday* |
| Ebeveyn sahipleniciliği | Ebeveynlerin çocuklarının yaşamlarını kontrol etme arzusu | Sahiplenmecilik<br>Bağımsızlığa yönelik dürtü | *Friddler on the Roof*<br>*The Wild One*<br>*Rebel Without a Cause* |

# 2
# NEVROTİK ÇATIŞMA



Freud'un nevrotik çatışmaya dair yapısal modeli Oedipal karmaşa kuramından doğmuştur. Freud bu içsel psikolojik çatışmayı tanımlamak için bilinçdışım üç ayrı bölüme ayırmıştır. *İd* (ilkel benlik) doğduğu anda bebekte var olan birincil, hayvansal dürtüleri temsil eder. Freud'un Almanca teriminin *(das es)* kelimesi kelimesine çevirisi *o*'dur (İngilizce'de *'the it'*). İd, tamamen *'haz ilkesi'* 'tarafından güdümlenen ve sadece kendi itkilerini tatmin etmekle ilgilenen saf bir içgüdüdür. İdin arkasındaki güç, *cinsellik* ve *saldırganlığın* (Eros ve Thanatos'un merkezindeki biyolojik dürtüler) temel içgüdüleriyle her hayvanı güçlendiren birincil yaşam kuvveti *'libido*'dur. İd, anneyle sevişmeyi ve babayı öldürmeyi isteyen bilinçdışının hayvani bölümüdür.

## KÖTÜ OLARAK İD

Filmlerdeki kötü karakteri, çoğu kez id enerjisinin bir temsilidir. *Cape Fear* (Korku Burnu, 1991) filminde Max Cady (Robert De Niro), korkunç varlığı kendi birincil güdü ve davranışından ortaya çıkan kötü bir adamdır. İlk göründüğünde hapishanededir, kafese konmuş bir hayvandır. Karakterinin arkasındaki iki dürtüyü, *seks* ve *saldırganlığı* simgeleyen, bir elinde 'aşk' dövmesi, diğerinde 'nefret' dövmesi vardır. Max'in öncelikli amacı onu cezaevine gönderen avukat Sam'den (Nick Nolte) intikam almaktır. Max intikama yönelik saldırgan dürtüsünü tatmin etmenin bir aracı olarak cinsel dürtülerine kapılır. Gerçekten korkunç bir sekansta, Max genç bir kadını baştan çıkarır/tecavüz eder ve onunla sevişirken, etinden bir parça koparır. Bu anda Max saf id'dir. O tamamen seks ve saldırganlıktır ve bunları kötü olan içinde birleştirir. Kötü adamın arkasındaki psikolojik güç onun karakterinin insan kıyafetleri içinde vahşi bir hayvan olduğu duygusundan gelmektedir. Onun birincil dürtülerini tatmin etmek için ne kadar ileri gidebileceğini hiçbir zaman bilemezsiniz.

Bütün kötüler Max kadar kötü değilken, genel olarak kötünün karakterinin temel niteliği ya seks ya saldırganlık ya da ikisiyle birden ilgilidir. *Vampirler* id canavarlarının mükemmel örnekleridir, çünkü genç kadın kurbanlarının yumuşak boğazlarına saldırıp kan emerek cinsel haz alırlar. *Silence of the Lambs* (Kuzuların Sessizliği, 1991) filmindeki Hannibal (Anthony Hopkins) gibi seri katiller de cinsel haz ile saldırgan davranışları birleştirme eğilimindedirler. Diğer kötüler saldırganlıklarını imha etme, hâkimiyet ya da ele geçirmenin kötü planına yöneltirler. James Bond filmlerindeki Dr. No (Joseph Wiseman) ve Goldfinger (Gert Fröbe) gibi kötüler her zaman bir şekilde dünyayı yok etmeyi ya da fethetmeyi isterler.

Bir kötü ister dünyayı isterse sadece bir kişiyi yok etmeyi amaçlasın, kötü genellikle yazması en eğlenceli olan karakterdir. Bütün engellemelerden, ahlâktan, suçtan ya da pişmanlıktan muaf olan kötü, kendi id arzularını dışa vurmakta tamamen özgürdür. İzleyiciler gizlice bu kötüyü severler, çünkü onun

aracılığıyla hayali düzeyde kendi engellemelerini serbest bırakabilir ve kendi id arzularını tatmin edebilirler. İyi bir kötü karakter yazmanın sırrı, kendi içinizdeki id'le ilişki kurmaktır. Kontrolünüzü kaybedin, engellemelerinizi kaldırın, bütün birincil dürtülerinizin sayfaya akmasına izin verin ve kötü karakterin vasıtasıyla en karanlık korkularınız, rüyalarınız, dürtüleriniz ve arzularınızı ifade edin.

## TUTSAK OLARAK İLKEL BENLİK

İd, bilinçdışı zihnimizin içindeki kafese konmuş bir hayvan gibidir. İd dürtüleri her zaman dışarı çıkmaya çalışır, ancak biz onları sürekli olarak bastırır ve ilkel dürtülerimizi kilitli tutarız. İd'in bir temsili olarak kötü, sık sık parmaklıkların arkasındaki bir tutsak olarak gösterilir. Kötüye dayalı olay örgüsü onun cezaevinden kaçışıyla ya da serbest bırakılmasıyla başlar. *Superman II* (1980) filmindeki Lex Luthor (Gene Hackman) gibi, *Cape Fear* filmindeki Max Cady de filmin başında hapishanededir. Hapishaneden kaçan ya da serbest bırakılan kötü *id enerjisinin serbest bırakılmasını* temsil eder. İzleyiciler hayali düzeyde bu serbest bırakılmadan haz alırlar. *The Great Escape* (Büyük Kaçış, 1963), *Papillon* (1973) ve *Escape from Alcatraz* (Alcatraz'dan Kaçış, 1979) gibi kaçış filmleri, izleyicilerin baskıcı bir toplum tarafından kafese konmuş olma duygusuyla özdeşleştiği ve serbest bırakılan engellemelerin özgürlüğünden kendi yaşıyormuş gibi haz aldığı için popülerdir.

Kötü adam kafesinin dışındayken (bu arada id de geçici bir süre bastırılmamıştır), siz de izleyiciye ödediği bilet parasının değerini vermeye çalışmalısınız. İd'in yasa tanımayan ahlâk dışılığının keyfini çıkarın. Lex Luthor müthiş bir süper-kötüydü, çünkü ikinci bir düşünce olmaksızın ne yapmak istiyorsa onu yapan kötü bir kural dışı olmaktan zevk alıyordu. Bond filmlerindeki kötüler oldukça eğlendiricidirler, çünkü kötülükleriyle eğlenir ve şeytanca entrikaları düzenlemekten zevk alırlar. Her senaryonun ve öykünün farklı talepleri vardır, ama bir olay örgüsü eğer bir kötüye ihtiyaç duyuyorsa, ona olabildiğince fazla gaz verin ve son-

ra da başıboş bırakın. Genel olarak bir filmdeki eğlence seviyesi kahramanın ne kadar iyi olduğuna değil, kötü karakterin ne kadar kötü olduğuna bağlıdır.

## KÖTÜ ADAMIN GERİ DÖNÜŞÜ

İzleyicilerin fazla iyi kahramandan çok, bastırılmamış kötü adamdan hoşlandığı bir sır değildir. İlkel benliğin temsili olarak, kötü karakter bir günahkârdır ve günahkârlar çok daha eğlencelidirler. Birçok senaryo kasıtlı olarak öykünün sonunda açık kapı bırakır ve böylece kötü adam eğer izleyici tarafından sevilirse, devam filminde geri dönebilir. Kahraman tarafından öldürülmesi yerine, kötü hapsedilebilir, ülkeden sürülebilir ya da hatta kaçabilir. Amerikan Film Enstitüsü'nün yaptığı oylamada bir numara seçilen Hannibal Lecture *Kuzuların Sessizliği* (1991) filminin sonunda, yalnızca *Hannibal* (2001) filminde geri dönmek üzere cezaevinden kaçar ve ikinci filmin sonunda yine kaçar. Yazar, senaryonun bitiminde açık bir kapı bırakarak, kötüyü yeniden diriltme seçeneğini elinde tutar ve sapkın planlarıyla toplumu terörize etmesi için ona bir şans daha verir.

## KÖTÜ KARAKTERİN CEZASI

Kötü karakterin en önemli özelliği onun *ahlâkdışı* oluşudur. İd enerjisinin bir dışavurumu olarak kötü karakter, davranışının ahlâki niteliğini fazla umursamaz. Suçluluk duygusu, vicdan azabı ve pişmanlık onun karakterine yabancıdır. Bu yüzden tam da çocuğun yaramazlıkları sebebiyle ebeveynlerin cezalandırılması gerektiği gibi, kötünün de kahraman tarafından cezalandırılması gerekmektedir. Kötü hak ettiği cezayı almalıdır. Dahası, kötünün cezası ideal olarak *suçlarıyla eşdeğerde* olmalıdır. Eğer kötü karakter, kahramanın yakın aile üyeleri ve arkadaşlarına tecavüz eder, zarar verir ve öldürürse, yüzüne yiyeceği yumruk ya da hapis kararı izleyicide etkili bir adalet duygusunu sağlamaz. Kötü adam tercihen kahramanın ellerinden büyük acı çekmelidir.



*Dracula* (1931) filminde Bela Cugavi'nin dahil olduğu ölümcül şiddet içeren bir sahne.

İlk *Dracula*'nın (1931) sonunda Kont'un (Bela Lugosi) ölümü perdede gösterilmese de, uzaktan Von Helsing'in tabuttaki Dracula'ya bir kazığı şiddetle bastırdığını gördüğümüzde, kısa bir homurtu vasıtasıyla dolaylı olarak gösterilmiş olur. Bu olaysız ölüm filmin doruk noktasında gereken duygudan yoksundur ve ayrıca izleyiciyi gerekli bir etkili adalet duygusundan mahrum eder. 1958'de Hammer Films'in Dracula rolündeki Christopher Lee'yle yeniden yapımında Kont'un cezası uygun biçimde dramatik ve acı verici hale getirilir –ıstırabın çığlıkları çok miktarda kanın sıçradığı kanlı şiddetle tamamlanır. *Die Hard* (Zor Ölüm, 1988) filminde görüldüğü gibi, kötüyü cezalandırmanın başka bir popüler yolu da ölümünün yüksek bir binadan ya da uçurumdan düşmesiyle olmasıdır. *Düşerek ölüm,* kötü karakter düştüğü sırada hayatı gözünün önünden bir film şeridi gibi akarken çığlık atan yüzünün uzun, uzatılmış çekimine imkân sağlar. Istırap verici düşme, ayrıca ruhunun ebediyen ceza-

landırılacağı *cehenneme düşüşünü* simgelemektedir. Aynı zamanda basit bir kurşundan çok daha dramatik olan vahşi hayvanlar tarafından parçalara ayrılması, kıyılması, yenmesi ya da ironik şekilde kendi ayrıntılı ölüm planınca yok edilmesi de kötü karakterin popüler öldürülme yöntemlerindendir.

## KAHRAMAN OLARAK EGO

İd'den sonra geliştirilen bir sonraki bilinçdışı yapısı 'ego'dur. İd 'haz ilkesi'ni temsil ederken, ego *'gerçeklik ilkesini'* -bireyin kendi id dürtüleriyle ebeveynlerin ve toplumun uygun davranış taleplerini uzlaştırma gerekliliğini- temsil eder. Freud'un Almanca sözcüğü *'das Ich'*in çevirisi 'ego'dur, yani 'ben' (İngilizcesi *'I'*), benliğin merkezdeki temsili. Ego her geçen gün daha güçlü ve sağlıklı olacağı umuduyla toplumun taleplerine kendini ayarlamak üzere yeni yöntemler öğrenir ve sürekli olarak gelişir. Bu yolla, egonun psikolojik işlevi kahramanın işleviyle doğrudan paralellik gösterir. Ayrıca kahraman da gelişir. Çevresine hakim olmaya, engellerin üstesinden gelmeye ve kendisini yok etmek isteyen bozuk ahlâklı kötüyü yenmeye çalışır. Eğer kahraman filmin sonuna gelindiğinde bir şekilde daha iyi, daha sağlıklı ve daha güçlü olmazsa, o zaman karakteri gelişmemiş demektir. Bir filmin olay örgüsü birtakım konularla ilgili olabilirken, filmin kalbi ve can damarı kahramanın karakterinin gelişimidir. Kahraman filmin *'Ich'*i dir ve karakterinin filmin psikolojik bir düzeyde iletilmesi için gelişmesi gerekir. Tıpkı ego'nun bilinçdışındaki işinin id'in bastırılması ve kontrol altına alınması olması gibi, filmdeki kahramanın işi de kötüyü ele geçirmek ve yenilgiye uğratmaktır.

Kahramanın kötü kişi karşısındaki zaferi, egonun id karşısındaki zaferini simgeler. 'Zor durumdaki genç kız'a dayalı geleneksel olay örgüsü yapısında bir kötü karakter ya da canavar kendi ahlâk dışı ve libidinal arzularını tatmin etmek üzere genç kızı kaçırır. Örneğin, *Dracula* (1931) filminde vampir (Bela Lugosi), Mina'yı ölümsüz şeytani bir yaratık haline getirmek üze-

re kalesine götürür. Kahraman, genç kızı kurtarırken kötü karakterin korkunç planlarını da önler ve kadını rehin olmaktan kurtarır, böylece ahlâki ve toplumsal olarak uygun bir tarzda evlenebilirler. Bu anlamda, kahramanın zaferi birincil libidinal arzuların toplumsal kısıtlamanın simgesi tarafından yenilgiye uğratıldığı Oedipal dramı hatırlatır. Kahraman rakibini yok edip genç kızı kurtarırken, simgesel olarak sorun çıkaran id dürtülerini ortadan kaldırır ve anneye yönelik tabu arzuyu, evlenecek yaşa gelmiş genç kıza yönelik, toplumsal bakımdan uygun bir arzuya dönüştürür.

## YOL GÖSTERİCİ OLARAK SÜPEREGO

Çoğu kez filmlerde dışsal kötü karakter yoktur. Libido arzuları sorunu, içsel kötü ruhlar ve baştan çıkmaların temsil ettiği kahramanın içindeki bir *içsel çatışmadır.* İçsel gücün libidonun karanlık gücünü kontrol altına alması gereksinimi, üçüncü bilinçdışı yapısı olan 'süperego' tarafından karşılanır. Freud'un Almanca terimi *'das uber-Ich'*in çevirisi 'süperego'dur *(üst-ben).* Süperego, baba gibi otorite figürleri tarafından bireye yavaş yavaş aşılanan ahlâki ve toplumsal geleneklerin bilinçdışı temsilidir. Erkek çocuk büyüdükçe, babaya yönelik saldırgan duyguları saygı ve takdir etme duygusuna dönüşür. Erkek çocuk, *bir rol modeli olarak babayla özdeşleşerek,* babanın ahlâk değerleri ve inançlarının tümünü içselleştirir. Özünde süperego, erkek çocuğun babasıyla özdeşleşmesinin psikolojik somutlaşmasıdır.

## YOL GÖSTERİCİYİ GÖRSELLEŞTİRME

İd ile süperego arasındaki nevrotik çatışma ego tarafından çözülür. Film görsel bir araç olduğu için, çatışma halindeki bu iki gücün fiziksel bir somutlaşması olmadan perdede içsel çatışmayı göstermek zordur. Bilinçdışmdaki id ve süperego içsel figürler iken, filmde birincil itkiler ve ahlâki vicdanın çatışan güçleri genellikle dışsal figürler tarafından temsil edilirler. İlkel benlik ço-

günlukla kötünün bir bölümünü temsil eder ve süperego da genellikle *yol gösterici* karakter olarak rol alır. Yol gösterici, bir *baba figürü* ya da *rol modeliyle* kahramanı ahlâki yükümlülükleri hakkında bilgilendirir ve ona başarılı olması için gereken psikolojik gücü verir. *Star Wars* (1977) filminde Obi Wan Kenobe (Alec Guiness) kötü İmparator'la savaşmanın ahlâki davetini kabul etmesi için Luke'a ilham verir. Obi Wan aynı zamanda Luke'a gücü nasıl kullanacağını öğretir ve Karanlık Lord'la karşılaşmada ihtiyaç duyacağı tinsel ve psikolojik gücü sağlar.

Senaryonuzu yazarken, izleyiciye kahramanın ruhunda süren içsel çatışmanın görsel bir ipucunu vermek amacıyla süperegonun fiziksel bir temsilini eklemek yararlı olabilir. *Jerry Maguire* filminde Jerry, uzun zaman önce birlikte çalıştığı yaşlı bir spor menajeri olan yol göstericisinin kendisine söylediği bazı bilgece sözleri hatırlar. Bu yol gösterici figür sadece bir kere kısa bir flashbackte görünse de, Jerry'nin elde etmeye çalıştığı ahlâki bütünlüğün ruhani duygusuna çok gerekli bir fiziksel ve görsel varlık kazandırır. Benzer biçimde, *The Natural* (1984) filmi, kahramanın babasıyla yakalamaca oyunu oynadığı kısa bir sekansla başlar. Baba filmde bir daha görünmez, ancak bu kısa sahne izleyicinin zihninde babasının (süperegosunun) Roy'un içindeki temsili ile Roy'un bir beyzbol oyuncusu olarak başarılı olmak için coşkulu arzusu arasında kalıcı bir bağlantıyı oluşturur. Film Roy'un kendi oğluyla yakalamaca oyunu oynadığı kısa bir sahneyle son bulduğunda, duygusal bir çözüm duygusu diyalog, dışses ya da yazılan bir sonsöz aracılığıyla başarılamayacak bir şekilde ifade edilir.

Filmin duygusal gücü, görsel bir sanat formu olarak onun çekiciliğiyle doğrudan bağlantılıdır. Kahramanın çatışması içsel olsa bile, sizin bir senaryo yazarı olarak öncelikli işiniz bu içsel mücadeleyi *görsel bakımdan* ifade etmektir, böylece çatışma perdede kolaylıkla görülecektir ve bu, sözcükler aracılığıyla olmayacaktır. İçsel psikolojik yapıların dışsal temsillerini yaratmak (yani kötü olarak id, yol gösterici olarak süperego) geleneksel bir görselleştirme yöntemidir.

## VİCDAN KRİZİ

Bir karakter güçlü ya da mevcut bir yol gösterici figüre sahip olmadığında, onun mücadelesi *gelişmemiş bir süperego* etrafında toplanabilir. Bu karakterin zayıflığı kendini beğenmişlik, bencillik ya da olay örgüsünün özündeki kahramanca davaya kendini adamaya genel bir isteksizlik aracılığıyla sergilenebilir. *Star Wars* filmindeki Han Solo (Harrison Ford) kendisiyle ilgilenen kahraman çeşidine örnektir (bu karakterin adı olan 'Solo', kendi yoluna gitmeye ve kişisel yarar gözetmeksizin kendini davaya adamaktan sakınmaya yönelik eğilimini açığa vurur). Luke en başından itibaren kendisini isyancının mücadelesine adarken, Han filmin başından sonuna dek İmparator'a karşı ayaklanmaya katılmaya isteksizliğini ifade eder. Han sürekli olarak Luke'un görevine yalnızca para için katıldığını iddia eder ve Ölüm Yıldızı'nda ona uygun bir şey olmadığı için onu yok etmeye yönelik büyük savaşta Luke kendisine yardım etmeyi reddeder. Han gibi karakterler önceliklerini yeniden değerlendirmek zorunda kaldıkları bir vicdan kriziyle gelişirler. Bu krizin arkasındaki *suçluluk duygusu*, o karakterin süperegosunun fiziksel somutlaşması olan karakterin rol modelinden ya da yol göstericisinden ortaya çıkar.

Luke'un kahramanlığı hızlı bir şekilde gelişir, çünkü o yol göstericisi ya da rol modeli Obi Wan'ın temsil ettiği güçlü bir süperegoya sahiptir. Han ise yol gösterici bir figürden yoksundur, bu yüzden bir kahraman olarak gelişimi engellenir. Filmin sonunda Luke'un karakteri o kadar çok gelişmiştir ki, Han için bir yol gösterici haline gelir ve Han'ın birdenbire ortaya çıkıp sonunda dava adına kendini feda ederek Luke'u kesin ölümden kurtardığı filmin finalinde ani renk değişimleri oluşur. Kendi süperegosunu geliştirmek üzere mücadele eden karakteri yazarken, süperegonun, erkek çocuk birincil rol modeli olarak *babasıyla özdeşleştiğinde* geliştiğini unutmayın. Sonunda karakterinin süper egosu geliştiğinde ve iyi bir dövüş için savaşmaya hazır olduğunda, kendinize şunu sorun: *"Bu karakterin rol modeli kim?"* Bu soruya verilecek cevap, genel olarak karakterinizin mücadele için birincil motivasyonuna anahtar sağlayacaktır.

KORKAK KARAKTERLER

Çoğu kez kendi vicdanı ya da bütünlüğüyle mücadele eden karakter komik bir figür, kahramanın isteksizce tehlikeli durumlar içine sürüklediği *korkak bir yardımcı* olabilir. *Scooby Doo* çizgi filminde Scooby ve Shaggy bu tür korkak karakterlere örnek teşkil ederler. Bu figürler mizahi biçimde Abbot ve Costello, Laurel ve Hardy ve Marx Kardeşler gibi komik kahramanların ödlek maskaralıklarını hatırlatırlar. Korkak kahramanlar filmin yıldızları ya da sadece komik bir rahatlama anı sağlayan karakterler olsalar da, filmin başından sonuna tehlikelerle yüzleşmekteki isteksizlikleri, filmin sonundaki sürpriz bir gelişme için tipik bir durumdur, çünkü korkaklar aniden korkularını yenerler ve cesaretli bir şekilde düşmanlarıyla karşılaşıp günü kurtarırlar. Bu formül kaç kere kullanılmış olursa olsun, karakter gelişiminin herkesin özdeşleşebildiği genel bir psikolojik sorununa işaret ettiği için hâlâ etkileyicidir. Bununla birlikte, cesurlaşan korkak teması dikkatle ve incelikle kullanılmalıdır. Çok açık bir şekilde bu karakterin sonunda durumu değiştireceğini açıkça göstermeyin, çünkü izleyiciler aptal korkak kedinin sonunda cesur bir kahraman haline gelmesine hâlâ keyifle şaşırabilmektedirler.

ANTİ-KAHRAMAN

Amerikan film kahramanları ahlâki vicdanlarından ziyade kendi id dürtülerinin hükmettiği erkekler olma eğilimindedirler. Western'deki kanun kaçakları, gangsterler, hırsızlar ve suçlular çoğu kez kahramanlar kadar iyi niyetli olabilirler. Anti-kahraman güçlü bir libidoya ve ciddi şekilde gelişmemiş bir süperegoya sahip olan karakterdir. Kanunlara riayet etmektense onları ihlal ederek kendi tarzını oluşturur. John Wayne, James Cagney, Humphrey Bogart, Henry Fonda, Robert Mitchum ve diğer pek çok süperstar Western'ler, Kara Film, gangster ve soygun filmlerinde anti-kahraman olarak popülerleştiler. Bu figürler için başlangıçtaki hedef, yasayı ihlal etmek ve kendi birincil dürtülerini tatmin etmek iken, anti-kahraman genellikle ahlâki karakterinin gelişimiy-



*Shane* (1953) filminden bir sahne; kahraman tek yolun feda etmek olduğunun bilincinde.

le ilgili olan başka bir hedefe yönelir. Bu ikinci hedefin çözümü filmin psikolojik kritik anıdır, çünkü bu, kahraman karakterinin bencil egoistten özgeci şampiyona ilerlemesini temsil eder.

*Shane* (Vadiler Aslanı, 1953) filmindeki anti-kahraman (Alan Ladd) filmin başında yalnız bir kanun kaçağı, şüpheli geçmişinden kaçan gezgin bir silahşördür. Sadece kendini koruma ve yeni bir başlangıç yapma ihtimaliyle ilgilenir. Ama Shane'in çiftlikteki bir aileyle ilişkisi geliştikçe, kendisini daha az düşünür ve kendisini giderek daha fazla çiftlikte yaşayanların kötü sığır baronuna karşı mücadelesine adar. Filmin sonunda Shane yeni bir başlangıç şansını feda eder ve kendini çiftliktekilerin kötü adamları yenilgiye uğratmasına yardım etmeye verir. Shane'in kişisel yarar gözetmeyen cesur davranışı bu karakter tipinin birincil hedefini, yani yalnızca kendini düşünen id-merkezli anti-kahramandan, kendisini başkaları uğruna feda eden gerçek kahramana doğru gelişmesini özetler.

Anti-kahraman karakterini yazarken, onun hedefini para, prestij ya da güç gibi fiziksel ödüllerden daha fazlasıyla ilişkilendirmek çok önemlidir. Bu anti-kahramanlar bir süre için eğlenceli olabilirler, ama motivasyonları tek boyutlu olduğu için psikolojik derinlikten yoksundurlar. Anti-kahramanın başlangıçtaki

bencil hedeflerinin yerini, kendi karakterleri için ikinci bir boyut yaratarak kendini kurtarma gereksiniminin alması gerekir. Antikahraman kendisini kurtarmanın tek yolunun önceki karakterinin doğasını sorgulayarak ve kendini adayarak kendini düşünmekten ziyade *kendini feda etmek* olduğunu anladığında içsel bir çatışmadan üçüncü bir boyut doğar.

## DÜŞMÜŞ KAHRAMAN

Motivasyon, karakter gelişimi için bir anahtar olduğu ve sonuç olarak bütün öykünün dramatik yapısını belirlediğinden, senaryonuzu yazarken, karakterlerinizin arkasındaki motivasyonlarla ilgili çok açık olmanız gerekir. Eğer kahraman başkalarına yardım etmek için kanunu çiğniyorsa, o zaman o Jesse James ya da Robin Hood gibi iki boyutlu bir anti-kahramandır. Eğer kahraman sadece kendisine yardım etmek amacıyla kanunu ihlal ediyorsa, o zaman da *Score* (2001) ve *Heist* (2001) filmlerindeki üçkâğıtçılar gibi tek boyutlu bir anti-kahramandır. Bu kahramanlar, motivasyonları çok basit olduğu için çabucak unutulurlar. Bu kahramanlar sonunda zafer kazandıklarında, onların kanunsuz kazançla kaçtığı gerçeğinde hayali düzeyde bir haz duygusunu hissederiz, ama bu karakterin gelişme gösterdiğine dair bir duygu söz konusu değildir. Filmin başında nasıl bir üçkâğıtçıysa, sonunda da üçkâğıtçı olarak kalır. Ama kötü adamın karanlık işleri kendi çöküşüne sebep olduğunda, zafer kazanan kahramana dair dramatik yapı trajediye dönüşür ve karakter çok önemli bir psikolojik derinlik kazanır. O sadece bir üçkâğıtçı ya da suçlu değil, düşmüş bir kahramandır.

Düşmüş kahraman öyküsünün dramatik niteliği onun motivasyonunda yatar. Düşmüş kahraman bir yönüyle kendisinin daha iyi olmasını ister, ama maalesef kendini kurtarmak için kaçınılmaz bir şekilde kendi yıkımına sebep olan karanlık bir yolu tercih eder. Öyküdeki trajedi, düşmüş kahramanın durumunun *çelişkisinden* ortaya çıkar. Kendini kurtarma arzusu ölümünü hızlandırır. *Scarface* (Yaralı Yüz, 1983) filminde Tony (Al Pacino)

uyuşturucu dünyasının en üst düzeyini kendi tarzında soymakta, öldürmekte ve gözdağı vermektedir. Kurtarılması gereken karakteri açısından çok fazla kötü şey yapmıştır, buna rağmen son düşüşü suikast yapması gereken bir adamın masum karısı ve çocuklarını öldürmeyi reddettiğinde gerçekleşir. Çelişkili bir şekilde, bütün kötü eylemlerine rağmen, Tony'yi yok eden onun tek ahlâklı davranışıdır.

Benzer biçimde, *The Godfather* (Baba) üçlemesinde Michael Corleone'nin (Al Pacino) birincil motivasyonu kendisini ve ailesini organize suçun sinsi yaşamından kurtarmaktır. Bununla birlikte, ailesinin adını meşrulaştırmaya yönelik girişimleri her zaman onun daha fazla öldürmesine ve daha fazla yasadışı komplo düzenlemesine yol açar. Düşmüş kahramanın öyküsündeki trajik ironi, izleyicide merhamet ve sempatiye sebep olmakta ve karaktere çok büyük bir psikolojik derinlik vermektedir. Düşmüş kahraman *kötü sona mahkûmdur*. Bir adamın bataklığa saplanması gibi, kendisini çekip çıkarmak amacıyla gösterdiği her çabası sadece onu daha da çok batırmaya yarar. Düşmüş kahraman karakteri yazmanın anahtarı bu kötü son ve dehşet -karakterin kendisine karşı olan umutsuz mücadelesi- duygusunda ve onun olduğundan daha iyi bir insan olmasına yönelik gerçek arzusunda yatar.

## SUÇLULUK KOMPLEKSİ

Klasik kahramanlar -beyaz at üstündeki beyaz şövalyeler- genel olarak başlangıçta çok gelişmiş süperegoya sahiptirler. Bu kahramanlar çok fazla libidoya sahip olmaktan ziyade, çoğu kez fazlasıyla suçluluk duygusundan ıstırap çekerler. *Superman* (Süpermen, 1978) ve *Spider-man* (Örümcek Adam, 2002) filmlerindeki süper kahramanlar, süper güçlerine rağmen süperegolarına karşı savunmasızdırlar ve sakatlayıcı suçluluk duyguları yaşamlarına hükmeder. Clark Kent'i evlatlık edinen babası (Glenn Ford) kalp krizinden öldüğünde, genç Clark (Jeff East) içinden çıkılamayacak biçimde kendisini suçlar. Kendi babasını bile kurtara-

madıktan sonra, bu kadar müthiş güçlere neden sahip olduğunu anlamaz. Bu suçluluk kompleksi Clark'ın Superman'in (Christopher Reeve) kendisini kurtarmanın ve özel yeteneklerini haklılaştırmasının bir yolu olarak gördüğü özgeci bir süper kahraman olarak yeni bir kimliğin içine girmesine yol açar.

Örümcek-adamın yaradılışı bir suçluluk duygusunun daha doğrudan bir betimlemesidir. Filmin birinci bölümünde Peter Parker (Tobey Marguire) süper güçlerini yenilmez profesyonel bir güreşçi olarak kendisine yarar sağlamakta kullanır. Peter, yoksul biri patronunu soyduktan sonra suça engel bile olmamıştır. Ama suçlu suçuna Peter'ın amcasını (Cliff Robertson) öldürerek devam ettiğinde, günahını affettirmek için kendi varlığını haklılaştırması gerektiğine inanır. Örümcek-adam olarak Peter gücünü sadece iyilik uğruna kullanacak ve hayatını suçla savaşmaya adayacaktır.

Suçluluk kompleksi ilgi çekici bir karakter ögesi ve sadece süper kahramanlar için değil, her kahraman için de güçlü bir motivasyondur. Bu, karakterin suçluluk duygusu gerçekten haklılaştırıldığında yardımcı olur. Her insan kötü şeyler -hepimiz bir şeylerden suçluluk hissederiz- yapmıştır, bu yüzden izleyici bir kahramanın suçluluk duygusu ve kendisini kurtarma arzusuyla kolaylıkla özdeşleşebilir. *Drugstore Cowboy* (1989) filminde Bob (Matt Dillon) aşırı bencil birisidir. Savunulamaz bir uyuşturucu bağımlısı olan Bob, yalnızca bir sonraki belasının nereden geleceğiyle ilgilenir ve buna bulaşmak için her şeyi yapacaktır. Ancak ekibindeki masum kız Nadine (Heather Graham) onun tahammül edilemez duyarsızlığına tepki olarak kendisini öldürünce, Bob kendi hayatını değiştirme yönünde motive olur. Nadine'in ölümü üzerine hissettiği suçluluk duygusu Bob'a yaşamını kurtarmak için ilham verir. Bob bir süper kahraman olmasa da, kendini yeni hedefine adaması onlarınki kadar güçlü ve ilham vericidir.

*Günah, suçluluk duygusu* ve *kefarete* dair birincil psikolojik temalar son derece ses getirmektedir. İzleyiciler bu krizi yaşamakta olan karakterlerle içgüdüsel olarak özdeşleşeceklerdir, ama bu

çabuk ve kolay hazırlanabilen bir formül değildir. Kriz dikkatli biçimde yapılandırılmalıdır. Bu yapının kalbi kahramanın baba figürüdür (yani yol gösterici ya da rol modeli). *Drugstore Cowboy* filmindeki Bob'un yaşamında belirgin biçimde bir baba figürü yoktur, ama Bob'un ıslah olmaya karar vermesinin hemen ardından Peder Murphy (William Burroughs) sahneye çıkar. Peder Murphy geçmişte Bob'un bu kötü alışkanlığına karşı çıkan yaşlı bir rahiptir. Bob'a onun değişme döneminde çok gerekli bir rol model sağlar. Peder Murphy'nin bölümü çok kısa olsa da, varlığı Bob'un kahraman olmaya yönelen karakterindeki bilmecede - kendi suçluluk duygunuzu yazarken, bahsetmeniz gerekecek olan- zorunlu bir parçadır.

——o——

## 2. BÖLÜMÜN ÖZETİ

- *Id*, ruhun seks ve saldırganlığa yönelik birincil arzular tarafından güdümlenen bölümüdür.
- *Süperego*, ruhun ahlâki ve sosyal gelenekleri... vicdanı temsil eden bölümüdür.
- *Ego*, ruhun libido (id'in dürtüleri) ile suçluluk duyguları (süperegonun sınırlayıcı gücü) arasındaki uzlaşmayı temsil eden bölümüdür.
- İd, filmlerde genellikle *kötü karakter* olarak temsil edilir.
- Ego, filmlerde genellikle *kahraman* olarak temsil edilir.
- Süperego, filmlerde genellikle *yol gösterici* olarak temsil edilir.
- Çoğu kez kötü karakter ya filmin başında bir *mahkûmdur* ya da sonunda. Bu tema, ego tarafından bastırılması ve zorla kontrol altına alınması gereken id olarak kötü karakterin işlevini temsil eder.
- Kötü karakterin *hak ettiği ceza* Oedipal karmaşanın çözümünü temsil eder. Dolayısıyla, kötü karakterin hak ettiği ceza uygun bir şekilde etkileyici olmalıdır. Ayrıca, adalet duygusu vermelidir.

- Film karakterleri, sıklıkla ahlâki kararlar vererek, bencil ihtiyaçlarının üstesinden gelmelerinin gerektiği bir *vicdan krizi* yaşarlar. Kahramanın vicdan krizi aracılığıyla karakterinin gelişimi, egonun gelişimini ve id üzerindeki süperegonun zaferini simgeler.
- Kahramanın karakter gelişimine, tipik olarak güçlü bir *yol gösterici figür* rehberlik edip ilham verir.
- *Korkak karakterler* komik olma eğilimindedirler. Onlar pek çok insanın ahlâki meydan okuma ya da önemli yaşam tercihleriyle karşılaştıklarında yaşadıkları korku ya da gönülsüzlüğü temsil ederler.
- *Anti-kahraman,* Amerikan filmlerindeki en yaygın kahraman türüdür. Anti-kahraman başlangıçta id'i tarafından kontrol edilen bir karakterdir. Sonunda benmerkezciliğinin üstesinden gelir ve kendisini başkalarının iyiliği uğruna feda eder.
- *Düşmüş kahraman,* doğasının adi yanının üstesinden gelmeye çalışan ama er ya da geç karanlık tarafına yenilen trajik bir figürdür.
- Birçok kahraman, özellikle süper kahramanlar bir suçluluk duygusu tarafından güdümlenirler. Vicdanlarını rahatsız eden günahtan ya da kusurdan kendilerini kurtulmak zorunda olduklarını düşünürler.

## 2. BÖLÜM EGZERSİZLERİ

1) En iyi kötüler kendi birincil arzuları ya da libidoları tarafından güdümlenirler. Kötü karakterinize seks ve saldırganlık dürtülerini kullanarak nasıl çeşni katabilirsiniz? Kötünün asla haddinden fazla alçak olamayacağını unutmayın.
2) Kötü adam karakterinin hak ettiği ceza ile haklı cezalandırma düşüncesini nasıl birleştirebilirsiniz?

3) Yeni, heyecan verici ve yaratıcı olan üç hak edilen ceza biçimini bulun.
4) İki ya da üç cümlede kahramanın birincil çatışmalarını tanımlayın. Eğer bunu yapamıyorsanız, muhtemelen bu karakterin motivasyonlarına dair sağlam bir anlayışa sahip değilsiniz. Kahramanın içsel nevrotik çatışması karmaşık psikolojik sorunlara hitap etse de, bu çatışma yazar olarak sizin için kristal netliğinde olmalıdır.
5) Beş gözde filminizdeki kötü karakterini saptayın ve bu karakterin nasıl id'in psikolojik işlevini temsil ettiğini açıklayın.
6) Beş gözde filminizdeki kahraman karakteri saptayın ve bu karakterin nasıl egonun psikolojik işlevini temsil ettiğini açıklayın.
7) Beş gözde filminizdeki yol gösterici karakteri saptayın ve bu karakterin nasıl süperegonun psikolojik işlevini temsil ettiğini açıklayın.
8) Suçluluk duygusu içsel çatışmanın temel bir öğesidir. Kahramanınızın neyle ilgili suçluluk duygusu hissedebildiğini düşünün ve bu suçluluk duygusunun karakterin gelişimini motive eden bir unsur olarak nasıl kullanılabileceğine kafa yorun.
9) Kahramanınız klasik bir kahraman mı, anti-kahraman mı, yoksa düşmüş kahraman mı? Kahramanınızı bu türlerden herhangi biriyle sınırlamak zorunda değilsiniz, ama onu şu ya da bu kahraman olarak tasarlamak kahramanınızın motivasyonlarını betimlemede yardımcı olabilir.
10) *It's a Wonderful Life* (Şahane Hayat, 1946) filmindeki George Bailey (James Stewart), *Red River* (Kanlı Nehir, 1948) filmindeki Matt Garth (Montgomery Clift) ve *Crimes and Misdemeanors* (Suçlar ve Kabahatler, 1989) filmindeki Judah Rosenthal gibi klasik film karakterlerinin nevrotik çatışmalarını çözümleyin.

## SENARYONUZDAKİ NEVROTİK ÇATIŞMAYI TANIMLAYIN

1) Eğer senaryonuzda kötü bir karakter varsa, motivasyonları belirgin midir?
2) Kötü adam sonunda hak ettiği cezaya çarptırılıyor mu? Eğer öyleyse, hak edilen ceza suçuna eşit midir?
3) Kahramanınızın birincil psikolojik çatışması dışsal amacından farklı mıdır?
4) Kahramanınızın bir yol göstericisi ya da rol modeli var mıdır? Eğer yoksa, bir tane yazmayı düşünün. Onun bölümü önemsiz olsa bile, rol model figürü son derece ses getirebilir.
5) Kahramanınız suçluluk duygusu tarafından en azından bir bölümde harekete geçiriliyor mu?



| BİR BAKIŞTA NEVROTİK ÇATIŞMA | | | |
|---|---|---|---|
| ÖĞELER | NİTELİKLER | KARAKTERLER | ÖRNEKLER |
| Id | Birincil itkiler ve libido enerjisi | Kötüler<br>Canavarlar | *Dr. No*<br>*Dracula* |
| Ego | Benlik | Kahramanlar | *Shane* |
| Süperego | Ahlâki vicdan – toplumsal otoritenin içsel temsilleri | Yol göstericiler<br>Baba figürleri<br>Rol modelleri | *Star Wars*'daki Obi Wan<br>*Drugstore Cowboy*'daki Peder Murphy |
| Vicdan krizi | Egoizm ile özgecilik arasındaki içsel çatışma | Korkak kahramanlar<br>Anti-kahramanlar<br>Düşmüş kahramanlar | Abbott ve Costello<br>*Shane*<br>*Scarface* |
| Suçluluk duygusu | Algılanan günah ya da haksızlık üzerine sürekli suçluluk duygusu | Süper kahramanlar<br>Suçlu kahramanlar | *Spider-man*<br>*Drugstore Cowboy*'daki Bob |

# 3
# PSİKO-SEKSÜEL EVRELER



Freud'un gelişen ego modeli, çocuk cinselliğine olan inancına dayanır. Birincil dürtüler, doğduğu andan itibaren gelişimin her özgün evresinde uyarılmakta olan bedendeki erojen bölgelere doğru akan *libido* enerjisi şeklinde ifade edilir. Gelişimin evreleri 'psiko-seksüel'dir, çünkü egonun psikolojik gelişimi cinsel olarak yüklü itkilerin doyumuyla doğrudan ilişkilidir. Eğer bir psiko-seksüel evre gerektiği gibi *çözülmezse* (aşırı az ya da aşırı fazla haz yaşanırsa), o zaman libido enerjisi o evrede *sabitlenebilir* ve *nevrotik belirtilerin* bireyin kişilik özellikleri ve davranış modelleri haline gelmesine yol açabilir. Freud'un psiko-seksüel evrelerine dair kapsamlı bilgi sahibi olmak senaryonuza derinlik ve duygusal zenginlik ekleyecek, karakterlerinize ve olay örgünüze yavaş

yavaş aşılayabileceğiniz psikolojik karmaşıklık ve cinsel yananlamların yeni katmanlarını gösterecektir.

## ORAL EVRE

Freud'un birinci psiko-seksüel evresi bebeklikte, bebekler çoğunlukla oral olarak (ağız yoluyla) uyarıldıklarında ortaya çıkar. Bebekler açlıklarını biberonlarını ya da annelerinin memelerini emerek giderirler ve duygularını da ağlayarak, çığlık atarak, gülerek, sesler çıkararak, anlamsız sözler söyleyerek ve gülümseyerek oral biçimde ifade ederler. Freud emzirmenin, kadının çıplak göğsünü tutmanın ya da meme başını emme deneyiminin *birincil cinsel deneyim* ve bebeğin cinselliğinin açık özelliği olduğuna inanmıştır. Bebeğin yaşadığı bu sevgi, haz ve birincil doyum, daha sonra yaşamı boyunca göğüs ve meme başının yine oral uyarıların odak noktası olduğu cinsel eylemlerinde yeniden hatırlanır. Bebeklik süresince, oral uyarılara yönelik birincil arzu özünde fiziksel, duygusal ve cinsel düzeydeki temel gereksinimlerle ilişkilidir. Oral kişilik özellikleri, karakterlerin oral takıntıların giderilmeyen psikolojik ve *duygusal gereksinimleri* temsil ettiği davranışlarında görülebilir.

## SİGARA İÇME

Sigara içme belki de en açık oral takıntıdır. Sigara emme fiziksel, duygusal ve psikolojik rahatlık sağlar. Bu *nevrotik bir davranış,* sağlıksız ve fiziksel olarak bağımlılık yaratan nevrotik bir alışkanlıktır. Bununla birlikte, sigara içme filmlerde, özellikle kanser korkusundan ve sigarayla ilişkili sağlık sorunları tütünü daha az popüler yapmadan önce yapılan eski filmlerde her zaman bulunmaktadır. Klasik Western ve Kara Film örneklerinde karakterler daima sigara yakarlar, içerler ya da söndürürlerdi. Filmlerdeki sigara içmenin yaygın olmasının arkasındaki sebepler çeşitlidir. Birincisi, sigara içmek basit bir şekilde ekranda -özellikle siyah beyaz filmde- *soğuk (cool)* görünür. *Citizen Kane* (Yurttaş Ka-

ne, 1941) filminin birtakım jestler yapan haber filmi kurgucularının sigara dumanının gri sisi içinden göründüğü ünlü sahnesi, yalnızca dumanın sağladığı doğal belirsizlikten değil, aynı zamanda cesur bir gerçekçilik duygusundan -peş peşe sigara içen bir çete, hızlı konuşan habercilerle küçük bir salonda olma duygusu- dolayı da güçlü bir duygusal etkiye sahiptir.

Sigara içen film karakterlerinin çok yaygın olmasının ikinci bir sebebi, sigara içme eyleminin kendisinin ekranda soğuk görünmesidir. Diyaloglarınızdaki pek çok noktaya, *dramatik bir duraklama ânı* eklemek isteyebilirsiniz. Kısa bir sessizlik önceki diyaloğun izleyicilerinizin kulaklarında yankılanmasına imkân sağlar. Dramatik duraklama aynı zamanda diğer karakterlere diyaloga tepki verme ve uygun dramatik cevabı düşünme zamanını da tanır. Film görsel bir araç olduğundan oyuncular için anlamlı dramatik duraksamaları yazmak zordur. Basit bir şekilde, "(konuş)" ya da "(sus)" gibi parantez içleri eklemek yeterli olmayabilir. Bir karakterin bir sigara paketini çıkarması, sigarayı yakması ve içmesi, oyuncuya uğraşacağı daha fazla malzeme verir, ancak bu yöntemin fazla kullanılmaması gerekir. Kane'in uşağı "Rosebud"la ilgili soru sorulduğunda, sigarayı yakması birkaç dakika alır. Dramatik duraksama çok önemli olan "Rosebud" sözcüğünün vurgulanmasına imkân tanır ve ayrıca Kane'in uşağının sigarasını yaktığında uğursuz biçimde gölgeli yüz ifadelerini öne çıkarır.

Son olarak, sigara içme bir karakteri kayıtsız görünüşlü yapabilmektedir. Sigara içme karakterlere elleri ve ağızlarıyla yapacakları bir şeyler sağlar ve bir an mavi duman bulutunun arkasına gizlendiklerinde, onlara ruhani bir görünüş kazandırarak etraflarındaki ışığı örten doğal bir sis oluşturur. Ama en önemlisi, sigara içme bir *içsel çatışma* duygusu, o karakterin bir çeşit içsel karışıklığı yatıştırdığı hissini açığa vurur. *Casablanca* (1940) filminde Rick (Humphrey Bogart) ne zaman büyük acı veren bir hatıra ya da fark etmeyle yüz yüze gelse, değişmez biçimde bir sigara yakar, bir duman tabakasının içinden uzaklara bakarken, kayıtsız kahraman gibi görünür. İçsel çatışmanın bir sembolü ola-

rak sigara kullanımı bitmemiştir. Aslında izleyiciler artık sigara içmenin sağlıksız olduğunun farkında olduklarından, etkisi daha bile büyük olabilir. Sadece şiddetli bir çatışma yaşayan karakter kanser-çubuğu (sigara) yakar, derin bir nefes çeker ve her çekişinde kendisini bir parça daha öldürürdü.

## ORAL TİPLER

Sigara içme, içki içme ve aşırı yemek yeme çok açık *oral takıntı* belirtileridir. Ancak uyuşturucu madde kullanımı, zamparalık, rastgele cinsel ilişki, kumar oynama ve diğer bütün bağımlılık hareketleri de oral evreyle ilişkilidir, çünkü bunlar içsel gereksinimlerin dışsal uyaranları arayarak ya da bunlara kapılarak tatmin edildiği bir davranış modelini yansıtırlar. Bazı karakterler için oral davranış onların birincil çatışmasıdır. Örneğin *The Lost Weekend* (1945), bir adamın alkolizmin üstesinden gelmeye çalışması üzerine çekilmiş klasik bir filmdir. Bağımlılığa karşı mücadele birçok iyi filmde betimlenmiştir, ancak çoğu kez oral tipin bağımlılık sorunları filmlerde temel konu değildir. Daha ziyade, bir karakterin içindeki göze çarpmayan nitelikler ya da ayırt edici davranışlar olarak temsil edilirler. *Goodfellas* (Sıkı Dostlar, 1990) filmindeki Mafya patronu Paulie (Paul Sorvino), *Return of the Jedi* (Jedi'nin Dönüşü, 1983) filmindeki Jabba the Hutt ve *Captain Kidd* (1945) filmindeki baş karakter (Charles Laugton) aşırı derecede şişmandırlar. Bu karakterler için, şişmanlık onların karşı konamaz açgözlülüklerini -her şeye kendilerinin sahip olmasına yönelik duygusal gereksinimi- simgeliyordu. Senaryonuzu yazarken, karakterlerinize oral davranışlar eklemeyi isteyebilirsiniz, çünkü bunlar karakterlerinizin kişiliklerine bedensel ve görsel unsurlar sağlarlar.

## ORAL SADİZM

Bebek ile anne arasındaki emzirme ilişkisinin niteliği, oral gelişme evresinde daha sonra bebek ısırmaya başladığında değiş-

meye başlar. Bebek annesine fiziksel olarak zarar verme gücüne sahip olduğunu fark ettiğinde, emzirme acı veren bir deneyim haline gelebilir. Emzirmenin psiko-seksüel deneyimi artık yeni bulduğu acı verme gücüyle birleşir. Psikanalitik literatürde 'oral sadizm', başkalarına acı vermeye yönelik sapkın bir arzuyla dışavurulan, oral evredeki çözülmemiş sorunlardan kaynaklanan bir karakter özelliğine gönderme yapar. Oral sadist tipi en doğrudan olarak kadın kurbanlarına dişleriyle saldırarak onlara büyük acı verip öldüren vampirler ve kurt adamlar gibi kötü canavarlarda görülür. *Nosferatu* (1922) filminde vampir (Max Sherk) ile kurbanı (Greta Schröder) arasındaki ilişki, göğüs aracılığıyla oral evredeki bebek/anne ilişkisini özetler. Tıpkı bebeğin annenin göğsünden sütünü emmek zorunda olması gibi, vampir de yaşamak için genç kızın kanını emmek zorundadır. Kötü canavarın insan versiyonu olan seri katiller izleyicilerde benzer korku reaksiyonlarını üretirler. İzleyiciler kendi libidolarını tatmin etmek için öldüren ve işkence eden kötü adamların sapkın doğalarından çok korkarlar.

## ORAL TAKINTILAR

Oral takıntılar *bencillikleri, açgözlülükleri* ve *acımasızlıklarıyla* gösterdikleri gibi bütün kötülerin temel sorununu -başkalarına aldırmama- sergilerler. Jabba the Hutt ve Kaptan Kidd gibi kötüler açık oral takıntılara sahiptirler, ama bu yöntem başka yollarla etkili bir şekilde kullanılabilir. *Blue Velvet* (Mavi Kadife, 1986) filminde Frank Booth (Dennis Hopper) doymak bilmez bir şekilde nitritli oksit maskesini emerken, bu onun en korkunç ve en kötü olduğu zamandır. Frank'in nitrik kullanması izleyicinin bakışını rahatsız eder ve izleyiciye onun karakterinin sapkın ve rahatsız edici doğasının ipucunu verir. Kötü karakteriniz için yazdığınız oral takıntılar tipik olarak onların kişiliklerinin kötü, sadist ya da sapkın niteliklerini gösterecektir. Ancak kahramanınızın oral takıntıları genellikle onun üstesinden gelmek zorunda olduğu içteki kötü ruhları ya da karakter kusurlarını temsil eder.



*Blue Velvet* (1986) filminde İsabella Rosellini ve Dennis Hopper'ın jestleriyle anlam kattıkları bir sahne.

## ORAL ENGELLER

*Rio Bravo* (1959) ve *El Dorado* (1967) gibi Western'lerde, bir yardımcı oyuncu çoğu kez kötülerle silahlı çatışmasında kahramana yardım etmek üzere alkolizmin üstesinden gelmek zorunda olan bir sarhoştur. Kahraman karakterler amaçlarına ulaşmak için her zaman engellerle karşılaşmak zorundadırlar. Bir bağlılığın üstesinden gelmek, film kahramanları için sık kullanılan, hâlâ güçlü olan içsel engellerdir. Bu yöntem yankı uyandırır, çünkü herkes ister köstekleyici alkol bağımlılığı, isterse sadece düşük kalori diyeti olsun, oral arzuların üstesinden gelme temasıyla özdeşleşir. Engeller kahraman formülünün merkezi bir kısmı, bu kitap boyunca işaret edilen bir karakter öğesidir. Kahramanınıza oral bir takıntı kazandırmak, onu her izleyicinin ilişki kurabileceği temel bir insan zaafıyla birleştirerek insanileştirmenin bir yoludur.

## ANAL EVRE

Freud'un psiko-seksüel gelişime dair ikinci evresi, yeni yürümeye başlayan çocuğun tuvalet eğitimini öğrenmeye karşı verdiği mü-

cadelesi etrafında oluşur. Hayatında ilk kez olarak yeni yürümeye başlayan çocuk, ne zaman hissederse dışkıyı ve idrarı dışarı atmaya yönelik temel dürtüsünü kontrol etmeyi öğrenmelidir. Bu yüzden, tuvalet eğitimi gelişen egonun ilk hakiki nevrotik çatışmasını temsil eder. Çocuk tuvaletini hemen yapma konusunda ebeveynlerinin isteklerine riayet ederken, dışkısını içinde tutmasında ve lazımlığa bırakmak için beklemesinde ısrar eden idin arzularını bastırmak zorundadır. Tuvalet eğitimi konusunda ebeveyn ile çocuk arasındaki güç mücadelesi birincil çatışma olduğu için, bu evrenin çözümü hem çocukların ebeveynleriyle ilişkilerinde hem de gelişen egonun gelecekteki nevrotik çatışmanın üstesinden gelmeyi öğreneceği yol konusunda muazzam içerimlere sahiptir. İki anal kişilik tipi olan *Anal Tutucu* ve *Anal Atıcı,* ikinci psiko-seksüel evredeki anal takıntıların sürekli miraslarıdır.

## SAF, KAÇIK

Komedideki temel sistem *komik ikili,* iki zıt karakter tipinin eşleşmesidir. *Saf olan,* anal tutucu bir tiptir. O, tıpkı anal tutucu çocuğun lazımlık eğitimi çatışmasıyla engellenme noktasında bile dışkısını tutarak ilgilenmesi gibi, arzularını kontrol etmekte ve kendini tutmaktadır. İki açıkgöz Abbot ve Costello ikilisinden Abbot gibi, saf olan kontrol edilebilmekte ya da *The Odd Couple* (Tuhaf İkili, 1968) filmindeki Felix (Jack Lemmon) benzeri, zorlanımlı biçimde tertipli ve nevrotik olabilmekte ya da Laurel ve Hardy filmindeki Oliver Hardy gibi sürekli olarak engellenebilmekte ve öfkelenebilmektedir. Komik ikilinin komiklikleri, anal tutucu saf olan ile onun delidolu karşıtı, anal atıcı *kaçık* arasındaki değişmez çatışmadan kaynaklanmaktadır. Tıpkı anal atıcı çocuğun dışkısını bırakarak ve kirliliğe (tuvaletini tutamama) sebep olarak lazımlık çatışmasının üstesinden gelmesi gibi, anal atıcı kaçık da her şeyi bozarak ve komik karışıklık (beceriksizlik) yaratarak çatışmayı tahrik eder.

*Gilligan's Island* adlı televizyon programındaki Gilligan (Bob Denver) mükemmel anal atıcı kaçıktı. Her bölümde, Gilligan'ın be-

ceriksizliği daima deniz kazazedelerinin kurtarılma şanslarını ortadan kaldırmıştır. Komik bir şekilde engellenen tepkileri açısından, onun tuhaf davranışları sıkı bir şekilde sarınmış saf Skipper'dan kalan bir mirastı. *Odd Couple* filmindeki Felix'in zorlanımlı tertipliliği ve Oscar'm (Walter Matthau) tiksindirici kirliliği, özellikle komik atıcı-tutucu çiftinin doğru betimlenmesini sağlamaktadır. Komik ikilideki karakterler senaryonuzdaki ister ana kahramanlar olsun, isterse yalnızca komik yardımcı karakterler, bu komedi yöntemlerinin temeli aynıdır. Bu karakterler kendi id enerjilerini kanalize ettikleri zıt yollar nedeniyle birbirlerini engellerler. Erken çocukluk döneminde tuvalet eğitimi sırasında ilk yaşadıkları deneyim olan nevrotik çatışmanın evrensel kaygısına dikkat çektiği için, *tutma ile bırakma arasındaki çatışma* izleyiciyi eğlendirmektedir.

## İÇSEL ÇATIŞMA

Senaryonuz fiziksel olarak bir hayvana dönüşen bir karaktere (örneğin bir vampir, kurt adam ya da Dr. Jekyll/Mr. Hyde karakteri) sahip olmadıkça, içindeki hayvan ya da libidoyla mücadele eden birey temasının daha ustaca yollarla betimlenmesi gerekir. Çoğu filmde, kahramanın kişiliğinin fark edilebilir bir biçimde -ya iyi ya da kötü yönde- değiştiği bir nokta vardır. Değişim, kahramanın üstesinden gelmesi gereken dışsal bir engelle ilgili olabilir. Diğer durumlardaysa değişim, tutan ya da kontrollü karakterin aniden bastırılmış libido dürtülerini serbest bırakan ve vahşice hareket eden bırakıcıya dönüşmesinde olabilir. Kontrol ile salıverme arasındaki içsel çatışma gerilimi oluşturmada aşırı derece etkilidir, çünkü izleyici kahramanın ruhunda giderek yükselen id enerjisinin baskısını duyumsar ve heyecanla kısıtlayan setin parçalanmasını bekler.

## ŞİDDETSİZLİĞE KARŞI YIKICILIK

Sam Peckinpah'm *Straw Dogs* (Köpekler, 1971) filminde, David Sumner (Dustin Hoffman) ironik bir şekilde Amerika'daki şiddet-

ten kaçmak için İngiliz sayfiyesine taşınır. Ama yerel serseriler David'i ve karısını gittikçe artan dozda iğrenç ve kaba bir şekilde rahatsız ederler. David filmin zirvesinde serseriler çok ileri gittikleri ve toplu tecavüze varan olayda öfkelenmesine yol açan deneyimine kadar onların kabadayılıklarına kontrollü bir tepki verir.

Karakter görünüşü olarak içteki hayvanın serbest kalmasına *Temel Reis* (*Popeye*) çizgi filmleri de örnektir. Her bölümde Temel Reis *'daha fazla dayanamayacağı'* noktaya kadar barbar Kabasakal'ın (Bluto) kötü davranışlarına tahammül eder. O, Dr. Jekyll'in iksiri gibi, bastırılmış idini bir şiddet cinneti içinde serbest bırakan ıspanağını yer. Karakterinizdeki değişimi ya da gelişimi yazarken, değişim kötü alışkanlığa kapılma ya da aniden bir şeyleri anlamasının habercisi olsa da, tutucu ve atıcı -libido enerjisinin dizginlenmesi ve serbest bırakılması- arasındaki temel etkileşme akılda tutulmalıdır. Her iki güç de diğer olay örgüsü öğeleri 100 dakika sürse bile zirvesel bir etki yapabilir.

## KENDİNİ TUTMAYA KARŞI TUTKU

*American Beauty* (1999) filminde, Lester'ın (Kevin Spacey) bastırılmış ve engellenmiş kişiliği, son derece etkili marihuana içme deneyimine başlamasından sonra köklü bir biçimde değişir. Dr. Jekyll'nin iksiri gibi, Lester'ın marihuanası da onun libidinal doğasını serbest bırakır ve önceden dizginlenmiş karakteri vahşi ve kayıtsız hale gelir. *The Age of Innocent* (Masumiyet Çağı, 1993) filminde iki ana karakter, filmin büyük bölümünü kendilerini umutsuzca arzuladıkları aşk ilişkisinden uzak tutmakla geçirirler. Biraraya geldiklerinde bedensel bir rahatlama yaşanır, çünkü büyük miktardaki cinsel gerilim sonunda boşalmıştır. Tutkunun serbest bırakılması ile kendini tutma arasındaki gerilim bütün romantik olay örgülerinde temel bir yöntemdir. Romantik bir senaryo yazarken, kendini tutmayı uygulamayı unutmayın ve bunu ne çok fazla ne de hemen yapın. İzleyiciler hayali düzeyde şiddetli arzu, tutku ve romantik aşkın heyecanını hissetmeyi isterler. Tıpkı yemeğin uzun, aç bir bekleyişten sonra daha lezzetli olma-

sı gibi, bu heyecanlar da beklenmek zorunda olunduğunda daha tadına doyulmaz niteliğe bürünürler.

## BOYUN EĞMEYE KARŞI İSYAN

Hepimizin içinde bir isyancı yatar. Hayatımızın farklı zamanlarında, hepimiz evde, okulda, işte karşılaştığımız zorba otorite figürlerine karşı isyan etmeyi isteriz. İzleyiciler onunla hemen özdeşleştiği için, isyankâr karakter filmlerde her zaman bulunan bir figürdür. İsyancı formülü *adaletsizlikle* başlar. *Jesse James* (1939) filminde, demiryolu şirketinin kötü adamları yoksul çiftçilerin topraklarına el koymak üzere hileye ve vahşete başvururlar. *Braveheart* (Cesur Yürek, 1995) ve *The Patriot* (Vatansever, 2000) filmlerinde kötü İngiliz emperyalistler İskoç ve Amerikan kolonilerine zalimce, barbarca ve küçük görerek davranırlar. *Spartacus* (1960) filminde acımasız Romalı köle tacirleri Spartaküs (Kirk Douglas) ve onun gladyatör köle arkadaşlarına eziyet ederler ve kötü davranırlar. *Mutiny on the Bounty* (Gemide İsyan, 1939) filminde Kaptan Bligh (Charles Laughton) tayfasındaki adamlarına karşı sadistçe ve kötüdür. Otorite figürlerinin *kötü eylemleri* arttıkça ve iğrenç hale geldikçe gerilim artar. Otorite figürü sonunda o kadar ileri gider ve rezilce davranır ki kahraman kendi *onurunu* savunmak için isyan etmek zorunda kalır. Gerilimin kaynağı her zaman yoğun biçimde kişisel ve trajik bir kayıptır. *Jesse James*'de demiryolu şirketinin adamları Jesse'nin (Henry Fonda) annesini öldürürler. *Braveheart* filminde İngiliz askerler William'm (Mel Gibson) karısına tecavüz eder ve öldürürler, *Patriot* filminde de İngiliz askerler Benjamin'in (Mel Gibson) oğlunu öldürürler. Kaptan Bligh'in masum bir gemiciyi acımasızca cezalandırarak zavallı adamın ölümüne yol açması, sonunda Fletcher Christian'ı (Clark Gable) ayaklanmak üzere harekete geçirir. Kahraman ne kadar uzun süre boyun eğer ve şiddetsiz kalırsa, olay örgünüzdeki gerilim o kadar artacaktır. Gerilim öyküyü daha ilginç hale getirir ve gerilim sonunda serbest kaldığında ve boyun eğen pasifist şiddetli bir isyancı olduğu anda heyecanı arttırır.

## FALLİK EVRE

Freud'un üçüncü psiko-seksüel evresinde, çocuk haz verici kendini uyarma deneyimini keşfettiğinde libido enerjisi fallusa (penis ve klitoris) yönelir. Yine, gelişen ego ebeveynleri tarafından gösterilen toplumsal görgü kurallarının taleplerine uyarak istediği an haz alma arzularını bastırmayı öğrenmelidir. Bu evredeki en önemli çatışma Oedipal karmaşadır. Çocuğun annesine yönelik ensest arzusundan kaynaklanan libido enerjisi, fallik kendini uyarmaya karşı ebeveynlerin getirdiği yasakla daha da kısıtlanır. Erkek çocuk libidosunu bastırmayı öğrenirken, aklı *bastırılmış cinselliği* için bir çıkış yolu sağlayan *fallik sembollerdedir*. Erkek çocuğun babasına yönelik bastırdığı *saldırganlık* için kanal işlevi de gördüğünden, fallik semboller tipik olarak doğasında şiddet içermektedir. Bu yüzden çocuğun silahlara, bıçaklara, kılıçlara, top, roket ve sopalara, coplara ve diğer fallik imha araçlarına her zaman takıntısı vardır. Tipik çocuk çizgi filmlerinin niçin silahlarla, kurşunlarla, dinamit parçalarıyla ve diğer aşırı şiddetli saldırgan biçimlerle dolu olduğunu hiç düşündünüz mü? Freud (özellikle erkek) çocukların annelerine yönelik olan cinsel arzusu ve babalarına karşı saldırganlık dürtüsünü yok edici fallik imgelere yönelttiği için, bu semboller ve temalara takıntılı olduklarını söyler.

Çocuklar için yapılan televizyon programları ve filmlerinin son derece şiddetli olma eğilimi ironiktir. *Jurassic Park* (1993) ve *Spy Kids* (2001) gibi gişe rekoru kıran 'aile filmleri' dövüş sahneleri ve korkutucu ölüm ve imha imgeleriyle doludur. İlgili ebeveynlerin, çocuk avukatlarının şikâyetlerine ve sansüre rağmen, çocuk izleyiciler için yapılan filmler aşırı derecede şiddet dolu olmaya devam ediyor, çünkü çocukların (özellikle erkek çocuklarının) görmek istedikleri şey basittir. Ancak bu temalar sadece çocuk filmlerine indirgenemez. Western, Gangster filmleri, polis filmleri ve savaş filmlerinin hepsi üstün yetenek ve çeviklikle fallik simgelerini (silahlarını) ellerinde tutan kahramanları ve kötü adamları içermektedir. Bu filmlerde silah, karakterin gücünün ve

erkekliğinin görsel bir temsilidir. Shane (Alan Ladd) gibi Western silahşorlarının ve Kirli Harry (Clint Eastwood) gibi sert polislerin erkekçe davranışı, silah namlularının uzunluğuyla ve ateş etmedeki becerileriyle ölçülmektedir.

## BİR KİMLİK SİMGESİ OLARAK SİLAH

Bir kahramanın silahı ile kahramanın kimliği arasında yakın bir psikolojik bağ vardır. Orijinal *Star Wars* üçlemesindeki bir kahraman olarak Luke'un kimliği, ışın kılıcındaki ustalığıyla doğrudan ilişkilidir. Açık bir fallik simge olmasının dışında, ışın kılıcı Luke'un bir Jedi şövalyesi olmaya dair nihai hedefini temsil etmektedir. Ayrıca, Luke'un ışın kılıcı bir zamanlar Darth Vader'e ait olduğu için, babasıyla olan ilişkisinin de bir simgesidir. *Star Wars* filmlerinin daha sonraki devam filmleri (*The Phamtom Menace*, 1999 ve *Attack of the Clones*, 2002) dahil her biri, tıpkı çoğu Western filminin büyük bir silahlı çatışmayla sonuçlanması gibi, bir ışın kılıcı düellosuyla doruk noktasına ulaşır. Kahramanın silahıyla ilişkisi kimliğiyle çok yakından bağlantılı olduğu için, silahın senaryonuzun doruk noktasında önemli bir rol oynamasını isteyebilirsiniz. *Return of the Jedi* (1983) filminde, Luke ile Vader arasındaki zirvesel düello iki kat fazla önemlidir, çünkü Luke iki film boyunca kılıcı ustaca kullanmayı öğrenmiştir, ayrıca Luke babasının silahını ona karşı kullanmaktadır.

*Star Wars* filmlerine esin kaynağı olan Arthur efsanesi, kahraman ve kimliği arasındaki bağlantıya çok güzel bir örnek teşkil etmektedir. *Excalibur* (1981) filminin birinci bölümünde, Arthur'un (Nigel Terry) kahraman kral olarak kimliği mitolojik kılıcı taştan çekip çıkarma yeteneğiyle tanımlanır. İkinci bölümde, Arthur Excalibur'u kaybeder ve her şey yitirilmiş görünür. Ama daha sonra, üçüncü bölümde, Excalibur'u bulur ve sonunda ordusunun başında zafere ulaşabilir. Fallik simge tamamen mecazi düzeyde var olduğunda, kahramanın silahını oluşturmadaki yeteneğiniz senaryonuzda açıkça göze çarpmamalıdır. Sembolizm kendisini kahramanın karakterindeki bir psikolojik derinlik duy-



*Star Wars II. Attack of Clones* (2002) filminde Obi Wan Kenobi ve Anohin Skywalker ileride yapacakları efsanevi düellodan habersizken.

gusu olarak açığa vurmalıdır. Sonuçta silah ya da fallik simge, araştırmanızda kahramana yardım eden *herhangi bir* malzemedir. 'Silah' kahramanın arabası, teknesi, uçağı, bilgisayarı, vb. olabilir. Kahramanınızın silahına sadece biraz daha dikkat göstererek, onun kimliğine tamamen yeni bir boyut ekleyebilirsiniz.

## PENİS KISKANÇLIĞI

Freud'a göre, küçük kızın penise sahip olmadığını fark etmesi 'penis kıskançlığı'na sebep olur. Bu kıskançlık duygusu cinsel olgunluğa, yani kadının cinsel ilişki sırasında (en azından geçici olarak) bir penisi bedenine sokana kadar sürer. Penis kıskançlığı sonunda bir erkek çocuk doğurma arzusuna, bilinçdışı olarak arzuladığı fiziksel organa sahip birini yaratma ve ona sahip olmaya dair bir derin psikolojik gereksinime dönüşür. Freudcu kuramın bu penis kıskançlığı görüşünü kadın okuyucuların temelsiz, yanlış ve açıkça aşağılayıcı bulması şaşırtıcı değildir. Bununla birlikte, feminist revizyonistler Freud'un orijinal kuramını yeniden yorumlamışlar ve bunu kadın psikolojisinin

temel bir bölümü olarak kabul etmişlerdir. Revizyonistlerin yorumlarında, kız gerçek penisi kıskanmaz; erkek çocukların penise sahip olması ve kızların olmaması gerçeğinin doğası nedeniyle, erkek çocuklara ödül olarak verilen ve kızların mahrum edildiği toplumsal statüyü ve *gücü* kıskanır. Tarih boyunca kadınlara ikinci sınıf insanlar olarak davranılmıştır ve kadın erkek egemen toplumlarda tabi olan insanlar olarak yaşamaya zorlanmışlardır. Eşitlik ve toplumsal güç hakkı, otokratik erkek toplumlarda cezalandırılma korkusu nedeniyle genel olarak bastırılan evrensel bir kadın arzusudur. Tıpkı pek çok kültürdeki kadınların yüzlerini peçe arkasına gizlemeye zorlanmaları gibi, kadınlar kendinden memnun olma maskesi arkasına özgürlük ve eşitlik arzularını gizlemeye zorlanmaktadırlar.

Penis kıskançlığı teması, bir kızın erkek bir psikopat ve onun korkunç fallik simgesi tarafından avlanan 'slasher' filmlerinde doğrudan tanımlanır. Saldırganın *bıçağı* sadece şeklinden dolayı değil, aynı zamanda filmdeki -kadın vücuduna batırılacak olan- işlevinden dolayı da falliktir. Ama en önemlisi, bıçak erkeğin gücünü, şiddetini ve erkeklerin uygarlığın şafağından itibaren kadınları kontrol altında tutmak için kullandıkları güçleri temsil eder. Bu filmlerdeki kadın kahramanların amacı erkek tahakkümcüyü yenilgiye uğratmaktır. Genel olarak kadın kahraman bunu kötü saldırganı zararsız duruma getirmek ve şaşırtarak yakalamak için daha üstün zekâsını kullanarak başarır. Kadın kahraman daha sonra genellikle bir bıçakla silahlanır ve saldırganı öldürür. Mecazi bir düzeyde, penis kıskançlığı kadın kahramanın erkekten korkusuyla temsil edilir. Penis kıskançlığı, kadın bir bıçak ve onu kullanma kararlılığıyla temsil edilen kendi fallik sembollerini ele geçirdiğinde çözülür.

## GÜÇLÜ KIZ

Kadının gücü, kadınların geleneksel olarak zafer kazanan erkek kahraman rollerinde oynadığı *Lara Croft: Tomb Raider* (2001), *Charlie's Angels* (Charlie'nin Melekleri, 2000) ve *Buffy the*

*Vampire Slayer* (1992) *gibi* 'Güçlü Kız' filmlerinde ana temadır. Onların tek boyutlu karakterleri ve cinsel olarak vücut hatlarını gösteren kıyafetlerine rağmen, bu kadın kahramanların 'senin yapabildiğinden daha iyisini yapabilirim' ilkesi kadınların da erkekler kadar güçlü olabileceği düşüncesini güçlendirir. Aynı tema, kadınların geleneksel erkek iş ve şirket hukuku dünyasında galip gelen kişi olarak eşit güç ve yeteneklerini sergiledikleri *Working Girl* (1988) ve *Erin Brockovich* (2000) gibi filmlerde daha ince bir şekilde ifade edilir. *G.I. Jane* (1997) filminde O'Neil (Demi Moore) Donanma Fokları'nın erkek egemen dünyasına kabul edilmeye çalışır. Tek kadın teğmen olarak, çoğunlukla sadist subayın (Viggo Mortensen) sebep olduğu birçok aşağılama ve yaralanmaya maruz kalır. Zirvesel kavga sahnesinde, üstünü vurup yere yıkmadan hemen önce, O'Neil ona, "Sikimi em," der. O'Neil'in penis kıskançlığının üstesinden, kendi güçlü fallik simgesine sahip olarak ifade edilen fiziksel şiddet ustalığıyla gelinmektedir. Görünüşe göre, o artık bir 'penis'e sahiptir.

En geniş yorumuyla, filmlerde penis kıskançlığı temasına hemen her zaman güçlü bir kadın lider rolüyle işaret edilir. Kadın kahramanın amacı ne olursa olsun, her zaman en azından cüsseli bir erkeğin kadın kahramanı azarladığı ve bir kadının erkeğin dünyasında başarılı olmaya çalışma fikirlerine güldüğü bir sahne vardır. Bu yöntem bıkkınlık vermiş ve klişe olmuştur, ama buna rağmen birçok izleyici için etkili olmayı sürdürmektir. Eğer başrolde kadının olduğu bir senaryo yazıyorsanız, yapmanız gereken penis kıskançlığı temasından kaçınmak değil, ama kadın karakteri basmakalıp bir klişeye indirmekten ziyade o karakterin karmaşıklığını güçlendirecek bir tarzda içsel çatışmasını ifade eden yeni ve ilginç yolları bulmaktır.

## GENİTAL EVRE

Libido dürtülerinin başarılı bir şekilde bastırıldığı ve yüceltildiği 'gizlilik' döneminden sonra psiko-seksüel çatışma, gelişi-

min son evresinde ziyadesiyle yeniden ortaya çıkar. Ergenlik çağında, seks hormonları cinsel olgunluğun doğuşunu haber verir ve tamamen gelişmiş seks dürtüsü uyanır. Genç ergenler o döneme kadar Oedipal karmaşalarını çözmüşlerdir, böylece cinsel arzusu güvenli bir şekilde karşı cinsten ebeveynden uzaklaşmıştır ve diğer sevgi nesnelerine yönelmektedir. Bu evrenin çözümü, bebeklik dönemi boyunca annesinin karşıladığı kadar çok sevgi ve yakınlık sağlayan romantik bir eş, aynı zamanda tatmin edici ve anlayışlı bir cinsel partner arayışını içerir. Ancak ilk aşkta bir miktar *Oedipal gizli eğilimler* olabilir. Ergenin tutkusu çoğu kez genç insanların hayatlarında ebeveyn rolü oynayan öğretmenleri ve danışmanları gibi daha yaşlı yetişkinlere karşı yönelmektedir. Ergen kişinin yetişkin anne ya da baba figürlerine abayı yakması Oedipal arzulara bir gerilemeyi ve gencin psikolojik olarak olgun aşk ilişkilerine yönelik gelişiminde bir engeli temsil eder.

## ÇEKİCİ ELEKTRA

Popüler *baştan çıkarıcı genç kız* türü, seksi bir genç kız daha yaşlı baba figürüne deli gibi âşık olduğunda ortaya çıkan cinsel gerilimi öne çıkarır. Alicia Silverstone'lu *Crush* (1993) ve Drew Barrymore'lu *Poison Ivy* (Zehirli Sarmaşık, 1992) gibi filmler bir tehlike ve gerilim kaynağı olarak, yaşı tutmayan bir kızla daha yaşça büyük bir erkeğin arasındaki cinsel cazibeyi işlerler. Bu kız cinsel olgunluğa ulaşmıştır ve fiziksel düzeyde son derece çekicidir, ama psikolojik olarak hâlâ bir çocuktur ve tehlikeli takıntılarla mantık dışılığa eğilimlidir. Yaşça büyük erkek, kız için duyduğu fiziksel arzu ile bu arzuyu yaşamanın ahlâk dışı, yasa dışı ve toplumsal bakımdan kabul edilemez olduğunun farkında oluşu arasında kalır. Baba figürü genel olarak ahlâki bir çatışma durumunda iyi bir adam olarak tanımlanırken, sorunlu genç genellikle seksi ama dengesiz bir genç kızın bedenindeki 'kötü kız' -*Elektra karmaşasını* asla çözemeyen kız çocuk- olarak betimlenir.

Baba figürünün süper-egosu sonunda erkeği etkisi altına aldığında ve onu baştan çıkarıcı genç kızın ayartmasını reddetmeye ittiğinde, genç kızın tutkulu aşkı eşit derecede tutkulü hırsa, *'küçük görülen bir kadının hiddeti'ne* dönüşür. Baştan çıkarıcı genç kız eninde sonunda davranışlarından dolayı cezalandırılır. Kendi Elektra karmaşasını gerektiği gibi çözemediği için kaçınılmaz bir cezadır bu. Baştan çıkarıcı genç kız figürü duygu, çatışma ve psikolojik karmaşıklıkla dolu olsa da, onun filmlerdeki rolü yukarda açıklanan oldukça basitleştirilmiş formülden nadiren ayrılır. Stanley Kubrick (*Lolita*, 1962) ve Francoise Ozon (*Swimming Pool* [Havuz], *2003)* gibi bazı yetenekli yönetmenler ayartıcı genç kızları daha karışık ve ilginç yollarla anlatmışlardır. Senaryo yazarları bu karakterdeki işlenmemiş potansiyelin farkında olmalıdırlar. Baştan çıkarıcı genç kızlar hem seks hem de saldırganlığın birincil dürtülerini taşırlar ve onların baştan çıkardığı erkek kahramanlar büyük bir trajedi ve umutsuzluk çukuruna düşebilirler. Heyecan filmlerinde baştan çıkarıcı genç kız formülü çok kullanılır, ama eşsiz ve orijinal anlatımlar çok az olmuştur.

