

POPÜLER SİNEMA FİLMLERİNDE HİKÂYE ANLATIMI

Story Telling in Popular Cinema Films

Mehmet ARSLANTEPE*

ÖZET

Popüler sinema filmleri dünyanın her yerindeki insanlar tarafından izlenmektedir. Hollywood, popüler filmleri büyük bir ustalıkla yapmaktadır. Hollywood filmleri farklı kültürdeki insanlara kadar ulaşabilmektedir. Filmlerin hikâyeleme yöntemi bu başarılarının en büyük nedenidir. Arketipsel temalardan yararlanarak tanınmış bir anlatımla filmler sunulmaktadır. Kolay anlaşılır ve ilgi çekici anlatımları ticari başarı için bilinçli olarak kurulmaktadır. Popüler filmlerin sahip olduğu hikâyeleme yöntemini ortaya çıkarmak bu çalışmanın ana amacıdır. Campbell ve Vogler'in ortaya koydukları hikâyeleme yöntemi evrensel özelliklere sahip bulunmaktadır. Söz konusu hikâyeleme yöntemi sinema hikâyeciliğine uygulandığında evrensel sinema hikâye yapıları ortaya çıkarılmaktadır. Bu nedenle popüler sinemanın anlatım yapısını incelemek için Campbell ve Vogler 'ın çalışmaları ele alınmıştır. Böylece, popüler bir sinema filminin hikâyeleri nasıl ele aldığı ortaya çıkarılmaktadır.

Anahtar Kelimeler:Hikâyecilik, senaryo, sinema, Vogler

ABSTRACT

Popular cinema films have mostly been accessible to the people from all over the world. Hollywood is so successful at creating popular cinema masterpieces that they can be reached by the people of different cultures. The major reason of this is its specialty to turn the narratives into plain visual accomplishment by developing a familiar narration through archetypical contents. That establishment of comprehensibility and eye strikeness is a deliberate process to get certain commercial accomplishment. The main objective of this study is to bring forward the methodology of this narrating system in this popular cinema films. The study shows that the method, which has been assumed to have the universal features, claimed by Campbell and Vogler, has got the universal patterns of cinema narration when applied to cinema narration. As a conclusion, Campbell's and

* Yrd.Doç.Dr. Mehmet Arslantepe, Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo-Sinema-TV Bölümü

Vogler's studies are uniquely taken as original sources to give light to the substructure of popular narration cinema; so it is obvious to us how popular cinema film narrations are created on general terms.

Key Words: Story telling, scenario, cinema, Vogler

GİRİŞ

Başlangıçtan beri hikâyeler ve hikâyelerin anlatım yolları Hollywood filmlerinde dikkat çekici olmuştur. Yine başlangıçtan beri bir endüstri olarak kurulan Hollywood sineması hem anlaşılır olma, hem de ilgi çekici olma gibi zorunluluklar hissetmiştir. Popüler olmak ve yenilikler sunmak güçlü bir endüstrinin gelişimi için başarılı bir formül olarak uygulanmıştır. Güçlü ve çekici formüller Hollywood sinemasının en büyük başarısı olmuş ve bu formüller uzun yıllar boyunca küçük değişikliklerle devam etmiştir. Hollywood sinema endüstrisi gücünün önemli bir kısmını senaryo yazarlarından almaktadır. Önemli senaryo yazarları popüler bir sinemanın oluşmasında son derece etkili olmuşlardır. Giderek güçlenen sinema endüstrisinin yanında kursları, seminerleri, kitapları, bilgisayar programları, workshopları, ses ve görüntü kayıtları ile bir senaryo yazarlığı endüstrisi de gelişmiştir. Senaryo guruları bu piyasanın liderleri olarak öğrenciler yetiştirmişler, büyük yapım şirketleri ile çalışmışlardır. Özellikle 1980'li yıllardan başlayarak gerçek bir senaryo yazarlığı endüstrisinin varlığından söz etmek mümkün olarak görünmektedir. **Robert McKee, Michael Hauge, Syd Field, John Truby, Christopher Vogler ve Melanie Anne Phillips / Chris Huntley** günümüzde hikâye anlatma sanatında ve senaryo yazarlığında isimlerinden söz ettirmektedirler. Kitapları, seminerleri, bilgisayar programları ve internet siteleriyle hikâye anlatma sanatında ve senaryo yazımı konusunda büyük bir ticari alan oluşturmuşlardır.

Senaryo yazarlığı için öncelikle hikâye anlatımında başarılı olunması gerektiği öne sürülebilir. Senaryo yazma teknikleri öğrenilebileceği gibi hikâye anlatma teknikleri de öğrenilebilmektedir. Hikâye etme konusunda ustalaşmak, anlatım teorilerinin çalışılmasıyla mümkün olarak görülmektedir.

Popüler sinema filmlerinin kullandıkları hikâye anlatma yöntemini açığa çıkarmak bu çalışmanın ana sorunsalıdır. Hikâye anlatma sanatını bilimsel olarak ele alan **Christopher Vogler**'in "kahramanın yolculuğu" paradigması bu çalışmanın ana sorunsalını cevaplamadaki yöntem olarak seçilmiştir.

Bir hikâye anlatım yöntemi ortaya koyan **Vogler**, uzun yıllardır bilenen mitolojik çevrimi film hikâyesi anlatımında kullanmak üzere yeniden ele almıştır. Bu anlatım yöntemi senaryo yazarları tarafından da günümüzde kullanılmaktadır.

Vogler mitleri ve efsaneleri temel alarak esnek bir hikâye anlatma yöntemi ortaya koymuştur. Dünya çapında workshop ve seminerleri devam etmektedir. (www.thewritersjourney.com) **Vogler**'in "kahramanın yolculuğu" anlatım yapısının son yıllarda oldukça popüler olduğu görülmektedir. Film eleştirmenlerinden, senaryo yazarlarına kadar olan bir kesimin "kahramanın yolculuğu" çevriminden sıklıkla yararlandığı görülmektedir.

Vogler'in **Campbell** ve **Jung**'a yaptığı göndermeler söz konusu anlatım modeline bilimsel bir değer kazandırmaktadır. Senaryo yazımında günümüzde kahramanın yolculuğu şablonu oldukça geniş olarak kabul görmektedir.

Christopher Vogler'in *Kahramanın Yolculuğu* (The Hero's Journey) modeli **Campbell**'i temel olarak almıştır. **Campbell**, *The Hero with a Thousand Faces* isimli çalışmasında mitler üzerine bir anlatım modeli ortaya çıkarmıştır. **Vogler**, **Campbell**'in modelinin ana hatlarından ve terminolojisinden yararlanmıştır. Önce **Campbell** mitlerde ve sonra **Vogler** sinemada kahramanın bir amaç doğrultusunda hedefine giden yoldaki aşamalarını açıklamışlardır. Temelde bir kahramanın varlığı bulunmaktadır. Kahramanların yolculuk amacı ve karşılaştığı olaylar farklılıklar göstermektedir. Fakat aynı aşamalardan geçmektedirler. Olaylar ve olayların oluş sıraları farklılaşsa da temel aşamalar arasında büyük benzerlikler bulunmaktadır. Bu da evrensel bir özellik göstermektedir.

Temelde mitlerden yola çıkılarak oluşturulan **Vogler**'in modeli günümüzde senaryo yazarları tarafından bilinçli olarak izlenmektedir. Bu modele göre kurulan bir anlatımın, uzun yıllar boyunca eskimeyen mitler gibi, her dönem geçerliliğini koruyacağı ve popüler yapıtlar olarak seyircileri kendine çekeceği düşünülmektedir.

Vogler'in paradigması için **Jung**'dan da söz etmek gerekmektedir. Mitlerden gelen anlatı yapısı arketiplerle açıklanmaktadır. **Jung**'un teorisi anlatı yapılarının evrensel oluşunu anlamamızda yardımcı olmaktadır. Evrensel yapı ise yörelere göre yerelleşmekte ve zenginleşmektedir.

Vogler'in *Kahramanın Yolculuğu*'nun sahnelerine geçmeden önce mitsel düşünceyi, mitolojik çevrimi ve arketiplerin oynadıkları rolleri açıklamak gerekmektedir.

