

T.C. İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

SİNEMADA SÜPER-KAHRAMANLIK İMGESİ VE
INDIANA JONES FİLMLERİ ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

EMRE AHMET SEÇMEN

1110060008

Anabilim Dalı : İletişim Tasarımı

Programı : İletişim Tasarımı

TEMMUZ 2014

T.C. İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

SİNEMADA SÜPER-KAHRAMANLIK İMGESİ VE
INDIANA JONES FİLMLERİ ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

EMRE AHMET SEÇMEN

1110060008

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih :

Tezin Savunulduğu Tarih :

Tez Danışmanı : Prof. Dr. Selçuk HÜNERLİ
Diğer Jüri Üyeleri :

TEMMUZ 2014

ÖNSÖZ

Tez çalışmasında, sinemada süper kahraman imgesinin nasıl kullanılıp, uyarlandığı ve 80 ler döneminin önemli sinemasal ikonlarından olan Indiana Jones karakterinin bir süper kahraman olup olmadığı araştırılıp tartışılmıştır. Tezde; Kahraman, süper kahraman ve anti kahraman kavramlarının tanımlanması, farklı araştırmalardan yola çıkan kahramanın yolculuk haritalarının açıklanması, Indiana Jones karakterinin Carl Gustav Jung 'a göre çözümlenmesi, Indiana Jones karakterinin kahraman veya süper kahraman kavramlarından hangisine daha yakın olduğunun değerlendirilmesi ve konuları temel başlıklar olarak araştırılmıştır.

Bu çalışmamda emeği geçen tez danışmanım Sayın Prof. Dr. Selçuk HÜNERLİ 'ye, akademisyenlik mesleğini bana sevdiren ve her zaman yanımda olan Sayın Doç. Dr. Cenk DEMİRKIRAN ve Sayın Yrd. Doç. Dr. Aslı GÜNGÖR' e, araştırmam süresince kütüphanesinde kaynak tarayan dedem Sayın Hüseyin SEÇMEN 'e, doktora tezinden fazlasıyla yararlandığım Sayın Arş. Gör. Dr. Özgür Uğraş AKGÜN 'e, yüksek lisans tezi ile çalışmama yardımcı olan Sayın Arş. Gör. Seda ŞEN 'e, hiçbir zaman desteğini esirgemeyen Sayın Yrd. Doç. Dr. Esra Gülay ER 'e, Öğr. Gör. Dr. Kenan DUMAN ' a, çok değerli arkadaşım Ömür KINAY 'a ve her zaman yanımda olan ve beni destekleyen sevgili hayat arkadaşım Berna SEÇMEN 'e çok teşekkür ederim.

Temmuz, 2014

Emre Ahmet SEÇMEN

İÇİNDEKİLER.....	ii
TÜRKÇE ÖZET.....	iv
YABANCI DİL ÖZET.....	v
1. GİRİŞ.....	1
2. KAHRAMAN VE SÜPER KAHRAMAN OLGUSU.....	3
2.1 Araştırmanın Amacı, Önemi, Yöntemi.....	3
2.1.1 Sözlü Kültür Anlatıları : Mit ve Masal.....	3
2.1.2 Kahraman.....	11
2.1.2.1 Kahraman Nedir?.....	11
2.1.2.2 Kahramanın Özellikleri.....	16
2.1.3 Süper Kahraman.....	22
2.1.3.1 Süper Kahraman Nedir?.....	22
2.1.3.2 Süper Kahramanın Özellikleri ve Yaratılma Sebepleri.....	25
2.1.4 Sinemada Süper Kahraman Olgusu.....	35
2.1.4.1 Sinemaya Aktarılan Süper Kahraman Karakterler.....	40
2.1.4.1.1 Süper Güçlere Sahip Olan Süper Kahramanlar.....	40
2.1.4.1.2 Süper Güçleri Olmayan Süper Kahramanlar.....	46
2.1.5 Anti Kahraman.....	49
3. KAHRAMANIN VE SÜPER-KAHRAMANIN YOLCULUĞU MODELLERİ.....	52
3.1 Araştırmanın Amacı, Önemi, Yöntemi.....	52
3.1.1 Joseph Campbell ve Kahramanın Yolculuğu.....	52
3.1.2 Vladimir Propp ve Masalın Biçimbilimi.....	58
3.1.3 Carl Gustav Jung ve Kahramanın Yolculuk Haritası.....	62
3.1.4 Christopher Vogler ve Kahramanın Yolculuğu.....	68
4. INDIANA JONES KARAKTERİNİN YARATIM SÜRECİ, FİMLERİ, DİZİLERİ VE DİĞER KARAKTERLERİ.....	71
4.1 Araştırmanın Amacı, Önemi, Yöntemi.....	71
4.1.1 Indiana Jones Karakterinin Yaratılması.....	72
4.1.2 Indiana Jones Filmleri.....	81

4.1.2.1 Raiders of Lost Ark : Kutsal Hazine Avcıları.....	81
4.1.2.2 The Temple of Doom : Kamçılı Adam.....	84
4.1.2.3 The Last Crusade : Son Macera.....	86
4.1.2.4 The Kingdom of The Crystal Skull : Kristal Kafatası Krallığı.....	90
4.1.3 The Young Indiana Jones Chronicles : Genç Indiana Jones Günlükleri TV Dizisi.....	93
4.1.4 Indiana Jones Filmlerindeki Diğer Karakterler.....	94
4.1.4.1 Raiders of Lost Ark : Kutsal Hazine Avcıları.....	94
4.1.4.2 The Temple of Doom : Kamçılı Adam.....	96
4.1.4.3 The Last Crusade : Son Macera.....	97
4.1.4.4 The Kingdom of The Crystal Skull : Kristal Kafatası Krallığı.....	99
5. INDIANA JONES KARAKTERİNİN CARL GUSTAV JUNG ‘UN YOLCULUK HARİTASINA GÖRE İNCELENMESİ.....	101
5.1 Araştırmanın Amacı, Önemi, Yöntemi.....	101
5.2 Indiana Jones Karakterinin Carl Gustav Jung ‘un Yolculuk Haritasına Göre İncelenmesi.....	102
5.2.1 Raiders of Lost Ark : Kutsal Hazine Avcıları.....	102
5.2.2 The Temple of Doom : Kamçılı Adam.....	108
5.2.3 The Last Crusade : Son Macera.....	112
5.2.4 The Kingdom of The Crystal Skull : Kristal Kafatası Krallığı.....	117
6. INDIANA JONES KARAKTERİNİN KAHRAMAN VE SÜPER KAHRAMAN OLARAK ÇÖZÜMLENMESİ.....	121
6.1 Araştırmanın Amacı, Önemi, Yöntemi.....	121
6.1.1 Indiana Jones Karakterinin Kahraman Tanımına Göre Değerlendirilmesi.....	121
6.1.2 Indiana Jones Karakterinin Süper Kahraman Tanımına Göre Değerlendirilmesi.....	124
7. SONUÇ.....	127
KAYNAKÇA.....	131

Üniversite : T.C. İstanbul Kültür Üniversitesi
Enstitü : Sosyal Bilimler
Anabilim Dalı : İletişim Tasarımı
Programı : İletişim Tasarımı
Tez Danışmanı : Prof. Dr. Selçuk Hünerli
Tez Türü ve Tarihi : Yüksek Lisans - Temmuz 2014

KISA ÖZET

SİNEMADA SÜPER-KAHRAMANLIK İMGESİ VE INDIANA JONES FİLMLERİ ÖRNEĞİ

Emre Ahmet Seçmen

Bu çalışmada sinemada süper kahramanlık imgesinin nasıl kullanıldığı, kahramanın yol haritası ile ilgili çalışmalar yapan isimlerden Carl Gustav Jung'un modeline göre incelenmiştir. Örnek olarak alınan Indiana Jones karakterinin, Jung'un arketipleri üzerinden değerlendirilmiş; bir kahraman ve süper kahraman olarak bu kavramların tanım ve açıklamalarına bağlı olarak, benzerlikleri ve farklılıklarıyla ele alınmıştır.

Sözlü anlatı türleri olan mit, masal, monomit, arketip vb. temel yapıtaşları ile Joseph Campbell, Vladimir Propp, Carl Gustav Jung ve Christopher Vogler gibi kahramanın yolculuk haritası üzerine bilimsel araştırmalar yapan isimlere ait modellerin, günümüz süper kahraman hikaye, roman, film gibi araçlara nasıl destek sağladığı incelenmiştir.

Süper kahramanların ilk çıkış noktasından başlayarak sinemaya girişleri; sinemasallaştırılma aşamasında nasıl bir değişikliğe uğradıkları, sinemada nasıl bir yer edindikleri tartışılmıştır. Kamçılı arkeoloji profesörü olarak sunulan Indiana Jones karakterinin, Carl Gustav Jung 'a ait arketipler olarak adlandırılan hikaye biçimi ve kahramanın yolculuk haritası üzerinden değerlendirilmesi; karakterin bir süper kahraman, kahraman olgularına yakınlığı ve uzaklığı tartışılarak bu karakterin üzerinde çalışılan terimlerden hangisi olduğunun veya olmadığının sonucuna varılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Kahraman, Süper Kahraman, Mit, Masal, Indiana Jones, Arketip, Jung

University : **Istanbul Kültür University**
Institute : **Social Sciences**
Department : **Communication Design**
Program : **Communication Design**
Supervisor : **Prof. Dr. Selçuk Hünlerli**
Degree Awarded and Date : **MA - July 2014**

ABSTRACT

THE CONCEPT OF SUPERHERO IN CINEMA, AND INDIANA JONES MOVIES

Emre Ahmet Seçmen

In this study, the use of superhero image in cinema is analyzed with regards to the models of researchers like Carl Gustav Jung who have previously studied the roadmap of superheroes. The Indiana Jones character which was taken as an example, evaluated via Jung's archetypes; as a hero and super hero, according to their concepts' identification and description are dealt with their similarities and differences.

Narrative arts such as myths, fables, monomyths, archetypes, and models by Joseph Campbell, Vladimir Propp, Carl Gustav Jung, Christopher Vogler, et al. who have researched the roadmap of superheroes, are analyzed for their support on current superhero stories, novels and movies.

Discussions are made on the point of origin and cinematization of superheroes as well as how they change at stage of their cinematization and how they get a place in cinema. Well-recognized character Archeology Professor Indiana Jones with his signature whip and fedora was evaluated over the story structure and roadmap of superheroes which was remembered with Carl Gustav Jung's archetype, is discussed for character's similarities and differences to the concepts of being a hero, superhero and a conclusion is made based on the discussion of intimacy and distance from this character which is being worked on terms that have been agreed on the result or not.

Keywords: Hero, Superhero, Myth, Fable, Indiana Jones, Archetype, Jung

1.GİRİŞ

Bu çalışma, kahraman ve süper kahraman olgusu; mit, masal gibi sözlü anlatıların sahip olduğu benzerliklerin karşılaştırılması, kahramanın yolculuğu ile ilgili kuramsal kalıplar üreten Jung, Propp, Campbell ve Vogler'in bakış açıları ile ele alınması ve bu bilgiler ışığında Indiana Jones filmlerinin, Jung'un "arketip" olarak adlandırdığı analiz yöntemi ile incelenmesi, Indiana Jones karakterinin kahraman ve süper kahraman olgularına göre çözümlenmesini içermektedir.

Araştırmanın ana sorusu, süper kahraman kelimesinin tanımını aramak; mit ve masal gibi sözlü anlatılardaki yapısal kalıbın, kahraman ve süper kahraman olgusu üzerinden anlatımı günümüz anlatı yapılarından sinemanın nasıl etkilendiğini tespit etmektir.

Araştırmanın alt sorularından biri; popüler kültürün en önemli örneklerinden biri olan Indiana Jones karakterinin yol haritasının, üretilen kuramsal kalıplardan Jung ve arketipler üzerinden değerlendirilmesi, diğer soru ise Indiana Jones'in hangi özelliklere göre bir süper kahraman hangi özelliklere göre sadece bir kahraman olduğudur.

Birinci bölümde mit ve masal olguları ele alınacak; kahraman, süper kahraman ve anti kahraman kelimelerinin tanımları, özellikleri, sinemadaki süper kahraman olgusu ve süper kahraman karakterlere değinilecektir.

İkinci bölüm, kahraman veya süper kahramanın yolculuk haritasının kuramsal açıklamalarını oluşturmaktadır. Bu bölümde arketip, monomit, senaryo ve masalların biçimsel benzerliği gibi kavramlar tartışılacaktır.

Üçüncü bölüm, araştırmanın ana sorusu olan Indiana Jones filmlerinin genel analizini içermektedir. Karakterin yaratım öyküsünü, dönemin tarihsel, ekonomik, politik koşulları ile birlikte irdeleyerek başlayan bu bölümde; filmlerin özetlerine, filmlerdeki diğer karakterlere de ayrıntılı olarak değinilecek ve bir sonraki bölümde yapılacak inceleme için ön fikir oluşturulacaktır.

Dördüncü bölümde, Carl Gustav Jung tarafından ortaya konulan “Arketip” kavramı doğrultusunda, Indiana Jones filmleri ve filmlerdeki karakterlerin çözümlenmesine yer verilmiştir. Bu çözümlenme ile incelenilen karakterin ve filmlerin hikaye yapısının biçim olarak benzerlikleri ve farklılıkları ele alınacaktır.

Son bölümde, Indiana Jones karakterinin bir kahraman ve bir süper kahraman olarak incelenmesi yer almaktadır. Araştırmanın ilk bölümünde tespit edilen, kahraman ve süper kahramanın tanımlarından ve özelliklerinden yola çıkarak Indiana Jones 'in kahraman veya süper kahraman olarak hangisine daha yakın olduğu belirlenecek ve sonuca varılacaktır.

2. KAHRAMAN VE SÜPER KAHRAMAN OLGUSU

2.1 ARAŞTIRMANIN AMACI, ÖNEMİ, YÖNTEMİ

Geçmişten günümüze yaratılan birçok kahraman, süper kahraman ve anti-kahramanlar sözlü kültür anlatıları olan mit ve masallardan beslenmektedirler. Bu bölümde; mit ve masal kavramlarının tanımlanması ve kahraman – süper kahraman – anti-kahraman imgelerinin tanımı ve özelliklerinin incelenmesi, günümüzün en önemli anlatı araçlarından biri olarak kabul edilen sinemada süper kahraman karakterlerin hangilerine nasıl yer verildiği ele alınacaktır.

2.1.1 Sözlü Kültür Anlatıları : Mit ve Masal

İnsanın kendisini ifade etme ihtiyacı ve isteği dünya tarihinin ilk günlerinden bu yana süregelmektedir. Geleneksel sözlü anlatılar olan mit ve masal, insanın kendini ifade etme arzusunu barındıran eserlerdir. İnsan, kendini bir mit haline getirmeyi farkında olmadan da olsa başarmıştır. İnsanın, kendini bir mit haline getirebiliyor olması onun yaratıcı ve düşünebilen bir varlık olmasından gelmektedir. Bu yaratıcılığın dini öğretilerle birleşmesi; dinsel motiflerin, şarkıların, masalların, dilden dile aktarılan hikâyelerin de doğumuna sebep olmuştur. Ölüm kavramının hemen ardından gelen yeni yaşam ile ilgili ritüeller bunda fazlasıyla etkili olmuştur. *Kendisini doğanın ayrılmaz bir parçası olarak gören insan, doğanın döngüsel sürekliliğini kendi yaşamında “ölümden sonra yaşam” ve “yeniden doğuş” gibi düşüncelerle içselleştirmiştir.*¹

Yeniden doğuş kavramı Carl Gustav Jung tarafından da ele alınmıştır. Jung'a göre yeniden doğuş kavramının temelinde arketipler yer almaktadır. Jung, çok farklı halkların yeniden doğuş hakkında benzer ifadeleri ve ritüelleri kullanmasını arketiplerin varlığına bağlamaktadır. Jung, “Yeniden Doğuş” biçimlerini “Dört Arketip” isimli eserinde beş başlık altında incelemiştir.

¹ Ömer Tecimer, *Sinema: Modern Mitoloji* (İstanbul: Plan B Yayıncılık, 2005) 15.

“ 1. Ruh Göçü: Bu görüşe göre, yaşam çeşitli bedenlerde devam eder ya da yaşam süreci çeşitli reenkarnasyonlarla kesintiye uğrar. Kişiliğin sürekliliğinin sağlanıp sağlanmadığı bilinmemektedir.

2. Reenkarnasyon:

Yeniden doğuşun ikinci biçimidir. Kişiliğin kendiliğinden sürdüğü reenkarnasyondur. Reenkarnasyonda insanın kişiliği ve anıları korunur, dolayısıyla insan vücut bulduğunda ya da doğduğunda, daha önceki yaşamlarını, bunların kendi yaşamları olduğunu, yani eski yaşamlarındaki ‘Ben’ bilincinin mevcut yaşamındakiyle aynı olduğunu anımsama potansiyeline sahiptir.

3. Diriliş:

Bunun anlamı insan varoluşunun ölümden sonra yeniden ortaya çıkmasıdır. Buna bir unsur daha eklenir; dönüşüm, transmutasyon ya da varlık değişimi.

Dönüşüm köklü olabilir, yani dirilen varlık farklı bir varlıktır; ya da dönüşüm köklü değildir ve yalnızca genel varoluş koşulları öncekinden farklıdır: insan başka bir yerde ya da farklı yapıdaki bir başka bedendedir.

4. Yeniden Doğuş:

Tam anlamıyla yeniden doğuştur; yani bireysel yaşam süreci içinde yeniden doğmaktır. Yenilenen kişiliğin özü değişmemiş, yalnızca işlevleri, bazı kısımları iyileşmiş, güçlenmiş ve düzelmişse, yeniden doğuş, varlığın değişmediği bir yenilenme de olabilir. Nitekim bedensel hastalıklar yeniden doğuş ritüelleriyle iyileştirilir.”

5. Dönüşüm Sürecinde Katılım:

Burada dönüşüm insanın bizzat ölümden ya da yeniden doğuştan geçmesiyle değil; onun dışında gerçekleşen bir dönüşüm sürecine dolaylı katılımıyla ya da tanık olmasıyla gerçekleşir. Başka bir deyişle, kişi bir dönüşüm ritüeline katılır ya da tanık olur. Bu rit, tözün değişime uğradığı bir ayin olabilir.”²

Jung’a göre eski imgeler günümüz insanında yaşamaya devam etmektedir. Atalarımızdan bize kuşaktan kuşağa aktarılan ve anlamlarını yitirmeyen imgeleri arketip olarak tanımlamaktadır. Jung, hastaları üzerine yaptığı araştırmalardan da yola çıkarak modern dünyanın, arketiplerin gücüne ve etkisine ihtiyaç duyduğunu belirtmektedir.³ Mit, masal ve efsane gibi anlatıların farklı fakat aynı kolektif bilinçlere sahip bir fikir olduğunu düşünürsek, anlatılarının da benzer bir yapıya sahip olduklarını söylemek mümkündür. Doğayı açıklama isteği, şiirsel fantezi,

² Carl Gustav Jung. *Dört Arketip*. Çev. Zehra Aksu Yılmaz. (İstanbul: Metis Yayınları, 2012) 47-48.

³ Robert Ellwood. *The Politics Of Myth A Study of C.G. Jung, Mircea Eliade, And Joseph Campbell*, (Albany: State Of New York University Press, 1999) VIII.

alegorik yığın, arketipsel düş ve metafizik sezgi mitin tamamını oluşturur. Değişik yargılar, yargılayanların bakış açılarıyla belirlenir. *Çünkü ne olduğuna değil, nasıl işlev gördüğüne, insanlığa geçmişte nasıl hizmet ettiğine bakılırsa, mitolojinin kendisini, bireyin ırkın, çağın gereksinim ve tutkularına karşı yaşamın kendisi kadar açık olarak gösterir.*⁴

Mitler ile ilgili bir çalışma yapan Mircea Eliade, “Mitlerin Özellikleri” isimli eserinde mitlerin yapısını ve işlevini şu şekilde tanımlar.

1. Mit, Doğaüstü Varlıkların eylemlerinin öyküsünü oluşturur; 2. bu Öykü, kesinlikle gerçek (çünkü gerçeklerle ilgilidir) ve kutsal (çünkü Doğaüstü Varlıklar tarafından yaratılmıştır) olarak kabul edilir; 3. Mit her zaman için bir “yaratılış”la ilgilidir, bir şeyin yaşama nasıl geçtiğini, ya da bir davranışın, bir kurumun, bir çalışma biçiminin nasıl yaratılmış olduğunu anlatır; işte bu nedenle de, mitler insana özgü her anlamlı eylemin örnek tiplerini oluştururlar; 4. insan miti bilmekle nesnelere “köken”ini de bilir, bu nedenle de, nesnelere egemen olmayı ve onları istediği gibi yönlendirip kullanmayı başarabilir; burada “dıştan”, “soyut” bir bilgi değil de (mitin ya tören havası içinde anlatılması ya da kanıtını oluşturduğu ritüelin gerçekleştirilmesiyle) rit biçiminde “yaşanan” bir bilgi söz konusudur; 5. şu ya da bu biçimde, insan, miti yeniden anımsatılan ve yeniden gerçekleşe aşamasına getirilen olayların kutsal, coşku verici gücünün etkisine girmek anlamında “yaşar”.⁵

Eliade’ye göre mit, gerçek bir öyküdür. Mitin “yaşayan” mit olduğu – ya da son zamana kadar bu özelliğini koruduğu – toplumlarla ilgili olacak; yaşayan mit değişimden insan davranışı için model oluşturması ve bu yolla yaşama anlam ve değer kazandırması olgusunu anlıyoruz.⁶

Mit kutsal bir öyküyü anlatır; en eski zamanda, “başlangıçtaki” masallara özgü zamanda olup bitmiş bir olayı anlatır. Bir başka deyişle mit, Doğaüstü Varlıkların başarıları sayesinde, ister eksiksiz olarak bütün gerçeklik, yani Kozmos olsun isterse onun yalnızca bir parçası (sözgelimi bir ada, bir tür bir bitki, bir insan davranışı, bir kurum) olsun, bir gerçekliğin nasıl yaşama geçtiğini anlatır. Demek ki mit, her zaman bir “yaratılış” ın öyküsüdür: Bir şeyin nasıl yaratıldığı, nasıl var olmaya

⁴ Joseph Campbell. *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. Çev. Sabri Gürses. (İstanbul: Kabalıcı Yayınevi, 2010) 426.

⁵ Mircea Eliade. *Mitlerin Özellikleri*. Çev. Sema Rifat. (İstanbul: Simavi Yayınları, 1993) 23.

⁶ Eliade 10.

*başladığı anlatılır. Mit ancak gerçekten olup bitmiş, tam anlamıyla ortaya çıkmış olan şeyden söz eder.*⁷

Eliade, mitlerin tek bir parça halinde düşünülmemesi gerektiğini, varlık kavramının ortaya çıkışı ile birlikte mit kavramının bir bütün haline geldiğini savunur.

*Gerçekten de, mitler yalnızca dünyanın, hayvanların, bitkilerin ve insanların kökenini anlatmakla kalmaz, ama aynı zamanda insanın bugün içinde bulunduğu duruma gelmesine kadar olup biten bütün önemli olayları da anlatır; bir başka deyişle onun ölümlü, cinsiyetli, toplum halinde örgütlenmiş, yaşaması için çalışması gereken ve kurallara göre çalışan bir varlık durumuna gelmesine kadar olup biten önemli olayları anlatır.*⁸

*Asıl neden özellikle, onları anımsamakla, onları yeniden gerçekleştirme aşamasına getirmekle arkaik toplum insanının, Tanrıların, Kahramanların ya da Ataların başlangıçta yaptıkları şeyleri yineleme gücüne sahip olmasıdır. Mitleri bilmek demek, nesnelere kökenindeki sırrı öğrenmek demektir. Bir başka deyişle, yalnızca nesnelere nasıl var olma aşamasına geldiğini değil ama aynı zamanda, ortadan kaybolduklarında nerede bulunacakları ve nasıl yeniden ortaya çıkabilecekleri de bu yolla öğrenilebilir.*⁹

Roland Barthes ise “Mythologies” (2000) adlı göstergebilim çalışmasında günümüz mitlerinin yeniden kullanılmasıyla çağdaş mitlerin yaratıldığını belirtir. *Bu bağlamda Barthes’in çağdaş mitlerinin topluma bir kimlik atfetme amacı taşıdığı sonucuna varılmaktadır.*¹⁰ Sözlü bir kültür ürünü olan mitler işlev aşamasında, ait olunan topluma dair değer yargılarını, sosyal yaşamı, önemli problemleri ve bu problemlere ait çözümleri de içinde barındırmayı başarabildikleri için toplumun düzenini de doğrulayabilmiştir. Günümüze ulaşabilen mitler, insanlığa ait kodlarla bezenmiş simgesel anlatılardır. *Bu simgesel anlatılarda karmaşık, sosyal sorunlar basit bir hareketle çözülür, karmaşık görünen insan ilişkileri düzene konulur, kötülük basit ve kahramanca bir hareketle ortadan kaldırılır.*¹¹

⁷ Eliade 13.

⁸ Eliade 17.

⁹ Eliade 19.

¹⁰ Roland Barthes. *Mythologies*. (Londra: Vintage Books, 2000) 111, 130.

¹¹ J. S. Lawrance, R.S. Jewett, *The Myth Of The American Superhero*. (Grand Rapids: Michigan/Cambridge: William B. Eerdmans Publishing Company, 2002) 116.

Simgesel anlatılar olan mitoslar, efsane ya da destan niteliği taşıyan, inançsal bağlantıları da içeren, olağanüstü durum ve olaylara karışan tanrılara ya da insanüstü varlıklara dair öykülerdir. Bu öyküler, belirsiz bir zamanda ancak kesinlikle insanın zaman kavrayışından farklı bir zaman boyutunda yer alırlar. Belirli bir inancı, düşünceyi ya da ideali aktarma amacını taşıyan mitos, bir alegori niteliğine de sahip olduğu için geniş simgesel anlamların üretilmesini sağlar. Yansıttığı simgesel anlamlarla birlikte bir mitosun gerçekliği, bağlı olduğu toplumun inançları ve geleneksel benimseyişleriyle doğrulanır.¹²

Ünsal Oskay, “Çağdaş Fantazy” adlı eserinde mitin tanımı ve işlevi ile ilgili yer verdiği Suvin’in görüşlerinde mitin tanımının geniş bir çerçeveye yayıldığını ileri sürmektedir.

Suvin’in görüşünce :

Bütün mit tanımlarının; (a) kültür tarihçilerinin ileri sürdükleri nüfus arasında popüler bir baz oluşturacak kadar kabul görmüş bulunan imaj topluluğu; (b) etnolojistlerin ileri sürdükleri efsane ya da folklore olarak yapılan tanım; (c) son olarak da, bunları ve bunların yanı sıra masalları, halk öykülerini, fantazyayı, popüler inançları, aldanımı, zararsız yalanları, halk arasındaki boş inanları da içine alan geniş bir tanım olarak üçlü bir çerçevede toplanabileceğini ileri sürüyor.¹³

Jung’a göre; insan mit sayesinde insanüstü varlıklarla ve güçlerle iletişim kurar. *Uzak ve bilinmeyen halkların eski mitlerinin son zamanlarda bize bu kadar büyüleyici gelmesinin sebebi budur.¹⁴* Mitlerin arasında yapısal olarak bir benzerliğin olduğu Jung, Freud, Eliade, Frye gibi birçok araştırmacı tarafından ortaya atılan savlardan biridir. Lord Raglan’a göre; mitler, içinde mucizelerin yer aldığı, karakterlerinin krallar, doğaüstü varlıklar veya kahramanlar olduğu, hatta bazı sahnelerin dünyanın çeşitli yerlerinde görülebildiği hikâyelerdir. *Bu tanım ile Raglan geleneksel anlatıların tamamının mit olduğunu savunur.¹⁵* Birçok farklı mitte incelediği kahramanların her zaman hükümdar ailesinin çocuğu olduğunu, neredeyse bütün vakalarda annesinin ilk çocuğu olarak görüldüğünü ve birkaç

¹² Tecimer 13.

¹³ Ünsal Oskay. *Çağdaş Fantazy: Popüler Kültür Açısından Bilim-Kurgu ve Korku Sineması*. (Ankara: Ayko Yayın Üretim Kooperatifi), 1982) 46.

¹⁴ Carl Gustav Jung. *Anılar, Düşler, Düşünceler*. Çev. İris Kantemir. (İstanbul: Can Yayınları, 2001). 73.

¹⁵ Lord Raglan. *The Hero: A study in Tradition, Myth and Drama*. (Newyork: Vintage Books, 1956) 141.

istisna dışında babasının ikinci bir evlilik yapmadığını¹⁶ tespit eden Lord Raglan, mitleri toplam yirmi iki maddelik bir şemada yapısal olarak benzeştirip incelemiştir.

- “1. Kahramanın annesi hükümdarlık ailesinden bir bakiredir;
2. Babası bir kraldır ve
3. Genellikle babasıyla annesi arasında yakın akrabalık bağı vardır, fakat
4. Kahramanın ana rahmine düşüşü olağandışı koşullardadır; ve
5. Tanrının oğlu olarak ün yapmıştır;
6. Doğumunda genellikle babası onu öldürmeye kalkışır; fakat
7. Gizlice kaçırılır ve
8. Uzak bir ülkede üvey ana baba tarafından büyütülür;
9. Çocukluğu üzerine bilgimiz yoktur;
10. Yetişkin olduktan sonra hükümdar olacağı ülkeye döner ya da gider.
11. Bir krala ve/veya bir deve, bir ejderha ve/veya vahşi bir hayvana karşı zafer kazandıktan sonra
12. Hükümdar ailesinden bir prensesle evlenir; genellikle kendi atalarındanbirinin kızıdır ve
13. Hükümdar olur;
14. Bir süre olaysız hüküm sürer; ve
15. Yasalar koyar; fakat
16. Daha sonra tanrıların ve/veya halkının gözünden düşer; ve
17. Tahtından indirilir ve kentten sürülür;
18. Yazgısındaki ölümle karşılaşır;
19. Ölümü genellikle bir dağın tepesinde olur.
20. Çocukları, varsa, onun yerini almazlar.
21. Cesedi gömülmez; fakat yine de
22. Onun için bir ya da daha fazla kutsal gömüt yapılır.”¹⁷

Bir başka sözlü anlatı biçimi de masaldır. Mit ve masal arasında keskin bir ayırım yapmak zordur. Mit ve masallar arasında bir bağ kesinlikle vardır. İkisinin arasındaki en temel ayırım noktası ise mitlerin masallara göre daha kutsal ve mistik bir anlatısının bulunmasıdır. *Bu tezin savunucularından Eliade masallardaki kutsallığın mitlerle karşılaştırıldığında daha az olduğunu belirtir.*¹⁸ Bunun yanı sıra, *masallardaki tanrıların mitlerdeki gibi açıkça görülmediğine, “kamufle edilmiş” şekilde yer aldıklarına dikkati çeker.*¹⁹

¹⁶ Raglan 221.

¹⁷ Raglan 212-213.

¹⁸ Özgür Uğraş Akgün. *Kahraman Olgusunun Çizgi Romandan Sinemaya Uyarlamadaki Görünümü: Tarkan ve Conan Örnekleri*. (İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Doktora Tezi, 2008. Tez Danışmanı: Prof.Dr. Suat Gezgin) 16.

¹⁹ Eliade 243-244.