## GENÇ SEKS FİLMLERİ

Bazıları *American Pie* (Amerikan Pastası, 1999, 2001 ve 2003) filmlerini genç seks filmlerinin taze yeni dalgası için bir sıçrama tahtası olarak ilan etmişlerdir, ancak bu filmlerdeki karakterlerin, olay örgüsünün ve mizahın 1980'lerin *Porky's* filmlerinden ve onlara benzeyen diğer onlarcasından önemli ölçüde nasıl ayrıldığını görmek zordur. Erkek yönelimli genç seks filmleri, tipik olarak psiko-seksüel gelişimin genital evresini çözmeye yönelik umutsuz mücadelesi bâkirliğini kaybetme amacıyla temsil edilen *Porky's* filmindeki nevrotik, güvensiz Pee Wee (Dan Monahan), *American Pie* filmindeki Jim (Jason Biggs) gibi karakterler etrafında merkezlenir. *Bâkir erkek kahraman* açık bir yolculuğa (cinsel zafer yolu), farklı bir hedefe (seks), bir müttefik takıma (onun eşit oranda seks yapma arzusuyla yanıp tutuşan er-

kek arkadaşları), üstesinden gelmesi gereken içindeki kusura (kendi ümitsizliği) ve büyük bir ödüle (cinsel ilişkiye) sahiptir. Tipik olarak kahramanın öğrendiği ahlâki bir ders bile vardır: Seks, aşksız boş bir deneyimdir.

Erkek kahraman sonunda güzel bir kız arkadaş edindiğinde, her genç erkeğin özdeşleşebildiği bir yolla erkek kahraman formülünün bütün temel unsurlarını fark etmiştir. Bu yüzden (benzer penis şakalarıyla, gereksiz çıplaklıkla ve açık seçik seks güldürüsüyle dolu) aynı formül her on yılda bir yeni genç izleyiciler nesli için yeniden işlenebilir; her defasında karakterler ve temalar eskisi kadar güçlü yankılara sahip olacaktır. Genital gelişime dair basit psiko-seksüel temalar -ilk aşkı ve seksi bulma ve öğrenme- her genç nesil tarafından yaşanır, bu yüzden aynı eski öykü halen bu meydan okumaları tecrübe etmekte olan gençlerin gözüne yeni ve orijinal görünürler. Siz 2005 yılının gençleri için *Porky's* ya da *Amerikan Pie*'ı kaleme alacak bir senaryo yazarı olabilirsiniz. Eğer öyleyse, başarı kazanmaya çalışıp seks yapma arzusuyla yanıp tutuşan bir grup hakkındaki diğer genç seks komedisi formülünü gelişigüzel kullanarak suiistimal etmektense, bu formülü ergen cinselliğinin çatışmaları içine yeni ya da ilginç anlayışları ifade etmek üzere kullanmayı deneyin.

—o—

## 3. BÖLÜMÜN ÖZETİ

- Psiko-seksüel gelişimin *oral evresi,* duygusal, fiziksel ve psikolojik düzeylerde gereksinim içinde olmayla ilgilidir.
- Bir kişi duygusal, fiziksel ya da psikolojik bir ihtiyacıyla ağzına dışsal bir nesne ya da madde yerleştirerek ilgilendiğinde bir *oral takıntıdan* bahsedilir.
- *Sigara içme,* filmlerde görülen en yaygın oral takıntıdır.
- *Oral tipler,* genellikle filmlerde sürekli bir şekilde hemen haz veren şeyi aramakta olan açgözlü karakterler olarak tanımlanırlar.

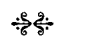
- *Oral sadizm,* başkalarına hâkim olma ve acı vermeye yönelik sapkın arzudur.
- Film karakterleri, gelişmek için sık sık uyuşturucu madde ya da alkol bağımlılığı gibi oral engellerin üstesinden gelmek zorundadırlar.
- Psiko-seksüel gelişimin *anal evresi,* insanların nevrotik çatışmanın psikolojik baskısıyla ilgilenme yoluyla ilişkilidir.
- *Anal tutucu tip,* genel olarak nevrotik çatışmayla, engellenme noktasına dek, dürtülerini bastırarak ve kontrol ederek baş etmeye çalışır.
- *Anal atıcı tip,* nevrotik çatışmayla çoğu kez uygunsuz bir zamanda, dürtülerini serbest bırakarak ve onlara zaaf göstererek baş etmeye çalışır.
- *Komik ikili,* anal tutucu tip ile anal atıcı tipin eşleşmesidir.
- Kahramanlar genellikle birincil dürtüyü serbest bırakma arzusu ile bu arzuyu kontrol etme ya da bastırmaya yönelik eşit derecedeki güçlü gereksinimi arasındaki *içsel bir çatışmayla* mücadele ederler.
- Anal evreyle ilişkili en yaygın içsel çatışmalar *şiddetsizliğe karşı yıkıcılık, kendini tutmaya karşı tutku, boyun eğmeye karşı isyandır.*
- Psiko-seksüel gelişimin *fallik evresi* Oedipal çatışmanın çözümüyle ilişkilidir.
- Oedipal arzular süper-ego tarafından başarılı bir şekilde bastırıldığında, cinsel ve saldırgan dürtüler *fallik sembollerin* -hem şiddet hem de fallik niteliği somutlaştıran tabanca ve bıçak gibi yok edici silahların- kullanımı aracılığıyla ifade edilir.
- Kahramanın *silahı* onun kişilik duygusu için son derece önemli ve uygun olabilen fallik bir semboldür.
- Kadınlardaki *penis kıskançlığı* genel olarak bir kadının erkek egemen bir toplumda eşitlik, bağımsızlık ve güç arzusu olarak yorumlanır.
- *Güçlü kız* filmleri tipik olarak merkezi bir tema olarak penis kıskançlığı konusunu işlerler.

- Psiko-seksüel gelişimin *genital evresi* olgun (Oedipal olmayan) romantik ilişkilerle bütünleşmeyle ilişkilidir.
- Filmlerdeki *baştan çıkarıcı genç kız* figürü, tehlikeli ve caiz olmayan seksi ergen kadındır, çünkü o Elektra karmaşasını henüz çözmemiştir.
- Genç seks filmlerindeki *bâkir erkek kahraman* figürü, gelişimin genital evresini bâkirliğini kaybederek ve olgun romantik bir ilişki oluşturarak çözen bir karakterdir.

## 3. BÖLÜM EGZERSİZLERİ

1) Önceden kullanılmamış iki ya da üç 'oral' davranışı bulun.
2) Kahramanlardaki oral engeller fiziksel, psikolojik ya da duygusal gereksinimlerle ilişkili olan kişisel kusurlardır. Kahramanınızın üstesinden gelmesi gereken oral bir engel yaratın, ama alkolizm ya da uyuşturucu madde kullanımı gibi klişe ya da çok kullanılmış engellerden uzak durun.
3) Komik bir şekilde birbirine uymayan karakter ikilileri, komedi için temel bir formüldür. Senaryonuzda komik bir ikili var mı? İster bazı ikililer başrollerde (örneğin *The Thin Man* filmlerindeki Nick ve Nora) olsunlar, isterse komik rahatlama anı sağlayan yardımcı rollerde (örneğin *Clerks* ve *Mallrats* filmlerindeki Jay ve Silent [Sessiz] Bob), ikilinizin içindeki gülünç çatışmayı inşa etmek üzere birbirine karşıt tutucu ve atıcı (sınırlayan ve serbest bırakan) güçleri nasıl kullanabilirsiniz?
4) Eğer sadece tek bir komik karaktere sahipseniz, ona bir arkadaş ya da karşıtlık gösteren bir kişi kazandırmanın etkisini düşünün. Bu unsur senaryonuza ne katardı?
5) Kahramanın silahı tipik olarak fallik bir sembol, onun kimliğinin ve gücünün psikolojik bir temsilidir. Kahramanınızın kimliğiyle ilgisi olması ya da onu açığa vurması için kahramanınızın silahını nasıl tasarlayabilirsiniz?

6) Favori filmlerinizdeki karakterlerin kullandığı silahların ve yardımcı malzemenin farklı türlerini düşünün.
7) Şimdi de senaryonuzda kahramanınızın bu silahlardan bazılarını nasıl kullanabileceğini hayal edin.
8) Daha önce hiç kullanılmamış olan beş farklı silah ya da yardımcı malzeme biçimleri bulun.



## SENARYONUZDAKİ PSİKO-SEKSÜEL EVRELERİ TANIMLAYIN

1) İçsel çatışma oral bir takıntı yoluyla görsel olarak tanımlanabilir. Karakterinizin sigara içmesi, içki içmesi, yemek yemesi ya da diğer 'oral' davranışları vasıtasıyla içsel çatışmayı nasıl betimleyebileceğinizi düşünün.
2) Karşıt psiko-seksüel güçler de mükemmel bir içsel çatışma kaynağıdır. Kahramanlar sıklıkla yıkıcılık ve şiddetsizlik, tutku ve kendini tutma, isyan ve boyun eğmenin çatışan dürtüleriyle uğraşırlar. Kendini tutma ve serbest bırakmaya ilişkin bir içsel çatışmayı karakterinize nasıl aşılayabilirsiniz?
3) 'Silah', kahramanın araştırmasına yardım eden herhangi bir yardımcı malzemedir. Kahramanınızın bir 'silah'ı var mı?
4) En genel yorumuyla, 'penis kıskançlığı' ikinci sınıf yurttaş muamelesi görme ve güçlenme sorunları kadar baskın güç ya da otoriteye dair her korkuyu temsil eder. Filmlerdeki kadın kahramanlar tipik olarak bu sorunlarla uğraşırlar. Kadın kahramanınız kendi zayıflığını ve güçlerini somutlaştıracak bir yolla penis kıskançlığı sorununu nasıl çözebilir?
5) Yakınlık, aşk ve seks konuları hemen her zaman filmlerde bulunmaktadır. Klişelere ve aşırı kullanılmış yöntemlere başvurmadan bu konuları işlemekte zorlanabilirsiniz. Senaryonuzdaki romantik ilişkiyi sahiplenicilik, rekabet ve

yasak aşka dair Oedipal temalar açısından analiz etmeyi deneyin. Bu sizin senaryonuzdaki orijinal çatışmaya ve öykü çizgisine yol gösterecek olan ilişki üzerine yeni görüşler bulmanıza yardım edebilir.



| BİR BAKIŞTA PSİKO-SEKSÜEL EVRELER | | | |
|---|---|---|---|
| EVRELER | NİTELİKLER | KARAKTERLER TİPLERİ | ÖRNEKLER |
| Oral evre | Duygusal ihtiyaç<br>Benlik<br>Açgözlülük<br>Acımasızlık | Sigra ve alkol içicileri<br>Açgözlüler<br>Hırsızlar ve hilekarlar<br>Sadistler | Film Noir ve Westernler<br>*Goodfellas*<br>*Casino*<br><br>*Silence of the Lambs* |
| Anal evre | Takıntılı kontrol<br>Kendini kontrol edememe<br>İçsel çatışma | Komik ikililer<br>İçteki şeytan<br>Çatışan karakterler | Abobtt&Costello<br>Werewolves<br><br>*Straw Dogs* |
| Fallik evre | Fallik takıntı<br>Simgeler<br>Penis kıskançlığı | Yıkıcı karakterler<br>Şiddete eğilimli kahramanlar ve kötüler<br>Güçlü kadınlar | Western ve Savaş Filmleri<br>Macera Filmleri<br>'Güçlü Kız' Filmleri |
| Genital evre | Yasak aşk<br>İlk aşk | Baştan çıkarıcı genç kızlar<br>Bâkir kahramanlar | *Posion Ivy*<br><br>*Amerikan Pie* |

# 4
# EGO SAVUNMA MEKANİZMALARI



Bilgisayarınızın sabit sürücüsü (hard disk) gibi, bilinçdışı da kullanıcısı olan sizin mutlu bir şekilde haberdar olmadığınız bilgi ve fonksiyonlarınızın inanılmaz derecede karışık deposudur. Bilgiyi işleyen bilinçdışı ile bilinç arasındaki çatlak kesinlikle gereklidir, çünkü eğer çok özel konulara, her defasında birine odaklanmasaydık, bizim için üretken yaşamlar sürdürmek imkânsız olurdu. Benzer biçimde, eğer ekrandaki tek sayfaya odaklanmak yerine verilerin milyonlarcasına ve bilgisayarınızın ekranının hemen arkasında süren fonksiyonlara dikkat etmeye zorlansaydınız, bir bilgisayarda çalışmak çok üretici olmazdı. Ayrıca, nasıl ki virüslerin tehditleri bilgisayarınızdaki sürekli bir sorunsa, nevrotik çatışma da bilinçdışında sürekli bir sorundur. Sa-

bit sürücünüzdeki virüs koruma yazılımı gibi, ego savunma mekanizmaları da nevrotik çatışma araştırmasında sürekli tetikte olan ruhun sessiz korumalarıdır. Eğer çözülmemiş bilinçdışı sorunlar ego savunma mekanizmasının engellerini yıksa ve bilinçte ortaya çıksaydı, bir virüsün bilgisayarınızın normal fonksiyonlarını yenilgiye uğratması gibi, bu sorun da bireyin dikkatinin tümüne hâkim olur ve onu alt ederdi.

Savunma mekanizmaları, egoyu çeşitli ustaca yöntemlerle nevrotik çatışmadan ve libido enerjisinin baskısından kurtararak 'savunur'. Libido enerjisi azaltıldığında ya da bir şekilde kontrol altına alındığında, suçluluk duygusu azalır ve nevrotik çatışmanın sebep olduğu kaygı geçici olarak hafifler. Bu düşüncedeki anahtar sözcük *geçici olaraktır*. Savunma mekanizmaları nevrotik çatışmayı gidermez ya da çözmez; onlar sadece sorunun üzerine bir sargı yerleştirir. Nevrotik bir çatışmayı gerçekten çözmenin tek yolu onu analiz etmek, bilinçli biçimde anlamak ve kökünden koparmaktır. Analizden farklı olarak, ego savunmaları sorunlu konuları tamamen bilinçdışında tutar, böylece birey onlardan tamamen habersiz kalır.

## SAVUNUCU KAHRAMAN

Kahramanınızın kişiliğine savunma mekanizmalarını eklemek karakterinize psikolojik derinlik katacaktır. Kahramanınız kastetmediği şeyleri söylediğinde, yapmak istemediği şeyleri yaptığında ve durumuna karşı sezgi karşıtı bir yolla hareket ettiğinde, o otomatik olarak daha karmaşık hale gelir. İzleyici şunları merak eder: 'Neden bu şekilde davranıyor?' ve 'Bunu neden yaptı?' İzleyici bu karakterlerin içsel çatışmalarla uğraştıklarını ve okuyucuların gizemli bir öykünün içine çekilmesine benzer biçimde, onların kendi ikilemleri içinde sürüklendiklerini sezgisel olarak duyumsar. İzleyiciler uzun yıllar sonunda film izlemenin inanılmaz derecede algısal bir boyut taşıdığını öğrenmişlerdir. Onlar herhangi bir imanın izi için perdedeki karakterlerin yaşamdan daha büyük yüzlerini tararlar ve sürekli olarak onların örtülü

davranışlarının yüzeyinin hemen altında bulunduğunu bildikleri psikolojik çatışmaları ve motivasyonlarının saklı kökenini bulmaya çalışarak kahramanlarını analiz ederler.

## BİHABER KAHRAMAN

Bir savunma mekanizmasını yazmanın anahtarı, karakterlerin kendilerinin savunma davranışlarını sergilemekte olduklarından tamamen bihaber olmalarıdır. Bilinçdışı *savunma* unsuru, filmdeki diğer kahramanlar ve izleyiciler kahramanları izlediğinde ve kendi göze çarpan sorunlarından bihaber olmaları nedeniyle hayal kırıklığı yaşadıklarında, gerilim ve merak artar. Savunma mekanizması genel olarak kahramanlar için bir amaç, üstesinden gelmek zorunda olduğu bir *zayıflıktır*. Savunma mekanizmaları evrensel özellikler olduğundan, izleyiciler doğrudan doğruya savunucu kahramanla özdeşleşirler.

Bir bakıma film izlemenin kendisi bir savunmadır. İzleyiciler kendilerini kişisel yaşamlarını unutarak ve perdedeki karakterlerle duygusal ilişki kurarak kendi sorunları ve çatışmalarından kaçarlar. Bir savunma mekanizması gibi, iyi bir filmi izlemek de geçici olarak kişisel çatışma ve sorundan kurtulmayı sağlar. Yine bir savunma mekanizması gibi, bir filmin psikolojik gücü de öncelikle bilinçdışı bir düzeyde hissedilir.

## BASTIRMA

Bastırma, savunma mekanizmalarının aynı anda hem en basit hem de en gelişmiş olanıdır. Nevrotik çatışma, libido enerjisi suçluluk duygusu tarafından engellendiğinde ortaya çıkar. Bastırma birincil arzunun anlaşılması ve onu bilinçdışının derinliklerine yerleştirme yoluyla işler. Bastırma, birincil dürtüyü gizleyerek, libido enerjisinin akışını zayıflatır ve çatışmanın kökeninin üstünü örter. *Remains of the Day* (Günden Kalanlar, 1993) filminde monoton İngiliz uşak Stevens (Anthony Hopkins), izleyiciler onun gerçek duygularını hissetse de, Stevens kendisinin Bayan Kenton'a yöne-

lik isteğinin farkında olup olmadığından emin olamadığımız düzeyde son derece etkili bir şekilde arzusunu gizleyerek Bayan Kenton'a (Emma Thompson) yönelik arzusunu bastırır. Ancak her savunma gibi bastırma da sadece geçici bir çözümdür. Arzu nesnesinin görüldüğü her zaman libido enerjisi bir kez daha ortaya çıkar ve onun yine bastırılması gerekir. Stevens gerçek bir bastırma uzmanı olsa da, Bayan Kenton'a yönelik arzusu asla yok olmaz. Filmin sonunda o ve Bayan Kenton on yıllık ayrılığın ardından tekrar birleşirler. Stevens'm Bayan Kenton'a sevgisi hâlâ yaşamaktadır, ama ona yönelik bastırılmış duygularını serbest bırakamaz ve ona karşı olan aşkını ifade edemez.

Bastırma aşırı derecede güçlü duygusal bir güç olabilir. *Remains of the Day* filminin bazı sahnelerinde, Stevens ile Bayan Kenton arasındaki tansiyon o kadar büyüktür ki, izleyiciler perdeye, *"Öp artık onu, seni aptal!"* diye bağırmak isterler. Anthony Hopkins'in performansı, canlandırdığı karakter trajik bir figür, kendi bastırmasının bir kurbanı olduğu için son derece etkilidir. Fakat duygular uzun süre bastırıldığında ve daha sonra da serbest kaldığında *katharsis* deneyimi -yoğun duyguların psikolojik boşalması- eşit biçimde güçlü olabilir. *It Happened One Night* (Bir Gecede Oldu, 1934) gibi romantik filmlerde, iki karakter nihayet karşılıklı arzularını serbest bıraktıklarında hissedilen duygu ve yaşanan tutku ânı orgazmdan daha az güçlü değildir.

Yönetmen Robert Altman, *Remains of the Day* filminde olana çok benzeyen bir ortamda geçen *Gosford Park* (2001) filminde derin bastırma gücünü göstermiştir. Bu geleneksel İngiliz malikânesindeki misafirler ve hizmetçilerin hepsi, özellikle de sınıf farklılıkları duygusu ve görgü kuralları içinde bastırılmaktadırlar. Hizmetçilerden gururlu efendilerinin fark etmeyeceği şekilde ortaya çıkmaları ve kaybolmaları beklenmektedir. İzleyiciler filmin ilk bir saatinde tamamen bu toplumsal baskı duygusu içine batırılırlar. Alt düzeydeki bir hizmetçi (Emily Watson) filmin ikinci bölümünde patronuna düşündüklerini açıkça söylediğinde, izleyicinin onun görgü kuralları ihlal etmesine tepkisi, sanki o birinin başını uçurmuş ka-

dar aşırıdır. Bu sahnenin inanılmaz etkisi, sadece sırası gelmeden birtakım anlamlı sözcükleri söyleyen bir hizmetçinin çekimiyle aşırı şok tepkisine sebep olmasında ortaya çıkar. Onun hatasının dramı daha gizli bir gerçeği, konuşmasını motive edenin malikânenin sahibiyle yaşadığı gizli aşk ilişkisi olduğunu gölgede bırakır.

Senaryonuzda bastırılmış karakterleri yazarken, şiddetli tepkilerin ve üst düzey dramın aşırı şiddet ya da melodramatik durumlar olmadan meydana gelebileceğini unutmayın. Karakterlerinizde son derece yüksek düzeyde bastırma yaratarak olay örgünüzde *gerilim* ve *merak* yaratın. Bu gerilim nihayet serbest kaldığında, birkaç kelime, elin bir dokunuşu ya da sadece bir öpücük bile inanılmaz derecede kathartik ve dramatik etki yapabilmektedir.

## İNKÂR

Bihaber kahramanın somut örneği inkârın sıkıntısını çeken karakterde görülür. Sorun yaratan arzunun ya da endişe verici bir olayın inkârı ara sıra *karakter gücünün* bir unsuru olarak kullanılmaktadır. *The Little Princess* (Küçük Prenses, 1939) filminde, Sara'ya (Shirley Temple) sevgili babasının savaşta öldüğü haberi verilir. Sara'nm bu düşünülemez gerçeğe tepkisi tamamen inkârdır; babasının öldüğüne inanmayı reddeder. Sara sonunda mucizevi bir şekilde sadakati sebebiyle ödüllendirilene ve ölmediği, sadece yaralandığı ve savaştan ileri gelen ruhsal çöküntü yaşadığı ortaya çıkan babasıyla yeniden biraraya gelene kadar, film boyunca kararlı biçimde inkârına bağlı kalmaktadır. Genel olarak inkâr *karakter zayıflığının* bir unsurudur. *Jaws* (1975) filminde, Amity Island'm (Murray Hamilton) dar görüşlü belediye başkanı kasabasının sahillerinde insanlara saldırarak parçalayan bir köpekbalığı olduğuna inanmayı reddeder. Tedbirli şerif (Roy Scheider), belediye başkanınm Jaws'ın varlığını inkâr etmesi nedeniyle büyük ölçüde engellendiği için, başkanın bu aptalca inadı olay örgüsündeki gerilimi ve merakı arttırmaktadır.

İnkâr çoğu kez kahraman için tehlikenin varlığını yadsıyarak ket vuran ve engelleyen *inkâr eden otorite figürünün* temsil ettiği bir

*engel* olarak kullanılır. *Poltergeist* (1982) filmindeki emlakçı ve *A Nightmare on Elm Street* (Elm Sokağı'nda Kâbus, 1984) filmindeki ebeveynler, kahramanın üstesinden gelmek zorunda olduğu inkâr engellerini temsil ederler. 1950'lerin *Invasion of the Body Snatchers* (Beden Kemiricilerin İstilası, 1956) ve *The Blob* (1958) gibi filmlerinin kahramanları çevrelerindeki herkesin kendi toplumlarını istila eden sinsi tehlikeyi tamamen inkâr ettiği durumlara yerleştirerek, McCarthy devrinin paranoyasını simgelemişlerdir. Bir engel olarak inkâr, kahramanın içindeki üstesinde gelmek zorunda olduğu bir *içsel zayıflık* olarak da temsil edilebilir. *Rosemary's Baby*'deki Rosemary (Mia Farrow) sevgili kocasının (John Cassavetes) ve iyi huylu komşularının, kendisini ve henüz doğmamış bebeğini savunmak için harekete geçmeden önce, kötü komplocular olduklarını inkâr etmesinin üstesinden gelmek zorundadır.

Senaryonuzda inkârı yazarken, bu yöntemin oynamasını istediğiniz rol konusunda açık olunuz. Kahramanı engellemek için tehlikenin varlığını inkâr eden, fakat tehlikenin kesinlikle var olduğunu bilen bir karakter inkâr durumunda değildir. Bu karakter sadece yalan söylemektedir. İnkâr ile yalan arasındaki ayrım göze çarpmaz, ama çok önemlidir. Yalancı kasıtlı bir biçimde kendisine yarar sağlamak üzere kahramanı aldatarak, bu karakteri ahlâksız ya da kötü karakter haline getirir. Gerçek inkâr durumundaki karakter hiç kimseyi kasıtlı olarak aldatmaz; bu karakter söylediklerine kesinlikle inanır. İnkâr eden karakter dünyadan ve kendinden *bihaberdir*. Hayal kırıklığı yaratsa ve sorun çıkarsa da, bu karakter eninde sonunda trajik ve acınacak bir figürdür. İnkâr eden figürün üstesinden gelme, kahramanın gerçek tehlike ya da kötü karakteri bozguna uğratmayla ilgili öncelikli hedefine sadece bir başlangıç ya da sonsözdür.

Bir karakter kendi kusurunun üstesinden gelmek amacıyla mücadele ettiğinde, içsel inkârını *trajik bir kaybın* tahriki sonucu üstü kapalı olarak söylemesi daha da dramatiktir. *Jaws* filminde belediye başkanı budalalığını ancak dikkatsizliği nedeniyle birçok insan öldüğünde fark eder. *Rosemary's Baby* filminde Rosemary sadece sevgili arkadaşı Hutch (Maurice Evans) gizemli bir



*Rosemary's Baby* (1968) filminde Mutch Maurice Evans kuşkularıyla yüzleşirken.

şekilde öldüğünde kocasından şüphelenmeye başlar. Trajik kayıp aracılığıyla gerçeğe ulaşma yöntemi sadece sisteme yönelik dramatik bir sarsıntının inkâr maskesini kaldırabileceği kabul edilerek, bilinçdışının büyük güçlerine saygısını sunar. Ayrıca, olay örgüsüne dram ekler.

## ÖZDEŞLEŞME

Oedipal karmaşanın çözümü aynı cinsten ebeveynle özdeşleşme aracılığıyla başarılır, bu da özdeşleşmeyi ego gelişimindeki en üst deneyim haline getirir. Ego başkalarıyla özdeşleşerek, onların hedefleri ve davranışlarını taklit ederek kendi inisiyatifimizle davrandığımızda ortaya çıkan kendinden şüphe duygularını tahrik eden kaygıyı hafifletir. Eğer biz basitçe babanın, annenin, erkek kardeşin, kız kardeşin, öğretmenin, vaizin ya da çevremizdeki diğerlerinin yaptıklarını yapıyorsak, davranışlarımız nasıl yanlış olabilir? Özdeşleşmenin tehlikesi, kalabalığa uymanın rahatlığı ve güvenliliğini kabul ettiğimizde yaşanan *bireysellik kaybından* ortaya çıkar.

Özdeşleşme, kahraman için ya bir hedefi ya da bir engel temsil eden iki tarafı da keskin bir kılıçtır. *High Noon* (Kahraman Şerif, 1952) filminde kasabadaki herkes Marshal Kane'in, (Gary

Cooper) onu öldürmek için kasabaya gelen tehlikeli haydutlardan kaçmasını istemektedir. Kasabanın yargıcı (Otto Kruger) bile Kane'e kendisinin de kaçması gerektiğini söyleyerek kaçar. Kane'in *High Noon* filmindeki meydan okuması bu korkak yol gösterici figürle özdeşleşmeye direnmek ve kendi onur kurallarına sadık kalmaktır. *Sergeant York* (Aslan Yürekli Çavuş, 1941) filminde bunun tersi bir formül kullanılır. Bu filmde Gary Cooper kendi kurallarına göre yaşayan derbeder bir karakteri oynar. İlk bölümdeki meydan okuması kasabanın vaiziyle özdeşleşmek ve kasaba toplantılarının saygılı ve uysal bir üyesi olmaktır.

Kahramanınızın meydan okuması ister uyum gösterme ister baş kaldırma olsun, özdeşleşme süreci aslında kahramanın kimliğiyle bağlantılıdır. Özdeşleşme sürecini ifade etmenin en iyi yolu, kahramanınıza net bir *yol gösterici figür* sağlamaktır, ama bu, bir senaryo yazarı olarak, katı bir yapısal formüle uymak zorunda olduğunuz anlamına gelmez. Yol gösterici figür bir *esin kaynağıdır,* mutlaka bir karakter olması gerekmez. Kahramanın yol göstericisi bir fikir, bir felsefe, bir hatıra ya da bir rüya bile olabilir. Kahramanınızın özdeşleşme oluşturma tarzında yaratıcı ve orijinal olun. Kahramanın özdeşleşmesi ve yol gösterici figüre dair temel yapı, karakter motivasyonu ve gelişimine yönelik bir orijinallikten yoksun bir formülden ziyade, yaratıcılık adına bir sıçrama tahtası olarak görülmelidir.

## YÜCELTME

Freud bütün büyük bireysel yapıtların yüceltme -libido enerjisinin üretken ve sanatsal etkinliklere kanalize edilmesi işlemi- ürünleri olduğuna inanıyordu. Filmlerdeki yüceltme genellikle karakterin arkasındaki cinsellik yüklü motivasyonlarıyla güdülenen *hırslı çalışma* aracığıyla tanımlanır. *Like Water for Chocolate* (1992) filminde, Tita (Lumi Cavazos) pizza hamurlarını yuvarlarken terler ve inler, Pedro'ya yönelik cinsel arzularını çekici ve erotik bir aşçılık içinde yüceltir. *Lust for Life* (Ölmeyen İnsanlar, 1956) filminde Van Gogh (Kirk Douglas) cinsel hayal kırıklığını, şiddetli

öfkesini ve fırtınalı doğasını resimlerinde yüceltir. *Raging Bull* (Öfkeli Boğa, 1980) filminde de Jake La Motta (Robert De Niro) birincil şehvetini ve şiddetini boks maçlarına kanalize eder.

Yüceltme, izleyicinin kolaylıkla tanıyacağı bilinçdışı bir süreçtir. Birincil aşk, nefret, seks ve saldırganlık dürtüleri karakterlere Herkül tarzı güç ve enerji kazandırabilen, onlara herhangi bir şeyin üstesinden gelebilme yeteneği katabilen etkili güçlerdir. *Aşkın gücü* kahramanın yenilmesi güç düşmanını yenmesine ve genç kızı kurtarmasına yardım eden neredeyse doğaüstü bir güç olarak, genellikle filmin 3. bölümünde başvurulan bir araçtır. Süpermen (Christopher Reeve) süper güçlere sahiptir, ama hiç kimse o bu güçleri sevgili Lois Lane'i (Margot Kidder) hayata döndürmek için kullanmıyor olsaydı, yerkürenin etrafında dünyanın yörüngesini tersine çevirebilecek ve zamanı geri götürecek kadar hızlı uçabildiğine inanmazdı. Bu, onun umutsuzca uçuşu Lois'e yönelik tutkulu aşkı tarafından güdümlenmeseydi, Süpermen için bile aşırı muazzam bir görev gibi görünürdü. Yüceltmenin gücü, her ne kadar kahramanın eylemlerinin güvenilirliğinin güçlü bir şekilde onun motivasyonlarına dayalı olsa da, inanılmaz başarıların izleyiciye inanılabilir görünmesini sağlar. İzleyiciler Süpermen'in Lois'i hayata geri döndürmek üzere zamanı gerçekten geri çevireceğine inanmadan önce, gerçekten onu sevdiğine inanmak zorundadırlar.

## GERİLEME

Çocukluk, davranışlarımız üzerinde daha az zorunluluğun, daha az sorumluluğun ve daha az sınırlamanın olduğu bir dönemdir. Çocuksu bir duruma gerileme, kaygıdan ve yetişkinliğin baskılarından geçici bir kurtulma sağlar. İzleyiciler gerileyici davranışlarıyla ilgilenebilir ve perdedeki karakterlerin gerilediği filmleri izleyerek hayali düzeyde haz alabilirler. Çoğu kez yetişkin karakterler gerilemelerini kışkırtmak için bir *madde* kullanırlar. *The Big Chill* (1983) filminin çok taklit edilen sahnesinde, otuzlu yaşlarına gelmiş kolej arkadaşlarından oluşan bir grup marihuana içer ve daha çok kolej dönemindeki genç hallerine uyan

davranışlara gerilerler. Ergenlik çağına gerileyerek, aptalca davranmakta özgür olurlar, engellemelerinden kurtulurlar ve hatta uzun süredir bastırdıkları bazı cinsel arzulara kapılırlar. 1980'lerde filmlerin karakterlerin tümünün uyuşturucu etkisi alında ya da sarhoş olduğu, bunun ardından karakterlerin dans ettikleri, içki âlemi yaptıkları, güldükleri ve çocuk gibi davrandıkları kısa sahnelerin müzikli kurgusunun geldiği bir sekansa sahip olması çok yaygındı. Ne iyi ki, bu yöntem uzun süre moda olmadı.

Gerileme çoğu kez *komik rahatlama ânı* ya da kısa bir *müzikli eğlence* bölümü için kullanılır. Birkaç durumda (örneğin *The Breakfast Club*, 1985 ve *Planes, Trains and Automobiles*, 1987) John Hughes olay örgüsünde dramatik bir değişiklik yaratmak için gerilim sahnelerini kullanmıştır. Çocukça davranışların müzikli sekansından hemen sonra karakterler sessizce otururlar, hâlâ uyuşturucunun etkisi sürse de kendilerine gelmeye başlarlar. Çocukça eğlenceler bir ilişki kurma ânıydı ve şimdi içki ve marihuanayla gevşeyen ağızlarıyla karakterler en derin sırlarını açığa vurarak *bir mahremiyet ânını* paylaşabilirler. Melodramatik bir yoğun duygusal ifade sahnesi, hemen öncesindeki aşırı mutlu bir çocukça davranışla art arda getirildiğinde, gerilemeden daha da fazlasını aktarır. Bazen gerileme komik bir rahatlama sekansından ziyade bütün bir filmin teması olacaktır. *The Cocoon (1985)* filminde, bir grup yaşlı kimse esrarengiz yabancı tohumlarla dolu bir havuzda yüzerken büyülü biçimde yeniden genç olurlar. Değeri anlaşılan cinsel rahatlama da dahil gençlik davranışlarına sahip olarak yeni kavuştukları zindeliklerinin keyfini çıkarırlar.

Gerileyen kahraman filmlerinde çok yaygın olan tema büyük farkla genç bir sevgiliye takıntıdır. Woody Allen doğrudan bu konuyla ilgili üç film yapmıştır (*Manhattan*, 1979; *Alice*, 1990; *Husbands and Wives*, 1992) ve bu konuyu alt metin olarak işleyen başka filmler de çekmiştir. *Blame it on Rio* (1984) filminde gerileyen kahraman teması içindeki çatışma, orta yaşlı bir adam (Michael Caine) en iyi arkadaşının genç kızına deli gibi âşık olduğunda şiddetlenir. Yaşlı adam/genç kız formülü Stella'nın (Angela Bassett) kendisinin yarısı yaşında olan bir erkekle tutkulu bir iliş-

kiye girdiği *How Stella Got Her Groove Back* (1998) filminde tersine çevrilir. Gerileme ister tek sekansta ister bütün filmde kullanılsın, bu yöntem olay örgüsünü ileriye taşımalı ve sadece komik rahatlama ânından ya da libidinal serbest bırakmadan daha fazlasını sağlamalıdır. İdeal olarak, gerileme *karakter gelişimine* yol açmalıdır. Bir adım geriye giderek, karakterler kendileri ya da durumları hakkında daha fazlasını öğrenmeli, kendilerini büyük bir ileri sıçramaya hazırlamalı ve kendilerini hedeflerine daha da yakınlaştırmalıdırlar.

## TEPKİ OLUŞUMU

Savunma mekanizmaları egoyu, bilinci kendi arzularına karşı savunarak korur. Tepki oluşumu diğer savunmalardan daha da kurnazdır, çünkü dürtülerden sakınmaktansa ona karşı tepki gösterir. Tepki oluşumu gösteren karakter, dürtüye güçlü bir şekilde tepki göstererek kendi en derin arzularını açığa vurur. Tepki oluşumunun karmaşıklığı onun film karakterlerinde az kullanılmasına sebep olur, ama bu yine de etkili bir güçtür ve merak uyandıran bir davranış modelidir. Bu savunma özellikle eski filmlerdeki kadın karakterlerde davet edici davranışlar olarak görülebilir. *The Quiet Man* (Kadın Satılmaz, 1952) filminde Mary Kate (Maureen O'Hara), Sean (John Wayne) onu küstah bir biçimde dudaklarından öptüğünde, öfke ve tiksinme tepkisini gösterir. Sean'a karşı bu *aşırı tepkisi* onun kişiliğinin 'iyi Katolik kız' bölümüdür ve Mary Kate'in libidosunun gerçek arzularının karşıtını ifade eder. Mary Kate'in dudakları Sean'e "hayır!" der, ama gözleri "evet! evet" demektedir.

Aşırı derecede bastırılmış ya da tutucu karakterler çoğu kez aşırı ahlâkçı davranışlar ya da tavırlarla tepki oluşumunu sergilerler. En büyük tepki oluşumunda, karakter kendi uygunsuz arzusuyla o kadar çatışır ki, en çok sevdiği şeyi yok etmeye çalışır. *The Hunchback of Notre Dame* (Notre Dame'ın Kamburu, 1939) filminde Frollo (Sir Cedric Hardwicke) seksi çingene kız Esmeralda'ya uygunsuz arzusuyla o kadar çatışır ki, kızı öldürme yö-

nünde motive olur. *American Beauty* filmindeki Frank Fitts (Chris Cooper) de bastırılmış eşcinsel (homoerotik) duygularıyla o kadar çatışır ki, kendi arzu nesnesini -Lester (Kevin Spacey)- öldürmek üzere motive olur. Karakterler içlerinde tersini arzuladıklarında, onların söylediği ya da yaptığı bir şeyin aksini etkili bir şekilde betimlemek zordur. Fakat bunu başarırsanız, olağanüstü karmaşık ve derinlikli karakterler yaratabilirsiniz.

## YER DEĞİŞTİRME

*Falling Down* (1993) filminde William Foster (Michael Douglas) çok öfkelidir. Karısından boşanan, kızından ayrılmış, işinden kovulan ve düzensiz gelişen kentin metruk alanında güç durumda olan Foster sinir krizi geçirir, şiddetli bir şekilde sağa sola saldırır ve öfkesini karşılaştığı herkese aktarır. Yer değiştirme cinsel ya da saldırgan bir dürtünün bir *ikame çıkış yoluna* yeniden yönlendirilmesidir. Sorun yaratan libido enerjisini nevrotik çatışmanın kaynağı üzerinden dışavurmaktansa, negatif enerji başka biri üzerinde yer değiştirir. Yer değiştirme egonun yararlı bir savunmasıdır, çünkü çatışmanın kaynağı (bir eş, bir patron, vb.) bağırılmaktan ya da incinmekten hoşlanmayacaktır. Negatif enerjinin üzerinde yer değiştirdiği ikame çıkış yolu genellikle *güvenli hedef,* geri saldırmayacak ya da daha fazla çatışmaya sebep olmayacak birisidir.

Diğer savunmaların çoğu gibi, yer değiştirme de genel olarak bir *karakter özelliği,* kahramanın kişiliğinin bir parçası olan, ancak olay örgüsünün merkezi bir parçası olmayan, geçici bir davranıştır. Bununla birlikte, yer değiştirme karakterler arasında anlaşmazlıklar yaratarak çoğu kez olay örgüsünün ilerletilmesi için kullanılır. *My Darling Clementine* (Kanun Harici, 1946) filminde Doc Holliday (Victor Mature) derin düşüncelere dalan, trajik bir figürdür. Bir zamanlar saygın bir doktor olan Holliday rezil bir duruma düşmüş, veremden ölen ve yaşamından utanan alkolik, yoz bir kumarbaz ve katil olmuştur. Altın kalpli şov kızı Chihuahua (Linda Darnell) Holliday'e âşıktır ve Holliday'in kötü davranışları için sürekli bir çıkış yolu olmasına rağmen, hep onun ya-

nmdadır. Holliday ona kötü sözler söyleyerek, onunla alay ederek ve ona bir pislikmiş gibi davranarak öfkesinin ve kendine olan nefretinin tamamım Chihuahua üzerinde yer değiştirir. Sonunda Holliday çok ileri gider ve Chihuahua onu terk eder. Holliday'in yer değiştirmesinin yarattığı anlaşmazlık olay örgüsünde *romantik gerilim* yaratır ve çok gereken *karakter gelişimine* olanak sağlar. Diğer bütün dramatik yöntemler gibi, yer değiştirmenin de sadece karakterin davranışını süsleme olarak değil, aynı zamanda olay örgüsünü ilerleten karakter gelişimini teşvik etmenin bir aracı olarak kullanılması gerekir.

## AKILCILAŞTIRMA

Woody Allen'm filmlerindeki karakterlerin çoğu akılcılaştırma mekanizmasına -duygularla konuları *entelektüelleştirerek* ilgilenmeörnek oluştururlar. Duygular akılcılaştırıldığında ve entelektüel terimlere tercüme edildiğinde, tutkulu duygular soğuk, akılcı bir düşünce haline geldiği için, duygusal etkilerini yitirirler. Akılcılaştırma Allen'in yoğun duygulardan ziyade karmaşık fikirlere sahip olmada daha iyi olan akılcı entelektüel olma eğilimindeki karakterlerinin çoğu için en iyi savunma biçimidir. *Love and Death* (1975), *Annie Hall* (1977), *Manhattan* (1979) ve diğer birçok filminde Allen'm karakterleri gönül sorunlarıyla ilgilenmekten ziyade, kuramsal fizikteki bir problemi çözmeye çalışıyorlarmış gibi, aşkın bilmecesini Freudcu kurama, varoluşsal felsefe ve diğer ultra entelektüel alanlara gönderme yaparak tartışırlar. Akılcılaştırma Allen'm filmlerinde eğlendirici bir karakter özelliğidir, çünkü izleyici, karakterlerin hepsinin entelektüel zekâları ve konudan konuya atlamaları nedeniyle, eğer Freud'dan, Heidegger'den, Nietzsche'den ve Sartre'dan haberdar değillerse, duygusal sorunları çözmeye yakınlaşamayacaklarını sezgisel olarak bilir. Diğer bütün savunmalarda olduğu gibi, bu aygıtın arkasındaki psikolojik güç de izleyicilerin karakter öyle olmadığı halde, karakterin kişiliğindeki bu zayıflığın farkında olmasıdır. İzleyici aynı anda hem karakterin kötü durumuyla ilgili hayal kırıklığı yaşamakta hem de ona sempati duymaktadır.

YANSITMA

Yansıtma, sorun yaratan bilinçdışı dürtüler başka birisine yüklendiğinde ortaya çıkar. Yansıtma bir savunma olduğu için, başkaları üzerine yansıtılan bilinçdışı dürtüler genellikle olumsuzdur. Bu mekanizma bireye olumsuz arzuların ya da dürtülerin ona ait olmadığı, daha doğrusu çevresindeki ahlâki açıdan daha aşağı insanlara ait olduğu duygusunu vererek bireyin egosunu savunur. *The Treasure of the Sierra Madre* (Altın Hazineleri, 1948) filminde Dobbs (Humphrey Bogart) altın madencisi ortaklarının kendi altın hissesi konusunda onu dolandırmayı planlamakta oldukları gibi paranoid bir fikri aklını takar. Kuşkusuz Dobbs aslında 'altın çılgınlığı' olan -bütün altınları kendisine saklamak gibi kötü bir dürtüye sahip- birisidir. Altın çılgınlığını onlara yansıtarak ortağını öldürür ve altınlarını alırken bile, sadece ahlâksız ortağına karşı kendisini savunduğuna inanarak vicdanını bir parça da olsa rahatlatabilmektedir.

Yansıtma bazı karmaşık *aile dinamikleri* için de yapılabilir. Ebeveynlerin eskiden kendileri için sahip oldukları umutları ve hayallerini çocuklarının üzerine yansıtmaları doğaldır. Çocuklar ebeveynlerinin kendi üzerlerine yansıttıkları fantezilerini yaşamak yerine, kendi kimliklerini belirlemek istedikleri bir yaşa ulaştıklarında gerilim artar. *Of The Human Hearts* (1938) filminde Reverend Wilkins (Walter Huston) kendi dini bağlılığını, rahip olmasını beklediği oğlu Jason'a yansıtır. Jason Tanrı'nm adamı olmaktansa bilimin adamı olmaya karar verdiğinde, babası hayal kırıklığına uğrar ve bu da sonunda ilişkilerinde onarılamaz bir anlaşmazlığa varan büyük bir gerilime sebep olur.

*Gypsy* (Striptiz Kraliçesi, 1962) filminde de benzer dinamikler vardır. Rose (Rosalind Russell) sahne tutkusunu tamamen yetenekli genç kızı June'e yansıtan başarısız bir oyuncudur. June evlenerek annesinin kontrol ağından kaçtığında, Rose yansıtılmış rüyalarını büyük kızı Louise'ye (Natalie Wood) aktarır. Louise'nin yeteneği olmamasına rağmen, Rose onu sahneye zorlar ve başarılı olmasında ısrar eder. Rose'un yansıtması o kadar güçlüdür ki, kızını alçaltıcı striptiz yaşamına sürükler. Ancak Rose hâ-

lâ tam olarak tatmin olmuş değildir, çünkü yansıtma Rose'un başlangıçta kendisinin bir yıldız olma isteğini asla yerine getirmez. Louise ile onun kıskanç striptizci annesi arasında oluşan gerilim sonunda ilişkilerini mahveder.

Diğer savunmaların çoğundan farklı olarak, yansıtma çoğunlukla ebeveyn/çocuk ilişkilerine odaklanan filmlerde temel konu olarak kullanılır. İzleyiciler bu filmlerdeki iki figüre de sempati duyarlar. Çocukların kendi yollarını seçmek istemeleri anlaşılabilir bir durumdur. Ancak her ne kadar bu ebeveynler çocuklarının gelecekleri için kurdukları hayallerin genellikle çocukları üzerine yansıttıkları kendi gerçekleşmemiş hayalleri olduğunu anlayamasalar da, izleyiciler sadece çocukları adına en iyisini isteyen ebeveynlerle de özdeşleşirler.

## İZOLASYON

İzolasyon içindeki karakterler kendi bastırılmış sorunlarından kaçarlar ve tipik olarak *trajik bir geçmişin* anılarından gizlenirler. Bu karakterlerin amacı izolasyondan çıkmak ve toplumla *yeniden bütünleşmektir*. Bunun olması için karakterlerin olumsuz duygulardan sakınmak ya da kaçmak yerine, çatışmalarıyla açık bir biçimde yüzleşmeleri gerekir. *Finding Forrester* (2000) filminde Forrester (Sean Connery), apartman dairesinde trajik geçmişi nedeniyle kendi kendini zorladığı bir sürgünde kendisini izole eden Pulitzer Ödülü'nü kazanmış münzevi bir yazardır. İzolasyondan çıkmak için kendi hislerinden korkusunun üstesinden gelmesi ve başka biriyle duygusal ilişkiye girmesi gerekir. Genç bir yazara yol gösterici olarak Forrester kendi savunmasını yener. Genç kahramanının yardımıyla Forrester geçmişiyle yüzleşebilir ve izolasyondan kendisini kurtarabilir.

Büyük Western kahramanlarının çoğu izole olmuş kişilerdir –boşluktan çıkan hayaletler gibi görünen, kahramanca hareket eden ve daha sonra da izolasyon içinde gezinmek üzere ortadan kaybolan yalnızlar. *Shane* açık arazide uygarlığa doğru at süren yalnız kovboyla başlar ve kahramanın vahşi hayata geri dönmesiyle biter. Ünlü final sahnesinde küçük Joey, "*Geri dön, Shane!*" diye ba-

gırır, ama tabiî ki *yalnız kahraman* kendi doğal yerine, izole edilmiş ıssız bölgesine geri dönmek zorundadır. *The Searchers* (Çöl Aslanı, 1956) filminde de benzer bir tema vardır. İlk sekansta, Ethan (John Wayne) ıssız bir manzaradan yalnız bir binici olarak ortaya çıkar. Ve filmin unutulmaz final çekiminde, ayrılmak üzere olan Ethan yalnız yaşamını sürdürmeye dönerken, düzlükteki bir evin kapının kenarları içinde çerçevelenir. İzole olmuş karakter hemen her zaman acı veren geçmiş anılarından kaçan ve suç nedeniyle işkence çeken trajik bir figürdür. Hem Shane hem de Ethan arkalarında bıraktıkları şiddetten kaçmaya çabalayan kanun kaçaklarıdır, ama kendi varoluşlarının ironisi yüzünden kaçınılmaz olarak daha fazla şiddetin içine çekilirler. İzole kahraman ya geçmişiyle yüzleşerek ve tekrar topluma katılarak trajik kaderinden kaçabilir, ya da yalnız bir kovboyun atını güneşin batışına doğru süren izole bir kovboyun romantik havasını koruyarak, yalnız bir kurt olarak kalabilir.

## FREUDCU DİL SÜRÇMELERİ

Dil sürçmelerine sıklıkla 'Freudcu sürçmeler' olarak gönderme yapılır, çünkü Freud bu fenomene büyük psikolojik önem yükleyen ilk kuramcıdır. Bastırılmış ya da gizlenmiş bir duygu, konuşma sırasında bilinçsiz biçimde ağızdan kaçtığında bu bir dil sürçmesidir. Üniversitede Psikolojiye Giriş dersindeki profesörüm şöyle demişti: "*Başka bir şey söylemek isterken bunun yerine* anne *dediğinizde bu Freudcu bir dil sürçmesidir.*" Dil sürçmesi yaygın kullanımın bir parçasıdır ve neredeyse her kültürel olarak gelişkin izleyici bir dil sürçmesinin ne olduğunu, bunun psikolojik bakımdan niçin önem taşıdığını bilir. Aşırı kullanılmış bir yöntem, şeytanca entrikasını dil sürçmesiyle ele veren hilekâr bir karakterdir. *The Bad and the Beautiful* (1952) filminin sonunda, Shields (Kirk Douglas) James Lee'yle (Dick Powell) olan gelişigüzel konuşmasında, James Lee'nin karısının ölümünden dolaylı olarak sorumlu olduğunu açıklayarak, çok pahalıya mal olacak bir dil sürçmesi yapar. Dil sürçmeleri kullanışlı yöntemler olsa da, bunlar bu durumlarda biraz fazla öngörülebilen ve kolay anlaşılabilen yöntemlerdir. Bir karakter serbest bırakılmak istenen *yoğun duygularını* bastırdığında

kullanmak daha iyidir. Dil sürçmesi, bilgiden ziyade duyguları ifade ettiği ve hem karakter hem de izleyici adına *katarsise yol açan rahatlama* sağladığı için, bu örneklerde daha gerçekçi görünür.

## ESPRİLER

Mizah, konu ne kadar ciddi olursa olsun her filmin ayrılmaz parçasıdır. İronik olarak, esprinin en iyi yeri çoğu kez son derece dramatik bir gerilim anının hemen öncesi ya da sonrasıdır: *komik rahatlama ânının* en gerekli olduğu yer. Aksiyon filmlerinde kahramanlar sık sık, kötü adamı öldürmeden hemen önce komik bir espri yaparlar. Arnold Schwarzenegger, birini havaya uçurmadan hemen önce, "*İyi uçuşlar, Bebek,*" dediğinde, ölümün ve parçalanmanın karanlık trajedisi biraz mizahla hafifletilir ve izleyicilere korkunç şiddetin tamamen iyi eğlencede olduğu hatırlatılır.

Freud esprilerin bir ego savunma işlevine hizmet ettiğine inanmıştır, çünkü kahkaha *duygusal rahatlamanın* doğrudan bir şeklidir. Duygusal rahatlama gereksinimi ortamda gerilim ve endişe olduğunda en üst düzeydedir, bu yüzden *asabi kahkaha* olgusuyla her yerde karşılaşılır. Komik rahatlama ânı filmlerdeki en gergin anlarda kaygıyı hafifletir, izleyicinin kendisini gergin ya da mutsuz hissetmesinden ziyade eğlenmesine olanak sağlar. Dram ve gerilim filmin gerekli parçaları olsa da, izleyicinin duygusal bir sıkıntı yaşamak için değil eğlenmek için orada bulunduğunu unutmayın.

Ayrıca, espriler savunma işlevi görürler, çünkü normal konuşmalarda *tabu* sayılan bir konu espri şeklinde mükemmel biçimde sindirilebilir. Dünyada söylenen esprilerin çoğunluğu ya kötü ya da koyu biçimde hicivseldir. Geç saatte yayınlanan gece söyleşi programlarının sahipleri genellikle programa başkanın aptallığına ilişkin esprileri içeren monologlarıyla başlarlar. Soğuk espriler ya açık biçimde cinseldir, rahiplerle alayı içerir ("bir papaz ve bir haham bir bara gitmişler...") ya da apaçık bir şekilde saldırgandır (Polonyalılarla, sarışınlarla ilgili espriler, vb.). Bütün bu konuşma konuları şaka biçimine bürünmeseydi toplumsal bakımdan uygun olmazdı. İnsanların espri yaparkan sahip olduğu aynı özgürlüklerden film yapımcıları da komedilerde yararlanırlar. Gü-

nümüz komedilerinde popüler olan iğrenç mizah, sizin büyük bir kahkaha adına iyi hazzın sınırlarını ne kadar çekip uzatabileceğinizin örnekleridir. İdrar içme (*American Pie*), kötüye kullanılan sperm (*There's Something About Mary*) ve halka açık yerde dışkısını yapma (*Me, Myself and Irene*) pek çok filmde kesip atılacak sahnelerdir, ama komedilerde bunlar akışın bir parçasıdır. Komedilerde sıklıkla kırılan diğer tabular ırksal sterotiplerin sürekliliği (*Undercover Brother*), sakat ya da zihinsel olarak engelli bir kişiyle alay etme (*There's Something About Mary*), kadını nesneleştirme (*Porky's*) ve hayvanlara yönelik acımasızlıktır (bir kez daha, *There's Something About Mary*).

Genellikle komediler tabuları yıkmada dolaylı yoldan giderek kaçamak bir mizah kullanırken, bazı komediler ana yolu kullanırlar. Stanley Kubrick'in *Dr. Strangelove* (1964) filmi, Soğuk Savaş'ın çok hassas konularını, aşırı askeri güç ve nükleer imhayı Kubrick'in filmin içine işlediği müthiş mizah ve taşlama nedeniyle başka hiçbir filmin yapamadığı bir şekilde işlemişti. Benzer bir şekilde, Kubrick'in *Lolita*'sı, tartışmalı olsa da popüler bir başarıydı, çünkü sübyancılığa dair hassas bir konuyu mizahi bir tarzda işliyordu. Ama bir senaryo yazarı olarak ister dolaylı isterse doğrudan yol almayı seçin, iyi komedinin anahtarı sadece toplumsal tabuları yıkmak değildir. Gereksiz çıplaklıkla, ırkçı ve şovenist sözlerle, tiksindirici ve saldırgan görüntü şakalarıyla ucuz kahkahalar sağlayabilirsiniz, ama en iyi mizah her zaman sağlam bir şekilde oluşturulmuş karakterlerden ortaya çıkacaktır ve bu da karakterlerin etrafında rastgele meydana gelen komik olaylardan ziyade, karakterlerin kendilerinin psikolojik karmaşıklığı sayesinde olur.

——o——

## 4. BÖLÜMÜN ÖZETİ

- *Ego savunma mekanizmaları,* engellenen libido enerjisinden gelen baskının bir kısmının serbest kalmasıyla egoyu savunan davranışlardır.

- Savunma mekanizmaları sergileyen film karakterleri, genellikle savunucu davranışlarından tamamen *bihaber* oldukları için ilgi çekerler.
- Arzu, tutku ya da duyguyu *bastırma* evrensel bir savunma mekanizmasıdır.
- Bastırılmış enerji genellikle dramatik bir *katharsis* ya da duygusal rahatlama sahnesinde boşalır.
- *İnkâr,* ya bir karakter gücü (tutarlılık) ya da karakter zayıflığı (bihaberlik) olarak kullanılabilir.
- Korku, heyecan ya da gerilim filmlerinde, sıklıkla tehlikenin varlığını *inkâr eden bir otorite figürü* bulunur. Kahraman tehlikeyi ortadan kaldırmak için bu figürü yenmek zorundadır.
- *Özdeşleşme* de ya bir karakter gücü ya da karakter zayıflığı olarak kullanılabilir. Eğer kahraman *olumlu bir yol gösterici figürle* özdeşleşiyorsa, öyleyse o, karakter gelişimi için doğru yoldadır. Eğer kahraman *olumsuz bir yol gösterici figürle* özdeşleşiyorsa, o zaman da doğru yolda gelişmeye başlamadan önce ilkin bu *olumsuz özdeşleşmenin* üstesinden gelmesi gerekir.
- *Yüceltme,* libido enerjisini üretken ya da sanatsal etkinliklere kanalize etme işlemidir. Filmlerde yüceltme sıklıkla hırslı çalışma ve her zaman karşılaşılan -bir kahramanın gerçek aşkını savunmak ya da kurtarmak için büyük engellerin üstesinden geldiği- 'aşkın gücü' temasıyla anlatılır.
- Filmlerdeki *gerileme* sahnelerinde genellikle alkol, marihuana, sihirli bir iksir ya da bir 'gençlik pınarı' gibi bir maddeden yararlanılır.
- *Gerileyen kahramanın* en yaygın çeşidi genç bir âşığı ayartan orta yaşlı karakterdir.
- *Tepki oluşumu,* bir karakterin en derin arzusunu, ona güçlü şekilde tepki vererek açığa vurmasıdır. Örneğin geylere yönelik alçaltıcı bir söz, birey adına çok rahatsız edici olan ve homofobisiyle tepki verdiği eşcinsel arzuların belirtisi olabilir.

- *Yer değiştirme,* bir libido dürtüsünün güvenli bir ikame çıkış üzerine yeniden yönlendirilmesidir.
- *Akılcılaştırma* bir karakterin, sorunlarını duygusal düzeyde ele almaktan ziyade duygusallıktan uzak ve nesnel olarak tartışarak entelektüelleştirmesidir.
- *Yansıtma,* aile ilişkilerini ele alan filmlerde temel bir temadır. Ebeveynler sıklıkla kendi hayalleriyle hedeflerini çocuklarına 'yansıtırlar' ve çocuklar kendi hayallerinin peşinde gitme arzularını ifade ettiklerinde incinir ve mutsuz olurlar.
- *İzolasyon,* tipik olarak travmatik ya da yüz kızartıcı geçmişinden dolayı kendisini diğerlerinden izole eden 'yalnız' karakter tarafından kullanılan bir savunmadır.
- *Freudcu dil sürçmesi,* konuşma sırasında bastırılmış bir duyguyu bilinçsiz olarak ağzından kaçırmaktır. Dil sürçmesi filmlerde çoğu kez kahraman için -genellikle en çok gereksinim duyduğunda- gizli bir bilgiyi göstermekte kullanılır.
- *Espriler* toplumsal olarak kabul edilebilir bir tarzda tabu olan konuların ifadesine olanak sağlar. Esprilere tepki -kahkaha- toplumsal olarak da uygun bir yoğun duygusal rahatlamadır.
- En ciddi filmler bile gerilimin gülmeyle giderildiği bir sahnede 'komik rahatlama' ânlarından yararlanabilir.
- Komedilerdeki tiksindirici ve politik olarak doğru olmayan mizah, nahoş şeylere gülünmesini sağlamak için toplumlardaki aşırı tabu konuları ifade etmede esprilerden yararlanır.

## 4. BÖLÜM EGZERSİZLERİ

1) Film bilginizi kullanarak, gerileme savunma mekanizmasını gösteren üç film karakterini saptayın.
2) İnkâr savunma mekanizmasını gösteren üç film karakterini saptayın.

3) Akılcılaştırma savunma mekanizmasını gösteren üç film karakterini saptayın.
4) İzolasyon savunma mekanizmasını gösteren üç film karakterini saptayın.
5) *Ordinary People, The Big Chill* ve *American Beauty* gibi filmlerde karakterlerin gösterdiği savunma mekanizmalarını analiz edin.



## SENARYONUZDAKİ EGO SAVUNMA MEKANİZMALARINI TANIMLAYIN

1) Hem bastırma hem de inkâr, karakterlerin kendi arzuları, korkuları ve nevrozlarından genel olarak habersiz oluşlarıyla ortaya çıkar. Bihaberlik tutumunu kahramanınızdaki ya bir karakter gücü ya da karakterin zayıflığı olarak nasıl kullanabileceğinizi düşünün.
2) Yüceltme genel olarak libido dürtülerinin içsel çatışması aracılığıyla karakter motivasyonu sağlarken, özdeşleşme tipik olarak dışsal yol gösterici figür aracılığıyla karakter motivasyonu sağlar. Kahramanınızın içindeki birbirine karşıt özdeşleşme ve yüceltme güçlerini yan yana koyarak karakterlerinizin motivasyonlarında psikolojik derinliği nasıl yaratabilirsiniz?
3) Dil sürçmeleri, sadece bilgiden ziyade duygu ifade ettiği zaman daha gerçekçi olmaktadır. Eğer senaryonuzda Freudcu bir dil sürçmesi kullanıyorsanız, "*Ayy, sana büyük, kötü sırrımı söylediğime inanamıyorum,*" demek yerine, duygusal bir rahatlama biçimi olarak dil sürçmesini nasıl yazabileceğinizi düşünün.
4) Komik rahatlama ânı her filmin önemli bir parçasıdır. Senaryonuzda güldürmek için tasarlanmış en azından bir örneğiniz var mı?



| BİR BAKIŞTA PSİKOSEKSÜEL EVRELER | | | |
|---|---|---|---|
| SAVUNMA MEKANİZMALARI | İŞLEVİ | KARAKTERİSTİK ÖZELLİKLERİ | ÖRNEKLER |
| Bastırma | Bir itkiyi tutma ve bilinçli olmasına izin vermeme | Bihaberlik<br>Engellenme<br>Sınırlama | *Remains of the Day*<br>*Gosford Park* |
| İnkâr | Bir itkiyi ya da can sıkıcı bilgiyi kabul etmeyi reddetme | Bihaberlik<br>İnatçılık<br>Direnme | *Lost Weekend Jaws*<br>*Little Princess* |
| Özdeşleşme | Kişinin inançlarını ve davranışlarını başka biri tarzında biçimlendirmesi | İtaat<br>Esin kaynağı yol gösterici kişiler | *Zelig*<br>*Star Wars* |
| Yüceltme | Dürtüleri üretken veya sanatsal etkinliklerle kanalize etme | Hırslı çalışma<br>Aşkın gücü | *Frida*<br>*Superman* |
| Gerileme | Dürtüleri olgunlaşmamış davranışta bulunarak serbest bırakma | Madde kullanımı<br>Genç âşık | *The Big Chill*<br>*Manhattan* |
| Tepki oluşumu | Sorun yaratan bir dürtüye zıt davranış | Homofobi<br>Kararsız kadın | *American Beauty*<br>*The Quiet MaN* |
| Yer değiştirme | Bir dürtünün ikame bir çıkış üzerinde serbest kalması | Öfkeyi açığa çıkarma | *Falling Down* |
| Rasyonalizasyon | Duygularla entelektüel düzeyde ilgilenme | Entelektüelleştirme | Woody Allen'm filmleri |
| Yansıtma | Dürtüleri ve arzuları başka birine yükleme | Paranoya Çocukları aracılığıyla vekaleten yaşayan ebeveynler | *Treasure of the Sierra Madre*<br>*Of Human Hearts*<br>*Gypsy* |
| İzolasyon | Can sıkıcı sorunlardan kaçma ve saklanma | Trajik geçmişler<br>Yalnız kahramanlar | *Finding Forrester*<br>*Shane* |
| Freudcu dil sürçmesi | Uygun olmayan bir sözle hata yaparak bir konuyu açığa vurma | Kötülerin planlarım ele vermesi | *The Bad and the Beautiful* |
| Espriler | Mizah sayesinde tabuları ifade etme ve gülme aracılığıyla duygusal rahatlama kazanma | Komik rahatlama anı<br>Tiksindirici mizah<br>Sosyal taşlama | *There's Something About Mary*<br>*Dr.Strangelove* |

# 5
# DÜŞ ÇALIŞMASI



Freud'un 'düş çalışması', rüyaları hatırlama ve yorumlamanın psikanalitik işlemidir. Düş çalışmasının arkasındaki temel kuram aldatıcı biçimde basittir. Öncelikle, hasta *açık içeriği* -hastanın hatırlatabildiği kadarıyla gerçek olan düşün kendisini- hatırlar. Daha sonra analist ile hasta düşü yapıçözüme uğratırlar ve her öğeyi -yer, olay, kişi ve nesne- analiz ederler. Analist basit bir figürün, nesnenin ya da olayın hastanın bilinçdışındaki çok daha önemli bir sorunu simgeleyebileceği inancıyla hastanın bütün bu öğelerle olan kişisel *ilişkilerini* söylettirir. Bu ilişkileri analiz ederek ve bunların ardındaki psikolojik simgeleri yorumlayarak, analist ve hasta düşlerin *gizli içeriğini* -düşlerin saklı anlamını- açığa çıkarırlar. Freud'a göre, düş çalışması *"bilinçdışının bilgisine giden muhteşem yol"*dur, çünkü bilinçdışı zihnin iç işleyişine doğrudan erişmeyi sağlar.

## DİLEĞİN YERİNE GELMESİ

Freudcu analizde, düşlerin birincil kökü her zaman dileğin yerine gelmesinin bir biçimidir. Düş çalışmasının amacı düşlerin gizli içeriği açığa çıkarmak, gizli dileği bilinç düzeyine getirmek ve hastaların bilinçdışı nevrozlarına ilişkin *aydınlatıcı bir bulguya* ya da bilgiye varmaktır. Tıpkı gerçeğe ulaşmanın ya da kendi kendinin farkına varmanın hastaların analizdeki gelişiminde basamak taşı olması gibi, aydınlatıcı bulgu da bir filmdeki *karakterin gelişiminde* çok önemli bir adımdır. Başrol oyuncusu hedefine ulaşmadan ve gerçek bir kahraman olmadan önce, kendisini tanımak ve bir kişi olarak gelişmek zorundadır. Dileğin yerine gelmesinin bu iki öğesi ve düş çalışmasındaki aydınlatıcı bulgu, filmlerde kahramanın aniden istediği her şeyi elde ettiği oldukça popüler olay örgüleriyle gösterilir. *Mr. Deeds Goes to Town* (Bay Deeds Şehre Gidiyor, 1936) filminde Deeds (Gary Cooper) maddi dileklerini kendisine büyük miras kaldığında tatmin eden basit bir taşralıdır. Büyük sıkıntılar ve zorluklar nedeniyle Deeds, paranın onu mutlu etmeyeceğini ve onun gerçek arzularının maddi servet değil, iç huzur ve sevginin ruhsal zenginlikleri olduğunu fark eder.

İzleyiciler bu çok yaygın olay örgüsü yönteminden iki düzeyde haz alırlar. Filmin birinci bölümünde izleyiciler birdenbire zengin ve ünlü olma düşüncesinden *hayali düzeyde haz* duyarlar. *It Could Happen to You* (1994) filminde piyango kazanma, *Brewster's Millions* (1985) filminde aniden miras kalması ve *Dave* (1993) filminde değişen kimlik paraya, güce ve şöhrete yönelik bilinçdışı dileğin aniden tatmin olduğu çok yaygın yollardır ve kahramana ve izleyiciye sadece bu dışsal gelişmelerin varoluş açısından değersiz olduğunu gösterirler. Gerçekten yaşamaya değer olan tek şey, satın alınamayan ve sahip olunamayan aşk/sevgi ve kişisel *bütünlük* duygusudur.

Dileğin yerine gelmesine dayalı olay örgüsü yazarken, izleyicinin iki düzeye de kapılması için çabalayın. Film izleyicileri bir filme dalıp gittiklerinde arzu tatminini yaşarlar ve bunu tamamen kendi fantezileriyle düşlerinde yaşadıklarıyla aynı tarzda dene-

yimlerler. İzleyiciler kahramanlarının ani başarıyla haz duyduğunu görmek isterler, çünkü onun aracılığıyla hayali düzeyde zevk alırlar ve böylece olay örgüsü onları eğlendirir. Eğer birinci bölümünüz düzenlendiyse, ikinci bölümün ilk yarısının mümkün olduğunca çok *kendini kaptırma* ile dolu olması gerekir. İzleyici, sezgisel olarak ikinci bölümde çatışmanın er ya da geç yükseleceğini ve üçüncü bölümün, birinci bölümde yapılan değişikliklerin sebep olduğu bütün sorunların çözümüne ayrılacağını bilirler; bu yüzden, ikinci bölümün ilk yarısı neşeli ve hazla dolu olmalıdır. Kahramanlarınızın pahalı yiyeceklerle midelerini tıka basa doldurmasına, lüks kıyafetler almasına, egzotik mekânlara gitmesine, hayranlarının ilgi göstermesinin tadını çıkarmasına, kendilerini her türlü heves ve fanteziye kaptırmasına, yani onların (ve izleyicilerin) en derin arzularını tatmin etmesine izin verin.

Çatışmayı aceleye getirmeyin, bırakın doğal bir şekilde gelişsin. Fakat çatışma ortaya çıktığında, bunun karakterin içindeki kişisel bir şeylerle ilişkisi olmalıdır. Çoğu kez, açgözlü avukatlar ya da acımasız rakipler gibi dış faktörler kahramanın yeni kimliğiyle gözünün açıldığını hissetmesini sağlarlar. Bu engeller olay örgüsünde çatışmayı yaratma işlevini yerine getirirler, ama kahramandaki karakter gelişiminin ilerlemesi adına hiçbir katkı sağlamazlar. Olay örgüsünün bu biçimi beraber örüldüğünde, cevap vermeniz gereken soru şudur: "*Peki, yeni edindiği statüsü ya da zenginliğiyle çatışan kahraman ne olacak?*" Dışsal engeller iyidir ve genellikle gereklidir, ama kötüler ve engellerin kolay ulaşılabilirliği adına içsel çatışmanın psikolojik derinliğinden vazgeçilmemelidir.

## İNKUBUS* VE SUKKUBUS**

Filmlerdeki cinsel figürler sıklıkla karanlık baştan çıkarıcı erkek ve kadın biçimini alırlar. Onların baştan çıkardıkları karakterler üzerinde olağanüstü güçleri vardır. Bu figürler efsanevi inkubus ve

*) Kadınlar uyurken, kadınların üstüne yattığı ve onlarla cinsel ilişkiye girdiklerine inanılan bir tür şeytan. (ç.n.)

**) Erkekler uyurken, erkeklerin altına yattığı ve onlarla cinsel ilişkiye girdiklerine inanılan bir tür şeytan. (ç.n.)

sukkubus'un -masum insanların uyudukları sırada düşlerini istila eden ve onlara tecavüz eden *cinsel şeytanların*- niteliklerini temsil ederler. *American Beauty* filmindeki seksi genç kız Angela (Mena Suvari), Lester'ı (Kevin Spacey) gençliğini yeniden ele geçirmek için çok arzulu bir arayışa tahrik ederek, onun fantezilerinde yeniden ortaya çıkan bir sukkubus'tur. Şeytan *Romemary's Baby* filminde gerçek bir inkubus'tur, çünkü Rosemary her uyuduğunda onunla karşılaşır ve o, tecavüz eden bir şeytan olarak ortaya çıkar. *Nightmare on Elm Street* filmlerinde Freddy Krueger (Robert Englund) sadistçe cinayetleri cinsel olarak da bir boşalma olan şiddet dolu bir inkubus'tur. İnkubus ve sukkubus en ilkel dürtüler olan *seks* ve *saldırganlığı* temsil ederler ve onların karakterlerin düşlerindeki işlevi genellikle tek boyutludur. Bununla birlikte, bu figürler bir karakterin psişesiyle ilgili çok ilginç görüşler sağlarlar.

*Natural* filminde Roy (Robert Redford) kendisini baştan çıkaran ve kariyerini mahveden geçmişindeki gizemli kadınla (Barbara Hershey) ilgili anıları aklından bir türlü çıkaramaz. Kadın ölü olsa da, onun düşlerine girmektedir. Roy'un düşlerinde sukkubus'un ortaya çıkışı onu gerçek yaşamındaki tehlikeye karşı -yeni kız arkadaşının da (Kim Basinger) onun kariyerini mahvedecek olan tehdit edici bir sukkubus olduğu konusunda- uyarır. Roy sonunda baştan çıkarıcı kadından kurtulduğunda, uzak geçmişinden gelen gerçek karanlık baştan çıkarıcı kadın ve düşlerine dadanan tehdit edici sukkubus'a gönderme yaparak, ona şöyle der: *"Seni daha önce görmüştüm!"*

İnkubus ya da sukkubus figürünü yazmak özgürlük veren bir tecrübe olabilir, çünkü bu karakterler gerçeklikten ziyade fantezidirler. Her şeyi yapabilirler, her yerde ortaya çıkabilirler, her şeyi temsil edebilirler. Ayrıca cinsel ve saldırgan güçlerle doludurlar. Düşlerdeki şeytanlar *içsel korkuların* ve *arzuların* mükemmel simgeleridir. Ancak kendinizi sadece öldürmek ya da cinsel ilişki kurmayı isteyen düş figürleri yazmakla sınırlı hissetmemelisiniz. İnkubus ve sukkubus, suçluluk, korku, utanç, yalnızlık, kaygı ve şüpheyi içeren ama onlarla sınırlı olmayan her türlü rahatsız edici çatışmayı temsil edebilir.

KAYGI DÜŞLERİ

Kaygı hem gerçek yaşamda hem de filmlerde özellikle düşlerin sık karşılaşılan bir konusudur. Kaygı rüyası sekansı genellikle herkesin ve her şeyin tehdit edici ve yok edici olduğu ve düş gören kişinin *en derin korkularıyla* karşı karşıya geldiği bir *paranoya* durumu olarak canlandırılır. Tim Burton'ın *Pee Wee's Big Adventure* (1985) filminde Pee Wee (Paul Reubens) kayıp bisikletinin imha edildiği korkunç kâbusların rahatsızlığını yaşar. Düşler Pee Wee'nin sevdiği bisikletiyle ilgili kaygısının arkasındaki *duygusal yoğunluğa* yönelik olarak izleyicilere ipucu verir. Düş sekanslarının üst düzeydeki hayal gücü, gerçekliğin sıkıcı dünyasında geçen filmlere biraz heyecan ve fantezi katar. *Pee Wee's Big Adventure* gerçekten fazla heyecana gerek duymaz, ama erken dönem kara film'lerinden *Stranger on the Third Floor* (1940) filmindeki ünlü düş sekansı, bir süreliğine de olsa izleyiciyi sıradan dünyanın dışına çıkaran ve yönetmenlerin özgürce hareket ederek hayal güçlerini kullanmalarına olanak sağlayan fantastik bir kaygı düşüdür. *Stranger on the Third Floor* muhteşem bir düş sekansına sahip sıradan bir film örneğidir, ama bazen bir filmi izleyicilerin belleğine kazıyan da bu tip sekanslardır.



*Pee Wee's Big Adventure* (1985) filminin çocuk adamı Pee-Wee Herman.

## DÜŞ İÇİNDE DÜŞ

Bir filmi izlemek birçok açıdan bir düşü yaşamak gibidir. Karanlık, sessiz, mağara gibi olan sinema salonu uyku halindeki zihne benzer. Simgesel imgelerden oluşan ekran, bilinçdışının büyülenmiş izleyicilere sunduğu gösteridir. Birçok film bu özelliği düşlerin garip ya da esrarengiz dünyasını yansıtan *gerçeküstü bir atmosfer* yaratarak kullanır. Film metaforik bir düşse, o zaman filmlerdeki düş sekansları bir düş içindeki düşlerdir. İzleyiciye *gerçek olmadığı* duygusunu vermek için düş sekanslarında çok sık olarak kullanılan belirli görsel öğeler vardır. Sis, duman, yumuşak odak, ürkütücü müzik, dışavurumcu ya da gerçeküstücü dekor tasarımları, tuhaf kamera açıları, düzensiz ses, yavaş çekim, loş ışık ve garip kostümler tamamıyla düş dünyasına dair görsel bir duyguyu verirler.

*Poltergeist* (1992) ve diğer korku filmlerinde geceleyin bir evin etrafındaki büyük bir fırtınanın gerçeküstü atmosferi, bir palyaço oyuncağının şeytanca yüzü, yaşlı bir ağacın tehdit edici görünümü ve gök gürültüleri ve düşen yıldırımların korkutucu ışıkları gibi kâbusvari imgeleri sağlar. Bu gerçeküstü öğeler, hayaletler eve ait nesnelere sahip olduğunda ve onları gerçek canavarlara dönüştürdüklerinde gerçek korku ânlarını *haber verir.* Gerçeküstü bir dekor, *Dracula* (1931), *Frankenstein* (1931), *The Mummy* (Mumya, 1932) ve *The Wolf Man* (Kurt Adam, 1941) gibi bütün klasik Gotik korku filmlerinde denenmiş bir yöntemdi. İlk uzun metrajlı korku filmi olduğu düşünülen *The Cabinet of Dr. Caligari*'deki (Dr. Caligari'nin Muayenehanesi, 1920) dekorlar tamamen *dışavurumcudur* ve karakterler ile olay örgüsü açısından hiçbir şeyin göründüğü gibi olmadığı gerçeküstü bir ortam yaratırlar. Kâbusvari bir atmosfer oluşturulduğunda, izleyicide onu düş benzeri görsel deneyime hazırlayarak ve inanmakta tereddüt etmeyi artırarak izleyicide korkunç bir düş duygusunu akla getirir. Gerçeküstü bir atmosferde, her şeyin olabileceği anlaşılır.

## GÜNDÜZ DÜŞLERİ

Gerçeküstücü bir etki sadece korku filmlerinde değil, herhangi bir filmde de sağlanabilir. Martin Scorcese'in *The King of Co-*

*medy* (Komedi Kralı, 1983) filminde Rupert'in (Robert De Niro) gece geç saat komedi programı kralı olma fantezileri kurduğu dışavurumcu *gündüz düşü sekansları* onun karakterinin arkasındaki itici güçtür. Gündüz düşleri ve fanteziler Rubert'in en derin arzuları üzerine doğrudan bir görüş sağlar ve dengesiz duygusal durumu görsel olarak irrasyonel dekorlar aracılığıyla ifade edilir. Rubert'in gündüz düşleri ve gerçek deneyimleri birbirine karışır, çünkü fantezi ile gerçeklik arasındaki farkı ayırt etme yeteneğini kaybetmiştir. Bir fantezi dünyası içinde kaybolmuş olan bu *hayali* karakter *kişisel bir gerçeküstücülük* atmosferi yaratır. Karakterin fantezilerinde her şey olabileceği için, izleyici, karakterin gerçek yaşamında da her şeyin olabileceğine inanmaya çok isteklidir. Rubert'in çılgın fantezisi ve ağır suçu onun dünya çapında ünlü bir komedyen olmasıyla, onun dilekleri garip şekilde gerçekleştiği için ikiye katlanan bir sonuçla zirveye çıkar.