1. MİTSEL DÜŞÜNCE

Kutsal bir öyküyü anlatan mitler, çok eski zamanlardaki olayları içermekte ve doğaüstü kişilerin başlangıçta yaptıkları eşsiz işlerden söz ederek, onların yaratıcılıklarını, kutsallıklarını sergilemektedir. (Eliade, 1993: 13) **Levi-Strauss**'a göre mitlerin işleyişi açıktır, gizli olan anlamlarıdır. (Fiske, 1996: 170) **Barthes**'a göre mit, şeyleri farklı göstermekte, ayrıntıları ortadan kaldırmaktadır. Mit yükselen kültürel anlamı doğallaştırmaktadır. Örneğin bir egemenlik, ticari veya siyasi etkinlik normalleşir ve yeniden üretilir. (Erdoğan, 2005: 130)

Dinler tarihi ile mitler arasındaki benzer yapılar dikkat çekmektedir. Örneğin Hristiyanlar, Tanrı'nın cisimleşmesi, dirilmesi ve göğe çıkmasını ilan etmekle, yeni bir mit sunmuşlardır. (Eliade, 1993: 157) Örnek olarak, İsa, bir bakireden doğar; benzer mitoslar Mısır firavunları, Zerdüşt, Buddha, Mahavira'dır. İsa çarmıha gerilir, ölür ve dirilir; benzer mitoslar Orfeus, İştâr, Adonis, Telipinu, Osiris'dir. (Scognamillo, 1976: 70-72) Perseus'un, Danae'den doğması gibi İsa da bir bakireden doğmuştur. İsa, Dionysos ve Horus gibi ölüp, Atsis ve Temmuz gibi dirilmiştir. Mithra'ya olduğu gibi ona da kurtarıcı sıfatıyla tapılmıştır. Meryem, Demeter gibi ızdıraplı bir annedir. İsa'yı kucağında taşıyan Madonna tasviri, küçük Horus'u kollarında tutan İsis tasviri ile benzerlik göstermektedir. (Cheallage, 1972: 208) Bu örnekler dinler tarihi içinde verilebileceklerden sadece bir kaçıdır. Farklı coğrafyalarda benzer anlatımlar ortaya çıkabilmektedir.

Mitler ilk hikâyeleri ya da ilk örnekleri içermektedirler. İlk örneklerin yapısıyla günümüze kadar yapılan anlatı yapıları arasında bir devamlılık olduğu göze çarpmaktadır. Kahraman miti çağdaş anlatılarda da devam etmektedir. Tüm kültürlerde kahramanın arayışlarıyla ilgili birbirine benzer mitolojiler bulunmaktadır. Kahraman bir şeylerin eksikliği hisseder ve maceralara atılır. Canavarlarla dövüşür, ulaşılmaz dağlara tırmanır, karanlık ormanlardan geçer. Sonunda eski kişiliği ölür ve yepyeni bir içgörü ya da yetenek kazanarak geri döner. Batı toplumunun yeni kahramanı, toplumun yararı için bilinmeyen dünyalara girmeyi göze alan bilimadamı ya da mucit olmuştur. Kahramanların miti hayran olacak ikonları sağlamayı amaçlamamıştır. İçimizdeki kahramanlık damarını kabartmak üzere tasarlanmıştır. (Armstrong, 2005: 29, 93) Çağlar boyunca her toplumun çok sayıda kahramanı olmuştur. Zor işleri, görevleri başarmışlardır. Ülkelerini savunmuşlar, canavarlarla savaşmışlar ve yüceltilerek yüzlerce yıl sonralarına kadar isimleri anılmıştır. Kahramanlar, sıradan insanların da aynı kendileri gibi zorlukları yeneceği yönünde toplumlara umut vermiştir.

Mitleşen kişi ve olaylar ölümsüzleşmişlerdir. Mitsel yapıların devamlılığını açıklamakta **Jung**'un teorilerine dayanılmaktadır. Ortak

(kolektif) bilinçaltı, ruhun daha derinliklerinde ve insanlığın bütününde ortak olduğu varsayılan bilinçdışıdır. (Cevizci, 2005) Buna göre, kolektif bilinçaltı nesiller boyunca aynı anlatı yapılarının ve hikâyelerin devamını sağlamaktadır. Dünyanın farklı bölgelerinde benzer hikâyelerin ortaya çıkması da bunu göstermektedir. Hikâyeler yerelleşerek farklılaşabilmektedirler. Ortak bilinçdışı, **Jung**'un başlangıçta ilk imgeler diye adlandırdığı saklı imgeler hazinesidir. Bu imgeler atalarımızın geçmişinden insana geçmektedir. İmgeler, bir kimsenin atalarına ait imgeleri bilinçli bir şekilde anımsadığını ya da aynı imgelere sahip olduğunu ifade etmemektedir. Atalarında da olan, yaşantı deneyimindeki ve dünyaya tepki göstermedeki birtakım eğilimler veya gizilgüçlerdir. Ortak bilinçdışı içeriği algılanınca insan belli biçimlerde davranmaktadır. (Hall, 2006: 36, 38) **Jung**, bütün insanlığın metafizik bir düzeyde bağlantılı olduğuna inanmıştır. Bu metafizik ilişkinin din, inanç, tinsellikten daha büyük bir güce, inanış yönündeki evrensel gereksinimlerinin ardındaki psikolojik güç olduğunu savunmuştur. Bütün insanlar arasındaki bu metafizik bağlantıyı kolektif bilinçdışı olarak tanımlamıştır. (Indick, 2007: 105) Mitsel yapılar ortak bilinçaltında nesilden nesile aktarılacak devamlılıklarını korumaktadırlar. İçerik saklı olarak devam etmektedir. İnsanlar tarafından ancak içerik algılandığında ortak, benzer davranışlar sergilenmektedir. Dünyanın her köşesinde benzer insan davranışları ortaya çıkmaktadır.

Kolektif bilinçdışı, bütün insanlık tarafından paylaşılan bağlantılardan ve arketipler denen imajlardan oluşmaktadır. Arketipler temel düşünceler –ilk imajlar- ve bütün insanların ilişki kurabileceği önemli bilinçdışı figürler olarak açıklanmaktadır. (Indick, 2007: 105–106) Hayattaki tipik durum sayısı kadar arketip bulunmaktadır. Doğum, yeniden dünyaya gelme, iktidar, büyü, kahraman, hilekar, Tanrı, cin, yaşlı bilge kişi, toprak ana, dev, ağaç, ay, rüzgar, ırmak, ateş, hayvanlar, yüzük, silah gibi sayısız arketip bulunmaktadır. Arketipler evrenseldir. Örneğin bebeklerde anne arketipi bulunmaktadır. Önceden tasarlanmış anne imgesi, gerçek annenin belirlenmesiyle, davranışlarıyla ve bebeğin anneyle olan ilişkileri ve deneyimiyle esas anne imgesine dönüşmektedir. **Jung**, türlü ırkların ortak bilincinde temel ayrılıkların belirdiğini de söylemektedir. (Hall, 2006: 38–39) Ortak bilinçdışında simgeler değişmeden nesillere aktarılmaktadır. Toplumlara göre değişiklikler gösterebilmektedirler. Bununla beraber, evrensel bir yapının varlığı inkâr edilememektedir. Daha önce söz edilen dinler tarihindeki olayların anlatımları da bunu göstermektedir.

Binlerce yıldır değişmeyen simgeler günümüzdeki anlatılarda karşımıza çıkmaktadır. Masalda, mitte, edebiyatta, sanatta ve sinemada ifade edilen arketipler evrensel ikonları temsil etmektedir. Kolektif bilinçdışı, arketipleri bilinçdışı bir düzeyde anlamaktadır. Filmlerdeki arketipler ise, onları tanımlayan olay örgülerinin ötesine geçen karakter tipleri ve

temalardır. Bu arketipler evrensel olarak karşılığı olan psikolojik sorunların ve figürlerin temsilleri olmaktadır. (Indick, 2007: 106) Evrensel olarak tanınan arketipler psikolojik açıklamalar yapmaya da olanak vermektedirler. Psikolojik karşılıkları gerçek hayatta bulunabilmektedir.