Masalların yapısı ile ilgili en önemli çalışmalardan birini gerçekleştiren Vladimir Propp, masalların çok renkli, olağanüstü çeşitliliğinden bahseder ve görünürdeki durumun tek bir biçim içerdiğini söyler. Propp'un masallar ile ilgili kalıp çözümlemesine göre aşağıdaki sonuç ortaya çıkmaktadır:

“...Sunduğumuz gözlemler kısaca şu biçimde belirtilebilir:

1. Kişiler kim olursa olsun ve işlevler nasıl gerçekleştirilirse gerçekleştirilsin, masalın değişmez, sürekli öğeleri, kişilerin işlevleridir. İşlevler masalın temel oluşturucu bölümleridir.
2. Olağanüstü masalın içerdiği işlevlerin sayısı sınırlıdır.
3. İşlevlerin dizilişi her zaman aynıdır.
4. Bütün olağanüstü masallar yapıları açısından aynı türe bağlanırlar.”²⁰

Mitler, toplumun kimliğine ışık tutarlar. *Toplum kimliğini ya da kimliklerini oluştururken topluma örnek teşkil edecek bir kahramanın topluma sunulması gereklidir.*²¹ Fantastik kurgulardan önce, sözlü olarak kuşaktan kuşağa aktarılan, bir insanın ya da bir milletin acılarını, sevinçlerini, mücadelelerini anlatan masallar vardı. *20. yüzyılsa daha fantastik, daha ilgi çekici, daha büyüleyici, daha teknolojik ama aslında amacı eskisinden farklı olmayan masalların zamanıdır.*²² Mitler ve masallar üzerine yapılan birçok araştırma göstermektedir ki her ikisinde de kahraman olgusu fazlasıyla önemlidir. İster yazılı ister sözlü tüm ürünlerde olay örgüsü kahramanın üzerine kurulmaktadır. Bu bağlamda kahraman, süper kahraman, anti-kahraman gibi olguların araştırılması gerekmektedir.

²⁰ Vladimir Propp. *Masalın Biçimbilimi*. Çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat. (İstanbul: Bilim Felsefe Sanat Yayınları, 1985) 31-34.

²¹ Seda Şen. *Amerikan Kültüründe Mit ve Kahraman: Washington Irving ve Mark Twain Kısa Hikayelerinden Marvel Çizgi Romanlarına Kadar Mit Yaratımı ve Kahraman Temsillerinin İncelenmesi*. (Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Batı Dilleri ve Edebiyatları Bölümü Amerikan Kültürü ve Edebiyatı Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2011. Tez Danışmanı: Prof.Dr. Belgin Elbir.) IV.

²² Elif Şeşen. "Büyüklerle Masallar: Fantastik Filmler ve Gündelik Yaşamda Büyünün Yeniden Keşfi." (İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, Sayı: 27. 2008) 78.

2.1.2 Kahraman

2.1.2.1 Kahraman Nedir?

Kahraman kelimesi Farsça'dan Türkçe'ye geçmiş bir kelimedir. Türk Dil Kurumu'nun sözlüğünde alp ve yiğit sıfatlarıyla da eş anlamlandırılan kahraman kelimesi için üç tanımlama yapılmaktadır.

1. *Savaşta veya tehlikeli bir durumda yararlık gösteren (kimse), alp, yiğit.*
2. *Bir olayda önemli yeri olan kimse.*
3. *Roman, hikâye, tiyatro vb. edebiyat türlerinde en önemli kişi.* ²³

Türk Dil Kurumu'nun sözlüğünde eş anlamlı olarak gösterilen "alp" ve "yiğit" kelimelerinin anlamlarına bakıldığında "alp" için yiğit ve kahraman anlamları gösterilirken "yiğit" aşağıdaki şekilde açıklanmıştır.

1. *Güçlü ve yürekli, kahraman, alp,*
2. *Gözü pek, düşüncelerini açıkça söylemekten çekinmeyen (kimse).*
3. *Delikanlı, genç erkek.* ²⁴

Selçuk Hünerli, "kahraman" kelimesini hikâyedeki en önemli kişi olarak tanımlamaktadır.

Kişi, bir anlatıda, oyunda, öyküde, canlandırma filminde kişileştirilen bir kimse, bir hayvan ya da nesne gibi oluşturulan tiptir. Anlatı içinde, düşünen, karar veren, tepki gösteren, başka kişilerle ilişki kuran, yaşamını sürdürmeye çalışan bir varlıktır. Kişi, anlatı içinde, görüntünün en canlı ögesidir. Bunun yanında, kişilerin öykü içerisindeki taşıdıkları önemle ilgili bir durum da söz konusudur. Birinci derecede önemli olan kişi kahramandır. Kahramanın yanında ikinci ve üçüncü dereceden kişiler bulunur ve bunlar da yardımcı kişilerdir. ²⁵

²³ Türk Dil Kurumu, "Güncel Türkçe Sözlük", 31 Mart 2014
<http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5339c46e0894a2.71335095>

²⁴ Türk Dil Kurumu, "Güncel Türkçe Sözlük", 31 Mart 2014
<http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5339c4b31cf836.65510871>

²⁵ Selçuk Hünerli. *Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli*. (İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Doktora Tezi, 2000. Tez Danışmanı: Doç.Dr. Simten Gündeş) 100-101.

*Kahraman, öykünün ana karakteridir: hayatını yolculuğa adar, kendi gündelik dünyasından ayrılır; bilinmeyen, tekinsiz, tehlikeli bir evrene geçer ve öykünün sonunda değişmiş, gelişmiş olarak geri döner.*²⁶

*Sidney Hook'a göre "kahraman" kavramı ikiye ayrılır. Birincisi, olağanüstü kişiliğiyle, zekâsıyla ya da kendine has başka bir özelliikle birden fazla seçeneği olan olayları şekillendiren ve kişinin kendisi olmasaydı olayların aynı şekilde gelişemeyeceği durumlardaki kişiyi "olay yaratan kahraman", ikincisi kazara bulunduğu konum sebebiyle kararlarını seçme imkânı sunulan "maceralı kahraman" olarak tanımlamaktadır.*²⁷

Steven White, Amerika Birleşik Devletleri'nde bir okulda, kahraman konseptleri ile ilgili öğrenci araştırması sonucu kahramanın başlıca özelliklerini tespit etmeye çalışmış; çocukların kahraman olarak gördükleri kişiler üzerine yaptığı anket sonucundaki veriler kahramanın görünümüne ait birtakım veriler ortaya koymuştur:

*5-6 yaş grubu çocuklar için kahraman, insanları kurtaran kişi; 8-9 yaş grubundaki çocuklar için kurtarmanın yanı sıra insanlara yardım etme kavramının da öne çıktığı bir karakterdir. Kahramanın nitelendirilmesi sırasında en çok "cesur", "iyi" ve "güzel" kavramları bir sıfat olarak öne çıkmıştır. 11-13 yaş grubu çocuklar için de saygı duyulan kişi, kahraman tanımlamasına eklenen bir niteliktir. "Kahramanınız kim?" sorusuna verilen yanıtlarda ise 5-6 yaş grubu ve 8-9 yaş gruplarında ağırlıklı olarak çizgi film kahramanları, 11-13 yaş gruplarında profesyonel sporcular, 15-16 yaş grubunda ise sporcular yine başta olmak üzere, politikacılar ve askeri kişilikler ön plana çıkmaktadır. Çocuklar kahraman kavramını 3 ana bölüme ayırmaktadır; onlar göre kahramanlar: süper-kahramanlar, kişisel ilişkilerin kahramanları (anne, baba ve aile bireyleri), genel yardımcı kişiler (öğretmen, doktor, politikacı vb.) 22-25 yaş arası daha yetişkin öğrencilerde, sporcular ve önemli sanatçılar bu kategoriye daha da çok girmektedir. Atletik kabiliyet, besteleme yeteneği ve müzisyenlik bunlara birer örnek olabilir.*²⁸

Kahraman kelimesinin ilk anlamından ve açıklama sırasında kullanılan yiğit ve alp sıfatlarından, kahramanlığın erkek figürüyle özdeşleştirilmiş olması dikkat çeken

²⁶ Tecimer 124.

²⁷ Sidney Hook. *The Hero in History: Myth, Power or Moral Ideal?*. (Standord: National, Peace and Public Affairs Fellows, Hoover Institution Stanford University, 1978) 11.

²⁸ The Journal of Moral Education. Taylor & Francis Online, Ed. Steven H. White. 3, Aug. 2010, "What is a Hero? An Exploratory Study of Students Conceptions of Heroes1. 06 Mar 2013. <<http://www.tandfonline.com/loi/cjme20>>

*bir unsurdur.*²⁹ Türkçe dilinde kahraman kelimesinin kullanımı göz önüne alınacak olursa verilen ilk anlamın erkek figürüyle bağdaştırıldığı görülmektedir. Kahraman kelimesinin İngilizce karşılığına bakıldığında erkek figür için “Hero”, kadın figür için “Heroine” kelimeleri ortaya çıkmaktadır.

*Hero kelimesi ilk defa Rönesans döneminde Fransa ve İngiltere’de benzer zamanlarda kullanılmaya başlanmıştır. Daha da ötesinde, eski Yunanlılar ve Romalılar tarafından kullanıldığı düşünülmektedir. Hero, Rönesans döneminde tanrılar tarafından verilmiş özelliklere sahip erkek olarak tanımlanmıştır. Hero kelimesi, 17. Yüzyılın sonlarında önemli cesaret ve başarı gösteren erkekler için kullanılmaya başlanmıştır. 1690’da yayımlanan Dictionnaire Etymologique adlı sözlükte ise, Hero kelimesinin edebi bir eserdeki ana karakter için kullanılmaya başlandığı belirtilmektedir.*³⁰

Oxford İngilizce Sözlük’te kahraman kelimesi için dört anlam verilmektedir. Bu tanımlardan kahraman kelimesinin zaman içerisinde geçirdiği değişim daha iyi anlaşılmaktadır.

1. *Antik çağlarda tanrılar tarafından bahşedilmiş insanüstü güç, cesaret ya da beceri gibi özelliklere sahip olan daha sonraları yarı tanrı ya da ölümsüz bir varlık olarak gösterilen erkek.*
2. *Cesur ya da asil bir eylem gerçekleştiren kimse; ünlü savaşçı.*
3. *Hiçbir iş, ödül ya da kurumla bağı olmadığı halde olağanüstü cesaret, dayanıklılık, olgunluk sergileyen erkek; başarıları ve asil özelliklerinden dolayı saygı gösterilen, hayranlık duyulan erkek.*
4. *Bir efsane ya da mitin konusu olan erkek; bir hikâye ya da şiirin ana erkek karakteri.*³¹

İngilizce tanımlarda kadın kahraman figüründen söz edilip, “heroine” kelimesi ile tanımlanmasına rağmen Türkçe’de kadın figürler için ikinci bir kelime bulunmamaktadır. “Heroine” kelimesinin kullanımı “Hero” kadar eski değildir. 17. yüzyılın ikinci yarısından itibaren kadın kahraman figürleri tanımlamak için “Heroine” kelimesi kullanılmaya başlanmıştır. Yine de “Heroine” kelimesinin

²⁹ Akgün 19.

³⁰ Edith Kern. "The Modern Hero: Phoenix or Ashes?" Comparative Literature, Vol:10 No:3 Autumn, (1958): 325-334.

³¹ B. Wardropper, "The Epic Hero Superseded." Concepts of the Hero in the Middle Ages and the Renaissance." ed. Norman T. Burns & Christopher J. Reagan. (Albany: State University of New York Press, 1975) 197-221.

tanımlamasında erkek figürü tanımlamakta kullanılan “Hero” kelimesinin baskınlığı hissedilmektedir.

19. yüzyıldaki Webster’s sözlüklerinde “Heroine” kelimesinin tanımı yapılırken kadın kahraman açıklamasından yararlanılmaktadır. Bununla birlikte “Hero” kelimesi için “cesur savaşçı”, “cesur erkek”, “yüce erkek” tanımları kullanılmaktadır. 1951 yılındaki Webster’s İngilizce sözlüğünde “Heroine” için “kahramana benzer yeteneklere sahip kadın” ve “kahraman ruha sahip kadın” açıklamaları getirilmiştir.³²

Günümüze doğru bakıldığında kahraman kelimesinin tanımlanmasında belli değişiklikler gerçekleşmiştir. Unutmamak gerekir ki kahraman, yalnızca engellerle karşılaşan biri değildir. *Kahramanınız düşüncenizin eğretilmesidir. Sonunda sizin düşüncenizle uzlaşmalı ve kahramanınız değişmelidir.*³³ Bu tanımlamalarda cesaret, güç, dayanıklılık gibi özelliklerin sık sık vurgulandığı görülmektedir. Farklı olan temel nokta ise, günümüzde kahraman, eski tanımlamalarındaki “büyük ve güçlü insan” teriminden ziyade kendi kültürünün bir sembolü olarak ele alınmaktadır.

Genel anlamıyla kahraman, insanlık için kendini feda edebilen kişidir. İnandığı değerler ve sevdiği insanlar için her türlü fedakârlığı yapandır. Joseph Campbell’a göre kahraman, kendinden daha büyük bir amaç için yaşamını feda eden kişidir. Rituslar, mitoslar ve tragedyaaların ortak yapısal öğeleri vardır. Mitos kahramanın yolculuğu, geçiş rituslarıyla aynı adımları izler. *Bu evrensel yapı, rituslardan başlayarak, mitoslardan, halk masallarından, drama, tragedya ve edebiyattan geçerek, sonunda sinemaya ulaşır.*³⁴

*Ardından ulusal kahramanın doğaüstü serüvenlerini anlatan masallar gelir; bu kahraman, kendi halinde bir aileden gelen genç bir adamdır; halkını canavarların elinden, kıtlıktan ya da daha başka belalardan kurtararak, soylu ve yardımseverlik dolu başarılar sağlayarak kendi insanların kurtarıcısı olmuştur.*³⁵

³² Janice Hume, "Changing Characteristic of Heroic Women in Midcentury Mainstream Media," Journal of Popular Culture Vol:34 No:1 (2001) 9.

³³ Wendell Wellman, *Senaryo Yazarının Yol Haritası*. Çev. Ezgi Arıdur. (İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları, 2004) 58.

³⁴ Tecimer 117.

³⁵ Eliade 15.

George Miller ve George Lucas gibi yönetmenler kahramanın serüveni ile ilgili Campbell'a çok şey borçlu olduklarını ifade etmişlerdir. Bu etki, Spielberg ve Coppola gibi isimlerin filmlerinde de belirgin olarak görülmüştür. Günümüzün sanatsal ürünlerinde de kahramanların temelleri, mitoloji klasiklerinden ödünç alınmıştır.

“Onlara saygı göstermemizin sebebi bir karizmaya sahip olmaları, kutsal bir görünümüleri olması ya da Tanrı tarafından verilmiş özel güçleri olmasından değil; popüler değerleri temsil etmeleridir. Onlara saygı duyuyoruz; çünkü bizi temsil edip yüceltiyorlar.”³⁶

Schwartz'ın alıntısından da anlaşıldığı gibi, günümüzde kahraman tanımlarında cinsiyet açısından tarafsız bir tutum gösterilmeye çalışılmaktadır. Kahramanın Sonsuz Yolculuğu adlı eserinde Joseph Campbell da kahramanın tarifini yaparken bu dengeyi korumaya çalışmıştır. *“Öyleyse kahraman, genel geçerliliği olan olağan insani biçimlerin yerel ve kişisel sınırlamalarını çatışarak aşabilmiş olan kadın ya da erkektir.”³⁷*

³⁶ Barry Schwartz, "Emerson, Cooley and the American Heroic Vision," Symbolic Interaction Vol: 8 No: 1 (Spring 1985): 115.

³⁷ Campbell 30.

2.1.2.2 Kahramanın Özellikleri

Kahramanın tanımlanmasında kültürel farklılıklar göze çarpmaktadır. Her toplum, kendi kahramanına kendi değerlerine göre özellikler yükler. Yerel değerler ve evrensel değerlerin karışımı ile kahramanın genel özellikleri şekillenir. Kahramanın tanımlanmasında en çok kullanılan cesaret, onur, güçlülük, yiğitlik gibi kabul gören normlardan, kahramanın yaratılmasında da fazlasıyla yararlanıldığı görülmektedir. Kahramanlar hangi kültüre ait olursa olsun, kendilerine yüklenen niteliklere uygun hareket etmektedirler. *İster mitlerde, masallarda veya efsanelerde olsun; ister romanda ya da bir sinema filminde karşımıza çıksın kahraman özünde önemli maceralara girebilmeyi göze alan kimsedir.*³⁸ *Macerası sırasında hayatından vazgeçebilecek derecede kendisini görevine adayan kahraman, sahip olduğu özellikler ile sıradan insandan açıkça ve şüphe götürmeyecek şekilde ayrılır.*³⁹

*Fromm, kahramanlık olgusunu “sahip olma” ve “olma” kavramlarıyla açıklamaktadır. Sıradan insanlar, sahip olmanın verdiği güveni tercih ederlerken, kahramanlar bilinmeyene ve tanınmayana atılmaktan korkmazlar, çünkü onlar “olmak” ın peşindedirler.*⁴⁰

Kahramanlar, hayatları pahasına her insanın cesaret edemeyeceği sorumlulukları üstlenmekten kaçınmazlar. Bu maceranın başarı ile sonuçlanması toplumdaki bir problemi de çözecektir. Kahramanın üstlendiği görev kimsenin göze alamayacağı tehlikeler içermektedir.

*İster aşkı bulmak, ödül elde etmek, hataları düzeltmek gibi kendi kişisel amaçları için harekete geçsin, isterse özgürlük ve adalet getirmek, insanların yaşamlarını kurtarmak, dünyayı tehlikelerden uzaklaştırmak gibi toplumsal yararlar uğruna yola çıksın, kahraman en sonunda başkaları için hayatını feda etmeyi öğrenmelidir. Kahramanın öz niteliği, cesaret ya da soyluluktan çok, kendini bir amaç uğruna feda edebilme gücüdür. Fedakârlık, kahramanın idealleri uğruna değerli bir şeyden, belki de kendi hayatından vazgeçmeyi göze alması demektir.*⁴¹

³⁸ Akgün 22.

³⁹ Dean A. Miller. *The Epic Hero*. (London: The Johns Hopkins University Press, 2000) 189.

⁴⁰ Erich Fromm. *Sahip Olmak Ya Da Olmak*. Çev. Aydın Arıtan. (İstanbul: Arıtan Yayınevi, 2003) 149,150.

⁴¹ Tecimer 124.

Joseph Campbell, kahramanları, hem yerel ve evrensel; hem de sıradan ve seçilmiş diye ikiye ayırmaktadır. Yerel kahramanlar tek bir halka lütuflarını sunarlar, evrensel kahramanlar bütün dünya için mesaj getirirler. Yerel kahraman, kişisel zorbalara karşı üstünlük elde ederken, evrensel kahraman macerasından dönüşte, bir bütün olarak toplumunun yenilenme araçlarını getirir. Sıradan kahraman bir sınavdan geçerken ve bu sınav sonucu kahramanlığını ispat ederken, seçilmiş olan herhangi bir engelle karşılaşmaz. Campbell, mitler üzerine yaptığı çalışmalarda kahramanın özelliklerini şu şekilde sıralamıştır:

1. Kahraman kendi hayatını daha yüksek bir değer için feda edebilir.
2. Fiziksel ya da manevi açıdan cesaret gerektiren eylemler sergiler.
3. Kahraman genellikle kendisinden bir şey alınan ya da kendi toplumunda müsaite görülen normal deneyimlerde eksiklik hisseden kişidir.
4. Kayıp olanı yerine koymak ya da hayati önemdeki sorulara cevap bulabilmek adına kahraman birçok maceraya atılacaktır.
5. Kahraman genellikle doğal, güvenli ortamını bırakarak maceraya çıkmayı göze alır.
6. Kahraman yeterince cesur, bilgili ve yaşama tutunma kapasitesine sahipse birçok test ve sınavla karşılaşacaktır.
7. Kahraman bir şeyleri sonuçlandırmak, başarmak zorundadır.⁴²

Kahramanlar kendilerine yüklenen ulusal ya da kültürel değerler bütününe göre hareket etmek zorundadır. Kahraman olarak yaşayabilmeleri ve hikayelerinin yüzyıllar boyunca aktarılabilmesi için onlara yüklenen özelliklere uygun tavırlar sergilemelidirler. Bu değerlere bağlılıkları ve bu değerler doğrultusunda toplumsal sorunların çözümü olasıdır. *Kahraman, inancında samimi olduğu için itaatkar ve sadıktır. İtaatkar ve sadık olduğu için nizam ve intizam adamıdır. Şüphe ve nizamsızlık (anarşi) bir Kahraman için tahammül edilemez şeylerdir.*⁴³

Kahramanlar genelde garip bir şekilde doğar ve çocukluğunda tehlikeler onu bulur. Onun sıradan bir insan olarak görünüşü maceranın başında gerçekleşir. Maceraya başlama kararının alınması ve sonrasındaki yolculukta, kahraman figürü insandan ayrılacaktır. *Kahramanın burnu iyice sürtülmeli, kahraman aşığlanmalı, ondan faydalanılmalı, kendini aldatılmış duyumsamalı. İşte bu anda, aydınlanma*

⁴² Richard Cameron. "Writing to Internalize Themes in Literature," The English Journal, Vol: 83, No: 8 (1994) 91-93.

⁴³ Thomas Caryle. *Kahramanlar*. Çev. Behzat Tunç. (Ankara: Ötüken Neşriyat, 2004) 9.

başlayabilir.⁴⁴ Öykünün başrolündeki kişinin gerçek bir kahraman olabilmesi için öncelikle serüvene çağrıya olumlu yanıt vermesi, meydan okumayı kabullenerek arayaşa çıkması gerekir.⁴⁵ Kahramana gelen çağrı, kahraman figürünü alacak olan kişinin çevresinde yaşanacak bir ölüm ya da eksilmeyle gelebilir. Sevilen birinin kaçırılması veya ölmesi kahraman için bir çağrı olarak kabul edilebilir.⁴⁶

Dean A. Miller, “Epic Hero” isimli eserinde kahramanın özelliklerini tanımlamaya çalışmıştır. Araştırmasının sonucunda, belli özelliklerin pek çok örnekte benzer şekilde görülebileceğini söylemektedir. Miller, kahramanın bütün macerasında ve karşılaştığı testlerde, özellikle aşağıdaki görünümünün, tam bir uygunluk gösterdiğini belirtmektedir.

- 1. Kahraman, benzersiz ve yalıtılmıştır. Güçlü ve ölümcül silahı belirtisidir, fakat özel bir macera, kahramanın işbirliği yapabileceği başka bir kahraman, düşüncesiz ve şiddet içeren bir eylem yerine plan kurup ikna edebilecek bir oyuncu talebine yol açar.*
- 2. Kahraman kendisini göğüs göğüse mücadeleye ve yüzleşmeye adanmıştır: Kendisini macerasının parçaları olan engelleme stratejilerine, tehditlere ve son olarak da şiddeti arayıp bulmaya ya da en azından kaçmamaya hazırlıklı olmalıdır. Fiziksel ve manevi açıdan her türlü şiddete hazırlıklı olmalıdır: risk alan, üstün cesaretli, onurlu, amacında kararlı ve muhtemelen, hatta gerekli olarak fazla hayal gücü olmamalıdır.*
- 3. Kahraman kültürel ve sosyal mekândan ayrılmıştır; gezgindir ve olağandışı bir şekilde hareketlidir. Bu dünyada ya da başkasında zaman ve mekânla ortaya çıkan mücadeleleri kolayca göğüsler.*
- 4. Kısacası, kahraman toplumsal yapıdan kolayca kopmuş olduğu için çoğunlukla toplumsal yapıyı savunmak için yararlıyken toplumsal yapı içindeyken tehlikelidir. Gerçekte, sonuç olarak, kahraman toplumun dışında ve kendi üstünlüklerini başka yerlerde – macera uğruna – göstermede daha yararlıdır.⁴⁷*

Kahraman figürünün masal türünde de aynı benzerliklere sahip olduğu söylenebilir. *Rus masalları üzerine yaptığı çalışmalar ile tanınan Vladimir Propp, masallardaki karakterlerin, isimlerin değişebileceğini fakat bu karakterlerin hareketlerinin ve fonksiyonlarının masalların değişmez unsurlarından olduğunu*

⁴⁴ Wellman 60.

⁴⁵ Tecimer 124.

⁴⁶ Tecimer 139.

⁴⁷ Miller 163.

belirtmiştir.⁴⁸ Ayrıca yine Propp'un incelemesine göre başkahramanı harekete geçiren diğer yan karakterler de öykü evreninde belirli özelliklerle donatılmış diğer kahramanlardır. Vladimir Propp kahramanı bu şekilde ayırmak yerine harekete geçen yani arayan kahraman ve kurban kahraman olarak ayırmayı uygun görür. Gerek yazılı gerek görsel alanda kahramanın kötülüğe bulaşması onu başkahraman olmaktan alıkoyar.

Günümüzde mitlerin ve masalların yerini alan televizyon ve sinema gibi araçlar, kahramanların yeni üreticisi ve yayımcısı konumundadırlar. Doğal olarak güçlü, cesaretli, onurlu, yiğit gibi normların yerini bilgili, yetenekli, sadık ve karizmatik gibi kelimeler almaktadır. Lynnette Porter, günümüz kahramanının özelliklerini şu şekilde sıralamıştır.

1. Kendi hareketlerini belirleme, kendi inançlarına göre hareket etme yeteneğine sahiptirler.
2. Bir plan hazırlayıp bu planı her şey kötü gitse bile başarıyla uygularlar.
3. Eğer gerekliyse kendilerini feda edebilirler fakat bunu şehit olmayı bekleyerek gerçekleştirmezler.
4. Kahramanı kahraman yapan özellikleri çocukluklarından itibaren hissedilir. İnsanları korumak, yanlışları düzeltmek gibi durumlarda bu özelliklerini kullanmaları gerekirse çekinmeden yapmaları gerekeni gerçekleştirirler.
5. İnsanları ve sevdikleri yerleri korumaya aile ve ev gibi kavramlara verdikleri önem sebep olmaktadır.⁴⁹

Gerçek hayattaki kahramanların, mit ve masallardaki kahramanlar ile benzerlikler gösterdiğini savunan Orrin E. Klapp bu düşüncesinden yola çıkarak kendi gerçek hayat kahramanı rolleri belirlemiştir. Ayrıca mitlerdeki kahramanların rollerinin, günümüzde toplumsal yaşayış içerisinde popüler kahramanlar için de geçerli olduğunu ileri sürmüştür. Klapp'a göre; mit kahramanlarının en önemli rollerinden biri "beceri" dir. Beceri, bir görevi yerine getirebilmek adına insanüstü bir çaba gerektiğinde bunu ortaya koyabilmek ve sonunda başarılı olabilmektir. Bu beceriye mucizevi güçler de eşlik edebilir. *Kahramanlar genellikle yalnız başlarına*

⁴⁸ Rıza Filizok. "Gösterge Bilimi Yahut İşaret Bilimi (La Sémiotique) ve Anlam," 10 Ekim 2007. <http://www.egeedebiyat.org/modules.php?name=Downloads&d_op=getit&lid=135>

⁴⁹ Lynnette Porter. *Unsung Heroes of the Lord of the Rings: From the Page to the Screen*. (Westport: Praeger Publishers, 2005) 20.

*hareket ederler, fakat kahramanlıklarını pekiştiren, insanların kahramanların becerilerini, ustalıklarını ne kadar kabullenip kabullenmedikleriyle ilgilidir.*⁵⁰

Mücadele olgusu da her kahramanının hayatının adandığı rollerdendir. Toplumlar, kahramanlarından mücadele sonuçlarının başarılı olmasını ve rakibini yenmesini beklemektedirler. Mücadele sonucunda galip gelen kahraman, toplum tarafından yüceltilir ve “şampiyon” veya “kahraman” olarak adlandırılmaktadır.

Test kavramı da, kahramanın olgunlaşmasını ve değişimini sağlayan bir olgudur. Kahraman gerek basit bir durumla, gerekse bir sınav veya zor bir problemle karşılaşabilir. Başarılı olarak testlerin geçilmesi ve zor durumun atlatılması kahramanın en çok yapması gereken işlerden biridir.

Macera, kahramanın yüksek bir amaca ulaşması için uzun süreli ve sürekli bir çabasını temsil etmektedir. Kahramanın serüveni boyunca karşısına çıkan engellerin tümüne “macera” denmektedir. *Mitolojide, efsanelerde, masallarda, dinlerde ve filmlerde kahramanlar, hemen hemen aynı sınavlardan, aynı aşamalardan geçerek kahramanlıklarını onaylatırlar.*⁵¹

Günümüz kahramanının en göze çarpan özelliği her zaman sorunların üstesinden fiziksel güçlerini kullanmadan gelmemesidir. Aklını kullanarak bu karmaşık sorunları aşan kahramanlar da söz konusudur. Çelimsiz görünmesine rağmen akılla pek çok maceranın üstesinden gelinebilir. *Akıllı kahramanın zaferi, aklın gücünün fiziksel gücü alt edebilmesinde yatmaktadır.*⁵²

Klapp'ın araştırmasında öne çıkan detaylardan biri de “Savunucu ya da Kurtarıcı”, “Yardımcı” ve “Şehit” olarak adlandırılan rollerdir. Bu roller ise seçkin bir başarı ya da kimi bencil hedefler yerine kendilerini feda etmeye hazır kahramanlar için kullanılmıştır. Bunlar her ne kadar yan roller olsa da toplum

⁵⁰ Orrin E. Klapp. "The Folk Hero," The Journal of American Folklore, Vol: 62. No: 243. January.- March. 1949: 17-25.

⁵¹ Campbell 41,42.

⁵² Orrin E. Klapp "Heroes, Villains and Fools, as Agents of Social Control," American Sociological Review. Vol: 19. No: 1. February 1954: 56-62.

tarafından kabul gören ve saygı duyulan kahraman rolleri olarak değerlendirilmektedir.

Savunucu (Kurtarıcı) kahramanlar, tehlikeden kurtarma veya acı çeken kurtarma görevi üstlenirler. Yardımcı rolündeki kahramanlar ise zor durumdakilere ve ihtiyaç duyanlara yardım ve hizmet eden kahramanlardır. Kahramanın ölümünün verdiği dramatik etkiyi tamamlayan rol ise “Şehitlik” rolüdür. Kendi hayatlarından, insanların iyiliği adına vazgeçmeyi başarabilen kahramanlar için kullanılan bu rol aynı zamanda kahramanın efsane haline gelmesinde önemli rol oynayan etmenlerden biridir. Şehit olan kahramanlar genellikle karşımıza çok güçlü bir düşmana karşı savaşırken ya da bir zalim tarafından acı çektirilerek ölürler.⁵³ Kahraman kötülüğün karşısında kendi hayatından vazgeçerek yenilmezliğini de ispatlamış olur.

⁵³ Orrin E. Klapp. *"The Creation of Popular Heroes,"* The American Journal of Sociology. Vol: 54. No: 2. September 1948: 135-141.

2.1.3 Süper Kahraman

2.1.3.1 Süper Kahraman Nedir?

Süper Kahramanın sözlük tanımı şu şekildedir; Süper kahraman, normal insanların yapamadığı şeyleri yapma güçlerine sahip olan ve bu güçlerini toplumun iyiliği için kullanan bir kişiye verilen genel isimdir. Süper kahramanın İngilizce karşılığı "Super Hero" dur ve bu kelimenin telif hakkı Amerika'nın en büyük iki çizgi roman firması olan Marvel ve DC Comics tarafından ortaklaşa alınmıştır. Süper Kahraman kelimesi hayatımıza çizgi romanlar ile birlikte girmiştir. Bu yüzden diğer Amerikan çizgi romanlarındaki kahramanlar "Super Hero" olarak adlandırılmazlar, onun yerine "Ultra", "Meta-Human" gibi değişik tabirler kullanılmaktadır.