Coen Kardeşler'in *The Big Lebowski* (Büyük Lebowski, 1998) filminde fantezi/düş sekanslarıyla çok farklı bir izlenim oluşturulur. Dude'nin (Jeff Bridges) fantezi kaçışlara ilham veren marihuanası ve içkisi, bütün filme dair genel duyguyu hem yansıtan hem de oluşturan absürd bir neşeli atmosfer yaratır. Müzikal fantezi içindeki yinelenen gezintiler izleyicinin kahramanın tuhaf, dağınık, biraz içkinin tesirinde ve taşlaşmış dünyasına girmesine izin verir. Bu fanteziler izleyicilerin Dude'un dünyasındaki her şeyin tamamen anlamsız ve kaotik olduğunu anlayarak onunla özdeşleşmesine yardım eder. Dude gibi, izleyiciler de sadece arkalarına yaslanır ve mantık ya da akıl yürütme gibi kaygılar yaşamadan ve Dude'un kendini içinde bulduğu giderek absürdleşen durumları düzeltmek için fazla çabalamadan her şeyi olduğu haliyle düşünürler.

## GERÇEKÇİLİK VE GERÇEKDIŞILIK

Hem düşler hem de filmler insanın hayal gücünün ürünleri olduğu için, ikisi de gerçekdışıdır ve o yüzden diğer dışavurum biçimlerinin mantık sınırlarından azadedir. İzleyiciler bir filmi izlediklerinde, fantezinin ve hayal gücünün düş benzeri dünyasına girerler ve otomatik olarak inanmama duygularını askıya alırlar.

Bununla birlikte, izleyicinin güven ve inancının asla olduğu gibi alınmaması gerekir. Filmlerde en fantastik ve inanılmaz şeyler gerçekleşirken, izleyiciler filmin belli başlı iki kuralından birinin kırıldığını sezgisel olarak bilirler. İlk kural *filmin kendisine sadık kalmak zorunda* olduğudur. Eğer bir film kendisini gerçek bir dünya ortamındaki gerçek insanların gerçekçi bir anlatımı olarak oluşturursa, bu film birdenbire sadece hikâyeyi geliştirmek için, fantastik olay örgüsü düğümleri ve gerçekçi olmayan olayları ortaya koyamaz. Eğer bir film kendisine sadık kalmazsa, yanılsamanın dokusu yırtılır, inanmayışın askıya alınışı iptal olur ve izleyiciler hayal kırıklığı içinde filmi beğenmeklerini belirtirler.

İkinci kural *bütün karakterlerin kendilerine sadık kalmak zorunda* olduğudur. Filmdeki karakterler öykü ilerlerken gelişmek zorunda olduğundan, karakterlerdeki açıklanmayan ani değişiklikler asla kabul edilemez. Bu kuralda daha da az esneklik vardır. İzleyiciler gerçek olmayan ya da fantastik öyküleri kabullenirken gönüllü olarak inanmayışlarını askıya aldıkları için, en azından kişiliklerinin niteliği açısından, *karakterler daima gerçekçi görünmek zorundadırlar.* Karakter ister bir büro memuru isterse bir Ortaçağ büyücüsü olsun, eğer karakterin kişiliği ve motivasyonları gerçekçi değilse, izleyici bu karakterle özdeşleşemeyecek ve izleyici ile film arasında psikolojik bağlantı kurulmayacaktır. Karakter gelişimindeki ani sıçramalar ve boşluklar (açıklanmayan değişiklikler) gerçekçi olmayan karakterlerle sonuçlanır. Filmin türü ya da olay örgüsüne bakmazsızın, karakter gelişiminin öğeleri daima dikkatle yapılandırılmak zorundadır ve öykünün başından sonuna iyi kurulmalıdır. Bu kuralın istisnaları yoktur.

—o—

## 5. BÖLÜMÜN ÖZETİ

- Freudcu *düş çalışması,* bir düşün gizli ya da 'örtük' anlamının, düş görenin yaşadığı 'açık içerik' ya da simgesel betimlemeyi analiz etmekten çıktığı düş çözümleme yöntemidir.

- Freud görsel olarak bütün düşlerin bastırılan ya da engellenen bir libido arzusunun yaşandığı, zevk alındığı ya da ifade edildiği bir *dileğin yerine gelmesi* işlevini gördüğüne inanıyordu.
- Film izleyicileri bir filme dalıp gittiklerinde dileklerinin yerine geldiği hissini yaşarlar ve bunu da kendi rüyalarını yaşamalarıyla aynı yolla deneyimlerler. Film deneyiminin çok temel bir öğesi perdedeki karakterlerin heyecan verici ve muhteşem deneyimlerini *hayali düzeyde* yaşamak ve zevk almaktır. İzleyicilerin bu hazlara *kapılmaktan* kaçınmaması gerekmektedir.
- Dileğin yerine gelmesine dayalı olay örgüsü yapısı, hep sahip olmayı düşlediği her şeyi birdenbire elde eden genel bir karakter içerir. Yeni edinilen servet ya da statü, yaşamında ya da kimlik duygusunda sorunlara sebep olduğunda *çatışma* ortaya çıkar.
- *İnkubus,* bir kadın kurbana düşlerinde tecavüz ve işkence eden erkek cinsel ya da cinselleştirilmiş bir kötü ruhtur.
- *Sukkubus,* genellikle kurbanlarına tecavüz ya da işkence etmek yerine onları ayartan ve baştan çıkartan düşteki kötü ruhun dişi biçimidir. Bununla birlikte, sukkubus, inkubus'tan daha fazla olmasa da, onun kadar tehlikelidir.
- *Kaygı düşleri,* bir karakterin nevrotik çatışmalarının içyüzünün anlaşılmasını sağlar.
- Düş sekansının standart unsurları *gerçeküstü bir atmosfer, dışavurumcu dekorlar, açık bir simgecilik* ve diğer gerçekdışı ya da fantastik nitelikleri içerir.
- Düş betimlemesinin unsurları, korku filmlerinde ve bilimkurgu ya da fantastik filmlerde ürkütücü atmosfer yaratmak üzere düş olmayan sekanslarda da kullanılabilir.
- *Gündüz düşleri* ve *fanteziler,* uyurken görülen düşlerle aynı amaca hizmet ederler –bunlar karakterin bilinçdışı zihnindeki penceredirler.

- Filmin kendisi gerçekdışı bir fantezi -bir düş dünyası- olsa da, asla kırılmaması gereken *belli başlı iki temel kural* bulunmaktadır.
  a) Film kendisine sadık kalmak zorundadır.
  b) Karakterler kendilerine sadık kalmak zorundadırlar.



## 5. BÖLÜM EGZERSİZLERİ

1) Geleneksel mutlu son, dileğin yerine gelmesinin film yapısındaki en açık öğesidir. Senaryonuzda mutlu son var mı? Senaryonuza birkaç farklı mutlu son bulun ve her birinin daha da tatmin edici olmasını sağlayın.
2) Senaryonuzda bir karakterin dileğinin yerine geldiği, ahlâki ya da varoluşsal bir derse yol açan bir olay örgüsü düğümü var mı?
3) Kahramanınızın senaryonuzun akışı içinde belirlediği ya da yok ettiği derin bir korku ya da kaygı var mı?
4) Senaryonuzda kahramanınızın dileklerinin yerine getirilebileceği bütün yolları düşünmeye çalışın.
5) Senaryonuzda karanlık bir baştan çıkarıcı erkek ya da kadın figür var mı? Onların daha güçlü görünmeleri ve psikolojik olarak etkileyici olmaları için, inkubus ya da sukkubus'un birincil güçlerini bu figürler içinde nasıl ifade edebilirsiniz?
6) Freudcu dil sürçmesini kullanarak, *The Wizard Oz, Jacob's Ladder* ve *Vanilla Sky* gibi filmlerdeki düşleri analiz edin.
7) Beş favori filminizdeki düş, gündüz düşü ve fantezi sekanslarını değerlendirin ve çözümleyin.
8) Senaryonuzdaki her karakter için bir düş sekansı yazın. Bu düşleri arzular, kaygılar ve anlamlı simgelerle doldurun. Karakterleriniz için düşler yaratmak size onların bilinçdışı zihinleri ve içsel çatışmalarına dair bir görüş açısı sağlayacaktır.



## SENARYONUZDAKİ DÜŞ ÇALIŞMASI TANIMLAYIN

1) Freud her düşün merkezinde bir dileğin yerine gelmesi öğesi bulunduğuna inanıyordu. Dileğin yerine gelmesi filmin merkezinde olmasa da, senaryonuzun bir yerinde hitap edilen bir dileğin yerine gelmesi öğesi var mı?
2) Senaryonuzda bir düş sekansına yer var mı? Bu sekansta nasıl 'gerçekdışı' bir atmosfer yaratabilirsiniz?
3) Gerçeküstü bir öğe, izleyiciyi inanmama duygusunu ertelemeye hazırladığı için, korku filmleri ve fantastik filmlerde yaygın bir yöntemdir. İster filmin bütünü isterse bir sahne için bu izlenimi yaratmayı tasarlarsanız, izleyicinizde inanmamayı askıya almayı oluşturmak için gerçeküstücülüğü nasıl kullanabilirsiniz?
4) Gündüz düşleri karakterin en derin korkuları ve arzularına dair görüş sağlayabilir. Karakterin psikolojik ve duygusal durumunu açığa vurmak için de kullanılabilir. Karakterinize derinlik eklemek için, gündüz düşü sekansını nasıl kullanabileceğinizi düşünün.



| BİR BAKIŞTA DÜŞ ÇALIŞMASI | | | |
|---|---|---|---|
| DÜŞ ÇALIŞMASININ UNSURLARI | SİMGECİLİK | OLAY ÖRGÜSÜ YÖNTEMLERİ | ÖRNEKLER |
| Dileğin yerine gelmesi | Düşlerin arkasındaki bilinçdışı arzu | Ani servet ya da başarı | *Mr. Deeds Goes To Town* |
| İnkubus ve Sukkubus | Cinsel arzular ve dürtüler tabusu | Karanlık ayartıcı erkek ve ayartıcı kadın | *Rosemary's Baby* *Thr Natural* |
| Gerçeküstücülük | 'Gerçekdışı' bir çevre | Dışavurumcu dekorlar Gizemli atmosfer | *The Cabinet of Dr. Caligari* |
| Fantezi kurma | Gündüz düşü görme | Karakterin en derin arzularıyla duygusal durumlarının iç yüzünü kavrama | *The King of Comedy* *American Beauty* *The Big Lebowski* |

# 2. KISIM

# ERİK ERİKSON

# 6
# NORMATİF ÇATIŞMA



Freudcu analiz çatışmanın içsel kaynaklarına -birbirleriyle çatışan bilinçdışı dürtüleri ayırmaya- odaklanmaya eğilimliyken, Eriksoncu analiz egonun çatışan bir çevreye uyum gösterme mücadelesine odaklanır. Erik Erikson'un ve Sigmund Freud'un bakış açıları arasındaki fark, onların kendi kuramlarına verdiği isimlerde görülür. Freud'un kuramı, çatışmanın kişinin kendi cinsel içgüdüleri ve dürtülerinden ortaya çıktığını öne sürdüğü için psiko-seksüeldir. Erikson'un kuramı ise çatışmanın kişinin kendi ihtiyaçları ve arzuları toplumun beklentileriyle çatışmaya girdiğinde ortaya çıktığını iddia ettiği için *'psiko-sosyal'dir*. Egonun içsel yaşamı dışardaki toplum yaşamıyla çatıştığında 'normatif çatışma' ortaya çıkar. Gelişen ego kendisini normalleştirmek için mücadele eder; bir yandan ken-

disine sadık kalmaya çalışırken, diğer yandan kendisine dayatılan toplumsal beklentilere uyma mücadelesi verir.

Yaşamın her evresi çözülmek zorunda olan farklı normatif çatışmalar sunar. Her evredeki merkezi normatif çatışmanın gelişen ego kimliği üzerinde aşırı derecede önemli bir etkisi vardır ve bu, normatif çatışmaların her birini *'kimlik krizi'* seviyesine yükseltir. Bir kimlik krizi kişinin benlik duygusundaki aşırı bir değişim ve geçiş dönemi, ego kimliği için bir başkalaşım zamanıdır. Kimlik krizinin her evresi özel bir normatif çatışma üzerinde merkezlenir ve her kimlik krizinin çözümünün bireylerin kimliklerinde çok önemli bir etkisi vardır.

Erikson'un sekiz kimlik krizi evresi, kimlik gelişiminin temel öğeleri için bir taslak sunar. Bir yazar olarak, merkezi ilginiz kahramanlarınızın *kimlik gelişimidir* (ya da karakter gelişimi). Bir öykünün olay örgüsü ve aksiyonu filmin içsel dünyasını -kahramanın karakterini geliştirmek için çözmek zorunda olduğu içsel çatışma ya da krizi- temsil eder.

## KUŞKUYA KARŞI GÜVEN

Erikson'un kimlik krizinin psiko-sosyal evreleri doğrudan Freud'un ego gelişiminin psiko-seksüel evrelerinden esinlenmiştir, ancak Erikson'un Frued'un modelinin temel çizgilerini benimsediği ve sonra da akıl hocasından hiç de daha az parlak olmayan kuramsal bir virtüözün güveni ve cesaretiyle her tema üzerinde doğaçlama yaptığı açıktır. Kimlik krizinin ilk evresi olan 'kuşkuya karşı güven' Freud'un oral evresine benzer. Erikson bebeği emzirme yoluyla oral beslenmenin fiziksel yönlerine odaklanmak yerine, anne ile bebek arasındaki duygusal ilişkiye odaklanır.

Hayatın ilk evresinde, çocuk tamamen yardıma muhtaç ve korunmasız bir durumdadır. Hayatta kalması tamamen ona birinin bakmasına bağlı olduğu için, çocuğun bakılacağı, besleneceği, korunacağı ve terk edilmeyeceğine dair *güven* duygusu temel bir inançtır. Eğer çocuk terk edilir, ihmal edilir ya da ona kötü davranılırsa, birincil kimlik krizi *kuşku* duygusuyla -başkalarına gü-

venemeyeceği, insanların doğuştan bencil ve kaba ve hayatının da temel olarak acımasız ve adaletsiz olduğuna dair genel bir duyguyla- sonuçlanır.

## KUŞKULU KAHRAMAN

Kuşku kendisini kahramanca bir amaca adamaya isteksiz olan karakterde görülebilir, çünkü onun yardımına gereksinim duyan iyi insanlara güvenemez. Kuşkulu kahraman tipik olarak bir miktar gölgeli bir karakter, geçmişi kirli bir anti-kahramandır. Birkaç kez engellenmiştir ve bunu kanıtlamak için yüzünde yara izleri bulunmaktadır. Daha önce aldatılmıştır ve deneyimlerinden hiç kimseye güvenmemeyi öğrenmiştir. *Chinatown* (Çin Mahallesi, 1972) filminde Jack Nicholson'un canlandırdığı Jake karakteri kuşkulu kahraman tipine klasik bir örnektir. Kurnaz bir sokak dedektifi olarak Jake, kuşku çatışmasını kişileştirir. Kimseye güvenmez ve bunun için yerinde sebepleri vardır. Onun dünyası gölgeli karakterlerin, arkadan bıçaklayanların, rüşvet yedirenlerin ve dolandırıcılığın dünyasıdır. Kuşkulu kahramanın meydan okuması, şüphesinin üstesinden gelerek kendi kimlik krizini çözmek içindir. Başka birine inanmak ve başka birisine ya da bencilce olmayan bir amaca güvenmek için kendisine izin vermek zorundadır.

## İNANÇ SIÇRAMASI

Kuşku çatışmasının çözümü bir inanç sıçramasıyla başarılır. Bu, kuşkulu kahramanın kendi gardım indirdiği ve kendisini başka birisine bıraktığı bir sahnedir. *The African Queen* (Afrika Kraliçesi, 1951) filminde, Charlie (Humphrey Bogart) başlangıçta tamamen kendini düşünen buharlı tekne kaptanıdır. Teknesi, içkisi ve kendisi dışında kimseyi ve hiçbir şeyi umursamamaktadır. Fakat Kongo'ya doğru zorlu yolculuğunda, âşık olmayı ve yolcusu Rose'u (Katharine Hepburn) takdir etmeyi öğrenir. Charlie'nin Rose'a olan aşkı onun kimliğini değiştirir, ona başka birine gü-

venme ve kendisinin dışındaki bir şeye inanma yeteneği verir. Bu yeni edinilen başkalarını umursama ve güvenme yeteneği Charlie'nin Rose'un kötü Almanlara karşı davası için teknesini feda ettiği ve kendi yaşamını riske attığı bir inanç sıçraması yapmasına ilham veren dönüştürücü bir büyüdür.

İnanç sıçramasında karakterin muazzam bir dönüşümünün olması gerekmez. Bu sıçrama bir karakter için, kadın ya da erkeğin içsel bir isteksizlik durumundan daha etkin başka bir kişiye ve/veya amaca bağlanma durumuna yöneldiği basit adım olabilir. *Raiders of the Lost Ark* (Kutsal Hazine Avcıları, 1981) filminde, Marion (Karen Allen) geçmişte onun tarafından aldatılmış olduğu için Indiana Jones'a (Harison Ford) yardım etmekte isteksizdir. Ama kötü Almanlar ona saldırdığında ve barını yakıp kül ettiklerinde, güvensizliğinin üstesinden gelir ve Indiana'yla güçlerini birleştirir. Indiana'ya güvenmekte zorlanması aralarındaki ilişkiye güçlü bir nitelik kazandırır. Aralarında aşk olsa da, öfke ve içerleme de vardır. Bu iki ana karakter arasındaki güvensizliğin çözümü (inanç sıçraması), Indiana ve Marion yavaş yavaş birbirlerinin güven ve saygısını kazandığı film boyunca adımlar halinde gerçekleşir.

## KARAKTER AKSİYONDUR

Güvensizlik ve inanç sıçraması senaryonuzdaki önemli unsurlardır, çünkü onlar dünyanın gerçekliğine hitap ederler. Gerçek insanlar genellikle diğer insanların amaçları için hayatlarını tehlikeye sokma konusunda oldukça isteksizdirler. Gerçek insanların sadakati ve güveni kazanılmak zorundadır. Karakterinizin inanç sıçramasını oluştururken, bu yönteme sahte bağlılık göstermek yerine, bu temayı gerçekçi olarak işleyip işlemediğinizden emin olun. Bunu yapmamanın bir örneği *The Mothman Prophecies* (2002) filminde görülebilir. Bu filmde John (Richard Gere) karısının ölümünün sırrını çözmeye çalışır. John'un araştırdığı garip yabancı görüşleri incelemekte bir yol gösterici benzeri figürü yakalayıncaya kadar peşini bırakmaz. John yardım istemek üzere

onun kapısını çalar. Yol gösterici iki kere yardım etmeyi reddeder, ama John üçüncü kere sorduğunda, yol gösterici, "Tamam," der, kapıyı açar ve içeri girmesine izin verir. Bütün bir güvensizlik, reddetme, isteksizlik ve inanç sıçraması süreci aşağı yukarı 15 saniye sürer. Bu, söz konusu dönüşümü gerçekleştirmenin aşırı kolay yoludur. Sahnenin etkisi gülünebilir niteliktedir ve bir korku filmi açısından iyi bir etki değildir.

İnanç sıçraması derin bir kişisel iç çatışmanın önemli bir çözümünü simgeler. Bu, iki karakterin olay örgüsünde güçlerini birleştirmeden ve harekete geçmeden önce oynamak zorunda oldukları sadece basmakalıp bir kelime oyunu değildir. İnanç sıçramasına saygısızca başvurmak, senaryo yazımında çok yaygın bir yanlışın -olay örgüsünü karakterin önüne geçirme hatasının- örneğidir. Bir yazar olarak, olay örgüsünün karakterlerin etrafında döndüğünü unutmamalısınız. Olay örgüsünü bol miktarda aksiyonla hızlı bir şekilde ilerletme adına hiçbir zaman karakter karmaşıklığını feda etmemelisiniz. F. Scott Firtzgerald'ın dediği gibi, "Karakter aksiyondur!"

POLYANNA

Kuşkulu kahraman figürünün antitezi, aşırı güvenli karakter, *kolay aldatılabilir kahramandır*. Bu karakterin meydan okuması nasıl güveneceğini öğrenmek yerine, nasıl 'hayır' diyeceğini öğrenmektir. Kolay aldatılabilir kahraman kendisini destekleyecek karakterin gücünü elde etmeli ve başkalarının ondan yararlanmasına izin vermemelidir. *Romancing the Stone* (1984) filminde, Joan Wilder (Kathleen Turner) bir Polyanna figürüdür. Filmin başında o, sokaklarda başına üşüşen tacizkâr sokak satıcılarını bile kendinden uzaklaştıramayan, kendine güvenmeyen ve kendinden emin olmayan bir kadındır. Joan'ın meydan okuması daha güçlü ve (adının akla getirdiği) biraz daha 'vahşi' olmaktır. Joan'm gözünde karakter, diğerlerine daha az güvenme anlamına değil, daha ziyade *kendisine* daha fazla güvenme ve benliğinden şüphesi olmaksızın isteğini ifade etmek için kendisine izin verme anlamına gelir.

Joan'ın karakterinin gelişimi kız kardeşini kurtarmak için (çıktığı) bir yolculuk vasıtasıyla başlar ve Joan'ın olmadığı her şeyi olan Jack (Michael Douglas) karakteri tarafından ilerletilir. Jack vahşi, maceraperest, gölgeli ve doğuştan kuşkuludur. *The African Queen* filmindeki Bogart gibi, Jack de yabancı bir ülkedeki yalnız bir serüvencidir. Yalnızca kendisiyle ilgilenir. Diğer bütün insanların kendisi kadar egoist olduğundan şüphelendiğinden, kimseye güvenmemeyi öğrenmiştir. *Romancing the Stone,* karakterin sürüklediği bir aksiyon filmidir, çünkü ana karakterlerin ikisi de içsel çatışmaları olan kahramanlardır ve ikisi de diğeri için bir yol gösterici işlevi görür. Jack, Joan'a nasıl güçlü, bağımsız, vahşi ve kendinden emin olunacağını öğretmek zorundadır. Joan da Jack'e başka birine gülmeyi, âşık olmayı ve sevmeyi öğretmek zorundadır. Güvenle ilişkili çatışmaların ikisinin de çözümü psikolojik bakımdan tamamlayıcı olan romantik bir birliği yaratır. Finalde Joan sakin bir şekilde el sallayarak sinir bozucu seyyar satıcılardan sakınıp, New York caddelerinde güvenle yürür. Jack de Joan'la birlikte olmak için uygarlığa geri döner.

Bu filmin sonu senaryo yazarları açısından değerli bir dersle ilişkilidir. Karakterler rol modelleri ve yol göstericilerinden çok şey öğrenebilirler, ama gelişmenin son evresi yeni edindikleri güçleri kendi kimlikleri içinde bütünledikleri gösterilmelidir. Karakterler arasındaki ilişki devam eder ve gelişirken, onların psikolojik bakımdan bütün olmak için birbirlerine gereksinim duymaları gerekmez. Her karakter tamamen geliştiğinde, benliği içinde ve benliğine dair tam ve dengeli psikolojik kimliği göstermelidir.

## ŞÜPHE VE UTANCA KARŞI ÖZERKLİK

Tıpkı Freud'un ikinci psiko-seksüel evresinin (anal evre) ebeveyn ile çocuk arasında tuvalet eğitimi konusundaki güç mücadelesi çevresinde geçmesi gibi, Erikson'un kimlik krizinin ikinci evresi de çocuğun ebeveyninden özerkliği için mücadelesine odaklanır. Özerklik, Erikson açısından bireyin temel kimlik duygusu, ço-



*Spartacus*'te (1960), Kirk Douglas (Spartaküs) ekibini yenmekten çok özerkliğiyle ilgili.

cuğun *'kendisi olma isteği'*dir. Sinemada özerklik teması tipik olarak çevrelerindeki acımasız güçlere karşı başkaldıran karakterlerce canlandırılır. *Asi kahramanlar* başlangıçta genellikle kendi özerkliklerini ifade etmede özgür olmadığı bir boyun eğme durumundadırlar. *Spartacus*, filmin adındaki karakterin (Kirk Douglas) tuz madeninde bir köle olarak çalışmasıyla başlar. Spartaküs acımasız bir köle sürücüye karşı köle arkadaşını savunduğunda, biz hemen onun tamamen özerklik sorunuyla mücadele ettiğini görürüz.

Spartaküs'ün bir gladyatör akademisine yolculuğunu izlerken, onun acımasız otorite figürlerince esir alındığını ve utancı içinde yüzdüğünü izleriz. Orada egemen sınıfın eğlencesi uğruna ölümüne mücadele etmek üzere eğitilir ve bir hayvan gibi muamele görür. Köle bir kızla olan yakınlık ânı bile sahipleri tarafından sapkın bir eğlence biçimi olarak kullanılır. Aşağılayıcı durumu-

nun utancı ve bunun üstesinden gelemeyeceği şüphesi Spartaküs'ün harekete geçmesini engeller. Ama utancı ve şüphesinin üstesinden gelir gelmez, kendi muazzam özerklik duygusunun gücü ayaklanması için Spartaküs'ü harekete geçirir. İsyanı diğer kölelere de esin kaynağı olur ve büyük bir köle ayaklanmasını körükler. Spartaküs sonunda çarmıha gerilse de, hâlâ zafer kazanan bir kahramandır. Artık kendisinden utanmamakta, yaptıklarından ve başarısından gurur duymaktadır. Ölse de, özgür ve özerk bir kişi olarak kimliği, hem efsanede hem de Roma'nm özgür bir vatandaşı olan oğlunun hayatında yaşar.

Bütün uygar insanlar toplumun sorumluluğunu taşırlar. Yasalar, kurallar, vergiler, hükümet yetkilileri ve toplumun bütün sınırlayıcı yönleri bireysel özerkliğimizi sınırlar ve özgür olmaya yönelik doğal içgüdümüzü engeller. Spartaküs gibi kahramanlar dışsal savaşlar aracılığıyla güçlü içsel çatışmaları canlandırdıkları için esin kaynağıdırlar. Asi kahramanlar özerkliğe yönelik evrensel mücadeleleri somutlaştırırlar. Senaryonuzdaki kahraman ister Roma ordusuyla savaşsın isterse bir park bileti uğruna münakaşa etsin, çatışma tamamen aynıdır. Otoriteye karşı savaşan asi kahramanlar özerkliklerini genellikle sıradan insanların yapamayacağı yollarla ifade ederler. Sonuç olarak, film izleyicileri özdeşleştikleri karakter otoritenin yüzüne tükürdüğünde hayali bir haz duygusu yaşarlar.

## SUÇLULUK DUYGUSUNA KARŞI İNİSİYATİF

Freudcu kuramda, gelişimin fallik evresi, süper-ego bilinçdışında hükmedici bir güç olduğunda, Oedipal karmaşanın çözümünü gösterir. Erikson'un kimlik krizinin üçüncü evresi (süper-egonun ürünü) suçluluk duygusuna ve (libidonun cinsellikten çıkarılmış bir versiyonu) inisiyatifin karşıt gücüne odaklanır. Erikson bilinçdışmdaki zıt güçler olarak inisiyatif ve suçluluk duygusunu dengelediği halde, yaygın olarak bunlar filmlerdeki karakter motivasyonlarının tamamlayıcısı olarak kullanılırlar. *Yanlış yönlenen kahraman* kendisini sağlıklı doğruluk yoluna sokmak için sağlıklı dozda

bir suçluluk duygusuna gereksinim duyar. Ebenezer Scrooge'm (Reginald Owen) inisiyatifi *A Christmas Carol* (1938) filminde yanlış yönlenir. Scoroge'm enerjisi diğer insanlarla anlamlı ilişkiler kurmak yerine paraya, açgözlülüğe ve bencilliğe adanmıştır. Noel hayaletleri Scrooge'ın kişiliğinin nasıl çılgın olduğu ve cimriliğinin yoksul işçisi Bob Cratchit'in yaşamını nasıl etkilediğini gösterdiğinde, Scrooge bir suçluluk duygusu dalgasını yaşar. Ama Scrooge'm durumunda, suçluluk duygusu olumlu ve motive edici bir güçtür. Suçluluk duygusu Scrooge'ı harekete geçirir, onu yaşamını değiştirmesi ve yıllardır ilgisini kestiği özen gösterme ve sevgiye dair yeni bir inisiyatife kavuşması için motive eder. Scrooge için, suçluluk duygusu ve inisiyatifin ikiz güçleri karakterinin arkasındaki birincil motivasyonlar olarak birlikte çalışır.

Ancak suçluluk duygusu klasik psikanalitik anlamda kahramanın gerçek inisiyatifini fark etmek için üstesinden gelmek zorunda olduğu nevrotik bir çatışma olarak da tanımlanabilir. *Ordinary People* (Sıradan İnsanlar, 1980) filminde Condrad (Timothy Hutton) kendisini ve annesiyle ilgili sorununu anlamadan önce, kardeşini öldüren kazada hayatta kaldığı için yaşadığı suçluluk duygusunu yenmek zorundadır. Conrad'ın durumunda suçluluk duygusu onun 'sıradan' yaşamına dönmesini engeller ve kendisiyle diğer insanlar arasında psikolojik bir bariyer olarak durur. İnisiyatif ve suçluluk duygusunu senaryonuzda ister tamamlayıcı isterse zıt güçler olarak kullanın, bunların birbiriyle ilişkili olduğunu unutmayın. Karakterinizin gelişimi bir şekilde bu çok önemli motivasyonlardan birine ya da ikisine bağlı olacaktır.

## AŞAĞILIK DUYGUSUNA KARŞI ÇALIŞKANLIK

Freudcu kuramda, fallik ve genital gelişim evreleri arasındaki 'gizlillik' dönemi, gerçek bir evre değil, daha ziyade psiko-seksüel dürtülerin gelişen ego tarafından bastırıldığı ve yüceltildiği bir dönemdir. Erikson'un modelinde, yüceltme hüneri aslında bireyin kimlik duygusuyla bağlantılı olan önemli bir beceri sayılabilir. Psikolojik enerjimizi çalışmamız içinde yücelterek kendimizi

etkin bir şekilde tanımlarız, çünkü kim olduğumuz büyük ölçüde ne yaptığımız tarafından belirlenir. Başarılı, üretken ve çalışkan hissetmeye yönelik temel arzu yetersizlik ve aşağılık duyguları tarafından engellenebilir. Sinemada çalışmanın olumlu duygusuyla aşağılık duygusunun olumsuz hissi arasındaki içsel çatışma, klasik kaybetmesi beklenen kişi temasında tanımlanır. Küçük güçsüz kimsenin büyük rakibi ya da düşmanı (örneğin David ve Goliath olay örgüsü) üzerindeki zaferi, spor ve aksiyon filmlerinin temel malzemesidir. *Rocky* (1976), *The Karate Kid* (1984), *The Bad News Bears* (1979), *Hoosiers* (1986) ve *The Mighty Ducks* (1992) spor filmlerindeki başarılı kaybetmesi beklenen kişi temalarının pek çok örneğinden birkaçıdır. *The Dirty Dozen* (1967), *The Magnificent Seven* (1960) ve *The Devil's Brigade* (1968) gibi aksiyon filmlerindeki yenilmesi beklenen kahramanlar (örneğin, uyumsuzlardan oluşan çete) temasına birkaç örnektir.

Yenilmesi beklenen kişiye dayalı olay örgüsü yöntemi filmlerde her zaman popüler olacaktır, çünkü izleyiciler kolaylıkla yenilemez kişi karşısında zafer kazanma temasıyla özdeşleşirler. Küçük kahraman ile büyük rakip arasındaki dışsal mücadele aşağılık duygusu ile çalışkanlık arasındaki içsel çatışmayı temsil eder. Yine de yenilmesi beklenen kişi teması sadece spor ve aksiyon filmlerine indirgenmemelidir. Bu tema sıkıntılı bir durum üzerinde kişisel zafer kazanma öykülerinde de eşit düzeyde etkili olabilir. *My Left Foot* (Sol Bacağım, 1989), *Shine* (1996), *A Beautiful Mind* (2001) ve *The Elephant Man* (Fil Adam, 1980), dikkate değer bireylerin aşırı derecedeki kişisel zorlukların üstesinden geldiği, çalışkanlığın aşağılık duygusunu yenme motifinin önemli örnekleridir.

Senaryonuzdaki yenilmesi beklenen teması, ister büyük takımla karşılaşan küçük takım, ister şampiyonla karşılaşan alçakgönüllü yarışmacı, isterse kendi engellerinin üstesinden gelen kararlı bireyler hakkında olsun, olay örgüsünün duygusal etkisi her zaman temellere- karakterlerinizin motivasyonlarına- bağlı olacaktır. Yenilmesi beklenen kişi teması özgün değildir. Milyon kere temsil edilmiştir ve milyon kere daha temsil edilecektir. Özgün olabilen şey, olay örgüsünün ardındaki motivasyondur. Şimdi kendinize şu soruları sorun: *'Kahramanım niçin sıkıntısının üstesinden gelmek zo-*

*runda?' 'Niçin onun bu özel rakip ya da engel karşısında zafer kazanması gerekiyor?' 'Bu amacın kahramanının kişisel kimlik duygusuyla nasıl bir ilişkisi var?'* Kaybetmesi beklenen kişi teması basit bir yapı sağlar, ancak yapının kendisinin güçlü motivasyonlar olmadan, bu yapıya yardım eden destekler olmadan bir önemi yoktur.

——o——

## 6. BÖLÜMÜN ÖZETİ

- *Normatif çatışma,* egonun içsel yaşamının toplumun dışsal yaşamıyla çatışmasıdır.
- Bir *kimlik krizi,* kişinin kimlik duygusu içindeki aşırı değişim ve dönüşüm dönemidir. Erikson'un kimlik gelişimi modeli kimlik krizinin sekiz evresini saptar.
- Kimlik gelişimi ve kimlik krizinin evreleri, film karakterinin *karakter gelişimi* ve onun film boyunca mücadele ettiği *karakter krizi* sürecine benzer.
- *Kuşkuya karşı güven,* ilk kimlik krizidir.
- *Kuşkulu kahraman,* inanç sıçraması yaparak ve başka bir karaktere, genellikle aşk ilişkisine güvenerek kuşkuya dair kimlik krizinin üstesinden gelmek zorundadır.
- *Kolay aldatılabilen kahraman,* karakter gücünün bir unsuru olarak sağlıklı bir kuşku duygusu edinmek zorundadır.
- *Şüphe ve utanca karşı özerklik* ikinci kimlik krizidir.
- *Asi kahraman,* filmin başında esaret halindedir. Bu kahramanın zorbalığa karşı isyanı, özgürlük ve özerkliğe yönelik evrensel insan gereksinimini simgeler.
- *Suçluluk duygusuna karşı inisiyatif* üçüncü kimlik krizidir.
- *Suçlu kahraman* (örneğin *Ordinary People* filmindeki Conrad), bir karakter olarak gelişmek için engelleyici suçluluk duygusunun üstesinden gelmek zorundadır.
- Yanlış yönlenen kahraman (örneğin *A Christmas Carol*'daki Scrooge) inisiyatifini doğru yöne kanalize etmek için bir suçluluk duygusu edinmek zorundadır.

- *Aşağılık duygusuna karşı çalışkanlık,* dördüncü kimlik krizidir.
- *Yenilmesi beklenen kahraman* teması, çalışkanlık ve olumlu bir öz-değer duygusunu oluşturarak, aşağılık duygusunun üstesinden gelmeye yönelik temel gereksinimi temsil eder.



## 6. BÖLÜM EGZERSİZLERİ

1) Film bilginizi kullanarak, 'kuşkulu kahramanlar' diye nitelendirilebilen beş film karakterini saptayın.
2) 'Kolay aldatılabilen kahramanlar' diye nitelendirilen üç film karakterini saptayın.
3) 'Asi kahramanlar' diye nitelendirilebilecek yedi film karakterini saptayın.
4) 'Suçluluk duygusuna sahip kahraman' diye nitelendirilebilecek üç film karakterini saptayın.
5) 'Yanlış yönlenen kahramanlar' diye nitelendirilebilecek üç film karakterini saptayın.
6) 'Yenilmesi beklenen kahramanlar' diye nitelendirilebilecek beş film karakterini saptayın.
7) 'Yenilmesi beklenen kahramanlar çetesi' grubunun olduğu üç filmi saptayın.



## SENARYONUZDAKİ NORMATİF ÇATIŞMAYI TANIMLAYIN

1) Güven ve kuşku konuları, senaryonuzda kahramanınızın kendisini diğer insanlara ve onların kahramancа amaçlarına bağlanmak için baştaki gönülsüzlüğüyle temsil edilebilir. Senaryonunda kahramanınızın bir 'inanç sıçraması' yapması gereken bir ânı saptayın. Bu çatışma olay örgünüzdeki merak ve/veya gerilimin nasıl önemli bir kaynağı olabilir?

2) Kahraman figürlerinin cazibesinin bir bölümü put kırıcılığa ve isyana yönelik eğilimleridir. Eğer kahramanınız bu niteliklere sahipse, onun davranışları izleyicinin ilişki kurabileceği içsel bir özerklik duygusunu nasıl yansıtır?
3) Suçluluk duygusu, karakter motivasyonunun bir aracı ya da karakterin üstesinden gelmesi gereken içsel engel olarak kullanılabilen etkili bir psikolojik güçtür.
4) Yenilmesi beklenen kahraman ya da kahramanlar grubuna dayalı bir olay örgüsü yazıyor musunuz? Eğer yazıyorsanız, kahramanınızın rakibine karşı başarılı olmak için motivasyonu nedir? Bu motivasyonun sadece genel bir kazanma arzusundan daha fazlasıyla nasıl ilişkili olabileceğini düşünün. Kahramanınızın motivasyonunu bazı kişisel kimlik sorunlarıyla nasıl ilişkilendirebilirsiniz?



| BİR BAKIŞTA NORMATİF ÇATIŞMA | | |
|---|---|---|
| KİMLİK KRİZİ | ENTRİKA ARACI | SİNEMADAKİ ÖRNEKLER |
| Kuşkuya karşı güven | Sinizm ve kuşku<br><br>İnanç sıçraması yapmaya gönülsüzlük<br><br>Kolay aldatılabilme ve saflık | Hafifmeşrep Film Noir kahramanları<br>Yalnız yol göstericiler<br>*The African Queen* filmindeki Bogart<br><br>*Romancing the Stone* filmindeki Kathleen Turner |
| Şüphe ve utanca karşı özerklik | İsyankârlık<br><br>Uyumsuzluk | *Spartacus* filmindeki Kirk Douglas<br>*Harold and Maude* filmindeki Harold |
| Girişime karşı suçluluk | Suça teşvik etme<br><br>Güçsüzleştirici suç | *A Christmas Carol* filmindeki Ebenezer Scrooge<br>*Ordinary People* filmindeki Conrad |
| Aşağılık duygusuna karşı çalışkanlık | Yenilmesi beklenen kahraman<br>Yenilmesi beklenen kahramanlar çetesi | *Rocky*<br><br>*The Bad News Bears* |

# 7
# KİMLİK KRİZİ VE ÖTESİ



Sigmund Freud ego gelişiminin son noktasını *'lieben und arbeiten'*, sevme ve çalışma yeteneği ifadesinde özetlemiştir. Gelişimin genital evresinin bitiminde, birey hem duygusal hem de fiziksel yakınlık arzusunu uygun bir sevgi nesnesine *('lieben')* yansıtmayı ve birincil dürtülerini toplumsal olarak uygun ve kişisel olarak ödüllendirici çalışma *('arbeiten')* içinde yüceltmeyi öğrenmiştir. Anneye yönelik uygun olmayan cinsel arzu, eş için uygun aşk ve arzu haline gelmiş ve babaya karşı uygun olmayan saldırganlık duyguları da uygun bir rol modeli ve sağlıklı bir egoyla özdeşleşme halini almıştır.

Erikson'un modeli *'lieben und arbeiten'* mücadelesini iki ayrı kimlik krizine ayırır: kimlik oluşum krizi ve uzun süreli bir ya-

kın ilişki kurma krizi. Erikson daha sonra Freudcu kuramın ötesine geçerek, ergenlikten çok sonra -özellikle orta yaşlılık ve yaşlılık evrelerinde- ortaya çıkan kimlik krizi evrelerini ifade etmiştir. Erikson insanın gelişiminde 'yaşam akışı' yaklaşımına öncülük yapmış ve Freudcu kuram üzerine açılımları aşıp, kuramlarını 'Usta'sınınki (Freud) kadar çığır açıcı ve etkili hale getirmiştir.

## KİMLİK YAYILMASINA KARŞI KİMLİK

Kimlik krizinin beşinci evresi Eriksoncu kuramın merkezidir. Erikson bir gencin psikolojik bakımdan anlamlı bir kariyer yapma ya da hayatın işini bulma gereksinimine odaklanırken, filmdeki kimlik arayışı çoğu kez kimlik için anlamlı bir amaç bulma mücadelesi içinde anlatılır. Filmin birinci bölümünde genellikle kahramanın kimliği oluşturulur, böylece ikinci bölümde engellere ve düşmanlara karşı mücadeleler ele alınır ve üçüncü bölüm de mücadelenin çözümünü ve karakter gelişiminin son parçalarını içerir. Bu tip yapıda, birinci bölüm temel olarak karakter gelişimine, yani kahramanın kimliğini oluşturmaya ayrılır.

## ARKA ÖYKÜ

*Superman* filminde Clark Kent'in bebeklik, çocukluk, ergenlik ve oluşan yetişkinliği ile onun süper kahraman öteki benine (alter ego) şahit olduğumuz fazlasıyla uzun bir birinci bölüm vardır. Filmin asıl olay örgüsüne -ikinci bölüm, Lex Luthor öyküye girer- geldiğimizde, filmin yaklaşık bir buçuk saatini izlemiş oluruz. Ancak Süpermen'in kimliğiyle ilgili arka öykü o kadar çekicidir ki, izleyici sıkılmaz ya da macera ne zaman başlayacak diye kaygılanmaz. İzleyiciler kahramanlarının kimliğinin ortaya çıkışını duymaktan hoşlanırlar ve bu öykü bir tarzla söylendiği sürece, birinci bölümdeki kimlik gelişimi son derece uzun olabilir.

## DIŞ SES KULLANILMASI YA DA KULLANILMAMASI

Çoğu kez, arka öykü o kadar karmaşıktır ki, onu gerçek sahnelerde göstermek çok zaman alır (*Superman* gibi 150 dakikadan daha uzun bir filmi yazmayı düşünmediğiniz sürece). Bu yüzden, arka öyküyü vermek ve izleyicinin çabuk bir şekilde anlaması açısından birinci bölümde çoğu kez dış ses anlatımı kullanılır. Bazı yazarlar bunun bir öyküyü anlatmaya tembel bir adamın yaklaşımı olduğunu iddia ederek dış ses anlatımını onaylamazlar. Kısa örnek sahnelere eşlik eden dış ses yöntemi, filmin başlangıcının oldukça formüle dayalı olma eğiliminde bulunduğu komedilerin birinci bölümünde bir standart haline gelmiş olduğu için, bu görüş genellikle doğrudur. Yine de, sadece çok sık kötüye kullanıldığı için bütün bir yazma tarzının itibarını sarsmak haksızlıktır. Doğru olarak kullanıldığında, arka öyküyü veren dış ses izleyicinin başını döndürebilir ve onu şevkle öykünün içine çekebilir.

Tipik bir örnek Wes Anderson'ın *The Royal Tennenbaums* (2001) filmidir. Anderson'ın filminde öylesine karmaşık ve ayrıntılı bir arka öykü vardır ki, izleyicinin mantıklı bir zaman süreci içinde karakterlerle ilgili bilmesi gereken bütün gerekli bilgileri vermenin gerçekten tek yolu dış ses anlatımıdır. Hızlı ilerlemeler, hoş kısa sahneler, dış ses ile diyalogların art arda gelmesi ve yazıların ve aksesuarların yaratıcı kullanımı, birinci bölümün dış ses bölümünü filmdeki gerçek sahnelerin her biri kadar çekici ve eğlendirici hale getirir. Özellikle ilginç bir yöntem, filmdeki karakterlerin birçoğunu kitap yazarı yapmaktır. Bir karakterin yazdığı kitabın hızlı bir çekiminin gösterilmesiyle, izleyiciler o karakterin bir kitabın adı ve kapağında net bir şekilde özetlenen kimliği ve kişiliğine dair gerçek bir duyguya sahip olurlar.

## GİZLİ ARKA ÖYKÜLER

Arka öykü karakterin kimliğinin çok önemli yönlerini verir ve aynı zamanda olay örgüsündeki gerekli çatışma unsurlarını sağlar. Filminizdeki arka öyküyü vermeyi nasıl seçeceğiniz pek çok yönden bütün senaryonun yapısıyla belirlenecektir. İster arka

öykünün tamamını birinci bölümde vermeyi isterse onu bütün öykü boyunca dokumayı tercih edin, bir karakterin arka öyküsü ve kimlik gelişimi arasındaki ilişki her zaman yakından bağıntılı olmalıdır. Çoğu kez, arka öykünün can alıcı bir bilgisini gizlemek yararlıdır, böylece bu ilginç bilginin örtüsünü ortaya koyma olay örgüsündeki ya da karakterin kendisindeki bir gelişmeyle aynı zamana rastlar. *One Hour Photo* (2002) filminde, Sy'in (Robin Williams) hiç uygun olmayan bir şekilde bağlandığı bir ailenin fotoğrafına giderek daha fazla takıntılı hale gelişini rahatsızlık duyarak izleriz. Filmin sonuna kadar, Sy'in çocukken suistimal edildiğini ve bu suistimalin fotoğrafla bağlantılı olduğunu öğrenmeyiz. Tam son ana değin arka öyküde bu önemli bilginin gizli tutulmasının tercih edilmesi Sy'in karakterinin genelde tüyler ürperticiliğini artırır. İzleyiciye film boyunca Sy'in motivasyonu ve sapkınlığının kökenlerine ilişkin olarak bilgi verilmez.

## ARKA ÖYKÜNÜN KİŞİSEL İFŞASI

Arka öykünün ifşası karakterin kendisi kişisel bilgilerini açıkladığında, özellikle duygusal bir düzeyde etkili olabilir. *The Royal Tennenbaums* filminde uzun açılış sekansındaki dış ses aracılığıyla arka öykülerin çoğu verilse de, Royal'in (Gene Hackman) sadık arkadaşıyla (Kumar Pallana) olan özel ilişkisini, torunlarına tanışmalarının öyküsünü anlatana kadar öğrenmeyiz. Filmin kalbi Royal'in ailesini geri kazanmasının etrafında döner, böylece torunlarıyla bir yakınlık anını ve bu açıklamayı paylaştığında, Royal'in genç torunlarının yaşamlarında merkezi bir figür haline geldiğini görürüz.

Sakin, içten bir açıklama ve kendini yansıtma ânı son derece güçlü olabilir. İfşa eden karakter konuştuğu kişiyle yakınlık oluştururken, aynı zamanda izleyiciyle içten bir duygusal bağ kurar. Tıpkı Shakespeare tarzı bir oyundaki oyuncunun monologunun izleyicilere sahnedeki karakterlerinin düşünceleri ve hisleriyle ilgili doğrudan görüş sağlaması gibi, film karakterlerinin ifşa etme ânı da izleyicinin ekrandaki karakterin zihnine ve motivasyonları-

na girmesine izin verir. *Your Friends and Neighbors* (1998) filminde en çok hatırlanan sahne, kötü ruhlu, aşırı maço zamparanın (Jason Patric) iki arkadaşına yaşadığı en iyi seksin lise arkadaşlarıyla beraber sınıflarındaki bir erkek arkadaşlarına tecavüz ettikleri zaman olduğunu açıklamasıdır. Birdenbire izleyici bu karaktere yönelik bir görüşe sahip olur. İzleyici onun kadınlara yönelik acımasız vahşetinden dehşete düşmeden önce, bu karakterin davranışları ve arka öyküsü içindeki cinsellik çatışmasıyla büyülenir.

## KİMLİK YAYILMASI

Bazı filmler, özellikle yaşamöyküsel olanlar tamamen arka öyküyle ilişkilidir. Spike Lee'nin *Malcolm X* (1992) filmindeki her sahne doğrudan Malcolm'un (Denzel Washington) gelişen kimliği ve bunun onun arka öyküsüyle ilişkisini inceler. Bu filmler için aksiyon gerçekten karakterdir, çünkü olay örgüsünün ve öykünün her parçası, bilinçli olarak filmin öyküsünü anlattığı karakterin betimlemesine başka bir boyut eklemek üzere tasarlanır. Ama yaşamöyküsel olmayan filmler bile olay örgüsünün karakter gelişimine göre ikincil planda olduğu noktaya kadar karakter merkezli olabilir.

James Dean sadece üç uzun metrajlı filmde önemli roller oynasa da, bir kimlik krizi aracılığıyla mücadele eden ergenlik çağındaki karaktere örnek olmuştu. *Rebel Without a Cause* (Asi Gençlik, 1955) filminde Dean'in canlandırdığı karakter, temel mücadelesi bir şekilde kendisini anlamak olan sorunlu bir gençtir. Film temel olarak karakterlere ve onların kimlik yayılması duygularına -benliğe dair kişisel ve anlamlı bir duygu arayışı- odaklanarak göreceli olarak bir noktayı aydınlatan olay örgüsüdür.

## MORATORYUM VE PEŞİN TERCİH

Karakterinizin kimlik krizini oluştururken, 'moratoryum' öğesini -kimlik kazanmadan önce gelen aktif araştırma evresi- aklınızda tutunuz. *Malcolm X,* bir insanın moratoryumunun, yaşamı

boyunca anlamlı bir kimlik duygusu arayışının öyküsüdür ve bu da sonunda bütün bir Afro-Amerikalılar ulusu adına yeni bir kimlik duygusuna esin kaynağı olur. Erikson'un modelindeki diğer bir önemli unsur 'peşin tercih'tir –çok erken bir zamanda araştırmayı sona erdirme ve kendini keşfetme aracılığıyla elde ettiği kişisel olarak anlamlı bir kimlik yerine, başkaları tarafından sağlanan bir kimliğe karar verme tehlikesi.

*Malcolm X* filminde bir noktada, Malcolm kendisini tamamen İslam Ulusu'na teslim eder. Malcolm kendisini bu ulusun lideri Elijah Muhammed'le özdeşleştirir. Bu rol modeli öğretileri doğrudan onun ahlâk duygularıyla çatıştığı zaman bile, kendini liderinin ve dininin öğretileriyle aynı safa koyar. Ortaya çıkan çatışma Malcolm'un Elijah Muhammed ve İslam Ulusu'ndan edindiği kimliğin peşin bir tercih kimliği -kendisinden değil dışardan gelen bir kimlik- olduğunun farkına varmak zorunda kaldığı başka bir kimlik krizidir. Malcolm gerçek bir kimlik duygusu edinmek üzere kendi ruhunun derinlerine inmek ve yanlış bir baba figürünün kimliği belirsiz bir takipçisi olmak yerine, bir birey olarak kendisi açısından şahsen anlamlı olan bir din ve felsefe bulmak zorundadır. Malcolm'un kişisel bir kimlik duygusu arayışı Mekke'ye ruhani haccıyla temsil edilir.

## İSYAN

*Rebel Without a Cause* ve Marlon Brando'lu *The Wild One* (1953) gibi filmlerde genç suçlular belirgin biçimde yaşamlarında güçlü rol modellerinden yoksundurlar. Erikson onların çocukken özdeşleştikleri rol modellerini reddetmeye hazır oldukları bir yaşam evresine vardıkları için isyanın gençler arasında yaygın olduğuna inanıyordu. Bireyin henüz bir çocukken örnek aldığı ebeveynler ve otorite figürleri, artık gencin aşırı eleştirel gözünde katı, ikiyüzlü, modası geçmiş, sınırlandırıcı ve umutsuz biçimde eski kafalı olarak görünür. Kimlik yayılmasının şiddetli çatışması gençlerin tek yanlı olarak yaşamlarındaki bütün yetişkin rol modellerini reddetmesi gerçeğinden ortaya çıkar, çünkü bu

gençler o boşluğu doldurmak için henüz yeni rol modellerini kabul etmemişlerdir.

Kimlik sorunlarını doğrudan ele almayan gençlik filmlerinde bile, genellikle kafası karışmış gençlere rol modeli olarak hizmet edecek çok iyi yetişkin figürler yoktur. *Animal House* (1978), *Amerikan Pie* ve *Porky's* gibi gençlik filmlerinde, yetişkinlerin tümü ya gülünç, ahmak karakterler ya da açık bir şekilde bu genç kahramanlara düşman olan gençlik karşıtı figürlerdir. Bu filmlerdeki mesaj, yetişkinlerin ya umutsuz bir şekilde ilişki kurulamaz durumda ya da her yerde gençlerin ölümcül düşmanları olduklarıdır. Her iki durumda da uygun rol modelleri olarak yardımcı değillerdir. Gençler bir şekilde kendi sorunlarının nasıl çözüleceğini düşünmek ve bu suretle kendi kimlik krizlerini çözmek zorundadırlar.

## BENLİĞİNİ BULMA

Kimlik sorunu doğuştan gelen kişisel bir sorundur. Kahramanınız arkadaşlarından ve yol göstericilerden yardım ve rehberliği alabilse ve çoğu kez alması gerekse de, krizin nihai çözümü her zaman kişinin kendisi olmalıdır. Karakter kendini keşfetmelidir. Onun kimliği başka biri tarafından ona tabakta sunulmamalıdır. İlk *Star Wars* üçlemesi tam bir kimlik gelişimi örneğini gösterir. Luke Skywalker yolculuğunun her evresinde kendi geçmişi ve babasının gerçek kimliği hakkında giderek daha fazla şey öğrendikçe, kimliğinin başka bir öğesiyle ilişki kurar. İki bilge yol göstericisi (Obi Wan ve Yoda) ve birkaç sadık dostu (Han Solo, Princess Leia, vb.) olsa da, Luke her zaman kimlik gelişiminin her dönüm noktasını kendi başına başarır.

*The Empire Strikes Back* (1980) filminde Luke'un karanlık bir mağaraya girdiği, Darth Vader'ın bir görünüşüyle karşılaştığı ve daha sonra da sadece Vader'ın maskesinin altındaki kendi yüzünü görmek için kafasını uçurduğu çarpıcı bir sahne vardır. Kimlik arayışı çoğu kez korku ve rahatsızlık veren karanlık, karmaşık bir yoldur. Yoda kolaylıkla Luke'a gerçek kimliği hakkındakileri

söylese de, bilge Jedi, Luke'u kendi ruhunun karanlık mağarasına -kendine dair gerçek bilgisinin kendinden gelmesi gerektiğini bilerek- tek başına gönderir. Yoda gibi siz de kahramanınızı karanlık mağaraya tek başına göndermelisiniz. Kahramanınızın acı, ıstırap ve kimlik krizine dair kafa karışıklığı yaşamasına izin vermekten korkmayın. Kahramanınızın mücadelesi sertleştikçe, izleyici onun çatışmasıyla özdeşleşecek ve onun sonunda başarılı olmasını daha fazla destekleyecektir.

## TECRİT OLMAYA KARŞI YAKINLIK

Erikson'un kimlik krizinin altıncı evresi özellikle aşkın meydan okumasıyla ilgilidir. Yaşamda ve filmdeki romantik yakınlık iki düzeyde ortaya çıkar. Eskiden fiziksel düzey, yani seks geleneksel olarak ekranda sadece ima edilirdi. Günümüzdeyse seks sahnesi herhangi bir romantik filmin neredeyse zorunlu bir demirbaşı olmuştur. Seks sahnelerini yazmak görece kolaydır. Birincil bir dürtü olarak seks fazla motivasyon gerektirmez. Son derece görseldir ve hareketli görüntünün temel röntgenci cazibesi için anahtar olduğundan, izleyicinin dikkatini kolaylıkla çeker ve sürdürür. Diğer yandan, filmde duygusal yakınlığı başarmak biraz daha zordur. Karakterler arasında duygusal yakınlık yaratmaya çalışırken hatırlanacak tek şey, Latince 'en içtekinin bilinmesine izin ver' anlamına gelen *'intimare'* sözcüğüdür. Kişisel ifşa, romantik karakterler arasında yakınlık yaratmanın anahtarıdır.

## GÜVEN VE YAKINLIK

Pek çok yönden, tecrit olmaya karşı yakınlığa dair kimlik krizi birincil kuşkuya karşı güvene dair kimlik krizini özetler. Freudcu bir düzeyde, ilk olarak bebekle anne arasındaki psiko-seksüel ilişkide yaşanan duygular daha sonra âşıklar arasındaki psiko-seksüel ilişkiye yansıtılır. Freud'a göre, bu duygular aslında aynıdır, sadece sevgi nesnesi değiştirilir. Eriksoncu bir düzeyde de güvenin temeli -bebekle anne arasındaki ilişkinin temeli- ben-

zer biçimde yetişkin âşıkların arasındaki ilişkilerin de temelidir. Aşk ilişkisi içindeki bir çift, 'en içtekinin bilinmesine izin ver' durumunu istemeden önce birbirlerine güvenmek zorundadırlar. Kişisel ifşa, kişinin en derin duygularıyla sırlarını açığa vurma, bir kişiyi aşırı duygusal incinebilirlik durumuna, başka bir insana tam güvenmedikçe kimsenin isteyerek girmeyeceği bir duruma yerleştirir. Güven olmadan yakınlık olamaz.

## AŞK OYUNU

Romantik filmlerde iki muhtemel âşık, çiftleşme mevsimindeki kuşlar gibi birbirlerine yaklaşıp uzaklaştıkları kur yapma oyununu oynarlar. Her yaklaşım ya bir parça fiziksel ya da duygusal yakınlık sağlar. Romantik komediler için gerçek şablon haline gelen gişedeki büyük bir popüler başarıya sahip *It Happened One Night* (Bir Gecede Oldu, 1934) filminde her sahne oyun içinde başka bir oyudur. Küçücük jestler: Peter'm (Clark Gable) bir kürdanla Ellie'nin (Claudette Colbert) dişinden bir zerreyi çıkarması, kahvaltıda çaya bisküvit bandırma tartışması, Ellie'nin gözüne Peter'ın gömleksiz ilişmesi, Peter'ın gözüne de ototstop yaparlarken Ellie'nin çekici bacaklarının ilişmesi –bütün bunlar izleyicinin sabırla iki yıldızı gözlemler, her ikisinin de birbirlerini çekici bulacaklarını ve giderek birbirlerini seveceklerini beklerken çok büyük anlamlar üstlenirler. Diğer filmler aksiyon ve entrikalarla dolu büyük sahnelere sahip olma eğilimindeyken, romantik komediler çiftin zamanlarının çoğunu dokundurucu sözler ettiği, flört ve sohbet ettikleri küçük sahnelerle doludur. Aslında bu karakterler birbirlerini tanımak isterler. Yakınlık oluştururlar ve güven inşa etmektedirler, böylece sonunda aşk yaşandığında, yakınlığın olgun ve gerçek olduğu hissedilir.

## MARS VE VENÜS

*It Happened One Night* filmi gibi romantik komediler genellikle kader nedeniyle biraraya gelen zıt bir çifti içerirler. Kome-

di, ister romantik ister başka bir şey olsun çatışmadan çıkar. 'Komik ikili' mizahi çatışmayla sonuçlanan zıtların biraraya gelmesidir. Doğanın kendisi karşı cinslerin çiftleşmesi aracılığıyla en temel komik ikiliyi sağlar. Erkesi ve kadınsı, maço ve duyarlı, Mars ve Venüs, erkekler ve kadınlar arasındaki temel çatışmaların 100 dakikalık bir romantik komedinin sahnelerinin çoğunu doldurulabilecek komik dalavereler içinde senaryolaştırılabileceği sınırsız yol vardır. Ama bu küçük sahneler filmin büyük kısmını alabilir ve çoğu kez de alırken, siz hâlâ gerçek çatışmanın olduğu temel bir olay örgüsü yapısına gereksinim duyarsınız. Bu yüzden, Peter ve Ellie çaya bisküvit banma, otostop ve havuç yemenin daha ince noktalarını tartışırlarken, bu sahneler (altın arayıcısı nişanlısından kaçtıktan sonra babasının Ellie'yi bulmak için aramasının etrafında dönen) ana olay örgüsünü ilerleten bölümlerin arasına sokulur. Romantik komedi yazıyorsanız, ana karakterlerin esprili takılmalar, kışkırtıcı şakalar yaptıkları ve flört ettikleri bol miktarda neşeli sahnelere izin vermek üzere öykünün '*plot light* (basit entrika)' olacağı genellikle kabul edilir.

## İKİNCİ BÖLÜMDEKİ YAKINLIK KRİZİ

Romantik çiftler giderek daha çok içtenleştikleri için, azami yakınlık ânına genellikle ikinci bölümün sonunda yaklaşırlar. İdeal olarak, bu ân sadece fiziksel olmaktan ziyade duygusal olmalıdır. Diğer bir deyişle, karakterler sadece yatağa atlamak yerine kalplerini birbirlerine açmalıdırlar. Ellie'nin babasına ve nişanlısına döndürülmesinden önceki gece Peter, Ellie'ye gizli düşünü -tropikal bir adaya kaçışı- anlatır. Peter'ın sert adam görünüşünden çıkarak duyarlı bir şekilde aşk, kişisel kayıp ve duygusal düşlerini anlatması filmde ilk kez olduğu için bu sahne göze çarpar. Ellie buna cevap verir. Çözülür ve Peter'a onu sevdiğini, onsuz yaşamak istemediğini söyler. Bu gerçekten içten açıklamalardan sonra, çift sonunda biraraya gelecekmiş gibi görünür. Ama -ikinci bölümün tipik modası- kahramanların



*It Happened One Night*'ta (1934), Clark Gable (Peter) ve Claudette Colbert (Ellie) yine iletişimsizliğin pençesindeler.

bunu başaracaklarının düşünüldüğü tam bu ânda her şey birdenbire altüst olur ve çift daha önce olmadığı kadar birbirlerinden ayrılırlar.

## İLETİŞİM BOZUKLUĞU

Tıpkı iletişimin iki âşığı biraraya getirmesi gibi, iletişim eksikliği de onları ayırır. İkinci bölüm krizini yaratmak için kullanılan yaygın yöntem, trajik bir yanlış anlamaya yol açan bir iletişim bozukluğudur. *It Happened One Night* filminde, Ellie'nin aşk ilanı Peter'ı engeller. Peter, Ellie'ye yatağa dönmesini önerir. Kalbi kırılan Ellie odanın kendine ait tarafına döner. Bir dakika sonra, Peter ansızın bir fikir değişikliğine uğrar, ama Ellie'ye seslendiğinde, Ellie bir saniye önce deli gibi ağlamasına karşın, açıklanamayacak bir şekilde uykuya dalmıştır. Peter'ın onu sevdiğine ve

onunla evlenmek istediğine dair oldukça önemli haberleri Ellie'ye söyleyeceğini düşünürsünüz, ama onu uyandırmak yerine, açıklanamaz bir şekilde gizlice odadan çıkar ve New York'a gider, böylece öyküsünü satabilecek ve ona evlenme teklif ettiğinde cebinde parası olacaktır.

Kuşkusuz Ellie uyanıp Peter'm gittiğini anladığında onun kendisini terk ettiğini düşünür, bu yüzden babasının evine geri döner ve sevmediği adamla evlenme kaderine boyun eğer. Yeniden Ellie'ye dönen Peter onu babasının arabasında, başka birinin kollarında görür. Kuşkusuz Peter da onun fikrini değiştirdiğini ve kendisiyle ilgili hiçbir şey istemediğini düşünür. İki karakterin maksimum yakınlaşma ânlarına ulaşmalarından hemen sonra iletişimleri bozulur ve bu da iki karakterin de terk edildiğini, reddedildiğini ve ihanete uğradığını hissettiği bir *trajik yanlış anlamaya* yol açar.

## ŞEFKATLİ ARABULUCU

Olay örgüsü açısından aşk ve yeniden biraraya gelmede çözüm için son bir yöntem gereklidir. Şefkatli arabulucu karışıklığı fark eder ve yanlış anlamayı açıklayıp, onları tekrar biraraya getirerek iki âşığı yeniden birleştirir. Dramatik açıdan, romantik komedilerdeki şefkatli arabulucu her şey kaybedilmiş gibi göründüğünde uçarak gelen ve günü kurtaran bir *'deus ex machina'*, bir 'makineden çıkan tanrı'yı temsil eder. (*'Deus ex machina'* bir sahne terimidir ve bu doğaüstü karakterin tipik olarak sarkan bir kablo, tuzak kapı ya da karmaşık özel efektler gibi bir makinenin kullanımıyla sahneye dahil olduğu gerçeğine gönderme yapar.) *It Happened One Night* filminde Ellie'nin babası iki karakterin yanlış varsayımlara sığındıklarını görür. Sonra da kızını yeniden gerçekten sevdiği adama yönlendirir.

Her ne kadar bu yöntemler (iletişim bozukluğu, trajik yanlış anlama, şefkatli arabulucu) formüle dayalı romantik komedilerin standart formatı olsalar da, bu yapıda bazı açık sorunlar vardır.

Her şeyden önce, yakınlık ve iletişimin en fazla olduğu anda, tam bir iletişim bozukluğu yaşanması nadiren akla uygun gelir. İki karakter sonunda âşık olduğu ve birbirlerine en fazla güvendiği anda, birdenbire birbirlerine karşı en ufacık güven duymamaları ve artık aralarında aşkın olmadığına inanmaları mantıklı değildir. Ama yukarıda tanımlanan formülle ilgili en büyük sorun şefkatli arabulucu yöntemindedir. Samimiyet krizinin çözümü iki karakter için de derin biçimde bir kişilik krizinin çözümünü temsil eder. Bu çözüm kahramanların nihai hedeflerine ulaşmalarıdır ve ideal olarak bireyin sorununu kendi kendine çözmesi gerekir. Olay örgüsünün tahtını aniden üçüncü kişi olan arabulucuya devrederek, bu formül en etken olması gerektiği ânda gücü ve inisiyatifi kahramanlardan alır. Kahramanlar üçüncü bölümde zoru başarabileceğini göstermek zorundadırlar; gerçek cesaretlerini göstermek ve kendileriyle ilgili krizi çözerek kahramanlığa layık olduğunu kanıtlamalıdırlar.

## SAÇMA AŞK FİLMLERİ

Bu önemli senaryo sorunlarına rağmen, *It Happened One Night* filmi hâlâ bir klasik olarak görülür. Aynı temel formülü kullanan romantik komediler düzenli olarak başarılı olurlar. Romantik komedilerin 'basit entrika' olması beklendiğinden, izleyiciler öykü çizgisindeki boşlukları, karakter ve öykü gelişimindeki devamlılık sorunlarını ve hayal gücünden yoksun kriz çözümlerini tamamen unutma eğilimindedirler. İyi ya da kötü uğruna, *It Happened One Night* romantik bir komediyi gerçekten başarılı kılan şeyin iki aşırı çekici ve karizmatik başrol karakteri olduğu gerçeğini kabul ettirmiştir. Esprili şakalaşma, cinsel gerilim ve çok fazla kimya olduğu -entrika ve karakter gelişimi nispeten önemsiz kaldığı- olduğu sürece.

Bu anlayışa bir kontrpuan, modern izleyicilerin çok daha ince zevkli olduğunun anlaşılmasıdır. *Gigli* (2003) ve *Mexican* (2001) gibi romantik komedilerin başarısız gişe hasılatı ve eleştirmenle-

rin filmi beğenmemesi, perdede harika ve karizmatik iki yıldız oyuncu olsa da, izleyicinin olay örgüsünün nasıl boş olduğuna dikkat etmeden herhangi bir romantik komediyi körü körüne kabul etmeye daha az istekli olduğunu kanıtlar. Modern izleyiciler güzel ve karizmatik yıldız oyuncular, ekran kimyası ve esprili şakalaşmalar, daha sonra da gerçekçi karakter gelişimi ve çekici öyküleri istiyorlar. Bir senaryoda bu unsurların tümünü sağlayabiliyorsanız, bu oyunda ilerleyeceksiniz demektir.

## DURGUNLUĞA KARŞI ÜRETKENLİK

Erikson'un kimlik krizindeki yedinci evresi orta yaşta yaşanır. Sonuçta, 'durgunluğa karşı üretkenlik' terimi genellikle daha popüler terimle -*'orta yaş krizi'*- değiştirilerek kullanılır. Orta yaş krizine uğrayan birey, yaşamının yarısını geçtiğini anlama deneyimini yaşamıştır. Yapmış olduğu şeyden tatmin olmadığını, yapıyor olduğu şeyi beğenmediğini ya da gelecekte kendisinin yapacağını gördüğü şeyleri ummadığını fark eder. 'Durgunluğu' yaşadığını anlar. Hiçbir yere yönelmez. Yaşamında anlamlı hedefleri ve hissedilebilir amacı yoktur. Bu krizin çözümü 'üretkenlik'te -yeni hedefler yaratma, anlamlı sebeplere yeniden adanma ve gelecek nesilleri desteklemeye bağlanmayla- bulunur. Durgunluk



*The Karate Kid* (1986), usta-çırak ilişkisinin en bilinen örneklerinden.

durağan boyun eğme durumuyken, üretkenlik bir yeniden doğuş, yeni bir yaşam içinde yeniden dirilmedir.

## DURGUN YOL GÖSTERİCİ

Orta yaş krizi umutsuzluğunun bir bölümü, gençliği kaybetmenin farkına varmasından ortaya çıkar. Dramatik bir düzeyde, orta yaşlı karakterler kendilerini artık kahraman rolünde göremezler ve sonuç olarak kendilerini kaybetmiş, uygunsuz olarak hissederler. O, rolü için fazla yaşlı bir oyuncudur. Bu evredeki hedefi yeni bir rol bulmaktır. Orta yaşlı karakter çoktan genç kahramanın başrolünü oynamıştır, bu yüzden artık kendisini yardımcı yaşlı yol gösterici rolüne alıştırması gerekir. Çoğu kez muhtemel yol göstericinin üretkenlik içinde istekli genç stajyer tarafından tatlı sözlerle kandırılması gerekir. *Karate Kid* (1984) filmindeki Mr. Miyagi (Pat Morita) Daniel (Ralph Macchio) tarafından karate hocası olması için ikna edilir. Stajyer ve yol gösterici arasındaki karmaşık ilişki sembiyotiktir. Muhtemel kahraman kendisini stajyer olarak almaya ikna ederek, onun durgunluktan çıkmasını ve üretkenlik içine girmesini sağlar. Bunun karşılığında yol gösterici de ona rehberlik eder, ona bir kahraman olması için ilham verir.

## YOL GÖSTERİCİ KAHRAMAN

Özellikle savaş ve spor filmlerinde orta yaşlı yol gösterici karakterin filmde başrolü oynaması çok yaygındır. Genç askerler ve atletler alanda performans gösterirken, genç kahramanlara ilham veren yaşlı yol göstericidir. Daha da önemlisi yol gösterici, ekip ya da takımın ana figürüdür. Kahramanların farklı olay örgülerinin tümünü birleştiren odur. *The Dirty Dozen* filmindeki Binbaşı Reisman (Lee Marvin) görev için askerlerine liderlik eden ilham verici yol gösteren figürdür. Benzer biçimde Koç Buttermaker (Wlater Matthau) *The Bad News Bears* filminde merkezi bir figürdür. Yol gösterici kahraman, *Goodbye Mr. Chips* (1939) ve *Dead*

*Poets Society* (1989) filmlerinde görüldüğü gibi, öğretmen rolünde de oynayabilir.

Kahraman yol gösterici ilişkisi hem tamamlayıcı hem de karşılıklıdır. Kahraman *durgun yol göstericiyi* üretkenlik durumu içine çeker, orta yaş krizini çözmesi için ona yardım eder. Daha sonra da yol gösterici, kahramana yolculuğunda esin kaynağı olur ve rehberlik eder, gençlik kimlik krizini çözmede ona el verir. Ortam nispeten esnektir. Nerede ilham almayı bekleyen genç kahramanlar varsa, orada durgunluktan çıkmak için deneyimli bir rol modeline ve kendini üretken yol gösterici görevine adama gereksinimi vardır.

## TÜRÜN ÖTESİ

Bazen gündelik krizler yaşayan sıradan insanları anlatan filmler yapılır. *American Beauty* filminde Lester Burnham'ın (Kevin Spacey) genç bir sevgiliyi arzulaması, işine ve karısına inancını yitirmesi, kişisel durgunluğunun farkına varması ve yitirilmiş bir gençliği özlemesi, orta yaş krizinin klasik belirtileridir. Aynı belirtiler *Graduate* filmindeki Bayan Robinson (Anne Bancroft) ve *Husbands and Wifes* (1992) filmindeki Gabe Roth (Woddy Allen) tarafından sergilenir. Bu gerçekçi karakterler ilham verici olmaktan ziyade trajiktirler. Trajedinin niteliği kendi bihaberliklerinden ve buna bağlı olarak davranışlarının ahlâk dışılığından ortaya çıkar. Daha yaşlı yetişkinler olan bu karakterler, üretken yol gösterici olarak ilham vermeyi ve rehberlik etmeyi isteyerek genç insanlara yaşamlarında ilgi göstermelidirler. Ama daha yaşlı yetişkinler, kendi gençliklerini yeniden yaşamak için ümitsiz bir girişimle, genç insanların hassaslıklarını onlara sahip olmak için kullandıklarında, kendilerini benmerkezci, açgözlü cinsel hayvana dönüştürürler. Orta yaş krizi duygusal olarak yüklü bir çatışmadır. Üretkenlik yönünde çözüldüğünde birey, ilham verici yol gösterici haline gelir. Durgunluk ya da kendine düşkünlük yönünde çözüldüğündeyse birey trajik bir figür olur.

## UMUTSUZLUĞA KARŞI BÜTÜNLÜK

Erikson'un kimlik krizinin sekizinci ve son evresi doğal olarak *varoluşsal bir çatışmadır*. Yaşamın son evresinde, ölüm artık uzak gelecekteki soyut bir ihtimal değil, olması yakın bir kaçınılmazlık olduğunda, birey anlamlı bir duyguyu aramak için, yaşamında geçmişe bakmaya zorlanır. Eğer yaşam öyküsünü esasen anlamlı ve değerli/yararlı olarak görürse, o zaman bir 'bütünlük' duygusu kazanılır. Ancak eğer anlamsız ya da amaçsız bulunursa, eğer birey yaşamını boş, manasız, hedefsiz bir rasgele olaylar dizisi olarak görürse, o zaman birey başarılarından gurur duymak yerine hatalarından üzüntü duyacaktır. Bu özyaşamöyküsel keder duygusu yaşamın son evresinde çok yoğundur, çünkü anlamsız bir varoluşun farkına varılmasıyla birlikte, bir şeyler yapmak için de çok geç olduğunun bilincine varılması gelir. Anlamsızlık ve çaresizliğin bu güçlü birleşimi tam bir 'umutsuzluk' duygusu içinde kederi şiddetlendirir.

## KADERİNİ BELİRLEME

Son evredeki temel sorun kendi kaderini belirlemedir –bireyin kendi tercihlerini yapma ve kendi hayatını yaşamayla ilgili olarak kendine güvenip güvenmediğidir. Hepimiz hatalar yapsak da, eğer geçmişe bakıp kendi kendimize "*en azından...*" (Elvis'in söylediği gibi) "*ben yolumu seçtim!*" diyebilirsek, hâlâ temel bir bütünlük duygusu elde edilebilir. Çok kullanılan bir edebi metafora başvururursak, varoluşsal anlam, yaşamın bir öykü olduğunun ve öykümün niteliği ne olursa olsun, bir birey olarak kendi yaşam öykümün tek yazarı ve kahramanının kendim olduğunun fark edilmesinde bulunur. Başlıca yaşam tercihlerim başka birileri tarafından yapılmadı ve bu olay örgüsüyle öykü benden başka karakter tarafından belirlenmedi.

## KİŞİNİN GÜCÜ

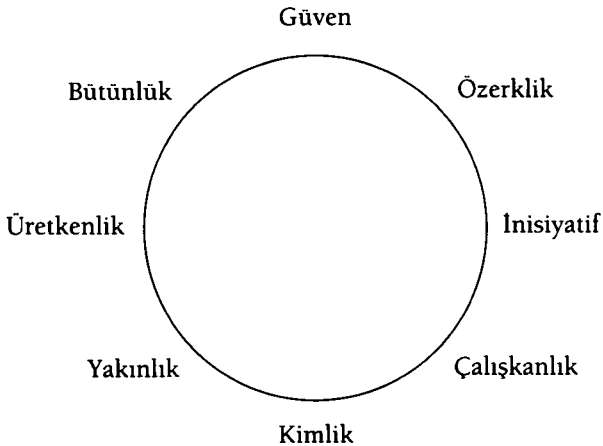
Yakında başa gelmesinden korkulan ölüm sebebiyle başlayan varoluşsal umutsuzluk duygusu *About Schmidt* (2002), *My*

*Life* (1993) ve *Ikiru* (1952) gibi *'yaşamı onaylayan'* filmlerde yaygın bir motivasyondur. Bu filmlerde karakterler yaşam öykülerinin son sahnelerini değiştirmek için sadece kısa bir zamana sahip olduklarını anladıklarında, yaşamlarının anlamına yeniden değer biçmeye zorlanırlar. Değişme yönündeki motivasyon gerçek ve inanılırdır ve izleyiciler bu karakterleri onların ilham verici kendini kurtarma yolculukları nedeniyle izlemeyi isterler.

Akira Kurosawa'nın çoğu kez atlanan başyapıtı *Ikiru* (1952) 'yaşamı onaylayan' filmlerin en ses getirenlerinden biri olarak göze çarpar. Kanji Watanebe (Takashi Shimura) tam bir bürokrattır. *Ikiru* filminde iş arkadaşlarının 'mumya' lakabı taktığı ana karakter cansız, acınası, ahlâken boş ve ruhsal bakımdan ölüdür. Her gün iyi şeyler yapma fırsatına sahip olmasına karşın, iyi bir hükümet çalışanı gibi zayıf bir karakter olmayı seçer ve ne zaman vatandaşlarla ilgili bir ihtiyaç masasına gelse sorumluluğu başkasının üzerine atar. Ama Watanabe kanser olduğunu, sadece üç aylık ömrü kaldığını öğrendiğinde, kendi gerçek benliğini aramak üzere tinsel bir yolculuğa çıkacaktır. Watanabe için, varoluşsal anlam toplumuna yardım etme fırsatında bulunur. Kişiliğini tamamen değiştirir, bürokratik postunu çıkarır ve olumlu toplumsal eylem modeli haline gelir. Sonunda, kendisinin oluşturduğu oyun parkında oturur ve hayatının bir sıfırdan ibaret olmadığını, ondan sonra yaşayacak değerli bir şeyler yaptığını düşünür.

Kurosawa, kahramanının ölümünden sonra da filmi sürdürerek ve Watanebe'nin bir zamanlarki ruhsuz iş arkadaşlarının, onun son günlerinde gösterdiği fark edilir değişiklik ve çevresindeki herkes üzerinde ilham verici etkisinden söz ederek 'mumya'yı övdüğü cenaze töreni ziyafetini göstererek, onun yaşamı onaylayan önermesini daha da ilerletir. Kurosawa bir kimlik kriziyle canlanan ve kendisini değiştirmeye motive olan bir kişinin gücünün gerçekten bütün bir topluma ilham verebileceğini ve hatta dünyayı değiştirebildiğini gösterir.