Mitoloji öyküler, efsaneler, din ve sanat aracılığı ile aktarılırken bu yöntemlerin hepsi günümüzde sinemada bütünleşmiştir. Film, çağımızın arketiplerini ifade etmenin, aktarmanın ve bütünleştirmenin başlıca yöntemi haline gelmiştir.

Bütün insanlar tarafından kolektif paylaşımlar olan arketip temalar doğum, evlilik, ölüm gibi evrensel yaşam bağlantıları, arketip yeniden doğuş, dönüşüm temaları aracılığı ile gelişme, değişim, büyüme yönündeki evrensel gereksinimi temsil etmektedirler. (Indick, 2007: 123-124) Söz konusu paylaşımlar farklı kültürlerde farklı şekillerde ortaya çıksalar da evrensel bir geçerlilik taşımaktadırlar ve herkes tarafından tanınmaktadırlar. Ortak paylaşımların bilincine varan hikâye anlatıcıları yöntemlerini bunlar üzerine kurmaktadırlar. Çağdaş ya da popüler sinema bu bilinç yönünde hareket etmektedir. Herkes tarafından kolayca tanınan ve aynı zamanda kolayca anlaşılan temsiller belli sahneleri içermektedir. Söz konusu yapının mitlerde görebileceğimiz kökeni mitolojik çevrim olarak isimlendirilmektedir.

2. MİTOLOJİK ÇEVİRİM

Campbell, mitin yapısını belirleyerek, “erkek kahraman arketipinin” ve “arketipik erkek kahramanın yolculuğunun” psikolojik gücünü ortaya koymaktadır. Erkek kahraman dışsal bir yolculuğa çıksa da, mit içsel bir yolculuğu simgelemektedir. Kahraman yolculukta kendi benliğinin farklı bölümleriyle karşılaşarak onları bütünlemekte; ve psikolojik olarak bir bütün olmaktadır. (Indick, 2007: 132) Kahraman fiziksel bir yolculuğa çıkmış olsa da, ruhsal bir gelişme içine de girmektedir. Burada iki boyutlu bir yolculuk söz konusu olmaktadır.

Campbell, *Bin Yüzlü Kahraman* (The Hero with a Thousand Faces) isimli eserinde **Monomyth** kavramını ileri sürmektedir. Bu kavramı kahramanın yolculuğu ile açıklamıştır. (Novak, 2004: 116) **Campbell**, evrensel yapıyı isimlendirmede kullandığı monomyth terimini **James Joyce**'un *Finnegan's Wake* isimli eserinden almıştır. (Indick, 2004: 72) Monomyth, kahramanın arketipsel yolculuğunu tanımlamaktadır. Yolculuğun aşamaları dünyanın her yerinde benzer bir kalıpta ortaya çıkmaktadır. (Leeming, 1998: 6) Söz konusu kalıp mitolojik çevrim da olarak isimlendirilmektedir.

Campbell, kahramanın yolculuğunu -ya da mitolojik çevrimi- üç perdeye bölmektedir. Üç perdeyi yola çıkış (departure, separation), yücelme

(descent, initiation, penetration) ve dönüş (return) başlıklarıyla sıralamıştır. Campbell'in bu adımları yazarlar için de tavsiye edilmektedir. Romanlarda ya da filmlerde söz konusu adımlar kullanılabilir. (Lyon, 2004: 51–53) Yolculuğun adımları evrensel özelliklere sahip bulunmaktadır. Dünyanın her yerindeki anlatım sanatlarında izlerine rastlanabilmektedir.

Campbell'e göre her öykü bir ülkede ya da krallık gibi bir mekânda bir sorunla başlamaktadır. Geleneksel çocuk edebiyatında da sıklıkla prenses bir ejderha tarafından kaçırılmakta, sonra şövalye ejderha ile savaşarak prensesi kurtarmakta ve onunla evlenmektedir. (Tallman, 2005: 3) Her kültür için çok tanınan yapılar olmakla birlikte ejderha ya da şövalye gibi kimi imgeler değişiklik gösterebilmektedir. Zamana göre de değişimler olabilmektedir.

Campbell'in yolculuğu 16 sahnedan oluşmaktadır.

Mitolojik çevrim:

1. Bölüm: Yola Çıkış – Ayrılış (Departure, Separation)

Maceraya Çağrı evresi benliğin uyanmasını anlatmaktadır. (Campbell, 2000: 65) Kahramanın maceraya girmesi için birkaç çağrı gelebilmektedir. Erkek kahraman istemeden de çağrıya uymak zorunda kalabilmektedir. Çağrı, **haberci** ile gelmektedir. Kahramana savaşılması gereken düşmanı ya da bir sorunu getirmektedir. Haberci, çatışmanın ilk ögesidir; ve izleyiciyi öyküye çekmektedir. (Indick, 2007: 134) Öykünün başlaması için bir sorun çıkmalı ve sorunu çözecek olan kahramana çağrı ulaşmalıdır. Böylece kahraman harekete geçecektir.

Çağrının Reddi evresinde ise gelen çağrı göz ardı edilmektedir. Başka çıkarlara kulak kabartmak her zaman mümkün olabilmektedir. (Campbell, 2000: 73) Kahraman genellikle gönülsüz olmaktadır. Bu durum evrensel bir isteksizlik olarak da görülebilir (Indick, 2007: 135). Kahramanın maceraya olan gönülsüzlüğü hikâyeye heyecan da getirmektedir. Bazı öykülerde kahraman çok güçlüyse çağrı reddedilmemektedir.

Doğaüstü Yardım evresinde kahraman aşacağı güçlere karşı tılsımlar sağlayan koruyucu bir figürle karşılaşmaktadır. Kahramanın genellikle karşılaştığı ilk figürdür. (Campbell, 2000: 84) Kahramana yolculuk öncesi bazı silahların sağlanması gerekmektedir. Bu aşamada kahraman adayı bir eğitimden de geçebilmektedir. (Indick 2007: 136) Kahraman fiziksel ve moral olarak maceraya hazırlanmaktadır. Hikâyelerdeki **akıl hocası** (yaşlı kadın-erkek) bu aşamada görülmektedir.

Balınanın Karnı, büyülü eşikten geçildikten sonra bir yeniden doğuşun alanına girildiği düşüncesidir ve balınanın karnı bütün dünyada rahim imgesiyle simgelenmektedir. (Campbell, 2000: 107) Kahraman, artık kendini dönüştürecek yolculuğa tamamen girmiş bulunmaktadır (Indick, 2007: 137).

Hikâyenin ilk bölümü tamamlanmıştır. Kahraman artık maceralar yaşamaya hak kazanmıştır. Sorunları çözmek için kendini maceraya adanmıştır.

2. Bölüm: Erginleşme – Geçiş (Descent, Initiation, Penetration)

Sınavlar Yolu (denenmeler yolu) evresinde kahraman eşiği geçtikten sonra bir dizi sınavdan geçmek üzere düşer dünyasında ilerlemektedir. Burası mit-maceranın en sevilen yerlerindendir. (Campbell, 2000: 115) Sınavlar, denenmeler yolu bir dizi testten oluşmaktadır. Testlerle kahramanın katılaşması amaçlanmaktadır. (Indick, 2007: 132) Hikâyenin en hareketli evresidir. Kahraman sınavlardan geçerek yeteneklerini sergilemektedir.

Tanrıçayla Karşılaşma evresinde genellikle bütün engeller aşıldıktan sonra Dünyanın Kraliçe Tanrısı'yla mistik evlilik olmaktadır. (Campbell, 2000: 128) Tanrıça, hem anneyi, hem de eşi temsil etmektedir. Kutsal anneyle bileşerek kahraman-oğul babasının yerini almaktadır. (Indick, 2007: 138) Kahraman, baba motifine üstünlük sağlamaktadır. İçsel bir yarış şeklinde baba figürünü yenmiştir.

Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın, Dünyanın Kraliçe Tanrısı ile mistik evlilik kahramanın yaşam ustalığını temsil etmektedir. (Campbell, 2000: 141) Kahraman için cinsel ve romantik ilişki rolünü oynamaktadır. (Indick, 2007: 138) Kraliçe, kahraman için önemli bir ödüldür. Önce babaya karşı üstünlük sağlanmış, sonra da cinsel ve romantik ilişki elde edilmiştir.