Süper kahraman nedir sorusunu kutunun dışında düşünmeye çalışarak cevaplamak gerekiyor. Sadece doğüstü güçleri olan çok gelişmiş canlılar mı yoksa bunlara ek olarak gerçekten yaşamış ve imkânsız başarmış insanlar mı, yoksa aslında yaşamamış olsa bile ya da yaşasa da pek süper olmamasına rağmen anlatıla anlatıla efsane olmuş olanlar mı? Hakkaniyetli olmak gerekirse hepsine süper kahraman demek gerektiği kanısındayım. Binalar üzerinden atlayıp insanların hayatını kurtaran Örümcek Adam da, Çin sosyalist devriminin lideri Mao Zedong da, Anadolu'da nesiller boyu anlatılarak yaratılan Battal Gazi de, Mustafa Kemal de, Batman de...⁵⁴

İlk süper kahramanlar tek tip olarak 20'li ve 30'lu yaşlardaki genç beyaz erkeklerden oluşurken, 40'lı yıllarda süper kahramanların arasına önce beyaz kadınlar katıldılar, 60'lı yıllarda ise değişik ırklardan (zenci, Asyalı vs.) süper kahramanlar piyasaya çıkmaya başlamıştır. Fakat 90'lı yıllardaki suni çizgi roman patlamasında eşcinsel kahramanlar, özürlü kahramanlar, değişik dinlere mensup kahramanlar, işsiz olup sokaklarda serserilerle beraber yaşayan süper kahramanlar ortaya çıktı. Günümüzde bu genç beyaz erkekler, süper kahraman popülasyonunun çoğunluğunu oluşturmaktadır.

⁵⁴ Engin Yılmaz. "Süper Kahramanların Anlamı Nedir?" 20 Ekim 2012
<<http://blog.radikal.com.tr/Sayfa/super-kahramanlarin-anlami-nedir-2194/>>

İlk süper kahramanlar 1931'de Shade (Türkiye'de yayınlanmamıştır, 1994'te Alec Baldwin'in başrol oynadığı bir filmi televizyonlarda gösterilmiştir.) ve de 1936 çıkışlı Phantom (Kızıl maske) kabul edilse de, en bilinen ve artık bir stereotip, bir ikon haline gelen süper kahraman 1938 çıkışlı Superman'dir. 1940-41 yıllarında ilk kadın süper kahramanlar piyasaya çıksa da, yine en fazla bilinen süper kadın kahraman Wonder Woman'dır. Superman de, Wonder Woman da DC Comics firması karakterlerindedir. Diğer en meşhur DC Comics süper kahramanı Batman'dir, ve Superman & Wonder Woman & Batman üçlüsü, DC Comics evreninde "Büyük Üçlü" olarak tanınırlar.

*Batman piyasaya ilk çıktığında süper kahraman olup olmadığı konusunda spekülasyonlar çıkmıştır. Tanım olarak süper kahramana baktığımızda, normal insanlarda olmayan güçlere sahip olan karakterler olarak adlandırılmıştır. Fakat, Batman'in hiçbir süper gücü yoktur. 40 lı yıllarda, etiketlerin ve tanımların çok önemli olduğu bir zamanda, Batman'in süper kahraman olup olmadığı büyük bir sorundur. Bu sebeple Batman ve onun gibi süper gücü olmayan kahramanlar bir süre "Gizemli Adamlar" olarak daha sonra da "Kostümlü Suç Avcıları" ya da "Pelerinli Savaşçı" olarak anılmışlardır. Etiketlerin zamanla önemsizleşmesi ve silinmesi hepsinin genel olarak süper kahramanlar adı altında toplanmasına neden olmuştur.*⁵⁵

Steven White, Amerika Birleşik Devletleri'nde bir okulda, kahraman konseptleri ile ilgili öğrenci araştırması ayrıca farklı yaş gruplarının süper kahramanı tanımlamalarına da yer vermiştir:

*Süper güçlere sahip olan en çok göze çarpan kişi Superman ve Batman'dir. En çok örnek verilen karakterlerden biri Luke Skywalker (Star Wars) olmaktadır. Özellikle yaşı ilerlemiş öğrenciler arasında en çok örnek verilen karakterlerden biri de Arnold Schwarzenegger'dir. Hatta bir öğrenci şöyle bir yorumda bulunur: "Çünkü birçok filmde çok insanın hayatını kurtarır. İyi biridir ve bence filmlerin dışında da birçok insan kurtarabiliyor olsa gerek..."*⁵⁶

⁵⁵ Tunç Pekmen. "Süper Kahraman Nedir? Bir Giriş Yazısı." 14 Ekim 2010
<<http://www.kayipdunya.com/tunc-pekmen/super-kahraman-nedir-bir-giris-yazisi>>.

⁵⁶ The Journal of Moral Education. Taylor & Francis Online, Ed. Steven H. White. 3, Aug. 2010, "What is a Hero? An Exploratory Study of Students Conceptions of Heroes1. 06 Mar 2013.
<<http://www.tandfonline.com/loi/cjme20>>

Bir süper kahraman için imaj en önemli olgulardan biridir. Düşmanların psikolojik olarak bastırılması ve hayranlara iyi bir görüntü verilmesi açısından bu olgu çok önemlidir. Renk ve kostüm seçiminden aksesuar dizaynına kadar tüm öğelerin bir uyum içinde olması gereklidir. Diğer bir detay ise süper kahramanların kendilerine has bir gizli kimliğinin olması gerekliliğidir. Çünkü toplum içerisinde dikkat çekmek ve süper kahraman özelliklerinin ortaya çıkmasını engellemek için bu kişiliğe ihtiyaç vardır.

Kahramanda en önde gelen özellik, her bireyde aslında var olan güçlülük, onur, cesaret, yiğitlik gibi olguların ön plana çıkmış veya çıkabilmiş olmasıdır. Süper kahramanda ise en çok önem kazanan olgulardan biri, her bireyde var olmayan özel güçlerin var olmasıdır. Diğer önemli nokta ise kendine has bir kostümü ve aksesuarlarıdır. Kahramanların var olduğu bir dünyada, süper kahramanların ortaya çıkışının sebeplerini, başlangıç ve gelişim aşamalarını bir sonraki bölümde inceleyeceğiz.

2.1.3.2 Süper Kahramanın Özellikleri ve Yaratılma Sebepleri

Sözlü anlatı ürünlerinden başlayan ve yazılı anlatım ürünlerine doğru gelişen süreç; gelişen kitle iletişim teknolojileri sayesinde çizgi roman ve sinemalara dek uzatılabilecek bir ilişkiler bütününe ulaşmıştır. Günümüz; mit, masal, efsane gibi folklorik anlatılar modernleşerek sinema veya çizgi roman gibi bir anlatım aracı ile aktarılma dönemidir. Araştırmacı Alex Scobie, bu varsayımı şu sözlerle desteklemektedir:

“Geçmişin masallarının ve mitlerinin günümüzün teknolojik ve ticarileşmiş dünyasındaki görevini üstlenen tür nedir? Bu sorunun cevabı çizgi romanlarda, sinema filmlerinde bulunacaktır. Halk araştırmacıları ve akademisyenler çağdışı kalmayı istemiyorsa bu türler üzerine çalışmalıdırlar.”⁵⁷

4 Temmuz 1896’da Rus yazar Maksim Gorki ilk defa sinemaya gider. Sonraki gün gazetede yazısında yaşadığı şaşkıncu deneyimi “Dün gece, gölgeler krallığını ziyaret ettim” diye anlatır.

Gerçeklerin değil, imajların üzerine kurulu bir hayatın yaratılmasında sinema gibi medyaların önemli bir rolü olduğu, başta bir simülasyonlar çağında yaşadığımızı söyleyen Jean Baudrillard olmak üzere pek çok düşünür tarafından dile getirilmiştir. *Baudrillard sinemanın gündelik yaşamda artan önemini “İçinde bulunduğumuz bu çağ, kendini yalnızca kameranın gözünden akan yansımalar aracılığıyla tanımakta, bir bakıma sinema ve televizyon, çağın gerçekliğini oluşturmaktadır” şeklinde ifade eder.⁵⁸*

Süper kahraman karakterlerinin hayatımıza girmesi çizgi roman türü ile özdeşleşmektedir. Richard Reynolds, *Super Heroes: A Modern Mythology* (Süper Kahramanlar: Çağdaş Bir Mitoloji, 1994) isimli çalışmasında kültürel çalışmalar öğrencisi için çizgi romanın çok boyutluluğunu ve çizgi romanın modern bir mitoloji olduğunu savunur:

⁵⁷ Alex Scobie. "Comics and Folk literature." *Fabula*. Vol:21. No:1/2. 1980: 70.

⁵⁸ Sabri Büyükdüvenci. ed. *Postmodernizm ve Sinema*. Çev. Sabri Büyükdüvenci, Semire Ruken Öztürk. (Ankara: Ark Yayınları, 2000) 14.

Kültürel çalışmalar öğrencisi için süper kahraman çizgi romanları ilk bakışta bile birkaç paradoks barındırır: geleneksel olarak hegemonyasını dayatmaya çalışan ve çoğunlukla otoriter metinler barındıran popüler bir sanat türü; yayılması için kimi zaman piyasada alt kültür olarak var olmayı sürdüren bir yayın türü; edebi makamlarca hor görülen ancak hatalı bir şekilde hayranların yorumları olarak değerlendirilen, canlı, ve sonuca deneme yanılma ile giden eleştirilerin merkezinde bir sanat türü; ve son olarak Hollywood ve televizyonun sıklıkla faydalandığı çağdaş bir mitolojidir.⁵⁹

Kimsenin yapamadığı şeyleri yapabilen, üstün yetenekleri ve güçleri olan bir karakterler, süper kahraman olarak adlandırılmışlardır. Çizgi romanlar genellikle resim ve yazının beraber kullanımından yararlanmaktadır. Çizgi romanlardaki konular genellikle geleneksel kahramanlık anlatılarının özelliklerini taşımaktadır. Süper kahraman karakterler ağırlıklı olarak erkeklerden oluşmaktadır. Nadir de olsa var olan kadın süper kahramanlar bile erkeğe denk bir güce sahip erkekleşmiş kadınlar olarak karşımıza çıkar.

Güçlü erkek kahraman, zamanın liberallerinin üretmeyi başaramadığı olumsuz görüşün muhafazakârlar eliyle yaratılmasına olanak vermiştir. Rekabet halindeki bireylerden oluşan “serbest” bir pazar üzerine kurulu Amerikan ekonomik sistemi, kendi yarattığı sorunlara karşı inandırıcı çözümler olarak yalnızca muhafazâkar ideal ve yöntemlerin ortaya sürülmesine izin verir.⁶⁰

Yazılı veya görsel tüm ürünler, dönemin ekonomik, politik ve psikolojik durumlarını yansıtmaktan kurtulamazlar. Bunun temel sebebi, o durumların ürünleri olmalarıdır. Kimilerinde bu etkileşimler açıkça görülürken kimilerinde ise simgesel olarak da olsa mutlaka görünmektedir. Süper kahraman çizgi romanları ve filmlerinin büyük çoğunluğu Amerikan rüyasını yaymaya hizmet eder. Hollywood’un, kapitalizmin yayılması ve işlevsel hale gelmesindeki ideolojik rolü, yadsınamayacak kadar önemlidir. Popüler kültürün ürünü olan ve sinema salonlarını dolduran Hollywood filmleri, dünyadaki tüm insanların ortak duygularına seslendiği için

⁵⁹ Richard Reynolds. *Super Heroes: A Modern Mythology*. (Jackson: University Press of Mississippi, 1994) 7.

⁶⁰ Michael Ryan. Douglas Kellner. *Politik Kamera: Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası*. Çev. Elif Özsayar. (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1997) 337.

küresel hale gelmiştir. Hayatlar kameranın gözünden akarken, insanlar bir sarhoşluk haliyle seyrederek. *Bazen bir fantezi kahramanının maceralarını, bazen de canlı canlı canlı bir savaşı seyrederek ama sadece seyrederek.*⁶¹

*Aristo'nun temellerini attığı klasik anlatıya dayalı Hollywood'la ilgili temel sorun; aklı, düşünmeyi, eleştirmeyi ve sorgulamayı dışlayarak büyük ölçüde duygulara dayanması ve seyirciyi buradan yakalaması ve kendine bağlamasıdır. Jean Luc Godard'ın deyişiyle Hollywood, kendi sanatsal biçimlenmesini daha çok bir popüler "hikâye anlatma" sineması olarak tanımlamıştır.*⁶²

Amerikan çizgi romanı veya sinemasında hiç vazgeçilmeyen, en çok işlenen konulardan biri dünyayı kurtarmaktır. Tehlike nereden gelirse gelsin dünyayı kurtarmak Amerikalı veya Amerikanlaşmış kahraman yani süper kahramanların işidir. Bu sayede, Amerika'nın üstünlüğü ve Amerikalı olmanın ayrıcalığı, tüm dünyaya aşılana çalışılmaktadır.

*Hollywood yapımlarına göre; Amerikalılar dışındaki her ırk, her din, her ekonomi-politik, kısacası her dünyalı ve dünya dışı yaratıklar ve uygarlıklar tehdit kaynağıdır; bu tehditleri görüp, etkisiz hale getirerek dünyayı kurtarmak da doğal olarak Amerikalıların görevidir. 20. yüzyılda insanlığa yönelik kitlesel ölüm, diğer deyişle nükleer silahları ABD'nin kullandığı gerçeği ise ironik olmanın ötesindeki örneklerden sadece bir tanesidir. Amerikan kaynaklı yapımlarda her Amerikalının dünyayı kurtaran bir kahramana dönüşme potansiyeli gözlenmektedir. Bu potansiyel, sıradan Amerikalılara kendine ve ülkesine güven duygusu aşılamanın da ötesine geçerek, kendini üstün, ayrıcalıklı insan olarak görmelerini sağlayabilecektir.*⁶³

İzleyici, farklı ve etkileyici kostümler içinde gördüğü bir kahramana benzemek isteyebilir. Fantastik içerik taşıyan hikâyeler ve karakterler, bizim hiç görmeyip bilmediğimiz veya yabancı olduğu bir dünyanın ürünü oldukları için daha ilgi çekici ve egzotiktir. Bu tip hikâyeler, geçmişin mitleri, efsaneleri ve halk hikâyelerinin yerini almışlar; olmayan bir dünyayı pazarlayabilme gücüne sahip olmuşlardır. *İnsanların zihinlerinde ya da sinema perdesinde çok ışıltılı ve renkli izlenimler bırakan fantastik filmlerde, uydurma bir evrende, büyücüler, ejderhalar,*

⁶¹ Büyükdüvenci 18.

⁶² Metin Gönen. *Hollywood Sineması*. (İstanbul: Es Yayıncılık, 2007) 9,19.

⁶³ Meral Serarlan. Özlem Özgür. *Sinemada Dünyayı Kurtarmak: Türk Sinemasında Dünyayı Kurtaran Adam ve Oğlu*. (Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Sayı: 6. 2011) 34.

*zaman yolculukları, konuşan ağaçlar arasında gerçek dünyada göremediğimiz gerçeklik koşullarındaki insan davranışlarına inanmamız amaçlanır.*⁶⁴

Süper kahramanların, yazılı bir anlatı ile ortaya çıkışı ve görsel bir anlatı ile desteklenmesinin, üzerinde durduğumuz tarihi gelişim ile birebir paralellik taşımaktadır. Çizgi romanlarda süper kahraman karakterlerin oluşturulduğu ve sinemada kullanılır hale geldiği dönemlerden bahsetmek kaçınılmazdır.

1929-1940 yılları arası, 20. yüzyılın gördüğü en kötü yıllardı. Bu zaman dilimine genel olarak “Büyük Depresyon” veya “Büyük Buhran” denmektedir. Ekonominin çöktüğü, işsizliğin tavan yaptığı bu yıllarda, bu globâl çöküşten en fazla etkilenen ülke Amerika olmuştur. O zamanki başkan Hoover’ın politik kariyerini söndüren ve yerine geçen başkan Roosevelt’i de sürekli yeni revizyonlar yapmaya zorlayan bu çöküş döneminde, insanların artık kilise dışında bir şeylere inanmaları, yeni bir ışığa, yeni bir umuda tutunmaları gerekmektedir. İlk süper kahramanlar işte o zaman ortaya çıkmıştır. Gerçek hayatta sürekli yenilgiye uğrayan Amerikalılar, en azından hayal dünyalarında başarılar elde etmeye başlamışlardır.

1930’lu yılların sonunda, Amerika depresyondan yeni yeni çıkmaya başladığında, Superman karakteri doğmuştur. Kendisi iki göçmen Yahudi tarafından yaratılmıştır ve onlar için bir ideali temsil etmektedir. Superman uzaydan gelmiştir (yani kendileri gibi göçmendir) fakat Amerikalılar tarafından kabul edilmiştir. İyi bir işi, sevgilisi vardır ve halk onu benimsemiştir. O zamanlar Yahudi-Hıristiyan ayrımı olduğu için ve Yahudiler ezildiklerinden, Superman’ın yaratıcıları, kendileri nasıl toplum tarafından görülme istiyorlarsa, Superman’ı de o şekilde yaratmışlardır.

1939 yılının bir yerinde, savaş henüz gerçek yüzünü göstermemiş, Hitler orduları Polonya’ya girmek üzereyken; teknolojik-askeri ilerlemenin (ama aynı zamanda bu teknolojiden duyulması gereken korku ve endişenin) bir simgesi olan Superman, çizgi roman olarak ortalığı bir anda kasıp kavurmaya başlayacaktı. Superman’in tahmin edilemez boyutlardaki başarısı, benzer çizgi roman tasarımları üzerinde hummalı

⁶⁴ L. Stark. "Yüzüklerin Efendisi, Harry Potter, Conan: Fantastik Edebiyatlar Sinemalar Diyarında." *Virgül Dergisi*, Sayı: 49. 2002: 26.

bir çalışmanın başlamasına, “serials” dediğimiz dizilerde ve “pulp-fiction” dergilerinde, bu kahramanların boy göstermesine yol açmıştı.⁶⁵

Richard Reynolds, Superman karakterinin çizgi roman tarihindeki öneminden bahsederken toplum ile kahraman arasındaki ilişkiye vurgu yapmaktadır:

Superman ve süper kahramanlar Büyük Buhran’ın sonunda ve Avrupa tarihindeki en büyük savaşın eşiğinde çıkageldiler. Milyonlarca Amerikalı işsizlik ve yoksulluğu yaşamış, ve daha fazlası kendini ekonomik devamlılık ve ekonomik büyümeye inandırmıştı. Böylesi bir zamanda yeni bir tür popüler kahraman ortaya çıkmıştı: toplumun karmaşasından bir adım geri durabilen ancak yine de onuruyla hareket edebilen, dünyayı algılamak istediği şekliyle algılayıp yine de kazanan, kendine güvenen, bireysel bir kahraman. Bu kahramanlar hem yalnız, hem de “sosyal kahramanlar”dı.⁶⁶

Superman’ın ilk düşmanları dolandırıcılar, yankesiciler, banka hırsızları, yani o zamanın süper kötü olarak kabul edilen halk düşmanlarıdır. Superman böylece ilk başlarda hem fakiri hem de zengini koruyan ideal bir Amerikalıyı, aradan zaman geçtikten sonra da ideal Amerika’yı temsil etmeye başlamış ve bir ikon olmuştur. Öncü Superman’ın bireysel ve onurlu kişiliği sayesinde, zorlu yaşam koşullarına yirminci yüzyıl soğukkanlılığıyla yaklaşabilen modern kahraman, süper kahraman adıyla popülerleşmiştir.⁶⁷ Umberto Eco, Serüven Dergisi’nde yayınlanan “Süpermen Miti” başlıklı incelemesinde sıradan insana Superman’in nasıl bir anlam ifade ettiğini açıklar:

Clark Kent, tipik olarak, komplekslerinden rahatsızlık duyan ve arkadaşları tarafından horlanan sıradan okuyucuyu simgeler; aşikar bir özdeşleşme sürecinin sonucunda, Amerika ‘daki her muhasebeci içten içe, gerçek kişiliğinin altından, yıllardır süregiden sıradan yaşantısından kendisini kurtaracak, bir Süpermen çıkacağı umudunu taşır.⁶⁸

⁶⁵ Büyükdüvenci 56,57.

⁶⁶ Reynolds 18.

⁶⁷ Şen 99.

⁶⁸ Umberto Eco. "Süpermen Miti 2." Serüven Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi Web Sayfası. 9 Aralık 2005.

<<http://www.seruven.org>>.

Ondan bir yıl sonra ortaya çıkan Batman ise hiçbir süper gücü olmadığı halde, Superman'ın düşmanlarıyla dövüşür ve başarılı olur. *Batman, Superman ile okuyucuya aşılana ilk verilerden biri olan; "kötülerle savaşmak için süper olmanız gerekmez, her Amerikalı bunu yapabilir."*⁶⁹ fikrinin yerini daha da sağlamlaştırmıştır.

*Yarasadan ilham alınarak kurgulanan Batman'in, geceleri gökdelenler arasında planörü andıran peleriniyle süzülerek "iyileri kötülerden" koruduğu ana temasından hareket edersek, iyiyi temsil eden Batman'in karşısında konumlanan kim olursa olsun kötü olarak algılanıyor.*⁷⁰

*Başlangıçta Batman, güçlü yarasa kanatlarıyla uçabilen ve birkaç olağanüstü beceriyi gösterebilen bir süper kahraman olarak düşünülmüştü. Ancak Kane ve Finger, çok geçmeden bu yarasa kanatlı, yarı insan-yarı hayvan yaratığın bir yanını budamaya, onu akrobatik yetenekleriyle, o zaman için tasarlanabilecek bütün teknolojik donanımıyla, gangsterlerin ve kötülerin iflahını kesen bir insan-kahraman yapmaya karar verdiler. Yarasa kostümü, adaletin simgesi olarak adalet düşmanlarının ödünü patlatmaya yetecekti. Tıpkı 30'ların pelerinli kahramanı Zorro'nun Z'si gibi.*⁷¹

Bir çizgi roman karakterinin, bir romanda veya bir filmde olduğu gibi açıklanmasına ihtiyaç vardır. Süper kahraman karakterin kim olduğu, nereden geldiği ve neden böyle bir görünüme büründüğü sorularının cevaplanması gereklidir. Çizgi roman ve sinemada süper kahramanların işlenişine baktığımızda, üretilen ürünlerin büyük bir çoğunluğunda bu sorular yanıtlanmakta; fakat postmodern kahraman ve anti kahramanın önem kazandığı 21. Yüzyıl ürünlerinin bazılarında bu soru yanıtız bırakılabilmektedir. Kahramanın evriminin devam etmesi ve bu üreticinin bakış açısı da bu açıklamaların yapılmamasında fazlasıyla etkili olmaktadır.

Her kostümlü kahramanın böyle bir "kimdir, nedir?" açıklamasına ihtiyacı vardır: Kripton gezegenindeki kıyametten önce, annesinin babasının bir tüple uzaya yolladığı Superman gibi. Batman'in (Bruce Wayne'in) anne-babası ise serseriler tarafından sokakta, gözleri önünde hunharca katledilmişlerdi. Yüklü bir miras, bir şato kalmıştı Bruce Wayne'e; iş güç yapmadan yaşayabilen biriydi o. Böylece Wayne'in,

⁶⁹ Tunç Pekmen. "Süper Kahraman Nedir? Bir Giriş Yazısı." 14 Ekim 2010.

<<http://www.kayipdunya.com/tunc-pekmen/super-kahraman-nedir-bir-giris-yazisi>>.

⁷⁰ Sema Karabiyik. "Resmi İdeolojiye Göre Saf Değiştiren Süper Kahramanlar." Yeni Şafak Gazetesi Web Sayfası. 22 Temmuz 2012.

<<http://yenisafak.com.tr/yazarlar/?t=22.07.2012&y=SemaKarabiyik>>

⁷¹ Veysel Atayman. ed. *Postmodern Kurtarıcılar*. (İstanbul: Donkişot Yayınları, 2004) 57.

*Gotham City’de serserilere, gangsterlere duyduğu dinmez, yatışmaz öfke açıklanmış oluyordu.*⁷²

1941 yılında İkinci Dünya Savaşı’nın çıkmasıyla, kötü karakterler hırsızlardan Nazilere çevrilmiş ve Amerikanlık propagandası yapan süper kahramanlar (en meşhuru Kaptan Amerika) ortaya çıkmıştır. 2. Dünya Savaşı esnasında süper kahramanlar çok popüler olmuş ve bu popülerlik 1950’li yıllara kadar sürdü. Bu popülerliğin sürmesinde, süper kahramanların savaş döneminde de en büyü propaganda araçlarından biri olarak kullanılması etkili olmuştur. Örnek vermek gerekirse Superman, İkinci Dünya Savaşı’nın patlak vermesinden bir sene önce yaratılmıştır, fakat ilerleyen yıllarda mavi-kırmızı kostümüyle Amerikan kültürünün ve propagandasının en önemli sembollerinden biri haline gelecektir. Superman’in yaratılışı savaşla ilgili olmamasına rağmen, belli bir süre sonra çizgi roman, savaşla ilgili göndermeler yapmaya başlamıştır.

*İkinci Dünya Savaşı sırasında Amerika’da çizgi romanlar; süper yurt severlerden eski kahramanlara, yükselen süper kahraman türünden, savaş çizgi romanlarına kadar tamamen savaşın etkisi altına girmiştir. Fiyatları sayesinde her kesime ulaşabilen ve dolayısıyla savaş propagandasının en etkin araçlarından biri haline gelen çizgi romanlar, savaşla o kadar iç içe girmiştir ki, savaş sona erdiğinde çizgi romanlar da 1960’ların ortasına kadar düzelmeyecek büyük bir düşüşe geçmiştir.*⁷³

ABD’de çizgi roman, çeşitli dönemlerde büyük başarılar elde etse de, hiçbir zaman İkinci Dünya Savaşı sırasında yakaladığı satış rakamlarını ve istikrarı yeniden sağlayamamıştır. Çizgi romanların bu dönemde böylesine büyük bir başarı sağlamasında, ekonomik açıdan zor bir dönemde ucuz bir eğlence kaynağı olmaları kadar, içerdikleri savaş propagandasının da büyük bir etkisi vardır.

Kahramanlık mitinin bütün kültürlerde olduğunu ancak Amerikan kahraman mitinin popüler görsel kültür içinde yaygın bir şekilde yansıtılır. Kahramanlık miti, içinden çıktığı toplumsal koşullar içinde değerlendirildiğinde, Amerikan kahramanlarının örneğin İngilizlerde olduğu gibi aristokrat ya da tanrı olmadıkları görülür. İnsanların hayranlık duyacağı ve belli bir yere oturacağı kişiler olsalar da, kahramanlar kendilerini onları koruyacaklarına yemin ettikleri

⁷² Atayman 58.

⁷³ Daniel Wallace , Tom Brevoort, Andrew J. Darling, *The Marvel Encyclopedia: The Definitive Guide to the Characters of the Marvel Universe*. (DK Publishing: 2008) 32.

*toplumdan üstün görmezler. Üstün vasıflarına rağmen aynı zamanda da bir fincan kahve ve gönül yarası paylaşılacak yan kapı komşusudurlar.*⁷⁴

İkinci Dünya Savaşı sonrası süper kahramanlara olan ilginin fazlasıyla azaldığı söylenebilir. Bunun sebebi, halkın artık çizgi romanlardaki süper kahramanların sembolize ettiği umut ve üstünlüğe ihtiyaç duymamasıdır. Savaş sonrası çizgi romanları denetleyen CCA (Comics Code Authority)'nin sansür politikası da çizgi roman yazarlarını ve yayıncılarını farklı arayışlara itmiştir. 1960'lı yılların başlarından itibaren başta DC Comics ve Marvel şirketlerinin öncülüğünde, sansürden kurtulmak için süper kahramanların insani sorunlarının olması ve bunlarla uğraşması felsefesi, bir çizgi roman yazarının baş danışmanı olacaktır. Yeni yazarlar, yeni çizerle ve sürekli değişen teknoloji en üst noktalara kadar kullanılmış ve süper kahramanlar yok olmaktan kurtulup, günümüze kadar gelmeyi başarmışlardır. Hatta bu piyasa, Amerikan çizgi romanlarıyla sınırlı kalmayıp, Avrupa ve Manga gibi yeni çizgi roman piyasalarını doğurmuştur.

*Gerçeği telafi etme ya da kafa dinlendirme adına sinema salonuna davet edilen seyirci, hayatla bağını güçlendirmek adına gerçeklerden uzaklaştırılabilir ki bunu Hollywood süper kahramanlarla yapar çoğu zaman. Süper kahraman zamanın ideolojisine uygun olarak tavır ve karakter değiştirebilir.*⁷⁵

Çalışmada, kahraman olgusunun özelliklerinden bahsederek onun en temel özelliklerini tanımlamıştık. Bir süper kahramanın yaratılmasında ne gibi etkenlerin rol oynadığı veya nasıl özelliklere sahip olduğunu araştırmak, kahraman ve süper kahraman arasındaki farkların ve benzerliklerin belirlenmesi çalışmamızın en temel noktalarından biri olacaktır.

*"Bir trafik kazası sonrası yapacağınız ilk yardım müdahalesiyle bir hayat kurtarabilirseniz, hayata tutunan kişinin ilesinin gözünde kahramansınız. Güneşli bir günde ağaçta kalan minik bir kediyi ağaçtan indirip sahibi olan küçük kıza teslim ederseniz, o kıza göre mahallenin kahramanı sizsiniz."*⁷⁶

⁷⁴ D. Porter. "Movie Heroes and Villains Naturally Mirror Life's Realities." 6 May 2010.

<<http://suiteol.com/content/movie-heroes-and-villains-naturally-mirror-lifes-realities-a307817>>

⁷⁵ Sema Karabiyik. "Resmi İdeolojiye Göre Saf Değiştiren Süper Kahramanlar." Yeni Şafak Gazetesi Web Sayfası. 22 Temmuz 2012.

<<http://yenisafak.com.tr/yazarlar/?t=22.07.2012&y=SemaKarabiyik>>

⁷⁶ Fırat Sayıcı. "Nasil Süper Kahraman Olunur?" 10 Nisan 2012.

<<http://www.populersinema.com/dosya/nasil-super-kahraman-olunur-7019.htm>>

Süper kahraman çizgi romanları veya filmlerindeki süper kahraman karakterlerin nasıl ortaya çıktığı ile ilgili sebepler genel olarak 7 farklı durum ortaya çıkmaktadır. Bunlardan ilki radyoaktivitedir. Radyoaktif bir hayvan tarafından ısırılan bir kişi süper güçlere sahip olup bir süper kahramana dönüşebilir. Bu kategori ile oluşan en önemli örnek Örümcek Adam'dır.

İkinci oluşum noktası bilimsel deney kazalarıdır. Bu kazalarla karakterin vücudunda meydana gelen değişiklikler hücrelerde bir mutasyona sebebiyet vererek bir bilinmeze sürüklemektedir. Hulk ve Görünmez Adam karakterleri bu kategori ile oluşan süper kahramanlardır.

Belki de en klasik olan oluşum genetik kodlar ile sağlanan yaratılıştır. Genetik kodlarla aile büyüklerinden karaktere geçmiş hücreler sayesinde günü gelince mutasyona uğrayıp birer süper kahramana dönüşebilmek mümkündür. X-Men ve Thor bu tipteki oluşumlara örnektir.

Bilinmeyen bir dünyadan geliyor olmak, ilk başvurulan klişelerden biridir. Bu durumda karakter dünyaya nerede, nasıl ve kimler tarafından geldiğini biliyor fakat yanılıyor olabilir. Superman ya da Gümüş Sörfçü gibi bu gezegenden biri olmamak da en anahtar oluşum tipi olmuştur.

Aile kökeninden gelen zenginlik ve mirasın süper güçlere sahip olmak için harcanması veya bu zenginliğin süper kahraman olmaya yatırılması da mümkün olabilecek olgulardan biridir. Karakter, bu zenginliği kullanarak yeteneklerini geliştirir ve düşmanlarına karşı yeni silahlar geliştirir. Bu zenginlik ayrıca etkileyici bir görünüme sahip olmak için de kullanılmaktadır. Batman, Iron Man ve Elektra gibi karakterler bu oluşumlara birer örnektir.