ERİÇSON'UN KİMLİK KRİZİ EVRELERİ




## 7. BÖLÜMÜN ÖZETİ

- *Kimlik yayılmasına karşı kimlik*, kimlik krizinin beşinci evresini oluşturur.
- Kahramanın *arka öyküsü*, tipik olarak filmde onun kimliği ve mücadele ettiği kimlik krizi hakkında can alıcı bilgiler sağlar.
- Arka öykü, yaşamöyküsel açılış sekansları, dış ses anlatımı, kişisel ifşalar ve geçmişe dönüşlerle ortaya konabilir –ya da aksiyon ve diyalog aracılığıyla olay örgüsü içinde işlenebilir.
- Pek çok film, kahraman anlamlı bir kişisel kimlik duygusu oluşturmak amacıyla mücadele etmek zorunda olduğundan, kimi yönlerden *kimlik krizi* sorunlarına hitap ederler.
- *Moratoryum*, 'kimlik kazanma'dan önce gelen aktif araştırma evresidir.
- *Peşin tercih*, bir kişinin gerçek bir kişisel kimlik kazanma arayışına girmek yerine, dış kaynaklar tarafından sağlanan bir kimliğe karar vermesidir.

- *Genç kahramanlar,* sıklıkla kendi kimlik duygularını oluşturmanın bir yolu olarak otorite figürlerine karşı isyana kalkışırlar.
- *Gençlik filmlerinde,* yetişkin otorite figürleri genellikle moron, düşman ya da ümitsizce ilişki kurulamaz kişiler olarak tanımlanırlar. Genç kahramanın kendi sorunlarını çözmek amacıyla başvuracağı yer yoktur, bu yüzden kendi kişisel kimlik duygusunu keşfeder.
- *Tecrit olmaya karşı yakınlık,* kimlik krizinin altıncı evresidir.
- İçten bir aşk ilişkisi arayışı romantik filmlerde ve *romantik komedilerde* merkezi bir temadır.
- Karakterler arasındaki yakınlığı geliştirmenin anahtarı, sürekli olarak *açık iletişim* ve *karşılıklı ifşa* sahneleri aracılığıyla bir güven duygusu yaratmaktır.
- Romantik komedilerde ikinci bölümün sonundaki kriz, genellikle trajik bir *yanlış anlamaya* yol açan *iletişim bozukluğuyla* ortaya çıkar.
- Yakınlık krizi çoğunlukla üçüncü kişi olan *şefkatli yol gösterici* tarafından çözülür.
- *Durgunluğa karşı üretkenlik,* kimlik krizinin yedinci evresidir. Yaygın olarak *'orta yaş krizi'* şeklinde adlandırılır.
- *Yol gösterici figürler* tipik olarak üretkenlik kriziyle uğraşırlar. Onlar gelecek kahramanlar kuşağı için üretken rehberler olmak amacıyla durgun yaşamlarından çıkma riskine girmek zorundadırlar.
- Kahraman-yol gösterici ilişkisi hem tamamlayıcı hem de karşılıklıdır. Kahraman, *durgun yol göstericiyi* üretkenlik durumu içine çeker, daha sonra da yol gösterici, kahramana yolculuğunda rehberlik eder.
- *Ümitsizliğe karşı bütünlük,* kimlik krizinin sekizinci ve son evresidir.
- *Yaşamı onaylayan filmler,* genellikle ölümün yakın olduğunu anlayan bir karakterin etrafında döner. Varoluşsal bütünlüğü kurmaya yönelik bu son mücadele -kişinin yaşa-

mındaki bir anlam duygusu- kahramana kimliğini değiştirmesi ve büyük başarılar kazanması için esin kaynağı olur.



## 7. BÖLÜM EGZERSİZLERİ

1) Film bilginizi kullanarak, kahramanın arka öyküsünün yaşamöyküsel açılış sahneleri ve/veya dış ses anlatımı aracılığıyla açığa vurulduğu iki filmi saptayın.
2) Kahramanın arka öyküsünün kişisel ifşa aracılığıyla açığa vurulduğu üç film saptayın.
3) Kahramanın arka öyküsünün geçmişe dönüşler ya da düş sekanslarıyla açığa vurulduğu iki film saptayın.
4) Senaryonuzdaki her karakter için kapsamlı bir yaşamöyküsü ya da arka öykü yazın. Doğum yerleri ve tarihleri, okuldaki başlıca çalışma konuları, hobileri, düşleri, hatta bâkireliğini/bâkirliğini ne zaman ve nerede kaybettiği gibi bütün ayrıntıları bulun. Karakterlerinizin arka öykülerinin bu yaşamöyküsel ayrıntılarını yaratmak onların rollerine derinlik katmanıza yardım edebilir.
5) *It Happened One Night, The Shop Around the Corner, When Harry Met Sally* ve *Sleepless in Seattle* gibi klasik romantik komedileri izleyin. İki ana karakter arasında yakınlığın nasıl kurulduğunu analiz edin. 2. Bölüm'ün sonundaki yakınlık krizine ve bu krizin 3. Bölüm'de nasıl çözüldüğüne dikkat edin.
6) Sevdiğiniz filmlerden beş 'durgun yol gösterici figürü' saptayın. Kahraman bu yol göstericiyi nasıl üretkenlik durumu içine çekiyor?
7) Ümitsizliğe karşı bütünlük krizini ele alan üç filmi saptayın. Kahraman kimlik bütünlüğü duygusunu nasıl kurmaktadır?



## SENARYONUZDAKİ KİMLİK KRİZİNİ TANIMLAYIN

1) Karakterlerinizin kimlikleri arka öyküleriyle yakından ilişkilidir. Ana karakterlerinizin arka öyküleri nasıl açığa vuruluyor? Senaryonuza gerilim, merak, çatışma ya da dram ekleyebilecek biçimde, olay örgüsündeki olaylarla onların arka öykülerinin açığa vurulmasını nasıl yan yana getirebileceğinizi düşününüz.
2) Yakınlığın meydan okuması sadece romantik filmlerde değil, neredeyse her filmde işlenen bir konudur. Ancak, aşk motifi genellikle olay örgüsünün en zayıf, çoğu kez de sadece 'aşk ilişkisi' gereksinimini yerine getirmek üzere eklenen kısmıdır. İster ana olay örgüsü romantik olan, isterse romantik alt olay örgüsüne sahip romantik olmayan bir senaryo yazın, aşk ilişkisi temanız, eğer karakterlerinizin yakınlık gereksinimi doğrudan kimlikleriyle ilişkiliyse, daha güçlü olacaktır. Ana karakterlerinizdeki derinlemesine kişisel kimlik sorunlarıyla ilişkili olan benzersiz bir aşk ilişkisi olay örgüsünü nasıl yazabilirsiniz?
3) 'Baby Boomers'* orta yaş sorunlarıyla karşılaşan orta yaşlı insanlarla ilgili filmler için piyasada bir bolluk yaratmış olan, yaşamı boyunca sinemaya giden izleyicilerdir. Büyük bir filmin başarılı olması için başrolde genç bir yıldız oyuncunun olması gerektiği fikri artık doğru değildir. Orta yaşlı karakterlerin olduğu bir senaryo yazıyorsanız, karakterlerinizin motivasyonları ve çatışmalarında 'üretkenlik' ve/veya 'durgunluk' sorunlarını nasıl tanımlayabileceğinizi düşünün?
4) Söylentiye göre DreamWorks şirketi Akira Kurosawa'nın *Ikiru* filminin -muhtemelen Steven Speilberg'in ya yapımcı ya da yönetmen olacağı ve başrolü Tom Hanks'in oynayacağı- bir yeniden yapımını planlıyor. Orijinal *Ikiru* filmini izleyin ve ümitsizliğe karşı bütünlüğün kimlik krizini nasıl

*) II. Dünya Savaşı'nın bitmesinden hemen sonra (örneğin ABD'de) askerlerin cepheden dönünce doğum oranlarında meydana gelen patlama sırasında doğan kuşak için verilen addır. (ç.n.)

tanımladığını düşünün. Daha sonra orijinal filmin varoluşsal mesajını koruyarak, çağdaş Amerikan izleyicilerine çekici gelecek bir yeniden yapım senaryosu tasarlayın.



| BİR BAKIŞTA KİMLİK KRİZİ | | |
|---|---|---|
| KİMLİK KRİZİ | ENTRİKA ARACI | FİLMDEKİ ÖRNEKLER |
| Kimlik yayılmasına karşı kimlik | Arka öyküyü açığa vurma<br>Gizli arka öyküler<br>Arka öykünün kişisel ifşası<br>Kimlik yayılması<br>Moratoryum ve peşin tercih<br>Asilik ve kimlik kazanma | *The Royal Tennenbaums*<br>*One Hour Photo*<br>*Your Friends & Neighbors*<br>*Rebel Without a Cause*<br>*Malcolm X*<br>*The Empire Strikes Back* |
| Tecrit olmaya karşı yakınlık | Kur yapma<br>İletişim bozukluğu<br>Trajik yanlış anlama<br>Şefkatli yol gösterici | Bütün romantik komediler<br>*It Happened One Night*<br>*The Wedding Singer*<br>*The Parent Trap* |
| Durgunluğa karşı üretkenlik | Durgun yol gösterici<br>Yol gösterici kahramanlar<br>Orta yaş krizi | *The Karate Kid*'deki *Bay* Miyagi<br>*The Dirty Dozen* filmindeki Lee Martin<br>*Amerikan Beauty* filmindeki Kevin Spacey |
| Ümitsizliğe karşı bütünlük | Yakın ölümü fark etme<br>Kaderini belirleme arayışı | *My Life*<br>*Ikiru* |

# 3. KISIM

# CARL JUNG

# 8
# KARAKTER ARKETİPLERİ



Erikson'dan farklı olarak Carl Gustav Jung hiçbir zaman gerçekten Freud'un öğrencileri ya da taraftarlarından biri olmadı. Her ne kadar Jung, Freud'un kuramlarından esinlense ve onları rehber edinse de, ikisi ilkin profesyonel meslektaşlar olarak tanıştılar. Jung, uzun yazışmalarının başından sonuna kadar nevrotik çatışma ve insan ruhu anlayışlarında bir bireysellik ve bağımsızlık duygusunu her zaman korudu. Freud, Jung'un bağımsızlığı ve yaratıcılığını kuramsal başkaldırı olarak yanlış anladı ve bu da ikisi arasında asla kapanmayacak olan temel bir ayrılığa yol açtı. Freudcuların kaybı Psikoloji'nin kazancıydı, çünkü Freud'un paradigmasının sınırlarının engellerine takılmayan Jung, 'üstad'ınki (Freud) kadar özgün, eşsiz ve güzel olan insan ruhuna dair bir kuram geliştirmeye devam etti.

## KOLEKTİF BİLİNÇDIŞI

Jung'un Freudcu kuramdan ayrıldığı en önemli nokta, insan ruhu içinde doğuştan bir tinsel öğe bulunduğu inancıydı. Her ne kadar özel bir tanrı ya da tinsel güç iddiasında bulunmasa da, bütün insanlığın metafizik bir düzeyde bağlantılı olduğuna ve bu metafizik ilişkinin din, inanç, tinsellik ve daha büyük bir güce inanış yönündeki evrensel gereksinimin ardında yatan psikolojik güç olduğuna inanmaktaydı. İçten bir tanrıtanımaz olan Freud insanın itkileri için biyolojik olmayan bütün temelleri reddetmiş, Jung'un ruhsal bir itkiye dair bilimsel olmayan iddiasının bir ölçüde itibarsız görünmesini sağlamıştı. Jung bütün insanlar arasındaki bu metafizik bağlantıya -bütün insanlarca kolektif biçimde paylaşılan bilincin bu alanındaki malzeme olarak- 'kolektif bilinçdışı' adını vermiştir.

## ARKETİPLER

Kolektif bilinçdışı Freudcu (Jung'un 'kişisel bilinçdışı' dediği) bilinçdışı modelinden farklıdır, çünkü bunun içindeki malzeme kişisel anılar ve duygularla sıkı bir şekilde ilişkili değildir. Kolektif bilinçdışı bütün insanlık tarafından *ortak çağrışımlardan* ve 'arketipler' denen imajlardan oluşur. Arketipler 'temel düşüncelerdir' -'ilk imajlar'- ve bütün insanların ilişki kurabileceği önemli bilinçdışı figürlerdir. Örneğin, her insanın bir annesi vardır. Bazı kültürlerde her zaman güçlü, besleyici ve rahatlatıcı anne figürü '*Toprak Ana*'yla temsil edilir. Bazılarında o 'Madonna'dır. Bazılarında 'Tabiat Ana'dır, bazılarında aşk ve cinselliğin cisimleşmesidir, bazılarında da gelişmeyi ve verimliliği simgeler. Ona bin farklı isim verilse ve bin farklı biçimde tanımlansa da, bütün bu farklı temsillerin tümünün ardındaki temel düşünce aynıdır –bu, *anne arketipidir.*

Her ne kadar Freud, Jung'un kuramının bilimsel olmayan öğelerinden rahatsız olduysa da, arketiplerin ve kolektif bilinçdışının ardındaki temel düşünce zorunlu olarak tinsel değildir. Jung'un iddiası basitçe bütün insanların, kişisel deneyimlerine bakmaksı-

zın, evrensel insani meselelerle bağlantılı ortak ilişkileri paylaştıklarıdır. Bütün insanların anne ve babası vardır, herkes kendi kişiliği içindeki çatışmalarla yüz yüze gelir ve bütün insanlar toplum içinde gelişir ve intibak sağlarken kimlik kriziyle karşılaşırlar. Masalda, mitte, edebiyatta, sanatta ve sinemada ifade edilen arketipler bu evrensel konuları temsil eder ve kolektif bilinçdışı basitçe bu arketipleri bilinçdışı bir düzeyde anlama ve paylaşmaya yönelik temel insan *eğilimidir*. Filmlerdeki arketipler oyuncular ve onları tanımlayan olay örgülerinin ötesine geçen karakter tipleri ve temalardır. Bu arketipler evrensel karşılığı bulunan psikolojik sorunlar ve figürlerin temsilleridir. Her ne kadar arketiplerin fiziksel görünümleri değişecekse de, arketiplerin ardındaki sembolizm binlerce yıldır aynı olmuştur ve her zaman da aynı kalacaktır.

## KAHRAMAN

Mitolojik kahraman benliğin başlıca simgesidir. Kahraman yalnızca bir arketip değildir –o, *merkezi arketiptir*. Kahraman arketipi tek bir kavramın içine sığdırılamayacak kadar geniştir, çünkü diğer bütün arketipler benliğin farklı kısımlarını temsil ederken, kahraman benliğin kendisidir. Arketiplerin hepsini biraraya getiren odur. Joseph Campbell'in belirttiği üzere, kahraman 'bin bir yüzlüdür', çünkü sürekli değişen benliğin arketipik temsilidir. Özel bir kahramanın verdiği mesaj o özel kahramanın çıktığı yolculukla belirlenecektir. *Kahramanın yolculuğunun* farklı öğeleri 10. ve 11. Bölüm'lerde ele alınmaktadır. Kahramanın temsil ettiği *benliğin* farklı *öğeleri* -kahramanın karşılaştığı *benliğin arketipleri*- ise bu bölümün konusudur.

## PERSONA

Dünyaya gösterdiğimiz dış yüzler, başkalarının görmesine izin verdiğimiz kendimizin parçası olan 'persona'mızdır. Yunan oyuncuların taktığı maskelere gönderme yapan persona, başkalarına gösterdiğimiz kişiliklerimizin *maskesidir*. Kendimizin gizlediği-

miz yanını örten kostümdür. Fiziksel düzeyde oyuncuların kendileri persona'lardır. Yüzleri sahnede canlandırdıkları kahramanların kişilikleri ve öykülerini aktarırlar.

Sinema ve televizyon starları genellikle *'sürekli aynı rolde'* olmaktan şikayet ederler. Bir oyuncunun persona'sı ya da ekran imgesi, bir oyuncu olarak kimliğiyle güçlü bir şekilde ilişkili hale gelir, izleyiciler ve sinemacılar bu oyuncuyu farklı bir rolde izlemeyi istemezler. Örneğin Arnold Schwarzenegger'i duyarlı, kırılgan bir rolde hayal etmek zordur –tıpkı Dustin Hoffman'ı tipik bir maço aksiyon kahramanı rolünde hayal etmenin zor olması gibi. Schwarzenegger 'Terminator' olarak rolüyle öylesine ilişkili hale gelmiştir ki, onu 2003'te California valisi *(governor)* olarak kabul etmek birçok insan açısından zor olmuştur ve bu yüzden ondan hep 'Governator' olarak söz edilmiştir.

Her ne kadar oyuncular sürekli aynı rolü oynamanın yaratıcılığı sınırlamasına öfkelenseler de, sürekli aynı rolde olmak aslında performanslarının etkililiğiyle ilgili bir ifadedir. Sürekli aynı rolü oynayan oyuncu canlandırdığı karakter olarak öylesine inandırıcıdır ki, gerçekten de o karakter tipi haline gelir. Filmin arketipik işlevi açısından sürekli aynı rolde olan oyuncu, rolünü persona olarak icra eder. Bu oyunculuk öylesine mükemmeldir ki, oyuncu ile karakteri ayıran maske şeffaf hale gelir ve izleyiciler bu iki kimliğin ayrı olduğunu anlayamazlar.

## STAR NİTELİĞİ

Louis Calhern, Donald Crisp, George Sanders ve diğer onlarcası gibi fevkalade yetenekli *'karakter oyuncusu'* artık göreceli olarak ortadan kaybolmuştur. Bu oyuncular meslektaşları John Wayne, Gary Cooper ve Cary Grant kadar yeteneklidirler, ama karakter oyuncusu yetenek ve çeşitliliğe sahip olduğu halde, film starı 'star niteliği'ne, izleyicinin aklında canlandırdığı karakter tipi olmasına olanak sağlayan fiziksel varlığa sahiptir. 'Star' terimi bile arketipik bir niteliğe, her yerde ve her zaman hazır, sonsuz ve evrensel olan bir figüre gönderme yapar. Sta-

rın gücüne asla değerinin altında paha biçilemez. İzleyicinin gözünde star yalnızca filmin bir parçası değildir –star, filmin *kendisidir.*

Alfred Hitchcock, filmlerinde başrolleri dağıtırken büyük film starlarını tercih etmiştir, çünkü onların persona'ları zaten çok iyi tanınıyordu. Hitchcock'un daha birinci sahnede kahramanının karakterini geliştirmekle harcayacak zamanı yoktu. O örneğin başrolde James Stewart'ı oynatmıştı. Daha film başlamadan izleyici, Jimmy Stewart'ın canlandırdığı karakterin geleneksel olsa da bağımsız, tutucu olsa da bireysel, şefkatli olsa da iradesi güçlü vicdan sahibi bir kahraman olacağını bilmekteydi.

Senaryonuzda karakterleri yazarken, onlar için yaptığınız *fiziksel betimlemelere* çok dikkat edin. Yaşamda olduğu gibi ilk izlenimler en güçlü olanlardır. Karakterinizin yüzünü ve bedenini kafanızda canlandırın. Her karaktere dair kendi içsel imgenizi en iyi temsil eden bir oyuncuya rastlamanıza kadar, ünlü film starlarıyla biraz *beyin fırtınası* yaparak vakit geçirmeniz iyi bir fikirdir. Ünlü bir A-listesi oyuncusunu asla oynatamayacak düşük bütçeli bir film senaryosu yazıyor olsanız bile, ya da karakterinizi en iyi temsil edecek star ölmüş veya emekliye ayrılmış olsa bile, senaryonuzu ve karakterlerinizin kişiliklerini geliştirirken o film starını kullanın. Ünlü bir film starının persona'sına başvurarak, senaryoyu okuyanın aklında o karaktere dair kendi aklımızdaki imgeyi oluşturursunuz.

## GÖLGE

Jung'un kuramları karşıt güçlerin oluşturduğu doğal dengenin önemini kabullenme eğilimi gösteren Doğu felsefelerinden yoğun bir şekilde etkilenmiştir. Jungcu psikoloji *karşıtlar psikolojisini,* benliğin her parçasının karşıt ya da birleştirici bir parçayla tamamlandığı doğuştan bir ikiliği benimser. Yin ve Yan, dişi ve erkek, karanlık ve aydınlık; her psikolojik gücün kendi karşıt gücü vardır. Jung'un modelinde gölge, persona'nın karşıtı olan güçtür. Tıpkı bedenimizin gün ışığında yerde gölge oluş-

turması gibi, egomuz da bilincimizin ışığında bir gölge oluşturur. Bu gölge, bilinçdışı benliklerimizin soluk yansıması olan bastırılmış *öteki bendir* (alter ego). Bu, her zaman bizimle olan ama çoğu kez fark edilmeyen karanlık yandır. Gölge, persona'nın ardındaki gizli varlıktır.

## KÖTÜ OLARAK GÖLGE

Karşıt arketipler olarak kötü, tipik biçimde gölge iken, kahraman genellikle persona'dır. Klasik kahramanların genellikle klasik kötüleri vardır. *Shane*'de (Vadiler Aslanı) baş aktör (Alan Ladd) kahraman Beyaz Şövalye, Wilson da (Jack Palance) kötü Kara Şövalye rolünü oynar. *Friday the 13th*'deki (13. Cuma) Jason, *Silense of the Lambs*'deki (Kuzuların Sessizliği) Hannibal ve *Halloween*'daki Michael, Jung'un gölge arketipinin tam karşılıklarıdır. Maskenin ardındaki deli evrensel bir korkuyu, bütün insanlardaki delilik ve şiddete yönelik eğilimi tanımlar.

## ÇELİŞEN İKİLİK

İkilik kavramı kahramanın/persona'nın *karşı karşıya gelme* ve *bütünleşme* hedeflerine dayalıdır. Düş ya da mitte persona, gölgeyle karşı karşıya gelmek ve çatışmanın çözüme kavuşabilmesinin öncesinde onu kendi Benliği içinde bütünlemek zorundadır. Jungcu ikilik anlayışını ortaya çıkaracak bir biçimde kahraman ile kötüyü karşılaştırmak çoğu kez yararlıdır. Bu iki karakter gündüz ile gece kadar farklıdır, ancak garip biçimde birbirlerini tamamlar görünürler. *Cape Fear*'daki (Korku Burnu, 1962) çelişen kahraman-kötü ikiliği mükemmel bir örnektir. Sam Bowden (Gregory Peck) ahlâklı, dürüst, nazik, sakin ve kibardır. Max Cady (Robert Mitchum) ise ahlâksız, terbiyesiz, acımasız, psikopat ve şiddet doludur. Sam gibi barışçı kahramanlar kendi gölgelerinin şiddet dolu ve ihtiraslı niteliklerinin bir bölümünü, onları yenmek için kendi benliklerinde bütünleştirmek zorundadırlar.

## YUMUŞAK BAŞLI KAHRAMAN

Şiddet dolu hale gelen yumuşak huylu kahraman teması, Western'lerde ve diğer tipik olarak şiddet içeren türlerde her zaman rastlanan bir temadır. Yumuşak huylu kahraman sonunda kendi doğasının şiddet yanını uyandırarak onurunu, ailesini ve kendisini savunmak zorunda kalana dek şiddet uygulayan kötü tarafından sürekli taciz edilir. Persona'nm gölgenin şiddet yüklü doğasını bütünlemesi, bu olay örgülerinin kahraman ile kötünün büyük bir kavgaya tutuştuğu zirvesinde temsil edilir. Bu temanın muhtemelen en güçlü ve rahatsız edici ifadesi Sam Peckinpah'ın *Straw Dogs*'unda (Köpekler) görülebilir. Bu filmde yumuşak huylu profesör ve karısı, bir serseriler çetesi tarafından -profesör bir erkek olarak kendisiyle barışık yaşamak için aşırı şiddete başvurmak zorunda kaldığı noktaya kadar- taciz edilirler. *Cape Fear*'ın sonunda Sam ailesini korumak için dövüşürken, Max kadar şiddet dolu, öfkeli ve öç alıcı hale gelir. 'Slasher' filmlerinde yumuşak başlı genç kız, sapık katili öldürmek için şiddet kullanmak zorundadır.

Çelişen ikiliğin işleyebilmesi için kahraman-persona'nın kötü-gölge ile *kişisel olarak* karşılaşması ve onu yenmesi gerekir. Eğer kötüyü polis ya da başka bir karakter yenilgiye uğratırsa, o zaman persona kendi gölgesini bütünleyemez ve psikolojik çatışma çözüme kavuşmaz.

## ÖTEKİ BEN OLARAK GÖLGE

Kötüler iyi karakterlerin karanlık yanını da simgeleyebilirler. *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*'da kahraman ve kötü tek bir insanda birleşir ve persona ile gölge arasında bilinçdışındaki bir bölünmeyi tanımlarlar. Jekyll sosyal bakımdan saygın bir persona rolünü canlandırırken, Hyde kötü gölgeyi cisimleştirir. *Spider-man*'de (Örümcek Adam) Norman Osborn (Willem Dafoe) centilmen bir araştırmacı ve özenli bir babadır, ancak öteki beni olan Green Goblin, Norman'ın persona'smm gölgesi olan karanlık ve şiddete eğilimli biridir. Bir kişinin persona ve gölge yanları iki ayrı kim-



*Psycho*'da (1960), bıçak fallik bir sembol olarak karedeki yerini alıyor.

liğe bölünürse, bu, karaktere bir psikopatoloji öğesi ekleyen açık bir *psikotik bölünmeyi* tanımlar. Psikopatoloji izleyicide hemen bir korku tepkisini ortaya çıkarır.

*Psycho*'da (Sapık) Norman Bates (Anthony Perkins) hem kendisi (persona) hem de kötü annesiydi (gölge). Dracula kendini uygar biri olarak gösterir (persona), ancak aldatıcı görünümünün ardında o bir vampirdir (gölge). Karındeşen Jack gibi seri katiller düzgün yurttaşlar olarak sokaklarda dolaşırlar, ama kafalarının içinde kötü psikopatlardır. Çelişen ikilik diğer karakterlerde de etkili bir yöntemdir. Nazik, sevecen ya da ağır başlı persona'yı (yani bir doktor, kont ya da yumuşak başlı bir motel kâtibi) bu karakterin sadist, katil yanıyla çeliştirme daha da çarpıcıdır. Aşırı karşıtlıklar aşırı sürprizleri, üst düzeyde gerilimi ya da aşırı çatışmayı ortaya çıkarır –bütün bunlar izleyicide korku tepkilerini sağlayan öğelerdir.

## KARANLIK KAHRAMANLAR

Bazen gölge, kahramanın karakterinin bir unsurudur. Karanlık güçlerle motive olan kahramanlar çatışma yaşarlar. Onların kendi içlerinde iyi ve kötü özelliklerin birbirine karışması rolle-

rine psikolojik karmaşıklığı ekler. Batman, *Death Wish* devam filmlerinde Paul Kersey (Charles Bronson), *Dirty Harry*'deki (Kirli Harry) Harry (Clint Eastwood) ve *The French Connection*'daki (1971) Popeye Doyle (Gene Hackman) gibi *ya yasal yetkisi olmadan ya da yasal yetkilerinin ötesine geçerek düzen sağlayan kahramanlar* olarak iyi ve kötünün karmaşık ve çatışan bileşimleridir. Suçla savaşan kişiler olarak karanlık kahramanlar, haklı bir davayı savunan iyi insanların persona'sını taşırlar. Ancak yöntemleri (şiddet) ve motivasyonları (intikam) persona'larının ardındaki gölgelerdir.

Robin Hood, Zorro ve Jesse James gibi *kanun kaçağı kahramanlar* da persona-gölge kombinasyonunu temsil ederler. Bu tip kahramanlar izleyiciye çok cazip gelir, çünkü onlar gerçek insanlarda var olan psikolojik karmaşayı ve içsel çatışmayı gösterirler. Kimse ne tamamen iyi ne de tamamen kötüdür. Hepimiz persona'larımız ile gölgelerimiz arasındaki uzlaşmalarızdır. Gerçekçi kahraman kendi iki temel doğası arasında denge oluşturma arayışındaki bir insandır. Bu kahramanın arayışı evrensel *psikolojik denge* arayışını temsil eder. Yazdığınız senaryonun türüne aldırmaksızın, kahramanınızın ya da ana karakterlerinizin bir içsel denge duygusu arayışında olduğunu her zaman aklınızda tutun. Bu denge ister kötüyü yok ederek, bir engeli aşarak, bir hedefe ulaşarak, isterse bir aşk ilişkisi kurarak sağlansın, kahramanın arayışının ardındaki sembolizm, benliğin bağlantısız ya da çatışan bir parçasıyla karşı karşıya gelmek ve onu bütünlemektir.

## ŞAİBELİ GEÇMİŞLER

Bir karakterin gölgesi gizemli, trajik, travmatik ya da rezil bir geçmişle de temsil edilebilir. *Chinatown*'daki (Çin Mahallesi, 1974) Jack (Jack Nicholson) karanlık Çin mahallesi bölgesinde polis olarak çalışırken geçirdiği günlerini aklından çıkaramaz. *The Lady from Shangai*'daki (Şanghaylı Kadın, 1948) Elsa (Rita Hayworth) Şanghay'daki şaibeli geçmişinden dolayı acı

çeker. Her iki filmde de bizler, Çin mahallesinde ya da Şanghay'da gerçekten neler olduğunun ayrıntılarım asla öğrenmeyiz; bize yalnızca onların uzak geçmişlerindeki travmalara yönelik, özlem dolu ifadeler ve yaşlı gözleri içeren birkaç belirsiz referans sunulur. Onların şaibeli geçmişleri hakkında konuşmayı istememeleri, karakterlerinin trajik niteliğini daha önemli hale getirir.

Bu senaryo yazım yöntemi hilesi, *sınırlamanın* kullanılmasıdır. Senaryo yazarı geçmişte neler olduğunu tam olarak anlatmaz, bunlar izleyicinin muhayyilesine bırakılır. Bizler neler olduğunu sadece hayal edebildiğimizden, şüphe, acımasızlık ve yozlaşmışlığın derecesi sınırsızdır. Dahası, onların geçmişlerinin temel unsurunun *belirsizliği* karakterlerine bir *gizem* niteliği ekler. Bu gizem duygusu çoğu kez karakterin içindeki ana niteliktir.

Eğer kahramanınızın geçmişine şaibeli bir boyut eklerseniz, kahramanınız senaryodaki bir noktada geçmişiyle yüzleşmek zorundadır. (Aksi takdirde, neden ilk planda şaibeli geçmiş yazılsın?) Çin mahallesinde çalışırken Jake'in başına neler geldiğini gerçekten bilmesek bile, film Çin mahallesinde bir sokakta çözüme kavuşur. Şok ve rahatsız edici bir zirvenin ardından Jake dünyadan nefret eder, ama nefreti yaşlı polis arkadaşı ona şunları söylediğinde yerinde görünür: "*Burası Çin Mahallesi, Jake... Burası Çin Mahallesi.*" Her ne kadar Jack'in geçmişinin ayrıntıları asla gösterilmese de, sonunda onu yine Çin mahallesine getirecek olan yolculuğu boyunca, Çin mahallesi gölgesinin simgesiyle karşılaştığı duygusuna sahip oluruz. Bu bütünleme duygusu *The Lady from Shangai*'da sağlanmaz. Film yalnızca Elsa'nın geçmişini göstermemekle kalmaz, aynı zamanda birinci bölümden sonra bir daha Şanghay simgeciliğini asla göstermez. Üçüncü bölümde bir Çin tiyatrosuna kısa dönüş olduğu halde, filmin zirvesi bir karnavaldaki aynalar evinde gerçekleşir. Bu bütünleme eksikliği izleyicide finalde tamamlanmamışlık ve kafa karışıklığı duygusu bırakır, çünkü filmin ana simgesi uzaktan bile olsa gösterilmemiştir.

## GÖLGEDEN KAÇIŞ

Bazen kahraman şaibeli geçmişinden kaçmaya çalışır. Gölgesinden kaçan kahraman bütün olabilmek için değişmez biçimde gölgesiyle yüzleşmek zorundadır. Shane bir silahşör olarak kendi gölgeli geçmişinden kaçar. Shane'in bir silahşör olarak şaibeli geçmişinin simgesi, uygun bir şekilde siyah giyen psikopat katil Wilson karakterinde *dışsal bir figür* olarak mükemmel biçimde tanımlanır. *Star Wars*'da (Yıldız Savaşları) Luke'un gölgesi kötü imparatorun karanlık lordu olan babasıdır. Darth Vader çok iri, korkunç ve inanılmaz şekilde güçlü bir gölge varlıktır. Luke'un üç ayrı yolculuğu boyunca, Luke karakterinin başlıca hedefi zararlı babasının gölgesiyle karşı karşıya gelmek, onu alt etmek ve bütünlemektir. *Star Wars* üçlemesi gölge arketipi için özellikle iyi bir örnektir, çünkü bu gölgenin gerçekten bir kötü olduğunu değil, ama benliğin bağlantısız bir parçası olduğu noktasını hiç tereddüte yer bırakmayacak şekilde açıklar. Luke'un kafasının en karışık olduğu nokta Darth Vader'la ilişkisini inkâr etmesi, kendi kimliğiyle ilgili gerçeği kabul etmemesidir. Luke'un gelişiminin anahtarı *kendi kimliğini* ve kendisini *anlamasıdır*. Benzer biçimde senaryonuzdaki karakterin gelişiminin anahtarı, Benliğinin bağlantısız parçalarının daha derinden anlaşılması ve bütünlenmesiyle doğrudan ilişkili olmalıdır.

## EBEDİ GÖLGE

*Unforgiven*'da (Affedilmeyen, 1992) Will'in (Clint Eastwood) gölgesi hızlı bir silahşör olarak geçmişidir. Will kendi geçmişinden kaçar ve yeni bir hayata başlar, ama kiralık bir katil olduğunda eski benliğiyle yeniden karşılaşır. *Unforgiven* gölge arketipinin özellikle rahatsız edici bir incelemesidir. Will öykünün zirvesinde arkadaşını öldüren sadist şerif Little Bill'le (Gene Hackman) karşı karşıya gelir. Bill ve Will birbirlerinin ayna yansımalarıdır, ikisi de katildir, ikisi de çok ciddi günahlardan sorumludurlar ve şiddet yüklü yaşamları nedeniyle affedilemezdirler. Neredeyse isimleri bi-

le aynıdır. Will soğukkanlılıkla Bill'i öldürür, kendi gölgesiyle karşılaşıp onu bütünlemiş, hatta bir kez daha kendi gölgesi haline gelmiştir. Filmin karanlık mesajı, ne kadar uzağa kaçarsak kaçalım, gölgelerimizin her zaman ensemizde olacağıdır.

## GÖLGENİN GÖRSEL TEMSİLİ

İster kötü ister rakip isterse kötü arkadaş olsun, kahramanın gölgesinin simgesi olarak gerçek bir karakterin kullanılması filmde özellikle yararlıdır, çünkü film görsel bir araçtır. Dışardan bir kişiyle çatışma aksiyon boyunca gösterilebilir ki, bunun perdede görülmesi içsel çatışmadan açıkça daha kolaydır. Karakterleriniz içsel çatışma ya da dışsal aksiyon aracılığıyla kendi gölgeleriyle karşı karşıya gelsinler ya da gelmesinler, karşı karşıya gelişin bir biçiminin diğerinden daha komplike olduğunu varsayma hatasına düşmeyin. *Shane* ve *Star Wars*'daki arketipik sembolizm karmaşık ve güçlüdür ve bu görsel sembolizm onları daha da zenginleştirir. Senaryonuzdaki görsel temsillerin gücünü asla küçümsemeyin. Bir görüntü bin sözcükten daha güçlüdür.

## TANRIÇA

Freud gibi Jung da çocukların kendi ruhları içinde anne-babalarına dair içselleştirilmiş bir imajı taşıdıklarına inanmıştı. Ancak Freud'dan farklı olarak Jung, aynı zamanda içselleştirilmiş ebeveyn figürünün düşlerde ve mitte arketipik biçimde ortaya çıktığına inanıyordu. Bu *ebeveyn arketipi* beraberinde anne-baba figürleriyle bağlantılı kültürel ilişkileri taşır. Bu yüzden, mitteki anne figürü ilahi bir anneyle -örneğin toprak ana, tabiat ana, Madonna, vb.- olarak temsil edilir. Tanrıça arketipi rahatlatıcı, besleyici, ince ve kibar olan kolektif ve evrensel annedir. *Pinocchio*'daki (Pinokyo, 1940) Mavi Peri, *Wizard of Oz*'daki (Oz Büyücüsü, 1939) İyi Cadı Glinda (Billie Burke) ve *Cindirella* (Külkedisi, 1950) ve *Sleeping Beauty*'deki (Uyuyan Güzel, 1959) Periler tanrıça arketipinin açık örnekleridir. Hepsi de rahatlatıcı, besleyici

ve ilahi anne figürleridir. Daha yakın zamanda tanrıça *The Lord of the Ring*'de (Yüzüklerin Efendisi, 2001) Galadriel (Cate Blanchett) olarak ortaya çıkmıştır. Anne-olarak-tanrıça arketipi gerçek annenin çocuklukta gördüğü işlevin aynısını görür. Tanrıça'yla karşı karşıya geldiğinde kahraman duygusal gücü, sezgisel aklı ve olumlu anne figürüyle ilişkili olan duyarlılığı bütünleştirir.

## GÖLGE TANRIÇA

Jung'un karşıtlar psikolojisine uygun olarak olumlu anne arketipi –tanrıça- *olumsuz bir anne arketipinin* -kötü büyücü kadın ya da kötü cadı- varlığıyla dengelenir. Kötü cadı bir anlamda tanrıçanın gölgesidir. Tanrıça olumlu özelliklerin tümünü taşıyan idealleştirilmiş anne iken, cadı olumsuz özelliklerin tümünü taşıyan kötülenen annedir. Cadı, genellikle mitolojiden gelen (Medea) temel kötü üvey anne/kötü cadı arketipini özetleyen *kötü üvey anne* olarak tanımlanır. Kötü üvey anne ile kötü cadının birleşimi olan arketip, Disney'in *Snow White* (Pamuk Prenses, 1937) ve *Sleeping Beauty* ile Amerikan kolektif bilinçdışma kazınmıştır.

Fantezi-olmayan filmlerde cadı, *Mommie Dearest* (1981) ve *Flowers in the Attic*'te (1987) görüldüğü gibi çoğu kez tehlikeli ve tehdit edici bir anne figürüdür. *East of Eden*'da (Cennet Yolu, 1955) uzun süredir ortalarda olmayan anne (Jo Van Fleet) Cal'a (James Dean) siyah giymiş bir gölge figürü olarak görünür. Cal için annesi bir gölgedir –uzun süre önce kendisini terk etmiş ve şimdi Monterey'in fahişeler mahallesinde genelev işleten bir annedir. Çocukluktan bu yana uzun süredir bastırılan ve çatışan hatıralar, terk edilme, acımasız davranış, suistimal, utanç ve ihmal sorunları bu gölge tanrıça arketipiyle temsil edilir.

## GERÇEK YAŞAM TANRIÇALARI

Duygusal aklı, sezgisel rehberliği ve sevgiyi (ama romantik sevgi/aşk değil) sunan rahatlatıcı, besleyici her kadın figürü tanrıça arketipinin işlevini yerine getirir. Gerçekçi anne figürleri ne ideal-

leştirilir ne de kötülenirler. İyi geliştirilmiş bir anne figürü hem tanrıçanın hem de cadının niteliklerine sahip olabilir. İdealleştirilen, kötülenen ve gerçek anne figürleri arasındaki fark *East of Eden*'da sergilenir. Cal'ın annesi gerçek bir kişidir. Cal'ı sever, ama aynı zamanda onu terk etmiştir. Cal'ın ondan olmasını istediği anne olamaz, ama annesi ona hırslı amaçlarını gerçekleştirmesi için para vererek yardım eder. Gerçek yaşam tanrıçaları yardımsever, besleyici, hatta iyileştiricidir, ama her zaman mükemmel biçimde iyi değillerdir, ne de tamamen kötü olmaları gerekir.

## AKILLI YAŞLI ADAM

Erkek ebeveyn, baba, akıllı yaşlı adam arketipiyle temsil edilir. Baba arketipinin diğer versiyonları akıl, tavsiye ve rehberlik sunan tanrı, kâhin, büyücü, iyileştirici ya da başka yaşlı erkek figürüdür. Filmlerde akıllı yaşlı adam kahramanın *yol göstericisine* dair belirsiz işlevi yerine getirir. (Tanrıça da benzer biçimde kadın kahramanın *kadın yol göstericisi* olarak tanımlanabilir.) Yol gösterici olarak akıllı yaşlı adam birçok rolde ortaya çıkar: baba, ağabey, öğretmen, vaiz, doktor, terapist, koç, kaptan, başkan, kral, büyücü, vb. Jungcu ikiliğe uygun olarak gölge baba figürü de çoğu kez *yanlış yol gösterici* ya da *olumsuz baba figürüyle* temsil edilir. *Star Wars*'daki Darth Vader baba arketipinin gölge versiyonunu özetler (Darth Vader gerçekten 'Karanlık Baba' anlamına gelir). Diğer yandan Obi Wan saf, olumlu anlamda akıllı yaşlı adamın somut örneğidir. *Wizard of Oz*'da büyücünün tehdit edici hayaleti gölge baba figürüyken, hayaletin örtüsünün arkasındaki iyi niyetli yaşlı adam (Frank Morgan) olumlu baba figürüdür. Akıllı yaşlı adam çoğu kez bir filmdeki temel ilişki olan kahramanın, baba figürü ya da yol göstericiyle bütünleşme gereksinimini temsil eder.

## ANİMA

Hem erkeksi hem de kadınsı özellikleri birleştiren dengeli bir benlik. Erkeğin benliği kadın arketipi biçiminde kadınsılığın cisim-

leşmesini taşır –anima. Animanın cisimleştirdiği nitelikler stereotipik olarak duyarlılık, duygusal akıl, sezgi, empati ve özen gibi dişil güçlerdir. Anima tanrıçayla aynı arketip değildir, çünkü anima genellikle romantik ya da erotik bir kişidir. Tanrıça bir anne figürü olarak işlevinde kutsaldır ve bundan dolayı da aseksüeldir. Tanrıça bir annenin sevgisini sunar, oysa anima cinsel ya da romantik sevgiyi sunar. Geleneksel kahraman öykülerinde anima tipik olarak *zor durumdaki genç kız,* kahramanın bulup kurtarmak zorunda olduğu kadın figürüdür. *Star Wars*'daki Prenses Leia, Luke'un Ölüm Yıldızı'ndan kurtarmak zorunda olduğu zor durumdaki genç kız rolünü oynar. Genç kızı kurtararak erkek kahraman, onu kendi animasma dahil eder ve benliğinin temel bir parçasını bütünler.

Filmlerdeki anima genellikle *aşk ilişkisidir.* Aşk teması, aşk ilişkisi filmin ana öyküsü için tali olduğunda bile, filmin can alıcı bir parçası olarak düşünülür. Tıpkı aşkın her insanın yaşamının gerekli bir parçası olması gibi, izleyici de sezgisel olarak aşkın her filmin gerekli bir parçası olduğunu hisseder. Bir film bittiğinde izleyici erkek kahramanın karakterinin artık tam olarak geliştiğini ve bir biçimde 'tamamlandığı'nı hissetme gereği duyar. Sonunda genç kızı elde etmek, animayı bütünlemek erkek kahramanın karakterindeki tamlık gereksinimine hitap eder. Yalnızca gölgesini fethetmemiş ve bir kişi olarak gelişmemiş, aynı zamanda aşkı bulmuştur. Bir kez hedefine ulaştığında, aşkla ödüllendirilir ve yaşamı artık tamdır. O ve bâkiresi evlenebilirler ve ömür boyu mutlu yaşayabilirler.

## BAŞTAN ÇIKARICI KADIN *(FEMME FATALE)*

Her olumlu arketipin karşıt bir olumsuz arketipi, olumsuz gölgesi vardır. Filmlerdeki *gölge anima,* adı kötüye çıkmış baştan çıkarıcı kadındır. Karanlık baştan çıkarıcı kadın saf aşktan ziyade cinsel aşk sunar; aynı zamanda erkek kahraman için tipik olarak tehlikeli bir kişidir. Homeros'un *Odyssey*'indeki Siren'ler gibi baştan çıkarıcı kadın, erkek kahramanı kendi arayışından uzaklaştırır ve cinsel siren şarkısıyla kendi yatağına girmesi için ayartır. Daha son-

ra da erkek kahramanın savunmasını çökerterek hayatını tehdit eder. Yanlış anima olarak baştan çıkarıcı kadın ya -erkek kahramanı 'iyi kız'la aşk ilişkisinden alıkoyan- bir *vamptır* ya da gerçek bir öldürücü kadındır, çünkü kahramanın yaşamı için fiziksel bir tehdit oluşturur. *Fatal Attraction*'daki (Öldüren Cazibe, 1987) Alex (Glenn Close) ve *Basic Instinct*'deki (Temel İçgüdü, 1992) Catherine (Sharon Stone) baştan çıkarıcı kadının arketipik işlevlerini yerine getirirler. *Fatal Attraction*'da Alex'in Dan'e (Michael Douglas) olan takıntısı Dan'in karısıyla ilişkisini tehdit eder ve aynı zamanda onun yaşamını tehlikeye atar. Gölge anima aşırı derecede güçlü arketipik bir figürdür, çünkü tek bir karakter içinde çok temel iki dürtüyü -seks ve saldırganlık- birleştirir. Baştan çıkarıcı kadının gücü cinselliğinden gelir. Onun tehlikesi çekici cinselliği karşısında erkek kahramanın çaresiz kalmasıdır. Canavarlarla ve ordularla savaşabilmesine karşın, erkek kahraman baştan çıkarıcı kadın karşısında savunmasızdır.

ANİMUS

Dişi ruhundaki erkek arketipi, animustur. Bu arketip stereotipik olarak cesaret, liderlik, entelektüel akıl ve fiziksel güç gibi erkeksi özellikleri temsil eder. Açık bir şekilde anima/animus ikiliği, yukarıda sıralanan özellikleri taşıyan erkeğin kahraman, kadının da erkek kahramanın kurtarması gereken bâkire olduğu klasik Western mitolojisinin bir ürünüdür. Western mitolojisinde (varsa da) çok az kadın kahraman vardır. Bununla birlikte, modern sinema mitolojisi özgür kadınların modern çağının bir ürünüdür, bu nedenle özellikle çağdaş sinemada kadın kahramanların olduğu birçok film vardır. Bu modern mitlerde animus figürü geleneksel erkek kahraman öykülerindekine benzer bir işlev görür –aşk ilişkisi işlevi. Dolayısıyla, *Romancing the Stone* gibi hem erkek hem de kadın kahramanların olduğu filmlerde erkek ve kadın kahraman, anıldıkları sırayla birbirleri için animus ve anima işlevlerini görürler. Joan Wilder'ın animusu olarak Jack, Joan'ın kahraman, sert, serüvenci ve güçlü olmasına ilham verir. Jack

Colton'un animası olarak da Joan, Jack'in sevgi dolu, duyarlı, özenli ve güvenilir olmasına esin kaynağı olur.

Kahraman arketipi geleneksel bakımdan erkeksi olduğundan, bir filmde tek kahraman rolünü bir kadın oynadığında, *Lara Croft: Tombraider*'da filmin adındaki karakter (Angelina Jolie) gibi, kadın kahramana normal olarak erkek kahramanların gereksinim duyduğu erkeksi nitelikler yüklenir. Sonuç olarak, kadın kahraman filmlerindeki erkeğin aşk ilişkisi normal olarak animanın gerektirdiği işlevleri üstlenir ve Lara Croft'un aşk ilişkisi olan Alex'i (Daniel Craig) kurtarmak üzere bir şekilde zamanda geriye gittiğinde gördüğümüz gibi bu ilişki genellikle kadın kahraman tarafından kurtarılır. Erkeğin aşk ilişkileri de güçlü ve kahramanca olmaktan ziyade duyarlı, sevgi dolu ve destekleyici olma eğilimi taşır. Bu öykülerde kadın kahraman güçlü ve cesurdur ve onların erkek aşk ilişkileri 'zor durumdaki erkekler'dir.

## GÖLGE ANİMUS

Canavar, seri katil ya da psikopat *Halloween*, *13. Cuma* ve *A Nightmare on Elm Street* (Elm Sokağında Kâbus) gibi 'slasher' filmlerde gölge animusun işlevlerini yerine getirirler. Freddie Krueger (Robert Englund) ve *In Dreams*'deki (2003) Red (Robert Downey Jr.) gibi gölge animus figürleri özellikle Jungcu figürlerdir, çünkü onların kadın kurbanları sık sık kâbuslarına ve düşlerine girerler. Bu filmlerde kadın kahraman 'zor durumdaki genç kız' olarak geleneksel kadın rolünü oynar. Sonunda kadın kahraman kendi gölge animusundan kaçmak yerine, onunla karşı karşıya gelerek kendi karakterini geliştirir. Finaldeki bu zirve karşılaşmada kadın kahraman, tipik olarak korkunç bir şekilde onu yok ederek şiddetli gücünü bütünler.

## ALDATICI

Antik mitolojik tanrıların çoğu ölümlülerin kafasını karıştırarak onlara oyunlar oynayan aldatıcı tanrılardı. *The Greatest*



*Excalibur* (1981), kahramanların bedel ödemek zorunda olduğu filmlerden biri.

*Story Ever Told*'daki (1965) Şeytan (Donald Pleasance) İsa'yı (Max von Sydow) dünyevi hazlarla baştan çıkararak ve onun Tanrı'ya inancını sınayarak kafasını karıştırır. Aldatıcı tanrılar akıl verdiklerinde, bu akıl çoğu kez bilmece biçiminde sunulur. Kahraman bu tanrının aklı ya da rehberliğiyle ödüllendirilmeden önce bu bilmeceyi çözerek aklını kanıtlamak zorundadır. *Excalibur*'da (1981) İsa'nın kâsesinin ölümsüz gardiyanı, Percival'i (Paul Geoffrey) şifreli sorularına cevap verene dek kâseyle ödüllendirmez.

Filmlerde bu aldatıcı arketip ortaya çıktığında, bu genellikle bir komedyen biçimindedir. Charlie Chaplin, Buster Keaton ve Harold Lloyd arketipik *aldatıcı kahramanları* oynadılar. Kendi gölgeleriyle karşı karşıya geldiler ve hilekârlık, üçkağıt ve düzenbazlıkla onları yendiler. Her ne kadar aldatıcı kahramanlar fiziksel güç, cesaret ve kararlılık gibi geleneksel kahramanca nitelikleri sergilerlerse de, başlıca güçleri akıl, çeviklik ve hünerdir. Mel Brooks *Blazing Saddles* (1974) filminde bir

Western farsı gerçekleştirirken, geleneksel Western kahramanını hilekâr kahramanlara dönüştürmüştür. Bart (Cleavon Little) ve Waco Kid (Gene Wilder) cesur ve güçlü olsalar da, kötü adamları bir dizi komik muziplik içinde onları aldatarak yenilgiye uğratmışlardır.

Aldatıcı figürlerin kahraman olmadığı durumlarda, o muhtemelen *komik rahatlama ânları sağlayan arkadaş* rolünü oynar. Marx Kardeşler ve Abbott ve Costello filmlerinde gişe hasılatı sağlayan bu filmlerin kahramanları -kötü adamla dövüşen, genç kızın gönlünü kazanan ve günü kurtaran genç- değil, kötüleri işleterek ve onların etrafında daireler halinde koşarak her aşamada kahramana yardım eden aldatıcı karakterlerdi. Aldatıcı karakteriniz ister komik bir yardımcı ya da arkadaş isterse öykünüzün kahramanı olsun, bu arketip için anahtarın *akıl* olduğunu sakın unutmayın. Kahramanlar, özellikle de aksiyon kahramanları zaferlerinin çoğunu fiziksel güç, yetenek ve cesaretle kazanırlar. Aldatıcı maskesiyle kahraman, kahraman karakterin can alıcı, ama çoğu kez dikkate alınmayan arketipik bir niteliği olan akıl aracılığıyla başarılı olmak zorundadır.

## HUY DEĞİŞTİRME

Jung, huy değiştirmenin Benliğin her zaman büyüyen, değişen ve gelişen simgesi olduğuna inanmıştır. Bir anlamda bütün ana karakterler huy değiştirirler. Ana karakterler öykünün akışı boyunca gelişirler ve gelişim bu karakterlerin önemli bir yönden değişmeleri anlamına gelir. *Mr. Deeds Goes to Town*'da (Bay Deeds Şehre Gidiyor, 1936) kurnaz büyük şehir muhabiri (Jean Arthur) masum ve erdemli Deeds'e (Gary Cooper) âşık olduğunda, daha olumlu bir karakter haline gelir. *An Officer and a Gentleman*'da (Subay ve Centilmen, 1932) bencil, zampara harp okulu öğrencisi (Richard Gere) bir kasaba kızına aşkı sebebiyle şefkatli bir kişiye dönüşür. *Wall Street*'te (Borsa, 1987) sabırsız genç borsacı Bud (Charlie Sheen) dolandırıcı finans zengini

(Michael Douglas) tarafından yozlaştırılıp, arkadan hançerleyen ve açgözlü kötü adama dönüştürülür. Filmin üçüncü bölümünde Bud bir kez daha huy değiştirip, dürüst ve onurlu bir adam olarak yeniden doğar.

## KILIK DEĞİŞTİRME HİLEKÂRLIĞI

Mitolojik tanrılar aldatıcılar gibi çoğu kez kılık değiştiricilerdi. Bu iki arketip işlev ve sembolizm açısından aynıdır. Örneğin Zeus bir kartal biçimi alır ve bu sayede Olympus dağından aşağıya uçabilir, yeniden insan biçimine girer ve kendisiyle yatması için güzel bir ölümlüyü kandırırdı. Benzer şekilde, kılık değiştirme filmlerde hilekârlığın arketipik bir biçimidir. Bugs Bunny, Emler Fudd'dan kaçmak üzere düzenli olarak kendisini bir kadın olarak gizler. *Star Wars*'da Luke ve Han Ölüm Yıldızı'na girmeyi başarmak için kendilerini Fırtına Askerleri üniformalarıyla gizlerler. *Blazing Saddles*'da Bart ve Waco Kid yağmacıların çetesine sızmak için Klu Klux Klan üyeleri kılığına girerek kendilerini gizlerler. Hilekârlık-olarak-kılık-değiştirme olay örgüsü yöntemi mitin kendisi kadar eskidir ve bugün anlatılan öykülerde hâlâ etkili bir yöntem olmayı sürdürmektedir. Bütün arketipik karakterler ve olay örgüleri gibi, her ne kadar bunlar eski ve formüle bağlanmış olsalar da, eğer yaratıcılık ve zekâyla gerçekleştirilirlerse, hâlâ çok güçlü ve çekici olabilirler.

## FİZİKSEL ŞEKİL DEĞİŞTİRME

Vampirler ve kurt adamlar korkutucu ve dehşet verici arketipik figürlerdir, çünkü tanrıların doğa-üstü gücünü temsil ederler. Mitolojide sadece kutsal varlıklar fiziksel olarak hayvanların biçimine ya da insan-olmayan başka şekillere dönüşebilirlerdi. Kont Dracula sinema tarihinde belki de en sık tanımlanan şekil değiştiricidir. *Terminator 2*'deki şekil değiştiren kötü robot (Robert Patrick) bu antik doğa-üstü arketipin modern bir versiyonunu

temsil eder. Şekil değiştirme ister fiziksel değişiklerle isterse karakterdeki önemli bir dönüşümle yapılsın, şekil değiştirme arketipi öykülerde ve filmlerde evrensel bir özelliktir ve kişisel değişim, dönüşüm ve yeniden doğuş konusundaki insan potansiyelinin aşırı derecede güçlü bir simgesidir.

—o—

## 8. BÖLÜMÜN ÖZETİ

- *Kolektif bilinçdışı,* bütün insanlığın paylaştığı imajlardan ve *arketipler* denen çağrışımlardan oluşur.
- *Arketipler,* bir anne ve babaya sahip olma deneyimi, sevgi arzusu ya da ruhsal iyileşme ve yeniden doğuş gereksinimi gibi ortak psikolojik meseleleri anlama ve paylaşmaya yönelik temel insan eğilimini temsil ederler.
- Mitteki, masaldaki, edebiyattaki ve sinemadaki *kahraman* figürü, benliğin birincil arketipidir.
- *Persona,* kişiliklerimizin başkalarına gösterdiğimiz 'maske'sidir.
- *Oyuncular,* persona'mn fiziksel cisimlenişidir –onlar canlandırdıkları karakterlerin bedeni ve yüzüdürler.
- *Sürekli aynı rolü oynama,* izleyicilerin oyuncular ile onların ekrandaki persona'ları arasında kurdukları psikolojik bağlantıdan ortaya çıkar.
- Kahraman karakteri, genellikle kendi tarihine dair mitte ya da düşteki persona arketipinin işlevini yerine getirir. Kendi persona'sı olan kahraman, benliğinin diğer arketiplerle temsil edilen kısımlarıyla *karşı karşıya gelmek* ve onları *bütünlemek* zorundadır.
- *Gölge* arketipi, kişiliklerimizin başka insanlardan gizlediğimiz karanlık yanıdır.
- Filmlerdeki *kötü* figürü genellikle gölge arketipinin işlevini görür.

- *Tanrıça* arketipi, olumlu anlamda anne arketipini temsil eder.
- Kötü üvey anne ya da kötü cadı *gölge tanrıçanın* arketipik temsilleri, anne figürüyle ilişkili olumsuz ya da karanlık niteliklerdir.
- *Akıllı yaşlı adam* arketipi, olumlu anlamda baba figürünü temsil eder. Bu figür tipik olarak yol gösterici karakterin işlevini yerine getirir.
- *Star Wars*'daki *Darth Vader* yanlış yol gösterici arketipinin somut örneği, olumsuz baba figürüdür.
- *Anima* arketipi, olumlu anlamda kadınsı karakter özelliklerini temsil eder.
- Anima, tipik olarak geleneksel erkek kahraman öykülerinde *zor durumdaki genç kız* ve/veya *aşk ilişkisi* olarak tanımlanır.
- *Baştan çıkarıcı kadın* arketipi, gölge animadır. Erkek kahramanı yolculuğundan ya da gerçek aşktan vazgeçip tehlike bölgesine girmek için ayartan karanlık bir baştan çıkarıcıdır.
- *Animus* arketipi, olumlu anlamda erkek karakteri temsil eder.
- *A Nightmare on Elm Street* filmlerindeki *Freddie Krueger* gölge animusu temsil eder –erkek karakterin karanlık, sapkın, sadist ve yıkıcı yanıdır.
- *Aldatıcı* arketipi, yolculuğu boyunca hile yapmak için mizahı ve zekâyı kullanır. Aldatıcılar tipik olarak komik rahatlama ânları sağlayan yardımcı ya da arkadaş rolünü oynarlar.
- *Huy değiştirme* arketipi, benliğin sürekli olarak doğasında gelişen ve değişen simgesidir. Şekil değiştirme ise tinsel ya da ilahi gücü temsil eder.

## 8. BÖLÜM EGZERSİZLERİ

1) En başarılı 10 film kahramanınızı çıkarın.
2) En başarılı 10 film kötüsünü çıkarın.
3) En başarılı 10 film yol göstericisini çıkarın.
4) Sinema bilginizi kullanarak, tanrıça arketipinin işlevini gören beş film karakterini saptayın.
5) Gölge tanrıça arketipi işlevini yerine getiren beş film karakterini saptayın.
6) Anima arketipi işlevini gören beş film karakterini saptayın.
7) Baştan çıkarıcı kadın arketipi işlevini yerine getiren beş film karakterini saptayın.
8) Aldatıcı arketipinin işlevini gören beş film karakterini saptayın.
9) Huy değiştirme arketipinin işlevini yerine getiren beş film karakterini saptayın.



## SENARYONUZDAKİ ARKETİPİK KARAKTERLERİ TANIMLAYIN

1) Karakterinizin izleyicinin zihninde gelişmesi için, karakterinizde açık bir zayıflık ya da eksikliğin olması gerekir. Karakterinizin psikolojik bakımdan tam olarak gelişmesi için gereksinim duyduğu Benliğin hangi öğesidir?
2) Kahramanınızın fiziksel varlığı bu kahramanın persona'sının önemli bir parçasıdır. Kahramanınızın zihinsel imgesini hızla oluşturmaya ve daha sonra da ünlü film starlarıyla beyin fırtınası yapmaya çalışın. Yazmayı istediğiniz karakterin fiziksel ve psikolojik kimliğine en çok uyan bir film starını seçin ve bu star senaryonuzda kahramanınızı tanımlarken bir rehber olarak kullanın.
3) Benlikteki persona ve gölge ikiliği, filmlerde tipik olarak kahraman/kötü ikiliğiyle temsil edilir. Bu ikilik en çok kah-

raman ile kötü, büyük karşıtlık oluşturduğunda ve bundan dolayı bütünleyici olduğunda etkilidir. Eğer senaryonuzda bir kahraman ve kötü varsa, karakterlerinizi nasıl oluşturursunuz ki, kahraman kötüye içkin bir özelliği, onu alt edebilmek için elde etmek zorunda olsun?

4) Çoğu kez kahramanın şaibeli bir geçmişi, yüzleşmek zorunda olduğu utanç verici bir sır vardır. Kahramanınızın şaibeli bir geçmişi var mı? Eğer yoksa, karakterinize eklenecek şaibeli bir geçmişi nasıl dahil ederdiniz? Eğer şaibeli bir geçmişi varsa, bu karakter tatmin edici bir şekilde onunla nasıl baş eder ve onu bütünler?
5) Tanrıça ve Akıllı Yaşlı Adam arketipleri anıldıkları sırayla hem kadın hem de erkek kahramanlara yol gösteren figürleri temsil ederler. Kahramanınız bir yol gösterici figürle karşılaşıyor ve onun aklı ve rehberliğini bütünleştiriyor mu? Eğer cevap olumsuzsa, karakterinize ve olay örgünüze derinlik katabilecek bu eski arketipik öğeyi nasıl dahil edebileceğinizi düşünün.
6) Benzer biçimde Anima ve Animus arketipleri çoğu kez kahramanın aşk ilişkisi rolünü oynarlar. Kahramanınız bir aşk ilişkisiyle karşılaşıyor ve onu bütünlüyor mu? Eğer cevap hayırsa, senaryonuza romansı ya da 'aşk'ı ekleyebilecek bu arketipik öğeyi nasıl dahil edebileceğinizi düşünün.
7) Aldatıcı ve huy değiştiren arketipleri, çoğu kez ya kahramanı, üstesinden gelmek zorunda olduğu entelektüel meydan okumaların karşısına koyarak, ya da kahramana düşmanlarını kurnazlıkla yenmek için aldatmayı ya da şekil-değiştirmeyi kullandırarak kahramanca zekâ özelliğini cisimleştirirler. Kahramanınıza çok önemli akıl öğesini yüklemek için senaryonuzda aldatma ya da huy/şekil değiştirmeyi nasıl kullanırsınız?

| BİR BAKIŞTA ARKETİPİK KARAKTERLER | | | |
|---|---|---|---|
| ARKETİP | İŞLEV | KARAKTER | ÖRNEKLER |
| Kahraman | Benliğin birincil simgesi | Kahraman<br>Kahramanlar grubu | *Star Wars*'daki Luke<br>*The Fellow ship of the Ring* |
| Persona | Benliğin kamusal 'maskesi' | Film starları<br>Kamusal benlik | John Wayne, Clark Gable<br>*Superman*'deki Clark Kent |
| Gölge | Benliğin gizli, sır ya da karanlık yanı | Kötü<br>Öteki-ben | *Star Wars*'daki Darth Vader<br>*Spider-man*'deki Green Goblin |
| Tanrıça | Anne ve/veya kadın yol gösterici | Olumlu anne figürü<br>Olumsuz anne figürü | Peri Tanrı Anneler<br>Kötü Cadılar |
| Akıllı yaşlı adam | Baba ve/veya erkek yol gösterici | Olumlu yol gösterici<br>Olumsuz/yanlış yol gösterici | *Star Wars*'daki Obi Wan<br>*Star Wars*'daki Darth Vader |
| Anima | Erkek benliğinin kadınsı yanı | Kadın aşk ilişkisi<br>Zor durumdaki genç kız | *Superman*'deki Lois Lane<br>*Star Wars*'daki Prenses Leia |
| Gölge anima | Karanlık kadınsılığın cisimleşmesi | Baştan çıkarıcı kadın | *Fatal Attraction*'daki Alex |
| Animus | Dişi benliğindeki erkek yan | Erkek aşk ilişkisi<br>Zor durumdaki 'erkek' | *Romancing the Stone*'daki Jack<br>*Lara Croft: Tombraider*'daki Alex |
| Gölge animus | Karanlık erkeksiliğin cisimleşmesi | Psikopatlar, Slasher'lar<br>Canavarlar | *In Dreams*'deki Robert Downey Jr.<br>*Dracula* |
| Aldatıcı | Kahramanın zekâsına meydan okuma | Aldatıcı tanrılar<br>Kapıdaki gardiyanlar<br>Aldatıcı kahramanlar | *The Greatest Story Ever Told*'daki Satan<br>*Excalibur*'daki Kutsal Kâse Gardiyanı<br>Charlie Chaplin, Bugs Bunny |
| Huy/kılık/şekil değiştirme | Kişisel ve fiziksel dönüşüm | Kahramanların dönüşümü<br>Kılık-değiştiren aldatıcılar<br>Fiziksel şekil-değiştirenler | *Wall Street*'deki Bud Fox<br>*Blazing Saddless*'deki Burt & Jilm<br>*Dracula, The Wolf Man (Kurt Adam)* |

# 9
# OLAY ÖRGÜSÜ ARKETİPLERİ



Arketipik figürler gibi arketipik temalar da bütün insanlar tarafından kolektif olarak paylaşılır. Onlar doğum, evlilik ve ölüm gibi evrensel yaşam bağlantılarıdır ve arketipik yeniden doğuş ve dönüşüm temaları aracılığıyla gelişme, değişim ve büyüme yönündeki evrensel gereksinimi temsil ederler. Arketipik temaları oluşturarak kolektif bilinçdışının *kişilik ötesi* alanı aracılığıyla başka insanlarla bağlantı kurar ve 'bütün' oluruz. Mitoloji kişisel çatışmalarımızı çözmemize ve aşmamıza olanak sağlar; hem bireysel sağlığımızın hem de kolektif biçimde toplumsal uyum sağlamamızın temel bir öğesidir. Mitoloji tarihsel olarak öyküler, efsaneler, din ve sanat aracılığıyla aktarılırken bu yöntemlerin hepsi günümüzde modern kitle iletişim aracı olan sinemada bütünleşmiştir. Günümüz toplumlarında insanlar

mitlerini sinema perdesinden edinmektedirler. Ortak bir düş olan sinema, çağımızın arketiplerini ifade etme, aktarma ve bütünleştirmenin başlıca yöntemi haline gelmiştir.

## KARŞI KARŞIYA GELİŞ VE BÜTÜNLEME: AŞKINLIK İŞLEVİ

Arketipler benliğin farklı yönlerini simgelerler. Bu farklı yönler birbirleriyle karşılaştıklarında ve kendilerini Benlik içinde bütünleştirdiklerinde, birbirlerini tamamlar ve çatışmanın olduğu yerde denge yaratırlar. Düşlerin (kişisel mit) işlevi ile mitin (kolektif düş) işlevi bir 'aşkınlık işlevi'dir. Benliğin çatışan kısımlarını bütünleştirerek bizler psikolojik bakımdan *bütün* haline geliriz.

*East of Eden*'da Cal'ın kendini keşfetme yolculuğu, kendi geçmişinin gölgesini ve kendi içindeki iyi ile kötü arasındaki çatışmayı temsil eden annesiyle karşılaşmasıyla başlar. Gölge tanrıçayı bütünlemesinin ardından Cal'm kişiliğini bütünleme yolculuğu onu -Abra'nın (Julie Haris) romantik aşkının temsil ettiği- anima figürüyle bütünleşmeye götürür. Final sahnesinde Cal akıllı yaşlı adam olan babasıyla ilişkisini düzeltir. Gölgesiyle, animasıyla ve akıllı yaşlı adamla karşılaşıp onlarla bütünleşerek Cal, kendi çatışmalı persona'sının garipliğini aşar ve psikolojik ve duygusal bakımdan bütün haline gelir.

## DÖRTLÜ YAPI

Jung'un modelindeki arketipik bir tema, iki karşıt ikilik arasındaki bir dengeyi temsil eden dört parçadan oluşan *(quaternity)* tam bütündür. İnsan ruhunda, Benliğin dört ana arketipinin bütünleşmesini tam bir dörtlü yapı temsil eder. Persona ve gölge, içerideki Benliğin karşıt ikiliğidir ve zıt cinsiyet arketipleri, aynı cinsten ebeveyn arketipleriyle birlikte, ebedi figürlerle ilişkili olan karşıt ikiliklerdir. Dolayısıyla, erkek ruhundaki tam dörtlü yapı persona, gölge, anima ve akıllı yaşlı adamdan; kadın ruhundaki tam dörtlü yapı da persona, gölge, animus ve

tanrıçadan oluşur. Eğer bu figürleri filmlerdeki arketipik karakterlere çevirirsek *kahraman, kötü, aşk ilişkisi* ve *yol göstericiye* sahip oluruz.

Jungcu modele göre, kahraman kötü, akıl hocası ve aşk ilişkisinin bazı öğeleriyle karşı karşıya gelmek ve onları kendi öyküsünün akışı boyunca kendi karakterinde bütünlemek zorundadır. Daha özgül olarak erkek kahraman, kendi gölgesini (yani sorunları, çatışmaları, meydan okumaları ve zayıflıkları) tanımlamak, yol göstericisinden (tinsel ya da varoluşsal aklı) öğrenmek ve ilgi duyduğu kızın kalbini kazanmak (romans) zorundadır. Eğer bu arketiplerle kahramanın kimliği için önemli olan tarzlarda karşı karşıya geliniyor ve bütünleştiriliyorsa, o zaman filmin sonunda psikolojik bütünlük duygusu elde edilir. Kahramanın öyküsündeki dörtlü yapının tamlığı karakterin gelişiminin tamlığı duygusuna tercüme edilir.

## DÖNÜŞÜM

Dörtlü yapı içindeki her arketipin kahramanın karakterini tamamen dönüştürme yeteneği vardır. *Schindler's List*'teki (Schindler'in Listesi, 1993) yoz SS komutanı (Ralph Fienes) gibi kötü niyetli ve tehdit edici bir gölge-kötü, Oscar Schindler (Liam Neeson) gibi kahraman olması beklenmeyen birine kahramanca davranış ilhamı verebilir. Benzer biçimde *The Lord of the Rings*'deki (Yüzüklerin Efendisi, 2001) Büyücü Gandalf gibi akıllı bir yol gösterici, cüceye (Elijah McKellen) büyük kahramanlık göstermesi için esin kaynağı olabilir. Ve kuşkusuz *There's Something About Mary*'deki Mary (Cameron Diaz) gibi güzel bir bâkirenin aşkı, kahramanlığın maceralı alanına girmesi için Ted (Ben Stiller) gibi çok sayıda sıradan insana ilham vermiştir. Dönüşüm kendi içinde ve kendiliğinden bir arketiptir, çünkü kişisel değişim ve gelişime yönelik evrensel gereksinimi ve eğilimi temsil eder.

Karakterler kimliklerindeki ani değişimler nedeniyle yozlaştıklarında *trajik dönüşüm* gerçekleşir. *All the King's Men*'deki

(Kralın Bütün Adamları, 1949) Willy Starks (Broderick Crawford), *A Face in the Crowd*'daki (Kalabalıkta Bir Yüz, 1957) Lonesome Rhodes (Andy Griffith) ve *Boogie Nights*'taki (1997) Dirk Diggler (Mark Whalberg) kişisel dönüşümlerinin bir sonucu olarak trajik düşüş yaşayan naif karakterlerdir.

Çoğu kez olay örgüsünün dönüm noktası kahramanın karakterinden ziyade yardımcı bir oyuncunun dönüşümüne bağlıdır. *Mr. Smith Goes to Washington*'daki (Bay Smith Washington'a Gidiyor, 1939) Smith (James Stewart) yurtsever bir idealist olarak yola koyulur ve film boyunca öyle kalır. Smith'in idealizmi kendi düşüşüne yol açar ve sonunda kendisinin dönüşümüyle değil, ilham kaynağı olduğu senatör Joe Payne'nin (Claude Rains) dönüşümü sonucu kurtulur. Benzer biçimde *Shane*'deki Calloway (Ben Johnson) filmin başlarında Shane'le ve onun çiftlikteki arkadaşlarıyla alay etmekten ve onları taciz etmekten zevk alan huysuz bir kovboydur. Shane, Calloway'e kafa tutar ve onun saygısını kazanır. Görünüşte bu yan olay örgüsü Calloway'in kendisini dönüştürerek Shane'i arkadaşı Joe'yu (Van Heflin) barda bekleyen pusudan tam vaktinde haberdar ettiği filmin üçüncü bölümünde merkezi olay örgüsü haline gelir.

Senaryonuzdaki dönüşüm kahramanlık yönünde yükselişe yönelik ya da trajedi yönünde düşüşe yönelik olabilir. Bu kötüye bir tepki, akıl yoluyla bir ilham ya da aşk motivasyonu olarak gerçekleşebilir. Ve kahramanın içinde ya da kahramanı etkileyen yardımcı karakterlerde olabilir. Her halükarda dönüşüm her öykünün hayati bir parçası ve karakter gelişiminin önemli bir öğesidir. Eğer karakterlerden biri ya da daha fazlası filmin sonunda farklı değilse, eğer bir karakter değişmiyorsa, o zaman öykünüz tamamlanmamış olacaktır.

## ŞANSLI TESADÜFLER

Jung 'eşzamanlılığı' *(synchronicity)* bütün insanları ve olayları kolektif bilinçdışı aracılığıyla ilişkilendiren bir olgu olarak tanımlamıştır. İnsan deneyiminin dördüncü bir boyutunda işlev gören

kişilik ötesi bir 'tesadüfi bağlantı ilkesi' olarak eşzamanlılık, Einstein'ın 'Birleşik Alan Kuramı' kadar anlaması ve tarifi zor bir düşüncedir. Entelektüel bir düşünce olarak eşzamanlılık kadar gizemli olan arketipik eşzamanlılık olgusu, öykülerde ve filmlerde tematik bir dayanaktır.

*Changing Lanes*'in (2002) olay örgüsü iki adamın (Samuel Jackson ve Ben Affleck) aynı sabah otomobil kazası yapması ve her ikisinin de yaşamının zamanda bir yerlerde bulunmaya bağlı olmasıyla ilerler. *Back to the Future*'da (Geleceğe Dönüş, 1985) Marty McFly (Michael J. Fox) yalnızca zaman makinesini büyük miktarda elektrikle şarj edebilirse gelecekteki varlığına dönebilecektir. Neyse ki Marty'ye zamanda geriye doğru yolculuk öncesi bir gazete kupürü verilmiştir. Bu kupür kasaba meydanındaki saate nasıl yıldırım çarptığının öyküsünü anlatıp, tam ân ve tarihi verir. Marty el ilanını tesadüfen cebinde tutmuş, böylece daha sonra yıldırımın onu yeniden geleceğe götürebileceğini anlayabilmiştir. Şanslı tesadüflerin mantık dışı şekilde ağır basması en çılgın hayal gücü olan seyircileri bile gerer, ancak olay örgüsünün ilerlemesinde eşzamanlılık izleyicinin inanmama konumunda kalmasına engel olur.

Psikolojik bir kuram olarak şüpheli olsa da eşzamanlılık filmlerde güvenilir-ve-doğru olay örgüsü yöntemidir. Bu, izleyici tarafından bir ikincinin düşüncesi olmaksızın kabul edilir. Kahramanın en çok gereksinim duyduğu anda şanslı bir tesadüf günü kurtarması için ortaya çıkar. Her ne kadar eşzamanlılığın aşırı kullanılmaması ya da ona olur olmaz başvurulmaması gerekiyorsa da, zekice ve zarif bir biçimde uygulandığında aşırı derecede şanslı tesadüfler olay örgünüzü geliştirmenin mükemmel biçimde kabul edilebilir bir yoludur.

## İYİLEŞME

İyileşme evrensel bir insan meselesidir. Yaşamlarımızın bir noktasında yaralanır ya da travma yaşarız. *Yaralı kahraman* olay örgüsü yöntemi, tipik olarak kahramanın karısının ve/veya çocu-



*Braveheart*'ta (1995), Mel Gibson (William Wallace).

ğunun ölümünü içerir. *Death Wish*'teki Kersey (Charles Bronson) için cinayet, bir hırsız çetesi tarafından karısı öldürüldüğü ve kızına tecavüz edildiğinde intikam için sebep haline gelir. Yaralı kahramanlar keder ve intikam isteğiyle motive olurlar. Mel Gibson *Mad Max* filmlerindeki (1979, 1981, 1985 ve 2004) Max Rockatansky ve *Lethal Weapon*'daki (Cehennem Silahı, 1987, 1989, 1992 ve 1998) Çavuş Martin Riggs rollerinde görüldüğü gibi intikamcı yaralı kahramanı canlandırmada aşırı derecede ustadır. Gibson'ın karakteri aynı zamanda *Hamlet* (1990), *Braveheart* (Cesur Yürek, 1995), *Ransom* (1996), *Payback* (1999) ve *The Patriot*'ta da (Vatansever, 2000) intikam ve trajediyle motive olur. Bu tür kahraman açısından iyileşme neredeyse her zaman şiddet aracılığıyla başarılır.

İyileşme gereksinimi duyan kahraman çoğu kez dövüş yüzünden yaralanır. *The Quiet Man*'deki (Kadın Satılmaz, 1952) Sean Thornton (John Wayne) ve *From Here to Eternity*'deki (İnsanlar Yaşadıkça, 1953) 'Prew' (Montgomery Clift), ringde rakiplerini öldürmenin sorumluluğu nedeniyle ıstırap çeken, para uğruna

dövüşen eski boksörlerdir. Bu kahramanlar için yaralı olmak şiddete karşı bir motivasyondur.