Babanın Gönlünü Alma (Babayla Uzlaşma), yolculuğun zirvesinde kahramanın babasının yolundan gitmesi ve eskiden onun olduğu gibi olması anlamına gelmektedir. Uzlaşma, kahramanın babasından af dilemesi ve onun mirasını yaşatmasıdır. (Indick, 2007: 139) Kahraman başarılar kazandıktan sonra babayla da uzlaşarak ilahlaşma yoluna girmektedir.

Tanrılaşma (İlahlaşma), simgesel ölüm ve tinsel yeniden doğuş anlamına gelmektedir. Kahraman ikinci perdenin sonunda büyük bir sınavdan geçmektedir. Kahraman sınavda ya gerçekten ölmekte ya da mecazi olarak ölmektedir. Fakat sonuç olarak yeniden doğmaktadır. (Indick, 2007: 139) Son sınav ile tüm görevlerini yerine getirmiştir. Bu aşamada kahraman ölebilmektedir. Bu durumda hikâye ölüler dünyasında devam etmektedir. Mitolojide sıklıkla rastlanmakla beraber çağdaş anlatımlarda söz konusu olmamaktadır.

En Son Ödül (Son İyilik), kahraman sınavlardan sağ çıktığı için alınmaktadır. Kahraman kaderiyle karşılaşmış, babasının intikamını almış ya da babasıyla uzlaşmıştır. Kahraman artık bir içgörü edinmiştir. Ödül sadece bu değildir, halkını kurtaracak bir iksir de olabilmektedir. (Indick, 2007: 140) Kahraman fiziksel ve ruhsal bir yolculuk yaşamıştır. Her iki boyutta da ödüllendirilmiştir.

3. Bölüm: Dönüş (Return)

Dönüşü Reddetme evresinde kahraman geri dönmeyi istememektedir. Kahramanın macerası sona erdiğinde yolculuğun geri dönüşü başlamaktadır. Bazen, geldiği dünya onu geri almaktadır. (Campbell, 2000: 239) Kahraman artık eski durumda bulunmamaktadır. Bu nedenle geri dönmek için isteksiz olabilmektedir. (Indick, 2007: 141) Dönüşü reddetme baştaki isteksizliği hatırlatmaktadır. Geri dönmeme olasılığı hikâyeye gerilim katmaktadır.

Büyülü Uçuş, eve dönüştür. Kahraman yarı ilah bir figür olmuştur. (Indick, 2007: 141)

Dışarıdan Gelen Kurtuluş (Kurtarılma), kahramanın eve başkalarınca götürüldüğü evredir. Kahramanın geri dönüşü ya büyülu uçuş ile ya kurtarılma ile ya da düşmanın ele geçirilmesiyle gerçekleşmektedir. (Indick, 2007: 142) Hepsi de kahramanın geri dönüşünü sağlamak içindir. Kahraman bir şekilde geri dönüşe zorlanmaktadır.

Geri Dönüş Eşiğini Aşma evresi doğaüstü güçlerin arkada kaldığını ifade etmektedir. Kahraman sıradan dünyasına geri döndüğünde tanrısal konumunu da geride bırakmıştır. Artık kendisini babasının davasına, halkının davasına ve kendi davasına vermiştir. (Indick, 2007: 142) Kahramanın bundan sonra büyük güçlere ihtiyacı kalmamıştır.

İki Dünyanın Efendisi, kahramanın hem sıradan dünyanın, hem de serüven dünyasının hâkimi olduğunu ifade etmektedir. Kahraman bundan sonra bir yol gösterici, bir ilham kaynağıdır. (Indick, 2007: 143) Hem olağan dünyanın, hem de maceralar dünyasının efendisidir. Maceralardan sonra sorunu çözerek olağan dünyaya dönmüştür.

Yaşama Özgürlüğü evresinde kahraman, kahramanlıktan yol göstericiye, sonra da efsaneye doğru evrilerek mitolojik kahraman gelişimini tamamlanmıştır. Bir efsane olarak her dönem için bir ilham kaynağı durumuna ulaşmıştır. (Indick, 2007: 143) Kahramanlaşma süreci tamamlanmıştır. Heyecan veren bir figür olmuştur.

Yolculuğu tamamlayan kahraman artık gerçek anlamda bir kahramandır. Çünkü her iki dünyada da başarı elde etmiştir. Maceralar dünyasında zorluklarla mücadele etmiş, canavarları, büyülerini yenmiştir. Başarıları ile örnek gösterilerek anlatılacaktır. Onun zorlukları aşması, ödülünü alması ve ülkesine mutluluk, huzur getirmesi başka kahramanlara esin kaynağı olacaktır. Başka bir hikâyede **akıl hocası** olarak kahramanın yanında görülebilecektir.

Campbell, ruhsal ve anlatım dönüşümlerinde tüm dünya tarafından kullanılan elementleri ortaya çıkarmıştır. Evrensel malzemelerin belirlemesi hikâye anlatıcılarının neleri kullanacağını ya da anlatımlarında nelerin eksik olduğunu görmelerini sağlamıştır. (Rabiger, 2003: 171) Evrensel yapının

çözülmesi, evrensel olarak kabul görececek hikâyelerin oluşturulmasını da sağlamıştır.

Mitolojik çevrimdeki kahramanın yolculuğunun güncelleştirilmesi ile sinema hikâyeciliğinde önemli bir gelişme sağlanmıştır. Bir film hikâyesinin nasıl kurulması gerektiği ve neyin eksik olduğu bu şekilde belirlenebilmiştir. Popüler sinema hikâyeciliğinde ve senaryo yazımında önemli bir gelişme olarak günümüzde kendini göstermektedir.

3. ÇAĞDAŞ KAHRAMANIN YOLCULUĞU

Joseph Campbell, mitolojik kahramanın psikolojik bir analizini yapmıştır. **Campbell**'in görüşlerinden etkilenen **George Lucas**'ın Yıldız Savaşları filmlerinin başarısıyla yolculuk modeli senaryo yazarları ve yönetmenler tarafından kullanılan bir şablon haline gelmiştir. **Christopher Vogler**'ın *The Writer's Journey* ve **Stuart Voytilla**'nın *Myth and the Movies* kitapları **Campbell**'in görüşlerini sinemaya ve senaryo yazımına uyarlamıştır. (Indick, 2007: 12)

Campbell'dan yola çıkan **Vogler** *kahramanın yolculuğu* (the hero's journey) olarak isimlendirdiği bir anlatım iskeleti ortaya çıkarmıştır.

Vogler'in ortaya koyduğu bu anlatım iskeletine göre kahraman önce **olağan dünyada** tanıtılır. Bir sorun vardır ve kahramanın çözmesi gerekmektedir. Böylece **maceraya çağrı** alır. Gönüllüdür ya da **çağrıyı reddeder**. **Akıl hocası** tarafından cesaretlendirilir. **İlk eşiği** geçerek **özel dünyaya** (maceraların yaşanacağı yer) geçer. Özel dünyada **sınavlar, dostlar ve düşmanlar** ile karşılaşır. Mağaranın önüne **ikinci eşiğe** gelir. **Ateşten gömlek** giyilir. Zor bir işi üstlenmiştir. Ölümüne en yakın olduğu yerdir. **Ödül** almaya hak kazanır ve **olağan dünyaya** doğru **dönüş yolu**'na düşer. **Üçüncü eşiği** geçer **diriliş** deneyimiyle **dönüşüme** uğrar. **İksir** ile geri döner; **olağan dünyaya** bir iyilik, iyileşme ya da hazine getirir. Vogler'in kahramanın yolculuğu paradigması kısaca bu şekilde işlemektedir.

Kahramanın yolculuğu geliştirilebilir bir iskelet çatıdır. Bu yapıya detaylar ve sürprizler eklenebilmektedir. Yapı tam olarak izlenmeyebilmektedir. Sahnelerin burada verilen sırası birçok olasılıktan biri olmaktadır. Sahneler karıştırılabilmekte, eklenebilmekte ya da çıkarılabilmektedir. Kahramanın yolculuğu evrensel hayat deneyimlerinden oluşmaktadır. Değişik toplumların ihtiyaçlarına göre semboller de değişiklikler gösterebilmektedir. Şövalyeler ya da ejderhalar gibi semboller toplumlara göre değişmektedir.