Bu kategori ise düşmanlara karşı kullanılacak üstün güçlerin, şeytanla anlaşma yaparak ruhun satılması ile gerçekleşmesine dayalıdır. Bu olgu ile şeytanla anlaşılan "Ghost Rider" gibi karakterler, düşmanlarını yenebilmek için ekstra bir çaba harcamak zorunda kalmayacaktır.

Bir süper kahraman haline gelebilmenin son yolu ise yaşadığımız ülkenin hükümeti tarafından görevlendirilmek veya zorunlu hizmet etmektir. Karakter gerçekten bir süper kahraman olup devlet tarafından düşmanların üstesinden gelinmesi için göreve çağrılabilir; veya karakterin bir süper kahraman olmamasına rağmen, devletin iyi bir savaşçı yaratmak amacıyla karakteri askeri bir üste ameliyat etmek için çağırması yoluyla da gerçekleşebilir. Wolverine ve Captain America karakterleri bu yolla süper kahraman olan karakterlerin başında gelmektedir.

Dünyaca tanınan süper kahramana sahip olmak adaletsiz bir toplumun yanı sıra süper güç olmanın da göstergesidir. Tarihteki yükselen her güç odağı en azından bir tane süper kahramana sahiptir, ancak süper kahraman sahibi olmak için süper güç olmaya gerek olmayabilir; yerel süper kahramanlar da üretilebilir. Her biri bir hayal ürünüdür ve bugün ABD toplumunun hem de dünya toplumunun durumuna biraz olsun ışık tutmaktadırlar.

En meşhur Avrupa çizgi romanlarından Red Kit ve Asterix aslında birer süper kahraman değil midirler? Gölgesinden hızlı silah çeken birini tanıdınız mı? Ya da bir yumrukla 4 tane iri yarı Romalıyı yıkabilen birine? En popüler kız mangalarından biri olan Sailor Moon da eskiden çok izlediğimiz Songokhu (Dragon Ball) aslında birer süper kahraman değil midir?⁷⁷

Süper kahramanlar, sinema salonlarını doldurmak ve yapımcılara para kazandırmanın yanı sıra Hollywood'un dünya sinema endüstrisinin en üstündeki yerini sağlamlaştırmasına katkıda bulunmaktadır. Günümüzün düşünce sistemi süper kahramanın tanımını biraz olsun değiştirmekte; anti kahraman kavramını sunmakta ve isminden süper kahraman olarak görülen fakat içerik olarak değişik bir yorumlama getirilmiş bir altyapıyı da hazırlamıştır. Sonuçta bu politikayla ideolojik olarak bir rahatlama ve sonra yeni rahatlama isteğiyle beraber insanları hayali gerçeklere inandırmaya hizmet etmeye devam etmesi sağlanmaktadır.

⁷⁷ Tunç Pekmen. "Süper Kahraman Nedir? Bir Giriş Yazısı." 14 Ekim 2010. <<http://www.kayipdunya.com/tunc-pekmen/super-kahraman-nedir-bir-giris-yazisi>>.

2.1.4 Sinemada Süper Kahraman Olgusu

Mit, masal ve efsane gibi sözlü anlatılar, yazılı anlatılar olan romanlara, gelişen kitle iletişim araçları sayesinde de çizgi roman ve sinema kavramlarına doğru bir evrilme sürecinin bütünü olmuştur. Geçmişin sözlü anlatıları artık çizgi roman ve sinema filmleri ile bir kitle üretimi olarak tekrardan sunulmaya başlamıştır. Süper kahraman karakterlerin ilk olarak hayatımıza çizgi roman olarak adlandırılan bir yazılı anlatım aracı ile girmiştir. Bu yazılı anlatım aracının geleneksel sözlü anlatı unsurlarını kullandığı söylenebilir. İlk amacı eğlendirmek olan çizgi romanlar, resim ve yazının birlikte kullanımından oluşmaktadır. İçerik olarak bakıldığında çizgi romanlardaki konuların genellikle geleneksel kahramanlık anlatılarının özelliklerini taşıdıkları görülmektedir.

Ritular, mitoslar ve tragedyaaların ortak yapısal öğeleri vardır. Mitos kahramanın yolculuğu, geçiş rituslarıyla aynı adımları izler. Bu evrensel yapı, rituslardan başlayarak, mitoslardan, halk masallarından, drama, tragedya ve edebiyattan geçerek sonunda sinemaya ulaşır. Öykü anlatıcılığının modern yolu ve mitos yapıcılığının çağdaş biçimi olan filmler, inisiyasyonların aşamalarından oluşmuştur ve film kahramanları da aynı yolu izler.⁷⁸

Sözlü anlatılarda görülen kahramanların halkın değerlerini koruyan ve doğrulayan yapısı çizgi roman kahramanları için de geçerlidir. Bu kahramanların incelenmesinde de Jung'un arketip kavramı, Propp'un masallar üzerine yapısal çözümlenmeleri ve Campbell'in monomit kavramı fazlasıyla kullanılmaktadır. Sinema filmlerinin anlatı yapısında genel olarak Campbell'in monomitinden veya Propp'un masal çözümlenmelerinden yararlandığı bilinmektedir. *Jungcu yaklaşım da sinemayı doğrudan bir mit olarak değerlendirerek kültürel kimliğin yansıtıcısı olarak tanımlamaktadır.⁷⁹* Sinemanın da çizgi roman gibi mit ve masal özelliklerine sahip olduğuna dair çalışmalar da bu bakış açısından geliştirilmektedir. *Değişik ekipler tarafından çekilmiş, oyuncular tarafından oynanmış birçok farklı türdeki filmlerin gösterildiği benzerliklerin kökeninde masalsı yapının aranması da bu bakışa paralellik gösteren bir durumun işaretçisidir.⁸⁰* Sinemayı; sahip olduğu teknik

⁷⁸ Tecimer 117,118.

⁷⁹ Lincoln Geraghty. "Creating and Comparing Myth in Twentieth-Century Science Fiction: Star Trek and Star Wars." Literature/Film Quarterly. Vol:33. No:3. 2005: 193,194.

⁸⁰ John L. Fell. "Vladimir Propp in Hollywood." Film Quarterl. Vol 30. No.3. Spring. 1977: 23.

üstünlüklerini de göz önüne aldığımızda, masal ve mitlerin yeni anlatıcıları olarak sayabiliriz. Koven'e göre sinema masalların sunumu için en önemli mecralardan birisidir. *Halk anlatılarının yaratıkları sinema sayesinde kolaylıkla canlandırılabilir ve gerçekmiş gibi gösterilebilir.*⁸¹

Sinemanın edebi uyarlamalardan, yazılmış hikâyelerden senaryo anlamında fazlasıyla yararlandığı düşünülürse çizgi romanlardan da yararlanması kadar normal bir durum olmayacaktır. 1895 yılında Lumière kardeşlerin Paris'te yaptığı ilk sinema gösterimi ile aynı zamanlarda New York'ta Richard Felton Outcault, çizgi romanın öncüsü olarak kabul edilen Hoogan's Alley adlı diziyi başlatmıştır. Çizgi roman ile sinema arasındaki alışveriş de bu dönemlerde başlamıştır. Endüstrileşmeye doğru giden sinemanın ilk olarak yararlandığı kaynaklardan biri çizgi roman olmuştur. *Çizgi roman ile sinemanın anlatım dilinin benzerliği temeline dayanan karşılıklı ilişkisine ilk örneklerden biri olarak 1900 yılında Outcault'un yarattığı karakter Yellow Kid (Sarı Yumurcak) 'in beyazperdeye aktarılması verilebilir.*⁸²

1912 yılında küçük bir öyküyle tanınan ve ardından yazılan romanıyla bütün dünyada popüler hale gelen Tarzan, ilk defa 1918 yılında sinemaya aktarılmıştır. Toplam sekiz sinema filmi daha çekilen Tarzan, sinemanın getirilerinden yararlanmak için çizgi roman olarak da çizilmeye başlanmıştır. *Tarzan aynı zamanda 1929 yılında Amerika'da başlayan büyük ekonomik bunalım yıllarında insanları rahatlatmak adına üretilen çalışmalara da örnektir.*⁸³ 1920'lerin sonundaki ekonomik bunalımdan çıkmak ve stüdyo çalışanlarını çalıştırmaya devam edebilmek için ucuz ve hızlı film üretebilen macera filmlerine yönelen Hollywood, çizgi kahramanların filmlerine de yer vermiştir. Bu dönemdeki çalışmalara örnek vermek gerekirse; 1930'lu yılların ikinci yarısında Flash Gordon adlı çizgi romanın sinemaya aktarılması gösterilebilir.

Büyük ekonomik kriz döneminde ortaya çıkan süper kahramanların sinemayı beslemeye ve var olan devlet politikalarını benimsetmek için sinemaya aktarılması

⁸¹ Mikel J. Koven. "Folklore Studies and Popular Film and Television: A Necessary Critical Survey." Journal of American Folklore. Vol:116. No: 460. 2003: 177.

⁸² Edward Azlant. "Screenwriting for the Early Silent Film: Forgotten Pionerrrs, 1897-1911." Film History. Vol:9. No: 3. Screenwriters and Screenwriting. 1997: 230,231.

⁸³ Akgün 100.

birbirine paralel giden iki olgudur. Özellikle 2. Dünya Savaşı başlamadan önce, 1938 yılında ortaya çıkan Superman çok önem taşımaktadır. Savaş öncesinde ve ekonomik sıkıntıların gölgesinde olan Amerika Birleşik Devletleri'ndeki Superman, başka bir gezegenden gelen, süper güçleri olan ve iyilerin hizmetinde bir kahramandır. Superman, gördüğü popülerliğin ardından çizgi roman kahramanları için bir prototip olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bu da Amerikan çizgi romanının kuvvetlenmesini, sadece bu ülkede değil tüm dünyada kabul görmesine bir olanak sağlamıştır. Yine savaş sürecinde Amerika 'da yaşanan ekonomik buhranın etkilerini azaltmak için çizgi roman kahramanlarından yararlanılmaya çalışılması beraberinde, "Süper" özellikleri taşıyan bir karakter ve kahraman türünün de oluşmasına olanak sağlamıştır.

Savaş sonrası tüm dünyada yaşanan bir durgunluk dönemine girilmiştir. Bu durgunluk döneminde çizgi romanın ve doğal olarak çizgi roman uyarlaması sinema filmlerinin, insanlar üzerindeki zararlı etkileri üzerine makaleler yazılmaya başlanmıştır. *Bu ortamda 1954 yılında korku, suç, savaş ve bilimkurgu türlerini kapsayan çizgi romanların yayını durduruldu.*⁸⁴ Çizgi roman sektörünü kontrol altında tutmak için kurulan bir kurul olan Comics Code Authority (Çizgi Roman Yayın Standartları)'nin getirdiği yaptırımlar, çizgi roman sektörünün uzun sürecek bir durgunluğa gireceğinin habercisi olmuştur. Bu durum, İkinci Dünya Savaşı sonrası Amerikan hükümetinin baskıcı tutumunun bir ürünü olarak kabul edilmektedir. Çizgi romanların uğradığı bu sansürden fazlasıyla yara alan sinema sektörü, bir yandan hayatımıza yeni giren televizyon ile de bir gerileme dönemine girecektir. Kutlukhan Kutlu, Comics Code Authority'nin doğuş sebeplerini aşağıdaki gibi değerlendirir:

Rock an roll denen gürültülü bir müzik; eşliğinde tepinen asi gençliğe yönelik tedirginliğin, nükleer savaş korkusunun, komünizm kuşkusunun ve bunun bir sonucu olarak Senatör McCarthy'nin öncülüğündeki komünist "cadı avı"nın yaşandığı 50'li yıllar Amerika'sı, büyük bir gerilim ve paranoya coğrafyasıydı. Yerleşik Amerikan düzeni bu gerginliğe tepki olarak, banliyöde yaşayan çekirdek aileyle temsil edilen yapay bir mutluluk ve huzur imajını dayatmaya çalışıyordu. Böyle bir atmosferde, çizgi romanların yıllık toplam hasılatının 1 milyar doları geçtiği 1954'te, baskı dayanılmaz bir hal aldı. Çok geçmeden toplu çizgi

⁸⁴ M. Frings. *Comicophilia* (Mainz, Germany: Pedia Press, 2006) 26.

roman yakma olayları görülmeye başlandı. Kongre ise konuyu mercek altına almıştı. Devlet sansüründen korkan çizgi roman yayıncılar, tıpkı yirmi sene kadar önce Hollywood'un yaptığı gibi, kendileri bir denetim ve sansür yöntemi uygulamaya karar verdiler. Böylece "Comics Code Authority", yani "Çizgi Roman Nizamnamesi Yetkisi" doğdu.⁸⁵

Bu sansür ve baskı ortamından çıkmaya çalışan Amerikan çizgi romancılarının kurtarıcısı, 60'lı yıllara damga vuracak ve günümüzde de hala konuşulmaya devam eden Marvel ve DC Comics olacaktır. Bu sansür ortamından çıkışı, savaş dönemine kadar yaratılan kahramanların özelliklerinin bir kenara itilmesinde gören çizgi roman yazarları, 1960'larda yaratılmaya başlanan yeni süper kahramanların insani problemlerini farklı bir bakış açısına çevirmişlerdir.

Artık Marvel süper kahramanı demek, insani sorunlarla boğuşan, kimileri okuyucusunun her gün yaşadıklarına çok benzeyen dertleri ve sorunları olan karakterlerdi. Altın Çağ süper kahramanları o sıralarda Amerika'yı kasıp kavuran ekonomik buhranın getirdiği envai çeşit sızıntıdan uzaklaşmak, gerçek hayattan kaçmak için ideal bir araçtı. 60'larda Marvel'in yarattığı onlarca süper kahraman ise, okuyucularını gündelik hayattan, gerçek insanların sıkıntılarında alıp bambaşka bir yere götürmüyor, tersine bu sıkıntıları ve gerçekliği kucaklıyordu. DC Comics kahramanları genellikle kurmaca ürünü, var olmayan şehirlerde yaşarken, Marvel'in Amerika'da var olan şehirlerde ve mekânlarda yaşaması bile bu durumun bir göstergesiydi.⁸⁶

Marvel şirketi süper kahramanları sayesinde çizgi roman sektörün en büyüğü haline gelmiştir. Aynı zamanda süper kahraman türü çizgi roman sektöründe baskın tür halini almıştır. Günümüzde çizgi roman kahramanlarının sinemaya uyarlanmalarının çok sık uygulanan bir yöntem olması beraberinde çizgi roman şirketlerinin telif haklarından kaynaklanan önemli miktarda gelir kazanmalarına yol açmıştır. Marvel ve DC Comics firmalarının ürettiği süper kahraman karakterler; birebir uyarlama veya yeniden yorumlama gibi yöntemlerle günümüzde hala sinemaya fazlasıyla ilham kaynağı olmaya devam etmektedir.

⁸⁵ Kutlukhan Kutlu. 27 Nisan 2005.

<<http://www.seruven.org>>.

⁸⁶ Kutlukhan Kutlu. "Çağlar Boyu Amerikan Çizgi Romanı 2." Serüven Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi Web Sayfası. 27 Nisan 2005.

<<http://www.seruven.org>>.

Özellikle Hollywood'un 2000'li yıllardan itibaren yaratıcı fikir geliştirmesinde yaşanan sorunlar; yeniden çevrim veya yazılı ürün uyarlamaları gibi yöntemleri fazlasıyla kullandığı söylenebilir. Günümüzde çizgi romanların ağırlığı, yeni kitle iletişim araçlarının da desteğiyle aynı yerini korumakta ve buna paralel yürüyen sinema sektörü de bu paralelliği korumaya kararlı görünmektedir.

2.1.4.1 Sinemaya Aktarılan Süper Kahraman Karakterler

2.1.4.1.1 Süper Güçlere Sahip Olan Süper Kahramanlar

Bu bölümde çizgi romandan sinemaya aktarılan ve süper güçleri olan süper kahramanlar ve filmlerin kronolojik değerlendirilmesi yapılacaktır.

Sinemaya aktarılan süper kahramanlar arasında en çok dikkat çeken ve bir ilk olan Superman gelmektedir. Yok olmak üzere olan Kripton gezegenini terke edemeyecek varlıklar, küçük bir bebeği bir kapsüle koyarak uzaya yollamışlardır. Bu kapsül, uzun bir seyahat sonrası dünyaya düşer. Bu bebeği yaşlı ve çocuksuz Kent ailesi bulur ve ona Clark adını verirler. Aile, Clark'ın büyüdükçe inanılmaz güçlere sahip olduğunu fark edecektir. Superman'in en önemli yeteneği uçmasıdır. Dünya ile ilgili kötü emelleri olan Lex Luthor, Superman'in baş düşmanı olacak; Superman de dünyayı korumak için elinden geleni yapacaktır.

Superman, sinemaya en çok uyarlanan çizgi roman kahramanlarından biridir. 1978 yılında çekilen ilk Superman sinema filminden önce, birçok televizyon filmi ve dizisi çekilmiş, fakat sinema macerası 70'li yılların sonlarında başlamıştır. 1978 yılından sonra çekilen ilk filmde sonra 1980'de Superman 2, 1983'te Superman 3, 1987'de Superman 4 olarak aynı oyuncu tarafından canlandırılan devam filmleri gelmiştir. Süper kahramanın ana hikayesinin dışında kalan çizgi romanları uyarlayan film yapımcıları, 2006 yılında vizyona giren Superman Returns filminde hikâyeyi değiştirerek, karakterin kendi isteği üzerine dünyadan ayrıldıktan sonra tekrar geri dönüşüne odaklanmışlardır. 2000'li yılların klasik bir geleneği haline gelen, daha önce sinemaya uyarlanmış bir kahramanın veya edebi bir eserin tekrardan farklı bir bakış açısıyla harmanlanması kriteri, 2013 yılında vizyona giren ve Superman'in köklerine dönen, Men of Steel ile devam etmiştir. İlerleyen senelerde Men of Steel 2 vizyona girecektir.

En çok bilinen fakat sinemaya en geç uyarlanan çizgi roman kahramanlarından biri de orijinal adıyla Spider-Man bilinen ismi ile Örümcek Adam'dır. Süper yeteneklerini bir örümcek tarafından ısırılması ile kazanan Peter Parker karakteri,

normalde sosyal hayatında başarılı olamayan, okulda arkadaşları tarafından hor görülen, aşık olduğu Mary Jane ile birlikte olabilmek için hayaller kuran pasif biridir. Örümceğin onu ısırmasından sonra kazandığı yeni yeteneklerini, amcasının şehrin eşkıyaları tarafından öldürülmesi sonrasında kötülerle baş etmek için kullanmaya karar veren Parker, kostümü ile bütünleşen ve şehirde konuşulan bir süper kahraman olarak karşımıza çıkmaktadır.

Spider-Man, ilk olarak 2002 yılında vizyona girmiş, seri haline gelerek 2004 yılında Spider-Man 2, 2007 yılında Spider-Man 3 olarak devam filmleri gelmiştir. 2012 yılında The Amazing Spider-Man, hikâyeyi farklı bir tarz ile baştan yorumlamış, 2014 yılında ise yeni serinin devam filmi olan The Amazing Spider-Man 2 vizyona girmiştir.

Marvel Comics tarafından 1963 yılında okullar ile buluşan X-Men ise sinemaya en geç aktarılan hikâyelerden biri olmuştur. Dikkate değer bir anlatımı barındıran X-Men'in genel hikâyesi şöyledir. Profesör Xavier, dünyada hemen hiç kimsenin farkında olmadığı tehlikeli bir durumdan haberdardır. Bu sebepten, farklı mutasyonlara tutulmuş insanları, yeteneklerinin açığa çıkarılabilmesi için bir okula toplamıştır. Bu gençleri toplamadaki esas amaç, dünyaya kötülüğü yaymayı amaçlayan yapay mutantların vahşetinin engellenmek istenmesidir. Bir yandan hükümet tarafından karalanan X-Men ekibi, bir yandan da dünyayı kurtarmaya çalışacaktır.

2000 yılında vizyona giren X-Men, bu hikâye ile başlamış; 2003 yılında gelen X-Men 2, 2006 yapımı X-Men: The Last Stand filmleri mutantların, yeni düşmanlara karşı savaşlarını konu edinmiştir. 2009 yılında çekilen X-Men Origins: Wolverine, diğer filmlerdeki aksiyon ve macerayı biraz daha mizahi olarak ele almış. 2011 de vizyona giren X-Men: First Class ise yine an başa dönüp, ilk filmlerde bahsedilmeyen birtakım sırları paylaşarak daha farklı bir yorumlama getirmiştir. Son olarak 2013 yılında seyirci karşısına çıkan Wolverine ise, yine farklı bir yorumlamanın ürünü olarak Uzakdoğulu bir düşman ortaya çıkararak aksiyon ve macera dozunu arttırmıştır.

Bir mucit ve sürekli kadınlarla beraber olan bir karakter olarak ortaya çıkan Tony Stark karakteri, kendi ülkesinde teknoloji harikası füzeler ve silahlar üretmektedir. Afganistan'da bir tanıtım sırasında esir düşüp yaralanan Stark, kaçırılanlar tarafından onlar için bir silah yapmasını isteyen düşmanlarına karşılık bir zırhlı giysi yapıp üstüne giyer. Bu giysiyi yapmaktaki esas amacı zekâsını kullanarak bir kurtulma planı yapmaktır. Bu giyside çok gelişmiş füze ve silahlar, yok edici lazerler, manyetik kalkanlar, püskürtücü ışınlar, uçmaya yarayan roketler mevcuttur. Tony Stark, bu özellikleri ile Iron Man adı ile bir süper kahramana dönüşecektir.

Iron Man ilk olarak 2008 yılında vizyona girmiş ve çok başarılı bulunmuştur. Hikâyenin devamında yaşanan olaylardan bezeli içerikler barındıran serinin diğer yapımları da 2010 yılında Iron Man 2 ve 2013 yılında Iron Man 3 olarak sinema perdesinde seyirci ile buluşmuştur.

Tam bir Amerikalı süper kahraman olarak göze çarpan Captain America da eski bir çizgi roman karakteri olmasına rağmen sinemaya geç uyarlanan bir karakter olmuştur. İkinci dünya savaşı sırasında Naziler'e karşı savaşmak için orduya gönüllü başvuru yapan Steve Rogers, vücudunun çelimsiz olmasından dolayı reddedilmiştir. Bir general tarafından ona önerilen süper projesine gönüllü olarak katılmayı kabul eden Steve, bu deney sırasında ya ölecek ya daha kuvvetli olarak deneyden çıkarak savaşmaya gönderilecektir. Bu mücadele sırasında tekrardan ölen fakat deneyin etkisiyle tekrar geri dönen Captain America düşmanlarına karşı mücadelesine devam edecektir.

1990 yılında ilk kez sinemaya aktarılan Captain America kahramanın temel varoluş hikâyesini anlatmaktadır. 2011 yılında tekrardan çevrilen Captain America: The First Avenger, olayın kökenindeki detaylar ile daha fazla ilgilenmiş; son olarak karşımıza çıkan Captain America: The Winter Soldier ise günümüzde geçen bir Amerika – Rusya savaşına odaklanmıştır.

Süper kahraman karakterlerin tek başlarına olmadığı, birden fazla karaktere yer verilen bir altyapı sağlayan kalabalık bir süper kahraman ekibin macerası şeklinde lanse edilen The Fantastic Four çizgi romanı ise; Reed Richards, arkadaşı Benjamin Grimm, sevgilisi Susan Storm ve erkek kardeşi Johnny ile bir uzay yolculuğuna

çıkmaları ve bu yolculuk sırasında yaşadıkları talihsiz bir kazanın onlarda çeşitli mutasyonlara sebep olmasını konu edinmektedir. Reed Richards'ın kozmik ışınlar sebebiyle her yerinin uzaması, Susan 'ın görünmez olması, Johnny'nin alevler saçması ve Benjamin'in ise taş adam olması onlara yüklenen süper güçler olacaktır. Kötülüklerle karşı mücadele vermek ve dünyayı kurtarmak artık onların görevidir.

Çok fazla bilinmemekle birlikte, ilk olarak 1994 yılında sinemaya aktarılan film, vizyona girmemiş ve sadece kopya olarak aranan bir yapım olmuştur. 2005 yılında vizyona giren ilk film The Fantastic Four, yine dünyayı yok etmeye çalışan başka düşmanlara karşı verilen The Fantastic Four: Rise of The Silver Surfer ile devam ederek sinemalardaki yerini almıştır.

Yine aynı mantıktan yola çıkarak yazılan The Avengers çizgi romanı, 2012 yılında sinema perdesinde görülecektir. Marvel'in sinemaya aktarılmayan kahramanlarından olan Nick Fury, tüm dünyanın güvenliğine karşı büyük bir tehdit oluşturan bir düşmanla karşı karşıya kalmıştır. Dünyanın bu yaklaşan felaketten kurtulması için en cesur ve en süper olarak betimlenen Hulk, Captain America, Thor, Iron Man, Hawkeye ve Black Widow'u alarak bir ekip kurmuştur. 2012 yılında vizyona giren Avengers, bu macerayı ve mücadeleyi konu edinmektedir.

Bir süper kahraman Captain Amazing'in, tehlikeli bir durumda kalması sonrası, yedi süper kahraman Mr. Furious, The Blue Raja, The Shoveler, The Spleen, The Bowler, Invisible Boy ve The Sphinx 'in, onu kurtarmak için süper güçlerini kullanmasını konu edinen 1999 yapımı Mystery Men isimli film de, yine birden çok süper kahramanın toplandığı bir film olarak dikkat çekmektedir.

Avengers filminde yer alan süper kahraman karakterlerden olan Thor, güçlü ve kibirli bir savaşçıdır. Dünyaya sürgün edilen Thor, dünyada insanlar arasında yaşamaya mecbur bırakılmıştır. Thor, ait olduğu dünyanın en tehlikeli adamı karanlık istila güçlerini dünyayı ele geçirmek için kullanınca, gerçek kimliğini ortaya koymak için ne yapması gerektiğini öğrenecektir. 2011 yılında ilk kez sinemaya tek başına bir süper kahraman olarak aktarılan Thor, Thor: The Dark World olarak ikinci kez beyazperdeye konuk olmuştur.

Yeşil dev olarak bilinen süper kahraman Hulk ise sinemalarda iki farklı yapımla karşımıza çıkmıştır. Çok gizli bir askeri proje, bazı dahi öğrencilerin de yardımıyla test aşamasına gelmiştir. Projenin başında Bruce Banner görev almaktadır. Test sırasında bir kaza olur ve Banner, tehlikeli Gama ışınlarına maruz kalır. Yoğun ışın yüzünden mutasyon geçiren Banner, sinirlendiği zaman yıkıcı güçlere sahip yeşil bir deve dönüşen yeni bir kişiliğe bürünür. Bruce Banner olarak yaşamını sürdürmeye çalışsa da, zaman zaman kontrolden çıkan bir yaratığa dönüşmesi çok karmaşık ve trajik olayların yaşanmasına sebep olacaktır. Çünkü Bruce'un hiç tanımadığı babası o daha çok küçükken annesinin ölümüne neden olmuş, bunun sonucunda babası akıl hastanesine gönderilirken Bruce çok mutsuz ve yapayalnız olarak büyümüştür. Marvel ürünü olan Hulk, ilk kez 2003 yılında Hulk ismi ile vizyona girmiş, 2008 yılında, yaptığı işlerle takdir toplayan yönetmen Ang Lee yorumu ile bir kez daha izleyici ile buluşmuştur.

Serinin her iki filminde de usta yönetmen Guillermo Del Toro tarafından sinemaya aktarılan süper kahraman Hellboy, ikinci dünya savaşı sırasında cehennem alevleri içinde doğmuş, yeryüzüne kötü ruhlu çılgın bir adam olan Grigori Rasputin tarafından kötülük yapması için getirilmiştir. Ahiretin habercisi olan Hellboy, Profesör Broom yönetiminde müttefik kuvvetlerin gizli bir kuruluşu tarafından kurtarılır. Profesör Broom, Hellboy'u kendi çocuğu gibi büyütür ve çocuktaki olağanüstü yetenekleri geliştirir. Karanlık kökenine rağmen, Hellboy şaşkıncu biçimde iyilik yanlısı biri olacak ve dünyayı tehdit eden kötü güçlerle savaşacaktır. İlk film Hellboy 2004, ikinci film Hellboy 2: The Golden Army ise 2008 yılında çekilmiş ve beğeni toplamıştır.

Bir süper kahraman olarak en renkli, komik ve muzip bir karakter olarak karşımıza çıkan Maske, ilk olarak 1994 yılında sinemaya uyarlanmış ve Jim Carrey'i o rolden ayırmaz hale getirmiştir. Stanley Ipkiss iyi yürekli bir banka memurudur. Bulduğu antika maskeyi yüzüne takmasıyla inanılmaz güçlere sahip bir yaratığa dönüşür ve halk arasında Maske olarak bilinir hale gelir. 2005 yılında çekilen The Mask 2 filminde de maske üzerinden farklı bir hikâye yaratılmıştır.

Dünyanın önemli animasyon ve çizgi film üreten firmalarından olan Pixar tarafından animasyon olarak yapılan The Incredibles, özel yeteneklerini sergilemeleri devlet tarafından yasaklanınca kendi kabuklarına çekilip çocuklarıyla sakin bir hayat sürmeye başlayan bir grup süper kahramanın, doğuştan yetenekli çocuklarıyla birlikte yıllar sonra yeniden kendilerini bir maceranın içinde bulmalarını konu edinmektedir. 2004 yılında çekilen The Incredibles, aynı zamanda en iyi animasyon film oskarını da almıştır.

Yine çizgi romandan aktarılan önemli yapımlardan biri olarak kabul edilen 1997 yapımı Spawn da bir süper kahraman filmi olarak öne çıkan bir üründür. Bir görevi sırasında kendi arkadaşları tarafından öldürülen Al Simmons 'un hayali, karısını son bir kez görmektir. Şeytanın bu uğurda ona sunduğu teklif ise, insanlığı tarihe gömmek için bir araya getirilen cehennem ordularının başına geçmesini ondan istemesidir. Simmons bu teklifi kabul eder fakat eline geçen güçleri bir intikam mücadelesinin başlaması için kullanacaktır. Mark Dippe tarafından uyarlanan Spawn, yönetmenin filmografisinde ilk ve tek uzun metrajlı bir film olarak göze çarpmaktadır.

Farklı bir hikâye yapısı ve genelde süper kahramanların tanımını ve özelliklerini farklı bir yorumla ele alan mavi ve büyük kafalı Megamind, dünyanın görüp görebileceği en zeki ve en başarısız kötü kahramanıdır. Metro City şehrini ele geçirmek için yaptığı tüm girişimler, süper kahraman Metro Man tarafından engellenen Megamind, Metro Man'ın ölümünden sonra rakipsiz kaldığını düşünerek kendine yeni bir rakip kahraman yaratmıştır. Yarattığı kahraman olan Titan, dünyayı yok etmek istemektedir. Megamind da artık bir süper kötü olmaktan vazgeçip vazgeçmeme arasında bir ikilemde kalacaktır. 2011 yılında vizyona giren film, bir diğer önemli animasyon şirketi Dreamworks tarafından çekilmiş ve beğeni toplamıştır.

Bir süper kahramanın geri dönüşünü konu edinen çizgi romanın uyarlaması olan 2008 yapımı Hancock; evrenin birliğini ve nizamını sağlamakla görevli süper kahramanları anlatan 2011 yapımı The Green Lantern; ürettiği silahlar ve arabalarla Los Angeles'ı korumaya yemin etmiş bir timin hikâyesini anlatan 2011 yapımı The Green Hornet; Xander Drax gibi kötülerini yok etmeye kendini adanmış, on kaplan

gücünde şeklinde tabir edilen Kızıl Maske'nin hikayesini anlatan 1996 yapımı The Phantom; görme yetisini kaybetmiş fakat şehri kötülerden ve suçlulardan korumaya yemin eden avukat Matt Murdock'ı anlatan 2003 yapımı Daredevil ve bir kiralık katil olarak öldürülen fakat yeni hedeflerin yok edilmesi için ibr suç örgütü tarafından geri döndürülen Elektra'nın insanlarla teması sonucu onu geri döndürenlere isyanını, başkaldırısını anlatan 2004 yapımı Elektra gibi süper güçlere sahip olan süper kahramanlar sinemaya uyarlanmıştır. Süper gücü olan süper kahramanların sinemaya başarıyla uyarlanıp uyarlanmadığı ise ayrı bir tartışma konusu olarak önümüzdeki yılların soruları arasında yerini korumaya devam edecektir.