Esasında yaralı kahraman ruhunun bir bölümünü yitirir ve yeniden bütün olmayı bekler. Yaralı kahramanın meydan okuması geçmişindeki acının, ihanetin ya da trajedinin gölgesinin üstesinden gelmektir. Gölgesiyle yüzleşerek ve geçmişinin üstesinden gelerek Benliğinin bu bölümünü karakteri içinde bütünleştirip yeniden bütün haline gelir. *Casablanca*'da (1941) Rick (Humphrey Bogart) yitirdiği aşkın gölgesiyle yüzleşerek yarasını iyileştirir. Bir kez daha kendisine Ilsa'ya (Ingrid Bergman) ilgi gösterme izni verir ve bu onun kaybını silip, Rick'in karakterini bütün hale getiren hem gölgenin hem de animanın bütünleşmesidir.

## KADER

Rick'in *Casablanca*'daki unutulmayan, "*Dünyanın onca kentinde o kadar batakhane dururken, o kadın benimkine geldi,*" sözleri filmlerdeki *kader olarak aşk* temasını özetler. 'İlk görüşte aşk' ve 'ruh ikizliği' gibi düşüncelere inanmak aşkın, belki de eşzamanlılığın var olduğu kişilik ötesi dördüncü boyutta kader tarafından kontrol edilen bir güç olduğu anlayışını varsayar. Bu aşırı romantik 'kaderle bağlanmış âşıklar' anlayışı peri masallarında, mitlerde ve filmlerde hâlâ aşırı derecede popüler olan eski bir arketipik temadır. Ancak kader ya da alınyazısı arketipi yalnızca aşkla sınırlı değildir.

Ölüm birçok insanın kaderin kontrol ettiğine inandığı başka bir varoluşsal güçtür. *The Time Machine*'de (Zaman Makinesi, 2002) Profesör Hartdegen'in sevgilisi Emma (Sienna Guillory) profesörün ona evlenme teklif etmesinden hemen sonra öldürülür. Hartdegen (Guy Pearce) bu talihsiz tesadüfü değiştirmek üzere zamanda geriye gider, ama her geri gidişinde Emma bir biçimde o aynı gece öldürülür. Kader onun o gece ölmesi gerektiğine hükmetmiştir ve ne kadar zeki olursa olsun hiçbir ölümlü bu kaderi değiştiremez. Benzer biçimde *Artificial Intelligence: AI*'da (Yapay Zekâ, 2001) gelecekteki binlerce ışık yılı uzaktan

gelen üstün-yaratıklar bile David'in (Haley Joel Osment) annesini (Frances O'Connor) yeniden hayata döndürmesine yardım edemezler, çünkü her yaşamın kendi 'zaman/mekân patikası' vardır –bu, kısmet, karma ya da kaderin başka bir bilim-kurgu yorumudur.

Bir olay örgüsü yöntemi olarak kader, esirgenerek kullanılmalıdır. Şanslı tesadüflerden farklı olarak kadere bağlı olaylar yaşamın en önemli yanları (*aşk, ölüm, doğum* ve *yeniden doğuş*) için saklanması gereken varoluşsal bir önem taşırlar.

## AŞK SAHNESİ

Kahraman ve animasının (aşk ilişkisi) finaldeki birliği, karşı cins arketiplerinin birliğini temsil eder. *'Hieros Gamos'*, kutsal çiftleşme ya da kutsal evlilik anlamına gelir. Kahraman ve aşk ilişkisi arasındaki aşkın tamamlanışı ve psikolojik birliğin fiziksel bir cisimlenişidir (örneğin Shakespeare'in 'iki sırtlı hayvanı'dır). Seks ya da aşk sahnesinde iki arketip bir olur. Hieros Gamos'un ürünü *kutsal çocuğun doğumudur* –karşı cins arketiplerinin birleşmesini cisimleştiren bir varlık. Kahraman psikolojik açıdan çift cinsiyetli olarak yeniden doğar. Jung'un modelinde *androjini** zihinsel sağlığın somut örneğidir, çünkü çift cinsiyetli birey hem erkek hem de kadın arketiplerinin güçlerine sahiptir.

Kahramanın karakterinin gelişimi açısından aşk sahnesi, geleneksel erkek kahramana animanın duygusal gücünü aşılar. Yeni sahip olunan bu güç *tinsel yeniden doğuş* ânını simgeler. Kahraman aşk sahnesinden sonra aşkın korkutucu gücüyle aşılanmış olarak on kat daha güçlüdür. *The Royal Tennenbaums*'da Richie'nin hayatının aşkı olan Margot'tan alman yasak bir öpücük, Richie'nin öldürücü yarasını iyileştirir ve onu kendisinden uzak babasıyla (Gene Hackman) yeniden ilişki kurma ve en iyi arkadaşını uyuşturucu bağımlılığından kurtarma konusunda motive eder.

*) Bir kişide hem erkeğe hem dişiye özgü özelliklerin bulunması durumu. (ç.n.)

İyi yapılmış bir işin cinsel ya da romantik karşılığı olan aşk sahnesi, aynı zamanda bazı önemli engelleri aştıktan sonra kahraman lehine bir ödül olarak da yaygın biçimde kullanılır. Filmin finalinde ortaya çıktığında aşk sahnesi, filmin başından beri oluşturulmuş cinsel gerilimi çözerek öyküye bir çözüm duygusu eklemeye yardım eder. Aşk sahnesi duygusal bir katarsis, psikolojik bir birleşme, arketipik bir bütünleşme ve romantik bir tamamlanma olabilir. Filmin büyüsü aracılığıyla bütün bu karmaşık meseleler sadece küçücük bir öpücükle tanımlanabilir.




## 9. BÖLÜMÜN ÖZETİ

- Jung'a göre, hem mitte hem de düşlerde karşılaşılan arketiplerden öğrendiğimiz dersler bir *aşkınlık işlevini* yerine getirir. Kolektif bilinçdışı alanından aklı açığa çıkararak ve onu kişisel bilinçdışılarımızda yaşadığımız sorunlarla çatışmalara uygulayarak kişisel uyumsuzluğumuzu aşar ve psikolojik bakımdan 'bütün' haline geliriz.
- Bu aşma işlevi Benliğin -simgesel olarak arketiplerle temsil edilen- birbiriyle çatışan farklı bölümleriyle karşı karşıya gelip onları bütünleyerek başarılır.

- *Dörtlü yapı,* dört parçadan oluşan tam bir bütünü temsil eder. Arketiplerin dörtlü yapısı iki karşıt arketipik ikiliğin arasındaki bir dengedir.
- Erkeğin ruhundaki arketiplerin dörtlü yapısı persona, gölge, anima ve akıllı yaşlı adam arketiplerinden oluşur. Kadının ruhundaki arketiplerin dörtlü yapısı ise persona, gölge, animus ve tanrıça arketiplerinden oluşur.
- Eğer Jung'un dörtlü yapı kuramını sinemaya uygularsak, film karakterinin arketipik dörtlü yapısının *kahraman*, *kötü*, *yol gösterici* ve *aşk ilişkisinden* oluştuğu görülür.
- Karakter gelişimi açısından kahramanın nihai hedefi *dönüşümdür* –farklı arketiplerini bütünleştirerek daha iyi ya da sağlıklı bir kişi olmaktır.
- Jungcu kuramda *eşzamanlılık* bütün insanları ve olayları metafizik bir düzeyde ilişkilendiren bir 'tesadüfi bağlantı ilkesi'dir.
- Eşzamanlılık sinemada *kader*, *alın yazısı* ve *dramatik ironiyi* de içeren olay örgüsü yöntemlerinin yanı sıra aşırı derecede *şanslı tesadüfleri* içeren olay örgüsü aygıtı tarafından temsil edilir.
- *Hieros gamos,* 'kutsal çiftleşme' ya da kutsal evlilik anlamına gelen arketipik bir temadır. Bu, filmde tipik olarak aşk sahnesiyle temsil edilir.
- Bir diğer yaygın arketipik tema, *ruhsal iyileşme* ya da *tinsel yeniden doğuştur*. Çoğu kez bu yeniden doğuş kahramanın animasmm aşkını bütünleştirmesinin bir sonucu olarak gerçekleşir.
- *Kutsal çocuk,* arketipi yeniden doğuşu temsil eder.
- Kutsal çocuk, birincil arketiplerini bütünleştirmesinden sonra yeniden doğan ve tinsel akıl ile psikolojik dengenin kutsal gücüyle canlanan kahramandır.

## 9. BÖLÜM EGZERSİZLERİ

1) Gözde erkek film karakterinizi analiz edin ve o karakterin 'dörtlü yapısı' içindeki dört arketipi saptayın.
2) Aynı işlemi gözde kadın film karakteriniz için yapın.
3) Daha önce hiç görmediğiniz bir filmi izleyin ve onu Jungcu perspektifle analiz edin. Bu filmde hangi arketipleri görebiliyorsunuz? Kahraman bu arketiplerle karşı karşıya gelerek nasıl dönüşüyor?
4) Bu bölümde tanımlandığı biçimiyle gözde filmlerinizden beşinde eşzamanlılık temasını tanımlayın.



## SENARYONUZDAKİ ARKETİPİK OLAY ÖRGÜLERİNİ TANIMLAYIN

1) Kahraman karakterin dörtlü bütünü kahraman (persona), kötü (ya da rakip), yol gösterici ve aşk ilişkisinden oluşur. Kahramanınız bu figürlerden üçüyle karşı karşıya gelip onları bütünleştiriyor mu? Cevap hayırsa, kahramanınızın karakterine bir bütünlük ya da tamlık öğesi ekleyebilecek bu düşünceyi senaryonuza dahil etmeyi düşünür müsünüz?
2) Karakter gelişimi çeşitli dönüşümler aracılığıyla olabilir. Ana karakterinizi nasıl geliştirir ya da dönüştürürsünüz? Karakterlerinizde bir dönüşüm göremiyorsanız, karakterinizdeki iyileştirilecek bir yarayı ya da düzeltilecek bir hatayı nasıl yaratabileceğinizi düşünün.
3) Arketipik bir işlev olarak aşk sahnesi, sadece fiziksel bir ödülden, sebepsiz bir çıplaklık ya da seksten daha fazlasını sağlamalıdır. Aşk sahnesi bir biçimde kahramanı 'tamamlamalıdır'. Aşk sahneniz kahramanı tamamlamaya yardım ediyor mu? Etmiyorsa, aşk sahneniz kahramanınızın ka-

rakterinin simgesel tamamlanışını ya da iyileşmesini nasıl sağlayabilirdi? Başka bir deyişle, aşk ilişkisi kahraman için nasıl tamamlayıcı olur?



| BİR BAKIŞTA ARKETİPİK OLAY ÖRGÜLERİ | | | |
|---|---|---|---|
| ARKETİPLER | İŞLEV | OLAY ÖRGÜSÜ YÖNTEMLERİ | ÖRNEKLER |
| Dörtlü yapı | Kötüyü, yol göstericiyi ve aşk ilişkisini bütünleme | Çözüm ve sonuç | Luke Skywalker Vader, Obi Von ve Leia'yı bütünler |
| Dönüşüm | Ruhsal yeniden doğuş | Karakter gelişimi | Oscar Schindler bir egoistten kurtarıcı kahramana dönüşür |
| Eşzamanlılık | Olay örgüsünü ilerletme | Şanslı tesadüfler | *Back to the Future*'daki Marty yıldırım haberini cebinde tutar |
| Kader | Kader olarak aşk<br>Kader olarak ölüm | Ruh ikizleri<br>Alın yazısı | *Time Machine*'ndeki Dr. Hartdegen ve Emma |
| Hieros Gamos | Karşı cins arketiplerini bütünleştirme | Aşk ilişkileri<br>Aşk sahneleri | *The Royal Tennenbaums*'daki Richie ve Margot'un öpüşmesi |

# 4. KISIM

## JOSEPH CAMPBELL

# 10
# BİN YÜZLÜ KAHRAMAN



Joseph Campbell bir psikolog değildi. İnsanbilimleri, klasikler ve dünya miti alanında bir araştırmacıydı. Ancak onun Freud, Jung, Erikson ve Otto Rank gibi kuramcıların psikanalitik modellerine dair engin bilgisi, psikanalitik kuramları kendi dünya miti incelemelerine uygulamak için bir arkaplan sağlıyordu. Birçok kitabı arasında *The Hero with a Thousand Face* (Bin Yüzlü Kahraman, 1949) en popüler ve etkili kitabı olmayı sürdürmektedir. Bu kitap, miti temel bir yapı içinde parçalara ayıran klasik mit formülünün psikanalitik bir analizidir. Mitin yapısını ortaya koyarak Campbell, erkek kahraman arketipini ve arketipik 'Erkek Kahramanın Yolculuğu'nun büyük psikolojik gücünü ortaya serer.

Erkek kahraman tehlikeye atılır, farklı figürler ve karakterlerle karşı karşıya gelir. Dışsal bir yolculuğa çıksa da, mit *içsel bir*

*yolculuğu* simgeler –erkek kahramanın kendi benliğinin farklı bölümleriyle karşılaşıp onları bütünlediği bir yolculuktur bu. Nereye gittiği ve serüveninin neleri gerektirdiği hiç önemli değildir. Onun yolculuğu her zaman kendini keşfettiği içsel bir yolculuktur ve hedefi daima karakter gelişiminin hedefidir. Erkek kahraman psikolojik bakımdan bütün olma arayışmdadır.

## MİTSEL ERKEK KAHRAMAN

*Braveheart*'daki (1985) William Wallace (Mel Gibson) ve *Gladiator*'deki Maximus (Russell Crowe) geleneksel mitsel yolculuklarını yapan geleneksel erkek kahramanlardır. Her iki film de büyük gişe başarısı elde edip, eleştirmenler tarafından beğenilmiş, milyonlarca kişi tarafından seyredilmiş ve eser sahiplerine çok sayıda Oscar ödül kazandırmıştır. *Braveheart* En İyi Film ve En İyi Yönetmen (Mel Gibson) Oscar'ların almış ve En İyi Senaryo ödülüne aday gösterilmiştir. *Gladiator* En İyi Film ve En İyi Erkek Oyuncu Oscar'larını almış ve En İyi Yönetmen (Ridley Scott) ve En İyi Senaryo (David Franzoni, John Logan ve William Nicholson) için aday gösterilmiştir. Açık bir biçimde bu sinemacılar birçok şeyi doğru yapan inanılmaz derecede başarılı yapımlara dahil olmuşlardır. Odaklanacağımız bir konu, onların öykülere şablon olarak klasik bir erkek kahramanın yolculuğunu tercih etmeleridir. Erkek kahramanın yolculuğunun arketiplerini kullanarak bu sinemacılar, binlerce yıldan bu yana milyarlarca insanın iletişim kurabilmesini tanıtlamış olan bir öykü yapısını benimsemişlerdir. Bu yapı kahramanlık öyküleri açısından kaya gibi sağlam bir temeldir.

## BİRİNCİ BÖLÜM: YOLA ÇIKIŞ

Erkek kahramanın yolculuğunun ilk aşaması *sıradan dünyasından* ayrılışıdır. Wallace'ın dünyası çocukluğunun 11. yüzyıl İskoçya'sındaki politik şiddet dünyasıdır; bu dünyada babası acımasız İngiliz yayılmacılarına karşı İskoç isyanında bir lider-



*Gladiator* (2000), kahramanlarının günlük hayatına vedası ve yeni hayatını radikal biçimde kurması üstüne kuruludur.

dir. Maximus'un dünyası, imparatoru Marcus Aurelius'un (Richard Haris) komutasındaki bir Romalı general olarak savaş dünyasıdır. Bu sıradan dünya insanın gelişiminin başlangıç ve bitiş noktaları olan yuvadır. Erkek kahraman yolculuğunun ilk aşamasında 'tehlikeye girer' ve daha sonraki aşamalarda yuvasına geri döner. Tehlikeye atılma ve geri dönme kimlik gelişiminin evrensel bir simgesidir. Tıpkı bir yeniyetmenin orduya katılması ya da koleje gitmesi gibi, erkek kahraman da henüz gelişmemiş bir karakter olarak yuvasından ayrılıp, tam bir kahraman olarak geri döner.

Bu sıradan hayatta erkek kahraman tipik olarak kendi *birincil yol göstericisiyle* (babasının arketipi) karşılaşır ve bütünleşir. Wallace'ın birincil yol göstericisi İskoç ayaklanmasında şehit olan kendi babasıydı. Maximus'un birincil yol göstericisi ise Maximus'a *sahip olamadığım oğul* diyen akıllı yaşlı adam olan kendi imparatoruydu. Erkek kahraman kendi serüven dünyasında *ikincil bir yol gösterici* bulabilir, ama birincil yol gösterici en önemlisidir. İkincil yol gösterici kahramana akıl, rehberlik ve ilham su-

nabildiği halde, yolculuk simgesel olarak birincil yol gösterici *haline gelen* kahramanla sona erer. Bu yüzden, birincil yol gösterici tipik olarak birinci sahnede ölür. Ölen bir figür olarak birincil yol gösterici, kahramanın serüveni boyunca yanında taşıdığı tinsel bir esin yolculuğunda ona yol gösteren ve onu yuvasına geri getiren içsel bir pusuladır.

Erkek kahramanın geri dönüşünde bir *ifa etme* öğesi vardır, çünkü erkek kahraman bir baba ya da yol gösterici figürün kendisini vasiyet ettiği bir arayışı yerine getirir. Babası Wallace'm çocukluğunda ölür, İngiltere'ye karşı isyan davası uğruna şehit olmuştur. Wallace da son evresinde aynı dava uğruna şehit olacaktır. Benzer biçimde İmparator Marcus, Maximus'a Roma'yı yeniden bir cumhuriyet yapma görevini verdikten kısa süre sonra öldürülür. Son evrede Maximus imparatorun katilini öldürür ve Roma'yı demokrasiye döndürme vaadini yerine getirir. Erkek kahramanın sıradan dünyasını yazmak çok sayıda öngörüyü ve planlamayı gerektirir. Bu sıradan dünya erkek kahramanın görevleriyle hedeflerini hazırlar ve erkek kahramanın yolculuğunun hem başlangıcını hem de bitim noktasını sağlar. Eğer erkek kahramanın geri dönüşü bazı gerekli kehanet, arayış ve gereksinimleri yerine getirmiyorsa, o zaman bütün yolculuk çözüme kavuşmamış ve tamamlanmamış olacaktır.

## BİRİNCİ EVRE: SERÜVENE ÇAĞRI

Her ne kadar erkek kahramanlar doğal serüven arayıcılar olsalar da, genellikle kendi içsel doğalarının açığa çıkması için birkaç 'serüvene çağrı'ya gereksinim duyarlar. Bu çağrı, kahramanı hareketsizliğin atıl halinden çıkma ve kahramanlığın alanına atılma konusunda cezbeder. Bazen kötü güçler erkek kahramanın dünyasına girer ve evinde onun karşısına çıkarlar. Örneğin Wallace bir İngiliz asker karısına tecavüz edip onu öldürdüğünde köyündedir. Diğer zamanlarda erkek kahraman yanlışlıkla ve isteksizce serüven dünyasında dolaşır. Başka zamanlardaysa erkek kahraman istemeden serüven dünyasına itilir ve yeniden yu-

vasına dönmek için kavgaya zorlanır. Alfred Hitchcock çoğu kez bu sonuncu yöntemi kullanmıştır. *North by Northwest*'te (Gizli Teşkilat, 1959) Roger Thornhill (Cary Grant) tipik bir Hitchcock olay örgüsünde 'sıradan bir yurttaş'tır. Yanlışlıkla bir ajan sanılan Roger Thornhill aniden ve istemeden tehlike ve entrika dünyasının içine itilir.

## HABERCİ

Haberci figürleri, kahramana savaşılması zorunlu olan korkunç düşmandan ya da yaklaşan kötüden haber getirir. *Gladiator*'de Maximus, İmparator tarafından Roma'nın kurtarıcısı olması için çağrılır. *Braveheart*'ta Wallece'm babasının eski müttefikleri İngiltere'ye karşı isyan için ona çağrıda bulunurlar.

Joseph Campbell, Kelt mitolojisinde erkek kahramanın yolculuğunun tipik olarak avlanma sırasında ağaçların arasındaki mistik bir geyik yavrusunun peşinden gidişiyle başladığını belirtmiştir. Haberci geyik yavrusu erkek kahramanı mistik bir alana çeker. Daha sonra haberci dönüşür ya da 'Perili Tepelerin Kraliçesi' gibi başka bir arketip içinde şekil değiştirir ve erkek kahraman kendisini olanca hızıyla serüvenin içinde bulur. Peri masallarındaki haberci çoğu kez tavşan gibi hayvanlarla arkadaşça konuşur. Zararsız olsa bile tavşan doğanın bir gücü ve doğal aklın bir taşıyıcısıdır. Hayvanlar insan aklının ötesine geçen bir sezgi gücüne sahiptirler; havadaki değişimleri ve kendi ortamlarındaki huzursuzlukları önceden haber verebilirler.

*Tavşan haberci* en dikkat çekici biçimde Alice'i paralel büyülü boyutuna çeken mistik Beyaz Tavşan olarak *Alice in Wonderland*'de (Alice Harikalar Diyarı, 1951) ortaya çıkar. *East of Eden*'da 'Tavşan' lakaplı bir sarhoş, ona annesinin canlı olduğunu, Monterey'de bir genelev maması olarak yaşadığını söyleyerek Cal'ın yolculuğunu başlatır. Nasıl gelirse gelsin, serüven çağrısı genellikle filmin başlarında netleştirilir. Bu, kahramanın karakterindeki çatışmanın ilk öğesini yaratır ve izleyiciyi öykünün içine çeker. Eğer film birinci sahnesinde yirmi dakikadan uzunsa ve

çağrı henüz yapılmadıysa, izleyicinizi kaybetme riskiyle karşı karşıyasınız demektir. Bu durumda izleyiciler kendi kendilerine sormaya başlayacaklardır: 'Neler oluyor?' 'Çatışma ne?' ve 'Bu film ne hakkında?'

## İKİNCİ EVRE: ÇAĞRININ REDDİ

Arketipik kahraman genellikle *gönülsüz bir kahraman,* kahramanlığın içsel doğasına sahip ama cesaretlendirilmesi gereken bir karakterdir. Kahramanın isteksizliği bütün insanların büyük meydan okumalarla ya da serüvenlerle karşılaştıklarında yaşadıkları içsel gönülsüzlüğü temsil eder. Hiçbir şey yapmamak her zaman daha kolaydır. Evde oturur, tehlike ve zorluktan kaçınır ve çağrıya başkalarının kulak vermesini beklersin. İsteksizliğin bu aşamasında, erkek kahramanı isteksizliğin yuvasından çıkmaya ve kahramanlığın alanına girmeye itmek için *tehlikenin artırılmasına* gerek vardır.

Wallace babasının eski müttefiklerinin İngilizlere karşı isyanlarında yardım etme çağrısını reddeder. Wallace yalnızca karısına İngiliz askerleri tecavüz edip öldürdükten sonra isyana katılır. Maximus başlangıçta imparatorunun Roma'yı özgürleştirme çağrısını reddeder. Ancak imparatorun yozlaşmış oğlu Commodus (Joaquin Phoenix) tarafından öldürülmesinden sonra Commodus, Maximus'u düşman olarak görür. Sonra kendi infazından kaçıp yuvasına döner, ama karısıyla oğlunu Commodus'un adamları tarafından öldürülmüş bulur. Maximus'un ele geçirilip, köle olarak satılması aracılığıyla, onun yolculuğunun hedefi artık kararlı bir şekilde Roma'ya geri dönmek ve Commodus'la diktatör rejimini yıkmak olarak şekillenecektir.

Filmler her şeyden önce duygular üzerinde etkili olurlar. Etkili filmler izleyicilerin duygularını yönlendirir, onların kahramanın hissettiklerini duyumsamasını ve motivasyonlarıyla özdeşleşmelerini sağlarlar. Vogler *The Writer's Journey* (1998) adlı kitabında kahramanı harekete geçirmek için çoğu kez 'risklerin artırılması'na gerek olduğunu belirtmiştir. Tehlikeyi ya da risk-

leri artırmanın işlevi, öfkeyi kötü adamlara yöneltmek ve izleyiciyi kahramanın kötülerle savaşma motivasyonlarıyla özdeşleştirmektir. Sevilen birinin öldürülmesinin *intikamı*, despotluktan *kurtulma* ve *kötünün* yok edilmesi, kahramanın yolculuğunun ardındaki klasik motivasyonlardır. *Braveheart* ve *Gladiator* gibi filmlerin bu kadar iyi olmalarının sebeplerinden birisi, bu mitsel temaların izleyicide yoğun duygular oluşturması ve kahramanları adına izleyicilerin özdeşleşebileceği güçlü motivasyonlar yaratmalarıdır. Hiçbir şey kahramanın karısının ve/veya oğlunun katledilmesinden daha fazla gerilim yaratmaz, daha yoğun duygu oluşturmaz ya da daha fazla motivasyon sağlamaz. İntikam ve aşırı şiddet yalnızca haklı dürtüler değildir, duygusal olarak da gereklidir. Dahası, kahraman kaybedecek şeyi olmayan bir erkek, durdurulamayan tehlikeli bir intikam gücü haline gelir. Bu filmlerin yarattığı aşırı duygular senaryonuzda başından itibaren güçlü ve açık karakter motivasyonu oluşturmanın büyük önemini gösterir.

## ÜÇÜNCÜ EVRE: DOĞAÜSTÜ YARDIM

Kahraman vahşiliğe dalmadan önce genellikle kendisine gerekli bazı *güç silahları* sağlanır. Klasik kahramanlar güçlü silahlar biçiminde doğaüstü yardıma çok uyan tanrıların oğullarıydı. Perseus'a kırılmaz bir kılıç, bir görünmezlik miğferi ve uçan bir at sağlanmıştı. Arthur'un büyülü bir kılıcı (Excalibur) vardı ve şövalye yeteneğinin doğal versiyonu olan *Star Wars*'daki Luke ışın kılıcına sahiptir. Yolculuğun bu evresinde kahraman adayı bir yol göstericiyle *eğitimden* geçebilir. Wallace en iyi arkadaşının babası ve kendi babasının eski bir yoldaşı olan eski büyük bir İskoç ayaklanması figüründe *ikinci bir yol göstericiyi* miras alır. Maximus gladyatör akademisinin sahibi olan yeni efendisi Proximo'da (Oliver Reed) ikinci bir yol gösterici bulur. Proximo aynı zamanda Maximus'un birincil yol göstericisi İmparator Marcus'un özgür bıraktığı eski bir gladyatördür. Proximo bir gladyatör olarak Maximus'a en değerli dersini öğretir: *"Seyircileri kazanırsan, özgürlüğünü de kazanırsın!"*

Wallace ve Maximus'a aynı zamanda onları doğaüstü değilse de, tinsel güçle kuvvetlendiren simgesel nesneler sağlanır. Wallace zayıf anlarında kendisine güç ve motivasyon kazandıran bir hatıra olan öldürülen karısının mendilini taşır. Benzer biçimde Maximus da yanında çarmıha gerilmiş karısı ve oğlundan kalan tek fiziksel benzerlik olan bir çift küçük heykel taşır. Bu küçük heykeller Maximus ile onu harekete geçiren tinsel güçler arasındaki simgesel bir bağlantıdır. Bu simgelerin hepsi bir *leitmotif,* filmde yinelenen bir tema ve ana simgedir. *Braveheart*'taki mendili ve *Gladiator*'deki küçük heykelleri her gördüğümüzde, kahramanın kimliği ve yüreğinin simgesine bakıyor olduğumuzu biliriz. Aşırı sembolizme fazla başvurmamak gerekirse de, bu aksiyon, diyalog ya da dış-sesle iyi tanımlanamayacak gizli duygusal ve psikolojik temaları ifade etmede etkili bir yöntem olabilir.

## DÖRDÜNCÜ EVRE: İLK EŞİKTEN GEÇİŞ

Kahraman serüven çağrısını sonunda kabul ettiğinde ve yolculuğuna başlamaya hazır olduğunda, ilk işi serüven yoluna girişi kapatan *eşik muhafızını* geçmektir. Filmlerde eşik muhafızı genellikle kahramanın yolculuğa başlamasını durdurmaya çalışan bir karakterdir. 'Kafadar polis' filmlerindeki kızgın yüzbaşı, kurallara uymayan asi polislerin yeraltı suç dünyasının liderinin peşine düşmesini durdurmaya çalışan bir eşik muhafızıdır. Spor filmlerindeki kibirli doktor, atlet kahramana büyük maçta mücadele etmeye ya da yarışmaya uygun olmadığını söyleyen bir eşik muhafızıdır. Korku filmlerindeki korkmuş köylü genç, kahramanı tekin olmayan malikâne ya da vampirin şatosunun tehlikesi konusunda uyaran bir eşik muhafızıdır. Hollywood stüdyolarının kapısındaki bariyerin yanında duran iri yarı stüdyo nöbetçisi de star oyuncu olma düşü gören kahraman için artetipik eşik muhafızıdır.

*Braveheart*'ta Wallace kendi İskoç yoldaşlarıyla karşı karşıya gelmek ve ilk büyük savaş sahnesinde dövüşmeleri için onları harekete geçirmek zorundadır. *Gladiator*'de Maximus stadyumda

Romalı rakipleriyle dövüşebilmeleri için gladyatör arkadaşlarını uyumlu bir savaş birimi olarak organize etmek zorundadır. Müttefiklerin biraraya gelişi kahramanın yolculuğuna başlamak üzere aşmak zorunda olduğu yaygın bir eşik bariyeridir. Müttefikler olmadan savaş kazanılamaz. Müttefiklerin biraraya gelişiyle kahraman kendi liderlik yeteneklerini kanıtlar. Dövüşmek için uygun olmayan kişilerden oluşan yamalı bohça grubunu teşvik ederken kahraman izleyiciyi de teşvik eder.

BEŞİNCİ EVRE: BALİNANIN KARNI

Serüven dünyasına tamamen girmesi üzerine kahraman artık "*dünya çapında rahim imgesi olan balinanın karnıyla simgelenen ... diriliş alanındadır*". Kahraman kendisini dönüştürecek olan yolculuğa tamamen dalmıştır. Bir şekilde balinanın içine girer ve başka bir şekilde çıkar. Wallace yalnızca intikam almak amacıyla öfkeli bir insan olarak serüven dünyasına girer. Oradan halkının lideri ve yol göstericisi olarak çıkacaktır. Maximus'un dönüşümü de benzer bir yol izler. Soyutlamanın belirli bir düzeyinde bütün kahramanların dönüşümleri aynı patikayı takip eder. Onlar bir yol göstericinin teşvikiyle yola çıkarlar ve yolun sonunda kendileri yol gösterici olurlar. Yolculuk *mitolojik bir dairedir* –bir noktadan başlayan ve aynı yerde biten bir karakter çemberi.

İKİNCİ BÖLÜM: SERÜVENE GİRİŞ

İkinci bölümde kahraman, kahramanlığın alanına tamamen girmiştir. "Giriş", işlev açısından dünyanın neredeyse bütün kültürlerinde ortak olan ergenlik ritüellerine benzer. Ergenlik ritüeli (Kilise'ye kabul ayini, Musevi ergenlik töreni, Kızılderili ergenlik töreni gibi) genç erkeğin değerini kanıtlamak üzere bir *dayanıklılık denemesi*, bir *testten* ya da *zorluk sınavından* geçtiği bir seremonidir. Ritüeli tamamlayan genç erkek, yetişkin toplumun tam bir üyesi olarak erkeklik dünyasına girer. Kahramanın

girişinde kahraman, kendi kahramanlık yolunda çeşitli sınamalar ve dayanıklılık denemelerinden geçerek değerini kanıtlamak zorundadır.

ALTINCI EVRE: DENENMELER YOLU

Yolculuğun bu evresinde 'denenmeler dizisi' bir dizi testtir. Bunlarla kahramanı yaralamak ya da yok etmekten ziyade katılaştırmak amaçlanır. Denenmeler yolu boyunca geçilen testler, aynı zamanda kahramanın bir kahraman ve lider olarak ününü kabul ettirmek üzere yerine getirmek zorunda olduğu *önemli edimlerdir*. Wallace İngilizlere karşı bir dizi zaferle biten savaşta isyancılar ordusunun başında bulunarak denenme yolunda kendisini bir savaşçı ve lider olarak kabul ettirir. Maximus da stadyumdaki bir dizi zaferde gladyatörlere öncülük ederek büyük bir savaşçı ve lider olarak kendisini kabul ettirir. Tipik bir aksiyon ya da savaş filminde aksiyon dolu denenmeler yolu ikinci bölümdeki sahnelerin çoğunu doldurur.

YEDİNCİ EVRE: TANRIÇA'YLA KARŞILAŞMA

Campbell'ın modelinde Tanrıça arketipi hem anneyi hem de eşi temsil eder. O, yetiştiren ve bakan ilahi bir figürdür; aynı zamanda ruhun, kahramanın *kutsal evlilik* bağıyla birleşmek zorunda olduğu kadınsı yanıdır. Kutsal anneyle birleşerek kahraman-oğul babanın yerini alır ve efendi olarak onun konumuna el koyar, böylece kendi yol göstericisiyle bir olur. Bu nedenle Tanrıça arketipi en iyi *hayalet gibi* ya da *tinsel bir figür* olarak temsil edilir. *Braveheart* ve *Gladiator*'deki öldürülen eşler, Tanrıça arketipinin mükemmel örneklerini sağlarlar. Bir zamanlar eş romantik olsa da, artık tinsel görüntüdür ve bu yüzden aseksüeldir. Düşman tarafından öldürüldüğü için, eş aynı zamanda ruhsal rahatlama kadar zafer için motivasyon sağlar. Bir bir hayalet olduğu için de, tamamen kahramanın ruhunda var olan saf ruhtur.

Tanrıça'yla Karşılaşma kahramana en zayıf anlarında duygusal güç ve direnç sağlayan tinsel bir karşılaşmadır. Maximus kendi Tanrıça'sıyla yolculuğunda anılar aracılığıyla farklı zamanlarda karşılaşır. Bu karşılaşmalar her zaman Maximus'un karısının sevgisi ve esinine en çok gereksinim duyduğu zamanlarda olur. Tanrıça'yla Karşılaşma 'Hieros Gamos', yani kutsal evlilikle aynı gücü sağlar. Tanrıça'yla bütünleşerek kahraman hem erkek hem de kadın arketiplerinin gücüne sahip 'kutsal çocuk' olarak yeniden doğar. Wallace'ın tanrıçası olan karısının hayaleti ona güç ve cesaret sağlamak üzere bir rüyada görünür. Onun tanrıçayla karşılaşması, stratejik açıdan doğru olarak farklı bir kadın figürüyle, baştan çıkarıcı kadınla karşılaşmasının öncesine konur.

## SEKİZİNCİ EVRE: BAŞTAN ÇIKARICI OLARAK KADIN

Baştan çıkarıcı kadın figürü *animanın* işlevini görür, kahraman açısından cinsel ve romantik ilişki rolünü oynar. İngiltere kralının üvey kızı Prenses Isabella (Sophie Marceau), Wallace'ın yolculuğundaki anima/baştan çıkarıcı kadındır. İmparatorun kızı Lucilla (Connie Nielsen) ise Maximus'un yolculuğundaki anima/baştan çıkarıcı kadındır. Her iki karakterle de çatışılır. Onların her ikisi de kahramanın zorba düşmanlarıyla resmi olarak müttefiktirler, ama aynı zamanda duygusal ve cinsel bakımdan kahramana ilgi duyarlar. Bir anlamda baştan çıkarıcı karakterler aynı zamanda *huy değiştiriciler,* isyancı kahramana yardım etmek üzere efendilerine ihanet eden döneklerdir. Bu evrede kahramanın meydan okuması, baştan çıkarıcı kadına *güvenmektir.* O, hak edilmiş kötümserliğinin üstesinden gelmek ve her ikisinin de küçümsediği zorbaları yenmek için onlara inanıp birleşerek bir *inanç sıçraması* gerçekleştirmek zorundadır. Bu seksi prensesler, kahramanlar için arzulanabilir aşk ilişkisi rolünü de oynarlar.

DOKUZUNCU EVRE: BABAYLA UZLAŞMA

Yolculuğunun zirvesinde kahraman babasıyla, izinden giderek ve bir zamanlar onun olduğu gibi olarak uzlaşır. İkinci bölümün ortasında Wallace babası gibi büyük bir isyan kahramanı olmuştur. Aynı insanlardan saygı görür ve aynı düşmanlarca kendisine küfredilir. *Gladiator*'deki aynı evrede Maximus, Roma halkının saygı duyduğu ve Commodus'un nefret ettiği bir gladyatör kahraman olarak ortaya çıkar. İki filmde de kahramanlar kendi yol göstericilerinin başarılı olduğu yerde başarılı olmuşlardır, ancak yolculuklarının en tehlikeli evrelerinde, yol göstericilerinin mahvoldukları biçimde düştükleri yerdedirler. Uzlaşma babadan bir 'af dileme' ânı, kahramanın babasıyla 'bir hale gelerek' ve onun mirasını yaşatarak kaderini yerine getirdiği noktadır.

ONUNCU EVRE: İLAHLAŞMA

İkinci perdenin sonunda kahraman en büyük meydan okumayla karşılaşır. Bu *kriz* ânı, kahramanın kendi gölgesiyle karşılaştığı *en büyük sınavla* gerçekleşir. Kahraman (babası gibi) sınanırken ya gerçekten ya da mecazi olarak ölür, ama ilahi olanın ruhu ve gücüyle yeniden doğar. Bu *simgesel ölüm ve tinsel yeniden doğuş* 'ilahlaşma'dır. Sınav ve ilahlaşma aracılığıyla kahraman en büyük tehlike ve korkusuyla, yani babasını öldüren tehditle karşılaşır. Ancak babasının başarısız olduğu ve öldüğü yerde kahraman başarılı olur ve yaşamaya devam eder.

Wallace, hayati önem taşıyan Falkirk savaşında İskoç arkadaşlarının ihanetine uğrar. Wallace kalbine gelen bir okla yere yıkılsa da, en soylu yoldaşı Robert the Bruce'un (Angus MacFadyen) ihanetine uğradığında, simgesel ölümü ruhunun ölümüdür. Wallace'm ikinci yol göstericisi öldürülür, askerleri yenilgiye uğrar ve doğaüstü yardımcısı (karısının mendili) bile savaşta kaybolur. Ancak Wallace yaşar, vahşeti ve öfkesi geçirdiği sınav nedeniyle katmerlenir. Yaşadığı krizden yeniden ortaya çıkar ve kendine ihanet edenlerin düşlerine gidip onları teker teker avlayarak, şeytani bir intikam gücü olarak yeniden doğar.

Maximus zorlu sınavına stadyumda girer. Commodus'un emriyle yaşayan en büyük gladyatörle kapıştırılır. Yaşamı uğruna dövüşürken karşısına bir de kaplanlar çıkarılır. Maximus sürekli olarak kaplanlar tarafından yaralanır ve neredeyse ölmek üzeredir, ama sonunda hepsinin üstesinden gelir ve zafer kazanır. Bu aşamada kahramanın gerçekten ölmesi gerekmese de, en azından bir beden yarası biçiminde ya da can vermenin eşiğine gelerek ölümle temas etmek zorundadır. Bu zorlu sınavda ölümün eşiğine getirilen kahraman tanrıların dünyasıyla karşılaşır. İlahlaşma aracılığıyla kahraman, tanrıların psikolojik gücünü kazanır ve simgesel olarak ilahi güçle yeniden doğar.

## ON BİRİNCİ EVRE: SON İYİLİK

Kahraman sınavdan sağ çıktığı için ödüllendirilir. Bu ödül bir zafer ya da yerine getirme ânıdır. Kahraman doğuşunun kehanetini yerine getirmiştir. Kaderiyle karşılaşmış ve babasının intikamını almış ya da onunla uzlaşmıştır. İyilik aynı zamanda *ilahi bir görünüş* ânıyla başarılır. Kahraman neyi başarmış olduğunu anlar, evrendeki amacı ve önemine dair bir içgörü edinir. Kendisi ve eylemleri aracılığıyla ve ebedi mit içinde görmeye başlar. Bir anlığına kahraman kendisini bir insan olarak değil, bir insanın simgesi olarak görür. Bir anlamda kendisine biz izleyicilerin onu gördüğü şekilde bakar. Ödül yalnızca kahraman için bir iyilik değildir, bu ilahi inayetin simgesi, onun halkını kurtarabilecek 'büyülü bir iksir'dir. Arthur'un büyülü kılıcı, Kutsal Kâse ya da Prometheus'un ateşi gibi bu iyilik de kahramanın son perdede insan türüne geri dönmek zorunda olduğu kutsal armağandır.

Wallace ilahlaşmasından sonra yeniden doğar, efsanesi büyür ve İskoçlar için daha da büyük bir esin kaynağı olur. Efsanevi bir figürdür; ölse bile İskoçya'nın ebediyen yaşayacak bir kurtarıcısı olduğuna dair ilahi bir görünüşle ödüllendirilir. O aynı zamanda baştan çıkarıcısı Prenses Isabella'dan tutku ve şefkat gördüğü bir *aşk sahnesiyle* ödüllendirilir. Maximus stadyumdaki sınavından

başarıyla çıktığında Roma halkının sevgisi ve övgüsüyle ödüllendirilir. Aynı zamanda kendisi için savaşmaya istekli ve ona bağlı askerlere sahip olduğunu anlar. Son olarak, Roma'nın kurtarıcısı sıfatıyla kaderini yerine getirme yolunda ilerlemekte olduğunu fark eder. Wallace ve Maximus açısından nihai iyilik, kurtarıcılar olarak kaderleri, yolculuklarının son bölümünde halklarına vermek zorunda oldukları bir iyiliktir.

### ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: GERİ DÖNÜŞ

Yolculuğun son evreleri kahramanın tinsel doğum yerine geri dönüşünü tanımlar. Wallace babasından miras olarak aldığı İskoç isyanının lideri olarak rolüne geri döner. Benzer biçimde Maximus da imparatorunun kendisine verdiği görev olan Roma'nın kurtarıcısı rolüne geri döner.

### ON İKİNCİ EVRE: GERİ DÖNÜŞÜN REDDİ

Tıpkı kahramanın serüven dünyası için kendi sıradan dünyasından ayrılmaya isteksiz olmasına benzer şekilde, kahraman bu aşamada da eve dönmek için serüven dünyasından ayrılmaya isteksiz olabilir. Kahraman ilahlaşma aracılığıyla değişmiştir. Artık eskiden olduğu gibi biri değildir ve bir zamanlar bulunduğu yere geri dönüp dönemeyeceğinden emin olamaz. Kahraman kendisini eski dünyasına dönmeye davet eden eşik muhafızlarına güvenme konusunda da gönülsüz olabilir. Önceden yalanla, dolanla aldatılmıştır ve başkalarına inanmakta tedbirlidir. Başlangıçta Wallace, İskoç soylularının ondan isyanlarının lideri olarak geri dönme isteklerini reddeder. Benzer biçimde Maximus da başta Lucilla'nın ondan Roma'dan kaçması ve özgürlük ordusunun generali olarak geri dönmesi ricasını reddeder. Ancak iki kahraman da hemen rollerinin kaçınılmazlığını kabul ederler. Onlar kendi ilahi görünüşleri aracılığıyla kaderlerinde dünyayı zorbalıktan kurtarmanın yazılı olduğunu öğrenmişlerdir ve kaderlerine razı olmaya hazırdırlar.

## ON ÜÇÜNCÜ EVRE: BÜYÜLÜ UÇUŞ

Eve dönüş 'büyülü uçuş'tur, çünkü kahraman artık yarı-ilahi bir figürdür. Filmlerdeki büyülü uçuş, genellikle kahramanın tam hızla bâkire genç kızı kurtarmaya gittiği ya da kötüyü öldürdüğü veya tarzı nasıl olursa olsun arayışını tamamladığı heyecanlı ve gerilimli bir takiple tanımlanır. *Braveheart* ve *Gladiator*'de büyülü uçuş daha ciddidir. İki kahraman da geri dönmek zorunda olduklarını bilirler. İkisi de muhtemelen kendi ölümleriyle karşılaşacaklarının farkındadırlar. Ancak ikisinde de kendilerini 'gönüllü feda etme' cesareti vardır, çünkü bütünleşmiş arketiplerin gücünü ve kendi kimliklerinin ilahi kuvvetini taşırlar.

## KATHARSİS

Campbell bunu kendi modeline ayrı bir aşama olarak dahil etmediyse de, üçüncü bölümdeki bir noktada bir *katharsisin* olması -kahramanın bastırılmış duygularının serbest kalması- gerektiğini belirtmek önemlidir. Bu katharsis genellikle filmin duygusal *zirvesinde* olur. Eğer kahraman kötüye karşı nefret, öfke ve intikam ihtiyacını hissediyorsa, kahraman katharsise kötüyü öldürerek ulaşır. Maximus bu katharsisi stadyumdaki final kapışmalarının zirvesinde Commodus'u öldürerek elde eder. Wallace katharsise filmin başından sonuna İngilizlere ve kendisine ihanet eden İskoçlara şiddet uygulayıp onlardan intikam alarak ulaşır. Onun final katharsisi öldürülmek üzere işkence gördüğünde bile *'özgürlük'* sözcüğünü haykırdığı son meydan okuma eyleminde gerçekleşir. Aşk filmlerinde katharsis, iki ana karakter arasındaki cinsel gerilim ya da çatışma çözüme kavuştuğunda ve tutkuyla öpüştüklerinde yaşanır. Spor filmlerinde katharsis, sporcu kahraman sahadaki büyük zaferine ulaştığında gerçekleşir. Her halükarda katharsis üçüncü bölümün çözüme kavuşmasının can alıcı bir öğesidir. Katarsis olmak zorundadır ve bunun doğrudan kahramanın birincil çatışmasıyla ilişkili olması gerekir.

ON DÖRDÜNCÜ EVRE: KURTARILMA

Kahraman çoğu kez başkalarının kollarında eve taşınır. Campbell'in modeli kahramanın serüven dünyasından çıkarıldığı ve dostları tarafından eve geri getirildiği bir aşama olan 'kurtarılma'ya odaklanır. Örneğin *The Empire Strikes Back*'te Luke, Darth Vader'la zirvesel düellosunun ardından Millennium Falcon'daki dostlarınca kurtarılır. *Braveheart* ve *Gladiator*'de kahramanlar kurtarılmak yerine ele geçirilir ve başlangıç noktasına düşmanlarının omuzlarında getirilirler. Geri dönüş ister 'büyülü uçuş' ister 'kurtarılma' isterse düşmanın ele geçirmesi şeklinde olsun, kahraman kaderine hükmedileceği son kavgada gölgesiyle yüzleşmesi için geri getirilir.

ON BEŞİNCİ EVRE: GERİ DÖNÜŞ EŞİĞİNİ AŞMA

"*Geri dönüş eşiğinde doğaüstü güçler arkada kalmalıdır.*" Kahraman sıradan dünyasına geri döndüğünde, serüven dünyasındaki tanrısal konumunu arkada bırakır ve tam da bıraktığı haliyle sıradan dünyasına sadece bir ölümlü olarak yeniden girer. Bir ölümlü olarak geri dönerek kahraman yalnızca simgesel bir ölüm değil, gerçek bir ölüm ihtimalini oluşturur ve bu da özdeş bir şehitlik eylemini yineleyerek sonunda gerçekten babasıyla bir olmasına olanak sağlar. Geri dönüş eşiğinin aşılmasındaki çok önemli sembolizm, kahramanın maddi dünyada sahip olduklarından vazgeçmesidir. O kendisini tamamen babasının, halkının ve kendisinin davasına vakfeder.

ON ALTINCI EVRE: İKİ DÜNYANIN EFENDİSİ

Yeniden sıradan dünyasına dönen kahramanın önemli eylemleri, ünü, aklı, deneyimi ve kutsal olanla karşılaşması, onu korku ve ilham veren biri haline getirir. Artık içinden geldiği sıradan dünyanın efendisi ve aynı zamanda, içinde yolculuk ettiği serüven dünyasının hakimidir. İki dünyanın efendisi olarak sadece bir kahraman değil, aynı zamanda bir *yol gösterici-*

*dir*. Bu anlamda kahramanlığın ve yol göstericiliğin iki arketipik dünyasının efendisidir. Artık bir yol gösterici olan kahraman başka bir genç kahramana esin kaynağı olmalıdır. Kahraman-yol göstericinin rolü bu evrede bir *ortaya çıkarma* işlevidir. Yerini alması için yeni bir kahramana ilham vermelidir, çünkü kendi yolculuğu sona ermek üzeredir. Birincil kahraman-yol göstericimizin ilham vermesi gereken yeni kahramana *alt-kahraman* olarak göndermede bulunuyorum. Örneğin *Star Wars*'daki Han Solo bir alt-kahramandır; birincil kahraman Luke'un ilham verdiği karakterdir. Her büyük kahraman yolculuğunun sonunda esin veren bir yol gösterici olmalı, böylece başlangıçta özdeşleştiği türden insan olarak kendi karakter gelişimini tamamlamalıdır.

*Braveheart*'ta Wallace yol göstericisi babasından ilham alan bir genç olarak yola çıkar. Yolculuğunun sonunda Wallace alt-kahraman Robert the Bruce'a ilham veren bir yol gösterici haline gelir. Wallace ölümünden sonra isyan davasını sürdürmesi için Robert'a esin kaynağı olur. Her ne kadar Wallace hiçbir zaman İskoçya'ya bağımsızlığı ve özgürlüğü getirmediyse de, bunu alt-kahramanı Robert the Bruce yapacaktır. Maximus da kendisine bir gladyatör olmanın ne anlama geldiğini öğreten insan olan Proximo'ya son aşamalarda bir yol gösterici olur. Maximus, Proximo'yu kendi bencilce gereksinimlerinden vazgeçme ve Commodus'u yenmek üzere kavgaya katılmaya ikna eder; üstelik bunu Proximo'ya ikisinin de yol göstericisi olan imparator Marcus'u Commodus'un öldürdüğünü söyleyerek yapar. Dolayısıyla, birbirlerinin yerini alma tarzında Maximus ortak yol göstericilerinin adına başvurarak kendi ikincil yol göstericisine bir yol gösterici olur. Buradaki önemli nokta, kahramanın bu aşamada ortaya çıkan bir alt-kahramana ilham veren bir yol gösterici olmak zorunda olmasıdır.

## ON YEDİNCİ EVRE: YAŞAMA ÖZGÜRLÜĞÜ

Yolculuğunun son aşamasında kahraman, kahramandan yol göstericiye ve daha sonra da yol göstericiden *efsaneye* doğru evri-

lerek mitolojik karakter gelişimini tamamlar. Bir efsane olarak kahraman her dönemde bütün insanlara ilham kaynağı haline gelir. Eski mitolojik yapıya sadık filmlerde neredeyse her zaman sonunda ölür. Bir *şehitten* daha büyük bir efsane ya da esin kaynağı yoktur. Kahramanca, cesurca ve *zirvesel* ölüm, kahramanın yolculuğu adına en dramatik ve uygun sondur ve çeşitli amaçlara hizmet eder:

1) Zirvesel ölüm kahramanın öyküsünü her dönemde esin kaynağı olan bir efsane olarak sağlamlaştırır.
2) Onu tinsel bakımdan babasıyla bir hale getirerek kahramanın kaderini yerine getirir.
3) Kahramanı kutsal olanın dünyasından, açık bir şekilde ait olduğu dünyadan geri getirir.
4) Zirvesel ölüm, kahramanın yolculuğunun simgesini izleyicinin aklında belirginleştiren ciddi bir yansıma ânını yaratır.

Belki de en ünlü ve etkili kahraman, miti ölümle sona eren İsa'nın öyküsüdür. Ancak İsa'nın yaşamı ve mesajının simgesi onun efsanesinde sürekli yaşayacaktır. Aynı sembolizm bütün kahramanların efsanevi ölümlerinde görülür.

William Wallace ölür, ama kahramanca ölerek İskoç arkadaşlarına isyanı sürdürmelerinde esin kaynağı olur. Wallace'ın ruhunun simgesi olan mendil, Wallace'ın ölümünden sonra onun alt-kahramanı Robert'a geçer. Final sahnesinde Robert, İskoçya'ya özgürlüğünü kazandıran son savaşta İskoçlara liderlik ederken bu mendili kullanır. Maximus da ölür, ama Commodus'u öldürdükten hemen sonra, bu da Roma'nın bir kez daha cumhuriyet olacağını garantiler. Maximus'un ruhunun simgeleri olan küçük heykelcikler sanki onlar tohumlarmış gibi toprağa gömen ve "Artık özgürüz" diyen alt-kahramanı gladyatör arkadaşına geçer. Halklarına özgürlük getiren kahramanlar bütün halkların arzulayıp bağrına bastığı 'yaşama özgürlüğü'nü simgelerler. Bu ister zorbalıktan kurtulma isterse sadece yaşamayı istediğimiz tarzda yaşama özgürlüğü olsun, kahramanın nihai hedefi özgürlüğün simgesidir. Kahraman ölürken, onun simgesel

*yeniden doğuşu,* öyküsünün anlatılışıyla başarılır. Bundan böyle efsanesinin esini izleyicilerin aklmda yaşayacaktır.

## SON ÖDÜL

Filmde mitolojik kahraman çoğu kez yolculuğunun sonunda son bir ödül alır. Halkına özgürlük getirmesinden ve efsanevi bir kahraman ve yol gösterici olarak kabul edilmesinden başka kahraman genellikle son bir hediyeyle *-aşk hediyesiyle-* ödüllendirilir. Kahramanın sonunda kızı elde etmesi standart bir yapıdır. Hem Wallace'ın hem de Maximus'un ölmesi nedeniyle bu kahramanlar *tanrıçaya* tinsel bir geri dönüşle ödüllendirilirler. Onların ölüm ânlarında her ikisi de ölmüş eşlerini görürler ve sevdiklerine geri dönerler. Kahramanlarının kanlı ve acı dolu ölümlerine rağmen, izleyici onların yaşamdan sonra da mutlu olduklarından ve çok sevdikleri eşleriyle yeniden birleştiklerinden emin olduğu için rahattır. *Yaşamdan sonra hep mutlu olmak* teması, kahramanın öldüğü filmler açısından standart bir yapıdır. Bu oldukça yapmacık görünse de, mitolojik kahraman destanının -kahramanın genel olarak öldüğü- klasik yapısı ile Hollywood sinemasının -izleyicinin mutlu bir sonu beklediği- modern yapısı arasındaki duyarlı bir uzlaşmadır.

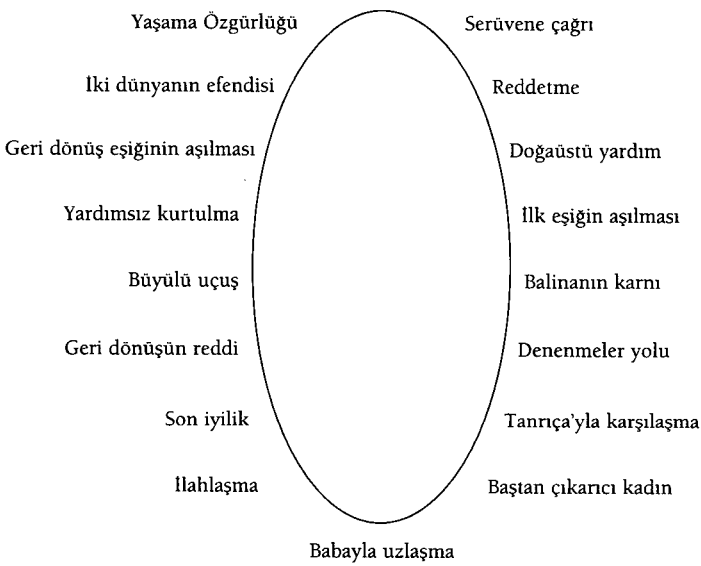
## OKURUN DİKKATİNE

Okur şunu unutmasın: Bu evreler bir formülü ya da programı değil, yapısal öğeleri gösterdiğinden, her kahraman filminin Campbell'in modelindeki evrelerin tümünü ya da çoğunu içermesini beklemesin. Bununla birlikte, izleyicilerinin imgelemini yakalamada başarılı olan filmler, temel bir yönden bu öğelerin çoğunu sergileme eğilimindedir. Filmler ortam ya da tema olarak açıkça mitolojik olmayan bir öyküyü anlattıklarında bile, milyon kere izlenseler de izleyiciyi tamamen cezbetme gücüne sahip ortak arketipik öğeleri ifade etme eğilimi taşırlar.

KAHRAMANIN YOLCULUĞU

Joseph Campbell'in *The Hero with a Thousand Faces*'inden (1949)

'Dünyada Sıradan Bir Gün'




—o—

## 10. BÖLÜMÜN ÖZETİ

- Campbell'in kahramanın yolculuğunun evreleri, kahraman mitinin simgesel kodunu çözmek açısından anahtardır. Her ne kadar kahramanlar dışsal engellerle karşı karşıya gelmek için değişmez biçimde tehlikelere atılsalar da, simgesel arayış her zaman içsel bir yolculuktur. Nihayetinde kahraman kendi benliğinin gerçek doğasını aramaktadır. Bu *içsel yolculuğun* sembolizmi, kahramanın yolculuğunu evrensel karşılığı olan ve cazip bir yolculuk haline getirir.

- Kahramanın yolculuğunun üç evresi şunlardır: *ayrılış*, *serüvene giriş* ve *geri dönüş*. Genç erkek evinden ayrılacak, bir serüvene dalacak ve olgun bir kahraman haline gelip başkalarına ilham veren bir yol gösterici olarak geri dönecektir.
- Kahramanın yolculuğu kendi *sıradan dünyasında* -yuvasında- başlar. Burası kahramanın yolculuğunun başlangıç ve bitiş noktasıdır.
- Bu sıradan dünya aynı zamanda kahramanın *birincil yol göstericisiyle* -kahramanın babasının kendisi ya da mecazi temsili- ilk karşılaştığı yerdir.
- Kahramanın yolculuğunun ilk evresi, *serüvene çağrıdır*. Bir şekilde bir çatışma kahramanı sıradan dünyasından çıkmaya ve serüven dünyasına girmeye çağırır.
- Serüvene çağrı genel olarak *haberci* figürünce yapılır. Yaygın haberci figürleri yol göstericilerle bağlantılı, yol göstericilerin kendileri, kutsal figürler ya da Tanrı'dan mesaj getirenler olabilir.
- Kahramanın yolculuğunun ikinci evresi, *çağrının reddedilmesidir*. Kahramanın kendini davaya adamadaki isteksizliği, önemli yaşam tercihleri ya da geçişleriyle yüz yüze kaldıklarında herkesin yaşadığı evrensel korkuları gösterir.
- Çoğu kez isteksiz kahramanı harekete geçirmek üzere *tehlikeyi* ya da *riskleri artırmak* gerekir.
- Yolculuğunun üçüncü evresinde kahraman, *doğaüstü güçlerden yardım* alır. Silah ya da güç kaynağı doğaüstüdür, çünkü bu, kahramanın kimliği ve motivasyonuyla yakından ilişkilidir. Doğaüstü yardım kahramana tinsel, duygusal ve psikolojik güç katar.
- Kahramanın yolculuğunun dördüncü evresi, *ilk eşiği geçmektir*. Kahraman serüven dünyasına girer.
- Çoğu kez kahraman ilk eşiği geçmeden önce bir *eşik muhafızı* arketipiyle karşılaşmak zorundadır. Bu muhafız, kahra-

manlığa değer olup olmadığını görmek üzere kahramanın aklını, cesaretini ve amacını sınar.

- Eşik muhafızı genelde yenilgiye uğramamalıdır –kahraman onun etrafından dolanmak için zekâsını kullanmak zorunda kalmalıdır. Bilmeceyi çözmeli ve sınavı geçmelidir.
- Yolculuğunun beşinci evresinde kahraman, *balinanın karnına* girer. Serüven dünyasının kalbinin derinliklerindedir. Burası kahramanın yeniden doğduğu dönüşme alanıdır.
- Kahramanın yolculuğunun altıncı evresi *denenmeler yolu*, kahramanın bir kahraman olmak için yapması gereken çetin görevler ve aşmak zorunda olduğu engellerdir.
- Kahramanın yolculuğunun yedinci evresi, *tanrıçayla karşılaşmadır*; burada kahraman kendi tanrıça arketipiyle karşılaşır ve onu bütünler.
- Kahramanın yolculuğunun sekizinci evresine *baştan çıkarıcı olarak kadın* denir; burada da kahraman kendi animasıyla karşılaşır ve onu bütünler.
- Kahramanın yolculuğunun dokuzuncu evresi *babayla uzlaşmadır*. Kahraman akıllı yaşlı adam arketipinden -birincil yol göstericisi- aldığı dersleri onun ruhuyla 'bir' olarak bütünler. Tipik biçimde burada kahraman bir tür babasından kendisine kalan mirası ya da arayışı yerine getirir.
- Kahramanın yolculuğunun onuncu evresi, *ilahlaşmadır*. Kahraman bir *krize* ya da *çetin bir sınava* girer. Yaralanır ve simgesel olarak ölüp yeni bir insan olarak yeniden doğar. O bir ölümlü olsa da, tanrılarla teması ona ilahi güç verir.
- Kahramanın yolculuğunun on birinci evresi, *son iyiliktir*. Kahraman arayışının sonunda ödülü hak eder. O peşinde olduğu 'kılıcı', İsa'nın kâsesini, büyülü iksiri ya da zor durumdaki genç kızı ele geçirmiştir. Aynı zamanda kötüyü, vahşi hayvanı ya da kendisine işkence eden düşmanı öldür-

müştür. İyiliği korumanın bu dışsal temsilleri, kahramanın içsel yolculuğunun çekirdek simgesi olan öz-bilgisinin içsel lütfunu simgeler.

- Bu noktada kahraman çoğu kez aşk ilişkisinden, aynı zamanda henüz kurtarmış olduğu genç kızdan gelen sevgi ya da sevişmeyle *ödüllendirilir.*
- Kahramanın yolculuğunun on ikinci evresi, *geri dönüşün reddidir.* Kahraman tıpkı serüven dünyası için sıradan dünyadan ayrılmakta gönülsüz olduğu gibi, bu kez de eve dönmekte isteksiz olabilir. Bu aşama, kahraman yolculuğunu tamamlamak ve halkını kurtarmak için 'büyülü iksir'i getirmek zorunda olduğunu bildiği için çabucak geçilir.
- Kahramanın yolculuğunun on üçüncü evresi, *büyülü uçuştur.* Bu noktaya kadar kahramanın yolculuğu uzun ve çetin olduğu halde, geri dönüş yolculuğu çoğu kez onun ilahi güçleriyle desteklenir.
- Büyülü uçuş filmlerde üçüncü bölümde her zaman karşılaşılan 'heyecanlı takip sekansı'yle gösterilen standart bir 'gidişin hızlandırılması'yla tanımlanır.
- Kahramanın yolculuğunun on dördüncü evresi, *kurtarılmadır.* Kahraman çoğu kez evine başkalarının omuzlarında getirilir. Bazen serüven dünyasından dostlarınca kurtarılır, diğer zamanlarda da düşmanlarının esiri olarak geri getirilen *'gönüllü bir kurban'dır.*
- Kahramanın yolculuğunun on beşinci evresi, *geri dönüş eşiğinin geçilmesidir.* Sıradan dünyasına geri döndüğünde kahraman ilahi gücünü yitirir ve yeniden bir ölümlü haline gelir.
- Final sahnelerinde onun ölümlülüğe geri dönüşü, kahramanın öldüğü ve davası uğruna şehit olduğu kahramanlığın son bölümünü oluşturur.
- Yolculuğunun on altıncı evresinde kahraman *iki dünyanın da efendisidir.* Saygın ve onurlu bir kahraman olarak hem

ölümlülerin sıradan dünyasının hem de tanrılar ve kahramanların serüven dünyasının efendisidir.

- Mecazi bir düzeyde kahraman, kahramanlığın dünyasının ve aynı zamanda yol göstericiliğin dünyasının efendisidir, çünkü son bölümde her dönem için başkalarına ilham veren bir yol gösterici ve bir efsane olacaktır.
- Son evre, *yaşama özgürlüğüdür*. Davası uğruna kendisini gönüllü olarak feda ederek kahraman, halkına bir mesaj, bağımsızlık, cesaret ve kendi kaderini belirleme mesajını verir. Nihayetinde kahramanın öyküsünün kendisi büyülü iksirdir; bu, başkalarına zorbalıkla savaşma ve yaşamlarını korku olmaksızın özgürce ve açıkça yaşama ilhamı veren simgedir.

## 10. BÖLÜM EGZERSİZLERİ

1) *The Lord of the Rings*'deki Frodo'nun gözüyle sıradan dünyayı tanımlayın.
2) *Rocky*'deki serüvene çağrıyı tanımlayın.
3) *Star Wars*'daki çağrının reddini tanımlayın.
4) *The Wizard of Oz*'daki doğaüstü yardımı tanımlayın.
5) *Lawrence of Arabia*'daki (Arabistanlı Lawrence) ilk eşiğin geçilmesini tanımlayın.
6) *Raiders of the Lost Ark*'daki (Kutsal Hazine Avcıları) balinanın karnını tanımlayın.
7) *The Lion King*'deki (Aslan Kral) denenmeler yolunu tanımlayın.
8) *The Elephant Man*'deki (Fil Adam) tanrıçayla karşılaşmayı tanımlayın.
9) *Basic Instinct*'deki (Temel İçgüdü) baştan çıkarıcı olarak kadın aşamasını tanımlayın.
10) *Pinocchio*'daki (Pinokyo) babayla uzlaşmayı tanımlayın.

11) *Indiana Jones and Last Crusade*'deki (Indiana Jones ve Son Haçlı) ilahlaşmayı tanımlayın.
12) *Excalibur*'daki son iyiliği tanımlayın.
13) *Dances with Wolves*'daki (Kurtlarla Dans) geri dönüşün reddini tanımlayın.
14) *Blues Brothers*'daki büyülü kaçışı tanımlayın.
15) *The Empire Strikes Back*'teki başkaları tarafından kurtarılmayı tanımlayın.
16) *The Greatest Story Ever Told*'daki geri dönüş eşiğinin aşılmasını tanımlayın.
17) *Return of the Jedi*'deki (Jedi'nin Dönüşü) iki dünyanın efendisi aşamasını tanımlayın.
18) *Indiana Jones and the Temple of Doom*'daki yaşama özgürlüğünü tanımlayın.



## SENARYONUZDAKİ KAHRAMANIN YOLCULUĞUNU TANIMLAYIN

1) Senaryonuz Ayrılış, Serüvene Giriş ve Geri Dönüş açısından mitolojik bir üç bölümlü yapıyı içeriyor mu? Cevabınız hayırsa, mitolojik bir üç bölümlü yapıyı senaryonuza uygulamanın olay örgünüzü güçlendireceğini düşünür müsünüz?
2) Kahramanların en klasiği bile genel olarak Campbell'ın modelinin her evresine uymaz. Yine de kahramanınızın her evreye uyduğu bir senaryo taslağı oluşturun. Muhtemelen bu yararlı bir taslak olmasa bile, bu egzersiz kahramanınızın öyküsünün en güçlü ve en zayıf noktalarını fark etmenize ya da en azından senaryonuzda yeni yönler ya da karakter gelişmeleri için yeni düşüncelere sahip olmanıza yardım edebilir.

3) Eğer kadın kahramanlı bir senaryo yazıyorsanız, Campbell'm modeline dayalı bir taslağı senaryonuza uygulamaya çalışın ve daha sonra bunu bir sonraki bölümde anlatılacak olan Murdock'in modeline dayalı bir taslakla karşılaştırın. Tanımlamayı istediğiniz kadın kahramanı hangi taslak daha iyi sunuyor?



| BİR BAKIŞTA KAHRAMANIN YOLCULUĞUNUN AŞAMALARI | |
|---|---|
| AŞAMALAR | FİLMLERDEN ÖRNEKLER |
| Serüvene çağrı | İmparator Marcus Maximus'dan Roma'yı demokratikleştirmesini ister |
| Çağrının reddi | Maximus imparatorun verdiği görevi reddeder |
| İlk eşiği geçme | Wallace'ın ilk sayfası |
| Balinanın karnı | Maximus için stadyum / Wallace için savaş alanı |
| Denenmeler yolu | Maximus gladyatör olarak /Wallace savaşçı olarak kariyer yapar |
| Tanrıça'yla karşılaşma | Maximus ve Wallace ölmüş eşleriyle karşılaşırlar |
| Baştan çıkarıcı olarak kadın | *Gladiator*'de *Lucilla/Braveheart*'ta Prenses Isabella |
| Babayla uzlaşma | Wallace ayaklanmanın lideri olur |
| İlahlaşma | Wallace Falkirk Savaşı'nda ihanete uğrar ve yaralanır |
| Son iyilik | Maximus ve Wallace kurtarıcı kahramanlar olarak rollerin farkına varırlar |
| Geri dönüşün reddi | Wallace soylularla yeniden birleşmeyi reddeder |
| Büyülü uçuş | Wallace soylulara yardım etmeyi kabul eder |
| Yardımsız kalma | Wallace yakalanır ve Londra'ya getirilir |
| Geri dönüş eşiğini geçme | Maximus ve Wallace gönüllü olarak şehit olurlar |
| İki dünyanın efendisi | Wallace, Robert the Bruce için ilham kaynağı bir yol gösterici olur |
| Yaşama özgürlüğü | Maximus ve Wallace halklarını özgürleştirirler |

# 11
# KADIN KAHRAMANIN YOLCULUĞU



Kahramanın bin bir yüzü olsa da, cinsiyeti değişmez biçimde aynı olmuştur: erkek. Ancak modern mitoloji modern insanları yansıtır. Modern bir vitrinin ve mitolojinin üreticisi olarak sinema, çok sayıda kadın kahraman miti yaratmıştır. Fakat büyük ölçüde filmin kadın kahramanı, tipik olarak yalnızca geleneksel erkek kahramanın içine yerleştirilmiş bir dişidir. Cinsiyetin erkek kahraman formülü içinde tersine dönmesi zorunlu olarak yapıyı değiştirmez. Modern yönetmenler kadın karakterleri kahraman rolünde oynatmaya kalkıştıklarında, genellikle onlara geleneksel erkek kahraman niteliklerini verirler. *Charlie's Angels* (Charlie'nin Melekleri, 2000), *Lara Craft: Tomb Raider* (2001) ve *Kill Bill* (2003) gibi 'güçlü-kız filmleri' sadece kadın kahramanın işlevini

yerine getiren erkek kahraman rolündeki seksi bir kızı oynatma anlayışını somutlaştırırlar. Bununla birlikte, kadınların güçleri ile erkeklerin güçleri doğal olarak farklıdır. Dahası, kadınların arzuları ve gereksinimleri de doğal olarak erkeklerin arzuları ve gereksinimlerinden değişiktir.

*The Heroine's Journey* (1990) adlı kitabında Maureen Murdock, Joseph Campbell'ın geleneksel olarak erkek kahraman mitinin 'erkek merkezli' *(androcentric)* yapısını yeniden şekillendirir ve kadınlar için modern dönemde modern kadınların özel gereksinimleri, mücadeleleri ve arzularına hitap eden mitsel bir yapı oluşturur. Bu bölümde çok popüler bir film olan *Erin Brockovich* (2000), kadın kahramanın yolculuğuna uygun bir örnek olarak kullanılacaktır. Tıpkı Campbell'ın paradigmasındaki erkek kahraman gibi, Erin de (Julia Roberts) yolculuğunun her aşamasında farklı arketiplerle karşılaşır ve onları bütünler.

## BİRİNCİ EVRE: KADINSILIKTAN KOPUŞ

Modern kadın kahramanın yolculuğu *geleneksel kadınsı değerlerin reddiyle* başlar. Zayıflık, bağımlılık, duyarlılık ve duygusallığa dair kadınsı stereotipler olumsuz ve küçük düşürücü özellikler olarak algılanır. Erin'in filmin başında iş bulma mücadelesine girmesi, bir ev kadını ve evde-oturan-anne olarak eski yaşamını arkada bırakma gereksinimini temsil eder. Kendisini ve çocuklarını desteklemeleri için eski kocalarına bağımlı kalmak yerine Erin, dışarıdaki dünyadaki geleneksel bakımdan erkeklere ait olan çalışma alanında bağımsızlık kazanarak ayakta kalmaya karar verir. Çocuklarına bakıcılık yapan komşusu taşınıp da Erin'i bakıcısız bıraktığında bu gereksinimi iyice artar. Bakıcının ayrılışı Erin'in kadınsılıktan ayrılışını temsil eder. Çocuk bakıcısı, çocuklara bakmak ve büyütmekten başka kişisel hırsları olmayan geleneksel bir evde-oturan-anne ve ev kadınıdır. Erin çocuklarını sevse de, kendisi adına tasarlanmış olan geleneksel kadın rollerini oynamak yerine yaşamdan daha

fazlasını istemektedir. Erin için ilk aşama, fiziksel olarak anneye benzeyen kendi çocuk bakıcısının örneği olduğu geleneksel *Anne Tanrıça* stereotipinden ayrılmaktır.

İKİNCİ EVRE: ERKEKSİLİKLE ÖZDEŞLEŞME

Kadın arketipinden ayrıldıktan sonra kadın kahraman, dışarıdaki dünyadaki geleneksel bakımdan erkeklere ait çalışma alanında kendisine rehberlik edecek yeni bir yol gösterici bulmak zorundadır. Bu yol gösterici erkek olmalı, geleneksel *Yaşlı Akıllı Adam* arketipinin işlevini yerine getirmelidir. *Erin Brockovich*'deki Erin'e bir iş veren ve onu erkeğin rekabet alanı olan hukuk mücadelesi alanına sokan kişi, aksi yaşlı avukat Ed'dir (Albert Finney).

İKİNCİ EVRE: DENENMELER YOLU

Bir kez serüven dünyasına girdiğinde kadın kahraman, erkek kahramanınkine çok benzeyen bir denenmeler yolunda ilerlemeye başlar. Bu aşamada Erin kendi *Animus*'uyla -kararlılık, rasyonel akıl, cesaret ve tahammül gibi arketipik erkeksi güçler- karşılaşmak ve onu bütünlemek zorundadır. Bu güçleri kendi içinde içselleştirerek kadın kahraman, kadınsı zayıflıkların üstesinden gelir. Murdock bu kadınsı zayıflıkları tarihsel bakımdan kadınlara uygulanan 'yanlış mitler' olarak şöyle tanımlamıştır: *Bağımlılık Miti, Kadının Değerce Aşağıda Olduğu Miti* ve *Romantik Aşk Miti*. Bu mitlerin yanlışlığını ortaya çıkarma görevi, farklı canavar arketiplerini kahramanca öldürme eylemleri şeklinde tanımlanır.

İKİ BAŞLI EJDERHAYI ÖLDÜRMEK

Erin, geleneksel olarak erkeğe ait hukuk savaşı alanında hedefine ulaşıp başarılı olarak Bağımlılık Miti'ni çürütür. İki Başlı Ejderha onun işi ile çocukları arasındaki birbiriyle çatışan ge-

reksinimlerdir. Hem iş hem de aile onun zamanını ve dikkatini talep eder. Kadın kahraman tıpkı iki başlı ejderhayla savaşan erkek kahramanın aynı anda iki başla da mücadele etmek zorunda olması gibi, her iki görevle de başa çıkmak zorundadır. Kadın kahraman, iş ile aile arasında bir dengeyi bularak İki Başlı Ejderha'yı öldürür.

## ACIMASIZ DEVİ ÖLDÜRMEK

Erin yalnızca hedeflerine ulaşarak değil, aynı zamanda erkeğin despotik gücünün simgesi olan büyük, acımasız, milyar-dolarlık kamu hizmeti şirketi P. G. & E. karşısında zafer kazanarak da Kadının Değerce Aşağıda Olduğu Miti'ni çürütecektir. P. G. & E. 'Acımasız Dev'in dışsal temsili iken, gerçek erkek canavar arketipi kadın kahramanın içindedir. Erin, ne pahasına olursa olsun kendi başarı gereksinimini kontrol ederek içindeki zalimi öldürmek zorundadır. Çocuklarıyla ve erkek arkadaşı George'la (Aaron Eckhart) ilişkilerine giderek daha fazla zarar veren çalışma takıntısını sınırlaması gereklidir.

## PARLAK ZIRHLI ŞÖVALYEYİ ÖLDÜRMEK

Romantik Aşk Miti, peri masallarında ve prenses öykülerinde anlatılan bir mittir. Bu mit kolayca etkilenebilen genç kızlara bir gün çekici ve yakışıklı bir prensin geleceğini ve bir öpücükle sizi uyandıracağını anlatır. O sizi soylu beyaz atına bindirip uzaklara götürecektir, böylece bütün sorunlarınız çözülecek ve her türlü ihtiyacınız ebediyen karşılanacaktır. Parlak Zırhlı Şövalye bir canavar değildir, ama bir yanılsamadır. Kadın kahraman adına onun her sorununu çözecek bir erkek yanılsaması, en kötü canavardan daha tehlikelidir. Bu yanılsamaya teslim olarak kadın kahraman yeniden yolculuğunun başına geriler. Modern bir kadın kahraman olmaya son verir ve kendisini kurtarması için üzerinde güllerin olduğu yatakta cesur

erkek kahramanı edilgince bekleyen geleneksel *zor durumdaki genç kız* halini alır.

Erin'in P. G. & E. ile mücadelesi onun bütün zamanını alır. George bir ültimatom verir: "*Ya yeni bir iş ya da yeni bir erkek bulacaksın.*" Erin, George'un ültimatomuna teslim olmayı reddederek Romantik Aşk Miti'ni çürütür. George'a kendisine bakması için ona ihtiyacı olmadığını söyler. George'u sevse de, bir erkeğin kendi kimliğini sınırlamasına ve yaşamına hükmetmesine izin vermeyi reddeder. Güçlü, canlı ve bağımsız kadın olarak kendi statüsünü onaylatır.

## DÖRDÜNCÜ EVRE: YANILSATICI BAŞARI HEDİYESİ

Yolculuğunun heyecanlı bir noktasında kadın kahraman, mücadelelerinden zafer kazandığını hissedebilir. Ancak kadın kahraman bu noktada Murdock'un *süper kadın gizemi* dediği bir aldanımın, görüş eksikliğinin ıstırabını çeker. Kadın kahraman kendisinde 'kahramanca olana dair yanlış anlayışları' barındırır ve aynı anda hem erkek dünyasının bir şampiyonu hem de kadın dünyasının kraliçesi olabileceğine inanır. Süper kadın gizemi, bir insanın aynı anda iki alanda da üstün olabileceğine dair yanlış inanıştır. Süper kadın işinde süper bir çalışan olabilir, aynı zamanda evinde süper anne olabilir. Ancak bu mistik bir aldanım, bir denge yanılsaması ve kadın kahramanın süper bir varlık değil, bir insan olduğu gerçeğinin inkârıdır. Sonuç olarak o, vermesi gereken bir şeyler olduğunu anlamak zorundadır. Erin'in başarı hediyesinin yanılsama olduğunu anlaması, George ona telefonda bebeğinin ilk sözcüklerini o işte yoğun olarak çalıştığı sırada söylediğinde gerçekleşir.