Çağdaş kahramanlar mağaralara, labirentlere girmeyebilirler, mistik yaratıklarla savaşmayabilirler. Fakat tüm kahramanlar maceraların yaşanacağı özel dünyaya girmektedirler. Özel dünya, uzay, denizin derinlikleri ya da çağdaş şehirlerin derinlikleri olabilmektedir. (Vogler,

1998: 27) Mitolojik çevrim, çağdaş dünyanın imgelerini içine alarak çağdaş hikâye anlatıcılarınca güncellenmiştir.

3.1. Yolculuğun Sahneleri

1. Perde (senaryoda yaklaşık 30 sayfa)

Olağan Dünya: Olağan dünya kahramanın güven içinde olduğu evidir. Kahraman yolculuğa başlamadan önce bu aşamada tanınmaktadır. Kahramanın sorunlarını ve isteklerini anlamak için seyirciye olanak vermektedir. Bu aşamada kahraman üç boyutlu olarak izleyici tarafından tanınmaktadır. Her hikâye bir sorun ya da merkezi bir soru üzerine kurulmaktadır. Bu sorun ya da soru olağan dünyanın düzenini bozacaktır. (Vogler, 1998: 15) Sinema filmlerinin ilk beş dakikasında kahraman bize tanıtılmaktadır. Kahramanın nerede ve nasıl yaşadığını izleyici bu aşamada öğrenmektedir. Kahraman huzurlu bir çevrede ya da bozulmuş bir düzen içinde gösterilir. Eğer bozulmuş bir düzen varsa kahraman gösterilmeyip sadece ondan söz edilir. Kahramana olan ihtiyaç duyurulur.

Maceraya Çağrı: Macerayı başlatmak için bir mesaj ya da meydan okuma bu aşamada sunulmaktadır. Çağrılar, mesaj (Afrika Kraliçesi), duyuru, bir fırtına (Evde Tek Başına), kötü kişinin gelişi (Kahraman Şerif), bir ölüm, bir kaçırılma (Yıldız Savaşları) ya da bir insanın ölüm anındaki son sözleri (Yurttaş Kane) gibi farklı şekillerde gelebilmektedir. (Voytilla, 1999: 8) Çağrı, bir insandan sözle doğruca gelebileceği gibi (To Kill a Mockingbird), gizemli bir şekilde de (Harry Potter) yapılabilmektedir. Önemli olan kahramanı harekete geçirebilmektir.

Çağrının Reddi / Kabulü: Kahraman maceraya atılmaktan korktuğu için ya da güvensizlikten çağrıyı reddedebilmektedir. Çağrının reddi çıkılacak yolculuğun tehlikelerini seyirciye iletmektedir. (Vogler, 1998: 17) Burada da kahramanın dostları ya da eşik bekçileri yolculuğun tehlikelerini ya da güvensizlikleri açığa vurmaktadırlar (Kurtlarla Dans). Her çağrı ve ret gerilimi yükseltmektedir. (Voytilla, 1999: 8-9) Genellikle korku filmlerinde çağrı, kahraman tarafından ya görülmemekte ya da umursanmaktadır. Bu nedenle arka arkaya birkaç çağrı gelebilmektedir. Western ya da macera filmlerinde kahraman çağrıyı hemen kabul etmektedir. Bu tür filmlerdeki kahramanların kendilerine güvenleri oldukça fazladır. Macera türünün kahramanları özel yeteneklere ya da bilgilere sahip bulunmaktadırlar. Kutsal Hazine Avcıları'ndaki arkeolog örnek olarak gösterilebilir. Aksiyon kahramanları ise fiziksel güçlerine güvenmektedirler. Macera kahramanları korku duyabilirken, aksiyon kahramanları korkusuzca maceraya atılmaktadırlar.

Akıl Hocası İle Karşılaşma: Kahraman, kendine güvenini akıl hocasıyla karşılaştınca kazanmaktadır. Korkusunun üstesinden onun

sayesinde gelmektedir. Akıl hocası kahramana korkusunun üstesinden gelmesi için öğüt, güven, içgörü, deneyim kazandırmakta ya da sihirsel armağanlar vermektedir. Akıl hocası genellikle daha önce yolculuğa çıkmış ve tamamlamış biridir. (Voytilla, 1999: 9) Çok güçlü kahramanların genellikle akıl hocaları bulunmamaktadır. Örneğin deneyimli western kahramanlarının akıl hocaları içseldir. Daha önceki deneyimleri onlara rehberlik etmektedir.

Eşiği Geçmek: Bu aşama kahramanın kendini yolculuğa adanmış olduğunu vurgulamaktadır. Kahraman bir olayla yüzleşmeli, zorlanmalı ve özel dünyaya girişi bu şekilde hak etmelidir. Kahramanın eşiği geçmesini dış güçler de zorlayabilir. (Vogler, 1998: 18) Maceraya atılmadan önceki son aşamadır. Kahraman artık izleyicinin gözünde maceraya atılmak için yeterli kazanımlara sahip bulunmaktadır. Bundan sonra kahramanın tek amacı başarmaktır. İzleyici kahraman ile özdeşleşme sağlamıştır.

Hikâyenin ilk perdesi 5 sahne ile tamamlanmıştır. Kahraman günlük yaşamıyla tanıtılmış, yaşamın düzeni bozulmuş ve sorunu çözmesi için kahramana çağrı yapılarak maceraya girişi sağlanmıştır.

2. Perde (senaryoda yaklaşık 60 sayfa)

Sınavlar, Dostlar, Düşmanlar: Kahraman eşiği geçtikten sonra sınavlar, dostlar, düşmanlarla karşılaşmakta ve özel dünyanın kurallarını öğrenmektedir. Seyircinin en sevdiği bölümdür. (Voytilla, 1999: 10) Filmlerin en hareketli sahneleri burada yer almaktadır. Filmler bu bölümde hızlanmaktadır. Aldatmalar, küçük savaşlar, dayanışmalar gibi çok sayıda olaylar yaşanmaktadır.

Mağraya Yaklaşma: Yolculuğun kalbine ya da ateşten gömleğin merkezine başlangıçtır. (Vogler, 1998: 20) Burada hikâye yavaşlamaktadır. Kahraman en büyük korkusuyla ya da en büyük tehlikeyle karşılaşmadan önce harita gözden geçirilebilir, saldırı planları ya da keşifler yapılabilir. Kendinden emin kahramanlar bu aşamayı, hazırlıkları atlayabilmektedir. Ateşten gömleği giymeden önce kahramanın bir molaya, bir sigaraya, eğlenceye ya da bir romantik duruma ihtiyacı olabilmektedir. Yaklaşma, dönüm noktasını işaret etmelidir, heyecan artmalıdır. Örneğin romantik komedilerde mağraya yaklaşma aşıkları bir soruya yönlendirmektir; ve eşlerden biri evliliği dile getirmektedir. (Voytilla, 1999: 10) Güçlü kahramanlar (Beowulf) hazırlığa gereksinim duymamaktadırlar. Yine de bu aşamada bir değişimin yaklaştığı vurgulanmaktadır. Fırtına öncesi sessizlik olarak da tanımlanabilir.

Ateşten Gömlek: Kahramanın ölümle karşı karşıya geldiği yerdir. Kahraman kendini tamamen amacına adanmıştır. (Vogler, 1998: 21) Büyük korkularıyla yüzleşir, en büyük meydan okuma gerçekleşir, ölüme yakındır. Ateşten gömlek, kahramanın başarısızlık olasılığını arttırmakta ve heyecanı

yükseltmektedir. (Voytilla, 1999: 10-11) Kahraman çok güçlü olsa da yenilgi olasılığının bulunduğu izleyiciye hissettirilmektedir. Kahramanın, canavarla savaştığı bu bölümde canavar kolay yenilmemektedir. Birkaç kere öldüğü sanıldığı halde yeniden kahramanla savaşmaya (Missery) başlamaktadır.