2.1.4.1.2 Süper Güçleri Olmayan Süper Kahramanlar

Bu bölümde ise, süper kahraman olarak değerlendirilen fakat süper olarak tanımlanabilecek hiçbir güce veya yeteneğe sahip olmayan ve sinemaya aktarılan süper kahraman karakterlere değinilecektir.

Süper bir güce sahip olmayan ama süper kahraman olarak tanınan; süper kahraman olarak ilk akla gelen karakterlerden biri Batman, yarasa adam karakteridir. Bruce Wayne, ailesi çocuk yaşta gözlerinin önünde öldürüldükten sonra, hayatını yaşadığı şehir olan Gotham'ı kötülerden ve zorbalardan korumaya and içmiştir. Yarasa andıran kostümü ve şehrin en yüksek binaları arasında yarasa kanatları sayesinde uçabilmesi en çok dikkat çeken özellikleridir. Batman, sinema tarihi boyunca sinemaya en fazla aktarılan karakter olarak başı çekmektedir.

Uzun süren televizyon macerası ve çizgi filmler sonrasında, 1966 yılında ilk kez sinemaya gelen Batman, mizahi bir anlayışla anlatılan bir kült film olmuştur. Gerçek anlamda bu karakterin dünyasını yansıtan ilk film olarak 1989 yılında Tim Burton yönetmenliğinde çekilen Batman gelmektedir. 1991 yılında yine Burton tarafında Batman Returns vizyona girmiştir. 1995 ve 1997 yıllarında çekilen Batma Forever ve Batman & Robin, bir sinema filmi olarak en zayıf halkaları oluşturmaktadırlar. 2000 yılında çizgi film olarak vizyon şansı bulan Batman

Beyond: The Return of The Joker, çok tanıtılmasa da önemli bir çizgi roman uyarlamasıdır. Bir süper kahraman olarak, 2000'li yılların yeni yorumlamaları arasında şu ana kadar en çok göze batan ve takdire değer yapımlardan biri kabul edilen ise, Batman'i bir üçleme haline getirerek sunan Christopher Nolan yönetmenliğinde çekilen Batman Begins (2005), The Dark Knight (2008), The Dark Knight Rises (2012) yapımlarıdır. Bu serilerde Batman, çizgi romanlara fazlasıyla sadık kalmış, hatta bunun üzerine daha sert ve agresif bir yapıya bürünerek sinema dünyasının en önemli filmleri olarak tarihe geçmiştir. Batman, 2015 yılında Superman & Batman filmi ile bir kez daha sinemaya uyarlanıp vizyona girecektir.

Bu kategoride sinemaya uyarlanan bir diğer çizgi roman süper kahramanı ise Blade'tir. Blade, üstün bir yetenek veya bir süper güce sahip değildir. Blade'in annesi doğum sırasında ölmüştür. Bu ölümün sebebi, ölümden önce bir vampir tarafından ısırılmış olmasıdır. Bu ısırılma sonrası dünyaya gelen Blade, yarı insan yarı vampir olarak yaşamına devam etmekte ve sıradan insanları kurtarmak için vampirlerle savaşarak gücünü ortaya koyacaktır. Keskin bıçakları çok iyi bir şekilde kullanarak, düşmanlarını etkisiz hale getirebilmek onun en belirgin özelliklerindedir. 1998 yılında çekilen ilk film Blade, kahramanın ana hikayesine odaklanırken, devam filmleri olan Blade 2 (2002), Blade Trinity (2004) ise vampirlerle yaşadığı amansız savaşlar konu almaktadır.

Sinemaya aktarılan bir anti-kahraman olan bir kadın kahraman olarak geçen Cat Woman ise 1992 yapımı Batman Returns filminde karşımıza çıkar. O filmde Batman'in hem düşmanı hem de sevgilisi olarak belirir. Tek başına bir kahraman olarak karşımıza çıkmasında şöyle bir hikâye tasarlanmıştır: Bir kozmetik firmasında grafiker olarak çalışan Patience Philip, şirketin içinde bulunduğu kirli meseleleri bilmekte ve bu sorumluluktan ezilmektedir. Defalarca ölümden dönen Patience, korkaklık ve duygusallık gibi zaaflarından arınarak bir kedi kadına dönecektir. 2003 yılında çekilen Catwoman çok başarılı olamamıştır.

90'lı yılların çizgi filmleri ve televizyon dünyasında önemli bir yeri olan Teenage Mutant Ninja Turtles (Ninja Kaplumbağalar), 80'li yılların ortasına doğru yaratılan bir çizgi romanın uyarlamasıdır. Ninja kaplumbağalar, süper güçlere sahip olmaması, uzakdoğu sporlarından esinlenen dövüş yetenekleri ve herbirinin

ressamlardan gelen isimlerinin olması gibi birçok farklı detayı barındıran kahramanlardır. New York şehrini ele geçirmek isteyen Shredder ve onu idare eden beynin, şehirde yaratmak istedikleri kaos ortamını ve anarşiyi durdurmak için yola çıkmış dört arkadaşa akıl hocası arketipi olarak görülen Efendi Splinter eşlik etmektedir.

İlk kez 1990 yılında sinema filmi çevrilen Ninja Kaplumbağlar filmi sırasıyla 1991 yılında çekilen Ninja Kaplumbağalar: The Secret of The Ooze ve 1993'te çekilen Ninja Kaplumbağalar 3 izlemiştir. 2007 yılında ise yeni animasyon tekniklerinin kullanımı ve üç boyutlu izleme olanağı sunan yeni Ninja Kaplumbağalar filmi seyirci ile buluşmuştur.

2009 yılında çekilen Watchmen filminin kahramanları da süper güce sahip olmayan kahramanlardan oluşmaktadır. 1985 yılında Amerika ve Sovyetler Birliği, nükleer savaşın eşiğindedir. Hikâyedeki süper kahramanlar, maske ve kostümleri ile gündelik hayatlarında yaşanmayı sürdürmektedirler. Onlara süper kahraman dense de, kendi iradeleri dışında bir güçleri yoktur. Bir cinayetin arka planında, üsper kahramanlara karşı oluşturulmaya çalışılan bir komplo teorisinin önüne geçmek için grup yeniden toplanacaktır.

Sin City çizgi romanını beyazperdeye farklı animasyon teknikleri ile aktaran Robert Rodriguez ve Frank Miller imzalı 2008 yapımı The Spirit öldükten sonra tekrar dünyaya gelen ve kadınların etrafında dönen bir kahramandır. 1940 yılında yayınlanan The Spirit, hikâyesi ile Batman'e yakındır. Polisle işbirliği yaparak suçlularla mücadele eden bu maskeli kahraman kötülüğü yok etmenin peşindedir. Bunu yaparken de her bireyde olabilecek nitelikleri kullanarak bir yol izlemektedir.

2.1.5 Anti Kahraman

Eskiden toplumun bütün ideallerini kendisinde barındıran kahraman figürleri artık hata yapan, sıradan insanların korkularına sahip olan karakterler olarak yer almaktadır. Günümüzde, kusursuzluk temasından uzak, bu tür kahramanlara genel olarak “anti kahraman” adı verilmektedir. Geleneksel kahraman görünümünden farklı olan anti kahraman, günümüz anlatılarında sıkça kullanılan bir karaktere dönüşmüştür. Özellikle 1930’ların film-noir akımı ile anti kahramanı odağına taşıyan kriminal temalı üretilmiştir. *Hataları, kahramanca özelliklerinde zayıflıkları olan bu figürler değişen dünyanın bize dayattığı modern çağların yeni kahraman prototipi olarak algılanabilir mi?*⁸⁷ Sean O’Faolain “The Vanishing Hero” adlı eserinde anti kahramanın klasik kahramana göre çok daha karmaşık ve düzensiz bir konsepte sahip olduğunu belirtir. *O’Faolain anti kahramanın toplumsal onay ve tanımlama mekanizmalarının dışında bırakıldığını, bu yüzden anti kahramanın kendi kendisini tanımlamaya ve kendi sınırlarını bulmaya çalıştığını söyler.*⁸⁸

*Anti kahraman “kötü adam” ‘dan farklıdır. Gerçek bir kahramanın cesaret, kutsal değerlere saygı, onur gibi kırılmaz özelliklerini barındırmaz. Anti kahraman gaddarlık, acımasızlık, alaycılık, bencillik, bağınazlık, kötümserlik ve toplum değerlerini küçümseme gibi kötü karakterlerin vasıf ve özelliklerini barındırırken klasik bir kahramanın dürtüleri ile hareket eder. Klasik kahramanlar gibi verilen görevleri başarı ile yerine getirirler ama bunu yaparken yöntemleri daha farklıdır. Bu nedenle de seyirci veya okuyucuyu onlarla kendisini geleneksel kahramanlarla olduğu gibi tam anlamı ile özdeşleştiremez ancak onları tamamen soyutlayıp yok sayamaz.*⁸⁹

İnsanoğlunun yarattığı kahramanların kökenlerini geleneksel halk anlatılarına dayandırabiliyorsak, aynı şekilde anti kahramanın kökenlerini de mit ve masal gibi anlatılarda bulmak mümkündür. Çoğu kahramanın tanrısal özellikleri vardır ve tanrılara karşı savaşır. İnsanlara liderlik ederler. Bir ulus ya da toprak parçası için savaşır. *Bu anlatılarda görülen bir diğer benzer özellik, kahramanların genç ya da orta yaşlarında onurlu bir şekilde ölmeleridir.*⁹⁰

⁸⁷ Akgün 34.

⁸⁸ Sean O’Faolain. *The Vanishing Hero*. (London: Eyre & Spottiswoode, 1956) XXIX.

⁸⁹ Tuğba Elmacı. "Gemide ve Bornova Bornova Filmleri Bağlamında Yeni Türk Sinemasında Anti Kahramanın Yükselişi." (Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Sayı: 7. 2012) 171.

⁹⁰ Percy G. Adams. "The Anti-Hero in Eighteenth-Century Fiction," *Studies in Literary Imagination*. Vol: 9. No: 1. Spring 1976: 32,33.

Kahramanlar ile ilgili yapılan birçok arařtırmada; kahraman figürünün kusursuz, hata yapmayan, toplumsal ahlaki deęerlere sonuna kadar baęlı olduęu resmedilmektedir. Tarih boyunca toplumların kahramanlardan beklentileri ve deęer yargıları deęiřtikçe anti kahraman kavramı da bir deęiřime uğramıřtır. Genellikle kötü adam figürüyle karıřtırılrsa da anti kahraman kötü adam olarak sınırlandırılmayacak kadar farklı bir noktada durmaktadır. *Anti kahramanı tanımlamak gerekirse, kahramanca bir figür oluřturacak akıl ve ruhun asaleti, eylem ya da amaç ile belirginleřmiř bir yařam ya da tavır gibi vasıflarda eksiklięi olan başkarakter tanımlaması kullanılabilir.*⁹¹

Anti kahramanlar, kusurları ve insani özellikleri ile bizi temsil eden figürlerdir. Genellikle gönülsüz bir kurtarıcı olarak karřımıza çıkarlar. Günümüzdeki kahramanların, bu kusurlu yönlerinden dolayı bir anti kahraman olarak tanımlanmasının sebebi bundan kaynaklanmaktadır. *Anti kahraman, başkalarının mutluluęundan hořnut olabilir; karmařa ve mücadeleyi, rahatlık ve kesinlięe tercih eder.*⁹² İnsanların çıkarı için deęil kendi çıkarları için hareket edebilen ve toplumun deęer yargılarına ters düřebilen hareketlerde bulunabilen bir yapıya sahiptir. Anti kahramanda iyi ve kötü arasındaki çizgi tam olarak net deęildir. Kötülük yapabilir, acımasız, vahři ve kaba olabilir; ama bazen iyi veya sempatik de görünebilir. Hatta normal bir kahramandan daha duygusal ve geleneksel de olabilir. *Fakat tüm bu eleřtirilere karřın anti kahraman kullanımı; toplumun kendi ikiyüzlülüęü ile karřılařması ya da zayıflıkları ile yüzleřmesi, kendisini yeniden gözden geçirmesi aęısından deęerli olabilmektedir.*⁹³

Anti kahraman bir senarist veya yönetmen için de daha derin karakter yaratımına yardımcı olmasından ve yazarı daha da özgürleřtirmesi bakımından da çok önem tařımaktadır. Louis Begley'e göre anti kahramanın türleri řu řekildedir:

⁹¹ Susan Mackey-Kallis. *The Hero and The Perennial Journey Home In American Cinema*. (Philadelphia: University Of Pennsylvania Press, 2001) 91.

⁹² John Fitch. "Archetypes on Screen: Odysseus, St. Paul, Christ and the American Cinematic Hero And Anti-Hero," *Journal of Religion and Film*. Vol: 9. No: 1. April 2005.

⁹³ Michelle C. Geoffrion-Vinci. "The Underground Woman: Male Antiheroes and Female Agency in Cristina Fernandez Cubas." *Neophilologus*. No: 93. October 2009: 93

İlk tür anti kahraman kendisini çaresiz hisseder, geleneksel değerlere güvenmez, önemsemez ve çoğu zaman herhangi bir ideale ulaşması olanaklı değildir. Fakat dışarıdan kendisine verilen statüleri çoğu zaman zevkle kabul edebilir. Özellikle cyberpunk türü bu tarz karakteri sıklıkla kullanmaktadır. Bir başka anti kahraman türü ise bir hayal kırıklığından diğer bir hayal kırıklığına sürüklenen kahramandır. Fakat hayatta ısrarlı bir şekilde başarılı olmaya ve durumunu düzeltmeye çaba gösterir. Bu anlamda bir gün başarılı olacaklarına ilişkin derin bir iyimserlik taşırlar. Ama sonunda yine kötü bir adamla tanışıp mevcut durumlarını çıkmaza sokarlar.⁹⁴

Tanımların zamanla bir değişime uğrayabileceği göz önünde bulundurulduğunda farklılıkların olmasını normal karşılamak durumundayız. Anti kahramanlar da kahramanlar gibi toplumun değerlerini taşımaktadırlar. *Bu bağlamda, anti kahramanların da kahramanlar gibi, bir başkarakter olabileceği ve anti kahraman merkezli anlatıların da klasik anlatı türleri ile benzerlik göstereceği unutulmamalıdır.⁹⁵*

⁹⁴ Louis Begley. "Anti-Hero Definition." 12 September 2011.

<<http://www.library.spscc.ctc.eduelectronicreserveswansonAntiHeroDefinitionWinter2004.pdf>>

⁹⁵ Akgün 38.

3. KAHRAMANIN VE SÜPER-KAHRAMANIN YOLCULUĞU MODELLERİ

3.1 ARAŞTIRMANIN AMACI, ÖNEMİ, YÖNTEMİ

Kahraman, süper-kahraman ve anti-kahramanların incelenmesinde sözlü anlatılar üzerine yapılmış araştırmalardan yararlanılması sık görülen bir yaklaşımdır. Bu bağlamda kahramanın yolcuğu olgusunu inceleyen ve buna göre bir harita oluşturan araştırmacılar olan; “Monomit” kavramı ile Joseph Campbell, haritanın biçimi ile ilgilenen Vladimir Propp, “Arketip” kavramını ortaya koyan Carl Gustav Jung, kahraman yaratıcılarının fikirlerine başvurduğu bir yazar olan Christopher Vogler’ı ve onların, mit araştırmaları, masallar üzerine yaptığı çözümlenmeler incelenecektir. Sinema filmlerinin anlatı yapısında genel olarak Campbell’ın monomitinden ya da Propp’un masal çözümlenmelerinden yararlandığı bilinmektedir. *Jungcu yaklaşım da sinemayı doğrudan bir mit olarak değerlendirerek kültürel kimliğin yansıtıcısı olarak tanımlamaktadır.*⁹⁶

3.1.1 Joseph Campbell ve Kahramanın Yolculuğu

Joseph Campbell, sayısız miti inceleyerek oluşturduğu “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” adlı kitabında farklı kültürlere ait mitler arasındaki benzerlikleri ortaya koymaya çalışmıştır. Bu çalışma, incelenen sayısız mitlerin aslında yapısal olarak birbirinden farklı olmadığını, tek bir hikâyenin anlatıldığını savunmaktadır. Tüm mitlerin konu aldığı şey, çeşitli şekillerde bilinç dönüşümleridir. *Bilinç, sınavlar yoluyla ya da aydınlatıcı ilhamlar yoluyla dönüşüm geçirir.*⁹⁷

Joseph Campbell’a göre, kahraman, kendini bazı şeyler için feda edebilen bireydir ve kahramanın göreve uygun olup olmadığı, tehlikelerin üstesinden gelebilme gücü, hizmet etmek için olanaklarının olup olmaması gibi sınamaların da yapılması gereklidir. Onun çalışmasına göre her kahramanca maceranın temeli korkusuzluk ve başarıdır. Toplum ve çevrenin birçok engeli kahramanın da başlıca engelidir. Bu engelleri geçmek için azimli görünen kahraman yaptıklarından emin ve

⁹⁶ Geraghty 193,194.

⁹⁷ Campbell 167.

kararlıdır. En zor anında bile bırakıp gitmeyi, ihanet etmeyi düşünmez, ümitsizliğe kapılmaz. *Yaşama her an yeniden başlayabilecek güçlü yapıya sahiptir.*⁹⁸

Mitolojide, efsanelerde, masallarda, dinlerde ve filmlerde kahramanlar, hemen hemen aynı sınavlardan, aynı aşamalardan geçerek kahramanlıklarını onaylatırlar. Campbell'a göre kahramanların bir kısmı yolculuğa çıkmayı kendi tercih ederken, bir kısmı da zorunlu olarak yolculuğa çıkmaktadır. Yani sorumluluk alınmış olarak yolculuğa çıkmak veya kahramanın kendi iradesi ile yolculuğa çıkmak durumları söz konusudur. Ayrıca bir de kahramanın maceranın içine itildiği bir durum olmaktadır. *Bu durumda ise kahramanın ne yaptığının farkında olmadığı ve kendini birdenbire bambaşka bir dünyada bulduğu bir macera türüdür.*⁹⁹

*Kahramanlar ve kahramanlık konusunda bir diğer görüş de, onları diğerlerinden ayıran özelliğin doğuştan kendilerine verilen güç olduğudur. Efsane yaratanlar ve yazarlar, genellikle dünyanın büyük kahramanlarını, sadece benzerlerini sınırlayan ufukları aşan ve aynı cesaret ve şans sahibi herhangi bir insanın bulabileceği kadar ödülle dönmüş olan sıradan insanlar olarak görmeyi yeğlememiştir. Tersine, genellikle kahramana doğum, hatta rahme düşme anından başlayarak sıra dışı güçler bağışlandığı kanısı yaygındır. Dolayısıyla kahramanın yaşamının tamamı, bir mucizeler geçidi olarak gösterilmiştir.*¹⁰⁰

Freud ve Jung'un bu konudaki çalışmalarının etkileri Campbell'ın çalışmalarında da görülmektedir. *Mitlerin zamansal ve mekânsal açıdan bağımsız olduğu; kısacası bütün insanlığın ortak eseri olduğu yaklaşımı Campbell'ın Jungcu yaklaşımına örnek gösterilebilir.*¹⁰¹ Jung'un, "arketip" kavramını mitlerin yapılarına uyarlayan Campbell, "Yolculuk, mitolojik kahramanın arayışı, her zaman aynı arketipsel modeli izler." şeklinde bir açıklamada bulunmuştur.¹⁰² Dünyadaki tüm mitosların aynı kalıbı izlediğini söyler. Kahramanın yolculuğunu isimlendirdiği "Monomit" kavramını da James Joyce'un "Finnegans Wake" adlı yapıtından ödünç aldığı "Monomitos" isminden almıştır. Mitolojik kahramanın arayışının her zaman aynı arketipsel modeli izlediğini iddia eden Campbell, "Monomit" adı altında on yedi basamaktan oluşan bir model ortaya koymuştur. Tüm mitler, tek ve aynı öykünün

⁹⁸ Ülkü Eliuz. *Dede Korkut Hikayelerinde Tipler*. (Ankara: Uluslararası Dede Korkut Bilgi Şoleni Bildirileri) 2000.

⁹⁹ Campbell 170.

¹⁰⁰ Campbell 356.

¹⁰¹ Akgün 66.

¹⁰² Tecimer 107.

değişik görünümleridir. Campbell, kahramanın başından geçenleri evrensel bir arketip olarak incelemiştir. *Monomit, ruhlarımızda kolaylıkla ifade edemediğimiz derin anlamları yansıtır, eski öykülerle olağan yaşamlar arasında ortak paydayı açığa çıkarır.*¹⁰³

*Jung'un kuramlarını mitolojiye taşıyan Joseph Campbell, insan psikesinin gelişiminde mitosların oynadığı role işaret eder. Campbell'in "modelleyici güç" olarak değerlendirdiği kolektif bilinçdışı, barındırdığı arketiplerle her kültürde var olan temel mitsel imgeleri üretir.*¹⁰⁴

Toplam on yedi maddeden oluşan "Monomit", kahramanın yolculuğundaki önemli aşamaları temsil etmektedir. Monomit, üç ana bölümde toplanmış; bu başlıklar da kahramanın yolculuğunun ana başlıklarını işaret etmektedir. "Ayrılma", "Erginlenme", "Dönüş" olarak adlandırılan üç ana başlığın içinde kahramanın yolcuğu aşamaları detaylandırılmıştır:

Ayrılma (Yola Çıkış)

- 1. Maceraya Çağrı*
- 2. Çağrının Reddedilmesi*
- 3. Doğaüstü Yardım*
- 4. İlk Eşiğin Aşılması*
- 5. Balinanın Karnı*

Erginlenme

- 1. Sınavlar Yolu*
- 2. Tanrıçayla Karşılaşma*
- 3. Baştan Çıkarıcı Rolüyle Kadın*
- 4. Babanın Gönlünü Alma*
- 5. Tanrılaştırma*
- 6. En Son Ödül*

Dönüş

- 6 Dönüşü Reddetme*
- 7 Büyülü Kaçış*
- 8 Dışarıdan Gelen Kurtuluş*
- 9 Dönüş Eşiğinin Aşılması*
- 10 İki Dünyanın Ustası*
- 11 Yaşama Özgürlüğü*¹⁰⁵

¹⁰³ Tecimer 110.

¹⁰⁴ Tecimer 96.

¹⁰⁵ Campbell 271.

“Ayrılma” aşamasında ilk olarak kahramanı olağan yaşamından ayırarak ve onu maceraya sürükleyecek bir değişim yaşanır ve kahramanın maceraya çağırılması gerçekleşir. Bu çağrılar birden fazla olabilir ve kahraman bunların arasından seçim yapmak zorunda kalabilir. *Campbell, kahramanın maceraya çağırısının net ve çalk bir davetle ya da kazayla da gerçekleşebileceğini belirtmektedir.*¹⁰⁶ Bu çağrı ile yola çıkmaya karar veren kahraman; karşılaştığı ilk zorluk veya kendisini tam anlamıyla maceraya hazır hissetmemesi ile bu çağrıyı reddedebilir. Bu aşama sonrası genellikle kahraman çağrıyı kabul eder ve macera başlar. Macera başlar başlamaz, görevi sırasınca onu koruyacak ve yeri geldiğinde akıl hocalığını yapacak bir figür ile karşılaşır. “Doğaüstü yardım” olarak tanımlanan bu bölüm, ilk eşiğin açılmasında bir yardımcı gibi durmaktadır. Burada kahraman ilk ciddi engeli ile karşılaşır ve bunun üstesinden gelerek tehlikelerle dolu bir yola ilk adımını atar. Eşik muhafızı ile karşılaşana kadar yoluna devam eden kahraman; fiziksel güç gerektiren veya aklını kullanması gereken bir durumla karşılaşır. Kahraman eşik muhafızını bir dövüş sonrasında boyun eğdirerek ya da öldürerek geçebilir. *Bunun yanı sıra, kahraman eşik muhafızıyla yaptığı mücadeleden yenilgiyle de çıkabilir.*¹⁰⁷ Yenilgi, maceranın bitmesine engel değildir. Tersine, “balinanın karnı” olarak adlandırılan bölümde, kahraman yenilgi sonrası mücadele vererek yeniden doğacaktır.

Erginlenme aşaması, birçok sınav ve testle dolu olan “sınavlar yolu” aşamasıyla başlar. Yeni dost ve düşman karakterler bu aşamada ortaya çıkar. *Kahraman, yolculuğuna devam etmek istiyorsa karşılaştığı sınavları dostlarıyla birlikte aşmasından başka bir yol yoktur.*¹⁰⁸ Bu engeller ve sınavların aşılmasından sonra “Tanrıçayla Karşılaşma”, yani kahramanın dünyanın kraliçe tanrıçasıyla kutsal evliliği gelir. Kahramanı yolundan döndürmek veya kötü güçler tarafından onu durdurmak için gönderilen bir figür ise “Baştan Çıkaran Kadın” aşamasında ortaya çıkmaktadır. “Baba” olgusu ise iyi ve kötüyü temsil eder. Erginlenme denilen bu ana kategorinin detayı bu aşamada, ispat edilmek için oğul ve baba arasındaki mücadele ile ortaya çıkar. “Babanın Gönlünü Alma” aşamasında kahramanın babayla bütünleşmesi gerçekleşir. “Tanrılaştırma” ise kahramanın neden bu yolculuğa

¹⁰⁶ David Kudler. "Practical Campbell-Movies: The Medium for Myth?". Joseph Campbell Foundation, 2006.

<<http://www.jcf.org>>

¹⁰⁷ Tecimer 157.

¹⁰⁸ Campbell 160.

çıkıldığını anlaması ve korkularından arınarak tanrılaşmasını açıklayan aşamadır. Uğruna yola çıkılan maceranın tamamlanması; ölümün aşılması, büyük korkuların ve en büyük düşmanın etkisiz hale getirilmesi “En Son Ödül” aşamasıdır. En son ödül kazanılsa bile macera henüz tamamlanmamıştır. Kahraman, ardında bıraktığı yere geri dönmelidir. Macerasının sonunda, kahraman sıradan bir birey olarak ölmüş ve yeniden doğmuştur. *Şimdiki görevi yaşamın yenilenmesinden ve yeniden doğuştan öğrendiklerini bizlere geri dönerek öğretmek, ulaştırmaktır.*¹⁰⁹

Dönüş aşaması ise, kahramanın yolculuk sonunda kazandığı ödülü kendi dünyasına geri götürmesi ile başlamaktadır. Bazı nedenlerden dolayı “dönüşün reddi” gündeme gelebilir fakat bu çok ender olan bir durumdur. “Büyülü kaçış” aşamasında, ödülü elde etmek için düşmanın bütün güçleriyle savaşmak zorunda kalan kahraman, yolculuğun en heyecanlı kısımlarından birini bu aşamada yaşar. Bu macerada kahraman güçsüz düşebilir, zayıf düşebilir. “Dışarıdan gelen kurtuluş” aşamasında kahraman geri dönmek için uyarılır. *Bu uyarı sonucunda kahraman geri dönmeyi gerçekleştirebilir.*¹¹⁰ “Dönüş eşiğinin aşılması” kahramanın dönüş yolunda aşması gereken bir başka engeldir. *Önceki eşik muhafızı kahramanı maceraya gitmesinden alıkoymaya çalışırken, bu sefer eşik muhafızlarının görevi geri dönmeye çalışan kahramanı engellemektir.*¹¹¹ Kahraman, gündelik yaşamına güçlü ve olgun bir birey olarak geri dönmüştür. “İki dünyanın ustası” adlı bu aşamada kahraman ardında bıraktığı gündelik yaşamıyla macerası sırasında kendisini olgunlaştırarak ve sınavlarla arındırarak edindiği ruhani olgunluk arasındaki dengeyi bulur. *Dengeyi bulmasının ardından kahraman her iki alanda da ustalaşmıştır.*¹¹² Kahramanın ölüm korkusunun yaşama özgürlüğüne dönüşmesi ve kahramanın artık bir bilince ulaşması, “yaşama özgürlüğü” olarak adlandırılmıştır.

Joseph Campbell’ın oluşturduğu “monomit”, film çözümleme ve senaryo yazma tekniği olarak Hollywood’ta kullanılmaktadır. *Özellikle George Lucas, Yıldız Savaşları serisinde Campbell’ın yönteminden ve arketiplerinden bilinçli bir şekilde yararlanan kişidir.*¹¹³

¹⁰⁹ Miller 68.

¹¹⁰ Campbell 239.

¹¹¹ Tecimer 187,188.

¹¹² Campbell 190.

¹¹³ J. S. Lawrance, R.S. Jewett 269.

George Lucas "Star Wars" filmini ilk düşünmeye başladığında çeşitli mitoloji kitaplarını araştırmış. Özellikle Joseph Campbell'ın mitoloji kitapları bunlar. Yazarın en çok etkilendiği kitabın adı ise "Binlerce Yüzi Olan Kahraman". Ayrıca Lucas, kolej yıllarında aldığı antropoloji derslerine de kendisini vermiş ve bu konuya da büyük ilgi duyan bir öğrenciymiş.¹¹⁴

Yıldız Savaşları film serisinin başarısı, monomitin kullanımını arttırmış; bir senaryo yazım tekniği olarak daha fazla kullanılır hale gelmiştir. Günümüz popüler öykü yapısını filmlerde kullanan Hollywood, monomitten bir yöntem olarak faydalanmaktadır. *Yıldız Savaşları'nın yanı sıra Indiana Jones, Terminatör, Yaratık, Geleceğe Dönüş, Matrix ve Harry Potter monomitin izlerinin bulunduğu önemli film serileridir.¹¹⁵*

¹¹⁴ Burak Göral. *Burak'ın Kamerasından Hollywood*. (İstanbul: Plato Film Yayınları, 2003) 207.

¹¹⁵ Bruce Isaacs. *"Film Cool: Towards a New Film Aesthetic"*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). University of Sydney, (2001)

<<https://ses.library.usyd.edu.au/bitstream/2123/1156/2/02whole.pdf>> 6 Ocak 2008.

3.1.2 Vladimir Propp ve Masalın Biçimbilimi

Rus arařtımcı Vladimir Propp, ilk defa 1928 yılında yayımlanan “Masalın Biçimbilimi” isimli eserinde masalların temel yapısını incelemiřtir. *Yüzeydeki çeřitlilik, çok renkli özellik altında, binlerce masala ortak sayılabilecek işlevsel birimleri bulup ortaya çıkarmayı bu çalışmasındaki amacı olarak açıklamıřtır.*¹¹⁶ Masalın kökeni ve ne anlama geldiğini tanımlamak ile arařtırmasının başlangıcına zemin hazırlayan Propp, bir dizi halk masalı üzerine yaptıđı çalışmada; masalları oluřturan temel bölümleri belirleyerek ya da ayırt ederek, bu bölümlere göre masalların karşılařtırmasını yapmıřtır. Ona göre, masalarda işlevlerin sayısı sınırlıdır, art arda geliř biçimi her zaman aynıdır ve kiřilerin işlevleri masalın deđiřmez, sürekli öğeleri olduđu için, masalın temel oluřturucu bölümleridir. *Masal incelemesinde önemli olan, kiřilerin ne yaptıklarını bilmektir; çünkü işlevler masalın temel bölümlerini göstermektedir.*¹¹⁷

Vladimir Propp, halk masalları üzerine yürüttüđu arařtırmada özellikle olađanüstü masalların yapısal özellikleri üzerine yoğunlařmıřtır. Olađanüstü masalların çok renkli ve çeřitlilik gösteren görünümünün ardında ortak bir yapının bulunduđunu iddia eden Propp, otuz bir işlevden oluřan bir yapı belirlemiřtir. Bu işlevlerde, başta kahraman figürü ve aksiyon öğesinin önce çıktıđı görülmektedir. Karakterlerden beklenen hareketler çok önemlidir ve karakterler bu şekilde tanımlanmaktadır.