## BEŞİNCİ EVRE: GÜÇLÜ KADINLAR 'HAYIR' DİYEBİLİRLER

Kadın kahraman süper kadın gizemi aldanımmın acısını çektiğini fark ettiğinde, zamanı ve dikkati konusundaki bazı taleple-

re 'hayır' diyerek hırslarını dizginlemek zorundadır. Bu aşamada kadın kahramanın karşılaştığı arketip, onu ikiye bölen erkek talepkârlığının temsili olan *Kral*'dır. Erkek kahraman patronuna, kocasına, erkek arkadaşına, vb. karşı çıkmalı ve 'hayır' demelidir. Erin, George kendisine ültimatom verdiğinde ona 'hayır' diyerek ve kendisini P. G. & E. davasından almaya çalıştığında Ed'e de 'hayır' diyerek gücünü gösterir. Ancak Kral arketipi erkek talepkârlığının dışsal temsili iken, kadın kahramanın yüzleşmek zorunda olduğu gerçek Kral 'kendi içindeki erkeğin' talepleridir. Kadın kahraman kendine dair gerçekçi olmayan taleplerine 'hayır' diyerek *'içindeki despotu susturmalıdır'*.

Dışsal Kral simgeleri *Erin Brockovich*'te çok iyi sunulurken, içsel Kral'la asla gerçekten ilgilenilmez. Geleneksel erkek kahraman tarzındaki Erin, filmin başından sonuna kadar kendisini zorlar da zorlar, asla zayıflığını kabul etmez ya da ona rıza göstermez. 'İçteki despotu susturma' teması kadın kahraman J. C.'nin (Diane Keaton) aynı anda hem süper anne hem de süper iş kadını olamayacağını anladığı *Baby Boom*'da (1987) daha doğrudan işlenir. J. C. büyük bir şirket kariyerini reddederek CEO'suna 'hayır' der. Aynı zamanda bebeğinin kendisi için yüksek bir mevkide bulunmasından daha önemli olduğunu anlayarak kendine 'hayır' der.

## ALTINCI EVRE: TANRIÇA'YLA KARŞILAŞMA

Yolculuğunun bir noktasında kadın kahraman, birinci aşamada bağlantısını kopardığı *Tanrıça* arketipinin bir versiyonuyla yeniden karşılaşır. Erin'in karşılaştığı tanrıça, P. G. & E.'nin kusurunun bir sonucu olarak toksin zehirlenmesi yüzünden hasta olan Donna'dır (Marg Helgenberger). Erin'in bu hasta anneye sempatisi, onu hasta anneyi iyileştirecek bir mesken kazanmak için P. G. & E. ile mücadele etmek üzere dışsal bir yolculuğa çıkarır. Bu dışsal hukuk mücadelesi Erin'in kendi içindeki hasta anneyi iyileştirmek amacıyla yaptığı içsel yol-



*Erin Brokovich* (2000) filminde Julia Roberts (Erin) gücünü kendi elde eden kadın rolünde.

culuğun simgesidir. O, umutsuzca çocukları için iyi bir anne olmayı ister. Ancak içindeki anne ihmal edildiğini ve iyi bakılmadığını hisseder, çünkü Erin bütün enerjisini ve dikkatini kariyerine odaklamıştır.

## YEDİNCİ EVRE: KADINSILIKLA ACİLEN YENİDEN BAĞLANTI KURMA ARZUSU

Tanrıça'yla karşılaşma kadın kahramanın kendisini çok içten bir şekilde erkeğin alanında başarı kazanma hedefine adarken, kadın kimliğinin çok önemli bir yanını yitirmiş olduğunu anlamasını sağlar. 'Kadınsılıkla acilen yeniden bağlantı kurma arzusu' Anima arketipiyle karşılaşma ve onunla yeniden bütünleşme gereksinimiyle simgelenir. Kadın kahramandaki *Anima* bütünleşmesi, kadınsı bedenle, kadınsı ihtiyaçla, kadınsı tutku ve duyguyla yeniden bağlantı kurma anlamına gelir. Birçok kadın kahraman açısından bu, onun karakterinde aşkın, cinselliğin ve tutkunun yeniden uyanışıdır. *Baby Boom*'da J. C.'nin animası yeni bir

erkeğe âşık olduğunda uyanır. Erin'in animası ise George'a âşık olduğunda uyanır.

## VAHŞİ KADIN ARKETİPİ

*Women Who Run With the Wolves: Myths and Stories of the Wild Women Archetype* (1992) adlı olağanüstü derecede popüler olan çok satan kitabında Clarissa Pinkola Estes, 'kadınların içgüdüsel doğası'nı temsil eden dişi Benliğin tutkulu, duygusal, atılgan yanı olan 'vahşi kadın arketipi'nden bahseder. Bir ölçüye kadar Erin, başından itibaren 'vahşi kadın'la temas halindedir. Atılgandır, güçlüdür, tutkuludur ve kendi kadınsı cinselliğiyle rahattır. Yolculuğunda kendisine yardım etmesi için karşısına çıkan zayıf erkekleri tavlamak üzere baştan çıkarıcı persona'sını ve önüne konan engelleri aşmak üzere de tutkusunu kullanır. Erin'in içindeki 'vahşi kadın', genç kızken bir güzellik yarışmasında kazandığı tacı taktığı George'la yatak sahnesinde çok açık bir şekilde görülür. Ancak Erin'in kadınsılıkla yeniden bağlantı kurma arzusu, çocuklarını ihmal ettiğini ve onları kaybediyor oluşunu anlamasıyla çok derinden ilişkilidir. Erin dış dünyadaki hedeflerden ziyade kendini çocuklarına adayan, besleyen, büyüten ve sevgi gösteren geleneksel kadın arketipiyle yeniden bağlantı kurmayı arzular.

## SEKİZİNCİ EVRE: ANNE/KIZ ÇOCUK BÖLÜNMESİNİ GİDERMEK

Murdock'un modelinde kadın kahramanın Anne Tanrıça'yla son yeniden bağlantısı, aracı bir figürle -*'Örümcek Büyükanne'* arketipinde vücut bulan atalardan kalma kadınsı akıl ve iyileştirmenin simgesel temsiliyle- kolaylaştırılır. Büyükanne iyi kalpli bir figür, anne ile kız çocuğun ihtiyaçlarını anlayan ve bu yüzden anne/kız çocuk bölünmesinin en uygun iyileştiricisi olan bir kadındır. Erin, dışsal bir Büyükanne figürüyle karşılaşmaz, ama hasta anne Donna'yı P. G. & E.'den konut için yüklü

bir çekle iyileştirerek kendi anne/kız çocuk bölünmesini giderir. Bu para büyük bir armağan olduğu halde, Erin ile Donna arasındaki final sahnesinde her iki karakter için de gerçek iyileşmenin parayla değil, iki kadın arasında kurulan şefkatli ilişki aracılığıyla başarıldığı açıktır.

## DOKUZUNCU EVRE: İÇİNDEKİ İYİ KALPLİ ERKEĞİ BULMAK

Kadın kahramanın aşk ilişkisinin işlevi, erkek kahramanın yolculuğundaki animanın işlevine koşuttur. *Erin Brockovich*'te George, genellikle animayla ilişkili olan, geleneksel olarak kadınsı nitelikleri sergiler. O hem Erin hem de çocukları için duyarlı, destekleyici, sevgi gösteren, empatik, bakıcı ve annelik yapan biridir. George aynı zamanda Erin için duygusal aklın tipik anima mesajını verir –iş takıntısı ailesiyle ve sevdikleriyle ilişkilerini bozmuştur. George'un erkek cinsiyeti onu animusun rolüne yerleştirse de, kahramanın aşk ilişkisi olarak işlevi, Erin'in benliğinde içtenliğin, duyarlılığın ve sevginin kadınsı güçlerini yeniden bütünlemek amacıyla kahramana esin veren animanın işleviyle çok daha uyumludur.

## ONUNCU EVRE: İKİLİĞİN ÖTESİ

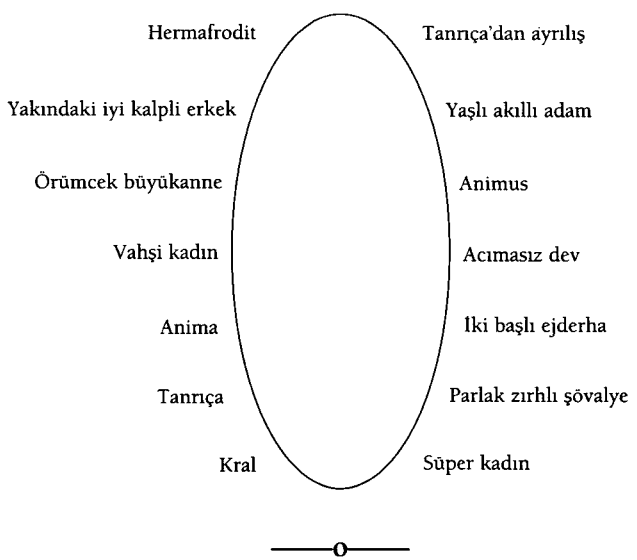
Erkek kahramanın yolculuğunda olduğu gibi, karşı cins arketiplerinin bütünleştirilmesi *kutsal çocuğun doğmasıyla* sonuçlanan 'hieros gamos', yani *kutsal evlilik* ile eşdeğerdedir. Hem erkeksi hem de kadınsı karakter özelliklerinin vücut bulması olan tam geliştirilmiş kadın kahraman, *İki Dünyanın Efendisi'dir*. İş dünyasında başarıya ulaşmış ve kişisel dünyasında tatmin olmuştur. Jung'a göre, psikolojik çift cinsiyetliliği temsil eden mitolojik arketip, mitte ve düşlerde yaygın bir figür olan *Hermafrodit'tir*. Hermafrodit arketipi, 'ikiliğin ötesine' geçen bir kişisel tamlık duygusunu temsil eder, çünkü erkek/kadın birdir, bir ikilik değil, ama bir *tekilliktir*. Murdock'a göre, son aşamada ana simge, daire-

dir. Bir 'yaşam perspektifi' olarak daire her şeyi içine alır. Ebedi yaşam döngüsünü, insan ilişkilerinin eşmerkezli küresini ve rahmin dairesel kapsamı içinde yeniden doğumu temsil eder.

Murdock'un ve Campbell'ın modelleri birbirlerine hem çok benzerdir hem de birbirlerinden çok farklı, ama garip bir şekilde de birbirlerini tamamlarlar. Campbell'm mitolojik erkek kahramanı kendi arketiplerini efsanevi statüsünü ölümde elde etmek için bütünleştirirken, Murdock'un çağdaş kadın kahramanı kendi arketiplerini yaşamda psikolojik dengeyi başarmak üzere bütünleştirir.

'KADIN KAHRAMANIN YOLCULUĞUNUN ARKETİPLERİ'

Maureen Murdock'un *The Heroine's Journey*'inden türetilmiştir.




## 11. BÖLÜMÜN ÖZETİ

- Kadın kahramanın yolculuğu, Maureen Murdock'un Campbell'ın erkek kahramanının yolculuğunu yeniden şekillendirmesidir. Murdock'un modeli çağdaş toplumdaki modern 'özgür' kadının meydan okumalarına özellikle uygundur.

- Murdock'un kadın kahramanı kişisel rekabet -erkeğin alanı- ve geleneksel anne, eş ve bakıcı olarak hoşnutluk -kadının alanı- dünyasında, başarının birbiriyle çelişen hedefleri arasında *psikolojik bir denge* duygusunu sağlamak üzere kendi arketiplerini bütünleştirir.
- Birinci evre olan *kadınsılıktan ayrılış,* geleneksel kadınsı değerlerin bir reddidir. Bu aşama genel olarak *Tanrıça* arketipininin simgelediği geleneksel bir anne, ev kadını ya da bakıcı olmaktan ayrılmayla gerçekleşir.
- İkinci evre olan *erkekle özdeşleşme,* baba figürünün ya da akıllı yaşlı adam arketipinin rolünü oynayan erkek bir yol göstericiyle karşılaşmadır.
- Üçüncü evre olan *denenmeler yolunda,* kadın kahraman kadınsılığa dair üç yanlış miti çürütmek zorundadır.
- *Bağımlılık miti,* kadın kahraman iki başlı ejderhayı öldürdüğünde çürütülür. O, bir erkeğe bel bağlamadan hem kişisel hayatının hem de mesleki yaşamının efendisi olabildiğini gösterir.
- *Kadının değerce aşağı olduğu miti,* kadın kahraman korkunç devi öldürüp, rekabet alanında bir erkek kadar güçlü olabildiğini gösterdiğinde çürütülür.
- *Romantik aşk miti,* kadın kahraman *parlak zırhlı şövalyeyi* öldürdüğünde çürütülür. O, eski moda 'zor durumdaki genç kız' olmadığını ve kendisini kurtarmak için çekici ve yakışıklı bir prense gereksinin duymadığını gösterir ve böylece kendisini kurtarabilir.
- *Yanılsatıcı başarı hediyesi* olan dördüncü evrede kadın kahraman 'kahramanca olana dair yanlış anlayışları'yla karşılaşır. Aynı anda hem erkek hem de kadın alanlarının savunucusu olabileceğine dair yanlış bir anlayış olan *süper kadın gizemini* yaşamaya çalıştığını görür.
- *Güçlü kadınların 'hayır' diyebildiği* beşinci evrede kadın kahraman, kendi kendisine dayattığı gerçekçi olmayan taleplerin bazılarına 'hayır' diyerek edindiği yanlış miti çürütür. Kadın kahraman kral arketipiyle karşılaşır ve ya dışsal

dünyada talep edici bir erkeğe 'hayır' diyerek ya da kendi içindeki *'despotu susturarak'* onu reddeder.

- Altıncı evre olan *Tanrıça'yla karşılaşma,* kadın kahramanın ilk evrede ayrıldığı Tanrıça arketipinin bir versiyonuyla yeniden karşılaşmasında söz konusu olur. Burada daha önce reddettiği geleneksel kadınsı rollerin bazılarıyla özdeşleşmeye çalışır.
- *Kadınlıkla yeniden ilişki kurmanın acilen arzulandığı* yedinci evrede, kadın kahraman kendi Benliği içinde bütünleştirme ihtiyacı duyduğu kadınsı güzellik, duygu, duyarlılık ve tutkuyu temsil eden *anima* arketipiyle karşılaşır.
- *Anne/kız çocuk bölünmesinin giderildiği* sekizinci evrede, kadınlığın geleneksel ve çağdaş versiyonları arasındaki boşluk kapatılır ve kadın kahraman 'bütün' olur. Bu giderme aşaması çoğu kez sevecen bir aracıyla, *örümcek büyükanne* arketipiyle kolaylaştırılır.
- *İçinde iyi kalpli erkeğin bulunduğu* dokuzuncu evrede, kadın kahraman genel olarak duyarlı bir erkek aşk ilişkisinin temsil ettiği kendi *animus* arketipiyle karşılaşır ve onu bütünler.
- *İkiliğin ötesi* olan son evrede, kadın kahraman bütün arketiplerini bütünleştirmiştir. Psikolojik dengeyi bulmuş ve bir 'bütünlük' duygusuna sahip olmuştur. Tam gelişmiş olan kadın kahraman, hem kadınsı hem de erkeksi kahraman özelliklerinin çift cinsiyetli dengesini temsil eder.



## 11. BÖLÜM EGZERSİZLERİ

1) Beş film kadın kahramanını saptayın ve Murdock'un modelini esas alarak onların yolculuklarını analiz edin.
2) *Gorillas in the Mist*'teki 'kadınsılıktan ayrılış aşaması'm tanımlayın.

3) *G. I. Jane*'deki 'erkekle özdeşleşme' aşamasını tanımlayın.
4) *The Wizard of Oz*'daki 'denenmeler yolu' aşamasını tanımlayın.
5) *Working Girl*'deki yanılsatıcı hediye aşamasını tanımlayın.
6) *There's Something About Mary*'deki "güçlü kadınlar 'hayır' diyebilir" aşamasını tanımlayın.
7) *White Oleander*'deki 'Tanrıça'yla karşılaşma' aşamasını tanımlayın.
8) *How to Make an American Quilt*'teki 'kadınsılıkla acilen yeniden bağlantı kurma arzusu' aşamasını tanımlayın.
9) *Girl, Interrupted*'daki 'anne/kız çocuğu bölünmesini giderme' aşamasını tanımlayın.
10) *Alice Doesn't Live Here Anymore*'daki 'yakındaki iyi kalpli erkeği bulma' aşamasını tanımlayın.
11) *Gone With the Wind*'deki 'ikiliğin ötesi' aşamasını tanımlayın.



## SENARYONUZDA KADIN KAHRAMANIN YOLCULUĞUNU TANIMLAYIN

1) *Erin Brockovich*'te Kadınsılıktan Ayrılış'ın ilk aşaması anlaşılabilirse de açıkça görünmez. Kadın kahramanınızın öyküsündeki bu aşamayı nasıl tanımlarsınız? Kadın kahramanın öyküsü gerçek bir kadın figüründen daha açık ayrılmayla güçlenir miydi?
2) *Erin Brockovich*'teki erkek arketipi geleneksel bir baba figürüyle, aksi ama iyi kalpli yaşlı adamla temsil edilir. Kadın kahramanınızın öyküsündeki erkek arketipini düşünün. Daha geleneksel bir baba figürü mü, yoksa daha az geleneksel bir baba figürü mü daha iyi olurdu? O tamamen olumlu değerleri mi, yoksa olumsuz değerleri mi sunmalıdır?
3) Erin birkaç rakiple karşılaştığı halde, öyküsünde -Murdock'un modeline göre kadın kahramanın yolculuğunun ti-

pik bir özelliği olarak- gerçek bir kötü yoktur. Eğer P. G. & E. fiziksel bir karakterle temsil edilseydi, Erin'in öyküsü daha güçlü olur muydu, yoksa yüzü olmayan tehdit edici bir hayalet olarak, büyük bir kamu hizmeti veren şirketi bırakmak daha mı iyiydi?



| BİR BAKIŞTA KADIN KAHRAMANIN YOLCULUĞUNUN AŞAMALARI | |
|---|---|
| AŞAMALAR | *ERIN BROCKOVICH*'TEN ÖRNEKLER/ARKETİPLER |
| Kadınsılıktan ayrılış | Erin'in çocuklarının bakıcısı ayrılır ve Erin bir iş arar |
| Erkekle özdeşleşme | Erin'in yeni patronu Ed |
| Yanılsatıcı başarı hediyesi | Erin işte başarıyı aile yaşamıyla dengeler |
| Güçlü kadınlar 'hayır' diyebilir | Erin, George ve Ed'e karşı çıkar |
| Tanrıça'yla karşılaşma | Erin, Donna'yla özdeşleşir |
| Kadınsılıkla yeniden bağlantı kurma arzusu | |
| Anne/kız çocuk bölünmesini giderme | Erin P. G. & E.'den kazandığı parayla Donna'yı iyileştirir |
| Yakındaki iyi kalpli erkeği bulma | George animanın arketipik özelliklerini sergiler |
| İkiliğin ötesi | İşte ve evde başarıya ulaşma |

# 5. KISIM

# ALFRED ADLER

# 12
# AŞAĞILIK KOMPLEKSİ



Alfred Adler, Jung gibi Freud'un meslektaşıydı ve o da kuramları 'üstad'ın (Freud) orijinal yorumlarından farklılaşmaya başladığında Freud'un hemen yakınındaki psikanalistler çevresinden dışlanmıştı. Adler ortodoks kuramın altüst oluşu olarak değerlendirilen özgül iki anlayış öne sürmüştür. Birincisi, Adler nevrotik çatışmanın temelinde temel dürtülerden ziyade derinlerdeki aşağılık duygularının ve bu duyguları telafi etme gereksiniminin yattığına inanmıştır. İkincisi, Adler ebeveynlerin sevgisi ve dikkati için kardeşler arasındaki rekabetin, baba ile oğul arasındaki Oedipal rekabetten daha büyük bir bilinçdışı motivasyon gücü olduğuna inanmıştır. Temel nevrotik çatışma olarak Oedipus kompleksinin yerine aşağılık kompleksini ve Oedi-

pal rekabetin yerine de Kardeş rekabetini geçiren Adler, Sigmund Freud'un adres defterinde *'persona non grata'* (istenmeyen kişi) statüsünü kazanmıştır. Yine de Adler analiz alanında son derece etkili ve önemli bir kuramcı olmaya devam etmiştir ve onun Aşağılık Kompleksi ve Kardeş Rekabeti kuramları 'üstad'ın geliştirdiği kuramlar kadar popüler hale gelmiştir.

## AŞAĞILIK KOMPLEKSİ

Adler'e göre, *"Hepimiz aşağılık duygularını yaşarız, çünkü hepimiz kendimizi düzeltebilmeyi istediğimiz durumlarda buluruz"*. Aşağılık duygularımızla, kendimizi aşağılık hissettiğimiz durumlarda eksikliğimizi örtmek için diğer alanlarda başarılı olmaya yönelik doğal eğilimimiz olan *dengeleme (compensation)* yoluyla başa çıkarız. Tıpkı kör bir insanın üstün bir duyma duyusu geliştirerek görme eksikliğini dengelemesi gibi, birey de kendini başarılı hissedebildiği yaşam alanlarında geliştirerek aşağılık duygusunu dengeler. Sonuç olarak, bir aşağılık kompleksine yönelik içgüdüsel tepki, her zaman bir üstünlük duygusu yönündeki dengeleyici bir hareket olacaktır.

## HAMARTIA/TRAJİK KUSUR

Mitsel yapıda kahramanın karakterinin ortak bir öğesi, kahramanın üstesinden gelmek zorunda olduğu trajik kusurdur *(hamartia)*. Achilles'in Topuğu, Achilles'in trajik kusuruna, yaralanmasın diye annesi tarafından mitsel nehir Styx'e daldırıldığında sadece topuğu dışarıda kaldığı için bedeninin tek yaralanabilir kısmına gönderme yapar. Klasik kahramanlar arasındaki en yaygın trajik kusur, kahramanların başını doğal olarak büyük güçler ve yarı-tanrılarla belaya sokacak olan aşırı *gurur (hubris)*, kendini beğenmişlik ve kibirdir.

Trajik kusur, aşağılık kompleksinin, kahramanın üstesinden gelmek zorunda olduğu temel zayıflığın, kusurun ya da zaafın kökenidir. Filmlerde aşağılık kompleksi çoğu kez bir karakterin



*A Beutuful Mind* (2001), kusurdan mükemmele yolculuğu işliyordu.

özel bir alanda üstünlük sağlamak üzere önemli bir kişisel zorluğun üstesinde gelmesi biçiminde tanımlanır. *Shine*'da (1996) bir adam (Geoffrey Rush) ciddi bir psikiyatrik rahatsızlığa rağmen önemli bir piyanist olur. Benzer bir öyküde -*A Beautiful Mind* (2001)- bir adam (Russell Crowe) ciddi bir psikiyatrik rahatsızlığın üstesinden gelerek Nobel ödülü kazanan bir matematikçi olur. *My Left Foot*'da (Sol Bacağım, 1989) ise bir adam (Daniel Day-Lewis) önemli bir yazar olmak için beyin felcini alt eder. Bütün bu öykülerde kahramanlar büyük bir kararlılık ve girişimle başarılı olabilecekleri bir alana odaklanarak rahatsızlıklarını dengelerler. Ayrıca bu karakterler seçtikleri alanlarda üstünlüğü hissetme gereksinimiyle motive olurlar.

## ÜSTÜNLÜK KOMPLEKSİ

Aşırı aşağılık duyguları doğal olarak üstünlük yönünde aşırı tepkiler üretecektir. Bu aşırı tepkilere *'aşırı dengeleme'* denir. Dengeleme aşağılık kompleksi nevrozunu gidermenin normatif bir yolu iken, aşırı dengeleme davranışları patolojik ve uyumsuz-

cadır. Sürekli ve genel aşırı dengeleme, bireyin etrafındaki insanlara hükmetme ve onları küçük düşürmeye yönelik patolojik bir gereksinimi dışavurduğu bir kişilik bozukluğu olan *'üstünlük kompleksi'ne* yol açabilir. Adolf Hitler'in başkalarından ırksal ve genetik olarak üstün olduğunu hissetme gereksinimi ve kendisinden aşağıda gördüklerine hükmetme, onları aşağılama ve yok etmeye yönelik patolojik arzusu, kesinlikle bir üstünlük kompleksinin çılgınlığa varmasının en kötü vaka senaryosu olarak görülebilir. Onun çılgınlığı bütün bir kuşağa hakim olup esin vermiştir.

Adlerci bir analizde Hitler'in aşırı dengeleme davranışları ciddi bir *aşağılık* kompleksine aşırı bir tepkiydi. I. Dünya Savaşı sonrası Almanya'sındaki aşırı yoksulluk, depresyon, işsizlik, kaos ve yaygın aşağılanmanın yanı sıra Hitler'in biyografisine sadece kısa bir bakış bile, Adlerci analizin Nazi hareketinin hem kişisel hem de kolektif aşağılık kompleksine aşırı bir tepki olduğu yorumunu destekler görünmektedir. Üstünlük kompleksi olan birinin (genellikle kötü) karakterinin derinliklerine, aşırı dengeleme davranışının ardındaki *aşağılık kompleksini açığa vurarak* çok şey eklenebilir. Bu başarıldığında kötü, tek boyutlu bir karakter işlevi görmeyecektir. İzleyici kötü karakterin neden kötü olduğunu anlayacak ve karakterinden nefret ettiği kadar ona acıyacaktır da.

*One Hour Photo*'daki (2002) Sy (Robin Williams) alışılmamış bir kötü, bir aileye olan tehlikeli takıntısı sapkın ve şiddet dolu hale gelen tehlikeli bir uyumsuzdur. Ancak davranışlarının kökeni açığa çıktığında, takıntılı olduğu ailenin babasına uyguladığı işkencenin, aslında kendisine kötü davranıp işkence eden kendi babasından aşırı dengeleyici intikam olduğunu anlarız. Kötünün içindeki aşağılık duygusunun bu katmanını ortaya çıkararak karakterinize derinlik kazandırın ki, izleyicinin aklında çatışmanın düzeyi oluşsun. Bu durumda, iğrenme ve hor görme duyguları artık acıma ve empatiyle iç içe geçer. Kötü karakter işkence eden bir sadist olduğu kadar işkence gören bir ruh haline gelir.

## SÜPER KÖTÜLER

Süper kahraman filmlerindeki 'süper kötüler' çoğu kez kendi yetersizlikleri yüzünden acı çeken ve başkalarına hükmetme gereksinimiyle tahrik olan bozulmuş, dönüşüm geçirmiş karakterlerdir. *Batman*'deki Joker (Jack Nicholson), *Spider-man*'deki Green Goblin (Willem Dafoe) ve *Dick Tracy*'deki Big Boy Caprice (Al Pacino) bu tip karakterlerdir. Fiziksel deformasyonları onların öfke dolu aşağılık komplekslerini temsil eder. Bunu izleyen üstünlük komplekslerini de aşırı dengeleme harekete geçirir. Başkalarına hükmederek, başkalarını kontrol edip mahvederek süper kötü, kendinden utanç, öfke ve nefret etme duygularını bastırır. Süper kötü aşırı dengelemenin ve üstünlük kompleksinin aşırı bir örneğiyken, bu dürtüler ve çatışmalar *bütün* karakterlerdeki ortak motivasyonlardır. Bunlar kahramanlarda (özellikle trajik kahramanlarda), rakiplerde, destekleyici, hatta yol gösterici karakterlerde karakter motivasyonlarının etkili araçları olabilirler. Örneğin bir oyuncu olarak başarısız kariyerini dengelemek için takımını psikotik bir zafer gereksinimiyle zorlayan basketbol koçu, yol gösterici karakterdeki üstünlük kompleksinin arketipik bir örneğidir.

## ÇOCUKLUK FANTEZİLERİ

Adler'e göre bütün çocuklar şu ya da bu biçimde aşağılık duygusunu yaşarlar. Çocuklardaki aşağılık kompleksinin evrenselliği çocuğun küçük oluşunun, zayıflığının, deneyim eksikliğinin, güçsüzlüğünün ve tamamen yetişkinlere bağlı oluşunun doğal bir sonucudur. Çocukların, ilişki kurabilecekleri kahramanlar, yani aşağılık duygusunu yenmiş kahramanlar hakkındaki öyküleri izlemeye yönelik büyük bir istekleri vardır. Sinemadaki çocuk kahraman formülü çocuğun imgelemeni kışkırtmakta özellikle çok işe yarar. Disney'in doğal olarak Prenses Kahraman formülünü yansıtan 'Prenses Serisi' doğrudan küçük kızlara yönelik olarak pazarlanır. Küçük oğlanlara yönelik olarak pazarlanan filmler *Hercules*

(1997) ve *The Sword in the Stone*'daki (1963) kahramanlar gibi Yunan ve Ortaçağ'm klasik erkek kahramanlarını yansıtan kahramanlara sahip olma eğilimindedirler. Kızlardaki prenses fantezisi ile oğlanlardaki süper kahraman fantezisi bütün insanlarda doğal olarak bulunan, ama fiziksel, entelektüel ve toplumsal bakımdan aşağıda olmaları nedeniyle özellikle çocukların akıllarında güçlü şekilde yer edinmiş bir *'üstünlük hedefi'yle* ilişkilidir.

## DISNEY'İN GİZEMİ

Bir çocuğun imgelemini ele geçirerek o çocuğun kalbini fethedersiniz. Disney Corporation, çocukların yetişkinlerin kontrol ettiği bir dünyada kendilerini özellikle güçsüz hissetmeleri ve morallerinin bozulması gerçeğini değerlendirip kullanarak bir imparatorluk kurmuştur. Çocukluğun psikolojik özellikleri ve sıkıntılarını simgeleyen dikkatle tasarlanmış bir kahraman formülü sağlayarak Disney, onları en kolay etkilenebilir çağlarında sadık müşteriler olarak kazanmıştır. Disney hayranlarının bütün Disney ürünleri için hissettiği özel yakınlık ve bağlılık çocuklukta yaratılır ve böylece Disney markası bireyin kimliğin ayrılmaz bir parçası olduğu kadar hazine değerinde bir çocukluk hatırası haline gelir. Bireyin Disney logosu ile 'çocukluk' olarak hatırlanan ideal akıl durumu arasında kurduğu ilişkinin saflığı, çocukluk olarak hissedilen masumiyet ve tazelik duygularını yeniden ele geçirmek üzere fazlasıyla ödeme yapacak olan yaşam boyu müşterilikle sonuçlanır. Anne-babalar da sevgiyle andıkları çocukluk hatıralarını kendi çocukları aracılığıyla yeniden yaşadıkları için, aynı ilişkileri kendi çocukluklarından çocuklarına aşılamak/aktarmak üzere binler halinde sıraya gireceklerdir.

## ÇOCUK KAHRAMANIN ÇATIŞMASI

Çocukluktaki en büyük ve sık rastlanan çatışma, *güçsüzlüktür*. Çocuklar küçük ve zayıftırlar. Yetişkinler onların yaşamının her yönünü kontrol ederler. Çocuklara nerede yaşayacaklarını, ne ya-

pacaklarını, kimi göreceklerini ve zamanlarını nasıl geçireceklerini kontrol etmelerine izin verilmez. Çocuğun yaptığı her davranış hükmedici yetişkinler tarafından denetlenir ve kontrol edilir. "*Dişlerini fırçala!*", "*Yemeğini ye!*", "*Haydi yatağa!*", "*Bir süveter giy!*", "*Ödevini yap!*", "*Yatağını düzelt!*", "*Okula git!*", "*Televizyonu kapat!*" Bütün bunlar bir çocuğun yaşamını dolduran ve bağımsızlık ya da bireyselliğe çok az alan bırakan dışarıdan gelen emirlerdir –daha az serüven, tehlike ya da heyecan. Bu yüzden çocuklar *The Lion King*'deki küçük Simba'nm, kötü amcası nedeniyle kendi sürüsünden sürgüne gönderildiğinde ve kötü amcasını yenmek amacıyla kendi güçsüzlüğünün üstesinden gelmek zorunda kaldığında yaşadığı çatışmayla ilişki kurabilirler.

Güçsüzlüğün çocuk kahramanın çatışmasının en önemli parçası olmasına karşın, birçok yetişkin de kendi öykülerinin can alıcı noktalarında güçsüzlük anlarıyla karşılaşırlar. *Raiders of the Lost Arc*'ta (1981) Indiana Jones (Harrison Ford) kutsal sandığın açıldığı etkileyici sekans boyunca bir direğe bağlıdır. *The Empire Strikes Back*'te Luke en yakın arkadaşı Han Solo karbon bir blokta donduğunda zincirlenmiştir ve güçsüzdür. Genellikle oyuncular arasında en fazla inisiyatif sahibi olan kahramanı oluşturmanın yanında, kritik bir andaki güçsüzlük de olay örgüsüne büyük bir gerilim kazandırır.

## YETİM KAHRAMANLAR

Çocuk kahraman formülü ebeveynlerin ve diğer yetişkin otorite figürlerinin hükmedici varlığından birden kurtulan bir çocukla başlar. Bu formül temel bir *dileğin yerine gelmesiyle* başlar –çocuk kahraman özgürdür ve bağımsızlık hoştur. *Pinocchio* (1940) bir aktör olmak için kaçar. *Dumbo* (1941) sirkin karmakarışık dünyası içinde yaşamın keyfini çıkarır. *The Jungle Book*'ta (1967) Mowgli anne-babasını hiç bilmez: Bir orman hayvanı gibi, özgür doğmuştur. *The Lion King*'de Simba, Anne ve Baba'nın dikkatli gözlerinden uzakta yaşamı deneyimlemek için heyecan verici ormanın içine girer. *The Sword in the Stone*'da Arthur ve *The Prince of Egypt*'te Mo-

ses (1998), *The Wizard of Oz*'da Dorothy, Harry Potter, Külkedisi ve Pamuk Prenses, hepsi de yetim kahramanlardır.

Bir yetim olmaya dair çocukluk fantezisi farklı istekleri ifade eder. Bazıları için bu, acımasızlıkları nedeniyle ebeveynlerini cezalandırmaya yönelik bilinçdışı bir istektir. Diğerleri için sahiplenici ve hükmedici ebeveynlerden kurtulma isteğini ifade eder. Daha başkaları içinse bir yetim olma düşü, ebeveynlerinin kimliklerinden tamamen ayrı bağımsız bir kimliği oluşturma arzusunu temsil eder. Bu fantezilerdeki çocuk kahramanlar çoğu kez vekil ebeveynlerle büyürler. Külkedisi ve Pamuk Prenses gibi prenses kahramanlar kötü üvey annelerin yanında büyürlerken, Uyuyan Güzel peri vaftiz annelerle büyür. *Star Wars*'daki Luke, Arthur, İsa, Musa, Cyrus, Perseus, Herkül gibi diğer kahramanlar vekil ebeveynlerle büyürler, çünkü gerçek ebeveynleri ya kraliyet ailesine mensupturlar ya da ilahi figürlerdir. Bu çocuk kahramanların öykülerinde ifade edilen çocukluk fantezisi, çocuğun gerçek ebeveynlerinin sıkıcı ve sıradan dünyasının ötesinde büyük, şöhretli bir kimlik duygusu arzusudur.

Ebeveynlerinden özgürleştikten sonra bu çocuk kahramanlar ilk olarak en önemli derslerini öğrenirler: Ebeveynlerini sever ve evlerini özlerler. Gelişimin ilk aşaması *evin* yüreğin bulunduğu yer olduğunun ve Anne ve Baba'nın zorbaca hakimiyetinin aslında yalnızca onların sevgileriyle ilgilerini ifade etmelerinin yolu olduğunun anlaşılmasıdır. Bu noktada hedef netleşir: Kahramanlar eve dönüş yolunu bulmak ve bunun için savaşmak zorundadırlar. Ancak eve dönüş, mücadelenin yalnızca yarısıdır. Her ne kadar çocuk kahramanın özgürlük ve bağımsızlık isteği yerine gelse ve bu arzu doyuma ulaşsa da, hâlâ çocuğun *güç* duygusuna ve *kendi kaderini belirleme arzusuna* hitap edilmesi gerekmektedir.

## ROLÜN TERSİNE DÖNÜŞÜ

Çocuğun gerçek yaşamında Anne ve Baba kahramandırlar. Onlar evi ve yuvayı korumak üzere dışarı çıkan ve dünyanın ejderle-

riyle savaşan insanlardır. Yetişkinler savunucudurlar ve çocuklar da savunmasız kurbanlardır. Ancak çocukların fantezi dünyasında çocuklar güce sahip olan karakterlerdir. Onların dünyasında çocuklar ejderi öldürmeli, cadıyı yenilgiye uğratmalı, kara şövalyeyi ele geçirmeli ya da kötüyü yok etmelidirler. Onların dünyasında güçsüz, çaresiz ve tümüyle incinebilir olanlar ebeveynlerdir. Güçsüz ebeveynleri ölümden ve yok olmaktan yalnızca çocuk kurtarabilir. Ebeveynlerini (ve/veya dünyayı) kurtaran çocuk teması her Disney filminde vardır. Pinokyo'nun yolculuğu Gepetto'yu kurtardığında tamamlanır. Simba kötü amcasının zorbalığından aslanların gururunu ve bütün bir orman krallığını kurtarır. *Spy Kids* serisinde (2001, 2002, 2003) her filmde çocuk kahramanlar kendi ebeveynlerini ve/veya dünyayı kurtarırlar.

## EVLİLİĞİ KORUMAK

Bir çocuğun dünyası perspektif açısından oldukça küçüktür. Anne-babanın evliliği ve çocuk-ebeveyn ilişkileri *-aile biriminin* çimentosu- bir çocuğa bütün bir evren gibi görünebilir. *The Parent Trap* (1961 ve 1998) gibi filmlerde çocuğun dünyası aile birimi yeniden biraraya geldiğinde kurtarılır. Dünyayı ya da kendi ebeveynlerinin yaşamını korumak yerine, çocuk kahramanlar kendi ebeveynlerinin evliliğini korurlar, ki burada çocukların perspektifi bütün dünyayı korumakla eşittir.

## HAYVAN KAHRAMANLAR

Çocuklar *hayali canlandırmada (animation)*, insanın özelliklerini hayvanların, hatta cansız figürlerin üzerine yansıtmakta çok yeteneklidirler. Bu yüzden çocuklara yönelik öyküler ve filmler çoğu kez *Bambi* (1942), *Dumbo*, *The Jungle Book*, *Lady and the Tramp* (1955), *101 Dalmatians* (101 Dalmaçyalı, 1961 ve 1996), *The Lion King* ve sayısız diğer yapıtlardaki karakterler gibi hayvan kahramanları içeren animasyonlardır. Çocuklar aynı zamanda

kendilerini *Monsters, Inc.*'deki (2001) canavarlar gibi fantezi figürlerin rollerine yansıtmayı severler. Hatta *Toy Story*'deki (1995) oyuncaklar ya da *Beauty and the Beast* (1999) ve *The Brave Little Toaster*'daki (1987) eve ait cihazlarla bile özdeşleşebilirler. Bir çocuğun imgeleminde gerçek dünyada var olamayacak bir karakterle özdeşleşmek için gereken fazladan *inanmama duygusunun ertelenmesi* çok daha eğlenceli ve fantastiktir. Kesinlikle her şey olabilir! Çocukları simgeleyen hayvanlar, nesneler ya da canavarlar yetişkin insan dünyasını kurtardıklarında, zafer psikolojik olarak farklı düzeylerde ödüllendirilir.

## PİNOKYO

Klasik Pinokyo öyküsünün Disney yorumu Amerikan ruhunda ebedi bir demirbaş haline gelmiştir. Bu film, kahraman bütün çocukların özdeşleşebileceği bir arayışa sahip olduğundan, çocuk kahraman formülünün çok başarılı bir ifadesidir. Bütün çocukların onların tamamen 'gerçek' olmadıklarına dair duyguları vardır, çünkü kendi dünyaları içinde yetişkinler, onlar 'sadece çocuklar' oldukları için sürekli olarak özgürlüklerini sınırlarlar. Çocukların bir gün 'büyüyecekleri' ve arzuladıkları bütün özgürlüklere sahip olacakları fantezisi Pinokyo'nun 'gerçek bir çocuk' olma arayışında simgelenir. Pinokyo'nun öyküsü onun bedenini yaratan zanaatkâr olan 'babası' Gepetto'dan ayrıldığında başlar. Öncelikli hedefi babasıyla yeniden biraraya gelmek ve onunla bütünleşmektir. Ancak son kertede gerçek bir çocuk olma hedefine ulaşmak için tinsel annesi Mavi Peri'yle (ona yaşam veren Tanrıça'yla) yeniden biraraya gelmesi gerekmektedir.

Pinokyo'nun yol göstericisi konuşan bir hayvandır – Jiminy Cricket. Birçok Disney filminde kahramanın *hayvan yol göstericisi*, aynı zamanda bir aşağılık kompleksinin üstesinden gelmek zorundadır. Yedi Cüceler, Pamuk Prenses'i korumak için kendi küçük bedenlerinin ve Kötü Kraliçe korkularının üstesinden gelmek zorundadırlar. Konuşan fareler Külkedisi'ni ko-

rumak için küçük bedenlerinin ve kötü kedi korkusunun üstesinden gelmek zorundadırlar. *Beauty and The Beast*'te şamdan ve diğer ev aletleri kaleyi savunmak ve istilacı serseriler çetesiyle savaşmak için kendi küçük ölçülerinin üstesinden gelmek zorundadırlar. Konuşan küçük ejder Mushu da, imparatoru kurtaran Mulan'a yardım etmek için kendi küçük yapısının üstesinden gelmek zorundadır. *Pinokyo*'da Jiminy dev balina Monstro'ya karşı savaşta kahramana katılıp ona yardım ederek kendinden şüphesinin ve küçüklüğünün üstesinden gelir.

Tıpkı Campbell'in modelindeki kahramanın yolculuğunu eve dönerek tamamlaması gibi, çocuk kahramanlar da tipik olarak kendi yolculuklarını eve dönerek ve ebeveynleriyle yeniden biraraya gelerek tamamlarlar. Sonunda Pinokyo ve Jiminy, Gepetto'yu kurtarırlar. Pinokyo kahramanlığı ve sabrı nedeniyle ödüllendirilerek Mavi Peri tarafından canlandırılır ve gerçek bir çocuğa dönüştürülür. Ancak ister gerçek isterse ağaçtan olsun, Pinokyo'nun gerçek zaferini sevgi dolu ve sadık babasıyla yeniden birleştiğinde kazandığı duygusuna sahip oluruz.

—o—

## 12. BÖLÜMÜN ÖZETİ

- Bütün kahramanlar ya kendi içlerinde ya da kendi ortamları içinde bir şeylerin üstesinden gelmek zorundadırlar. Bu anlamda *trajik kusur* ya da *aşağılık kompleksi*, her kahramanın karakterinin temel parçasıdır; *dengeleme* de karakterin motivasyonunun temel bir öğesidir.
- Aşırı aşağılık duyguları, *üstünlük kompleksinin* belirtisi olan üstünlüğü hissetme gereksinimini ifade etmenin uyumsuz yolları olan *aşırı dengelemeye* yol açabilir.
- Başkalarına ve çevrelerindeki dünyaya hükmetmeye yönelik anormal bir gereksinime sahip olan *süper kötüler*, üstünlük kompleksinin aşırı derecede güçlü örnekleridir.

- Kötü bir karaktere, onun üstünlük kompleksinin kökeninde yatan *aşağılık duygularını* açığa vurarak büyük bir derinlik kazandırabilirsiniz.
- Çocuklara yönelik filmler, özellikle Disney filmleri, *çocukluk fantezilerine* ve çocukluğa özel psikolojik gereksinimlere hitap etme eğilimindedirler.
- Çocukluktaki süper kahraman fantezisi onların *üstünlük hedefiyle*, çocukların büyük insanların hükmettiği bir dünyada küçük insanlar olmaktan kaynaklanan doğal aşağılık duygularının üstesinden gelme yoluyla ilişkilidir.
- *Güçsüzlük*, çocuk-kahraman formülünde merkezi çatışmadır.
- Yetişkin kahramanlar kendi öykülerinde çok önemli anlarda güçsüz olarak ifade edildiklerinde, olay örgüsüne önemli bir gerilim öğesi eklenir.
- Çocuk kahramanlar genellikle *yetimler* olarak canlandırılırlar. Her zaman karşılaşılan bu olay örgüsü yöntemi, çocuğu tam özgürlük ve bağımsızlık kazandırarak *dileğin yerine gelmesinin* bir öğesini sağlar. Aynı zamanda net bir hedef sunarlar: ebeveyn arketipleriyle yeniden biraraya gelmek.
- Çocuk kahramanların kendi ebeveynlerini kurtarmak zorunda oldukları *rolün tersine dönüşü*, yumurcaklar için çok popülerdir, çünkü çocuklar, ebeveynler savunmasız kurban rollerini oynarken, güçlü savunmacılar rolünü oynarlar.
- *Hayvan kahramanlar* çocuklara yönelik filmlerde aşırı derecede yaygındır, çünkü yumurcaklar, canlandırılan ya da hayvan karakterlerle özdeşleşmede ve kendilerini kolayca o rollere yansıtmada çok yeteneklidirler.
- Çocuk filmlerinin çoğunda nihai hedef, çocukların *çok sevdikleri ebeveynleriyle yeniden biraraya gelmeleridir.*

## 12. BÖLÜM EGZERSİZLERİ

1) Filmlerden beş süper kahramanı saptayın ve onların aşağılık komplekslerini analiz edin.
2) Bütün bu süper kahramanlar kendi aşağılık duygularını nasıl dengeliyorlar?
3) Filmlerden beş süper kötü saptayın ve onların üstünlük komplekslerinin ardındaki aşağılık duygularını ortaya koyun.
4) Bütün bu süper kötüler kendi aşağılık duygularını nasıl aşırı dengeliyorlar?
5) Beş süper kahramanınızda *hamartia*'yı -zayıflık ya da önemli kusur- saptayın.
6) Beş çocuk kahramanı saptayın ve onların öncelikli hedefleriyle motivasyonlarını analiz edin. Bütün bu temalar şu ya da bu şekilde güçsüzlük sorunuyla ilişkili olabilir mi?
7) Aklınıza gelen mit, efsane ve filmlerden bütün büyük kahramanları listeleyin. Bu kahramanlardan kaçı bebeklik ya da çocuklukta yetim olmuş ya da ebeveynlerinden ayrılmıştır?
8) Rolün tersine döndüğü bir olay örgüsünü içeren ve çocuklara yönelik olarak pazarlanan on film saptayın.
9) Hayvan kahramanların ya da önemli rollerde hayvan karakterlerin olduğu ve çocuklara yönelik olarak pazarlanan on filmi saptayın.
10) Aşağıdaki filmleri analiz edin ve bu olay örgülerini bu bölümde tanımlanan çocuk-kahraman formülüyle ilişkilendirin: *The Lion King*, *Cindirella* (Külkedisi), *The Prince of Egypt*, *Snow White* (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler), *Mulan*, *Hercules* (Herkül), *Toy Story* (Oyuncak Öyküsü), *Dumbo*, *The Sword of the Stone* ve *The Brave Little Toaster*.

## SENARYONUZDA AŞAĞILIK KOMPLEKSİNİ TANIMLAYIN

1) Kahramanınızın trajik kusuru ya da aşağılık kompleksi nedir? Kahramanınız bunu nasıl dengelemelidir?
2) Senaryonuzda üstünlük kompleksi olan bir karakter var mıdır? Eğer varsa, bu karaktere onun aşırı dengeleme davranışının ardındaki aşağılık kompleksini açığa vurarak nasıl derinlik katarsınız?
3) Kahramanınızın güçsüzlüğün üstesinden gelmek zorunda olduğu bir sahneyi dahil etmek, olay örgünüze bir gerilim düzeyi kazandırabilir miydi?



| BİR BAKIŞTA ÇOCUK-KAHRAMAN FORMÜLÜ | | |
|---|---|---|
| ÖĞELER | İŞLEV | ÖRNEKLER |
| Güçsüzlük | Değişim gereksinimini ve bağımsızlık ve güç gereksinimini kurmak | Dorothy'in *The Wizard of Oz*'un ilk bölümündeki çatışması |
| Arzu tatmini | Heyecanlı bir serüveni yaşamak<br>Ebeveyn kontrolünden kurtulmak | Pinokyo sirke katılır<br>Pinokyo "Haz Adası"nda |
| Yetim kahramanlar | Ebeveynlerden kurtulma<br>Ebeveynlerle yeniden biraraya gelme gereksinimi | Pinokyo, Harry Potter, Dorothy, Arthur, Külkedisi |
| Rolün tersine dönüşü | Güçlü olmak | *Spy Kids* |
| Evliliği/ebeveynleri koruma | Çekirdek aile birimini diriltmek ve korumak | *The Parent Trap*<br>*Spy Kids* |
| Hayvan kahramanlar | Çocukların hayal etmeyi ve özdeşleşmeyi sevdiği kahramanlar | *Dumbo*, *The Jungle Book*'taki yardımcı karakterler |
| Hayvan yol göstericiler | Tehdit edici olmayan, hükmedici olmayan, anlayışlı ve zeki yol gösterici figürler | *Pinocchio*'daki Jiminy<br>*Mulan*'daki Mushu |
| Ebeveynlerle yeniden biraraya gelme | Yolculuğun ilk aşamasına tamamen gelişmiş bir kahraman olarak dönüş | *Pinocchio* ile *Wizard of Oz*'un final sekansları |

# 13
# KARDEŞ REKABETİ



Freud, ebeveynlerden sevgi ve onay gereksinimiyle ilgili başlıca motivasyon olarak Oedipal rekabete odaklanmıştı. Adler ise kardeşler arasındaki rekabet üzerine yoğunlaşmıştır. Mitte ve efsanede kardeş rekabeti arketipik bir temadır ve dramatik yapıda her zaman bulunan rekabet çatışmasının mitolojik atasıdır. Rekabet aynı zamanda kahraman olay örgülerinde yaygın bir temadır. Büyük kahramanların büyük rakipleri ya da *'karşıtları'* vardır. Süpermen'in Lex Luthor'u, Batman'in Joker'i, Örümcek Adam'ın Green Goblin'i, Sherlock Holmes'un Profesör Moriarty'si ve hatta Tanrı'nın meleklerin en büyüğü ve güçlüsü Şeytan'ı vardır. Bu bölümdeki rekabete dayalı olay örgüsünün öğeleri arketipik kardeş rekabeti temasıyla ilişkili olarak



*East of Eden'da* (1999) James Dean (Cal) tipik bir kötü çocuk figürü.

tanımlanacaksa da, aynı öğeler ister rekabet kardeşler arasında olsun isterse olmasın, *her türlü* rekabet olay örgüsüne genelleştirilebilirler.

## *EAST OF EDEN*

Batı mitolojisinde kardeş rekabetine dair arketipik tema, Kitabı Mukaddes'teki Adem'in iki oğlu, Kabil ile Habil'in öyküsünde özetlenir. Kitabı Mukaddes (Tekvin 4:16) Kabil'in küçük kardeşi Habil'i nasıl öldürdüğünü ve sonuçta Tanrı tarafından sürgüne gönderilmesini anlatır: Kabil, "*Tanrı'nın huzurundan gönderildi ve Nod diyarında, Cennetin doğusunda yaşadı*". Kabil ile Habil arasındaki rekabet Adem ile Havva'nın sevgisini değil, arketipik baba Tanrı'nın sevgisini bitirir. Bu yüzden Kabil ile Habil en iyi, gerçek kardeşler olarak değil, ama ebeveynlerinin sevgisi için rekabette sürekli kapışan arketipik kardeşler olarak

okunurlar. John Steinbeck'in Elia Kazan'ın uzun metrajlı film olarak uyarladığı *East of Eden* adlı romanında Kabil ile Habil mitine yeniden dönülür. Filmde Cal (James Dean) ve Aron (Richard Davalos) babaları Adam'ın (Raymond Massey) sevgisi için rekabet eden kardeşlerdir.

## İYİ ÇOCUK/KÖTÜ ÇOCUK İKİLİĞİ

Tıpkı Kabil'in kötü, Habil'inse iyi olması gibi, Cal 'kötü' oğul, Aron ise 'iyi' oğuldur. İyi çocuk ile kötü çocuk arasındaki net ikilik benlikteki persona/gölge ikiliğinin simgesidir. Daha geniş bir anlamda bu, herkesin içindeki iyi ve kötü arasındaki çatışmanın simgesidir. Filmde iyi çocuk/kötü çocuk ikiliği çoğu kez kahraman/kötü ikiliği içinde özetlenir. Kahraman fevkalade iyidir, oysa onun rakibi olan kötü, kayıtsız şartsız kötüdür.

*East of Eden*'da kötülük hem cinsellikle hem de herkeste var olan bencilliğin bilgisiyle ilişkilidir. İyilik ise başka insanlardaki içsel iyilikteki masumiyet ve naif idealizmle ilişkilidir. Bu anlamda Cal ve annesi 'kötü', Aron ve babası da 'iyi'dir. Cal annesiyle karşılaştığında ve kendi hayatını yaşamak üzere babasını terk ettiğini öğrendiğinde, Cal'ın annesine dair yeni bilgisi onun kendisine dair bilgisini doğrular ve daha güçlü hale getirir. Ancak Aron, Cal tarafından annesiyle karşı karşıya gelmeye zorlandığından, Aron'un annesinin varlığına dair bilgilenmesi kendisini mahveder. Bir genelev işletmek için ailesini terk eden bir anneye sahip olma nosyonunu kavrayamaz. Sonunda Cennet'ten sürgün edilen iyi oğul Aron'dur, çünkü Aron'un dünya görüşü gerçekliğe değil, Kitabı Mukaddes'e dayanır.

## EBEVEYN KAYIRICILIĞI

Rakipler arasındaki çatışmanın kökeni ebeveynin sevgisidir. Bir çocuk kendisini iyi, diğeriyse kötü olarak görebilir, çünkü

ebeveynler bir çocuğu kayırırken diğerine itibar etmeyebilirler. Çocuk şöyle düşünür: "*Eğer babam beni seviyorsa, ben iyi olmalıyım;*" ya da tersine: "*Babam beni sevmiyorsa, ben kötü olmalıyım.*" O halde çocuklar kendilerini iyi çocuk ve kötü çocuk rollerinde tasarlarlar ve görünüşe göre yaşamlarının geri kalanında o rolleri oynarlar. Birçok konuda birbirleriyle rekabet ederler, ama çatışmanın kökeni ebeveynlerinin sevgisi için rekabet olarak kalır.

Çoğu kez kayırmacılık konusundaki çatışma Anne bir çocuğu, Baba ise diğer çocuğu kayırdığında karmaşıklaşır. Bu durumda Anne ile Baba arasındaki ebeveyn çatışması, bu çatışmayı kardeş rekabeti içinde yaşayan çocuklarına uzanır. *East of Eden*'da babasının sevmediği Cal, kötü oğul rolünde her zaman öfkelenir. Annesini bulduktan sonra, kötü oğul olma nosyonu artık canını sıkmaz, çünkü kendisinin daha ziyade annesi gibi olduğunu ve bu yüzden annesi tarafından sevildiğini anlar. Annesine dair bu bilgi Cal'ın kendisinin kimin için olduğunu kabul etmesine yardım eder ve bu da onu filmdeki ana arayışı olan kendisini babasına affettirecek bir harekette bulunma konusunda motive eder.

## RAKİP/YOL GÖSTERİCİ DEĞİŞ TOKUŞU

Ebeveyn başlıca yol gösterici figürken, ebeveynler ile kardeşler arasında, arketipik rakip ile yol gösterici figürler arasında bir bağlantıyı yaratan koparılamaz bir ilişki vardır. Sonuç olarak bizler çoğu kez bir dost ve/veya yol gösterici haline gelen eski rakip temasını izleriz. Bu tema daha büyük erkek ya da kız kardeşin ebeveyn öldüğünde, terk ettiğinde ya da başka bir biçimde negatif bir istikamete yöneldiğinde ya da yok olduğunda yol gösterici figür olarak ebeveynin yerini aldığı gerçek yaşamda sık karşılaşılan bir durumu özetler. Bu tema beş *Rocky* filminde çok ayrıntılı biçimde sunulur.

A) *Rocky*'de (1976), Rocky (Sylvester Stallone) rakibi Apollo (Carl Weathers) ile karşılaşması için yol göstericisi (antrenörü) Mickey (Burges Meredith) tarafından ikna edilir.

B) *Rocky II*'de (1979) Rocky rakibini yener.

C) *Rocky III*'de (1982) Rocky'nin yol göstericisinin ölümü, Mickey'i öldüren kişi olan yeni bir rakibin -Clubber Lang (Bay T.)- ortaya çıkışını gösterir. Rocky'nin eski rakibi Apollo artık Rocky'nin yeni yol göstericisidir.

D) *Rocky IV*'te (1985) Rocky, emeklilik döneminden geri dönüşünde Apollo'nun yol göstericisi olur. (Bu noktada, eski rakipler birbirlerinin yol göstericisi olurlar.) Apollo'nun ölmesi yeni bir rakibin, Apollo'yu öldüren Ivan Drago'nun (Dolph Lundgren) ortaya çıkışını gösterir. Apollo'nun eski yol göstericisi Buck (Tony Burton) Rocky'nin yeni yol göstericisi olur.

E) *Rocky V*'te (1990) Rocky genç bir boksör olan Tommy'nin yol gösterici olur. Tommy hem Rocky hem de Apollo'nun eski yol göstericisi olan yeni bir yol gösterici -Duke- için Rocky'yi hemen terk eder. Rocky kendisini Duke'le bir yol göstericilik rekabeti içinde ve Tommy'yle bir boks maçında bulur.

*Rocky* filmlerinde rol dönüşümü, rakip ve yol göstericinin yer değiştirebilmesindeki akışkanlığı gösterir. Yol gösterici ve rakip rolleri arasındaki bağlantı öğesi, ikisinin de esasen aynı işlevi gördüğüdür: Onlar kahramana müsabakaya girmesini ve başarılı olmayı telkin ederler.

## ROMANTİK REKABET

Sinemada kardeş rekabetinin başka bir tipik örneği, bir kadına duyulan müşterek ilgi sebebiyle yaşanan romantik rekabettir. *East of Eden*'da Cal ve Aron, Abra'nın (Julie Harris) sevgisi uğruna rekabet ederler. Romantik rekabet kadının sevgisi

uğruna merkezi mücadeledir, çünkü -kadın kibar ve hassas iyi oğlu severken- aynı anda seksi ve şüpheli kötü oğlun cazibesine kapılır.

## ONAYLANMA GEREKSİNİMİ

Kardeş rekabetindeki itici güç ebeveynin sevgisi, dikkati ve onayı için gereken rekabettir. Sinemada kardeşler arasındaki psikolojik rekabetin farklı düzeyleri, tipik olarak *dışsal bir hedefe* ulaşmaya yönelik rekabet aracılığıyla gösterilir. Bu görülebilir hedef rekabetin dışsal temsiliyken, mücadelenin itici bilinçdışı gücü ebeveynin onayı için içsel rekabettir. Ebedi hedefe dayalı olay örgüsündeki yaygın bir öğe, iyi çocuk/kötü çocuk temasının canlandırıldığı *ahlâki bir çatışmadır.*

*East of Eden*'da Cal babasının başarısız iş girişiminden kurtulmasına yardım etmek amacıyla para kazanmayı ister. Bunu yaparak babasının onayını kazanabileceğini ve sonunda tercih edilen oğul olacağını düşünür. Cal savaş vurgunculuğu yaparak hızlı yoldan para kazanmayı planlar. Bu arada Aron savaşın, savaştan çıkar sağlayanlar kadar ahlâka aykırı olduğu inancını açıkça gösterir. Paraya yönelik bu dışsal hedef savaşın etiği üzerine kardeşler arasındaki ahlâki bir çatışmayla gösterilir.

Çok önemli bir sahnede, Cal kazandığı parayla babasını şaşırtır. Baba tıpkı Tanrı'nın Kabil'in takdimesini reddetmesi gibi Cal'ın hediyesini reddeder. Aynı sahnede baba Aron'un hediyesinden -Abra'yla evlenecekleri haberi- büyük keyif alır. Tıpkı Tanrı'nın Kabil'in takdimesini reddedip, Habil'in takdimesini kabul etmesinin Kabil'in öfke ve kızgınlıkla Habil'i öldürmesine yol açması gibi, babanın Cal'ın hediyesini reddedip, Aron'un hediyesini kabul etmesi de Cal'ın Aron'u öldürmesine yol açar. Bu olay örgülerinin ikisi de çocuğun sevgi ve ebeveyn onayına yönelik unutsuz gereksinimi etrafında döner.

*DUEL IN THE SUN*

King Vidor'un epik Western'i *Duel in the Sun*'da kardeş rekabeti Jesse (Joseph Cotten) ile Lewt (Gregory Peck) arasındadır. Kardeşler arasındaki rekabet aşağıda sıralanan altı düzeyde yaşanır.

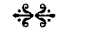
1) Jesse iyi oğuldur –kibar, zarif, uygar ve ahlâklı. Lewt kötü oğuldur –acımasız, şiddet dolu, vahşi ve ahlâksız.
2) Jesse, Anne'nin (Lillian Gish) gözdesidir. Lewt ise Baba'nın (Lionel Barrymore) gözdesi.
3) Hem Jesse hem de Lewt'in arzuladığı melez güzel Pearl (Jennifer Jones) için romantik bir rekabet vardır.
4) Saygısını ve onayım her ikisinin de çok istediği babalarının sevgisi aşkına psikodinamik bir rekabet söz konusudur.
5) Ebedi bir hedef üzerindeki rekabet kendi ailelerinin bölgesinde yapılan bir demiryolu inşasıyla ilgili politik bir çatışmadır.
6) Ahlâki çatışma hem demiryolunu hem de kardeşlerin Pearl'e davranışını içerir. Jesse demiryolundan yanadır –bütün Texas'a yardımcı olacak iyi bir eser. Lewt demiryoluna karşıdır, çünkü bu girişim babasının geniş arazileri kontrol etmeye yönelik yayılmacı arzusuyla çatışır. Aynı zamanda Jesse, Pearl'e hürmetkâr, nazik ve saygılı davranır. Lewt ise Pearl'e acımasızca davranır. Onu seks için kullanır, ama bir melez olduğu için de fiziksel bir ilişkiden daha fazlasını sunmayı reddeder.

—o—

## 13. BÖLÜMÜN ÖZETİ

- Kitabı Mukaddes'te Kabil ile Habil'in öyküsünün özetlendiği ve Alfred Adler'in kuramlarında analiz edildiği gibi, klasik kardeş rekabeti teması, filmlerde her zaman karşılaşılan rekabete dayalı olay örgüsü için şablon sağlar.

- *İyi çocuk/kötü çocuk* ikiliği, rekabet formülünün en temel parçasıdır. Bir çocuk ya da karakter iyi, diğeri kötüdür. Bu ikilik her büyük kahramanın eşit derecede büyük kötüsü olduğu kahraman/karşıtı ikiliğine benzer.
- Klasik kardeş rekabeti temasında, tipik olarak bir çocuk bir ebeveyn tarafından diğerine göre tercih edilir. Bu kayırmacılık öğesi, Anne bir çocuğu ve Baba da diğer çocuğu kayırdığında aşırı derecede karmaşık çatışma düzeylerini oluşturabilir.
- Rakip figürü doğasında yol gösterici figüre benzer –her iki karakter de kahramana başarma motivasyonu sağlarlar. Çoğu kez bir rakip bir akıl hocasına dönüşebilir ve tersi olur, çünkü bu iki figürün işlevleri birbirleriyle yakında ilişkilidir.
- Rekabet formülünün başka bir unsuru, bir kadına duyulan müşterek ilgi sebebiyle yaşanan romantik rekabettir.
- Son olarak, rekabetlerin çoğu aynı zamanda dışsal bir hedefe, yani büyük oyunu kazanmaya, seçimi kazanmaya, büyük yarışı kazanmaya odaklanır.
- Çoğu kez, içinde iyi çocuk/kötü çocuk ikiliğinin canlandırıldığı dışsal hedefe ulaşma rekabetine içerili olan ahlâki bir öğe vardır. Örneğin iyi çocuk kasabayı korumak için seçimi kazanmayı isterken, kötü çocuk kötü petrol şirketine satış yapabilmek amacıyla seçimi kazanmayı ister.



## 13. BÖLÜM EGZERSİZLERİ

1) Klasik bir kardeş rekabeti temasının olduğu -erkek ve/veya kız kardeşlerin birbirleriyle çatıştığı- üç filmi saptayın.
2) Bu filmlerdeki rekabetler bu bölümde tanımlanan olay örgüsü öğelerini içeriyor mu?

3) Kardeş rekabetinin daha az doğrudan tanımlandığı -rakiplerin kardeşler olmadığı, rakiplerin ebeveynler ya da romantik aşk için rekabet etmediği, rakiplerin iyi ya da kötü olmadığı, vb.- üç filmi saptayın.
4) Bu filmlerdeki rekabetler hâlâ bu bölümde tanımlanan olay örgüsü öğelerinin çoğunu ya da bazılarını içeriyor mu?
5) Şu filmlerdeki rekabetleri analiz edin: *Whatever Happened to Baby Jane*, *Crimes and Misdemeanors* ve *The Royal Tennenbaums*.
6) Sizin kardeşiniz var mı? Kardeşlerinizle ilişkilerinizi analiz edin ve bir rekabet öğesi bulup bulmadığınızı görün. Bu rekabet konularından herhangi birinin kendi yaşam öykünüzdeki hedeflerinizle motivasyonlarınızı ne kadar etkilediğini düşünün.

## SENARYONUZDA KARDEŞ REKABETİNİ TANIMLAYIN

1) Kahramanların çoğu, rakip kardeş ya da hatta filmdeki bir ana karakter olsun ya da olmasın, bir düzeyde rekabeti yaşar. *Shane*'de kahraman daha en başından bir rakiple, bardaki sıkı bir kovboyla karşı karşıya gelir. Bu ikinci dereceden rakiple çatışma, esas rakip Wilson'la finaldeki büyük silahlı çatışmayı haber verir. Rekabet kahraman için bir vitrin, gücünü, aklını, yeteneğini ve cesaretini kanıtlama şansıdır. Senaryonuzda kahramanınızın bir rekabetle karşı karşıya geldiği en az bir sahne var mı?
2) Aşk ilişkisi rekabeti, açıkça romantik olmayan filmlerde bile her zaman karşılaşılan bir olay örgüsü öğesidir. Romantik rekabet aşk ilişkisi temasına gerilim ve çatışma ekler. Kahramanınız kendi aşk ilişkisinin ortasında bir rakiple karşı karşıya geliyor mu?

3) Genellikle rakipler arasındaki çatışmada ahlâki bir öğe vardır. *Shane*'de kahraman iyi yürekli çiftlik sahipleri için savaşırken, rakibi Wilson kötü sığır baronu için savaşır. Kahramanınız ile rakibi arasında ahlâki çatışma var mı?



| BİR BAKIŞTA KARDEŞ REKABETİ | | |
|---|---|---|
| ÖĞELER | TANIMLAMA | EAST OF EDEN'DAN ÖRNEKLER |
| İyi çocuk/kötü çocuk ikiliği | Bir kardeş iyi çocuğu diğer kardeş kötü çocuğu oynar | Aron iyi çocuktur<br>Cal kötü çocuktur |
| Ebeveyn kayırmacılığı | Bir ebeveyn bir çocuğu diğerine tercih eder, ya da bir çocuk Anne'nin, diğeri Baba'nın gözdesidir | Aron Baba'nın gözdesidir<br>Cal kendisini Anne'sine yakın görür |
| Romantik rekabet | Müşterek bir kadın sebebiyle yaşanan kardeşler arasındaki romantik rekabet | Cal ve Aron, Abra'nın aşkı uğruna rekabet ederler |
| Onaylanma gereksinimi | Temel rekabet ebeveynlerden biri ya da daha fazlası tarafından onaylanma gereksiniminden çıkar | Cal'ın babasının onayına gereksinimi, Aron'a yönelen kıskançlık ve öfkeyle sonuçlanır |
| Dışsal hedef | Dışsal bir hedefe ulaşmak için bir rekabet vardır | Cal'ın babasının başarısız bir iş girişimden kurtulmasına yardım etme ihtiyacı |
| Ahlâki çatışma | 'İyi çocuk/kötü çocuk' temasının canlandırıldığı ahlâki bir çatışma | Cal'ın savaştan çıkar sağlaması ve Aron'un savaşı ahlâksızlık olarak eleştirmesi |

# 14
# YAŞAM TARZLARI



Adler, üstünlük itkisi kuramını, inanılmaz derecede özgün ve kışkırtıcı düşünceleri Freud, Jung, Erikson ve diğer önemli psikanaliz kuramcılarının çoğu dahil bütün bir Avrupalı entelektüeller kuşağını etkilemiş ve onlara esin kaynağı olmuş filozof *Friedrich Nietzsche'ye* borçludur. Adler insan doğasındaki evrensel bir hedef olarak temel üstünlük itkisini tanımlamak için Nietzsche'nin *'güç istemi'* kavramına başvurmuştur. Nietzsche gibi Adler de üstünlük itkisini mükemmellik yönünde, son nokta olarak gerçekten ulaşılabilir bir hedeften ziyade varsayımsal bir ideale sahip içsel bir dürtü olarak görüyordu. "*İnsanla ilgili güzel olan şey,*" diye yazmıştı Nietzsche, "*onun Üstinsan'a* (Übermensch) *giden bir köprü olmasıdır!*" Evrimsel bakış

açısından tek tek insanlar gerçek mükemmelliğe ulaşamazlar. Ancak evrim her insana mükemmellik yönünde bir itki, insanlığı daha yükseklere çıkarmayı telkin eden ve her yaşayan insanı insanlığın gelişiminin bir sonraki evrimsel aşamasına bir 'köprü' yapan üstünlük hedefini sağlar.

## ÜSTİNSAN VE MÜTEVAZI İNSAN

Eski Yunanlılar kraliyete ait ya da ilahi doğuma dair klasik kahramanları, büyük güçlere ve önceden belirlenmiş zafere sahip erkekleri tercih ederlerken, Yahudi-Hıristiyan geleneği gerçekten mazlumları savunmuştur. Nietzsche'nin belirttiği üzere, Yunanlılar ve Romalılar birinci ve ikinci 'Reich'lardı –onların mitolojileri, kültürleri, güçlü imparatorluklar haline gelirken oluşuyordu. Greko-Romanlar soyluluğa, güce ve bir kültürü diğerlerini fethetmeye ve onlara hükmetmeye iten ilahi kadere inanmaya değer vermişlerdi. Yahudi-Hıristiyan geleneği mütevazılığa, Tanrı'ya hizmet etmeye, yaşamdaki yoksulluk ve boyun eğme karşılığında ölümden sonra ödüllendirilme inancına değer veren köle toplumlarından doğmuştu. Nietzsche fatihlerin *'üstün ırkı'nın 'efendi ahlâkı'na* dayanan -güçlünün muzaffer olmayı hak ettiği- bir mitolojiyle donatılmasının doğal olduğuna inanmaktaydı. Buna mukabil olarak da, *'köle bir ırk'ın 'köle ahlâkı'na* dayanan -mütevazı olanın dünyayı hak ettiği- bir mitolojiye sahip olması doğaldı. Dolayısıyla, Greko-Roman kahramanı bir 'üstinsan', bir süper insanken, Yahudi-Hıristiyan kahramanına 'mazlum insan', bir kaybeden denebilirdi.

Üstinsan ile mazlum insan arasındaki mücadele yalnızca bireyin kişisel aşağılık duygularının üzerindeki zaferinin değil, Yahudi-Hıristiyan ahlâkının eski Yunanlıların ve Romalıların Efendi Ahlâkı'nm üzerindeki zaferi kadar, yakın zamanlardaki Nazilerin *'uber alles'i* üzerindeki zaferin de simgesidir. *Rocky* gibi filmler açık bir biçimde tanımlanan dövüş sahnelerinde üstinsan ile mütevazı insan arasındaki mitsel çatışmaya hitap eder. *Rocky*



*Superman* (1978), naifliği ve sade hayatıyla Lex Cathor'un karşısında yüceltiliyordu.

*IV*'de tam bir Yahudi-Hıristiyan alçakgönüllüsü, yerinde bir şekilde adı bir Yunan tanrısından gelen 'Apollo' olan teknik olarak üstün bir şampiyonla karşılaşır. II. Dünya Savaşı filmleri Ari Nazilere karşısına Yahudi-Hıristiyanları çıkararak üstinsan-mütevazı insan çatışmasını anlatır. Roma ve kutsal kitap epikleri eski Yahudileri ve Hıristiyanları, onların yayılmacı efendilerinin -eski Mısırlılar, Romalılar ve Yunanlılar- karşısına çıkarır. Diğer filmlerde üstinsan-mütevazı insan çatışması bir kahramanın yaşadığı içsel bir mücadeledir.

## SÜPER KAHRAMANLAR

Filmlerdeki süper kahraman karakteri klasik ve Yahudi/Hıristiyan karakter özelliklerinin garip bir birleşimini temsil eder. Süper kahramanlar tipik şekilde hem üstünlük hem de aşağılık komplekslerinin özelliklerini sergilerler. Onlar tek bir kahramanda birleşen üstinsan ve sıradan insandırlar. Ancak süper kahra-

manın bölünmüş kişiliği uygun biçimde iki kimliği içine dağılır. Ahlâki varoluşu içinde Clark Kent kibar tavırlı, mütevazı, çekingen, sakar, güvensiz ve etkisizdir, ama sorun çıktığı zamanlarda Yeryüzündeki diğer herkese üstün olan Süpermen'e dönüşür, 'çelikten bir insan' olur. Benzer biçimde Peter Parker küçük, zayıf ve önemsiz bir gençtir, ama Örümcek Adam'a dönüştüğünde herkese üstündür. İzleyiciler, özellikle de çocuklar, kendi içlerinde hissettikleri aynı karşıt ikiliği temsil ettikleri için modern süper kahramanlarla kolayca özdeşleşirler. Bizler aşağılık duygularımız ve yetersizliğimizle (içimizdeki Clark Kent) mücadele ederken, üstünlük düşlerimiz (içimizdeki Süpermen) bizi önemli şeyler yapmaya motive eder.

## YAŞAM TARZLARI

Adler'in daha sonraki kuramlarında yer alan merkezi bir tema, insanların üstünlüğe ulaşma mücadelelerinde kullandığı farklı 'yaşam tarzları' modeliydi. Nietzsche'nin 'güç istemi' kuramından esinlenen Adler'in çelişen yaşam tarzları kuramı hem film karakterlerindeki kişilik içi çatışma (içsel çatışma) hem de karakterler arasındaki çatışma (dışsal çatışma) için model sağlar. Adler -biri hariç 'kusurlu' olan- dört temel yaşam tarzı arasında ayrım yapmaktadır.

1) *'Hükmedici tip'* –birey üstünlük ve başkalarına hükmetme yönünde tahrik olur.
2) *'Bağımlı tip'* –birey başkalarına ve kendisine sağlamaktan ziyade başkalarından alır ve onlara bağımlıdır.
3) *'Kaçınan tip'* –birey meydan okumalardan, sorumluluklardan ve görevlerden kaçar ve benzeri şeylerden kaçınır.
4) *'Sosyal açıdan yararlı tip'* –birey sosyal bakımdan yapıcı etkinliklerde bulunur.

'Sosyal açıdan yararlı tip', 'kusurlu' olmayan tek tiptir, çünkü üstünlük itkisi bencilce arayışlardan ziyade kişinin kendisi-

nin ve toplumun gelişmesine yönelir. Bu dört tipin varlığına rağmen Adler'in kuramları karamsar ya da Freud'unki gibi belirlenimci değildir. Adler bir hümanistti. Onun kuramları bireyin kendi 'istemi'nin gücüyle yaşam tarzını düzelterek, hatta değiştirerek kendi kişiliğini oluşturabildiği ve değiştirebildiği bir 'yaratıcı benlik' düşüncesini öngörür. Film kahramanları da 'yaratıcı benlik'lerdir. Bir filmin akışı boyunca karakterler her zaman bir biçimde gelişirler. Çoğu kez karakterler yanlışlar yapan tiplerden sosyal açıdan yararlı tiplere dönüşerek kişisel gelişim sergilerler.

## HEM KİŞİNİN İÇİNDEKİ HEM DE KİŞİLER ARASI ÇATIŞMAYA BİR MODEL

Birçok film bu yaşam tarzlarını *kişiler arası çatışma* olarak tanımlar. Klasik bir kahramanın bulunduğu bir filmde kahraman genellikle tam gelişmiş ahlâklı bir birey olarak başlar. Bu öykülerde kahraman sosyal açıdan yararlı tiptir, edindiği dostlar başlangıçta kahramana katılmadan ve sosyal açıdan yararlı tipler olmadan önce kaçınan tiplerdir, kötü karakter hükmedici tiptir ve kötünün yakın arkadaşlarıysa bağımlı tiplerdir. Bu formül işsiz bir samurayın ayaktakımı bir savaşçılar grubunu (kaçınan tip) biraraya getirerek haris haydutlara (bağımlı tip) ve onların kötü efendisini (hükmedici tip) yenilgiye uğrattığı Kurosawa'nm *Seven Samurai*'ı gibi filmlerdeki 'kahramanlar grubu'nun standart şablondur.

Diğer filmler bu yaşam tarzlarını *kişilik içi çatışma* olarak tanımlar. Filmlerdeki anti-kahraman figürler genellikle alıcı tipler -bir kanun kaçağı ya da hızlı bir silahşor- olarak başlar. Bu karakter daha sonra kasabayı korumak üzere kendisi serüvene çağrıldığında ve çağrıyı reddettiğinde kaçınan tipi özetler. Ama sonunda çağrıyı kabul edip, genellikle hükmedici tipin vücut bulması olan kötüyü yok ettiğinde, sosyal açıdan yararlı tip haline gelir. Kurosawa'nm *Yojimbo*'sundaki kahraman kiralık bir asker olarak

biraz para kazanmaya çalışan bir samuraydır (bağımlı tip). Başlangıçta kasabanın yoksul insanlarına yardım etmekten kaçınır (kaçman tip), ama sonunda kendini kasabanın korunması davasına adayarak (sosyal açıdan yararlı tip) köye hakim olan (hükmedici tip) kötü çete reislerini öldürür.