Ödül: Kahraman ölümü yenmiştir, en büyük korkuların üstesinden gelmiştir. Büyülü kılıç, iksir, bilgelik ya da içgörü ödül olabileceği gibi sevgililerin birbirlerine kavuşması da ödül olabilmektedir. Kahramanın başka seçeneği yoksa ödülü çalmış da olabilmekte ve son bir takip ödülü (iksiri) geri almak isteyenlerle yaşanabilmektedir. (Voytilla, 1999: 11) Canavar bu bölümde artık tamamen yenilmiştir. Eğer ele geçirdiği herhangi bir şey varsa, bu kez de elindekini ondan almak isteyenlerle kaçıp-kovalama sahneleri başlamaktadır. Hareketli sahnelerin bitişidir.

Önemli gelişmeleri içeren ikinci perde 4 ana sahne ile tamamlanmıştır. Film hikâyesindeki en uzun ve en hareketli bölümdür.

3. Perde (senaryoda yaklaşık 30 sayfa)

Geri Dönüş: Kahraman sonunda geldiği yere geri dönecektir. Eşiği geçme gibi geri dönüş de zor olmalıdır. Geri dönüş için bir olaya ihtiyaç bulunmaktadır. Geri dönüşü neden olacak olay içsel bir karar da olabilmektedir. Olağan dünyadaki bir olay da kahramanı geri dönüşü zorlayabilmektedir. (Vogler, 1998: 23-24) Kahraman geldiği noktadan geri dönmek isteyemebilmektedir. Böyle durumlarda onu geri getirecek bir çağrı yapılmaktadır. Kahraman, geri dönüşü gönüllü olarak da yapabilmektedir.

Yücelme / Diriliş: Temizlenmeyi ya da saflaşmayı tasvir etmektedir. Kahraman yeniden doğmuştur; bir değişim geçirmiştir. (Voytilla, 1999: 12) Fiziksel yolculuk bitmiştir, artık içsel ya da ruhsal yolculuk izleyici tarafından izlenmektedir. Kahraman bir değişim içine girmiştir. Bu değişim olumlu yöndedir. Yaşamına karşı olumsuz fikirleri değişerek hayatın değerini anlayabilmekte (It's a Wonderful Life) ya da ölümüyle sonuçlansa bile bir hatasını (Beowulf) düzeltmiş olabilmektedir.

İksirle Dönüş: Kahraman dirilir, temizlenir ve kazandığını olağan dünyaya getirerek diğer insanlarla paylaşır. Bu bir hazine, bilgelik, aşk, hayatta kalma deneyimi ya da büyülü bir ilaç da olabilmektedir. İksiri olağan dünyaya getirmesi yolculuğu bitirmektedir. Getirdiği ile de olağan dünyayı onarır, dengeleri yeniden kurar. Kahraman yeni hayatına başlar. (Voytilla, 1999: 12) Kahraman içsel dünyasında da yenilenmiştir. Örneğin, başlangıçta intihar etmeyi düşünen kahraman girdiği maceralar dünyasından hayatın ve sevdiklerinin değerini anlayarak değişime uğramış olarak çıkabilmektedir. İzleyicinin görmekten en çok hoşlandığı durumdur. Özdeşleştiği kahramanın içsel iyileşmesi izleyiciyi rahatlatmaktadır. Kahraman, maddi ve manevi kazanımlarını olağan dünyadakilerle paylaşacaktır.

Kapanış bölümü olan son perde 3 ana sahne ile tamamlanmıştır. Kahramanın fiziksel yolculuğunun sonu olduğu gibi, psikolojik yolculuğunun da sonudur. Hikâyedeki en önemli son kahramanın psikolojik kazanımıdır.

Bir hikâyenin 12 sahneden oluşan bu çatısı değiştirilebilmektedir. Öncelikle perdeleme farklı yapılabilmektedir. 1–2–3 yerine 3–1–2 şeklinde de hikâyeyi anlatmak mümkündür. Sahne sıralamaları değiştirilebileceği gibi, tekrar sahneler de kullanılabilir. Sahne sayısı 12’den fazla olabilmektedir. Günümüzdeki filmlerde kahramanın yolculuğu çatısı çok belirgin olarak izlenmektedir. Çağdaş hikâye anlatıcıları sinema için tüm yeteneklerini göstermektedirler. Temel çatıyı ele alarak evrensel anlatılar kurabilmektedirler. Popüler sinema ilginç konuları, temel çatıyı kullanarak, herkes tarafından kolayca izlenebilen bir şekle sokmayı başarmaktadır.

Stuart Voytilla, *Myth and the Movies* kitabında **Vogler**’ın modeline uygun olarak 50 filmin mitsel yapısını incelemiştir. Burada örnek olarak kitaptan Kaçak filminin kısaltılmış bir çözümlemesi verilmiştir. (Voytilla, 1999: 122-127)

Kaçak (The Fugitive / Andrew Davis / 1993)

I. Perde:

Maceraya Çağrı: Richard Kimble’ın eşi Helen öldürülür. Richard Kimble mahkeme tarafından katil olarak suçlanır. Mahkumlar hapishane arabasına bindirilirler. Bir cinayetle çağrı gelmektedir. **Eğışı Aşma:** Kimble arabanın kaza yapmasıyla kaçır. Maceralar dünyasına giriş yapılır. **Test Aşaması:** Kimble kaçır. Yaralı olarak hastaneye girer, gizlenir. Kendini tedavi eder. Doktor kılığında dışarı çıkar. Bir polis onu tanır, ambulansı çalarak kaçır. **İkinci Eğışı Aşma:** Gerard, Kimble’ı ambulansla kaçarken yakalar. Gerard onun kaçmasına zaman verir. Kimble, gerçek katili aramaya devam eder.

II. Perde:

Test Aşaması: Kimble, araştırmaları için Chicago’ya geri döner. **Mağaraya Yaklaşma:** Kimble (ve Gerard) şüpheli listesini daraltır. **Ateşten Gömlek:** Kimble, araştırması nedeniyle askeri cezaevine girer. **Ödül:** Kimble, Sykes’in evine girer ve Gerard’a onun aradıklarını adam olduğunu işaret eder.

III. Perde:

Geri Dönüş Sekansı: Kimble, Charles Nichols’un karısının cinayetinin arkasında olduğunu keşfeder. Kimble, metroda gerçek katili yener. Geri dönüş yolunda takipler yaşanmaktadır. **Diriliş Sekansı:** Kimble, konferansta Nichols’ın karşısına çıkar. Nichols ile dövüşür ve Gerard’ı kurtarır. Son kovalama ve takip yaşanır. **İksirle Dönüş:** Gerard, Kimble’ın

masumiyetine inanır ve ona özgürlüğünü verir. Kimble masumiyetini kanıtlamış ve gerçek suçlu bulunmuştur.

3.2. Arketipler: Karakterlerin Oynadıkları Roller

Arketiplerin filmlerde kullanımı hikâye anlatımını kolaylaştırmaktadır. Herkes tarafından kolayca tanınan tiplerin tanıtılmasına çok da gerek duyulmamaktadır. Karakter yaratmak hikâyede çok zaman alacağı için hazır tiplerin kullanılması popüler sinema hikâyeciliğinde zamandan tasarruf sağlamaktadır.

Arketiplerin sayısı çok daha fazla olmakla birlikte popüler sinema hikâyelerinde kullanılan arketip sayısı sınırlıdır. Burada anlatılan yedi arketip, Vogler'ın belirlediği sinemada kullanılan arketiplerdir. Arketiplerin incelemesinde bu nedenle sadece Vogler'ın ve Vogler'ın takipçisi Voytilla'nın eserlerinden alıntılar yapılmıştır.

Kahraman - Hero: Başkarakter ya da merkezi karakter olan kahramanın öncelikli amacı olağan dünyadan ayrılmak ve yolculuğa kendini hizmet için kurban etmek, soruna meydan okuyarak olağan dünyanın bozulan dengesini onarmayı amaçlamaktır. Kahramanın yolculuğu kişisel gelişim de olabilmektedir. Seyirciyle özdeşlemenin güçlü kurulması için kahramanın aşkı bulmak, başarı kazanmak, bir hayatı düzeltmek, adaleti aramak gibi evrensel dürtülere hitap etmesi gerekmektedir. İzleyici kahramanın üstünlükleri kadar onun kendine özgü tutumları, düşünceleri, tuhaflıkları, ahlaki zayıflıkları ya da derin korkuları ile de ona yakınlık duyabilmektedir. İyi olmayan anti-kahramanlar yani kanun kaçağı ya da kendi kurallarıyla yaşayan yalnız kahramanlar daha çok sevilmetedirler. (Voytilla, 1999: 14) Popüler anlatılar kahramansız olmamaktadırlar. İzleyici bir kahramanla özdeşlemek ihtiyacı duymaktadır. Kahramanın güçlü ya da iyi bir tip olması gerekmemektedir. Anti-kahramanlarla izleyici çok daha güçlü özdeşleşme kurabilmektedir.