*Masalların görünür yüzeyinde estetik ve duygusal bir yapının görüldüđünden bahseden Propp, aynı masallar yapısal olarak incelendiğinde aksiyon öğesinin önce çıktıđını belirtmektedir. Kahraman görevini yerine getirir, yardımcı figürü yardım eder, akıl hocası yol gösterir, düşmanlar kahramanı engellemeye çalışırlar. Kısacası Propp’un analizinde karakterler ne yaptıklarına göre tanımlanmaktadır.*¹¹⁸

¹¹⁶ Propp 6.

¹¹⁷ Propp 22,25.

¹¹⁸ Christine Mains. "The Quest of the Female Hero in the Works of Patricia A. McKillip". (Yayınlanmamıř Sanatta Yeterlilik Tezi). University of Calgary, Department of English. (2001) 21,22. <<https://dspace.ucalgary.ca/bitstream/1880/40979/1/65040Mains.pdf>> 12 Haziran 2007.

Masallarda isimlerin, şahısların değiştiği gözlemlenebilse de bu şahısların aksiyonları, başka bir deyişe fonksiyonları değişmemektedir.¹¹⁹ Kişilerin işlevleri, kimin tarafından ve nasıl gerçekleştirilirse gerçekleştirilsin masalın değişmez, sürekli öğeleridir. Masallarda işlevlerin sayısı sınırlıdır; işlevleri sıralanışı da hep aynıdır. Bütün olağanüstü masallar, yapılarına göre tek bir tipe aittir. Propp, bu noktadan hareket ederek yedi eylem planı saptamıştır:

1. Saldırgan 'ın (ya da kötü kişinin) eylem alanı: Kötülük, çatışma ve kahramana karşı sürdürülen öbür kavga biçimleri, izleme.
2. Bağışçının (ya da sağlayıcının) eylem alanı: Büyülü nesnenin aktarılmasının hazırlanması, büyülü nesnenin kahramana verilmesi.
3. Yardımcının eylem alanı: Kahramanın uzamda yer değiştirmesi, kötülüğün ya da eksikliğin giderilmesi, izleme sırasında yardım, güç isleri yerine getirme, kahramanın biçim değiştirmesi.
4. Prensesin (aranılan kişinin) ve babasının eylem alanı: Güç isleri yerine getirme isteği, bir özel işaretin zorla benimsettirilmesi, düzmece kahramanın ortaya çıkarılması, gerçek kahramanın tanınması, ikinci saldırganın cezalandırılması, evlenme. ...
5. Gönderenin eylem alanı: Yalnızca kahramanın gönderilmesi işlevini kapsar.
6. Kahramanın eylem alanı: Arayış amacıyla gidiş, bağışçının isteklerine tepki, evlenme.
7. Düzmece kahramanın eylem alanı: Arayış amacıyla gidiş, bağışçının isteklerine karşı gösterilen ve her zaman olumsuz olan tepkiyi kapsar. Özgül bir işlev olarak da asılsız savları kapsar."¹²⁰

Eylem alanları ve karakterler ele alındığında, Vladimir Propp incelediği masallardan da yola çıkarak belirlediği otuz bir işlevi belirli simgelerle nitelendirmiştir. Masallar genellikle bir başlangıç durumuyla başlar. Bu başlangıç durumunda da çoğunlukla mutlu ve huzurlu bir ortam resmedilir. *Bu durum genellikle vurgulanarak daha sonra ortaya çıkacak felaketle zıtlık yaratması için güçlendirilir.*¹²¹ Belirlenen otuz bir işlev açılış durumunun ardından sıralanmaya başlar:

¹¹⁹ Filizok 11.

¹²⁰ Propp 83,84. & Fell 22,23.

¹²¹ Propp 89.

1. Aileden biri evden uzaklaşır (uzaklaşma)
2. Kahraman bir yasakla karşılaşır (yasaklama)
3. Yasak çiğnenir (yasağı çiğneme)
4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır (soruşturma).
- 5.Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar (bilgi toplama)
- 6.Saldırgan, kurbanını ya da servetini ele geçirmek için, onu aldatmayı dener (aldatma)
- 7.Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur (suça katılma)
8. Saldırgan, aileden birine zarar verir (kötülük)
- 8(a). Aileden birinin bir eksiği vardır; aileden biri bir şeyi elde etmek ister (eksiklik)
- 9.Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur. Kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir (aracılık, geçiş anı)
- 10.Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (karşıt eylemin başlangıcı)
11. Kahraman evinden ayrılır (gidiş)
- 12.Kahraman büyüdü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sına, sorgulama, saldırı vb. ile karşılaşır (bağışçının ilk işlevi)
- 13.Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin eylemlerine tepki gösterir (kahramanın tepkisi)
14. Büyüdü nesne kahramana verilir (büyüdü nesnenin alınması)
- 15.Kahraman, aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir (iki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk)
16. Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir (çatışma)
17. Kahraman özel bir işaret edinir (özel işaret)
18. Saldırgan yenik düşer (zafer)
19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır (giderme)
20. Kahraman geri döner (geri dönüş)
21. Kahraman izlenir (izleme)
22. Kahramanın yardımına koşulur (yardım)
23. Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da bir başka ülkeye gider (kimliğini gizleyerek gelme)
24. Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer (asılsız savlar)
25. Kahramana güç bir iş önerilir (güç iş)
26. Güç iş yerine getirilir (güç işi yerine getirme)
27. Kahraman tanınır (tanınma)
28. Düzmece kahramanın. Saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar (ortaya çıkarma)
29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır (biçim değiştirme)
30. Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır (cezalandırma)
31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar (evlenme)¹²²

Propp'un incelediği masallar sonucunda ortaya çıkardığı harita; maceranın yapılan bir kötülük ile başladığını saptamaktadır. Kötülüğün yarattığı eksiklik

¹²² Propp 36,69.

sonucunda, bir kahraman eksikliği gidermek veya kötülüğü ortadan kaldırmak için görevlendirilir. Bu görevde kahramana karşı koymak isteyenler ve yardım edenler olacaktır. Kahraman; başarısızlıklar, sınavlar ve denemelerle eksikliği giderilir, görevi başarı ile tamamlayınca ödüllendirilir.

Belirlenen otuz bir işlevin bir kısmı masalarda görülmeyebilir; fakat bu durum masalarda görülen işlevlerin kronolojik sıralamasını etkilemez. Propp'un bu çalışması, masal dışındaki anlatıların çözümlenmesinde de kullanılmıştır. Günümüzde sinema, televizyon, tiyatro, roman, çizgi roman vb. anlatı türlerinin çözümlenmesinde de Propp'un yönteminden faydalanılmaktadır. *Yetmişli yıllarda sinema filmleri üzerine yapılan çalışmalarda sinema filmlerinde de kullanılacak bir yöntem olduğu ispatlanmıştır.*¹²³ Masallar üzerine yapılmış olan bir araştırma ve çözümlenme yönteminin günümüzün modern anlatılarında da geçerliliğini sürdürmesi devam etmektedir.

¹²³ Fell 20.

3.1.3 Carl Gustav Jung ve Kahramanın Yolculuk Haritası

Carl Gustav Jung, 1900 yılında Zürich Üniversitesi Psikiyatri Kliniği'nde çalışmalarına başlamıştır. Freud ile tanıştığı günden bu yana, birey davranışları ile ilgili çalışmalarını devam eden Jung; Freud'un bireyin davranışlarındaki en temel olgunun cinsellik olarak kabul etmesini eleştirerek, daha kapsamlı bir bakışın gerekliliğine işaret etmektedir. Freud'un cinsel enerji diye tanımladığı libido, Jung tarafından genel ruhsal enerji olarak adlandırılmıştır. Jung ayrıca, Freud'un ortaya attığı kişisel bilinçdışı kavramını da kolektif bilinçdışı olarak tanımlamıştır. Kolektif bilinçdışı; daha derinlerdedir, duygulara dayalıdır ve insanlığın ortak tarihinden izler taşımaktadır.

Jungcu yaklaşımda kolektif bilinçdışı bütün insanlığın yaşamının ortak psikolojik temellerini barındırmaktadır.¹²⁴ Jung, kolektif bilinçdışını insanlığın deneyimleri ve ortak birikimleriyle dolu bir havuza benzetir.¹²⁵ Bu havuz insanoğlunun evrensel mirasını barındırır ve kendisini masal, mit, efsane gibi sözlü kültür ürünlerinde, sanat eserlerinde ve dini motiflerde gösterir. Jung, kolektif bilinçdışı üzerine çalışmalarında mitlerle yakından ilgilenmiş, mitlerin kolektif bilinçdışının en önemli taşıyıcılarından olduğunu savunmuştur. Jung, bu bağlamda dünya üzerindeki bütün büyük sanat eserlerinin mitlerden faydalandığına inanmaktadır.¹²⁶

Birbirinden farklı kültürlere ait mitlerde, masallarda ve diğer sözlü anlatılarda yer alan kahramanların arasında fazlasıyla benzerlikler olduğunu ortaya atan Jung, bu yapısal benzerliğin kökeninde arketiplerin var olduğunu ortaya atmıştır. Jung, kökenleri insanoğlunun dünya üzerindeki geçmişi kadar eski ve nesilden nesile aktarılacak bizlere ulaşan arketip kavramını, kolektif bilinçdışını bir araya getiren parçalar diye tanımlamıştır.¹²⁷ Yunanca, "başlangıçtaki, ilk" anlamına gelen "arki"

¹²⁴ Steven F. Walker, *Jung and Jungians on Myth: An Introduction*. (New York & Londra: Garland Publishing Inc, 1995) 4.

¹²⁵ Carl Gustav Jung, *Two Essays on Analytical Psychology*. (Londra: Routledge RFC. Hall, 1956) 105.

¹²⁶ William G. Doty, *Mythography: The Study of the Myths and Rituals*. (Tuscaloosa & Londra: University of Alabama Press, 1986) 150.

¹²⁷ Carl Gustav Jung, *Anılar, Düşler, Düşünceler*. Çev. İris Kantemir. (İstanbul: Can Yayınları, 2001) 17.

ve “biçim, taslak” anlamlarına gelen “tipos” sözcüklerinin birleşiminden oluşturularak “archetypus” olarak kullanılmaya başlandı.¹²⁸ Arketip kavramının sözlük anlamında ise ortak bilinçdışı kavramı ön plana çıkmaktadır:

Lafzen ilk örnek anlamına gelirken, edebi eserlerde tekrarlanan imge, sembol, model veya evrensel deneyimi tanımlar. Çünkü arketip olarak adlandırdığımız şey, ortak bilinçdışını oluşturan unsurlar bütünü olarak, bir çok farklı mitolojinin karşılaştırılmasında bulunulabilecek benzer motif veya temalardır; zaman içinde dünyanın farklı bölgelerine dağılmış olan insanların mitlerinde tekrarlanan bu imgeler ve motifler ortak anlama sahip olma eğilimini gösterirler, veya diğer bir deyişle kıyaslanabilir psikolojik tepkileri ortaya çıkarma ve benzer kültürel fonksiyonlara hizmet etme eğilimindedirler.¹²⁹

Binlerce yıllık deneyimlerin birikimini temsil eden kolektif bilinçdışı, kendini arketiplerle ifade eder.¹³⁰ Arketipler de kolektif bilinçdışı gibi evrenseldir; bireysel bilinçdışının ürünleri olarak kabul edilemezler. Farklı dinlerde, mit ve masal gibi anlatı türlerinde ayrıntılarda büyük farklılıklarla görünseler de temel yapılarında değişiklik olmaz.¹³¹ Bu özellikleri nedeniyle arketipler, birçok değişik mitin içeriğinde bulunan benzer motifleri, imgeleri ya da temaları oluştururlar. İnsanlığın evrensel mirasının ürünleri olan arketipler, binlerce yılda insanlığın ortak değerleriyle şekillenmişlerdir. Bunun sonucu olarak da mitlerdeki figürlerde, sembolik yapılarda göründükleri gibi; anlatılarda yer alan karakterlerin işlevlerini belirlemede kullanılır hale gelmişlerdir.

Jung'un kuramlarını mitolojiye taşıyan Joseph Campbell, insan psikesinin gelişiminde mitosların oynadığı role işaret eder. Campbell'ın “modelleyici güç” olarak değerlendirdiği kolektif bilinçdışı, barındırdığı arketiplerle her kültürde var olan temel mitsel imgeleri üretir.¹³²

Arketipler, kahramanın yolculuk haritasındaki temel karakterlerin üstlendiği belirli işlevleri ifade ederler. *Bir karakter, bir öyküde baştan sona kadar yalnızca tek*

¹²⁸ Tecimer 93.

¹²⁹ Arzu Korucu, "Arketip." Felsefe Ansiklopedisi, 6 cilt., ed. Ahmet Cevizci. (İstanbul: Etik Yayınları, 2003) 1:603.

¹³⁰ Tecimer 94.

¹³¹ Carl Gustav Jung, ed. "Bilinçdışına Giriş," Çev. Ali Nihat Babaoğlu. (İstanbul: Okuyan Yayınları, 2007) 67.

¹³² Tecimer 96.

*bir maskeyi takabileceği gibi, çeşitli sahnelerde farklı maskeler takarak birçok farklı arketipi de canlandırabilir.*¹³³

*“Arketipler bize bir karakterin öykü içerisindeki fonksiyonunu ya da rolünü betimler. Arketip kavramını oyuncular tarafından belirli sahnelerde takılan bir maske gibi düşünebiliriz. Bir oyuncu özellikle belirli bir arketipi hikâyenin büyük bir bölümü boyunca üstlenebilir. Fakat biz, hayatımızda nasıl birçok farklı rolü üstleniyor, hatta bazen bir gün içerisinde dahi maskemizi nasıl defalarca değiştiriyorsak; bir hikâyedeki karakterler de hikâyenin içeriğine bağlı bir şekilde herhangi bir maskeyi giyebilirler.”*¹³⁴

Kahraman, öykü boyunca diğer karakterler ile etkileşim içerisinde ve devamlı diğerlerinden bir şeyler öğrenerek yoluna devam eder. Dolayısıyla kahramanın dışındaki temel karakterler de anlatılarda büyük önem taşımaktadır. Bu bağlamda arketiplerin önemi daha iyi anlaşılmalıdır. Arketipler doğru okuma ve yorumlamayla sanatçı için önemli bir araca dönüşebilir. Arketipler sayesinde herhangi bir hikâyede yer alan karakterlerin fonksiyonlarının anlaşılması kolaylaşır. Bu açıdan, günümüz anlatılarında kahramanların karakterlerinin ve fonksiyonlarının daha iyi anlaşılması için anlatılarda temel ve en sık karşılaşılan arketiplere kısaca değinmek gerekmektedir.

Jung'un arketip kavramı pek çok sanat alanında olduğu gibi kısa sürede sinema eserlerinde de kullanılmaya başlanmıştır. Film çözümlemelerinde ve karakter yaratımında arketipler sıkça başvurulan bir kaynak haline gelmiştir. Jung'un çalışmaları sonucunda belirlenen arketipler karakter oluşturma tekniklerinde de kullanılmaktadır.

En önemli arketip kahramandır. Kahraman öykünün ana karakteridir. Karşısına çıkan bir tehlike ile gündelik yaşamı değişen, maceralara atılan, yolculuk sonunda olgunlaşmış olarak geri dönen ve dengeleri tekrardan düzenleyen kişidir. *Kahramanın maceraya çıkışının nedeni bir yarışmayı kazanmak, bir yerde deva bulmak ya da gerçek aşkı bulmak gibi kişisel bir sebepten de kaynaklanabilir.*¹³⁵ Olgunluğa erişen ve gelişimini tamamlayan bütün kahramanlar büyük bir amaç

¹³³ Tecimer 123.

¹³⁴ Stuart Voytilla, *Myth and the Movies*. (Studio City, CA: Michael Wise Productions, 1999) 13.

¹³⁵ Voytilla 14.

uğruna kendini feda ederek kahramanlıklarının gereğini yerine getirmektedirler. Bazı anlatılarda birden fazla karakter, kahraman gibi vurgulanmaktadır. Bu durumda, öykü içinde kendini en çok geliştiren ve olgunlaşan karakter ön plana çıkar. Kahraman aktif veya pasif görünse de, en kritik anlarda kontrolü eline alacak ve çözümü bulacaktır.

*İkinci önemli arketip, “Akıl Hocası”dır. Akıl hocası genelde büyücü, din adamı, evliya, öğretmen gibi otoriter bir figür olarak görünür.¹³⁶ Kahramanın maceraya çıkmadan önce ikna edilmesi, macera sırasında ihtiyaç duyulabilecek hünelerinin elde tutulması, akıl hocası arketipinin görevidir. Kahraman, yolculuğa çıkış aşamasında akıl hocasından karşısına çıkabilecek durumlar ile ilgili bilgi alır; onun tarafından eğitilir çünkü akıl hocası tüm bunları yapabilecek bir donanıma sahip bir figür olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca, kahramanın verilen görevleri başarıyla yerine getirmesi durumunda, akıl hocası tarafından, kahramanın işini daha da kolay hale getirecek büyümler hediye edilir. *Bu ödüller için, kahraman kendisini görevine adanmalı, öğrenmek için çabalmalı ve gerektiğinde fedakârlıkta bulunmaya hazır olmalıdır.*¹³⁷ Akıl hocası arketipi ile kahraman arketipi arasındaki ilişki çok sık karşımıza çıkan bir hikâyeye anlatım tarzıdır. Bu iki arketip arasındaki ilişki, anlatının akışına çok önemli katkı sağlamaktadır.*

Kahramanın uğruna yola çıktığı maceralı bir yolculuğun olmazsa olmaz arketiplerinden biri de eşik muhafızlarıdır. Kahraman, önüne çıkan her engeli geçmek zorundadır. Bu engeller geçilirken, kahramanın işini zorlaştıran arketip eşik muhafızıdır. *Bu arketip, kahraman için ne bir dosttur ne de bir düşman; sadece maceranın devamı için kesinlikle aşılması gereken bir engeldir.*¹³⁸

Eşik muhafızının kahramana uyguladığı testler, aynı zamanda kahramanın olgunlaşmasına yardımcı olmaktadır. Maceranın devamı için eşik muhafızlar aşılmalıdır. Bu arketipin üstesinden gelinmesi için kahraman doğru bir yöntem belirlemelidir. Genellikle en çok kullanılan yöntem güç kullanımıdır. *Ayrıca kahraman kurnazlık yaparak, eşik muhafızını sakinleştirerek, onunla dostluk*

¹³⁶ Tecimer 126.

¹³⁷ Akgün 48.

¹³⁸ Connie Neal. *Wizards, Wardrobes and Wookiees: Navigating Good and Evil in Harry Potter, Narnia and Star Wars.* (Downers Grove, IL: Inter Varsity Press, 2007) 114.

kurarak, gizli parolayı bilerek, sorduğu bilmeceyi çözerek ya da onun gibi düşünmeyi öğrenerek eşik muhafızını aşabilir.¹³⁹ Ayrıca bu arketip bir karakter, kilitli bir kapı, gizli bir geçit, bir hayvan ya da güçlü bir doğa olayı şeklinde de görülebilir.¹⁴⁰

Haberci arketipi, kahramanı harekete geçirmek için genellikle maceranın başında ortaya çıkan arketiptir. Değişime ihtiyaç duyulan bir zamanda ortaya çıkıp, kahramanın durumun farkına varmasını sağlayan haberci, bir an önce kahramana kendi rızasıyla veya zorlamayla karar verdirtmekle görevlidir. Kahramanın gönülsüz olması ve anlatının sıradan olması durumunda habercinin yapacağı davranışlar büyük önem taşımaktadır. Haberci genellikle tarafsızdır; bir karakter olarak görünebilmesiyle birlikte, fikir veya bir rüya olarak da kahramanın karşısında belirebilir. *Haberci, kahramana macera çağrısını ileterek, öykünün akışını sağlamak için haberci sıkça yararlanılan gerekli bir arketiptir.¹⁴¹*

*Görünümü, özellikleri, karakteri, ruhsal durumu, amaçları ve bunlara bağlı olarak davranışları sürekli değişen bu “şekil değiştiren” arketipi, gerçek niyetini gizleyerek kahramanı yanlış yönlendirir.¹⁴² İzleyicinin, öyküye dikkatinin yoğunlaşması için hikâyede veya senaryoda gerilim şarttır. Bu gerilimi sağlayan şekil değiştiren arketipi, kahraman ve izleyiciler açısından hikâye içerisinde gerçek niyetinin anlaşılması en zor olan arketiptir. Kahraman, romantik bir ortamda şekil değiştiren arketipten yararlanabilir. Kahraman bazen de kötü bir durumdan kurtulabilmek için şekil değiştiren arketipini kullanabilir. *Kötü karakterler ya da yardımcıları kahramanı etkilemek için bu arketipi bir maske olarak kullanabilir.¹⁴³**

Gölge arketipi, kahraman arketipinden hemen sonra gelen en önemli arketiptir. *Jung ‘a göre, “gölge” arketipi bireyin kabullenilmeyen, bastırılmış, ya da başkalarına yöneltilmiş karanlık veya şeytani yönünü temsil etmektedir.¹⁴⁴ Bu yön, bireyin iç dünyasında bastırıldığı canavarlar barındırmaktadır. Bazı hikâyelerde gölge*

¹³⁹ William Indick, *Movies and the Mind: Theories of the Great Psychoanalysts Applied to Film*. (North Carolina: McFarland Publishing, 2004) 75.

¹⁴⁰ Voytilla 15.

¹⁴¹ Voytilla 15.

¹⁴² Voytilla 15.

¹⁴³ Christopher Vogler, *Yazarın Yolculuğu*. Çev. Kenan Şahin. (İstanbul: Okuyan Yayınları, 2012) 69,70.

¹⁴⁴ Richard Fleming. Michael Payne, *New Interpretations of American Literature*. (New Jersey: Cranbury Associated University Presses, 1988) 97.

arketipi, kahraman arketipinden daha ön planda işlenmektedir. Gölgeyi her zaman olumsuz anlamda düşünmek doğru değildir. Kahramanın taşımadığı, üstlenmediği veya bastırıldığı özellikleri kendinde barındırabilmektedir. Onlara göre hikâyenin esas kahramanı kendileridir; kahraman olarak tanıtılan karakter düşmandır ve kötüdür. Bu arketipin en önemli görevi; kahramana meydan okumak ve ona mücadele edebileceği niteliklerde bir rakip sunmaktır.

Hilekâr arketipi genellikle, soytarılar veya kahramanın komik arkadaşlarıdır. Muziplik ve değişim arzusu yaymak da bu arketipin görevleridir. Yüksek ego sahibi karakterlerin egolarını söndürür, kahraman ve izleyicileri dinginleştirir. *Ciddi ve gerilimli bir havanın dağılmasında, çatışmaların önlenmesinde önemli işlevler üstlenir.*¹⁴⁵ Kahramana asıl görevini hatırlatmayı da unutmayan hilekâr arketipi, akıl hocasıyla ve diğer yardımcı karakterlerle yaşanan problemleri de neşeli karakteri sayesinde çözüme kavuşturmaktadır. *Kimi zaman kahraman, bir kötüyü ya da bir düşmanı alt etmek için bir süreliğine hilekar maskesini giyebilir; Çünkü bu arketip, güçlü bir rakip karşısında işe yarayan kurnazlığı temsil etmektedir.*¹⁴⁶

¹⁴⁵ Vogler 77.

¹⁴⁶ Tecimer 132.

3.1.4 Christopher Vogler ve Kahramanın Yolculuğu

Christopher Vogler, “Writer’s Journey” (Yazarın Yolculuğu) isimli eseriyle başta Campbell’ın ürettiği “Monomit” olgusu ve birçok olguyu değerlendirerek, senaryo yazan bir kişinin yapması gerekenlere aktaran temel bir yapıta imza atmıştır. Yıldız Savaşları serisinin sinemalarda gösterime girdiği dönemde Walt Disney için öykü analistliği yapan Vogler, aynı şirkete “Practical Guide to The Hero with Thousand Faces” (Kahramanın Sonsuz Yolculuğu ‘nun Pratik Kullanımı) adında bir rapor sunar. *Bu rapordan sonra Disney, kısa sürede Campbell’ın yöntemini bir senaryo yazım tekniği olarak kullanmaya başlamıştır.*¹⁴⁷ 1998 yılında yayımlanan Yazarın Yolculuğu isimli eseriyle bu çalışmalarını bir kitap haline getiren Vogler, Campbell’ın monomitinin senaryo yazımı, öykü yazarlığı için önemli bir yöntem, yazılmış senaryoların ve çekilmiş filmlerin değerlendirilmesinde ne kadar faydalı bir kaynak olduğunu belirtmiştir.

*Zaten Vogler de Campbell’ın saptamalarının senaryo yazımındaki önemini belirtmiştir: “Yazar, yapımcı ve yönetmen için Campbell’ın yapıtları, öykü anlatma sanatı için ideal görüşlerle tıka basa dolu bir araç çantası gibiydi. Bu çantadan çıkan araçlarla, hemen her duruma uygun düşen öyküler, üstelik hem dramatik, epik ve psikolojik olarak “doğru” hem de eğlendirici öyküler yapılandırmak mümkündü. Yine bu araçlarla, öykü akışı bozuk olan senaryoların sorunlarını teşhis etmek ve üst düzey performans verecek biçimde düzeltmek çok kolaydı. En eski mitoslarda kullanılan bu anlatım kalıbı zamana karşı dayanmıştı; piramitlerden, Stonehenge’den, belki de mağara resimlerinden bile eskiydi.”*¹⁴⁸

Vogler, Campbell’ın monomitini başarılı senaryolar ve edebi eserler yaratımında kullanmaya çalışır. *Ne var ki Campbell’dan farklı olarak Vogler, bu yolculuğu sarmal biçimli tasarlar ve dönüştürücü kişilik çemberini Kahramanın Yolculuğu’yla eşler.*¹⁴⁹ Bunu yapabilmek için Vogler, Campbell’ın on yedi aşamalı monomitini on iki aşamada ele almış ve birçok popüler filmin çözümlemesinde kullanmıştır.

¹⁴⁷ Kudler 13.

¹⁴⁸ Tecimer 118.

¹⁴⁹ Tecimer 118.

Monomit
Yolculuğu

Ayrılma (Yola Çıkış)

1. Maceraya Çağrı
2. Çağrının Reddedilmesi
3. Doğüstü Yardım
4. İlk Eşiğin Aşılması
5. Balinanın Karnı

Erginlenme

6. Sınavlar Yolu
7. Tanrıçayla Karşılaşma
8. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın
9. Babanın Gönlinü Alma
10. Tanrılaştırma
11. En Son Ödül

Dönüş

12. Dönüşü Reddetme
13. Büyülü Kaçış
14. Dışarıdan Gelen Kurtuluş
15. Dönüş Eşiğinin Aşılması
16. İki Dünyanın Ustası
17. Yaşama Özgürlüğü

The Writer's Journey (Yazarın

Ayrılma

1. Gündelik Dünya
2. Maceraya Çağrı
3. Çağrının Reddi
4. Akıl Hocasıyla Tanışma
5. İlk Eşiği Aşma

Erginlenme

6. Sınavlar, Dostlar, Düşmanlar
7. Mağaraya Yaklaşma
8. Ateşten Gömlek (Ordeal)
9. Ödül

Dönüş

10. Dönüş Yolu
11. Diriliş
12. İksirle Dönüş.¹⁵⁰

Vogler, kitabında Joseph Campbell'in yöntemini kullanarak senaryo yazma tekniklerine örnekler verdiği gibi birçok filmin monomitte çözümlemesini yaparak Campbell'in yönteminin işlerliğini göstermiştir. *Vogler'e göre kahramanın macerasının yapısı her kültür ve zamanda evrenseldir.*¹⁵¹ İnsanoğlu tarafından sonsuz şekilde çeşitlendirilse de özündeki basit yapı değişmeden korunur.¹⁵² Vogler, Campbell'in monomitini bu basit yapıya ulaşmak için bir yol haritası gibi kullanmıştır.

¹⁵⁰ Vogler 12.

¹⁵¹ Akgün 78.

¹⁵² Vogler 10.

4. INDIANA JONES KARAKTERİNİN YARATIM SÜRECİ, FİMLERİ, DİZİLERİ VE DİĞER KARAKTERLERİ

4.1 ARAŞTIRMANIN AMACI, ÖNEMİ, YÖNTEMİ

Seksenli yıllar, sinema dünyasının farklı bakış açılarını popüler kültür içerisinde yorumlamaya yöneldiği önemli bir dönemdir. Özellikle postmodern düşünceler ile birlikte, popüler kültür ürünleri devam etmekle beraber; karakter yaratımı ve yapım tasarımındaki yeni bakış açıları, post-entelektüel film dediğimiz bir sinema anlayışını da beraberinde getirmiştir.

Bu bölümde; seksenler döneminin sinemasal ikonlarından biri olan Indiana Jones karakterinin yaratılması, filmlerin ortaya çıkış süreci, filmlerin ve filmler sonrasında gelen Genç Indiana Jones Günlükleri dizisinin hikâyeleri, filmlerdeki diğer karakterlerin tanıtımı ve değerlendirmeleri yapılacaktır. Karakterin yaratılması süreci, dönemin tarihsel ve toplumsal detayları ile birlikte verilerek, böyle bir karakterin yaratımının nasıl bir dönemde gerçekleştirildiği sebep-sonuç ilişkisine dayandırılarak aktarılacaktır.

4.1.1 Indiana Jones Karakterinin Yaratılması

Sinemanın geleceğe taşınmasının iki farklı gelenekten gelmesi etkili olmuştur. Lumiere kardeşler sinemayı, bir belgesel ve daha gerçekçi bir araç olarak görmüş; Melies ise düşlere dayalı, düşlemsel bir bakış açısının önünü açmıştır. *Seyirci, gösterimin rüya tarzındaki hareket mantığı vasıtasıyla doğrudan filmin içine çekilmektedir.*¹⁵³

*Sinema ve düş benzetmesi de sinemaya bakıştaki değişikliklerin bir başka odak noktasını oluşturmaktadır. Bu yeni anlayışta sinema gerçeklerin yansımaları değil, zihinsel bir işleyim olarak görülmektedir. Artık sinema varolan toplumsal koşulların sınırlamalarına karşın bir başkaldırı, bir manifestasyon değil; toplumsal koşullar “üzerine bir düşünme” dir.*¹⁵⁴

Araştırdığım karakter olan Indiana Jones‘in yaratıldığı dönemde sinemanın ve doğal olarak Hollywood ve Amerika‘nın toplumsal ve siyasi altyapısına değinirken; bu bağlamda sinemanın, karakter oluşturmanın, dünyanın siyasi ve toplumsal değerlerinin evrimine de göz atmak gerektiğine inanmaktayım.

İkinci Dünya Savaşı sonrası başlayan Soğuk Savaş dönemi, sinemada “dünyayı kurtarmak” olgusu çok etkili bir araç olmuştur. Klasik öykü anlatımına sahip; korku, bilimkurgu, fantastik, macera ve felaket film türleri başta olmak üzere popüler filmler, bu çerçevede kullanılabilir başlıca mecralar olmuştur. *Ryan ve Kellner‘a göre kahraman filmleri de; yetmişli yılların sonları ve seksenli yılların başlarında liberalizmin neden tökezlediğinin ve muhafazakârlığın neden başkõşeye kurulduğunun anlaşılmasına yardım ettikleri için önemlidirler ve bu nedenle tarihsel değeri taşırlar.*¹⁵⁵

Yetmişli yılların Amerikan kültürü, beyaz orta sınıfa ait kurtarıcı liderlik özlemi kendisini göstermektedir. Rocky, Rambo, Kirli Harry, Top Gun karakterleri bunların başlıca örnekleridir. Sinemada yaratılan güçlü kahraman imgeleri de bu özlemi karşılamaya yöneliktir. Indiana Jones, Luke Skywalker gibi bu kahramanların

¹⁵³ Rıdvan Şentürk. *Postmodern Kaos & Sinema* (İstanbul: İz Yayıncılık, 2007) 340.