*SPARTACUS*

*Spartacus*'de acımasız soylu Crassus (Lawrence Olivier) hükmedici tipin vücut bulmasıdır. O, çevresindeki kölelere ve diğer bağımlı insanlara kendi kişisel haz oyunundaki oyuncaklarmış gibi davranır. Ona göre köleler insan değildir; onlar tek işlevleri, cinsel ve psikolojik egemenliğe yönelik sapkın ve sadist isteklerini tatmin etmek olan nesnelerdir. Gladyatör okulunun para canlısı sahibi Batiatus (Peter Ustinov) bağımlı tipi özetler; birkaç parça altına annesini bile satabilir. Kölelerini satın alır ve değer biçerken bir soylu pozunu takınır. Batiatus sınıfsal olarak köleleriyle hizmetkârlarından daha yukarıdadır, ama konumu büyük miktarda stok mal satın alan ve bunları egemen sınıfa yeniden satan burjuva dükkân sahibinin konumudur. Batiatus'un açgözlü ve bencil doğası Crassus ve soylu dostlarıyla karşılaştığı sahnede açıkça ortadadır. Hemen kibrini bir kenara bırakır, Crassus'a başıyla reverans yapar ve bütün kaprislerine hizmet eder. Batiatus en kıymetli malı olan çok güzel Varinia'yı (Jean Simmons) bile Crassus'a satarak senatörün cinsel arzularını giderir. Dahası, Batiatus daha iyi düşünme yetisine rağmen, Crassus'un okulun içinde ölümüne bir gladyatör dövüşü emrine boyun eğer. Crassus'u reddedemez, çünkü onun tipi her zaman bir kese altına satın alınabilir. Eğitimdeki gladyatörleri kendi evlerinde ölümüne dövüştürmek, zaten kötü davranılan köleler için bardağı taşıran son damladır. Crassus'un güç hırsı ve Batiatus'un da altına düşkünlüğü nedeniyle bu dövüş bir ayaklanmaya ve tam bir köle isyanına yol açar.

Birinci bölümde, hâlâ gladyatör okulunda bir köle olduğu halde Spartaküs kaçınan tip rolünü oynar; bu dünyadaki yerini

çok iyi bilir ve yenilir yutulur olmayan bir cezalandırmayı bile tatmıştır. Açılış sekansında bir köle arkadaşını savunmak amacıyla bir muhafıza saldırması nedeniyle ceza olarak güneşe maruz kalıp ölmesi için bir kayaya bağlanmıştır. Batiatus köle pazarında alışveriş yaparken onu indirimli fiyatla satın aldığında bu kaderden kurtulur. Spartaküs kimse için bir daha tehlikeyi göze almak niyetinde değildir. Ancak bir köle arkadaşının cesareti ve şehit olmasından ilham aldığında ve sevdiği Varinia'nın kalpsiz efendileri tarafından kendisinden alınmış olması düşüncesiyle öfkelendiğinde kaçmıcı tarzının üstesinden gelir. Kayıtlı tarihteki en büyük köle isyanını kışkırtan ve öncülük eden Spartaküs sosyal açıdan yararlı tipin belirtisi olan liderliği ve sosyal çıkarı tanımlar. Öldüğünde bile Spartaküs sosyal yararlılığını sürdürmüştür, onun efsanesi başka yerlerdeki köleler adına bir fener ve bir esin kaynağıdır.

*THE ROBE*

Bir kutsal kitap epiği olan *The Robe* (1953), Adler'in dört yaşam tarzı boyunca ilerleyen bir karakteri tanımlar. Marcellus Gallio (Richard Burton) kendilerinin 'Dünyanın Efendileri' olduklarını ilan ederek diğer uluslara hükmeden ve kölelere sahip olan Romalı seçkin egemen sınıfa mensup bir soyludur. Gallio klasik Greko-Roman kahramanının bir prototipi olarak başlar, ama bu aşırı derecede dini filmde Gallio, bir Yahudi-Hıristiyan kahramanı olmak için kendi üstünlük kompleksini aşmak zorundadır. İlk bölümde Gallio hükmedici tipin somut örneğidir. Üstünlük kompleksi onu Roma imparatorluk tahtının açık mirasçısı olan Caligula'yla başlarım tokuşturdukları bir köle için teklif yarışmasına sokar. Ceza olarak Gallio'ya Roma ordusunda bir subay görevi verilir ve uygar olmayan Filistin bölgesinde sıradan bir hizmete gönderilir.

Gallio'nun kişisel dönüşüm yolculuğu İsa'yı çarmıha germesinden sonra başlar. Onun böylesine saf ve ilahi bir varlığı öldürme günahı, fiziksel olarak İsa'nın giysisinde unutulmaz. Bu güna-

hı başlangıçta Gallio'ya delirmeye götüren bir lanettir. Filistin'den ayrılıp Roma'ya dönerek bu lanetten kaçmaya çalışır. Gallio'nun yolculuğunun bu aşamasında uzak duruşu, kaçman tipin yaşam tarzını somutlaştırır. Ancak Gallio'nun deliliği onu Roma'ya kadar takip eder. İmparatorluğun kâhini Gallio'ya, infaz ettiği 'büyücü' İsa tarafından ona yapılan büyü laneti teşhisini koyar. İmparator Tiberius Gallio'ya İsa'nın giysisini bulması ve yok etmesi için Filistin'e geri dönmesi görevini verir. Bu görevi yerine getirirken Gallio, isyana kışkırtan yeni Hıristiyan hareketinin liderlerini, infaz edilebilsinler diye ortaya çıkarmak zorundadır. Gallio bir kez daha bağımlı tipe girer. Diğer hükmedicilerden ya da sorumluklardan kaçınmak yerine Gallio'nun yaşam tarzı, artık tamamen diğerleri aleyhine kişisel bir gereksinimi tatmin etmek üzere bir şeylere bağımlı olmaya odaklanmıştır. Artık sadece egemen sınıfın bir hizmetkârı olduğu, imparatorun emirlerini yerine getiren biri olduğu halde, Gallio kendisinin peşindedir. Onun yaşamdaki tek amacı, almaktır.

Gallio Filistin'e döner ve giysiyi bulur, ama kutsal giysi ve bunun somutlaştırdığı günah bir kez daha Gallio'yu dönüştürür, sosyal açıdan yararlı tipe çevirir. Günah ile giysi arasındaki simgesel ilişki, Roma ve Hıristiyan ahlâkları arasındaki temel farkı gösterir. Roma ahlâkı gurura, hakim olmanın idealleştirilmesine, soyluluğa ve güce dayanır. Yahudi-Hıristiyan ahlâkı ise özellikle toplumun yoksul, aciz, köleleştirilmiş ve baskı uygulanan en alt basamağıyla ilişkili olarak günahkârlığın ve bunun sonunda sosyal sorumluluk ve tevazunun idealleştirilmesine dayanır. Nietzscheci terimlerle gurur 'efendi ahlâkı'nın ardındaki psikolojik güç ve günahkârlık da 'köle ahlâkı'nın ardındaki psikolojik güçtür. Hıristiyanlığa geçen Gallio eski gururlu tarzından vazgeçer ve Hıristiyan günahkârlığının tevazusunu benimser.

Üçüncü bölümde Gallio yeni oluşan sosyal yararlılığını gösterir. Hıristiyan arkadaşı olan eski bir kölesini (Victor Mature) kurtarmak amacıyla eski Romalı arkadaşlarıyla savaşır. Tersine dönen yaşam tarzının son dramatik gösterisinde, filmin başında bir

gurur, kibir ve üstünlük davranışıyla satın aldığı köleyi kurtarmak için kendini düşünmeden yaşamını feda eder. Gallio'nun şehit olması iki kat önemlidir, çünkü bir Roma soylusu olarak bir kölenin yaşamı uğruna kendi yaşamını kurban etmiştir. Gallio'nun kendini feda etmesi İsa'nın kendisinin gösterdiği Hıristiyan idealinin gerçeğe uygun taklididir. Gönüllü bir şekilde toplumun en yoksul kesimine mensup biri uğruna kendini feda eden Gallio, bir yol gösterici olarak İsa ile onun tam özdeşleşmesini ve bu Hıristiyan idealine bağlılığını gösterir.

——o——

## 14. BÖLÜMÜN ÖZETİ

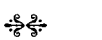
- Nietzscheci felsefeden ilham alan Adler'in çelişen *yaşam tarzları* kuramı, hem içsel hem de dışsal çatışmalara model sağlar. Bu kuram yaşam tarzına dayalı dört farklı kişilik tipini -insanların üstünlük yönündeki itkilerini ifade etme tarzını- tanımlar.
- *Hükmedici Tip,* başka insanlara egemen ve üstün olma duygusunu hissetmeye çalışır.
- *Bağımlı Tip,* kendi gereksinimlerini tatmin etmek üzere başka insanlardan alır ya da onlara bağımlıdır.
- *Kaçınan Tip,* görevlerinden kaçar ve yükümlülük ya da sorumluluklardan kaçınır.
- *Sosyal Açıdan Yararlı Tip* kendini düşünmeden sosyal bakımdan yararlı etkinliklerde bulunur.
- Bazı filmler bu yaşam tarzlarını *kişiler arası çatışma* şeklinde tanımlarlar. Örneğin, kahraman sosyal açıdan yararlı tiptir, onun gönülsüz arkadaşları ya da yardımcıları kaçınan tiplerdir, kötü karakter hükmedici tiptir ve kötünün yakın arkadaşları bağımlı tiplerdir.
- Diğer filmlerse bu yaşam tarzlarını *kişilik içi çatışma* olarak tanımlarlar. Örneğin, anti-kahraman figürü genellikle bağımlı tip olarak başlar. Bir serüvene çağrıldığında ve bu çağrıyı reddettiğinde kaçınan tipi temsil eder. Ancak so-

nunda çağrıyı kabul ederek ve genel olarak hükmedici tipin somutlaşması olan kötü karakteri yok ederek sosyal açıdan yararlı tip haline gelir.



## 14. BÖLÜM EGZERSİZLERİ

1) Sinema bilginizi kullanarak bağımlı tipin yaşam tarzını gösteren beş film karakterini saptayın.
2) Kaçınan tipin yaşam tarzını gösteren beş film karakterini saptayın.
3) Hükmedici tipin yaşam tarzını gösteren beş film karakterini saptayın.
4) Sosyal açıdan yararlı tipin yaşam tarzını gösteren beş film karakterini saptayın.
5) Bu bölümde tanımlanan dört farklı karakter tipi arasında kişiler arası olan çatışmanın olduğu bir filmi bulup analiz edin.
6) Kişilik içi bir çatışmanın, bir karakterin içindeki, onu bir yaşam tarzından diğerine geçmeye iten içsel çatışmanın olduğu bir filmi bulup analiz edin. Kahramanın bu bölümde tanımlanan dört yaşam tarzı tipi boyunca gelişim gösterdiği bir filmi bulup bulamadığınızı görün.



## SENARYONUZDAKİ ADLER'İN YAŞAM TARZLARINI TANIMLAYIN

1) Senaryonuzdaki kahramanı bir Greko-Roman kahramanı (bir Üstinsan) mı, yoksa bir Yahudi-Hıristiyan kahramanı (bir mazlum) olarak mı tanımlardınız? Neden öyle ya da neden değil?
2) Kahramanınız sosyal açıdan daha yararlı biri olma yönünde gelişiyor mu? Eğer gelişmiyorsa, bu tür bir karakter ge-

lişiminin senaryonuza bir şeyler ekleyebileceğini düşünüyor musunuz?

3) *Spider-man* (2002), *Mad Max 2: The Road Warrior* (1981) ve *The Fisher King* (1991) gibi filmlerdeki kahramanın karakter gelişimini Adler'in yaşam tarzları modeli açısından analiz edin.



| BİR BAKIŞTA ADLER'İN YAŞAM TARZLARI | | |
|---|---|---|
| YAŞAM TARZLARI | KARAKTER ÖZELLİKLERİ | ÖRNEKLER |
| Hükmedici tip | Başkalarına egemen ve üstün olmayı hissetme gereksinimi | *Spartacus*'daki Crassus<br>*The Robe*'un ilk bölümündeki Gallio |
| Bağımlı tip | Başkalarından alma ya da onlara bağımlı olma | *Spartacus*'daki Batiatus |
| Kaçınan tip | Sorumluluklardan ya da görevlerden kaçınma ya da kaçma | Ayaklanma öncesindeki Spartacus<br>*Spider-man*'in ilk bölümündeki Peter |
| Sosyal açıdan yararlı tip | Sosyal açıdan yararlı etkinliklerde bulunma | Ayaklanma sonrasındaki Spartaküs<br>*The Robe*'un üçüncü bölümündeki Gallio |

# 6. KISIM

## ROLLO MAY

# 15
# VAROLUŞSAL ÇATIŞMA



Rollo May tanrıbilim ve varoluşçu felsefede güçlü arkaplana sahip bir psikanalistti. May psikanaliz ve varoluşçuluk arasında bir bağ olduğunu görmüş, nevrotik kaygının varoluşçuların 'kaygı' dediği olguyla çoğu kez doğrudan ilişkili olduğunu anlamıştı. Sadece kişisel olmayan varoluşsal bir hastalık olarak yeniden tanımlayan May, varoluşsal psikanaliz içinde yeni bir hareketin başını çekmiştir. Varoluşsal bir çatışma olarak kaygı, insanın dünyadaki yerine dair kışkırtıcı duyguya gönderme yapmaktadır. Bu, evrende bir amacın ya da anlamın olması gerektiğine dair temel inançla, kişinin kendi yaşamında amaç ya da anlam duygusunun olmadığını fark etmesi arasındaki çatışmadır.

## TOP OYUNU METAFORU

Varoluşsal anlamın çatışması çoğu kez *oyuncunun* çatışmasına karşı *seyircinin* çatışmasına benzetilir. Bir beyzbol oyununda büyük kaygı dakikaları -berabere bir oyunun 9. vuruş sırası gibi- vardır. O anda oyuncunun kaygısı büyüktür, fakat kaygısıyla ilgili bir şeyler de yapabilecek durumdadır –topa vurur, topu fırlatır, topu yakalar, vb. Seyircinin kaygısı da büyüktür, ancak alkışlamak ya da bağırmak gibi aslında oyuna etkisi olmayan edimler dışında hiçbir şey yapamaz. Bu yüzden, seyircinin kaygısı oyuncunun kaygısından daha da büyüktür, çünkü seyircinin nevrotik enerjisi herhangi bir anlamlı eyleme kanalize edilemez. Rollo May varoluşsal çatışmanın seyircinin kaygısına benzediğini belirtmiştir. Yaşamın yanımızdan geçtiğini, etrafımızda bir şeylerin olduğunu ama onlar üzerinde kontrolümüzün bulunmadığını hissetliğimizde kaygı duyarız. May'e göre sorun, kendi yaşamlarımızı oyuncu olmaktan ziyade seyirci olarak izlememizdir. Kendi varoluşumuz içerisinde faal bir tutum almak yerine, başka güçler kimliklerimiz, kaderlerimizi ve yaşamdaki amaçlarımızı belirlerken, bizler edilgin bir şekilde kenarda dururuz.

Gerçek yaşamdaki varoluşsal çatışma inanılmaz biçimde karmaşık ve girift olmasına rağmen, filmlerdeki varoluşsal çatışma oldukça basittir. Yaşamının yararsız, amaçsız, anlamsız ve saçma olduğunu hissettiği için kahraman, kafası karışık durumda, kaygılı, depresif ya da ajitedir. Ama peşine düşeceği özel bir dışsal amaç ya da hedef bularak, kendi varoluşunu yaratır ve tanımlar. Olumsuz kaygısı yolculuğuna yakıt sağlayan olumlu enerjiye dönüşür. Kahraman önce bir seyirci olarak başlar, ama sadece bir oyuncu olarak değil, kendi hayatının top oyununda şampiyon olarak bitirir.

## ÖZ-BİLİNÇ

May'in modern kaygı sorunu için çözümü öz-bilinçtir, yani kişinin kendi kötü durumunun farkına varması ve üstesinden gelmek üzere fiili adım atması sürecidir. Varoluşsal nevrotik, yaşam üzerine bakış açısını seyircinin rolünden oyuncunun rolününki-

ne değiştirmek zorundadır. Bakış açısı bir kere değişirse, yaşamı da değişecektir. Kişisel olarak güçlü bir şekilde anlamı tanımlayarak ve daha sonra da önceki amaçsız yaşamına amaç sağlayan anlamlı hedefler yaratarak yaşamındaki anlam yokluğunun üstesinden gelecektir. May'e göre, bu süreç öncelikle kendi kendine çözümleme, iç gözlem ve içgörü yoluyla başarılır. Sinemada öz-bilinç genellikle dışsal güçler ve içsel karakter gelişiminin karşılıklı etkileşen bir kombinasyonu olarak tanımlanır.

## ÖZ-BİLİNCİN EVRELERİ

*Man's Search for Himself* (Kendini Arayan İnsan, 1953) adlı klasik kitabında May öz-bilincin dört evresini tanımlamıştır:

1) Masumiyet – "*...benlik bilincinin doğmasından önce.*"
2) İsyan – "*... içsel bir gücü oluşturmak için özgür olmaya çalışma.*"
3) Sıradan Öz-Bilinç – "*...sağlıklı bir kişilik durumu.*"
4) Yaratıcı Öz-Bilinç – "*kişinin benliğinin dışında durmak için kendinden geçme.*"

May'in son evresi, olma durumu değil, bir kişinin kendisine öznel bir bakışın ötesine geçerek ve kendisini nesnel bir bakış açısından görerek, dışarıdan her şeyi bilen bir gözlemci gibi kendi yaşamına baktığı ve kendi varoluşuna yeni içgörüler ve anlam kazandırdığı geçici bir aşkınlık ânıdır.

## KARAKTER GELİŞİMİNDE ÖZ-BİLİNÇ EVRELERİ

Her ne kadar May kendi modelini yaşamın farklı evrelerine ilişkili olarak kursa da, bu model aynı zamanda filmlerdeki karakter gelişimi evreleriyle ilişkili olabilir.

1) Masumiyet –kahraman kendisi içinde ya da dünyadaki herhangi bir soruna karşı *ilgisiz*, bilgisiz ya da kayıtsızdır.
2) İsyan –dışsal dünyadan gelen bir sorun, içebakış ve *ruh arayışına* yol açan varoluşsal çatışmanın gerçekleşmesini tetikler.

3) Sıradan Öz-Bilinç –kahraman kendisini anlamlı, önemli bir *dışsal hedefe* adar ve bu hedefe ulaşmak üzere bir yolculuğa çıkar.
4) Yaratıcı Öz Bilinç –kahramanın yolculuğu, kendisini içsel olarak gerçekleştirerek ve *'gerçeği kavrama'yla* doruğa ulaşır.

Bu evrelerin film versiyonlarında, içsel çatışmadan dışsal hedeflere doğru sürekli bir bilinç enerjisi değiş tokuşu vardır. Birinci evrede, bilinç enerjisi uykudadır. İkinci evrede, dışsal bir sorun içsel bir çatışmayı başlatır. Üçünü evrede, içsel çatışma belirli bir hedef içinde dışsallaştırılır. Dördüncü evrede, dışsal hedefe ulaşma ya da yakınlaşma kahramanın kendi karakterinin canlı özünü fark ettiği bilinç enerjisinin içsel bir akışıyla sonuçlanır. May bu zirvesel aşkınlığa klasik psikoloji terimi olan *'kendinden geçme'* ile gönderme yapar. Amaçlarımız açısından klasik dramatik terim 'gerçeği kavrama' daha uygundur. Bu son gerçeği kavrama evresinde, kahraman dışsal hedefine ulaşmış, ama daha da önemlisi, evrendeki kendi gerçek kimliği ve özel amacını da keşfetmiştir.

## BİRİNCİ EVRE: MASUMİYET

Kahraman, gelişiminin birinci evresinde, masum bir şekilde içsel ya da dışsal düzeyde çatışmaya dahil değildir. Ancak kahramanın karışmış olmaması, çatışmanın varlığından habersiz olduğu anlamına gelmez. *Star Wars* filminin başında Luke uzak, ıssız bir gezegende masum bir çocuktur. Galaksideki kötü Empire ile isyancılar arasındaki dışsal çatışmadan haberdar olsa da, bu çatışmaya katılmaz. Dahası, çok derindeki huzursuzluk duygularının ve içindeki kızışan sabırsızlığın belli belirsiz farkında olsa da, içsel çatışması henüz kaynama noktasına ulaşmamıştır. Senaryonuzda, kahramanınızın karakterinin birinci evresi ortaya çıkacak her şeye hazırlıktır. Kahramanınız henüz bir serüvenci olmasa da, bilsin ya da bilmesin macerasına hazır olmalıdır. Bu evrede,

başrol oyuncunuz sadece içindeki kahraman doğasını ortaya çıkartmak üzere dışsal bir tetikleyiciye gereksinim duyan bekleyiş içindeki -kendini gösterecek olan- bir kahramandır.

## İKİNCİ EVRE: İSYAN

İkinci evrede kahramanı varoluşsal uyku durumundan çekip çıkarmak için dışsal dünyadan bir şeyler ortaya çıkar. *Dışsal hedef* kahraman için kendi potansiyelini yaşamadığına, dünyada bir amaca sahip olduğuna, ama bunu henüz başaramadığına dair bir işarettir. Kahraman sahada çatışma nedeniyle endişelenen ancak onunla ilgili hiçbir şey yapamadığını hisseden seyircinin bütün kaygılarını yaşar. Kahramanın bu evredeki içsel çatışması, onu uyku halinde tutan güçlere karşı isyan etmek ve dışsal mücadele alanına bir oyuncu olarak aktif biçimde dahil olmaktır.

## MASUMUN ÖLÜMÜ

Masumiyet evresinin sonu, çoğu kez kahramanın yaşamındaki masum bir figürün ölümüyle gösterilir. *Star Wars* filminde, Luke'un amcası ile yengesi imparatorluk askerlerince öldürülür. Bu masum insanlar İmparatorluk ile isyan arasındaki dışsal çatışmanın kurbanı olurlar. Luke'un artık başka seçeneği yoktur –kavgada aktif bir oyuncu olmak zorundadır. Amcası ve yengesi onu durduran son unsurlardır. Luke'un öyküsünde bu iki masumun ölümü kendi masumiyetinin ölümünü temsil eder. *Braveheart, Gladiator* ve diğer onlarca filmde, kahramanın baştaki masum dünyasıyla duygusal bağlarını keserken, aynı zamanda kahramanı harekete geçirmenin bir aracı olarak da aynı olay örgüsü yöntemi kullanılmıştır.

## İNTİKAM GÜÇLERİ

Masumun ölümü, aynı zamanda kahraman açısından karakter motivasyonunun hayati bir öğesini sağlar. Psikolojik saikler ara-

smda, *intikam* en güçlüsü olabilir. Bir filmin bütün gereksindiği, karakterin korkunç bir adaletsizliğin ıstırabını çektiği birinci bölümdeki tek bir sahnedir ve izleyici filmin geri kalanında bu acıyı çekip intikam peşindeki kahramanla kalacak ve onunla özdeşleşecektir. İzleyici saatlerce son intikam eylemi için bekleyecektir, çünkü intikam soğuk servis yapılan en iyi yemektir. Wyatt Earp gibi pek çok kahraman için, intikam sadece motivasyon değil, harekete geçiren bir güçtür. Earp erkek kardeşinin ölümünün intikamını almak üzere Tombstone'un polis müdürlüğü görevini kabul eder. Ancak polis müdürü olur olmaz, kanunsuz kasabaya düzen getirmekle ilgilenmeye başlar. Diğer kahramanlar için intikam birincil güdüdür. *Death Wish* (1974) filminde kahramanın (Charles Bronson) eşi bir grup cani tarafından öldürülür ve kızına tecavüz edilir. Onun intikama yönelik psikolojik gereksinimi o kadar korkunçtur ki, kendisini sadece bu filmin ikinci ve üçüncü bölümlerinde değil, aynı zamanda dört devam filminde de süren, yasal yetkisi olmadığı halde suçluları cezalandırmaya yönelik ölümcül saldırılara yöneltir.

## ŞEYTAN

İntikam arzusu kahramana bir görev ve amaç kazandırır. Bu amaç karanlık ve bencilce olsa da, özellikle kahramanın öyküsünün ilk evrelerinde son derece hayati bir motivasyondur. İntikam dürtüsü kahramanın tek takıntısı olduğunda sorun çıkar. May sağlıksız bir takıntıya *'şeytan'ın sahip olması* şeklinde gönderme yapar –'şeytan', ele geçirdiği kişinin ruhunu yok eden içsel bir doğaüstü güçtür. *The Searchers* (1956) filminde Ethan (John Wayne) ilk olarak ailesinin evine baskın yapan vahşi Komançilerden kız yeğenini kurtarma arzusuyla motive olur. Yeğenini kurtarma motivasyonunun yerini giderek bir şeytan sahiplenmesi -Komançilere karşı kendi intikamını alma ve Komançiler arasında geçirdiği yıllar sonrasında yeğeni de onlardan biri olduğu için yeğenini öldürmeye yönelik karanlık arzusu- alır.



*The Searchers*'da (1956), John Wayne amacına odaklanmıştır ve bir umut aramaktadır.

Eğer kahramanın isyanı intikam, hırs, yok etme ya da kin gibi karanlık motifler tarafından kışkırtılıyorsa, kahraman bir noktada şeytanın sahiplenmesinin üstesinden gelmek ve kendini 'toplumsal olanın lehine' ya da egoist olmayan bir amaca adamak zorundadır. Luke başlangıçta yengesiyle amcasının ölümlerinin intikamını almaya yönelik bir arzusuyla harekete geçse de, kısa bir süre sonra kendisini zor durumdaki genç kızı (Prenses Leia) kurtarma amacına adar ve sonunda İmparatorluğu yenilgiye uğratmak gibi daha büyük bir davaya bağlanır. Her ne kadar Ethan yeğenini (Natalie Wood) öldürmeye yönelik bir arzuyla motive olsa da, gerçeği kavrama anında kendi karanlık sahiplenmesinin üstesinden gelir.

## ÜÇÜNCÜ EVRE: SIRADAN ÖZ-BİLİNÇ

Gelişimin üçüncü evresinde (genellikle senaryonun ikinci ve üçüncü bölümü), Joseph Campbell'in söylediği gibi, kahraman 'tam olarak macerası'nın içindedir. O artık gönülsüzce sorumluluk üstlenmez. Kahraman mücadele alanında tamamen aktiftir ve kendisini tümüyle mevcut göreve adar. Varoluş çatışması artık

sorun değildir, çünkü kendi varoluşunun amacını peşinden koştuğu hedefe ulaşma olarak tanımlamaktadır. Gelişimin bu evresi genellikle *katharsis* -dışsal hedefe ulaşıldığında ortaya çıkan duygusal gerilimin ve kaygının rahatlaması- ile sonuçlanır.

Katharsis, birinci bölümde masum insanı öldüren kötünün adamın ölümüyle birarada olduğunda daha da dramatiktir. Katarsis anında kahraman intikamını alır ve yolculuğu boyunca peşine düşmüş olduğu hedefine ulaşır. Ancak dışsal çatışma çözüldüğü halde, hâlâ içsel çatışmanın çözülmesi gerekmektedir. Bir anlamda içsel çatışma, dışsal çatışmanın çözümü ve katarsisin doğrudan bir sonucu olarak yeniden ortaya çıkar. Kahraman hedefine ulaştığında bu kez soru şudur: *'Şimdi yaşamdaki amacım ne?'* Kahraman bu noktaya kadar kendisi için anlamı tanımlamış olan hedef artık söz konusu olmadığında, yaşamındaki anlamı nasıl tanımlayabilir?

## DÖRDÜNCÜ EVRE: YARATICI ÖZ BİLİNÇ

Filmlerde yaygın olan kimlik kaybı teması, özellikle hep karşılaşılan *amneziye* (hafıza kaybı) dayalı olay örgüleri kahramanın gerçek kimliğini arayışını gösterir. *The Bourne Identity* (Geçmişi Olmayan Adam, 2002), *Spellbound* (Öldüren Hatıralar, 1945), *Memento* (Akıl Defteri, 2000) ve *Angel Heart* (Şeytan Çıkmazı, 1987) filmlerindeki kahramanların tümü gerçek kimliklerini ararlar. Onların *gerçeği kavrama* anları gerçekten kim olduklarını anladıklarında yaşanır. Aslında bütün kahramanların içsel yolculukları tamamen aynıdır –kendi gerçek kimliklerini ararlar. Luke'un yolculuğu yengesinin ve amcasının öcünü alma ve Prenses Leia'yı kurtarmayla ilgili dışsal hedeflerle başlar. Ama Luke prensesi kurtardıktan sonra, kendi gerçek kimliğiyle ilgili kişisel bir gerçeğe ulaşır. Luke, babası gibi kaderinde büyük bir Jedi savaşçısının olmak yattığını anlar. Birinci hedefi tamamlanmasına rağmen, Luke kendisini tekrar daha büyük isyan hedeflerine -karakterine yaşamının geri kalanında da sürecek anlam ve önem aşılamaya- adar.

SONUÇ OLARAK ÇATIŞMANIN ÇÖZÜMÜ

Yeni hedeflere yeniden adanma ve kahramanın kimliğine dair gerçek duygusunu fark etmesi, kahramanın gelişiminde çok önemli unsurlardır. Bu sorunlar filmin *sonunun* -senaryonun sonunda bütün olay örgüsünün 'çözülmesi'- bir bölümü olarak görülmelidir. Eğer senaryodaki farklı olay örgüsü hatlarının tümü çözüme varmazsa, o zaman duygusal gerilim filmin sonunda hâlâ var olacak ve izleyiciler temel bir rahatsızlık ya da memnuniyetsizlik duygusunu yaşayacaklardır. Kahramanla ilgili olay örgüsü hatları en önemlisidir. Öykü aslında çözümle sonuçlansa da, karakterler muhtemelen film bittikten sonra da yaşayacaklardır. O yüzden sonun işlevi *karakter gelişiminin* sorununu sona erdirmek iken, çözümün işlevi de öyküyü sona erdirmektir. Bu ise izleyiciye karakterin nasıl değiştiğini ve yaşamının o noktadan itibaren nasıl farklı olacağını göstererek sağlanır.

Olay örgüsünün çözümü "Ne oldu?" sorusuna cevap verirken, son "*Daha sonra ne olacak?*" sorusuna cevap verir. Kahramanınız sonunda (klasik mitolojik tarzda) ölmedikçe, senaryonuzdaki son kahramanın yeni kimlik duygusunu ve kahramanca, anlamlı hedeflere bağlanma ya da yeniden adanmayı anlatmalıdır.

Çoğu kez, çözüme doğru durgunluk filmin sonunda öylesine büyüktür ki, eksiksiz sonlar gelişigüzel bir tarzda kotarılabilirler. Sonuç genellikle sadece bir final sahnesi, bir karakter ya da enformasyonla ilişkili bir dış sestir ve şöyle bir etkisi vardır: "*Böylece kötü adam öldü, kasaba kurtarıldı ve kahraman ve genç kız ondan sonra hep mutlu yaşadılar...*" İzleyicilerin filme yönelik herhangi bir sonu kabul etmeyi istemesi bir mazeret değildir. Senaryonuzun sonuna, birinci bölümünde olduğu kadar düşünce gücünüzü yerleştirmeli ve aynı özeni göstermelisiniz.

——o——

## 15. BÖLÜMÜN ÖZETİ

- Rollo May'e göre, *'varoluşsal kaygı'nın* tek tedavisi, onun *'öz-bilinç'* dediği kişinin kendi isteği, arzusu ve kararlılığının uyanışıdır.

- Öz-bilincin birinci evresi *'masumiyet'*tir. Filmde bu evre anlamlı bir davayla ilgilenmeyen ya da dahil olmayan başrol oyuncusunca temsil edilir.
- Bu evrede, başrol oyuncusu bir *'ortaya çıkan kahraman'*dır. Psikolojik bakımdan, hayatı daha anlamlı bir düzeyde yaşamaya hazırdır, yalnızca doğru yöne itilmeye ihtiyacı vardır.
- Öz-bilincin ikinci evresi, başrol oyuncusunun kendi varoluşsal çatışmasını fark ettiği ve bununla ilgili bir şeyler yapmaya motive olduğu *'İsyan'*dır.
- İsyan evresi genellikle *dışsal bir hedef* ya da sorunla tetiklenir.
- Çoğu kez kahramanı ateşleyen etken bir sevgili gibi, *bir masumun ölümüdür.*
- Kahramanlar sıklıkla *intikam saiki* tarafından güdülenirler. Bu yıkıcı dürtü, May'in *'Şeytanın sahiplenmesi'* olarak adlandırdığı duruma benzeyen karanlık bir takıntıdır. Tipik olarak kahraman, öyküsünü çözmeden önce şeytanca sahipleniciliğinden kurtulmak zorundadır.
- Öz-bilincin üçüncü evresi *'Sıradan Öz-Bilinç'*tir. Kahraman kendini davasına adar ve aktif olarak onun peşinden gider.
- Üçüncü evre sıklıkla *'katharsis'*le, kaygı ve nevrotik enerjinin hedefe ulaşıldığında, kötü yok edildiğinde ya da kahraman bir şekilde amacını gerçekleştirdiğinde ortaya çıkan duygusal bir rahatlamayla sona erer.
- Öz bilincin dördüncü evresi, açıklık ya da May'in *'Yaratıcı Öz-Bilinç'* diye adlandırdığı *'gerçeği kavrama'* ânıdır. Kahraman yalnızca kendisini adadığı davaya başvurarak değil, aynı zamanda kendi karakterini biraz daha derinden anlamanın işlevine bağlı olarak da kendisini ve kimliğini anlar.
- İdeal olarak, olay örgüsünün çözümü öykünün ve kahramanın karakterinin içindeki gerilimin tamamen çözüldüğü bir *'son'a* götürür. Olay örgüsünün çözümü "Ne oldu?" sorusuna cevap verirken, son bölümü "Daha sonra ne olacak?" sorusuna cevap verir.

## 15. BÖLÜM EGZERSİZLERİ

1) 'İntikam gücü' –öldürme ya da yok etme doğrultusunda bir şeytanın sahiplenmesi tarafından güdülenen on film kahramanı tanımlayın.
2) İntikam peşinde koşan kahramanlar şeytanlarından nasıl kurtulurlar?
3) Örneklerinizin her birini analiz edin ve şeytandan arınma ânının kahramanın duygusal katharsisiyle aynı ân olup olmadığına karar verin.
4) Bu bölümde tanımlanan öz-bilincin dört evresi modelini kullanarak, gözde film kahramanlarınızdan beşinin karakter gelişimini analiz edin.
5) Bu bölümde tanımlanan öz-bilincin dört evresi modelini kullanarak, aşağıda adı verilen filmlerdeki kahramanlarının karakter gelişimlerini analiz edin: *Braveheart*, *Mad Max*, *Matrix*, *The Fellowship of the Ring* (Yüzüklerin Efendisi) ve *Legend*.
6) Birincil çatışması kimlik kaybı sorunu olan beş film kahramanını tanımlayın.
7) Bu karakterler nasıl gerçeği kavrıyorlar?
8) Varoluşsal bir bakış açısından *Memento* filmini analiz edin. Kahramanın kimlik kaybı, gerçeği kavrama ânları ve şeytanın sahiplenmesi arasındaki çapraşık karşılıklı etkileşime özel olarak dikkat edin.



## SENARYONUZDAKİ VAROLUŞSAL ÇATIŞMAYI TANIMLAYIN

1) Filmin birinci bölümünde sevilen bir masumun öldürülmesi ya da ölümü, kahraman açısından arketipik bir temadır. Bu, intikam için çok önemli bir motivasyonu sağlar ve aynı zamanda kahramanın yuvasıyla duygusal bağlarını keser.

Kahramanınız senaryonuzun birinci bölümünde sevilen masumun gerçek ya da mecazi ölümünü yaşıyor mu?

2) İkinci bölümdeki kahramanlar sıklıkla 'şeytan tarafından ele geçirilirler'. İntikam, nefret, hırs ya da yıkımın karanlık takıntılarınca güdülenirler. Gelişiminin bir bölümü olarak, kahraman şeytanın kendisine sahip olmasının üstesinden gelmek zorundadır. Kahramanınız *Return of the Jedi* filmindeki Luke gibi içsel şeytanlarının üstesinden geliyor mu? Ya da *Dirty Harry* filmlerindeki Harry Callahan gibi şeytan tarafından sahiplenilmiş olarak mı kalıyor?
3) Bir filmin sonundaki en yaygın sorun tam bir çözüm ve sondan yoksun olan ani bir sondur. İzleyiciler sadece öykünün nasıl sona erdiğini değil, aynı zamanda film bittikten sonra da ne olacağını bilmeyi isterler. Kahramanın yolculuğunu tamamladığı anda, yaşamı nasıl farklı olacaktır? Kendini yeni bir davaya adıyor mu? Kendisini tekrar ama bu kez daha üst bir düzeyde aynı davaya adayacak mı? Kahramanın yolculuğunda değişmiş olduğu ve daha iyi bir insan olduğu açık mıdır?



| BİR BAKIŞTA VAROLUŞSAL ÇATIŞMA | | |
|---|---|---|
| EVRELER | ENTRİKA YÖNTEMLERİ | *STAR WARS*'DAN ÖRNEKLER |
| Masumiyet | Ortaya çıkan kahraman | Luke'un gezegeninden ayrılmayı çok istemesi |
| İsyan | Masumların ölümü<br>Şeytanın sahip oluşu | Luke'un teyzesinin/amcasının öldürülmesi<br>Luke'un intikam yönünde dürtüsü |
| Sıradan öz-bilinç | Bencil olmayan dışsal hedef<br>Katarsis | Prenses Leia'yı kurtarma ve Vader'i savunma<br>Ölü yıldızı yok etme |
| Yaratıcı öz-bilinç | Gerçeği kavrama<br>Son | Luke'un bir Jedi olarak kimliğini fark etmesi<br>Luke'un isyan davasına kendisini adaması |

# 16
# NARSİSİZM ÇAĞINA ARKETİPLER



Daha sonraki yazılarında May, görüşlerini daha da geliştirmiş ve modern dönemlere özgü varoluşsal hastalık olarak *'narsisizm'* sorununa odaklanmıştır. 20. yüzyılın ikinci yarısının *'Narsisizm Çağı'*, güçlü bireyselcilik, bağımsızlık ve yalıtımcılığa dayanan *Amerikan mitinden* kaynaklanan benmerkezcilik çağı olduğunu ilan etmiştir. İdeal Amerikan kahramanı kimseye gereksinim duymaz, yalnız yaşar ve kendininkinden başka bir değeri yoktur. May bu narsisist karakter özelliklerinin kişisel olarak ayrılık, uzaklık, yalnızlık, şiddet doluluk, açgözlülük ve depresyonla -tipik olarak uyuşturucu kullanımı ve alkolizm aracılığıyla kendini gösteren *varoluşsal ümitsizlik* belirtileri- sonuçlandığını öne sürer. Narsisizm çağının arketipleri çağdaş Amerikan mitolojisi için

başlıca ortam olan Hollywood filmlerinde tanımlanan Amerikan kahramanına aşılanan Amerika'nın bağımsızlığı ve bireyciliği niteliklerini idealleştirmesinin ürünüdürler.

## AMERİKAN KAHRAMANI

Arketipik Amerikan kahramanı en iyi klasik Amerikan mitolojik ortamın -Vahşi Batı- bağlamı içinde bilinir, ama başka birçok ortamda da görülebilir. Savaş zamanlarında, Amerikan Kahramanı asker üniforması giyer. Western'lerin popülerliği azaldığında, Amerikan Kahramanı devriye arabası için atını ve polis kaskı için kovboy şapkasını satmıştı. George Lucas da geleneksel Amerikan Kahramam'm uzaydaki bir ortama nakletmişti. Ama ister sığır çalsın ister galaksinin altını üstüne getirsin, Amerikan kahramanlarının tümü aynı genel arketipik özelliklere sahiptir. Hepsi de sert, inatçı, şiddetli ve azimli kişilerdir. Her zaman kurallara uymazlar (aslında genellikle kuralları yıkarlar), ama hangi ortam söz konusu olursa olsun Amerikan kahramanlarının sıkıca tutundukları kendi *şeref kuralları* vardır. Ayrıca Amerikan kahramanları küstah, cahil, saygısız ve pervasız olsalar da, nadiren kavgadan kaçarlar ve cesaret, erdemlilik ve kararlılıkları nedeniyle güvenilirdirler. Kısacası, Amerikan kahramanı mükemmel olmaktan uzak olsa da işler kötüye gittiğinde yanınızda olmasını istediğiniz türden birisidir. En önemlisi, iyi filmleri oluşturan kişidir.

## KOVBOY KAHRAMAN

John Wayne sonsuza dek kovboyların kralı olacaksa da, aynı kovboy kahraman Western'lerin Altın Çağı boyunca sinemada çalışmış neredeyse her aktörce canlandırılmıştır. Henry Fonda, Gregory Peck, Charlton Heston, Tyrone Power, James Stewart, Gary Cooper, Clark Gable, Marlon Brando, Rock Hudson, Alan Ladd, Kirk Douglas, Burt Lancaster, Montgomery Clift, Paul Newman ve William Holden ata binen kovboy rolünü oynayan yıldız oyunculardan sadece birkaçıdır. Kovboy kahramanlar genellikle yalnız

yolculuk eden erkeklerdir. Atı, silahı ve açık bir alan dışında hiçbir şeye ihtiyacı olmayan sert bireycilerdir. İster polis müdürü, şerif ve ranger olarak yasayı korusunlar isterse haydut, soyguncu ve at hırsızı olarak kanunu çiğnesinler, kendi şeref kurallarına göre tamamen bağımsız olarak ve gururlu bir şekilde yaşarlar.

## YALNIZ SAVAŞÇI

*Hing Noon* (1952) filminde Gary Cooper şiddete eğilimli bir suçlu olarak kasabaya döndüğünde, emekliye ayrılmak üzere olan bir polis müdürünü canlandırır. Risk arttığında da uygar toplumun bütün temsilcilerinin güçsüz olduğu kanıtlanır. Arkadaşları, yargıç, rahip, yardımcısı, karısı (Grace Kelly) ve eski polis müdürü yol göstericisi (Lon Chaney, Jr.) bile Will'e kasabadan ayrılmasını, tehlikeyle karşı karşıya gelmektense ondan kaçmasını söylerler. Yalnız savaşçının dünyasında, sadece kendi şeref kurallarına sıkıca bağlı olan cesur adam, kaos dünyasına düzen ve adalet getirebilir. Yalnız Ranger'ın temsil ettiği bu yalnız savaşçı kahraman ve ondan sonraki kovboy kahramanlar kent ortamında da ortaya çıkarlar.

## KURALLARA UYMAYAN POLİS

Western türü 1960'lar ve 1970'lerde popülerliğini yitirmeye başladığında, kovboy kahramanı büyük şehirde ortaya çıkmaya başladı. John Wayne *Brannigan* (1975) ve *Mc. Q* (1974) filmlerindeki şehir polis rolleri için mahmuzlarını çıkardı ve *Bullitt*'teki (1968) Steve McQueen'in ve *The Stone Killer*'daki (1973) Charles Bronson gibi diğer kovboy kahramanlar da aynı şeyi yaptılar. Clint Eastwood, Dirty (Kirli) Harry filmleri olan *Dirty Harry* (1971), *Magnum Force* (1973), *The Enforcer* (1976), *Sudden Impact* (1983) ve *The Dead Pool*'da (1988) polis filmi türüne aşırı şiddetli yalnız avare kişiliğini getirdi. Aynı zamanda *The Gauntlet* (1977), *Tightrope* (1984), *City Heat* (1984) ve *Blood Work* (2002) gibi filmlerde aynı polis kahraman tipini oynadı.

Polis kahraman kanundan yanayken, aynı zamanda kanun dışına çıkar, çünkü suçluyu yakalamak için değişmez biçimde tüm kuralları ihlal eder. İzleyiciye sürekli olarak kızgın polis şefinin sık sık ceza vermesi aracılığıyla, bu kahramanın genellikle uygun yöntem ve prosedürlere saygı göstermeyen ve kurallara uymayan bir polis olduğu hatırlatılır. Bu polis arketipi 1980'ler ve 1990'larda *Lethal Weapon* (Cehennem Silahı) devam filmlerindeki Mel Gibson, *Beverly Hills Cop* üçlemesindeki Eddie Murphy ve *Die Hard* (Zor Ölüm) filmlerindeki Bruce Wills tarafından temsil edilmiştir. Western kahramanı gibi bu polis de kendi şeref kurallarına göre iş gören şiddet dolu ve toplum kurallarına uymayan kişidir. Bu arketip *The Simpsons*'daki aşırı şiddetli 'McBain' karakterinde popüler bir televizyon parodisini bile ortaya çıkarmıştır. Kurallara uymayan polis filmlerinin parodi için fazla olgunluk derecesine varmış olması, bu türün yıpranmış ve eskimiş olduğu anlamına gelebilir. Günümüzde kurallara uymayan polis türünde başrol oynamak üzere zirveye oynayanlar Vin Diesel ve Mark Wahlberg'dir. Ancak *Butch Cassidy and Sundance Kid* (1969), *The Wild Bunch* (1969) ve *Unforgiven*'in (Affedilmeyen) Westerni yeniden canlandırması tarzında kurallara uymayan polis filmi türünü yeniden canlandıran ve tanımlayan yeni filmler ortaya çıkmadığı sürece bu polis arketipi yavaş yavaş yok olabilir.

## GANGSTER KAHRAMANLAR

Kanun kaçağı kahramanlar Vahşi Batı'da olduğu gibi şehirde de yaşayabilirler. James Cagney *The Doorway to Hell* (1930), *The Public Enemy* (Halk Düşmanı, 1931), *The Mayor of Hell* (1933) ve *Lady Killer* (1933) gibi Depresyon Dönemi klasiklerinde gangster kahramanı canlandırmıştır. Gangster filmleri 1930'lardan önce (özellikle Tod Browning'in filmleri) yapılsa da, kanun kaçağı, yoksullaşan koşullarından bir kaçış yolu göremeyen ve hırsızlık yoluyla çabucak zengin olma düşü kuran Depresyon Çağı izleyicileri için özellikle ilgi çeken bir figür haline gelmiştir. Wes-

tern'de kanun kaçağı tipik olarak filmin sonunda güneşin batışına doğru atını sürerken, gangster genellikle hak ettiği cezasını bulur. Gangsterin kaderi bir adamın saklanamadığı çevresinin (büyük şehir) ürünüdür. Sömürdüğü şehir ve insanlar tarafından tuzağa düşürülür. Kötülük tarafından kuşatılan, karanlık ve önceden hissedilen bir kadere bağlı olan bu tuzağa düşmüşlük duygusu kara filmin özüdür.

## ÖZEL DEDEKTİF

Cangey kara film gangsterini temsil ederken, Humphery Bogart John Huston'ın *The Maltese Falcon* (Malta Şahini, 1941) filmindeki Sam Spade ve Howard Hawks'ın *The Big Sleep* (Derin Uyku, 1946) filmindeki Philip Marlowe gibi özel dedektifi temsil etmiştir. Bu dedektif yoksuldur ama kendi koşullarında suçla savaşan saygın biridir. Polis olmadığı için, polis yöntemlerine uymak zorunda da değildir. Kovboy gibi, kendi oyununu kendi kurallarına göre oynar. Dahası, özel dedektif dışlanmışlar arasındaki bir dışlanmıştır. Ne polis ne de suçlu olan özel dedektif, günde sadece birkaç dolar, artı masraflara çalışan, hem kanun temsilcileri hem de kanun kaçakları tarafından tehdit edilip hırpalanan, iyi adamlar ile kötü adamlar arasında yürüyen biridir.

## İYİ POLİS, KÖTÜ POLİS

Polisler tehlike ortamında yaşarlar. Suç ve rüşvetle çevrili durumda yaşayan polisler, sürekli olarak mücadele etmek için yemin ettikleri doğru yoldan sapma tehlikesi içindedirler. Bazı filmlerde, polis kahramanın en kötü düşmanları arkadaşlarıdır, hatta kendisidir. *Serpico* (1973) ve *Cop Land* (1997) filmlerinde iyi polisler herkesin rüşvet yediği bir sistemin içine batmış durumdadırlar. Polis kahramanlar rüşvet yiyen iş arkadaşlarına katılmaları için onların ayartmalarının üstesinden gelmek zorundadırlar. Çatışması son derece keskindir, çünkü görevine saygı göstermek

için, aynı üniformayı paylaşan polisleri ele vermek ve yazılı olmayan 'polislerin sessizlik kuralı'nı ihlal etmek zorundadır. *Bad Lieutenant* (1992) filmi bu yapıyı bir adım ileri götürmüştür. Filmin başında polis kahraman tamamen yozdur. Onun meydan okuması bir şekilde kendisini kurtarmak ve bütün kötü işleri nedeniyle affedilmektir.

## ÇILGIN BİLİMCİ

Narsisizm çağının son bir arketipi 20. yüzyılın bilimsel keşif takıntısının bir ürünüdür. Çılgın bilimci *The Cabinet of Dr. Caligari* (1920), *Metropolis* (1927), *The Invisible Man* (Görünmez Adam, 1933) ve *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* ile *Frankenstein* filmlerinin birçok versiyonu ve yeniden yapımlarında işlenmiştir. O, insanlığın doğasını göz ardı eden *yalıtılmış bir dahidir,* kendisini çalışmalarına öylesine adar ki insanları makineler gibi kullanır. Çılgın bilimcinin delice bilim projelerine narsisistçe bağlılığı zihinsel evreni içinde kendisini yalıtmasına sebep olur. Çoğu kez çılgın bilimci dünyayı yok etmek ya da fethetmek üzere şeytanca entrikalar hazırlayarak, herkesi ve her şeyi kontrol etme gereksinimini simgeleştirir. Bu narsisist tipin yaptığı en büyük hata, çok



*Dr. Jekyll and Mr. Hyde (1941),* çılgın bilimci klişesinin en bilinen kullanımlarından biri.

kararlı bir şekilde bencilce planlarına odaklanarak kendisini başkalarından ve duygularından uzaklaştırmaktır. Sonuçta onun çalışmaları, narsisistçedir ve saygısız olduğu kadar küstahça olan ürkütücü denemeler içinde yaşamı yaratmaya yönelik aşırı kendini beğenmiş girişimlerdir.

Mary Wollstonecraft Shelley'in romanının *Frankenstein: Modern Prometheus* olan tam adı, kahramanın modern bilim aracılığıyla doğal düzenin şeytani yıkımı kadar karakterinin narsisist niteliğini de ima eder. Çılgın bilimci klasik bir üstünlük kompleksine sahiptir. Kendisini insanüstü, başkalarını da insandan aşağı görür. Çılgın bilimci arketipindeki üstünlük kompleksi 'tanrı kompleksi'ne yükselir. Kendi üstün aklını toplumun alışkanlıklarını yok sayıp insanları nesne gibi kullanmak ve kendisiyle başkaları için tehlikeli sonuçları hesaba katmadan yaşamı yaratmak ya da yönlendirmek amacıyla rasyonalize eder.

## YALITILMIŞ DAHİ

*The Time Machine* (Zaman Makinesi, 2002) filmindeki Dr. Hartdegen, nişanlısı Emma (Sienna Guillory) öldüğünde yalıtılmış dahi haline gelen bir bilimcidir. Sonra, zaman yolculuğu içindeki çılgın tecrübesi Emma'yı geri getirebilmek üzere umutsuz bir girişime dönüşür. Dr. Hartdegen'in araştırması her yalıtılmış dâhinin arayışının simgesidir. Bu arketipin meydan okuması *yalıtılmamış* olmak, yaşamındaki aşkıyla yeniden bütünleşmek ve dünyanın geri kalanıyla kendisi arasında yeniden bağlantı kurabilmektir. *Frankenstein* (1931) filminde Dr. Frankenstein (Colin Clive) sadece canavarın neredeyse hem kendisini hem de nişanlısını ölümün eşiğine getirdikten sonra yöntemlerinin hatalı olduğu anlar. *Altered States* (Gerçeğin Ötesinde, 1980) filminde Dr. Jessup (William Hurt), karısına onu sevdiğini, yalnızca çılgın tecrübesi neredeyse ikisini de evrimsel biçimde primatlara geriletecek kadar değiştirdikten sonra söyleyebilir. *A Beautiful Mind* (Akıl Defteri, 2001) filminde de Dr. Nash (Russell Crowe) kendi

matematik teorilerine egoistçe saplantısı nedeniyle evliliğini hep zora sokar. Bu filmlerin tümünde kendinin farkına varma ve gerçeği kavrama sadece çılgın bilimcinin soğuk, nesnel çalışması kendi aleyhine döndüğünde gerçekleşir ve çılgın bilimci aşk ile bilim arasında seçim yapmak zorunda kalır.

## VAROLUŞSAL TERSİNE DÖNME

Çılgın bilimci arketipi özellikle 'işkolikliğe' yönelik Amerikan eğilimini ve dışsal hedeflere sağlıksız takıntılarını temsil eder. Bu karakter narsisist arketipi de somutlaştırır, çünkü yarı şeytan tarafından ele geçirilmiştir. Çılgın bilimcinin tanrıyı oynamaya, nasıl zeki ve güçlü olduğunu kanıtlamaya yönelik egomanik gereksinimi vardır. Bu kahramanın öğrettiği ahlâk dersi, bütünleşmiş bir kişiliğin bir aşk ve iş *('lieben und arbeiten')* dengesine gereksim duyduğudur. Yalıtılmış dahi işi önemli olsa da, varlığının merkezi olmadığını fark etmek zorundadır. Yalıtılmış dahi açısından karakter gelişimi, varoluşsal bir tersine dönme aracılığıyla başarılır. Çalışmaları adına kişisel ilişkilerini feda etmek yerine, sevdiği insanlar uğruna çalışmalarını feda etmek zorundadır. Çoğu kez gerçeği kavrama ancak çılgın bilimci yaratığı kontrolden çıktıktan ve sadece onu değil, gerçek aşkını da yok etmenin kıyısına geldikten sonra gerçekleşir. Filmin doruk noktasında, çılgın bilimci tipik olarak sevdiği kadını kurtarmak için üzerine titrediği kontrolden çıkmış yaratığı yok etmek zorundadır.

## FRANKENSTEIN CANAVARLARI

Çılgın bilimci ve onun yaratığı arasındaki ilişki baba ile oğul arasındaki ilişkiyi simgeler. Dahası, nihai yaratıcı artetipi Tanrı ile Tanrı'nın yaratısı -insan ırkı- arasındaki ilişkinin bir simgesidir. Bu anlamda, çılgın bilimci filmi Narsisizm Çağı'nın önemli bir sorununu gösterir: bilim ve mantık lehinde insanın Tanrı'nın varlığını yok sayması. 20. yüzyılın ilk yarısında çılgın bilimcinin yarattığı *canavar,* sıradan insanın temel teknoloji korkusunu ve

modern çağda bilimin giderek Tanrı'nın yerini aldığının cesaret kırıcı kabulünü temsil etmiştir. Sonuç olarak, çılgın bilimcinin yarattıkları sempatik yaratıklarıdır. Onlar tanrısız bir dünyada sürüklenen talihsiz insan ırkını temsil ederler.

*The Cabinet of Dr. Caligari* filmindeki zombi, *Metopolis* filmindeki işçiler, *The Island of Lost Souls* (Kayıp Ruhlar Adası, 1933) filmindeki Dr. Moreau'nun mutasyona uğramış yaratıkları ve *Frankenstein* filmindeki canavar, sorumsuz yaratıcılar tarafından yaratılıp *kullanılan makinelerdir*. Onlar Endüstri Çağı sonrasında sömürülen sınıfların kaygısını, egemen sınıflara kızgınlığı, bilim ve modern teknolojiye güvensizliklerini ve sonunda şiddet patlaması içinde ortaya çıkacak ve hem yaratıcılarını hem de kendilerini yok edecek olan bastırılmış öfkelerini somutlaştırırlar. Çılgın bilimcilerin bu vahim kaderden sakınabilmesinin tek yolu, narsisistik hatalarını anlamaları, korkunç projelerinden vazgeçmeleri ve kendilerini bilimsel takıntılar yerine insan ilişkilerine adamalarıdır.

## YARATICI ARKETİPİ

Varoluşsal sorular insanların tanrılar gibi davranarak insan yarattığı filmlerde, özellikle kurgu ve korku filmlerinde çok fazladır. "İşe Cevap" adlı yazısında Carl Jung, Tanrı ile İnsan arasındaki ilişkiye değinerek şöyle bir saptamada bulunur: "*Yaratısıyla karşılaşmak yaratıcısını değiştirir.*" İş ve Tanrı açısından bu doğru olsun olmasın, karşılaşma aracılığıyla karakter değişimi anlayışı mit ve sinemada, özellikle bilim kurgu türünde arketipik bir temadır. Çılgın bilimci Tanrı'yı oynar, Tanrı gibi davranır, kendisinin bir Tanrı olduğuna inanır ve hatta kendi hayalindeki bir insanı yarattığında bir Tanrı haline gelir. Ancak onun yaratısı, kendi benliği içindeki gölgenin bir yansıması, narsisizmine ve toplumsal yalıtılmışlığı için canlı bir vasiyetnamedir. Çılgın bilimci gölgesiyle, yaratıcı yaratısıyla karşılaştığında gerçek kavranır ve çılgın bilimci sonunda hatasını görür. Yaratısını yok ederek çılgın kendisini kendi narsisisizm ve kibrinden arındırır ve yalıtılmış dahi toplumun bütünüyle yeniden bütünleşir. Yeniden insan haline gelir.

GÖNÜLLÜ KURBAN

Narsisist kahraman için gelişim, karakterin başkaları uğruna kendisini feda ettiği bir tersine dönüş içinde çözülmek zorundadır. Kolektif olanı bireysel olanın önüne geçirerek kahraman bireyselliği ve bağımsızlığından vazgeçer ve kendisini tamamen toplumun gereksinimlerine adar. Böylece, Shane sonunda bir yalnız olarak atını sürerken, çiftlikte yaşayanlara yardım etmek üzere yeni yaşam düşlerini feda ederek, kendini başkalarına adadığını gösterir. *Braveheart* filmindeki Wallace ve *Gladiator* filmindeki Maximus gibi mitolojik kahramanlar, başka insanların özgürlükleri uğruna kendi hayatlarını feda ederek, yolculuklarının son evresinde gönüllü kurban olurlar.

Tam anlamıyla kurban olma teması genellikle kahramanın yol göstericisi tarafından canlandırılır. *Star Wars* filminde Obi Wan ışın kılıcını yere bırakır, gönüllü olarak Darth Vader'in ellerinde ölür ve Luke açısından daha da güçlü bir esin kaynağı olur. Yol göstericinin son fedakârlığı kendi gereksinimlerinden vazgeçmesi ve kendisini tamamen başkalarına adaması doğrultusunda kahramana ilham verir. Kahramanın nihai kahramanca fedakârlığı sergilemek için ölmesi gerekmez, sadece başka birinin fedakârlığından esinlenmek zorundadır ve daha sonra da emin bir tutumla kendisini kutsal davayı savunma konumuna yerleştirmelidir. Sonuç olarak, her kahramanın yolculuğu başka insanlara ilham vermek üzere kendilerini feda eden kahramanlar ve yol göstericiler olan Hz. Musa, Hz. İsa ve Arthur ve benzerlerinin öyküleri gibi kahraman öykülerinin yeni bir biçimidir.

—o—

## 16. BÖLÜMÜN ÖZETİ

- Rollo May 20. yüzyıl Amerikası'na *'Narsisizm Çağı'* olarak gönderme yapmış ve bu saptamasıyla, büyük ölçüde şiddetli bağımsızlık, güçlü bireycilik ve yoğun yalıtılmışlığın niteliklerini somutlaştıran narsisist Amerikan kahramanı arketipine işaret etmiştir.

- *Amerikan kahramanı* arketipi, ağırlıklı olarak Amerikan mitolojisinin manzarası olan sinema perdesinde, özellikle Western filmlerinde ortaya çıkar.
- *Kovboy kahraman,* tipik olarak aşırı şiddet kullanan kendi kişisel şeref kurallarını savunan yalnız bir savaşçıdır.
- Filmlerdeki *kurallara uymayan polis* arketipi, kentsel bir ortama nakledilen geleneksel Amerikan Kahramam'nı temsil eder.
- *Gangster kahramanlar* ve kara filmlerdeki *özel dedektifler,* aynı zamanda kent ortamlarındaki geleneksel Amerikan anti-kahramanlardır.
- *Çılgın bilimci* arketipi, kendisini kurtarmak üzere toplumla bütünleşmek zorunda olan *yalıtılmış bir dahidir.*
- Çılgın bilimci özellikle narsisizm çağma uyan güçlü bir arketiptir, çünkü korkunç deneylerinin ilerlemesini sağlamak amacıyla kibirli biçimde *Tanrı'yı oynar, benmerkezci işkolikliğin* pusu içinde kendisini sevdiklerinden yalıtır ve *megaloman projeleriyle* kendisini ve çevresindeki masum insanları tehlikeye atar.
- Çılgın bilimcinin talihsiz *yaratısı,* modern insanın güçlü bir simgesidir. Yaratı, sorumsuz efendisi tarafından yönlendirilip sömürülen bir makinedir.
- Yaratının ikilemi Endüstri sonrası bir çağda sömürülmüş kitlelerin *yabancılaşmasını* ve modern bilim çağında giderek inancını yitiren toplumun *düş kırıklığını* simgeler.
- Çılgın bilimcinin öyküsünün çözümünde, *yaratıcı yaratısıyla karşı karşıya gelir ve bütünleşir,* simgesel olarak efendisiyle kitleyi ve ölümlü olanla ölümsüz olanı birleştirir.

## 16. BÖLÜM EGZERSİZLERİ

1) Sinema bilginizi kullanarak, kovboy kahraman tipini somutlaştıran beş film karakterini saptayın.

2) Kurallara uymayan polis tipini dışa vuran beş film karakterini saptayın.
3) Gangster kahraman tipini somutlaştıran dört film karakterini saptayın.
4) Özel dedektif tipini somutlaştıran üç film karakterini saptayın.
5) Çılgın bilimci tipini somutlaştıran beş film karakterini saptayın.
6) Çılgın bilimci karakterinin öyküsü nasıl çözüme kavuşuyor? Onlar bir şekilde çılgın yaratıklarıyla karşı karşıya geliyor ve bütünleşiyorlar mı?



## SENARYONUZDAKİ NARSİSİZM ÇAĞININ ARKETİPLERİNİ TANIMLAYIN

1) Senaryonuzdaki kahramanı bir Amerikan kahramanı olarak tanımlar mıydınız? Neden 'hayır' ya da neden 'evet'?
2) Kahramanınız narsisizmin hangi öğesini canlandırıyor? Bu narsisist karakter öğeleri kahramanınızın karakterinde güçlülüğü ya da zayıflığı temsil ediyor mu? Eğer bunlar zayıflıksa, kahramanınız senaryonuzun bir noktasında narsistliğinin üstesinden geliyor mu?
3) Narsisist bir karaktere karşı isyan da filmlerde bir arketipik temadır. Örneğin, *The Searchers* filminde Ethan (John Wayne) arketipik bir narsisist, yalnız bir savaşçı kovboy kahramandır. Martin (Jeffrey Hunter), Ethan'ın narsisist hâkimiyeti altında onun her zaman öfkeli genç yardımcısıdır. Senaryonuzda narsisist kahramana, kötü karaktere, yol göstericiye, aşk ilişkisine ya da yardımcı karaktere karşı gelen bir karakter var mı? Eğer yoksa, senaryonuzdaki yukarıda bahsi geçen karakterlerden birine nasıl narsisist bir öğe ekleyebileceğinizi düşünün. Daha sonra da çatışma yaratmak üzere zıt bir karaktere isyan unsurunu ekleyin.



| BİR BAKIŞTA NARSİSİZM ÇAĞINA ARKETİPLER | | |
|---|---|---|
| ARKETİPLER | ENTRİKA YÖNTEMLERİ VE KARAKTERLER | ÖRNEKLER |
| Amerikan kahramanı | Bağımsız bireyci | *Gone With the Wind* filmindeki Scarlet O'Hara |
| Kovboy kahraman | Kendi şeref kurallarıyla yolculuk eden savaşçı | *Shane* filmindeki başrol karakteri<br>*The Searchers* filmindeki Ethan |
| Yalnız savaşçı | Kötülüğe ve yozlaşmaya karşı tek başına karşı çıkan şiddete eğilimli kişi | *High Noon* filmindeki Marshal Kane<br>*On the Waterfront* filmindeki Terry Malloy |
| Kurallara uymayan polis | İyi bir polis olmak için polis kurallarını ihlal etme | *Lethan Weapon* filmindeki çavuş Riggs<br>*Dirty Harry* filmindeki müfettiş Callahan |
| Gangster | Büyük şehirde kanuna karşı gelen anti-kahraman | *Scarface* filmindeki Tony |
| Özel dedektif | İki kısım hain polis, bir kısım gangster kahraman | *The Maltese Falcon* ve *The Big Sleep* filmlerindeki Humphrey Bogart |
| Kafası karışık polis | 'Rüşvet almayan' ve kötü polisleri ihbar etmeyi istemeyen iyi polis | *Serpico* filmindeki başrol karakteri<br>*Cop Land* filmindeki Şerif Heflin<br>*Prince of the City* filmindeki Daniel Ciello |
| Çılgın bilimci/ yaratıcı | Tanrı rolünü oynayan ve korkunç bir yaratık meydana getiren yalıtılmış dahi | *Frankenstein* filminin başrol karakteri<br>*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*'ın başrol karakteri |
| Canavar / yaratılar | Sorumsuz bir yaratıcı tarafından yaratılıp kullanılan makineler | *Metropolis filmindeki işçiler*<br>*Island of the Lost* filmindeki mutantlar |

# SONUÇ

*"Kim binlerce ifadesi olan ilk imajlardan söz ederse,*
*büyüler ve çok etkiler, aynı zamanda ifade etmek için aradığı düşünceyi arada sırada ve geçici olandan çıkarıp ebediyetin alanına yükseltir.*
*İşte bu, büyük sanatın gizi ve üzerimizdeki etkisidir.*
*Yaratıcı süreç ... arketipik bir imajın bilinçdışı hareketlenmesinden*
*ve bu imajın bitmiş yapıtta incelikle oluşturulup biçimlendirilmesinden oluşur.*
*Ona biçim vererek sanatçı, onu bugünün diline tercüme eder ve böylece yaşamımızın en derin kaynaklarına giden yolu bulmamızı olanaklı hale getirir."*

(Carl Gustav Jung, "Analitik Psikolojinin
Şiirle İlişkisi Üzerine", 1922)

Her yaratıcı çaba gibi senaryo yazımı da büyük ölçüde bir bilinçdışı süreçtir. Öykülere ve karakterlere dair fikirlerimiz nere-

den gelir? Onlar bilinç düzeyinde yalnızca kısmen farkında olduğumuz bilinçdışı hatıra, duygu ve deneyimin karanlık girintilerinden gelirler. Bazı yazarlar ve sanatçılar imge oluşturmanın ve öykü anlatımının ardında işlev gören bilinçdışına dair rasyonel bir anlayışın yaratıcı sürece zararlı olabileceğine inanırlar. Oysa elinizde tuttuğunuz kitabın yazarı bu görüşle aynı düşüncede olamaz.

Ben şahsen, yaratıcı eylemin ardındaki psikolojik ilkelerin eksiksiz bir bilgisi ve değerlendirmesinin kendime muazzam derecede yardım ettiğini ve yazmış olduğum her cümle için rehberlik, yapı, fikirler ve destek sunduğunu anladım. Bu kitapta açıklanan psikolojik kuramlar hem kitabım hem de yaşamım açısından paha biçilmez kaynaklardır ve önceki bölümlerde aktardığım düşüncelerin size de aynı türden bir ilhamı sunabileceğini umut ediyorum. Bu kitaptaki her kuram senaryonuzda çatışma yaratmaya, olay örgüsü yapısına ve karakter gelişimine bir miktar farklı bir yaklaşımı sağlıyor. Niyetim zaten buydu. Eski bir deyiş olan "birinin derisini yüzmenin birden çok yolu vardır" formülü, olay örgüleri, basmakalıp karakter tipleri, beylik diyaloglar ve aşırı kullanılmış senaryoların başına bela bir alan olan senaryo yazımına özellikle uygundur. Size çalışmanız için çeşitli yaklaşımları sunmak amacıyla bu kitabı, senaryo yazımına birçok farklı psikolojik bakış açısını göstermek amacıyla oluşturdum. Bir yazar olarak paletinizi genişlettikçe, yaratıcılığınızda daha fazla özgürlüğe sahip olacaksınız.

Bir anlamda, yapı ve yaratıcılık senaryo yazımı sürecinde hem tamamlayıcı hem de zıt öğelerdir. Karakter ve olay örgüsüyle ilgili düşüncelerinizi uyumlu bir öykü içinde düzenlemekte bir yapıya gereksinim duyarken, yapının aşırılığı yaratıcılığınızı boğabilir ve özgün ya da benzersiz karakterlere ve olay örgüsüne kapıları kapatabilir. Dolayısıyla, bir yazar olarak sizin sanatınıza yeni yaklaşım yollarını aramanın peşinde olmanız gerekiyor. Eğer senaryonuz için yeni bir yapı ya da bakış açısı bulur ve uygularsanız, o zaman (Joseph Campbell'ın sözcükleriyle) *"önceden olmayan kapılar önünüze açılacaktır"*. Bu kitabın ça-

lışan senaryo yazarlarına yaratıcılığın bir değil, çok sayıda kapı açmasını umuyorum.

Bu kitaptaki kuramların hiçbirinin bir senaryo içindeki çatışma, olay örgüsü yapısı ve karakter gelişimi açısından katı bir şablon olmadığını belirtmek önemlidir. Böyle bir şablon -film senaryoları için bir 'bisküvi kalıbı'- yoktur. Evet, yerleşmiş karakter tipleri ve olay örgüleri için formüller söz konusudur, ama basit biçimde yazılan formüller ve tipler hiçbir yerde sizi hızlandırmayacaktır. Senaryo yazımı yaratıcı bir süreçtir ve bu alanda asgari düzeyde bile başarılı olmak için, yapımcılara yeni, yaratıcı, özgün ve benzersiz öykülerle karakterler sunmalısınız. Bu yüzden, elinizdeki kitap temel film türlerinde bulunan yapı, olay örgüsü ve karakter tipleri için temel formüllerin çoğunun psikolojik analizini sağlarken, bu analizlerin özgün ve benzersiz öyküleri ve karakterleri yaratmak için bir sıçrama tahtası olarak kavrama yeteneğinizi artırması amaçlanıyor. Eğer yaratıcı senaryo yazımı süreciyle ilgili değilseniz, bunun psikolojik öğelerinin daha derinden anlaşılması size yardım etmeyecektir.

Son bir düşünce olarak, birçok kez bana sorulmuş olan bir soruya cevap vermek isterim: *"Yazmakta olduğum öykü ve özel bir karakter için hangi psikolojik yaklaşımı benimsemeliyim?"* Bir gelişim psikologu olarak en başından itibaren çalışmalarımda, bireyin psikolojisi ya da insanın gelişimiyle ilgili her soruya verilecek temel cevabın, yukarıda sorulan soruya verilecek aynı temel cevap olduğunu öğrendim. Ne yazık ki, bu tatmin edici bir cevap değildir. Cevap, *"Duruma göre değişir,"* şeklindedir. Öykünüzü ve karakterinizi yazmaya en iyi yaklaşım, yazmakta olduğunuz karakter ve öyküye bağlıdır. Yazdığınız her karakter, tıpkı her insanın bir birey olması gibi biriciktir. Tabii her öykü de benzersizdir, tıpkı her insanın yaşamının eşsiz olması gibi. Size hangi yaklaşımın en iyisi olduğunu söyleyemem, çünkü milyarlarca karakter ve öykü vardır ve bunların içinde en iyisinin hangisi olduğunu yalnızca siz bilirsiniz.

Eski bir mimari atasözünü hatırlayalım: *"Biçim, işlevin ardından gelir."* Yazdığınız olay örgüsü ve karakterinize yaklaşımınız

*tamamen* özel öykünüzde sahip olduğunuz işleve *bağlıdır*. Eğer olay örgünüze ve karakterlerinize öykünüzdeki işlevlerine dikkatle uymayan şekilde bir kuramı ya da biçimi dayatırsanız, o zaman senaryonuz başarılı olmayacaktır. Bu kitabın amacı, size işlev görmesini istediğiniz tarzda işlev gören bir öykü yaratmak üzere psikolojik bakımdan çeşitli güçlü ve zorlayıcı biçimler sağlamaktır. Ne de olsa öykü sizin içinizdedir. Bu kitaptaki usta psikologların kuramları, sizin zihinlerinizde gizli olan öykülerin açığa çıkması açısından sadece birer araçtır.

# FİLMOGRAFİ



**101 Dalmatians** (101 Dalmaçyalı, 1961). *Yönetmen:* Clyde Geronimi, Hamilton S. Luske, Wolfgang Reitherman. *Yazanlar:* Dodie Smith (*The One Hundred and One Dalmatians* romanı), Bill Peet (öykü). *Oyuncular:* Rod Taylor (seslendiren), Betty Lou Gerson (seslendiren), Gate Beiuer (seslendiren).

**101 Dalmatians** (101 Dalmaçyalı, 1996). *Yönetmen:* Stephen Herek. *Yazanlar:* Dodie Smith (roman), John Hughes (senaryo). *Oyuncular:* Glenn Close, Jeff Daniels, Joely Richardson.

**About Schmidt** (Schmidt Hakkında, 2002). *Yönetmen:* Alexander Payne. *Yazanlar:* Louis Begley (roman), Alexander Payne (senaryo) ve Jim Taylor (senaryo). *Oyuncular:* Jack Nicholson, Hope Davis, Dermot Mulroney, Kathy Bates.

African Queen, The (Afrika Kraliçesi, 1951). *Yönetmen:* John Huston. *Yazanlar:* C.S. Forester (roman) ve James Agee (uyarlama). *Oyuncular*: Humphrey Bogart, Katharine Hepburn, Robert Morley. *Akademi Ödülü:* Humphrey Bogart (En İyi Erkek Oyuncu).

Age of Innocence, The (Masumiyet Çağı, 1993). *Yönetmen:* Martin Scorsese. *Yazanlar:* Edith Wharton (roman), Jay Cocks (senaryo) ve Martin Scorsese (senaryo). *Oyuncular:* Daniel Day-Lewis, Michelle Pfeiffer, Winona Ryder, Alexis Smith, Geraldine Chaplin.

Alice in Wonderland (Alice Harikalar Diyarında, 1951). *Yönetmen:* Clyde Geronimi ve Wilfred Jackson. *Yazanlar:* Lewis Carroll (romanlar) ve Winston Hibler. *Oyuncular:* Kathryn Beaumont (seslendiren), Ed Wynn (seslendiren), Richard Haydn (seslendiren).

Alice (Alice, 1990). *Yönetmen:* Woody Allen. *Yazan:* Woody Allen (senarist). *Oyuncular:* Joe Mantegna, Mia Farrow, William Hurt.

All the King's Men (Kralın Bütün Adamları, 1949). *Yönetmen:* Robert Rossen. *Yazanlar:* Robert Rossen ve Robert Penn Warren (roman). *Oyuncular:* Broderick Crawford, John Ireland, Joanne Dru, John Derek. *Akademi Ödülleri:* Broderick Crawford (En İyi Erkek Oyuncu), Mercedes McCambridge (En İyi Kadın Yardımcı Oyuncu).

Altered States (Gerçeğin Ötesinde, 1980). *Yönetmen:* Ken Russell. *Yazanlar:* Paddy Chayefsky (roman) ve Paddy Chayefsky. *Oyuncular:* William Hurt, Blair Brown, Bob Balaban.

American Beauty (Amerikan Güzeli, 1999). *Yönetmen:* Sam Mendes. *Yazan:* Alan Ball (senaryo yazarı). *Oyuncular:* Kevin Spacey, Annette Bening, Thora Birch, Wes Bentley, Mena Suvari, Peter Gallagher, Allison Janney, Chris Cooper, Scott Bakula. *Akademi Ödülleri:* Kevin Spacey (En İyi Erkek Oyuncu), Conrad L. Hall (En İyi Görüntü Yönetmeni), Sam Mendes (En İyi Yönetmen), Bruce Cohen ve Dan Jinks (En İyi Film), Alan Ball (En İyi Özgün Senaryo).

American Pie (Amerikan Pastası, 1999). *Yönetmen:* Paul Weitz ve Chris Weitz. *Yazan:* Adam Herz (senaryo yazarı). *Oyuncular:* Jason Biggs ve Chris Klein.

Angel Heart (Şeytan Çıkmazı, 1987). *Yönetmen:* Alan Parker. *Yazanlar:* William Hjortsberg (roman) ve Alan Parker. *Oyuncular:* Mickey Rourke, Robert De Niro, Lisa Bonet, Charlotte Rampling.

Animal House (1978). *Yönetmen:* John Landis. *Yazanlar:* Harold Ramis, Douglas Kenney ve Chris

Miller (senaryo yazarları). *Oyuncular:* John Belushi, Tim Matheson, Tom Hulce, Stephen Furst, Mark Metcalf.

**Annie Hall** (Annie Hall, 1977). *Yönetmen:* Woody Allen. *Yazanlar:* Woody Allen ve Marshall Brickman. *Oyuncular:* Woody Allen, Diane Keaton, Tony Roberts, Carol Kane, Paul Simon, Shelley Duvall. *Akademi Ödülleri:* Diane Keaton (En İyi Yardımcı Kadın Oyuncu), Woody Allen (En İyi Yönetmen), Charles H. Joffe (En İyi Film), Woody Allen ve Marshall Brickman (En İyi Özgün Senaryo).

**Babe** (1995). *Yönetmen:* Chris Noonan. *Yazanlar:* Dick King-Smith (roman), George Miller (senaryo) ve Chris Noonan (senaryo). *Oyuncular:* Christine Cavanaugh (seslendiren), James Cromwell ve Miriam Margolyes (seslendiren).

**Baby Boom** (1987). *Yönetmen:* Charles Shyer. *Yazanlar:* Nancy Meyers (senaryo yazarı) ve Charles Shyer (senaryo yazarı). *Oyuncular:* Diane Keaton, Sam Shepard, Harold Ramis.

**Back to the Future** (Geleceğe Dönüş, 1985). *Yönetmen:* Robert Zemeckis. *Yazanlar:* Robert Zemeckis (senaryo yazarı) ve Bob Gale (senaryo yazarı). *Oyuncular:* Michael J. Fox, Christopher Lloyd, Lea Thompson, Crispin Glover, Thomas F. Wilson, Claudia Wells, Marc McClure.

**Bad and the Beautiful, The** (1952). *Yönetmen:* Vincente Minnelli. *Yazanlar:* George Bradshaw (öykü) ve Charles Schnee. *Oyuncular:* Lana Turner, Kirk Douglas, Walter Pidgeon, Dick Powell. *Akademi Ödülleri:* Gloria Grahame (En İyi Yardımcı Kadın Oyuncu). Charles Schnee (En İyi Senaryo).