Akıl Hocası - Mentor: Akıl hocası kahramana eğitim vermekte ona motivasyon sağlamaktadır. Kahramana, şüphelerinin ve korkularının üstesinden gelmesi için yardım etmektedir. Genellikle akıl hocası yolculuğa daha önce çıkmış ve tamamlamıştır. Eğer kahraman kendini kanıtlarsa akıl hocası ona yolculukta yardımcı olacak sihirli hediyeler vermektedir. Akıl hocası her zaman hikâyede bulunmayabilmektedir. (Voytilla, 1999: 14–15) Eski anlatılarda çoğunlukla yaşlı erkek ya da yaşlı kadın olarak karşımıza çıkmaktadırlar. Popüler sinemada da aynı şekilde karşımıza çıkabilmekle birlikte son yıllarda onların da güncellendiği (Matrix), daha farklı görüntülerle filmlerde yer aldıkları görülmektedir.

Eşik Bekçisi - Threshold Guardian: Özel dünyayı ve sırlarını kahramandan korumaktadırlar. Eşik bekçisi, kahramanın değerini

kanıtlaması için ona sınavlar sunmaktadır. (Vogler, 1998: 57) Kahraman, eşik bekçisini geçmek için görmezden gelmek, onunla arkadaş olmak gibi her yolu deneyebilmektedir. Eşik bekçisi bir karakter olabileceği gibi kilitli bir kapı, gizli bir geçit, bir hayvan ya da fırtına gibi doğal bir güç de olabilmektedir. (Voytilla, 1999: 15) Eşik bekçisini geçen kahraman macera için hazır duruma gelmektedir. İzleyici için artık değerli biri konumunda bulunmaktadır.

Haberci - Herald: Haberci, sorunları, duyuruları, önemli değişimleri getirmektedir. Bu maske yolculuk sırasında herhangi bir zamanda görülebilmektedir; fakat sıklıkla başlangıçta ortaya çıkmakta ve maceraya çağırıcı getirmektedir. (Vogler, 1998: 61) Haberci maskesini bir karakter giyebileceği gibi, haberci arketipi bir duyuru, karar, rapor, mektup ya da bir haber de olabilmektedir. Haberci kahramanın içinde de ortaya çıkabilmektedir. Savaş ilanı ya da bir fırtına da haberci olabilmektedir. (Voytilla, 1999: 15) Maceranın başlaması için anlatılarda olması gereken tiplerdendir. Popüler filmlerin hemen hepsinde karşımıza çıkmaktadırlar.

Şekil Değiştiren - Shapeshifter: Şekil değiştiren maskesi kahramanı yanıltmakta ve asıl niyetini kahramana karşı saklamaktadır. Şekil değiştiren maskesi kahramanın zihnine şüpheler ve sorular sunmaktadır. (Voytilla, 1999: 15) İyi ya da kötü mü olduğu çoğunlukla belirsizdir. Kahramanın karşısına çıkar ve izleyicide ne yapacağı konusunda merak uyandırır. Genellikle ilk izlenim olarak kötü bir etki bırakmaktadır.

Gölge - Shadow: Gölge maskesi karanlık arzularımız, hatta reddedilmiş vasıflarımız, özelliklerimiz olarak da ortaya çıkabilmektedir. Büyük korkuları, fobileri sembolize etmektedir. Gölge tamamen kötü olmayabilmektedir. Çoğunlukla kahramanın düşmanları ve kötüler tarafından bu maske giyilmektedir. Kahramana zarar vermek amacındadırlar. Gölge, içsel bir şeytan da olabilmektedir. (Voytilla, 1999: 16) Kahramanın içindeki kötülük ve korku da gölge olarak tanımlanabilmektedir.

Hileci - Trickster: Hileci maskesindeki karakterler mevcut düzeni bozmaktan hoşlanmaktadırlar. Sıradan dünya onların cümleleri ve fiziksel komiklikleriyle karmaşaya girmektedir. Hileci gülmeyi/gülünçlüğü kullanarak durumun saçmalığını ortaya çıkarıp değişimleri getirmektedirler. Hileci maskesi westernlerde çoğunlukla kahramanın yardımcısı tarafından, romantik komedilerde ise komik öğütler veren akıl hocası tarafından takılmaktadır. (Vogler, 1998: 77) Aksiyon ve maceralarda üstün gelmek ya da dostluk kazanmak için kahraman tarafından da giyilmektedir. Komedilerde hileci maskesine kahraman tarafından güvenilmektedir. (Voytilla, 1999: 16) En bilinen tip olarak popüler filmlerin hemen hepsinde kolayca fark edilebilmektedir. Türk sineması çok sayıdaki filmde başoyuncunun yanındaki komik kız ya da komik erkek olarak bu tipi kullanmıştır.

Arketipler, stereotip olarak görülmemelidir. Stereotip, insanlar hakkındaki aşırı yalınlaştırılmış genel önyargılar olarak açıklanabilir. Arketipler ise bir kişinin bakış açısından görünümünü sunmamaktadırlar. Yargılardan ve varsayımlardan uzaktırlar. Örneğin tipik bir kütüphaneci bekârdır düşüncesi tüm kütüphanecilerin bekâr olduklarını varsaymaktadır. Bu şekildeki bir tanım karakterin büyümesini sınırlamaktadır. Gizli korkuları nedir, sırları nedir, onu motive eden nedir gibi soruların cevaplarını stereotipler verememektedirler. Arketipler bu soruları cevaplamaya yardımcı olmaktadır. Stereotip, büyük bir resmin küçük bir parçası olarak da görülebilir. (Schmidt: 2001: 10–11) Arketiplerin aktarımı sanat eserleri ile gerçekleşmektedir. Masallar, efsaneler ya da sinema filmleri ile kendilerini göstermektedirler. Mitlerden gelen bir arketip çağdaş bir filmde karşımıza çıkmaktadır. Genel ve sınırlı tanımlar yapmamaktadırlar.

SONUÇ

Hollywood sinemasında, filmlerin pazarlanması ve filmlerin ürünlerinin bir pazar oluşturmalarının ötesinde yapım öncesi faaliyetleri de pazar alanı olmuştur. Senaryo yazarlığı önemli bir eğitim ve öğrenim konusu olarak gelişmiştir. Hollywood sineması doğru ve çekici hikâye anlatıcılığının önemini uzun zaman önce anlamış ve bu doğrultuda çalışanları kendi bünyesi içine almıştır. Stüdyo sisteminin işlediği dönemlerde büyük yazarlar stüdyolara bağlı çalışmalar yapmıştır. Daha sonra televizyon yayınlarının başlaması ile hikâye anlatıcılığı alanı daha da genişlemiştir. Başlı başına bir iş kolu olarak gelişirken beraberinde yeni hikâye anlatma teorileri de gündeme gelmeye başlamıştır.

Günümüzde başarılı popüler filmlerin hemen hepsinin hikâye anlatımında ustalaşmış eğitimcilerin öğrencileri tarafından yazıldığı görülmektedir. Usta hikâye anlatımcılarının, dünya çapında verdikleri eğitimler, seminerler ile eğitim alanlarının oldukça geniş olduğu görülmektedir. Kitaplar, bilgisayar programları ya da görüntülü kayıtlar eğitimlerinin ek kaynakları durumundadır. Bu alanda en tanınmış eğitimcilerden olan **Robert McKee**'nin *Story Seminer*'inin Haziran 2007 programında Türkiye'de bulunmaktaydı. Kişi başına 900\$'dan başlayıp üç gün süren bu seminerlere hem filmciler, hem de televizyoncular katılmaktadırlar. Senaryo guruları beraberlerinde sinemada büyük bir ticari başarıyı da getirmişlerdir. Senaryo yazımı alanında yenilikler konusunda büyük bir yarışmanın da olduğu görülmektedir.