¹⁵⁴ Nurçay Türkoğlu. *Sinema Araştırmaları: Kuramlar, Kavramlar, Yaklaşımlar*. Ed. Murat İri. (İstanbul: Derin Yayıncılık, 2011) 144.

¹⁵⁵ Ryan & Kellner 337.

dikkat çeken özelliklerinden biri; ekonomi, politika, cinsellik gibi konulara ve bunların yarattığı sorunlara doğrudan cevap vermeleridir. *Bu kahramanlar bireyci olmaklar birlikte; savaşçı, girişimci ve babaerkildirler.*¹⁵⁶

*Liderlik ilkesi, Amerikan kültürünün dokusuna sinmiş bir özellik olan bireyciliğin doğal ve mantıksal türevinden başka bir şey değildir. Lider kahramanla özdeşleşme, babaların yeniden saygıyla anılması, kişinin kendisiyle özdeşleşmesidir. Liderlik ilkesi, kişinin kendisinde bulunduğu haz verici duyguları üzerinde toplayan bir kamusal figüre aktarılır. Romantize edilmiş babaerki geçmişin yad edilişi, narsistik bireycilik, otoriter liderliğin ilk belirtileri ve yukarıda söz edilen “hoşluk”, Spielberg’in Lucas için yönettiği ve Lucas’ın tüm sorumluluğunu kendisine mal ettiği Indiana Jones: Kutsal Hazine Avcıları’nda (1981) sergilenir. Serüvenci Indy, arkeoloji profesörü Indy’dan üstündür.*¹⁵⁷

*Değnilmesi gereken önemli bir nokta da Hollywood’un, ürettiği filmlerle, sunduğu kahramanlarla kendi ideolojisini sinemada temsiller aracılığıyla, hem kendi ülkesine hem de diğer ülkelere aşlamaya çalışmasıdır.*¹⁵⁸ Bu dönemin sinemaya fazlasıyla etki eden akımı olan postmodernizm, bu dayatmayı kahramanın tanımını ve işlenişini değiştirerek, izleyiciyi açık bir şekilde sorgulatamayacak bir altyapı ile şaşırtma yöntemini de kullanarak yapmaktadır. “Cinematic Society” adlı kitabında günümüzü “Görsel Sinematik Çağı” olarak adlandıran Norman Denzin, bu çağın kendisini yapay göz kameranın gerçekliğiyle tanımladığını söylemektedir. *Çünkü postmodern sinema, her şeyi evet dememizi öğütlemeyen meta kültürü gibi farklı dünyalara ama aynı hayallere sahip, şimdiyi yaşayıp aynı anda tüketen, yalnızca izleyen birbirinden kopuk bireyler ister.*¹⁵⁹ *Aslında her şeye bir neo ya da post takısının getirildiği ve yeninin sürekli vurgulandığı 1980 sonrası dünyanın görüntüsü mit, büyü, mistisizm gibi inançların da içeriği boşalmış birer imaj, tüketilmeyi bekleyen birer görüntü olarak geçirdikleri değişime denk düşmektedir.*¹⁶⁰

Yetmişli ve seksenli yıllar, Hollywood sinemasında, birçok farklı film türü metninin sentezinden oluşan yeni denemelerin dönemi olmuştur. Türlerin klasikleşen kalıpları, bu şekilde yeni bir birleştirmeye ve yorumlanmaya doğru gitmiştir.

¹⁵⁶ Ryan & Kellner 338.

¹⁵⁷ Ryan & Kellner 369, 370.

¹⁵⁸ Filiz Erdemir. "Postmodern Sinemada Kahramanın Dönüşümü." (İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, Sayı: 35. 2009) 30.

¹⁵⁹ Büyükdüvenci 18.

¹⁶⁰ Şeşen 89.

Postmodernizmin özellikle 1980'li yıllarda sinema dünyasında ilgi odağı olduğu görülmektedir. Postmodernizmin sinemaya yansıyan özelliklerinin başında ise; nostâljik, geçmişe duyulan tutucu özlem; geçmiş ve şimdiki arasındaki sınırların silinmesiyle oluşan birleşme; gerçek ve onun sunumlarıyla ilgilenme; açık bir pornografi; cinsellik ve arzunun metalaşması, eril kültürel düşünceler dizisini somutlaştıran tüketim kültürü; endişeyle, yabancılaşmayla, öfkeyle ve başkalarından kopuşla biçimlenen yoğun coşkusal yaşantılar gibi konular gelmektedir.¹⁶¹

Bu akımın en çok göze çarpan örneklerinden biri olan Indiana Jones filmleri; hikâye ve metinden çok, sahne, kamera konumları ve oyunculuklara daha fazla önem vermiştir. *Bu açıdan bakıldığında postmodernizm, modernliğin açmazlarına karşı bir savaşım ve bir hesaplaşmadır.¹⁶²*

Postmodern sinemada bunun işareti, American Graffiti, Yıldız Savaşları, Chinatown, Body Heat gibi nostalji ya da "retro" filmleridir. Bunların hepsi, belli bir tarihsel durumu değil, belli bir dönemin kültürel deneyimini yeniden yaratmaya kalkan filmlerdir; öyle ki, Yıldız Savaşları ve Raiders of Lost Ark örneklerinde, canlandırılan gerçek bir geçmiş değil, 1950'lerin deneyimini ima ediyor gibi görünen, serüven, bilimkurgu gibi anlatı deneyimi türleridir.¹⁶³

Postmodern kahramanın başrolde olduğu filmlerde, olaylar önceden tahmin edilemeyen bir ana dönüşmektedir. Konunun, varlığın veya kahramanın hikâyesinin nerede ve ne zaman başladığı belli değildir; fakat beklenmedik bir anda hikâyenin hayat gibi sona ermesi de mutlaka görülecek bir gerçektir. Günümüzün filmleri, kahramanlarının temel çizgilerini mitolojinin klasiklerinden ödünç almıştır. Seksenler dönemi postmodern kahraman türünün ortaya çıktığı ve yeni kahramanların yaratıldığı bir dönemdir. Genellikle postmodern kahramanlar iki dünya arasında sıkışmıştır ve iki şey arasında tercih yapmak zorundadır. Ayrıca bizden birileri oldukları için, izleyicinin onlarla özdeşleşmesi çok daha kolaydır. Genellikle birileri tarafından yönlendirilirler veya onları harekete geçirecek bir durum vardır. Kararlarında bağımsız ve kararlı olduklarını söylemek mümkün değildir. Onlara yardımcı olan kişiler ağırlıklı olarak sevdikleri kadınlardır.

¹⁶¹ Büyükdüvenci 23.

¹⁶² Büyükdüvenci 16.

¹⁶³ Steven Connor. *Postmodernist Kültür: Çağdaş Olanın Kuramlarına Bir Giriş*. Çev. Doğan Şahiner. (İstanbul: Yapı Kredi Yayıncılık, 2005) 261.

Indiana Jones'in yaratıcısı George Lucas, yapımcılığını ve yönetmenliğini üstlendiği filmlerde başta çocuklar olmak üzere, sinemayı yalnızca vakit geçirmek için gidilen bir seyirlik olarak değerlendiren bir kitleyi hedef almıştır. *Çizgi romanlardan, Rudyard Kipling, J.R.R. Tolkien, Edgar Rice Burroughs, Rafael Sabatini gibi serüven romanı yazarlarının romanlarından esinlenerek, sinema hilelerinin, sesin ve müziğin görselli öne çıkardığı filmler üretmiştir.*¹⁶⁴

Kendisini sinemasal açıdan tatmin etmeyi planlayan Spielberg, Star Wars ile önemli bir başarı elde eden George Lucas ve senarist – yönetmen Philip Kaufman bir araya gelerek; eski kovboy filmlerinden, tarihsel olaylardan, dini metinlerden ve efsanelerden yola çıkarak yepyeni bir senaryo ve güçlü bir kahraman yaratmayı başarmışlardır. Üniversitede arkeoloji dersleri veren, yakışıklı, kültürlü ve içe kapanık bir karakter olan Doktor Jones, geçmişi aydınlatacak bir ipucu bulduğunda, gözü pek bir macerapereste dönüşmekte; deri ceketi, ustalıkla kullandığı kamçısı, kovboy şapkası ve kirli sakalı ile perdede birbirinden heyecanlı ve tehlikeli serüvenlere atılmaktadır. Bu karakter başarılı bir şekilde harmanlanmıştır. Onda vahşi batının silahşörlerinden Superman 'e, ortaçağ şövalyelerinden, karizmatik ajan James Bond'a kadar pek çok sevilen kahramandan izler bulmak mümkündür. *Seksenli yılların sinema efsanelerinden biri haline gelen Indiana Jones, edebiyatın değil direkt sinemanın yarattığı bir kahraman olarak da sinefillerin gönlünde apayrı bir yer edinmiştir.*¹⁶⁵

“Diğer kültürlerin mitleri, bilimkurgu hikâyeleri... Bunlar bizim toplumumuzun mitoloji anlayışına hiç yabancı olmayan şeylerdi. “ diyor Lucas. “Bir zamanlar altın çağını yaşayan westernler aslında bu forma çok yakındı. Ama 70'lerin sonunda western artık pek satmıyordu. Demek ki aynı sentezi başka bir formda sunmanın zamanıydı.” Anlaşılan Lucas etrafına şöyle bir bakınmış ve mitin bu zamanda nereden gelebileceğini hesaplamış. İnsan aya çoktan ayak basmış, araştırmalar giderek ileriye göstermekteyken tabii ki bulacağı kaynak “uzay” olacaktı. Böylece elindeki bütün materyalleri uzayın içine atıvermiş Lucas: Biraz mitoloji, westernler, “comic book” denilen çizgi romanlar (özellikle Flash Gordon), bazı önemli filmlerden esintiler ve diğer elementler... Ve ortaya “Star Wars” çıkmış. Tüm bunların birleşimini başarıyla gerçekleştiren bu adamın yönetmenliği hep tartışılır oysa. Hatta başarısız bir yönetmen olduğunu da pek çok kişi kabul eder. Ama kimse şunun aksini iddia edemez: George Lucas, sinemanın Henry Ford'udur. Yaptığı pek çok

¹⁶⁴ Rekin Teksoy. *Rekin Teksoy 'un Sinema Tarihi.* (İstanbul: Oğlak Yayıncılık, 2005) Cilt 2, 1021.

¹⁶⁵ Murat Emir Eren. "Indiana Jones: Kristal Kafatası Krallığı," *Sinema Dergisi.* Mart 2008: 79.

yenilik sinemanın bugününe çok şey kazandırmıştır. ("Terminatör" ler, "Jurassic Park" lar ve "Kurtuluş Günü") gibi filmlere Lucas'ın adı bir yerinden mutlaka karışmıştır.¹⁶⁶

Indiana Jones karakterinin ortaya atılması ilk olarak, Yıldız Savaşları serisinin çekimlerinden önce başlamıştır. Fikri ortaya atan George Lucas, Indiana Jones Bonus Material adlı DVD kamera arkasında ortaya çıkış sürecini şu şekilde aktarır:

"Bir tür modern masal yazmayı düşündüğümde, Cumartesi matinesi dizilerinin diliyle anlatacağım bir masal, yapabileceğim büyük şeyleri düşündüm. Aklıma gelen bir konu uzayda geçiyordu, "Flash Gordon" gibi. Başka bir fikrim de bir arkeolog hakkında olmasıydı."¹⁶⁷

Çekimi planlanan her iki konu da bir seri olarak çekilmesi düşünülmüş, baştan sona bir aksiyon macera olarak tasarlanmıştır. İlk olarak uzay filmleri olarak tasarlanan "Star Wars" (Yıldız Savaşları) çekilmiş ve diğer proje olan Indiana Jones rafa kaldırılmıştır. Yapımcı Phil Kaufman, arkeolog ile ilgili fikri gördüğünde çok heyecanlanmış, Lucas ile beraber fikir üzerinde yaklaşık 3-4 hafta çalıştıktan sonra ilk filmde konu edilmesi gereken şeyin "Ahit Sandığı" olması gerektiğini belirlemiştir. Fakat diğer projeler sebebiyle bir kez daha proje ertelenmiştir.

Steven Spielberg'in hayatı boyunca hep bir James Bond filmi yönetmek istemesi, Lucas'ın kafasındaki projeyi ona açmasıyla son halini bulmuştur. Karakterin, bir tehlikeden başka bir tehlikeye atılması Spielberg'in beğenisini kazanmıştır. Karakterin adı da Lucas'ın köpeğinin adı olan Indiana'dan gelmiştir. Hatta bu köpek, Yıldız Savaşları serisindeki Wookiee ve Chewbacca karakterlerinin bir prototipidir. Senaryoyu yazması için seçilen Lawrence Kasdan, hikâyeyi mizahi öğeler ile doldurmuştur. Spielberg, bu yazılanları 1930'ların Preston Sturges ve Michael Curtiz'in birleşimi gibi görmüş; Indiana Jones'u, Treasure of Sierra Madre'nin Humphrey Bogart'ına benzetmiştir.

Karakteri canlandırarak kişi olarak akla gelen ilk isim Harrison Ford olmuştur. Fakat Lucas, onunla Yıldız Savaşları filmlerinde çalıştığı ve onun bir yönetmenin

¹⁶⁶ Göral 207.

¹⁶⁷ Ltd. Lucasfilm. "Indiana Jones Bonus Material." Lucasfilm Ltd, Paramount A Viacom Company. 2003, DVD-Video. Tiglon.

filmlerinde sürekli oynayan bir “Robert De Niro” olmasını istememiştir. Bu doğrultuda birçok adayla görüşmeler ve deneme çekimleri yapılmıştır. Tim Matheson, Peter Coyote, Tom Selleck gibi önemli isimlerle görüşülmüştür. Tom Selleck‘te karar kılınmış fakat Selleck‘in başka bir dizi kontratının olması sebebiyle ondan da vazgeçilmek zorunda kalınmıştır. Son olarak Harrison Ford fikri tekrardan gündeme gelmiş ve onunla çalışmaya karar verilmiştir.

Atilla Dorsay, 100 Yılın 150 Oyuncusu isimli eserinde Harrison Ford için şu şekilde bahsetmiştir: “Kısacası, güçlü ABD‘nin ve Hollywood‘un üstün-adam mitosunun oldukça yumuşatılmış çağdaş biçimi...”¹⁶⁸

Böylece, İmparator‘dan (Star Wars: Empire Strikes Back) hemen sonra bu yeniçağ kahramanı doğar. Kaynaklar onun bu role nasıl asıldığını, tüm tehlikeli sahneleri dublörless çekmekten o ünlü kamçısını kullanmak için özel ders almaya, her ayrıntıyı nasıl en iyi biçimde yapmaya çalıştığını anlatırlar. Ama, kuşkusuz, aktörün kendi içsel ve özel nitelikleri, bu başarıya en büyük katkıda bulunmuştur. O en dramatik anlara bile katmayı bildiği mizah duygusu, o aksiyonla komediye karıştırma yeteneği, o çocuk gibi hayretle bakan gözleri ve her koşula karşı dayanıklı yakışıklılığı... Ve kuşkusuz eşsiz ve perdeden hemen yansıyan karizması...¹⁶⁹

Karakterin en önemli aksesuarları kamçı ve şapkasıdır. Harrison Ford, çekimler öncesi kamçı ile fazlasıyla idman yapmış, kondisyon çalışmış ve kendisini rolüne hazırlamıştır. Kıyafetinde tasarlanan diğer öğeler olan; deri ceket, kahverengi tonlarındaki gömlek ve pantolon ise 1930’larda çizilmiş bir seri konsept resimlerden ilham alınmıştır. Kostüm tasarımcısı Deborah Nadoolman, bu çizimleri inceleyerek Harrison Ford’a göre kostümü uyarlamıştır. Spielberg, bu uyarlamanın çok başarılı olduğunu, Ford’un ömrü boyunca üzerinden çıkmayacak olan Indiana Jones etiketinin bu şekilde sağlandığına inanmaktadır.

Harrison Ford, kariyeri boyunca kendisine en yakışan rolde, Indiana Jones‘u canlandırır. Gündüzleri tüvit takım elbise giyen bir arkeoloji profesörü Indiana Jones, vaktinin kalanını Kayıp Ahit Sandığı gibi hazineleri ve nesnelere bulmak için dünyayı dolaşarak geçirir. Alameti farikası olan şapkası ve kırışı giysileriyle Indiana Jones, Superman değildir ve sık sık dayak yer. Senarist Lawrence Kasdan‘ın yarattığı

¹⁶⁸ Atilla Dorsay. *100 Yılın 150 Oyuncusu*. (İstanbul: Remzi Kitabevi, 2005) 469.

¹⁶⁹ Dorsay 470.

*kahraman, karmaşık, mükemmel olmaktan uzak; paha biçilemez hazineleri çalmakla, onları korumak arasındaki ince çizgide dolaşan biridir. Kötüler, özellikle de Indy'nin arkeolojik rakibi Belloq, onları harekete geçiren nedenler dışında (tarihi koruma isteğine karşılık açgözlülük) kahramandan çok da farklı değildir. Kadın kahraman Marion da zor durumdaki kadın örneğine uymaz, aksine fiziksel açıdan güçlü, kendi başının çaresine bakabilecek bir kadındır ve kahramana ihtiyaca yoktur.*¹⁷⁰

Indiana Jones karakteri, ilk defa beyazperdede görüldüğünde tüm insanlığa hizmet eden bir kahramandır. Fakat alt metinlerden ve senaryoda kahramanın kullandığı cümleler ve davranışları özellikle diğer filmlerde bir ideolojinin yayılmasına hizmet ettiği anlaşılmaktadır. Bu açıdan Indiana Jones filmleri ve oluşturulan bu karakter tamamen postmodern bir kahraman filmi şeklinde görülse de, aslında yine Hollywood politikasını, Amerikan insanının üstünlüğünü yayan post-entellektüel bir yapıma dönüşmüştür.

*Yıldız Savaşları ve Indiana Jones filmleri, uluslararası ilişkilerin alegorileriydi ve Amerika'nın küresel bir siyasi ekonomide başarılı bir şekilde rekabet edip iş yapma yeteneğine duyulan inancı yeniden geri getirmeye uğraşıyorlardı. Kutsal Hazine Avcıları'nda (1981) arkeolog ve girişimci Indiana Jones hem birinci hem de üçüncü dünya ülkelerinde özgürce dolaşmakta ve her zaman için tarih hazinelerinin (yani maddi kaynakların) onun tarafından yağmalanmasına mutlu bir biçimde yardım eden beyaz olmayan yerli dostlar bulunmaktaydı. İkinci film olan Temple Of Doom (1984)'da Amerikalı beyaz erkek Indy, talihsiz üçüncü dünya köylülerini kurtarmaya gelir; aslında bunu, paha biçilmez arkeolojik bir hazine olduğuna inandığı kutsal taşta "servet ve şan" fırsatı gördüğü için yapar. Indy'nin köylülere yardım etmedeki ikili amacı, maddi ekonomik çıkarları, kahramanca bir özgüçilik retoriği arkasına gizleyen Amerika'nın Vietnam'daki rolünü çağırıştırır. Filmin anlatısı savaş zamanının propaganda faaliyetleriyle tutarlıdır; çünkü yerliler çaresiz pasifistler ya da şeytani katiller olarak gösterilir. Yıldız Savaşları ve Indiana Jones filmlerinde hala örtük ve kılıflı olan Vietnam alt-metni, Reagan başkanlığının yenilenen emperyalist retoriğiyle küresel ölçekte eşanlı hale gelen Sylvester Stallone'nin Vietnam gazisi John Rambo olarak başrol oynadığı ilk iki filmde açık ve kılıfsız hale geldi.*¹⁷¹

¹⁷⁰ Joanna Berry. *Ölmeden Önce Görmeniz Gereken 1001 Film..* ed. Schneider, Steven Jay. Çev. Berke Göl, Burcu Koray, Deniz Koç Pala, Evren Kaşer Üstüner, Erhun Geyisi, Filiz Ülgüt, Melik Saraçoğlu, Oytun Süngü, Özge Arasan, Pınar Şengözer Şiraz, Serkan Mutlu, Tülay Dikenoğlu, Yasemin Reis. (İstanbul: Caretta Yayıncılık, 2006) 674.

¹⁷¹ Geoffrey Nowell-Smith, ed. *Dünya Sinema Tarihi*. Çev. Ahmet Fethi. (İstanbul: Kabalıcı Yayınevi, 2003) 586, 593, 594.

Tüm seri boyunca Harrison Ford tarafından canlandırılan Indiana Jones, mükemmeliyetçi bir edebiyat profesörünün oğlu olarak dünyaya gelmiş, annesini çok erken yaşta kaybetmiş ve çocukken zamanının çoğunu ya okulda ya da yaz kamplarında yalnız geçirmiş bir yarı akademisyen yarı maceraperesttir. Üniversitede gayet düzgün giyinip ders anlatan, okulda olmadığı zamanlarda ise şapka ve deri ceketini giyip kamçısını beline takan, dünyanın ayak basılmamış bölgelerinde türlü maceralara atılan Jones, bulduğu ganimetleri müzelere teslim etmekte, bu görevinin karşılığını da kültür mirasını koruyan fonlardan almaktadır. Genellikle kadınlarla arası çok iyi olmamış, serinin her bir filminde farklı bir kadın karakter ile ilişkisi olmuştur. Yahudilerin Kutsal Ahit Sandığı, Colorado Haçı, Kutsal Sankara Taşları, Kutsal Kadeh gibi birçok arkeolojik efsaneyi bulup su yüzüne çıkarmıştır.

Geleneksel serüven sinemasının önemli bir örneği olan Indiana Jones, bu karakterin maceralarını özel efektlerle destekleyip ve bir çizgi roman kalıplarına uygun biçimde aktarmaktadır. Western, korku, casusluk gibi birçok film türünden etkilenen film; eski Hollywood serilerindeki gibi kahramanın, bitmek bilmeyen ve aniden ortaya çıkan tehlikelerle karşı karşıya kalmasını, alaycı ve eleştirel bir dille aktarmaktadır.

4.1.2 Indiana Jones Filmleri

4.1.2.1 Raiders of Lost Ark : Kutsal Hazine Avcıları

1981 yılında vizyona giren ilk film olan Kutsal Hazine Avcıları, 1936 yılında Güney Amerika'da geçen bir açılış sahnesi ile başlar. Jones ve yanındaki yardımcısı Satipo ormandaki tarihi bir kalıntı içinde var olan kutsal bir heykelciği aramaktadırlar. Heykelciğin bulunduğu mağaraya girdiklerinde bubi tuzaklarını geçerler ve en sonunda heykelciğe ulaşırlar. Heykelciği yerinden aldıklarında kalıntı çökmeye başlar ve boşluktan kamçı ile ilk atlayan Satipo heykelciği Jones'tan ister ve kamçıyı bırakarak onu kandırıp kaçar. Jones büyük bir gayretle boşluktan atlar ve Satipo'nun acemiliğinden dolayı başka bir bubi tuzağına yakalanıp öldüğünü görür ve düşen heykelciği yerden alıp çıkışa doğru yönelir ama yuvarlanan bir kaya onu takip eder. Ezmeye doğru yaklaştığında Jones, çıkış kapısından atlar, yuvarlanır ve ormana geri döner. Döndüğü anda, bir grup yerlinin ona doğru mızraklarını yönlendirdiğini görür ve aynı heykelciğin peşinde olan başka bir arkeolog rakibi Fransız Belloq'u görür. Belloq, heykelciği ondan alır ve öldürülmesi emrini verir. Bu sırada Jones bir şekilde oradan kaçar ve nehirdeki uçağa atlayıp Amerika'ya geri döner.

Üniversitesinde ders vermeye devam eden Jones'i ders arasında hem fakültenin dekanı hem de Jones'in en yakın dostlarından olan Marcus Brody karşılar. Ordu istihbaratından birtakım kişilerin onunla görüşmek istediğini söyler. Bu kişiler, Jones'in arkeoloji profesörü, gizemli eserler uzmanı ve nadir antik eserleri bulan biri olduğunu bilmektedir. Chicage Üniversitesi'nde beraber çalıştığı Profesör Ravenwood'un nerede olduğunu sorarlar. Jones ise Ravenwood'un Asya'da bir yerde olduğunu ve onunla arasının açık olduğundan söz eder. Ajanlar bunun üzerine, Kahire'den Berlin'e gönderilmiş yeni bir Alman mesajının varlığından bahsederler. Nazilerin son 2 yıldır sürekli dini ve gizemli eserleri elde etmek için dünyanın dört bir yanına arkeologlar gönderdiğini ve mesajda da On Emir olarak bilinen Ahit Sandığı'nın Mısır'da Tanis adlı bir bölgede yapılan kazı ile bulunmak üzere olduğu bildirilmektedir. Tanis ile ilgili bildiklerini anlatan Jones ve Brody, bu konunun esas uzmanının Ravenwood olduğunu söylerler. Sandığın tutulduğu Ruhlar Kuyusu, Tanis'teki harita odasında Ra'nın asasının ve üzerinde takılı olan başlığın günün belli

bir saatinde harita odasında kullanılması ile gerçek yeri belli olan gizli bir odadır. Nazilerin Ravenwood'un peşinde olma sebebi de Ra'nın asasının başlığının Ravenwood'ta olduğunu düşünmeleridir. İncil'e göre önünde sandığı taşıyan bir ordu yenilmezdir. Nazilerin sandıkla ilgilenme sebebi de budur.

Brody, sandığı Nazilerden önce bulup getirmesi için Jones'a görev verdiğini ve bunun karşılığında, yüklü bir bedel ödeyeceklerini ve sonunda sandığın müzeye konulacağını söyler. Bunun üzerine Jones, önce Ravenwood'u bulmak üzere Asya 'ya doğru yola çıkar. Fakat Ravenwood'u arayan sadece Jones değildir. Naziler de Toht'u bu iş için görevlendirmiştir. Nepal'e ulaşır ve Ravenwood'un kızı ve aynı zamanda eski sevgilisi olan Marion ile karşılaşır. Ravenwood'un öldüğünü ve Ra'nın asasının başlığının Marion'da olduğunu öğrenir. Toht ve adamları da bu başlığın peşindedir ve onlar da Marion'dan başlığı isterler. Jones, Marion'u kurtarır ve onu da alarak Kahire'ye gider.

Kahire'de eski dostu ve aynı zamanda kazıcı olan Sallah ile buluşurlar. Sallah, Nazilerin harita odasını bulduklarını ve Fransız Belloq dışında onların bu işi yapamayacaklarını düşünmektedir. Sokaklarda dolaşmaya çıkan Jones ve Marion'u öldürmek için Naziler adamlarını yollar ve bir kovalamaca başlar. En sonunda Marion'u yakalayıp patlayıcı yüklü bir kamyonla kaçırırken Jones'in ateş etmesiyle kamyon devrilir ve infilak eder. Jones ve Belloq'un ikinci karşılaşması da bir Arap kahvesinde yaşanır. Sandık ile ilgili dini inançlarından felsefi düşüncelerine kadar bir laf dalaşı başlar. Sallah ve Jones, başlıkta olan yazıları bir kâhine okutturur ve Belloq ve ekibinin yanlış yeri kazdıklarını anlar.

Jones ve Sallah gizlenerek kazı yeri olan Tanis'e giderler ve Jones harita odasına iner. Asanın ucuna başlığı takar ve onu yere yerleştirerek güneş ışığının "Ruhlar Kuyusu" nun yerini göstermesini sağlar. Harita odasından çıkar ve gizlenmek için tesadüfen girdiği bir çadırda Marion'u görür ve onu bağladıkları yerden bilerek kurtarmaz. Çünkü Marion'u kurtarırsa herkes onları aramak için onların peşine düşecektir. Sallah ve Jones bir grup kazıcı bulup Jones'un "Ruhlar Kuyusu" için bulduğu kazılacak yeri kazdırmaya başlarlar. Hava karardığında zehirli yılanlarla dolu "Ruhlar Kuyusu" na inen Jones ve Sallah Ahit Sandığı'nı bulurlar ve yukarı çıkartırlar. Tam çıkarttıkları esnada gün doğmaktadır, Belloq ve Naziler gizli

yapılan bir kazı olduğunu anlarlar ve adamları ile onları çevrelerler. Sallah ile beraber yukarı çıkartılan sandığa el koyarlar ve Marion'u kuyuya atarak kapağı kapatırlar. Jones ve Marion bir şekilde kuyudan çıkmayı başarırlar. Sandığı uçakla sevk etmeye hazırlanan Nazilerin uçağını havaya uçuran Jones, Sallah ve Marion'u gönderir. Önde Belloq, Alman subay Deitrich ve Nazi ajanı Toht'un olduğu arabanın eskortluk ettiği bir grup Alman askerinin koruduğu sandığın yüklü olduğu kamyonun peşinden gider. Bu kovalamaca sırasında kamyonu bir şekilde ele geçiren, askerleri ve önde eskortluk eden arabayı saf dışı bırakan Jones, Kahire'ye gelir ve Marion ile birlikte Kahire dışına çıkan bir gemiye sandığı da yükleyerek oradan ayrılır.

Denizde yol alırken bir Alman denizaltısı onları bulur ve ikisini de esir alır. Sandık tekrardan Nazilerin eline geçer. Sandığı Hitler görmeden önce açıp bakmaya kararlı olan Belloq ve Alman askerleri, Nazilerin elinde olan bir adaya gelip hava karardığında sandığı açmak için bir tören düzenlerler. Bu sırada Jones ve Marion'da elleri bağlı bir şekilde oradadır. Sandığı açarlar ve içinde sadece kum bulurlar. Buna sinirlenen Alman subayı Dietrich ve Toth bir anda ne olduğunu anlayamaz. Kumun içinden birtakım görüntüler belirir. Elleri bağlı olan Jones, Marion'a gözlerini kapatıp sandığa bakmaması gerektiğini söyler. Sandığın içinden çıkan ve havada dolaşmaya başlayan belirtiler tüm askerleri öldürür ve gökyüzüne doğru onları içine çeker, sandığın kapağı kapanır.

Sandığı ülkesine getiren Jones, Brody ile birlikte ordu istihbaratı elemanları ile toplantıya gider ve belirtilen para ödülünü alır. Fakat sandığa ordu tarafından el konulduğunu, onun müzeye konulmayacağını öğrenir ve bundan dolayı rahatsızlığını belirtir. Ordu yetkilileri sandığın en üst düzey kişiler tarafından incelendiğini söylerler. Jones ve Brody ise bu kişilerin kim olduklarını sorarlar ama soruları cevapsız kalır. Yetkililer Jones ve Brody'ye yalan söylemiştir. Ordu tarafından devlet sırlarının, önemli hazinelerin kutularak tutulduğu bir depoda, Sandığın tutulduğu kutu kaşelenir ve depoda konulacağı yere doğru taşınmaktadır.