**Bad Lieutenant** (1992). *Yönetmen:* Abel Ferrara. *Yazanlar:* Abel Ferrara ve Zoë Lund. *Oyuncular:* Harvey Keitel, Brian McElroy, Frankie Acciarito.

**Bad News Bears, The** (1979). *Yönetmen:* Norman Abbott, William Asher, Bruce Bilson, Jeffrey Ganz, Lowell Ganz, Jeffrey Hayden, Alan Myerson, Gene Nelson. *Yazan:* Bill Lancaster (karakterler). *Oyuncular:* Jack Warden, Catherine Flicks, Phillip R. Allen.

**Bambi** (1942). *Yönetmen:* David Hand. *Yazanlar:* Felix Salten (roman), Larry Morey (öykü uyarlama), Perce Pearce (öykü yönetimi). *Oyuncular:* Hardie Albright (seslendiren), Stan Alexander (seslendiren).

**Basic Instinct** (Temel İçgüdü, 1992). *Yönetmen:* Paul Verhoeven. *Yazan:* Joe Eszterhas. *Oyuncular:* Michael Douglas ve Sharon Stone.

**Beautiful Mind, A** (Akıl Defteri , 2001). *Yönetmen:* Ron Howard. *Yazanlar:* Sylvia Nasar (kitap) ve

Akiva Goldsman (senarist). *Oyuncular:* Russell Crowe, Ed Harris, Jennifer Connelly, Christopher Plummer. *Akademi Ödülleri:* Jennifer Connelly (En İyi Yardımcı Kadın Oyuncu), Ron Howard (En İyi Yönetmen), Brian Grazer ve Ron Howard (En İyi Film), Akiva Goldsman (En İyi Senaryo, Önceden Üretilen ya da Basılan Materyale Dayanan Senaryo).

**Beauty and the Beast** (1991). *Yönetmen:* Gary Trousdale ve Kirk Wise. *Yazanlar:* Roger Allers (öykü) ve Kelly Asbury (öykü). *Oyuncular:* Paige O'Hara (seslendiren), Robby Benson (seslendiren), Richard White (seslendiren).

**Big** (1988). *Yönetmen:* Penny Marshall. *Yazanlar:* Gary Ross (senarist) ve Anne Spielberg (senarist). *Oyuncular:* Tom Hanks, Elizabeth Perkins, Robert Loggia.

**Big Chill, The** (1983). *Yönetmen:* Lawrence Kasdan. *Yazanlar:* Barbara Benedek ve Lawrence Kasdan. *Oyuncular:* Tom Berenger, Glenn Close, Jeff Goldblum, William Hurt, Kevin Kline, Mary Kay Place, Meg Tilly.

**Big Lebowski, The** (Büyük Lebowski, 1998). *Yönetmen:* Joel Coen. *Yazanlar:* Ethan Coen (senarist) ve Joel Coen (senarist). *Oyuncular:* Jeff Bridges, John Goodman, Julianne Moore, Steve Buscemi.

**Big Sleep** (Derin Uyku, 1946). *Yönetmen:* Howard Hawks. *Yazanlar:* Raymond Chandler (roman), William Faulkner (senaryo), Leigh Brackett (senaryo) ve Jules Furthman (senaryo). *Oyuncular:* Humphrey Bogart, Lauren Bacall, John Ridgely.

**Blame it on Rio** (1984). *Yönetmen:* Stanley Donen. *Yazanlar:* Charlie Peters ve Larry Gelbart. *Oyuncular:* Michael Caine, Joseph Bologna, Valerie Harper, Michelle Johnson, Demi Moore, Jose Lewgoy.

**Blazing Saddles** (1974). *Yönetmen:* Mel Brooks. *Yazanlar:* Andrew Bergman (ve öykü), Mel Brooks, Richard Pryor, Norman Steinberg, Alan Uger. *Oyuncular:* Cleavon Little, Gene Wilder, Slim Pickens.

**Blob, The** (1958). *Yönetmen:* Irvin S. Yeaworth Jr. *Yazanlar:* Kay Linaker (Kate Phillips olarak), Irving H. Millgate (öykü), Theodore Simonson. *Oyuncular:* Steve McQueen, Aneta Corsaut, Earl Rowe.

**Blood Work** (2002). *Yönetmen:* Clint Eastwood. *Yazanlar:* Michael Connelly (roman) ve Brian Helgeland (senaryo). *Oyuncular:* Clint Eastwood, Jeff Daniels, Anjelica Huston.

**Blue Velvet** (Mavi Kadife, 1986). *Yönetmen:* David Lynch. *Yazan:* David Lynch. *Oyuncular:* Isabella Rossellini, Kyle MacLachlan, Dennis Hopper, Laura Dern.

Boogie Nights (1997). *Yönetmen:* Paul Thomas Anderson. *Yazan:* Paul Thomas Anderson (senarist). *Oyuncular:* Luis Guzman, Burt Reynolds, Julianne Moore, Rico Bueno, John C. Reilly, Nicole Ari Parker, Don Cheadle, Heather Graham, Mark Wahlberg, William H. Macy.

Bourne Identity, The (Geçmişi Olmayan Adam, 2002). *Yönetmen:* Doug Liman. *Yazanlar:* Robert Ludlum (roman), Tony Gilroy (senaryo) ve W. Blake Herron (senaryo) (William Blake Herron olarak). *Oyuncular:* Matt Damon, Franka Potente, Chris Cooper, Clive Owen, Brian Cox, Adewale Akinnuoye-Agbaje, Gabriel Mann.

Brannigan (1975). *Yönetmen:* Douglas Hickox. *Yazanlar:* Michael Butler, William P. McGivern, William W. Norton, Christopher Trumbo. *Oyuncular:* John Wayne, Richard Attenborough, Judy Geeson.

Brave Little Toaster, The (1987). *Yönetmen:* Jerry Rees. *Yazanlar:* Thomas M. Disch (kitap) ve Thomas M. Disch (öykü). *Oyuncular:* Jon Lovitz (seslendiren), Timothy Stack (seslendiren), Timothy E. Day (seslendiren).

Braveheart (Cesur Yürek, 1995). *Yönetmen:* Mel Gibson. *Yazan:* Randall Wallace (senarist). *Oyuncular:* Mel Gibson, James Robinson, Sean Lawlor. *Akademi Ödülü:* Mel Gibson (En İyi Yönetmen).

Breakfast Club, The (1985). *Yönetmen:* John Hughes. *Yazan:* John Hughes. *Oyuncular:* Emilio Estevez, Paul Gleason, Anthony Michael Hall, John Kapelos, Judd Nelson, Molly Ringwald, Ally Sheedy.

Brewster's Millions (1985). *Yönetmen:* Walter Hill. *Yazanlar:* George Barr McCutcheon (roman), Herschel Weingrod ve Timothy Harris. *Oyuncular:* Richard Pryor, John Candy, Lonette McKee, Stephen Collins.

Buffy the Vampire Slayer (1992). *Yönetmen:* Fran Rubel Kuzui. *Yazan:* Joss Whedon (senarist). *Oyuncular:* Kristy Swanson, Donald Sutherland, Paul Reubens.

Bullitt (1968). *Yönetmen:* Peter Yates. *Yazanlar:* Robert L. Pike (*Mute Witness* romanı), Alan Trustman (senaryo) (Alan R. Trustman olarak) ve Harry Kleiner (senaryo). *Oyuncular:* Steve McQueen, Robert Vaughn, Jacqueline Bisset, Don Gordon, Robert Duvall. *Akademi Ödülü:* Frank P. Keller (En İyi Kurgu).

Butch Cassidy and the Sundance Kid (1969). *Yönetmen:* George Roy Hill. *Yazan:* William Goldman (senarist). *Oyuncular:* Paul Newman, Robert Redford, Katharine Ross. *Akademi Ödülleri:* William Goldman (En İyi Senaryo, Daha Önceden Yayınlanma-

mış ya da Üretilmemiş Materyale Dayanan Öykü ve Senaryo).

Cabinet of Dr. Caligari (Doktor Caligari'nin Muayenehanesi, 1920). *Yönetmen:* Robert Wiene. *Yazanlar:* Hans Janowitz, Carl Mayer. *Oyuncular:* Werner Krauss, Conrad Veidt, Friedrich Feher.

Cape Fear (Korku Burnu, 1962). *Yönetmen:* J. Lee Thompson. *Yazanlar:* John D. MacDonald (roman) ve James R. Webb. *Oyuncular:* Gregory Peck, Robert Mitchum, Polly Bergen.

Cape Fear (Korku Burnu, 1991). *Yönetmen:* Martin Scorsese. *Yazanlar:* John D. MacDonald (*The Executioners* romanı), James R. Webb (daha önceki senaryo), Wesley Strick (senaryo). Oyuncular: Robert De Niro, Nick Nolte, Jessica Lange, Juliette Lewis, Joe Don Baker, Robert Mitchum, Gregory Peck.

Captain Kidd (1945). *Yönetmen:* Rowland V. Lee. *Yazanlar:* Robert N. Lee (öykü) ve Norman Reilly Raine. *Oyuncular:* Charles Laughton, Randolph Scott, Barbara Britton.

Casablanca (1942). *Yönetmen:* Michael Curtiz. *Yazanlar:* Murray Burnett (oyun) ve Joan Alison (oyun), Julius J. Epstein, Philip G. Epstein, Howard Koch. *Oyuncular:* Humphrey Bogart, Ingrid Bergman, Paul Henreid, Claude Rains. *Akademi Ödülleri:* Michael Curtiz (En İyi Yönetmen), Hal B. Wallis (En İyi Görüntü), Julius J. Epstein, Philip G. Epstein ve Floward Koch (En İyi Senaryo, Senaryo).

Changing Lanes (2002). *Yönetmen:* Roger Michell. *Yazanlar:* Chap Taylor (öykü), Chap Taylor (senaryo) ve Michael Tolkin (senaryo). *Oyuncular:* Ben Affleck, Samuel L. Jackson, Kim Staunton, Toni Collette, Sydney Pollack.

Charlie's Angels (Charlie'in Melekleri, 2000). *Yönetmen:* McG. *Yazanlar:* Ivan Goff (TV dizisi) ve Ben Roberts (TV dizisi), Ryan Rowe (senarist), Ed Solomon (senarist) ve John August (senarist). *Oyuncular:* Cameron Diaz, Drew Barrymore, Lucy Liu, Bill Murray, Sam Rockwell, Kelly Lynch, Tim Curry, Crispin Glover, Luke Wilson, John Forsythe, Matt LeBlanc, Tom Green, LL Cool J, Sean Whalen.

Chinatown (Çin Mahallesi, 1974). *Yönetmen:* Roman Polanski. *Yazan:* Robert Towne. *Oyuncular:* Jack Nicholson, Faye Dunaway, John Huston. *Akademi Ödülleri:* En İyi Senaryo, Orijinal Senaryo: Robert Towne.

Christmas Carol, A (1938). *Yönetmen:* Edwin L. Marin. *Yazanlar:* Charles Dickens (kısa öykü) ve Hugo Butler (senaryo). *Oyuncular:* Reginald Owen, Gene Lodkhart, Kathleen Lockhart.

Cinderella (Sinderella, 1950). *Yönetmen:* Clyde Geronimi, Wil-

fred Jackson, Hamilton Luske. *Yazanlar:* Ken Anderson ve Homer Brightman. *Oyuncular:* Ilene Woods, Eleanor Audley, Verna Felton.

Citizen Kane (Yurttaş Kane, 1941). *Yönetmen:* Orson Welles. *Yazanlar:* Herman J. Mankiewicz ve Orson Welles. *Oyuncular:* Orson Welles, Joseph Cotten, Dorothy Comingore, Agnes Moorehead. *Akademi Ödülleri:* Herman J. Mankiewicz ve Orson Welles (En İyi Senaryo, Orijinal Senaryo).

City Heat (1984). *Yönetmen:* Richard Benjamin. *Yazanlar:* Blake Edwards (öykü) (Sam O. Brown olarak), Blake Edwards (Sam O. Brown olarak) ve Joseph Stinson (Joseph C. Stinson olarak). *Oyuncular:* Clint Eastwood, Burt Reynolds, Jane Alexander.

Cocoon (1985). *Yönetmen:* Ron Howard. *Yazanlar:* Tom Bencdek ve David Saperstein (roman). *Oyuncular:* Don Ameche, Wilford Brimley, Hume Cronyn, Brian Dennehy. *Akademi Ödülü:* Don Ameche (En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu).

Cop Land (1997). *Yönetmen:* James Mangold. *Yazanlar:* James Mangold (senarist). *Oyuncular:* Sylvester Stallone, Harvey Keitel, Ray Liotta, Robert De Niro, Peter Berg, Janeane Garofalo, Robert Patrick, Michael Rapaport, Annabclla Sciorra.

Crimes and Misdemeanors (1989). *Yönetmen:* Woody Allen. *Yazan:* Woody Allen (senarist). *Oyuncular:* Bill Bernstein, Martin Landau, Claire Bloom.

Crush, The (1993). *Yönetmen:* Alan Shapiro. *Yazan:* Alan Shapiro. *Oyuncular:* Alicia Silverstone, Cary Elwes.

Dave (1993). *Yönetmen:* Ivan Reitman. *Yazan:* Gary Ross (senarist). *Oyuncular:* Kevin Kline, Sigourney Weaver, Frank Langella.

Dead Poets Society (Ölü Ozanlar Derneği, 1989). *Yönetmen:* Peter Weir. *Yazan:* Tom Schulman (senarist). *Oyuncular:* Robin Williams, Robert Sean Leonard, Ethan Hawke, Josh Charles. *Akademi Ödülleri:* Tom Schulman (En İyi Senaryo, Doğrudan Sinema İçin Yazılan Senaryo).

Dead Pool, The (1988). *Yönetmen:* Buddy Van Horn. *Yazanlar:* Harry Julian Fink (karakterler), Rita M. Fink (karakterler) (R.M. Fink olarak), Steve Sharon (öykü), Durk Pearson (öykü), Sandy Shakiocus (öykü) (Sandy Shaw olarak), Steve Sharon (senaryo). *Oyuncular:* Clint Eastwood, Patricia Clarkson, Liam Neeson.

Death Wish (1974).*Yönetmen:* Michael Winner. *Yazanlar:* Brian Garfield (roman) ve Wendell Mayes. *Oyuncular:* Charles Bronson, Hope Lange, Vincent Gardenia.

**Devil's Brigade, The** (1968). *Yönetmen:* Andrew V. McLaglen. *Yazanlar:* Robert H. Adleman (roman), William Roberts, George Walton (roman). *Oyuncular:* William Holden, Cliff Robextson, Vince Edwards.

**Dick Tracy** (1990). *Yönetmen:* Warren Beatty. *Yazanlar:* Chester Gould (Dick Tracy çizgi roman karakterleri), Jim Cash (senarist) ve Jack Epps Jr. (senarist). *Oyuncular:* Warren Beatty, Charlie Korsmo, Michael Donovan O'Donnell.

**Die Hard** (Zor Ölüm, 1988). *Yönetmen:* John McTiernan. *Yazanlar:* Roderick Thorp (*Nothing Lasts Forever* romanı), Jeb Stuart (senaryo) ve Steven E. de Souza (senaryo). *Oyuncular:* Bruce Willis, Alan Rickman, Bonnie Bedelia. *Akademi Ödülleri:* Frank J. Urioste ve John F. Link (En İyi Kurgu).

**Dirty Dozen, The** (1967). *Yönetmen:* Robert Aldrich. *Yazanlar:* E.M. Nalhanson (roman), Nunnally Johnson, Lukas Heller. *Oyuncular:* Lee Marvin, Ernest Borgnine, Charles Bronson, Jim Brown.

**Dirty Harry** (Kirli Harry, 1971). *Yönetmen:* Don Siegel. *Yazanlar:* Harry Julian Fink (öykü) ve Rita M. Fink (öykü). *Oyuncular:* Clint Eastwood, Harry Guardino, Reni Santoni.

**Doorway to Hell, The** (1930). *Yönetmen:* Archie Mayo. *Yazanlar:* Rowland Brown (öykü) ve George Rosener. *Oyuncular:* Lew Ayres, Charles Judels, Dorothy Mathews.

**Dr. Strangelove** (Dr. Garipaşk, 1964). *Yönetmen:* Stanley Kubrick. *Yazanlar:* Peter George (roman) ve Stanley Kubrick (senaryo). *Oyuncular:* Peter Sellers, George C. Scott, Sterling Hayden.

**Dracula** (Drakula, 1931). *Yönetmen:* Tod Browning. *Yazanlar:* John L. Balderston (öykü), Hamilton Deane (öykü), Bram Stoker (roman). *Oyuncular:* Bela Lugosi, Helen Chandler.

**Drugstore Cowboy** (1989). *Yönetmen:* Gus Van Sant. *Yazanlar:* James Fogle (roman), Gus Van Sant (senaryo) (Gus Van Sant Jr. olarak) ve Daniel Yost (senaryo). *Oyuncular:* Matt Dillon, Kelly Lynch, James LeGros, Heather Graham.

**Duel in the Sun** (1946). *Yönetmen* King Vidor ve Otto Brower. *Yazanlar:* Niven Busch (roman), Oliver H.P. Garrett (uyarlama). *Oyuncular:* Jennifer Jones, Joseph Gotten, Gregory Peck, Lionel Barrymore.

**Dumbo** (1941). *Yönetmen:* Ben Sharpsteen. *Yazanlar:* Helen Aberson (kitap) ve Otto Englander (öykü). *Oyuncular:* Herman Bing (seslendiren), Billy Bletcher (seslendiren).

**East of Eden** (1955). *Yönetmen:* Elia Kazan. *Yazan:* Paul Osborn.

*Oyuncular:* Julie Harris, James Dean, Raymond Massey, Burl Ives, Richard Davalos, Jo Van Fleet. *Akademi Ödülü:* Jo Van Fleet (En İyi Yardımcı Kadın Oyuncu).

El Dorado (1966). *Yönetmen:* Howard Hawks. *Yazanlar:* Harry Brown (roman) ve Leigh Brackett (senaryo). *Oyuncular:* John Wayne, Robert Mitchum, James Gaan.

Elephant Man, The (Fil Adam, 1980). *Yönetmen:* David Lynch. *Yazanlar:* Sir Frederick Treves (*The Elephant Man and Other Reminiscences* kitabı), Ashley Montagu (kitap), Christopher De Vore (senaryo) ve Eric Bergren (senaryo). *Oyuncular:* Anthony Hopkins, John Hurt, Anne Bancroft, John Gielgud.

Enforcer, The (1976). *Yönetmen:* James Fargo. *Yazanlar:* Harry Julian Fink (karakterler), Rita M. Fink (karakterler) (R.M. Fink olarak), Gail Morgan Hickman (öykü), S.W. Schurr (öykü), Stirling Silliphant (senaryo), Dean Riesner (senaryo). *Oyuncular:* Clint Eastwood, Tyne Daly, Harry Guardino.

Erin Brockovich (2000). *Yönetmen:* Steven Soderbergh. *Yazan:* Susannah Grant (senarist). *Oyuncular:* Julia Roberts, David Brisbin, Albert Finney. *Akademi Ödülleri:* Julia Roberts (En İyi Yardımcı Kadın Oyuncu).

Escape From Alcatraz (1979). *Yönetmen:* Don Siegel. *Yazanlar:* Campbell Bruce (roman), Richard Tuggle. *Oyuncular:* Clint Eastwood, Patrick McGoohan.

Excalibur (1981). *Yönetmen:* John Doorman. *Yazanlar:* Thomas Malory (*Le Morte d'Arthur* kitabı), Rospo Pallenberg (uyarlama), Rospo Pallenberg (senaryo) ve John Boorman (senaryo). *Oyuncular:* Nigel Terry, Helen Mirren, Nicholas Clay.

Face in the Crowd, A (1957). *Yönetmen:* Elia Kazan. *Yazan:* Budd Schulberg (ayrıca *The Arkansas Traveler* öyküsü). *Oyuncular:* Andy Griffith, Patricia Neal, Anthony Franciosa, Walter Matthau.

Falling Down (1993). *Yönetmen:* Joel Schumacher. *Yazan:* Ebbe Roe Smith (senarist). *Oyuncular:* Michael Douglas, Robert Duvall, Barbara Hershey.

Fatal Attraction (Öldüren Cazibe, 1987). *Yönetmen:* Adrian Lyne. *Yazanlar:* James Dearden (ayrıca daha önceki senaryo) ve Nicholas Meyer. *Oyuncular:* Michael Douglas, Glenn Close, Anne Archer.

Fiddler on the Roof (1971). *Yönetmen:* Norman Jewison. *Yazanlar:* Sholom Aleichem (*Tevye's Daughters* kitabı ve Sholem Aleichem olarak *Tevye der Milkhiker* oyunu), Joseph Stein (libretto ve senaryo). *Oyuncular:* Topol, Norma Crane, Leonard Frey.

Finding Forrester (2000). *Yönetmen:* Gus Van Sant. *Yazan:* Mike Rich (senarist). *Oyuncular:* Sean Connery, Rob Brown, F. Murray Abraham, Anna Paquin, Busta Rhymes.

Flowers in the Attic (1987). *Yönetmen:* Jeffrey Bloom. *Yazanlar:* Virginia C. Andrews (roman) ve Jeffrey Bloom. *Oyuncular:* Louise Fletcher, Victoria Tennant, Kristy Swanson.

Frankenstein (Frankenstein, 1931). *Yönetmen:* James Whale. *Yazanlar:* Mary Shelley (roman), Peggy Webling (oyun). *Oyuncular:* Colin Clive, Mae Clarke, John Boles.

Freaky Friday (Kanlı Cuma, 1976). *Yönetmen:* Gary Nelson. *Yazan:* Mary Rodgers (ayrıca roman). *Oyuncular:* Barbara Harris, Jodie Foster, John Astin, Patsy Kelly, Dick Van Patten.

Freaky Friday (Kanlı Cuma, 2003). *Yönetmen:* Mark S. Waters. *Yazanlar:* Mary Rodgers (roman), Heather Hach (senaryo) ve Leslie Dixon (senaryo). *Oyuncular:* Jamie Lee Curtis, Lindsay Lohan, Mark Harmon, Harold Gould, Chad Michael Murray, Stephen Tobolowsky, Christina Vidal.

French Connection, The (1971). *Yönetmen:* William Friedkin. *Yazanlar:* Robin Moore (roman) ve Ernest Tidyman (senaryo). *Oyuncular:* Gene Hackman, Fernando Rey, Roy Scheider. *Akademi Ödülleri:* Gene Hackman (En İyi Aktör), William Friedkin (En İyi Yönetmen), Ernest Tidyman (En İyi Senaryo).

Friday the 13th (13. Cuma, 1980). *Yönetmen:* Sean S. Cunningham. *Yazan:* Victor Miller. *Oyuncular:* Betsy Palmer ve Adrienne King.

From Here to Eternity (1953). *Yönetmen:* Fred Zinnemann. *Yazanlar:* James Jones (roman) ve Daniel Taradash. *Oyuncular:* Burt Lancaster, Montgomery Clift, Deborah Kerr, Donna Reed, Frank Sinatra. *Akademi Ödülleri:* Frank Sinatra (En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu), Donna Reed (En İyi Yardımcı Kadın Oyuncu), Fred Zinnemann (En İyi Yönetmen), William A. Lyon (En İyi Film Kurgusu), Daniel Taradash (En İyi Senaryo, Senaryo).

G.I. Jane (1997). *Yönetmen:* Ridley Scott. *Yazanlar:* Danielle Alexandra (öykü), David Twohy (senaryo) ve Danielle Alexandra (senaryo). *Oyuncular:* Demi Moore, Viggo Mortensen, Anne Bancroft.

Gaslight (1940). *Yönetmen:* Thorold Dickinson. *Yazanlar:* Patrick Hamilton (*Angel Street* oyunu), A.R. Rawlins ve Bridget Boland. *Oyuncular:* Anton Walbrook, Diana Wynyard, Frank Pettingell.

Gauntlet, The (1977). *Yönetmen:* Clint Eastwood. *Yazanlar:* Mic-

hael Butler ve Dennis Shryack. *Oyuncular:* Clint Eastwood, Sondra Locke, Pat Hingle.

Gigli (2003). *Yönetmen:* Martin Brest. *Yazan:* Martin Brest (senarist). *Oyuncular:* Ben Affleck, Teny Camilleri, David Backus.

Gladiator (Gladyatör, 2000). *Yönetmen:* Ridley Scott. *Yazanlar:* David Franzoni (öykü), David Franzoni (senaryo), John Logan (senaryo) ve William Nicholson (senaryo). *Oyuncular:* Russell Crowe, Joaquin Phoenix ve Richard Harris. *Akademi Ödülleri:* Russell Crowe (En İyi Aktör), Douglas Wick (En İyi Görüntü), David Franzoni ve Branko Lustig.

Godfather, The (Baba, 1972). *Yönetmen:* Francis Ford Coppola. *Yazanlar:* Francis Ford Coppola ve Mario Puzo (ayrıca roman). *Oyuncular:* Marlon Brando, Al Pacino, James Caan, Richard S. Castellano ve Robert Duvall. *Akademi Ödülleri:* Marlon Brando (En İyi Aktör), Albert S. Ruddy (En İyi Görüntü), Mario Puzo ve Francis Ford Coppola (En İyi Senaryo).

Gone with the Wind (Rüzgâr Gibi Geçti, 1939). *Yönetmen:* Victor Fleming. *Yazanlar:* Margaret Mitchell (roman) ve Sidney Howard. *Oyuncular:* Thomas Mitchell, Barbara O'Neil, Vivien Leigh. *Akademi Ödülleri:* Vivien Leigh (En İyi Kadın Oyuncu), Hattie McDaniel (En İyi Yardımcı Kadın Oyuncu), Victor Fleming (En İyi Yönetmen), Hal C. Kern, James E. Newcom (En İyi Film Kurgusu), Sidney Howard (En İyi Senaryo, Senaryo).

Goodbye, Mr. Chips (1969). *Yönetmen:* Herbert Ross. *Yazanlar:* James Hilton (roman) ve Terence Rattigan (senaryo). *Oyuncular:* George Baker, Peter O'Toole, Petula Clark.

Goodfellas (Sıkı Dostlar, 1990). *Yönetmen:* Martin Scorsese. *Yazanlar:* Nicholas Pileggi (*Wise Guy* kitabı), Nicholas Pileggi (senaryo) ve Martin Scorsese (senaryo). *Oyuncular:* Robert De Niro, Ray Liotta, Joe Pesci, Lorraine Bracco, Paul Sorvino. *Akademi Ödülü:* Joe Pesci (En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu).

Gosford Park (2001). *Yönetmen:* Robert Altman. *Yazanlar.* Robert Altman (fikir), Bob Balaban (fikir), Julian Fellowes (senarist). *Oyuncular:* Maggie Smith, Michael Gambon, Kristin Scott Thomas, Camilla Rutherford, Charles Dance. *Akademi Ödülleri:* Julian Fellowes (En İyi Senaryo).

Graduate, The (1967). *Yönetmen:* Mike Nichols. *Yazanlar.* Charles Webb (roman), Calder Willingham (senaryo), Buck Henry (senaryo). *Oyuncular:* Anne Bancroft, Dustin Hoffman, Katharine Ross. *Akademi Ödülü:* Mike Nichols (En İyi Yönetmen).

Great Escape, The (Büyük Kaçış, 1963). *Yönetmen:* John Sturges. *Yazanlar:* Paul Brickhill (kitap), James Clavell (senaryo). *Oyuncular:* Steve McQueen, James Garner, Richard Attenborough, Charles Bronson, Donald Pleasence, James Coburn.

Greatest Storey Ever Told, The (1965). *Yönetmen:* George Stevens ve David Lean. *Yazanlar:* James Lee Barrett ve Henry Denker (kaynak yazılar). *Oyuncular:* Max von Sydow, Michael Anderson Jr., Carroll Baker.

Gypsy (1963). *Yönetmen:* Mervyn LeRoy. *Yazanlar:* Arthur Laurents, Gypsy Rose Lee (*Gypsy, A Memoir* kitabı), Leonard Spigelgass. *Oyuncular:* Rosalind Russell, Natalie Wood, Karl Maiden.

Halloween (1978). *Yönetmen:* John Carpenter. *Yazanlar:* John Carpenter ve Debra Hill. *Oyuncular:* Donald Pleasence ve Jamie Lee Curtis.

Hannibal (2001). *Yönetmen:* Ridley Scott. *Yazanlar:* Thomas Harris (*Hannibal* romanı), David Mamet (senaryo) ve Steven Zaillian (senaryo). *Oyuncular:* Anthony Hopkins, Julianne Moore, Giancarlo Giannini, Gary Oldman, Ray Liotta, Frankie Faison, Francesca Neri.

Harold and Maude (1971). *Yönetmen:* Hal Ashby. *Yazan:* Colin Higgins. *Oyuncular:* Ruth Gordon, Bud Cort.

Heist, The (2001). *Yönetmen:* David Mamet. *Yazan:* David Mamet (senarist). *Oyuncular:* Gene Hackman, Alan Bilzerian, Richard L. Freidman, Danny DeVito.

Hercules (1997) *Yönetmen:* Ron Clements ve John Musker. *Yazanlar:* Ron Clements ve Barry Johnson (öykü). *Oyuncular:* Tate Donovan (seslendiren), Joshua Keaton (seslendiren), Roger Bart (seslendiren).

High Noon (1952). *Yönetmen:* Fred Zinnemann. *Yazanlar:* John W. Cunningham (öykü), Carl Foreman (senaryo). *Oyuncular:* Gary Cooper, Thomas Mitchell, Lloyd Bridges, Katy Jurado, Grace Kelly. *Akademi Ödülleri:* Gary Cooper (En İyi Aktör), Elmo Williams, Harry W. Gerstad (En İyi Film Kurgusu).

Home Alone (Evde Tek Başına, 1990). *Yönetmen:* Chris Columbus. *Yazan:* John Hughes (senarist). *Oyuncular:* Macaulay Culkin, Joe Pesci, Daniel Stern.

Hoosiers (1986). *Yönetmen:* David Anspaugh. *Yazan:* Angelo Pizzo (senarist). *Oyuncular:* Gene Hackman, Barbara Hershey, Dennis Hopper.

How Stella Got Her Groove Back (1998). *Yönetmen:* Kevin Rodney Sullivan. *Yazanlar.* Terry McMillan (roman), Terry McMillan (senaryo) ve Ronald Bass (senaryo) (Ron Bass olarak). *Oyuncu-*

*lar:* Angela Bassett, Taye Diggs, Whoopi Goldberg, Regina King.

**Husbands and Wives** (1992). *Yönetmen:* Woody Allen. *Yazan:* Woody Allen (senarist). *Oyuncular:* Nick Metropolis, Woody Allen, Mia Farrow, Sydney Pollack, Judy Davis.

**Ikiru** (1952). *Yönetmen:* Akira Kurosawa. *Yazanlar:* Shinobu Hashimoto, Akira Kurosawa, Hideo Oguni. *Oyuncular:* Takashi Shimura, Shinichi Himori, Haruo Tanaka.

**In Dreams** (1999). *Yönetmen:* Neil Jordan. *Yazanlar:* Bari Wood (roman) ve Bruce Robinson (senaryo). *Oyuncular:* Annette Bening, Katie Sagona, Aidan Quinn ve Robert Downey Jr.

**Invasion of the Body Snatchers** (1950). *Yönetmen:* Don Siegel. *Yazanlar:* Jack Finney (roman) ve Daniel Mainwaring. *Oyuncular:* Kevin McCarthy, Dana Wynter, Larry Gates, King Donovan, Carolyn Jones.

**Invisible Man, The** (1933). *Yönetmen:* James Whale. *Yazanlar:* R. C. Sherriff ve H.G. Wells (roman). *Oyuncular:* Claude Rains, Gloria Stuart, William Harrigan.

**Island of Lost Souls, The** (1933). *Yönetmen:* Erie C. Kenton. *Yazanlar:* H.G. Wells (*The Island of Dr. Moreau* romanı), Waldemar Young ve Philip Wylie. *Oyuncular:* Charles Laughton, Richard Arlen, Leila Hyams.

**It Could Happen to You** (1994). *Yönetmen:* Andrew Bergman. *Yazan:* Jane Anderson (senarist). *Oyuncular:* Nicolas Cage, Bridget Fonda, Rosie Perez, Wendell Pierce, Isaac Playes.

**It Happened One Night** (1934). *Yönetmen:* Frank Capra. *Yazanlar:* Samuel Hopkins Adams (öykü) ve Robert Riskin. *Oyuncular:* Clark Gable, Claudette Colbert, Walter Connolly. *Akademi Ödülleri:* Clark Gable (En İyi Aktör), Claudette Colbert (En İyi Kadın Oyuncu), Frank Capra (En İyi Yönetmen), Robert Riskin (En İyi Senaryo, Uyarlama).

**It's a Wonderful Life** (1946). Yönetmen: Frank Capra. *Yazanlar:* Philip Van Doren Stern (*The Greatest Gift* öyküsü), Frances Goodrich, Albert Hackett ve Frank Capra. *Oyuncular:* James Stewart, Donna Reed, Lionel Barrymore.

**Jaws** (1975). *Yönetmen:* Steven Spielberg. *Yazanlar:* Peter Benchley (ayrıca roman) ve Carl Gottlieb. *Oyuncular:* Roy Scheider, Robert Shaw, Richard Dreyfuss, Lorraine Gary, Murray Hamilton.

**Jerry Maguire** (1996). *Yönetmen:* Cameron Crowe. *Yazan:* Cameron Crowe. *Oyuncular:* Tom Cruise, Cuba Gooding Jr., Renee Zellweger. *Akademi Ödülleri:* Cuba Gooding Jr. (En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu).

**Jesse James** (1939). *Yönetmen:* Henry King ve Irving Cum-

mings. *Yazan:* Nunnally Johnson (senaryo). *Oyuncular:* Tyrone Power, Henry Fonda, Nancy Kelly, Randolph Scott.

**Jungle Book, The** (1967). *Yönetmen:* Wolfgang Reitherman. *Yazanlar:* Rudyard Kipling (roman) ve Larry Clemmons. *Oyuncular:* Phil Harris, Sebastian Cabot, Louis Prima.

**Jurassic Park** (1993). *Yönetmen:* Steven Spielberg. *Yazanlar:* Michael Crichton (roman), Michael Crichton (senaryo) ve David Koepp (senaryo). *Oyuncular:* Sam Neill, Laura Dern, Jeff Goldblum, Richard Attenborough.

**Karate Kid, The** (1984). *Yönetmen:* John G. Avildsen. *Yazan:* Robert Mark Kamen. *Oyuncular:* Ralph Macchio, Pat Morita, Elisabeth Shue.

**Kill Bill** (2003). *Yönetmen:* Quentin Tarantino. *Yazanlar:* Quentin Tarantino (Gelin karakteri) (Q olarak), Uma Thurman (Gelin karakteri) (U olarak), Quentin Tarantino (senarist). *Oyuncular:* Uma Thurman, David Carradine, Lucy Liu, Daryl Hannah, Vivica A. Fox, Michael Madsen.

**King of Comedy, The** (1983). *Yönetmen:* Martin Scorsese. *Yazan:* Paul D. Zimmerman. *Oyuncular:* Robert De Niro, Jerry Lewis, Diahnne Abbott, Sandra Bernhard.

**Lady and the Tramp** (1955). *Yönetmen:* Clyde Geronimi ve Wilfred Jackson. *Yazanlar:* Ward Greene (öykü) ve Erdman Penner. *Oyuncular:* Peggy Lee, Barbara Luddy, Larry Roberts.

**Lady from Shanghai, The** (1947). *Yönetmen:* Orson Welles. *Yazanlar:* Sherwood King (roman) ve Orson Welles. *Oyuncular:* Rita Hayworth ve Orson Welles, Everett Sloane.

**Lady Killer** (1933). *Yönetmen:* Roy Del Ruth. *Yazanlar:* Lillie Hayward ve Ben Markson. *Oyuncular:* James Cagney, Mae Clarke, Margaret Lindsay.

**Lara Croft: Tomb Raider** (2001). *Yönetmen:* Simon West. *Yazanlar:* Sara B. Cooper (öykü), Mike Werb (öykü), Michael Colleary (öykü), Simon West (uyarlama), Patrick Massett (senaryo) ve John Zinman (senaryo). *Oyuncular:* Angelina Jolie, Jon Voight, Iain Glen, Noah Taylor, Daniel Craig.

**Lethal Weapon** (1987). *Yönetmen:* Richard Donner. *Yazanlar:* Shane Black. *Oyuncular:* Mel Gibson, Danny Glover, Gary Busey.

**Like Father, Like Son** (1987). *Yönetmen:* Rod Daniel. *Yazanlar:* Lome Cameron ve David Hoselton. *Oyuncular:* Dudley Moore, Kirk Cameron, Margaret Colin.

**Like Water for Chocolate** (1992). *Yönetmen:* Alfonso Arau. *Yazan:* Laura Esquivel (ayrıca roman). *Oyuncular:* Marco Leonardi, Lumi Cavazos, Regina Torné.

**Lion King, The** (1994). *Yönetmen:* Roger Allers ve Rob Minkoff. *Ya-*

*zanlar:* Irene Mecchi (senarist) ve Jonathan Roberts (senarist). *Oyuncular:* Matthew Broderick (seslendiren), Joseph Williams (seslendiren), Jonathan Taylor Thomas (seslendiren).

**Little Princess, The** (1939). *Yönetmen:* Walter Lang ve William A. Seiter. *Yazanlar:* Frances Hodgson Burnett (roman), Ethel Hill, Walter Ferris. *Oyuncular:* Shirley Temple, Richard Greene, Anita Louise.

**Lolita** (1962). *Yönetmen:* Stanley Kubrick. *Yazanlar:* Vladimir Nabokov (roman) ve Vladimir Nabokov. *Oyuncular:* James Mason, Shelley Winters, Sue Lyon.

**Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, The** (2001). *Yönetmen:* Peter Jackson. *Yazanlar:* J.R.R. Tolkien (roman *The Fellowship of the Ring* romanı), Frances Walsh (senaryo) (Fran Walsh olarak), Philippa Boyens (senaryo) ve Peter Jackson (senaryo). *Oyuncular:* Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Liv Tyler, Sean Astin, Cate Blanchett, John Rhys-Davies, Billy Boyd, Dominic Monaghan, Orlando Bloom, Christopher Lee, Hugo Weaving, Sean Bean.

**Lost Weekend, The** (1945). *Yönetmen:* Billy Wilder. *Yazanlar:* Charles R. Jackson (roman), Charles Brackett (senaryo) ve Billy Wilder (senaryo). *Oyuncular:* Ray Milland, Jane Wyman, Phillip Terry, Howard Da Silva. *Akademi Ödülleri:* Ray Milland (En İyi Aktör), Billy Wilder (En İyi Yönetmen), Charles Brackett ve Billy Wilder (En İyi Senaryo, Senaryo).

**Love and Death** (1975). *Yönetmen:* Woody Allen. *Yazan:* Woody Allen. *Oyuncular:* Woody Allen, Diane Keaton, Georges Adet.

**Magnificent Seven, The** (1960). *Yönetmen:* John Sturges. *Yazanlar:* William Roberts (eklemeler) ve Walter Newman. *Oyuncular:* Yul Brynner, Eli Wallach, Steve McQueen.

**Magnum Force** (1973). *Yönetmen:* Ted Post. *Yazanlar:* Harry Julian Fink (karakterler), Rita M. Fink (karakterler) (R.M. Fink olarak), John Milius (öykü), John Milius (senaryo) ve Michael Cimino (senaryo). *Oyuncular:* Clint Eastwood, Hal Holbrook, Mitch Ryan, David Soul, Tim Matheson.

**Malcolm X** (1992). *Yönetmen:* Spike Lee. *Yazanlar:* Alex Haley ve Malcolm X (*The Autobiography of Malcom X* kitabı), Arnold Perl (senaryo) ve Spike Lee (senaryo). *Oyuncular:* Denzel Washington, Angela Bassett, Albert Hall, Al Freeman Jr., Delroy Lindo, Spike Lee, Theresa Randle.

**Maltese Falcon, The** (1941). *Yönetmen:* John Huston. *Yazanlar:* Dashiell Hammett (roman) ve John Huston (senaryo). *Oyuncu-*

*lar:* Humphrey Bogart, Mary Astor, Gladys George, Peter Lorre.

**Manhattan** (1979). *Yönetmen:* Woody Allen. *Yazanlar:* Woody Allen ve Marshall Brickman. *Oyuncular:* Woody Allen, Diane Keaton, Michael Murphy, Mariel Hemingway, Meryl Streep, Anne Byrne Hoffman, Karen Ludwig

**Mayor of Hell, The** (1933). *Yönetmen:* Archie Mayo ve Michael Curtiz. *Yazanlar:* Islin Auster (öykü) ve Edward Chodorov (senaryo). *Oyuncular:* James Cagney, Madge Evans, Arthur Byron.

**McQ** (1974). *Yönetmen:* John Sturges. *Yazan:* Lawrence Roman. *Oyuncular:* John Wayne, Eddie Albert, Diana Muldaur.

**Memento** (Akıl Defteri, 2000). *Yönetmen:* Christopher Nolan. *Yazanlar:* Christopher Nolan ve Jonathan Nolan (öykü). *Oyuncular:* Guy Pearce, Carrie-Anne Moss, Joe Pantoliano, Mark Boone Junior, Russ Fega, Jorja Fox, Stephen Tobolowsky.

**Metropolis** (1927). *Yönetmen:* Fritz Lang. *Yazanlar:* Fritz Lang ve Thea von Harbou (ayrıca roman). *Oyuncular:* Alfred Abel, Gustav Frohlich, Brigitte Helm.

**Mexican, The** (2001). *Yönetmen:* Gore Verbinski. *Yazan:* J.H. Wyman (senarist). *Oyuncular:* Brad Pitt, Julia Roberts, James Gandolfini, J.K. Simmons.

**Mighty Ducks, The** (1992). *Yönetmen:* Stephen Herek. *Yazan:* Steven Brill (senarist). *Oyuncular:* Emilio Estevez, Joss Ackland, Lane Smith.

**Mildred Pierce** (1945). *Yönetmen:* Michael Curtiz. *Yazanlar:* James M. Cain (roman) ve Ranald MacDougall. *Oyuncular:* Joan Crawford, Jack Carson, Zachary Scott. *Akademi Ödülleri:* Joan Crawford (En İyi Kadın Oyuncu).

**Misery** (1990). *Yönetmen:* Rob Reiner. *Yazanlar:* Stephen King (roman) ve William Goldman (senaryo). *Oyuncular:* James Caan, Kathy Bates, Richard Famsworth. *Akademi Ödülü:* Kathy Bates (En İyi Kadın Oyuncu).

**Mommie Dearest** (1981). *Yönetmen:* Frank Perry. *Yazanlar:* Christina Crawford (kitap) ve Robert Getchell. *Oyuncular:* Faye Dunaway, Diana Scarwid, Steve Forrest.

**Monsters, Inc.** (2001). *Yönetmen:* Peter Docter ve David Silverman. *Yazanlar:* Robert L. Baird (ek senaryo materyali) ve Jill Culton (öykü). *Oyuncular:* John Goodman (seslendiren), Billy Crystal (seslendiren), Mary Gibbs (seslendiren), Steve Buscemi (seslendiren), James Coburn (seslendiren), Jennifer Tilly (seslendiren).

**Mothman Prophecies, The** (2002). *Yönetmen:* Mark Pellington. *Ya-*

*zanlar:* John A. Keel (roman) ve Richard Hatem (senaryo). *Oyuncular:* Richard Gere, David Eigenberg, Bob Tracey, Ron Emanuel, Debra Messing.

**Mr. Deeds Goes to Town** (1936). *Yönetmen:* Frank Capra. *Yazanlar:* Clarence Budington Kelland (öykü) ve Robert Riskin. *Oyuncular:* Gary Cooper, Jean Arthur, George Bancroft. *Akademi Ödülü:* Frank Capra (En İyi Yönetmen).

**Mr. Smith Goes to Washington** (1939). *Yönetmen:* Frank Capra. *Yazanlar:* Lewis R. Foster (öykü) ve Sidney Buchman (senaryo). *Oyuncular:* Jean Arthur, James Stewart, Claude Rains. *Akademi Ödülü:* Lewis R. Foster (En İyi Senaryo, Orijinal Öykü).

**Mummy, The** (1932). *Yönetmen:* Karl Freund. *Yazanlar:* Nina Wilcox Putnam (öykü), Richard Schayer (öykü) ve John L. Balderston. *Oyuncular:* Boris Karloff, Zita Johann, David Manners.

**Mutiny on the Bounty** (1935). *Yönetmen:* Frank Lloyd. *Yazanlar:* Charles Nordhoff (roman), James Norman Hall (roman), Talbot Jennings, Jules Furthman, Carey Wilson. *Oyuncular:* Charles Laughton, Clark Gable, Franchot Tone.

**My Darling Clementine** (1946). *Yönetmen:* John Ford. *Yazanlar:* Samuel G. Engel, Sam Hellman (öykü), Stuart N. Lake (*Wyatt Earp, Frontier Marshal* kitabı), Winston Miller. *Oyuncular:* Henry Fonda, Linda Darnell, Victor Mature, Cathy Downs, Walter Brennan.

**My Left Foot** (1989). *Yönetmen:* Jim Sheridan. *Yazanlar:* Christy Brown (kitap), Shane Gonnaughton ve Jim Sheridan. *Oyuncular:* Daniel Day-Lewis, Brenda Fricker, Alison Whelan. *Akademi Ödülleri:* Daniel Day-Lewis (En İyi Aktör), Brenda Fricker (En İyi Yardımcı Kadın Oyuncu).

**My Life** (1993). *Yönetmen:* Bruce Joel Rubin. *Yazan:* Bruce Joel Rubin (senarist). *Oyuncular:* Michael Keaton, Nicole Kidman, Bradley Whitford, Queen Latifah, Michael Constantine.

**Natural, The** (1984). *Yönetmen:* Barry Levinson. *Yazanlar:* Bernard Malamud (roman), Roger Towne, Phil Dusenberry. *Oyuncular:* Robert Redford, Robert Duvall, Glenn Close, Kim Basinger, Wilford Brimley, Barbara Hershey, Robert Prosky, Richard Farnsworth.

**Night of the Hunter, The** (1955). *Yönetmen:* Charles Laughton. *Yazanlar:* James Agee ve Davis Grubb (roman). *Oyuncular:* Robert Mitchum, Shelley Winters, Lillian Gish.

**Nightmare On Elm Street, A** (1984). *Yönetmen:* Wes Graven.

*Yazan:* Wes Graven (senarist). *Oyuncular:* John Saxon, Ronee Blakley, Heather Langenkamp.

North by Northwest (1959). *Yönetmen:* Alfred Hitchcock. *Yazan:* Ernest Lehman. *Oyuncular:* Cary Grant, Eva Marie Saint, James Mason.

Ocean's Eleven (2001). *Yönetmen:* Steven Soderbergh. *Yazanlar:* George Clayton Johnson (1960 öykü), Jack Golden Russell (1960 öykü), Harry Brown (1960 senaryo), Charles Lederer (1960 senaryo), Ted Griffin (senaryo). *Oyuncular:* George Clooney, Cecelia Ann Birt, Paul L. Nolan.

Odd Couple, The (1968). *Yönetmen:* Gene Saks. *Yazan:* Neil Simon (ayrıca oyun). *Oyuncular:* Jack Lemmon, Walter Matthau, John Fiedler.

Of Human Hearts (1938). *Yönetmen:* Clarence Brown. *Yazanlar:* Honore Morrow (öykü), Bradbury Foote (senaryo). *Oyuncular:* Walter Huston, James Stewart.

Officer and a Gentleman, An (1982). *Yönetmen:* Taylor Hackford. *Yazan:* Douglas Day Stewart. *Oyuncular:* Richard Gere, Debra Winger, David Keith, Robert Loggia, Lisa Blount, Lisa Eilbacher, Louis Gossett Jr. *Akademi Ödülleri:* Louis Gossett Jr. (En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu).

One Hour Photo (2002). *Yönetmen:* Mark Romanek. *Yazan:* Mark Romanek (senarist). *Oyuncular:* Robin Williams, Connie Nielsen, Michael Vartan, Dylan Smith, Erin Daniels.

Ordinary People (1980). *Yönetmen:* Robert Redford. *Yazanlar:* Judith Guest (roman), Alvin Sargent. *Oyuncular:* Donald Sutherland, Judd Hirsch, Timothy Hutton, M. Emmet Walsh, Elizabeth McGovern. *Akademi Ödülleri:* Timothy Flutton (En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu), Robert Redford (En İyi Yönetmen), Ronald L. Schwary (En İyi Görüntü), Alvin Sargent (En İyi Senaryo).

Papillon (1973). *Yönetmen:* Franklin J. Schaffner. *Yazanlar:* Henri Charriere (roman), Dalton-Trumbo ve Lorenzo Semple Jr. *Oyuncular:* Steve McQueen ve Dustin Hoffman.

Parent Trap, The (1961). *Yönetmen:* David Swift. *Yazanlar:* Erich Kästner (kitap) ve David Swift. *Oyuncular:* Hayley Mills, Maureen O'Hara, Brian Keith.

Parent Trap, The (1998). *Yönetmen:* Nancy Meyers. *Yazanlar:* Erich Kästner (*Das Doppelte Lottchen* kitabı), David Swift (senaryo), Nancy Meyers (senaryo) ve Charles Shyer (senaryo). *Oyuncular:* Lindsay Lohan, Dennis Quaid, Natasha Richardson.

Patriot, The (2000). *Yönetmen:* Roland Emmerich. *Yazan:* Robert

Rodat (senarist). *Oyuncular:* Mel Gibson, Heath Ledger, Joely Richardson, Jason Isaacs, Chris Cooper.

Pee Wee's Big Adventure (1985). *Yönetmen:* Tim Burton. *Yazanlar:* Phil Hartman, Paul Reubens, Michael Varhol. *Oyuncular:* Paul Reubens, Elizabeth Daily, Mark Holton.

Pinocchio (1940). *Yönetmen:* Hamilton Luske ve Ben Sharpsteen. *Yazanlar:* Aurelius Battaglia (öykü) ve Carlo Collodi (roman). *Oyuncular:* Mel Blanc (seslendiren), Don Brodie (seslendiren).

Planes, Trains and Automobiles (1987). *Yönetmen:* John Flughes. *Yazan:* John Hughes. *Oyuncular:* Steve Martin, John Candy, Laila Robins, Michael McKean, Kevin Bacon, Dylan Baker.

Poison Ivy (1992). *Yönetmen:* Katt Shea. *Yazanlar:* Melissa Goddard (öykü), Andy Ruben (senaryo) ve Katt Shea (senaryo) (Katt Shea Ruben olarak). *Oyuncular:* Sara Gilbert, Drew Barrymore, Tom Skerritt, Cheryl Ladd.

Poltergeist (1982). *Yönetmen:* Tobe Hooper ve Steven Spielberg. *Yazanlar:* Steven Spielberg (öykü), Steven Spielberg (senaryo), Michael Grais (senaryo) ve Mark Victor (senaryo). *Oyuncular:* Jo-Beth Williams, Craig T. Nelson, Beatrice Straight.

Porky's (1982). *Yönetmen:* Bob Clark. *Yazan:* Bob Clark. *Oyuncular:* Dan Monahan ve Mark Herrier.

Prince of Egypt, The (1998). *Yönetmen:* Brenda Chapman ve Steve Hickner. *Yazanlar:* Ken Harsha (öykü) ve Carole Holliday (ek öykü). *Oyuncular:* Val Kilmer (seslendiren), Ralph Fiennes (seslendiren), Michelle Pfeiffer (seslendiren), Sandra Bullock (seslendiren), Jeff Goldblum (seslendiren), Danny Glover (seslendiren), Patrick Stewart (seslendiren), Helen Mirren (seslendiren), Steve Martin (seslendiren), Martin Short (seslendiren).

Psycho (1960). *Yönetmen:* Alfred Hitchcock. *Yazanlar:* Robert Bloch (roman), Joseph Stefano (senaryo). *Oyuncular:* Anthony Perkins, Vera Miles, John Gavin, Martin Balsam.

Public Enemy, The (1931). *Yönetmen:* William A. Wellman. *Yazanlar:* Kubec Glasmon (*Beer and Blood* öyküsü), John Bright (*Beer and Blood* öyküsü), Harvey F. Thew (uyarlama) (Harvey Thew olarak). *Oyuncular:* James Cagney, Edward Woods, Jean Harlow.

Quiet Man, The (1952). *Yönetmen:* John Ford. *Yazanlar:* Frank S. Nugent ve Maurice Walsh (öykü). *Oyuncular:* John Wayne, Maureen O'Hara, Barry Fitzgerald, Ward Bond, Victor McLaglen. *Akademi Ödülü:* John Ford (En İyi Yönetmen).

**Raging Bull** (1980). *Yönetmen:* Martin Scorsese. *Yazanlar:* Jake LaMotta (kitap) ve Joseph Carter (kitap). *Oyuncular:* Robert De Niro, Cathy Moriarty, Joe Pesci. *Akademi Ödülü:* Robert De Niro (En İyi Aktör).

**Raiders of the Lost Ark** (1981). *Yönetmen:* Steven Spielberg. *Yazanlar:* George Lucas (öykü), Philip Kaufman (öykü) ve Lawrence Kasdan. *Oyuncular:* Harrison Ford, Karen Allen, Paul Freeman, Ronald Lacey, John Rhys-Davies, Denholm Elliott, Alfred Molina, Wolf Kahler.

**Rebel Without a Cause** (1955). *Yönetmen:* Nicholas Ray. *Yazanlar:* Nicholas Ray (öykü), Irving Shulman (uyarlama) ve Stewart Stern (senaryo). *Oyuncular:* James Dean, Natalie Wood ve Sal Mineo.

**Red River** (1948). *Yönetmenler:* Howard Hawks ve Arthur Rosson. *Yazanlar:* Borden Chase (senaryo), Borden Chase (*The Chisholm Trail* öyküsü), Charles Schnee (senaryo). *Oyuncular:* John Wayne, Montgomery Clift, Joanne Dru, Walter Brennan.

**Remains of the Day, The** (1993). *Yönetmen:* James Ivory. *Yazanlar:* Kazuo Ishiguro (roman) ve Ruth Prawer Jhabvala (senaryo). *Oyuncular:* Anthony Hopkins, Emma Thompson, James Fox, Christopher Reeve, Peter Vaughan, Hugh Grant.

**Rio Bravo** (1959). *Yönetmen:* Howard Hawks. *Yazanlar:* Leigh Brackett, Jules Furthman, B.H. McCampbell (öykü). *Oyuncular:* John Wayne, Dean Martin, Ricky Nelson, Angie Dickinson, Walter Brennan.

**Robe, The** (1953). *Yönetmen:* Henry Koster. *Yazanlar:* Lloyd C. Douglas (roman), Gina Kaus (uyarlama), Albert Maltz (senaryo) ve Philip Dunne (senaryo). *Oyuncular:* Richard Burton, Jean Simmons ve Victor Mature.

**Rocky** (1976). *Yönetmen:* John G. Avildsen. *Yazan:* Sylvester Stallone. *Oyuncular:* Sylvester Stallone, Talia Shire, Burt Young, Carl Weathers. *Akademi Ödülü:* John G. Avildsen (En İyi Yönetmen).

**Rocky II** (1979). *Yönetmen:* Sylvester Stallone. *Yazan:* Sylvester Stallone. *Oyuncular:* Sylvester Stallone, Talia Shire, Burt Young, Carl Weathers.

**Rocky III** (1982). *Yönetmen:* Sylvester Stallone. *Yazan:* Sylvester Stallone. *Oyuncular:* Sylvester Stallone, Talia Shire, Burt Young, Carl Weathers.

**Rocky IV** (1985). *Yönetmen:* Sylvester Stallone. *Yazan:* Sylvester Stallone. *Oyuncular:* Sylvester Stallone, Talia Shire, Burt Young, Brigitte Nielsen, Carl Weathers.

**Rocky V** (1990). *Yönetmen:* John G. Avildsen. *Yazan:* Sylvester Stallone. *Oyuncular:* Sylvester Stallo-

ne, Talia Shire, Burt Young, Sage Stallone, Burgess Meredith.

Romancing the Stone (1984). *Yönetmen:* Robert Zemeckis. *Yazan:* Diane Thomas. *Oyuncular:* Michael Douglas, Kathleen Turner, Danny DeVito, Zack Norman, Alfonso Arau.

Rosemary's Baby (1968). *Yönetmen:* Roman Polanski. *Yazanlar:* Ira Levin (roman) ve Roman Polanski (senaryo). *Oyuncular:* Mia Farrow, John Cassavetes, Ruth Gordon. *Akademi Ödülü:* Ruth Gordon (En İyi Yardımcı Kadın Oyuncu).

Royal Tennenbaums, The (2001). *Yönetmen:* Wes Anderson. *Yazanlar:* Wes Anderson (senarist) ve Owen Wilson (senarist). *Oyuncular:* Gene Hackman, Anjelica Huston, Gwyneth Paltrow, Ben Stiller, Luke Wilson, Owen Wilson, Danny Glover, Bill Murray, Alec Baldwin, Seymour Cassel.

Scarface (1983). *Yönetmen:* Brian De Palma. *Yazan:* Oliver Stone. *Oyuncular:* Al Pacino, Steven Bauer, Michelle Pfeiffer, Mary Elizabeth Mastrantonio ve Robert Loggia.

Schindler's List (1993). *Yönetmen:* Steven Spielberg. *Yazanlar:* Thomas Keneally (kitap) ve Steven Zaillian (senaryo). *Oyuncular:* Liam Neeson, Ben Kingsley, Ralph Fiennes, Caroline Goodall, Jonathan Sagall, Embeth Davidtz. *Akademi Ödülleri:* Steven Spielberg (En İyi Yönetmen), Steven Zaillian (En İyi Senaryo).

Score, The (2001). *Yönetmen:* Frank Oz ve Robert De Niro. *Yazanlar:* Daniel E. Taylor (öykü), Kario Salem (öykü) (senaryo), Lem Dobbs (senaryo) ve Scott Marshall Smith. *Oyuncular:* Robert De Niro, Edward Norton, Marlon Brando, Angela Bassett.

Seabiscuit (2003). *Yönetmen:* Gary Ross. *Yazanlar:* Laura Hillenbrand (kitap) ve Gary Ross (senaryo). *Oyuncular:* Tobey Maguire, David McGullough, Jeff Bridges, Paul Vincent O'Connor, Chris Cooper.

Searchers, The (1956). *Yönetmen:* John Ford. *Yazanlar:* Alan Le May (roman) ve Frank S. Nugent (senaryo). *Oyuncular:* John Wayne, Jeffrey Hunter, Vera Miles.

Sergeant York (1941). *Yönetmen:* Howard Hawks. *Yazanlar:* Harry Chandlee ve Abem Finkel. *Oyuncular:* Gary Cooper, Walter Brennan, Joan Leslie. *Akademi Ödülleri:* Gary Cooper (En İyi Aktör).

Serpico (1973). *Yönetmen:* Sidney Lumet. *Yazanlar:* Peter Maas (kitap), Waldo Salt, Norman Wexler. *Oyuncular:* Al Pacino, John Randolph, Jack Kehoe.

Seven Samurai (1954). *Yönetmen:* Akira Kurosawa. *Yazan:* Shinobu

Hashimoto ve Akira Kurosawa. *Oyuncular:* Takashi Shimura.

Shane (1953). *Yönetmen:* George Stevens. *Yazanlar:* Jack Schaefer (öykü) ve A.B. Guthrie, Jr. *Oyuncular:* Alan Ladd, Jean Arthur, Van Heflin, Jack Palance, Ben Johnson. *Akademi Ödülü:* Loyal Griggs (En İyi Görüntü Yönetmeni).

Shine (1996). *Yönetmen:* Scott Hicks. *Yazanlar:* Scott Hicks (öykü) ve Jan Sardi. *Oyuncular:* Geoffrey Rush, Justin Braine, SoniaTodd. *Akademi Ödülü:* Geoffrey Rush (En İyi Aktör).

Shining, The (1980). *Yönetmen:* Stanley Kubrick. *Yazanlar:* Stephen King (roman), Stanley Kubrick (senaryo), Diane Johnson (senaryo). *Oyuncular:* Jack Nicholson, Shelley Duval.

Silence of the Lambs, The (1991). *Yönetmen:* Jonathan Demme. *Yazanlar:* Thomas Harris (roman) ve Ted Tally (senaryo). *Oyuncular:* Jodie Foster, Anthony Hopkins, Scott Glenn, Anthony Heald, Ted Levine. *Akademi Ödülleri:* Anthony Hopkins (En İyi Aktör), Jodie Foster (En İyi Kadın Oyuncu), Jonathan Demme (En İyi Yönetmen).

Sleeping Beauty (1959). *Yazanlar:* Charles Perrault, Erdman Penner, Milt Banta, Winston Hibler. *Oyuncular:* Mary Costa (seslendiren), Bill Shirley (seslendiren), Eleanor Audley (seslendiren).

Snow White and the Seven Dwarfs (1937). *Yazanlar:* Ted Sears (öykü) ve Richard Creedon (öykü). *Oyuncular:* Roy Atwell (seslendiren), Stuart Buchanan (seslendiren), Adriana Caselotti (seslendiren). *Akademi Ödülü:* Walt Disney (Onur Ödülü).

Spanking The Monkey (1994). *Yönetmen:* David O. Russell. *Yazan:* David O. Russell (senaryo). *Oyuncular:* Jeremy Davies, Elizabeth Newett, Benjamin Hendrickson, Alberta Watson.

Spartacus (1960). *Yönetmen:* Stanley Kubrick. *Yazanlar:* Howard Fast (roman) ve Dalton Trumbo. *Oyuncular:* Kirk Douglas, Laurence Olivier, Jean Simmons, Charles Laughton, Peter Ustinov, John Gavin. *Akademi Ödülü:* Peter Ustinov (En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu).

Spellbound (1945). *Yönetmen:* Alfred Hitchcock. *Yazanlar:* Angus MacPhail (uyarlama) ve Ben Hecht (senaryo). *Oyuncular:* Ingrid Bergman, Gregory Peck, Michael Chekhov. *Akademi Ödülü:* Miklos Rozsa (En İyi Müzik, Drama ve Komedide Görüntü Dalında Başarı).

Spider-Man (2002). *Yönetmen:* Sam Raimi. *Yazanlar:* Stan Lee (çizgi roman), Steve Ditko (çizgi roman), David Koepp (senaryo). *Oyuncular:* Tobey Maguire, Willem Dafoe, Kirsten Dunst, James

Franco, Cliff Robertson, Rosemary Harris.

Spy Kids (2001). *Yönetmen:* Robert Rodriguez. *Yazan:* Robert Rodriguez (yazar). *Oyuncular:* Antonio Banderas, Carla Gugino, Alexa Vega, Daryl Sabara, Alan Cumming, Tony Shalhoub, Teri Hatcher, Cheech Marin, Robert Patrick, DannyTrejo.

Spy Kids 2: Island of Lost Dreams (2002). *Yönetmen:* Robert Rodriguez. *Yazan:* Robert Rodriguez. *Oyuncular:* Antonio Banderas, Carla Gugino, Alexa Vega, Daryl Sabara, Alan Cumming, Tony Shalhoub, Cheech Marin, DannyTrejo, Steve Buscemi.

Spy Kids 3-D: Game Over (2003). *Yönetmen:* Robert Rodriguez. *Yazan:* Robert Rodriguez. *Oyuncular:* Antonio Banderas, Carla Gugino, Alexa Vega, Daryl Sabara, Ricardo Montalban, Holland Taylor, Sylvester Stallone.

Star Wars (1977). *Yönetmen:* George Lucas. *Yazan:* George Lucas. *Oyuncular:* Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Peter Cushing, Alec Guinness.

Star Wars: Episode I — The Phantom Menace (1999). *Yönetmen:* George Lucas. *Yazan:* George Lucas. *Oyuncular:* Liam Neeson, Ewan McGregor, Natalie Portman, Jake Lloyd.

Star Wars: Episode II — Attack of the Clones (2002). *Yönetmen:* George Lucas. *Yazan:* George Lucas (öykü) (senaryo). *Oyuncular:* Ewan McGregor, Natalie Portman, Hayden Christensen, Christopher Lee, Samuel L. Jackson.

Star Wars: Episode V — The Empire Strikes Back (1980). *Yönetmen:* Irvin Kershner. Yazanlar: George Lucas (öykü), Leigh Brackett, Lawrence Kasdan. *Oyuncular:* Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Billy Dee Williams.

Star Wars: Episode VI - Return of thejedi (1983). *Yönetmen:* Richard Marquand. *Yazanlar:* George Lucas (öykü) ve Lawrence Kasdan. *Oyuncular:* Mark Hamili, Harrison Ford, Carrie Fisher, Billy Dee Williams.

Stone Killer, The (1973). *Yönetmen:* Michael Winner. *Yazanlar:* John Gardner (kitap) ve Gerald Wilson. *Oyuncular:* Charles Bronson, Martin Balsam, Jack Colvin.

Stranger on the Third Floor (1940). *Yönetmen:* Boris Ingster. *Yazan:* Frank Partos. *Oyuncular:* Peter Lorre, John McGuire, Margaret Tallichet.

Straw Dogs (1971). *Yönetmen:* Sam Peckinpah. *Yazanlar:* Gordon Williams (*The Siege of Trencher's Farm* romanı) (Gordon M. Williams adıyla), David Zelag Goodman ve Sam Peckinpah. *Oyuncular:* Dustin Hoffman, Susan George, Peter Vaughan.

Sudden Impact (1983). *Yönetmen:* Clint Eastwood. *Yazanlar:* Harry Julian Fink (karakterler), Rita M. Fink (karakterler) (R.M. Fink adıyla), Charles B. Pierce (öykü), Earl E. Smith (öykü), Joseph Stinson. *Oyuncular:* Clint Eastwood, Sondra Locke, Pat Hingle.

Superman (1978). *Yönetmen:* Richard Donner. *Yazanlar:* Jerry Siegel (çizgi roman) ve Joe Shuster (çizgi roman). *Oyuncular:* Marlon Brando, Gene Hackman, Christopher Reeve, Glenn Ford. *Akademi Ödülü:* Stuart Baird (En İyi Kurgu).

Superman II (1980). *Yönetmen:* Richard Lester, Richard Donner. *Yazanlar:* Jerry Siegel (karakterler) ve Joe Shuster (karakterler). *Oyuncular:* Gene Hackman, Christopher Reeve.

Suspicion (1941). *Yönetmen:* Alfred Hitchcock. *Yazanlar:* Anthony Berkeley (*Before the Fact* romanı) (Francis Iles olarak), Samson Raphaelson, Joan Harrison, Alma Reville. *Oyuncular:* Cary Grant, Joan Fontaine, Cedric Hardwicke. *Akademi Ödülü:* Joan Fontaine (En İyi Başrol Kadın Oyuncu Ödülü).

Swimming Pool (2003). *Yönetmen:* François Ozon. *Yazanlar:* François Ozon (senaryo) ve Emmanuele Bernheim. *Oyuncular:* Charlotte Rampling, Ludivine Sagnier, Charles Dance.

Sword in the Stone, The (1963). *Yönetmen:* Wolfgang Reitherman. *Yazanlar:* Bill Peet ve T. H. White (kitap). *Oyuncular:* Karl Swenson (ses), Rickie Sorensen (ses), Sebastian Cabot (ses).

Tadpole (2002). *Yönetmen:* Gary Winick. *Yazanlar:* Heather McGowan (öykü), Niels Mueller (öykü), Gary Winick (öykü), Heather McGowan (yazar), Niels Mueller (yazar). *Oyuncular:* Sigourney Weaver, Kate Mara, John Ritter.

Terminator 2 (1991). *Yönetmen:* James Cameron. *Yazanlar:* James Cameron (yazar) ve William Wisher JR. (yazar). *Oyuncular:* Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Edward Furlong, Robert Patrick.

There's Something About Mary (1998). *Yönetmen:* Bobby Farrelly ve Peter Farrelly. *Yazanlar:* Ed Decter (öykü) (senaryo), John J. Strauss (öykü) (senaryo), Peter Farrelly (senaryo) ve Bobby Farrelly (senaryo). *Oyuncular:* Cameron Diaz, Matt Dillon, Ben Stiller, Lee Evans.

Tightrope (1984). *Yönetmen:* Richard Tuggle. *Yazan:* Richard Tuggle. *Oyuncular:* Clint Eastwood, Geneviève Bujold, Dan Hedaya, Alison Eastwood.

Time Machine, The (2002). *Yönetmen:* Simon Wells. *Yazanlar:* H. G. Wells (roman), David Duncan (ön senaryo), John Logan

(senaryo). *Oyuncular:* Guy Pearce, Mark Addy, Phyllida Law.

**Tin Cup** (1996). *Yönetmen:* Ron Shelton. *Yazanlar:* John Norville ve Ron Shelton. *Oyuncular:* Kevin Costner, Rene Russo, Don Johnson ve Cheech Marin.

**Titanic** (1997). *Yönetmen:* James Cameron. *Yazan:* James Cameron (yazar). *Oyuncular:* Leonardo DiCaprio, Kate Winslet, Billy Zane, Kathy Bates, Bili Paxton, Gloria Stuart. *Akademi Ödülü:* James Cameron (En İyi Yönetmen).

**Toy Story** (1995). *Yönetmen:* John Lasseter. *Yazanlar:* John Lasseter (öykü) ve Andrew Stanton (öykü). *Oyuncular:* Tom Hanks (ses), Tim Ailen (ses), Don Rickles (ses), Jim Varney (ses).

**Treasure of the Sierra Madre, The** (1948). *Yönetmen:* John Huston. *Yazanlar:* B. Traven (roman) ve John Huston. *Oyuncular:* Humphrey Bogart, Walter Huston, Tim Holt, Bruce Bennett. *Akademi Ödülleri:* Walter Huston (En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu), John Huston (En İyi Yönetmen), John Huston (En İyi Senaryo).

**Unfaithful** (2002). *Yönetmen:* Adrian Lyne. *Yazanlar:* Claude Chabrol (*La Femme Infidele* filmi), Alvin Sargent (senaryo) ve William Broyles Jr. (senaryo). *Oyuncular:* Diane Lane, Richard Gere, Olivier Martinez.

**Unforgiven** (1992). *Yönetmen:* Clint Eastwood. *Yazanlar:* David Webb Peoples (senaryo). *Oyuncular:* Clint Eastvvood, Gene Hackman, Morgan Freeman, Richard Harris. *Akademi Ödülleri:* Gene Hackman (En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu), Clint Eastwood (En İyi Yönetmen).

**Vertigo** (1958). *Yönetmen:* Alfred Hitchcock. *Yazanlar:* Pierre Boileau (roman) ve Thomas Narcejac (roman), Samuel A. Taylor ve Alec Goppel. *Oyuncular:* James Stewart ve Kim Novak.

**Wall Street** (1987). *Yönetmen:* Oliver Stone. *Yazanlar:* Stanley Weiser ve Oliver Stone (senaryo). *Oyuncular:* Charlie Sheen, Tamara Tunie, Franklin Cover, James Karen, Michael Douglas. *Akademi Ödülleri:* Michael Douglas (En İyi Erkek Başrol Oyuncusu).

**White Heat** (1949). *Yönetmen:* Raoul Walsh. *Yazanlar:* Virginia Kellogg (öykü), Ivan Goff ve Ben Roberts. *Starring:* James Cagney, Virginia Mayo, Edmond O'Brien.

**Wild Bunch, The** (1969). *Yönetmen:* Sam Peckinpah. *Yazanlar:* Walon Green (öykü), Roy N. Sickner (öykü), Walon Green (senaryo) ve Sam Peckinpah (senaryo). *Oyuncular:* William Holden, Ernest Borgnine, Robert Ryan, Edmond O'Brien.

**Wild One, The** (1953). *Yönetmen:* László Benedek. *Yazanlar:* John Paxton ve Frank Rooney (roman). *Oyuncular:* Marlon Brando, Mary Murphy, Robert Keith, Lee Marvin.

**Wolf Man, The** (1941). *Yönetmen:* George Waggner. *Yazan:* Curt Siodmak. *Oyuncular:* Claude Rains, Warren William, Ralph Bellamy.

**Working Girl** (1988). *Yönetmen:* Mike Nichols. *Yazan:* Kevin Wade (senarist). *Oyuncular:* Harrison Ford, Sigourney Weaver, Melanie Griffith, Alec Baldwin, Joan Cusack.

**Yojimbo** (1961). *Yönetmen:* Akira Kurosawa. *Yazanlar:* Ryuzo Kikushima ve Akira Kurosawa. *Oyuncular:* Toshiro Mifune.

**Your Friends and Neighbors** (1998). *Yönetmen:* Neil LaBute. *Yazan:* Neil LaBute (senarist). *Oyuncular:* Amy Brenneman, Aaron Eckhart, Catherine Keener, Nastassja Kinski, Jason Patric, Ben Stiller.

# KAYNAKÇA


Adler, Alfred (1927), *The Practice and Theory of Individual Psychology,* New York: Harcourt, Brace and World.

Adler, Alfred (1931), *What Life Could Mean to You,* Boston: Little Brown.

Adler, Alfred (1939), *Social Interest,* New York: Putnam.

Adler, Alfred (1954), *Understanding Human Nature,* New York: Fawcett.

Bettelheim, Bruno (1982), *Freud and Man's Soul,* New York: Knopf.

Campbell, Joseph (1988), *The Power of Myth,* New York: Doubleday.

Campbell, Joseph (1986), *The Inner Reaches of Outer Space: Metaphor as Myth and as Religion,* Toronto: St. James Press.

Campbell, Joseph (1982), *The Hero's Journey: Joseph Campbell on his Life and Work,* ed. Phil Cousineau, New York: Harper and Row.

Campbell, Joseph (1974), *The Mythic Image. Princeton,* NJ: Princeton University Press.

Campbell, Joseph (1949), *The Hero with a Thousand Faces,* NJ: Princeton University Press.

Erikson, Erik (1963), *Childhood and Society,* New York: Norton.

Erikson, Erik (1968), *Identity, Youth and Crisis,* New York: Norton.

Erikson, Erik (1974), *Dimensions of a New Identity,* New York: Norton.

Erikson, Erik (1982, 1997), *The Life Cycle Completed: A Review,* New York: Norton.

Estes, Clarissa Pinkola (1992), *Women Who Run With the Wolves: Myths and Stories of the Wild Woman Archetype,* New York: Ballantine Books.

Freud, Anna (1946), *The Ego and the Mechanisms of Defense,* New York: International Universities Press.

Freud, Anna (1965), *The Writing of Anna Freud,* New York: International Universities Press.

Freud, Sigmund (1956), *The Complete Psychological Works: Standard Edition (24 volumes),* ed. J. Strachey, Londra: Hogarth Press.

Freud, Sigmund (1900), *The Interpretation of Dreams. (The Complete Psychological Works: Standard Edition, Volumes 4 and 5).*

Freud, Sigmund (1901), *The Psychopathology of Everyday Life. (The Complete Psychological Works: Standard Edition, Volume 6).*

Freud, Sigmund (1917), *Introductory Lectures on Psychoanalysis. (The Complete Psychological Works: Standard Edition, Volumes 15 and 16).*

Freud, Sigmund (1923), *The Ego and the Id. (The Complete Psychological Works: Standard Edition, Volume 19).*

Freud, Sigmund (1938), *The Basic Writings of Sigmund Freud* (A. Brill, çev. ve ed.), New York: Random House, Inc.

Freud, Sigmund (1940), *An Outline of Psychoanalysis. (The Complete Psychological Works: Standard Edition, Volume 23).*

The Internet Movie Database (2003), www.IMDB.com.

Izod, John (2001), *Myth, Mind and the Screen: Understanding the Heroes of Our Time,* Cambridge: Cambridge University Press.

Jung, Carl G. (1971), *The Portable Jung* (ed. Joseph Campbell), New York: Viking Penguin, Inc.

Jung, Carl G. (1953), *Collected Works,* ed. H. Read, M. Fordham ve G. Adler, Princeton: Princeton University Press.

Jung, Carl G. (1936), *Archetypes and the Collective Unconscious (Collected Works,* Cilt 9).

Jung, Carl G. (1939), *The Integration of the Personality (Collected Works,* Cilt 2).

Jung, Carl G. (1960), *Psychological Aspects of the Mother Archetype (Collected Works,* Cilt 9).

Jung, Carl G. (1936), *Synchronicity: An Acausal Connecting Principle (Collected Works,* Cilt 8).

Jung, Carl G. (1961), *Memories, Dreams and Reflections,* New York: Random House.

Jung, Carl G. (1964), *Man and His Symbols,* New York: Doubleday.

May, Rollo (1953), *Man's Search for Himself,* New York: Norton.

May, Rollo (1975), *The Courage to Create,* New York: Norton.

May, Rollo (1977), *The Meaning of Anxiety,* New York: Norton.

May, Rollo (1983), *The Discovery of Being.* New York: Norton.

May, Rollo (1991), *The Cry for Myth,* New York: Norton.

Murdock, Maureen. (1990), *The Heroine's Journey,* Boston: Shambhala Publications.

Rank, Otto (1914/1959), *The Mjth of the Birth of the Hero,* New York: Random House.

Stone, Merlin (1976), *When God was a Woman,* New York: Dorset Press.

Vogler, Christopher (1998), *The Writer's Journey,* Los Angeles: Michael Wiese Productions.



# SENARYO YAZARLARI İÇİN PSİKOLOJİ

Senaryo yazarları hikâyelerini canlı kılmak istiyorlarsa insan davranışlarını iyi kavramak zorundadırlar. William Indick'in kaleme aldığı bu kitabı iyi değerlendiren yazarlar, Sigmund Freud, Carl Jung, Alfred Adler, Erik Erikson ve Joseph Campbell gibi isimleri senaryolarının ortak yazarları gibi kullanabilirler. Dolayısıyla, *Senaryo Yazarları İçin Psikoloji* kitabı, psikolojik bakımdan derinlikli karakterleri ve çatışmaları işlemekte temel bir kaynaktır. Bu kitap sayesinde motivasyonu daha anlaşılır kılmayı, inandırıcı kimlik gelişimi tasarlamayı ve beyazperdede sahici çerçeveler oluşturan arketipler yaratmayı daha kolay öğreneceksiniz. Dolayısıyla, bu yalnızca senaryo yazımıyla ilgili bir çalışma değil, aynı zamanda sinema endüstrisine yakından ilgi duyan herkesi, gerçek ve aday senaryo yazarlarının yanı sıra yönetmenleri, film analistlerini ve sinema ve psikoloji bölümleri öğrencilerini etkileyecek bir kitaptır.

agora kitaplığı • 324
ISBN 978-605-103-122-4
sinema • 46
www.agorakitapligi.com