Bu çalışmada seçilen **Christopher Vogler**'ın mitlerin psikolojik analizini yapan **Joseph Campbell**'den yaptığı alıntılar ile oldukça sağlam bir bilimsel temele sahip olduğu ileri sürülebilir. **Vogler**'ın sunduğu paradigma hem senaryo yazarları için, hem de senaryo analizi yapanların

kullanabileceği verilere sahip olarak görülmektedir. **Vogler**'ın, mitleri temel alması nedeniyle, mistik bir dil kullandığı görülmektedir. Binlerce yıllık birikim ve ortak kullanılan simgeleri ele alması onun paradigmasını güçlendirmektedir. Sahne sıralaması ise uyulması zorunlu kurallar bütünü olarak sunulmamıştır. Sahneler son derece esnek olarak yer değiştirebilmekte, ya da bazıları tamamen çıkarılabilmektedir. **Campell**'den aldığı yolculuk teması tüm kültürle uyumluluk göstermektedir. **Campell** ve **Jung**'dan aldığı arketipler de tüm kültürler tarafından tanınmaktadır. **Vogler** belli arketiplerin gerçek dünyadaki karşılıklarını aramaktadır. Popüler bir film için tüm verilere sahip olarak görülmektedir. Bununla birlikte **Vogler** sadece erkek kahraman üzerine bir hikâye anlatımını sunmaktadır. Kadın ve erkek kahraman üzerine belirgin bir ayrılık onun anlatım şemasında görülmemektedir. Kadın kahramanların yolculuğu daha farklı sahneler ve ayrımlara sahip bulunmaktadır.

Vogler içsel ve dışsal yolculuk olarak iki katmandan söz etmektedir. Kahramanın sadece fiziksel yolculuğu değil içsel -ya da ruhsal- yolculuğu da göz önünde tutulmuştur. İzleyici, kahramanın fiziksel başarısı kadar filmin sonundaki ruhsal yücelişiyle de tatmin olmaktadır.

Yolculuğun sahneleri, insanlık tarihi boyunca kullanıla gelmiş tiplerden ve olaylar çatısından oluşmaktadır. İnsanların zihninde yer etmiş yapıları kullanarak alışılmış olanı izleyiciye verebilmek için düzenlenmişlerdir. **Vogler**'ın paradigmasının hedefi, popüler filmleri kusursuz bir yapıda kurarak herkes için ve her dönem için geçerli olabilecek filmler ortaya koyabilmektir. İzleyici temelli olan *kahramanın yolculuğu* popüler filmlerin yapısını bize açıklamada önemli bir yol göstermektedir.

Arketiplerin kullanılması ise hikâye anlatıcısına büyük olanaklar sağlamaktadır. Aksiyonlar, arketiplerin harekete geçirilmesi ile gerçekleşmektedir. Arketipler genel görünümünden ya da önyargılardan farklılık göstermektedir. İşlevsel olarak paradigmada tanımlanmışlardır. Geliştirilmeleri hikâye anlatıcısının hayal gücüne bağlıdır. Stereotip olarak görülmemelidirler.

Senaryo yazarları için **Vogler**'ın paradigması yararlı bir yöntem olarak kullanılabilir. Öyküde neler olmalı, öykü nasıl gelişmeli sorularına cevap verebilmektedir. **Vogler**'ın paradigmasında tüm dünyanın tanıdığı anlatım öğeleri ortaya çıkarılmıştır. Evrensel olan böylece belirlendikten sonra hikâyede nelerin kullanılacağı ya da hikâyede nelerin eksik olduğu anlaşılabilir.

Senaryo analizleri açısından bakıldığında yöntemin verimli sonuçlar elde edilebileceği iddia edilebilir. İçinde barındırdığı psikolojik öğeler çözümleme yapmaya son derece kullanışlı veriler olarak belirlemektedir. Bir filmin popüler anlamda neden başarılı, ya da neden başarısız olduğu

konusunda yapılacak incelemeler için de yeterli verilere sahip bulunmaktadır.

Sonuç olarak hikâye etme sanatı olarak tanımlayabileceğimiz bu yöntem, bir filmin hikâyesini ilgi çekici bir biçimde kurmaktan başka hikâye analizleri konusunda da bir kaynak durumundadır. Ortaya konulan filmler, popüler filmler olarak ticari başarıyı yakalamaya yardımcı olmaktadır. Popüler filmlerde seyirci ne olacağını bilmekte fakat olayların nasıl gelişeceğini bilmemektedir. Anlatım çatısı ne olacağını formül olarak vermektedir. Nasıl olacağını ise aksiyonları oluşturan yazar belirlemektedir.

Dünyanın her yerinde kabul görecektir, izleyiciyi yakalayabilecek anlatım yapısına sahip filmler günümüzde bilinçli olarak çekilebilmektedir. Popüler filmler, anlatım teorileri ile yazarın yaratıcılığına da bağlı olarak başarı kazanmaktadır. Vogler'in çalışmasının, popüler sinema filmlerinin kullandığı anlatım yöntemini de açığa çıkardığı iddia edilebilir. Tüm dünyaca tanınan arketipsel temaların sinemada devam etmesi popülerliği getirmektedir.

Hollywood'un senaryoya verdiği önemle senaryo alanında çalışan teorisyenler yeni fikirler ve anlatım yolları ortaya koymaktadırlar. Sinema ve televizyon gibi güçlü ve yarışmacı bir alanda senaryo gurularına verilen değer ve önem giderek artmaktadır.

Hikâye etme yöntemleri senaryo yazmaya yeni başlayanlar ya da başlayacaklar için yararlı ve hızlı gelişimler sağlamaya olanaklar veren birer eğitim aracı durumundadırlar.

KAYNAKLAR

- ARMSTRONG, Karen. (2005), *Mitlerin Kısa Tarihi*, Çev., Dilek Şendil. İstanbul: Merkez Kitaplar.
- CAMPBELL, Joseph. (2000), *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, Çev. Sabri Gürses, Kabalcı.
- CEVİZCİ, Ahmet. (2005), "Kollektif Bilinçaltı", *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Paradigma Yayıncılık.
- CHEALLAGE, Felicien. (1972), *Dinler Tarihi*, çev. Samih Tiryakioğlu. İstanbul: Varlık Yayınları.
- CHION, Michel. (1987), *Bir Senaryo Yazmak*, çev. Nedret Tanyolaç., İstanbul: Afa Yayıncılık.
- ELIADE, Mircea. (1993), *Mitlerin Özellikleri*. çev., Sema Rifat. İstanbul: Simavi Yayınları.
- ERDOĞAN, İrfan. (2005), *İletişimi Anlamak*. Ankara: Erk.
- HALL, Calvin S. (2006), *Jung Psikolojisinin Ana Çizgileri*. çev., Ender Gürol. İstanbul: Cem Yayınları.

- INDICK, William. (2004), *Movies and the Mind: Theories Of The Great Psychoanalysts Applied to Film*, McFarland & Company.
- INDICK, William. (2007), *Senaryo Yazarları İçin Psikoloji*, çev. Yeliz Taştan-Ertan Yılmaz, +1 Yayınları.
- JUNG, Carl Gustav. (2005), *Dört Arketip*, çev. Zehra Aksu Yılmaz, Metis.
- LEEMING, David Adams. (1998), *Mythology: The Voyage of the Hero*, Oxford University Press.
- LYON, Elizabeth. (2004), *A Writer's Guide to Fiction*, Perigee.
- NOVAK, Jeannie. (2004), *Game Development Essentials: An Introduction*, Thomson Delmar Learning.
- RABIGER, Michael. (2003), *Directing: Film Techniques and Aesthetics*, Focal Press.
- SCHMIDT, Victoria Lynn. (2001), *45 Master Characters: Mythic Models for Creating Original Characters*, Writer's Digest Boks.
- SCOGNAMILLO, Giovanni. (1976), *Batının İnanç Temelleri*. İstanbul: Dergah Yayınları.
- TALLMAN, Bruce. (2005), *Archetypes For Spiritual Direction: Discovering The Spiritual Heroes Within*, Paulist Press.
- VOGLER, Christopher. (1998), *The Writer's Journey*. USA: Michael Wiese Productions.
- VOYTİLLA, Stuart. (1999), *Myth and The Movies*. USA: Michael Wiese Productions.