4.1.2.2 The Temple of Doom : Kamçılı Adam

1986 yılında vizyona giren serinin ikinci filmi, Şangay'da bir gece kulübünde başlar. Indiana Jones, Lao Che ve oğulları ile aynı masada buluşur. Lao Che, "Nurhachi" isimli bir tarihi eseri Jones'tan bulması için talep etmiş ve Jones'ta elmas karşılığında bunu teslim etmek için oradadır. Orada şarkıcı Willie Scott ile tanışan Indiana Jones'a, Lao Che tarafından zehirlenmiş bir içki içirilir. Che'nin adamlarından birisinin vurulması ile gece kulübü karışır, Jones ve Willie dördüncü kattan atlayarak, Jones'in başka bir arkadaşı olan Short Round'un kullandığı arabaya düşerler ve Şangay sokaklarında bir kovalamaca başlar. Sonunda Jones, Willie ve Short Round havaalanına varırlar ve uçağa binerek kaçarlar fakat bindikleri uçak Lao Che'nin hava kargosuna aittir. Havalandıktan bir süre sonra pilotlar yakıtı boşaltır ve onlar uyurken uçaktan atlar. Uçağın çarpacağını anlayan Jones, uçaktaki bir rafting botunu şişirir ve üçü uçaktan atlar, karlı ormanların içinde kayarak durmaya çalışırlar ki bir uçurumdan aşağı yuvarlanırlar. Çok hızla akan bir suyun içinde bir süre boğuştuktan sonra, bot dere içinde bir yere doğru durmaktadır. Birden karşıda bir adam görürler. Willie ve Short Round adamdan korkarlar. Jones, nerede olduklarını bu adama bakarak anlar. Geldikleri yer Hindistan'dır.

Adamı takip ederler ve çorak bir arazi üzerine kurulmuş ufak bir köye gelirler. Köye geldiklerinde tüm insanlar onların etrafında toplanırlar ve dua etmeye başlarlar. Onlara yemek ikram ederler. Jones, köyün lideri olan iki kişiye Delhi'ye gitmek için bir rehber ihtiyacı duyduklarını ve üniversitesine dönmesi gerektiğini açıklar. Köyün lideri, giderken Pankot Sarayı 'na uğrayacaklarını söyler. Jones, sarayın terk edildiğini bilmektedir. Lider, saraya yeni bir mihracenin geldiğini ve sarayın tekrardan kara ışığın gücüne kavuştuğunu ve onun halkını öldürdüğünü söyler. Köylüler, saraydan gelip köyü koruyan kutsal bir taş olan "Şivalinga" yı çaldıklarını ve köylülerin Tanrı Şiva'ya dua etmeleri sonucunda, onları buraya getirdiklerine inanmaktadırlar. Jones, mihracenin kutsal taşı neden gelip aldığını merak etmektedir. Saray, köylülere onların kötü Tanrılarına tapması için baskı kurmaktadır fakat köylüler de tapmayacaklarını söyler. Kutsal taş çalınca köyün bütün kuyuları kurumuş ve nehir kuma dönmüştür. Topraklar ekinleri yutmuş ve hayvanlar yere uzanıp toza dönmüştür. Bir gece tarlalarda yangın çıkmış ve erkekler yangını söndürmeye gitmiştir. Döndüklerinde kadınları karanlıkta ağlarken bulurlar çünkü

saray, onların çocuklarını çalmıştır. Saray, servete ve şöhrete kavuşmak için kayıp beş Sankara taşını aramaktadır ve köydeki taşlardan birinin bu taş olduğuna inanmaktadır. Sarayın elinde üç adet taş vardır ve kalan 2 tanesi için çocukları kazıcı olarak kullanmaktadır.

Ormanda süren bir yolculuktan sonra Pankot Sarayı'na varırlar. Saraya vardıklarında Mihrace'nin başbakanı olan Chattar Lal onları karşılar. Jones'in ünlü bir arkeolog olduğunu uzun zamandır bilmektedir. Akşam yemeği başlamadan önce Lal, Jones'u İngiliz Yüzbaşı Blummbert ile tanışır. Yemek başlarken mihrace salona girer ve mihrace bir çocuktur. Yemekte pişmiş yılan, böcek, maymun kafatası, içinde gözler kaynayan çorba olan bir menü vardır. Jones, Blummbert ve Lal sarayın tarihinden bahsederken, Jones'in saray hakkında söyledikleri mihraceyi ve Lal'i rahatsız eder. Jones, sarayın eskiden Thuggie tarikatının faaliyet alanı olduğunu, geldikleri köyde sarayın tekrardan kötülüğe kavuştuğunu duyduğunu belirtir. Mihrace diyaloga dahil olur ve bu olayların olmayacağını garanti ettiğini söyler. Yemekten sonra herkes odasına çekilir. Jones'a odasında bir adam saldırır ve Jones onu tavandaki pervaneye asar. Bunun ardından Willie'nin odasından açılan gizli bir geçit bulurlar. Önden giden Jones ve Short Round böceklerle dolu bir tünelden geçerler ve huni şeklinde içinden keskin demirlerin çıktığı bir bubi tuzağına yakalanırlar. Willie, onları bir şekilde kurtarır. Geçidin sonunda bir ayin salonunu tepeden gören bir balkona çıkarlar. Ayin salonunda bir Thuggee ayini yapılmaktadır. Thuggeeler, Tanrı Kali'ye insan kurban etmektedirler. Ayin biter, salondakiler dağılır. Jones, ayin salonundaki Sankara taşlarını almak için oraya iner. Taşları aldıktan sonra salonun arka tarafına gider, bu sırada Willie ve Short Round yakalanır. Jones ise baktığı boşluktan madende taşları bulması için çalıştırılan çocukları görür. Çocuklardan birini kırbaçlayan adama taş attıktan sonra fark edilir ve o da yakalanır. Thuggee'lerin lideri olan Mola Ram ve adamları, Jones'u Tanrı Kali'nin kara uykusuna sokmak için zehirli kandan içirirler. Bundan sonra yeni bir ayin sırasında kara uykuya dalmış olan Jones'a, Willie'yi kurban ettirme vazifesi verilir. O sırada esirlikten kaçan Short Round ayin salonuna giren elinde bir meşale ile Jones'i yakar ve kara uykudan kurtarır. İlk olarak ölmek üzere olan Willie'yi kurtaran Jones, ona bıçak çeken Chattar Lal'i de öldürür, Sankara taşlarını ele geçirerek çocukların tutulduğu madene inerler. Çocukları kurtaran üçlü, uzun bir kovalamaca ve dövüşün ardından madenden çıkmak için maden arabasına binerek yola koyulurlar. Bu sırada

madende onları öldürtmek isteyen Mola Ram, büyük bir depoda tutulan suyu madene boşalttırır ve su onları takip eder. Madenin bitiş noktasında su uçurumdan aşağı boşalır. Jones, Willie ve Short Round yukarı çıkarak son anda kurtulurlar. Mola Ram ve adamları, kahramanlarımızı bir vadiyi birbirine bağlayan çok yüksek bir asma köprüde sıkıştırırlar. Jones elinde taşların olduğu çantayı nehre atmakla tehdit eder ve sonunda köprüyü ortadan keser. Kesilen köprüde sadece Mola Ram ve Jones kalır. Bu dövüşme sırasında taşlardan iki tanesi nehre düşer ve taşlarla birlikte Mola Ram 'da nehre düşerek timsahlara yem olur. Bundan sonra yola çıkan Jones, Willie ve Short Round taşı köylülere teslim eder. Ayrıca çocuklar da köyüne kavuşmuştur.

4.1.2.3 The Last Crusade : Son Macera

Geçmişte yaşanan bir hikaye ile açılan son filmde, 1912 yılında Utah'ta Indiana Jones'in 13-14 yaşlarındaki hali ile açılır. Başlarında bir öğretmen bulunan kanyonlarda ve vadilerde gezinen bir grup öğrenci keşif için yürüyüşe çıkar. Indiana ve arkadaşı bir mağaranın içinde dört kişi kazı yapmaktadır. Kazı sırasında "Coronado Haçı" nı bulurlar. Indiana, arkadaşını şerifi bulup mağarada soyguncuların olduğunu söylemesini ister ve kendisi de mağaraya inip haçı alır. Mağaradaki kazıcılar da onun peşine düşer. At, araba ve tren üstünde devam eden uzun bir kovalamaca sonunda Indiana onlardan kurtulur ve evine gider. Evde babası kitapların arasında çalışmaktadır ve onu dinlemez. Bu sırada arkadaşı Şerifi getirir. Fakat şerifin yanında mağaradaki kazıcılar da vardır. Haçı Indiana'dan geri alırlar ve dışarıda arabada bekleyen patronlarına teslim ederler. Sahne bu sefer 1938 yılında Portekiz kıyısında fırtınalı bir denizin ortasındaki gemide açılır. Indiana hala haçın peşindedir. Tam öldürülmek üzereyken haçı ele geçirir ve gemi denizin ortasında patlar.

Indiana okuluna geri döner. Her zamanki gibi derstedir ve ilk filmdeki gibi ders sonuna doğru dostu ve okulun dekanı olan Marcus Brody sınıfa girer. Venedik'ten gelen bir mektup odasında onu beklemektedir. Okuldan çıktığında bir araba ve üç adam onu götürmek için beklemektedir. Jones, yıllardır müzeye büyük bağışlarda bulunan Walter Donovan'ın evine götürülür. Donovan, ona mühendisleri tarafından Ankara yakınlarında bulunmuş yarısı olmayan bir taş tablet gösterir. Tablette, İsa'nın

son akşam yemeğinde kullandığı kadeh olarak bilinen "Kutsal Kase" nin yeri tarif edilmektedir. Donovan, kadeh ile su içen birinin sonsuz hayata kavuşacağına inanmaktadır ve bu hayalin Jones'in babasına da ait olduğunu bilmektedir. Tablette başlangıç yeri yazmamaktadır çünkü tabletin yarısı yoktur. Donovan, kadehi koruyan üç şövalye kardeşten birinin mezarının Venedik'te olduğunu ve bunun için bir araştırma başlatıldığını söyler. Bu araştırma sırasında araştırma lideri kaybolmuştur ve Donovan, kalınan yerden Indiana'nın devam etmesini teklif eder. Indiana ise bu konunun uzmanı olarak babasını tavsiye eder ve kabul etmez fakat kaybolan kişi babasıdır. Bu haberi alınca Marcus Brody ile evine gider. Ev darmadağınaktır. Venedik'ten gelen postayı açar. Postada babasının kadeh ile ilgili tuttuğu günlük vardır. Günlük, babasının kadeh ile ilgili yaptığı tüm araştırmaları ve ipuçlarını barındırmaktadır. Jones ve Brody, Donovan'ı arayarak Venedik'e gitmeleri için uçak biletlerini almasını isterler.

Venedik'te onları araştırma ekibinden Dr. Elsa Schneider karşılar. Schneider, Indiana'nın babasını en son kütüphanede gördüğünü ve şövalyenin mezarını bulmaya çok yaklaştığını söyler. Kütüphane kiliseden dönüştürülmüş bir yerdir. Jones ve Schneider kütüphanenin tam ortasında bulunan gizli bir geçitten yeraltına girerler. Bir kısmı benzinle karışmış su dolu tünellerden geçerek şövalyenin mezarını bulurlar. Aynı tablet şövalyenin üstünde de durmaktadır. Bu tablet ile haritanın kalan kısmını, Donovan'ın elinde olan tablet çıkarılmış bir çizime kaydederler. Bu sırada onları takip eden bir grup kişi tarafından benzin ateşlenir ve yakılmak istenirler. Kurtulan ve kütüphanenin dışında bir logar kapağından çıkan ikiliyi takip eden adamlarla, Venedik kanallarında sürat tekneleri ile bir kovalamaca başlar. Bu kovalamaca sırasında adamlardan üçünü saf dışı bırakan Jones, son kişi olan Kasım'a neden onları öldürmek istediklerini sorar. Kasım, kadehin sırrının korunmasını sağlayan Haç Kılıcı Tarikatı'nın bir üyesidir. Babasının Avusturya-Almanya sınırında bulunan Brunwald Şatosu'nda tutulduğunu öğrenir. Marcus Brody ile oteldeki odalarında tabletteki yazının kalanını okurlar. Yazıda Alexandretta şehrinden başlayan bir tarif yapılmaktadır. Şehrin üzerinde İskenderun şehri vardır. Brody'e, Sallah'ı bulup İskenderun'a gitmesini söyler. O da Elsa ile birlikte babasını bulmak için şatoya gidecektir. Bu sırada hem Jones'in hem de Elsa'nın odaları kadeh günlüğünü arayanlar tarafından dağıtılmıştır.

Jones ve Schneider, şatoya giderler. Şato Nazilerin elindedir. Tesadüfen girdikleri bir odanın camından kamçısını kullanarak atlayan Indiana tesadüfen babasının bulunduğu odaya girer. Yeraltı mezarlığından kalkanı bulduğunu ve nereden başlayacağını artık bildiklerini söyleyen Indiana, Nazilerin babasından ne istediğini sorar. Babası, Nazilerin ondan kadeh günlüğünü istediklerini onu bu sebeple Indiana'ya gönderdiğini söyler. Tam odadan çıkacakken üç Nazi askeri odayı basar ve günlüğü Jones'tan isterler. Babası oğlunun günlüğü yanında taşımadığına inanmaktadır. Askerleri etkisiz hale getiren Jones ve babası koridora çıktığında Elsa'nın bir Nazi subayı tarafından esir alındığını görür. Elindeki silahı bırakmasını yoksa Elsa'yı öldüreceğini söyleyen subaya babası Elsa'nın da Nazi olduğunu söyleyerek karşılık verir. Indiana şaşırmıştır ve en sonunda silahı bırakır. Elsa da kadeh günlüğünü Indiana'nın cebinden alır ve babasını dinlemesi gerektiğini söyler. Tutuklanıp bir salona getirilen Indiana ve babası, salonda Donovan ile karşılaşırlar. Donovan günlüğü kontrol ederken, günlükten bazı sayfaların yırtıldığını fark eder. Indiana, kadehi bulması için bu sayfaları Marcus Brody'ye teslim etmiştir. Marcus Brody, İskenderun'a geldiğinde Sallah ile buluşur. Onu bekleyen başkaları da vardır. Bu koşuşturma sırasında Brody yakalanır. Brody 'nin yakalandığı hemen şatoya bildirilir ve Jones ve babası için hemen öldürülme emri verilir. Jones ve babası şatodan bir şekilde kaçmayı başarır. Oradan uzaklaşmak yerine babasının isteği üzerine Berlin'e giderler. Çünkü kadeh günlüğü Berlin'dedir ve günlükte kadehin bulunması ile ilgili kimsenin anlayamayacağı şeyler yazmaktadır. Berlin'e gittiklerinde Jones, günlüğü Elsa'dan geri alır ve bir zeplin ile Berlin'den ayrılırlar. Bu yolculuk sırasında babası Indiana'ya kadehi bulmak için tapınağa giren kişinin üç engelden geçeceğinden bahseder. Bu sırada o zeplin ile kaçmaya çalıştıklarını fark eden Naziler, havada iken zeplinin yönünü tekrardan Almanya'ya doğru geri çevirir. Bunu fark eden ikili zepline bağlı uçakla havalanarak kaçarlar. Bu kaçma sırasında peşlerine savaş uçakları takılır. Bir şekilde onları da atlatmayı başarırlar.

Donovan ve Naziler, kadehi bulmak için Hatay Cumhuriyeti'ne gelmişlerdir. Ülkenin başkanına Rolls Royce bir araba hediye ederler. Bunun karşılığında da başkan onlara tanklar, atlı adamlar ve onların güvenliğini sağlayacak bir ekip verir. Donovan, Schneider ve Naziler yanına Marcus Brody'i de alarak çöle doğru yola çıkarlar. Bu sırada Indiana, babası ve Sallah da onları takip etmektedir. Bu sırada Indiana'nın onları takip ettiklerini anlayan Donovan, tanka emir verir ve onların

arabalarını havaya uçurur. Donovan, Brody'nin tankta gitmesini ister. Bu sırada Haç Kılıcı Tarikatı üyeleri onlara bir baskın yapar. Öldürülen Kasım, Donovan'a yaşam kadehinde günahkârlar için sonsuz lanet olduğunu söyler. Bu çatışma sırasında Brody'i tanktan kurtarmaya çalışan Indiana 'nın babası da esir alınır. Jones ve Sallah çölde tanklar, arabalar ve atlılarla devam eden bir kovalamaca sonunda babasını ve Marcus Brody'i kurtarır.

Kadehin tutulduğu tapınağa gelen Indiana, babası, Brody ve Sallah içeride yakalanırlar. Bu sırada gönüllü kişiler kadehi almak için sırayla koridordan geçmeye başlarlar ama hepsi ölürlür. Donovan'ın silahı, Indiana Jones'tan kadehi alması için doğrulur. Indiana, beni vurmakla bir yere varamazsın der demez Donovan, silahı babasına doğru ateşler. Indiana onu kurtarabilmek için mecburen kadehi almak için koridordan geçmek zorunda kalır. Kadeh günlüğünde yazan üç şey vardır; Tanrının Nefesi: Sadece tövbekarlar geçebilecek, Tanrı Kelâmı: Tanrının izinde olan ilerleyebilir, Tanrının Yolu: Ancak inanç atlayışı ile aslanın kafasından atlayan değerini kanıtlayabilir. Bu engellerin hepsini tek tek geçen Indiana, kutsal emanetlerin tutulduğu ve onları bekleyen son şövalyenin olduğu odaya gelir. Bu sırada kadeh için Elsa ile birlikte odaya giren Donovan, birçok kadehin içinden kutsal kadehi aramaya başlar. İçlerinden bir tanesini seçer ve onunla toprak kaptaki bulunan suyu içer. Sahte olanlardan birini Elsa'ya seçtiren Donovan suyu içer ve vücudu çekilerek ölür. Hemen arkasından Indiana bir seçim yapar ve suyu içer. Doğru kadehi bulmuştur. Şövalye kadehin asla büyük mührün ötesine geçemeyeceğini ve ölümsüzlüğün sınırının ve bedelinin bu olduğunu söyler. Kadehi su ile doldurup babasının yanına koşan Indiana, ona sudan içirir ve yarasına suyu döker. Babası bir anda kendine gelir ve ayağa kalkar. Bu sırada Elsa, kadehi alıp mührün ötesine geçer. Bu sırada tapınak çökmeye başlar ve yer ortadan ikiye ayrılır. Elsa kadehi elinden düşürür, kadeh ayrılan parçanın bir oyuğunda kalır. Elsa'yı kurtarmak için elinden tutan Indiana, Elsa'nın onu tutmayıp kadehi almak istemesiyle aşağı sürüklenir. Elsa uçuruma düşerek ölür. Indiana'yı ise babası tutar ve yukarı çekmeye çalışır. Bu sırada o da aynı Elsa gibi kadehe uzanır alamayacağını anlayıp babasına tutunur ve çökmek üzere olan tapınaktan çıkarlar.

4.1.2.4 The Kingdom of The Crystal Skull : Kristal Kafatası

Krallığı

Serinin dördüncü ve son filmi, üçüncü filmde tam 18 yıl sonra vizyona girmiştir. Bu film, 1957 yılında Amerika'da Nevada Çölü'nde gizli bir askeri üsse Amerikan askerlerini öldürerek zorla giriş yapan Rusların, Indiana ve arkadaşı Mac'i arabanın bagajından çıkarmaları ile başlar. Geldikleri yer ilk filmin sonunda gördüğümüz Ahit Sandığı'nın kutulanarak binlerce kutu arasına saklandığı 51. Bölge diye bilinen yerdir. Rus Albay Irina Spalko, burada içeriğinde mumyalaşmış kalıntıların olduğu bir kutu aramaktadır. Kutunun içindekilerin mıknaatıs etkisi vardır ve Indiana barut ve mermi kovanları ile iz sürerek binlerce kutunun arasından o kutuyu bulur. Kutunun içinde bir uzaylı cesedi vardır. Indiana, uzun süren bir kovalamacanın ardından Spalko'nun baş elemanı Dovchenko ile bir kavgaya tutuşur. Bunun sonunda çalışmaya başlayan mekanik bir sistem ile oradan kurtulur. Sabah olur ve büyük bir çölün üzerinde kurulu 40 evden oluşan bir kasabaya gelen Indiana, aslında bir atom bombası deneme sahasındadır. Bomba patlamak için geri sayar ve Jones, evin içindeki bir buzdolabına saklanarak kurtulur. Bu patlamadan sonra federal ajanlar tarafından sorguya alınan Jones, Rus ajanlarına yardım etmekten suçlanır. Ayrıca arkadaşı olan Mac de ona ihanet etmiştir ve Rusların tarafında gözükmiştir. Sorgu sırasında odaya Indiana'nın arkadaşı olan Bob girer. Bob, Indiana'ya kefil olduğunu söyler. Sorguda, Spalko'nun Stalin'e hizmet eden ve psişik araştırmaları olan en önemli bilim insanlarından biri olduğu ortaya çıkar.

Jones, yine üniversitede ders vermektedir. Bu sırada odaya giren rektör Stanforth, federal ajanların okula geldiğini ve tüm odasının alt üst edildiğini söyler. Bu olay doğrultusunda Jones'a okul tarafından süresiz izin verildiğini ve ordunun, Jones'ın tüm maaşını ödemeyi kabul ettiğini belirtir. Bu şartları sağlamak için Stanforth istifa etmiştir. Jones ve Stanforth, Jones'ın evine giderler. Jones eşyalarını toplamaktadır. Trenle New York'a oradan da Londra'ya geçecektir.

Tren istasyonunda trene biner binmez onu iki adam takip etmeye başlar. Tam tren kalktığı sırada Mutt isimli bir genç motoruyla Indiana Jones'i aramaktadır. Ona arkeolog Harold Oxley'in arkadaşı olup olmadığını sorar. Mutt, Oxley'in öldürüleceğini söyler ve Jones trenden iner. Bir kafeye otururlar. Mutt'un annesi 6

önce Ox'tan bir mektup almıştır. Mektuba göre Ox Peru'dadır ve orada kristal bir kafatası bulmuştur. Bu kafatası ile Akator'a gittiğini söylemektedir. Akator, Amazon'da efsanevi kayıp bir şehirdir. Ugha kabilesi 7000 yıl önce altın şehrin inşası için tanrılar tarafından seçilmiştir. Su kemerleri, taştan yolları ve ancak 5000 yıl sonra görülebilecek teknolojileri mevcuttur. Francisco de Orellana 1546'da Amazon'da o şehri ararken kaybolmuştur. Jones'da bu şehri ararken neredeyse tifüsten ölümden dönmüştür. Mutt, Ox'un kafatasını neden oraya geri götürmek istediğini sorar. Jones, 15. veya 16. yüzyılda Akator'dan kristal bir kafatası çalındığını ve her kim kafatasını şehirdeki tapınağa götürürse kafatasının gücünü kontrol edebileceğini açıklar. Bu mektubu alan Mutt'un annesi Ox'un delirmiş olabileceğini düşünmüş ve onu kurtarmak için Peru'ya gitmiştir. Fakat annesi de kaçırılmıştır. Ox kafatasını bir yere saklamıştır ve Mutt'un annesi onu getirmezse ikisini de öldüreceklerdir. Annesi Ox'tan yeni bir mektup almıştır ve bu mektupta anlaşılamayan bir dilde bir şeyler yazmaktadır. Bu sırada Jones, trenden beri onları takip eden iki ajanı fark eder. Mekândan hep beraber çıkarken bir anda çıkan kavga sayesinde kafeden kaçarlar. Caddelerde, okul bahçesinde ve okulun içinde süren uzun bir kovalamaca sonunda Jones'in evine gelirler. Jones, bu yazıdakileri çözmeye çalışır. Bu yazının bir bilmece olduğunu, "toprakta sadece tanrıların okuyabileceği çizgileri izle, yaşayan ölülerin koruduğu Orellana'nın beşiğine ulaş" yazmaktadır. Ox'a göre kafatası Peru Nazca'dadır.

Jones ve Mutt, Peru'ya doğru yola çıkarlar. Oraya vardıklarında, Ox'un birkaç ay önce kasabaya delirmiş olarak girdiğini ve bunun ardından polisin onu sanatoryuma kapattığını duyarlar. Fakat sanatoryuma girdiklerinde bazı adamların onu götürdüğünü ve orada olmadığını öğrenirler. Ox'un kaldığı odaya girerler. Ox, odanın tüm duvarlarında değişik tiplerde kafatasları ve yere de bir harita çizmiştir. Bu haritada Orellana'nın mezarının yeri tarif edilmektedir. Gece mezara giderler. Burada yaşayan ölümler olarak bildikleri kişiler tarafından öldürülmek istenirler ama onları atlatırlar. Koridorlardan ilerledikçe Orellana'nın kendisini bulurlar. Burada iskeletin altında kristal bir kafatası bulurlar. Mezardan çıktıklarında onları Spalko, Mac ve Rus askerleri beklemektedir.

Jones, Amazon'da orman içinde Rus askerlerin kurduğu bir kampta elleri sandalyeye bağlanıp esir alınır. Spalko nükleer bombadan sonra en büyük silahın

zihinsel bir silah olan kafatasının gücü olduğuna inanmaktadır. Spalko'ya göre kafatası insan elinden çıkmamıştır. Bu dünyanın dışından bir varlığa aittir. New Mexico'da bulunan ceset ilk değildir çünkü Ruslar da iki adet ceset bulmuştur. Akator teknoloji ve paranormal becerileri olan varlıkların şehridir. Bu sırada Ox, Jones'in bulunduğu odaya getirilir. Ox, birbirinden alakasız cümleler kurmaktadır. Spalko ve Mac, Ox'un onları Akator'a götürecek rehber olduklarını düşünmektedir fakat dediklerini tercüme edebilecek birine ihtiyaçları vardır. Mutt ve Jones dışarıya çıkartılır ve Mutt'ın annesi olan kişi de çadırdan dışarı çıkartılır. Mutt'un annesi serinin ilk filmi olan Kutsal Hazine Avcıları'ndaki Marion Ravenwood'tur. Bu sırada Ox, eliyle havaya bir şeyler yazmaktadır. Jones, bu yazdıklarını kağıda geçirmesini ister. Bu çizimlerden faydalanıp gitmeleri gereken yönü bulurlar.

Ertesi sabah Jones, Marion ve Mutt bir kamyonun arkasına bindirilip elleri bağlanır ve Akator'a doğru yol almaya başlarlar. Bu sırada kamyonun arkasında giderken Mutt, annesinden Indiana'nın oğlu olduğunu öğrenir. Bir şekilde kamyondaki Rus askerini saf dışı ederek kamyonun kontrolünü ele geçirirler. Ormanda süren uzun bir kovalamanın ardından yanlarına Ox ve Mac'i de alırlar. Kristal kafatasını da ele geçirdikten sonra şelaleden aşağıya doğru üç kez düşerler. Son düştükleri yerde Akator'a giriş yapılan kurukafaya benzeyen kayaları bulurlar. Bu arada Mac, Rusların onları takip etmesi için geçtikleri yerlere sürekli vericiler koymaktadır. En sonunda Akator'daki tapınağa girerler ve buradaki ayin odasına benzer odada 13 adet kristal uzaylı iskeleti bulurlar. Bu iskeletlerin sadece bir tanesinde kafatası eksiktir. Bu sırada Spalko ve adamları da içeri girerler. Spalko son kafatasını yerine yerleştirdikten kısa bir süre sonra tapınak çökmeye başlar. Indiana, Mutt, Ox ve Marion buradan kaçarlar. Spalko ise bunun ne olduğunu öğrenmenin peşindedir. Yıkılan tapıktan suların doldurup onları yukarı çıkaracağı bir kuyudan çıkan Indiana, Mutt, Ox ve Marion en sonunda tüm Akator'u tepeden gören bir yere çıkarlar. Tüm şehir gözlerinin önünde çökmektedir ve çöken şehrin içinden büyük bir uzay gemisi çıkar ve gökyüzüne havalanır, gözden uzaklaşır. Filmin sonunda, yıllar sonra Indiana ve Marion bir kilisede evlenir.

4.1.3 The Young Indiana Jones Chronicles : Genç Indiana Jones Günlükleri TV Dizisi

Serinin ilk filmi olan Raiders of Lost Ark çekimleri başlamadan önce George Lucas film için maddi kaynak bulmak üzere birçok yapım şirketinin kapısını çalmıştır. Birçok firma filmin büyük bir film olması ve masrafının çok olacağına inanmasından dolayı filme ret yanıtını vermiştir. Bu sırada Lucas Spielberg'e, projeyi kısa parçalar halinde dizilere dönüştürmeyi teklif etmiştir. Ortaya atılan bu fikir; daha çabuk, masrafı az olan, eski moda hilelerle yapılmış bir dizi yapma fikridir. Paramount Pictures şirketi ilk filmi ve sonrasında seriye dönüşecek olan diğer filmleri de yapmayı kabul ettikten doğal olarak bu fikirden vazgeçilmiştir.

Özellikle 1989 yılında vizyona giren üçüncü film The Last Crusade, Indiana Jones'in çocukluk ve gençlik zamanlarına ait birtakım ipuçları vermiştir. Üçüncü film ile macerayı sonlandıran Lucas ve Spielberg, dördüncü filmin çekilip çekilmemesi konusunda çok fazla tereddütte kalmışlar ve bu ikilem 2005 yılında dördüncü film olan The Kingdom of The Crystal Skull'a kadar sürmüştür. Aradan geçen yaklaşık 18 yıllık bu dönemde ortaya atılan bir dizi projesi ile serinin hayranları bir doz da olsa rahatlatılmıştır. Indiana Jones karakterinin gençliğinde de bayağı bir macera yaşadığını ortaya atan ikili The Adventures of the Young Indiana Jones (Genç Indiana Jones'in maceraları) isimli bir dizi serisinin çekimlerine başlamıştır. 1992-1993 yıllarını kapsayan bu dizilerin oldukça masraflı bütçelerle çekilen bölümlerinin her biri Indiana Jones filmlerini aratmamaktadır. Bu dizide Indiana Jones karakterine Sean Patrick Flanery hayat vermiştir.

Yaşlanmış ve tek gözünü kaybetmiş olan Indiana Jones'in çocukluk anıları her bölümün bir hikâyesidir. Dizide Indiana Jones karakterinin 8-9 yaşlardaki ve 16-17 yaşlardaki hali verilmektedir. Küçük yaşlardaki Jones karakterinin olduğu bölümler daha çok Avrupa'da geçmekte, bu bölümlerde dönemin ünlü bir sanatçısı, ressamı veya yazarı bir önemli karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. 16-17 yaşlarındaki bölümlerde ise birinci dünya savaşı dönemi göz önündedir çünkü kahramanımız gönüllü olarak savaşmaya gitmiş bir askerdir. Bu yapım 26 dalda Emmy ödülüne aday gösterilmiş ve 13 dalda ödül almıştır.

4.1.4 Indiana Jones Filmlerindeki Diğer Karakterler

4.1.4.1 Raiders of Lost Ark : Kutsal Hazine Avcıları

Başkahraman Indiana Jones dışında birçok önemli oyuncu ve karakter filmin ve karakterin derinleştirilerek incelenmesine zemin hazırlamaktadır. Bu karakterlerin incelenmesi, başkahramanın kişilik detaylarının da belirlenmesini birçok ayrıntının da ortaya çıkışını sağlamaktadır.

Her Indiana Jones filminde olduğu gibi, bir kadın karakter mutlaka ön plana çıkmaktadır. İlk filmde karşımıza çıkan kadın karakter Marion Ravenwood'tur. Bu karakter Karen Allen tarafından canlandırılmıştır. Marion Ravenwood, eskiden Indiana Jones ile bir ilişki yaşamış, ardından terk edilmiştir. Bu olaydan sonra Nepal'de bir bar işletmeye başlamış ve kendisini alkole vermiştir. Indiana Jones'in da tanıdığı başka bir akademisyen olan Abner Ravenwood'un kızıdır. Amerikan ordu istihbaratı yetkilileri, Ra'nın esasının başlığının Abner'da olduğunu düşünmüş ve onunla temasa geçmiştir. Fakat Abner da kızı ile birlikte Amerika'dan kaçmış olduğu için, yetkililer Jones'i bulup bu görevi ona verirler. Jones, Abner'ın öldüğünden habersiz olarak Nepal'e gider ve Marion'la tekrar karşılaşırlar. Marion, hala Jones'i sevmektedir ve Jones'in macerasına ortak olur. Marion temelinde duygusaldır fakat filmde gayet sert davranışlarda bulunabilen, kavga edebilen bir karakter ön plandadır.

Filmin kötü karakteri olan kişi ise, Jones'in en büyük rakibi olan Fransız arkeolog Rene Belloq'tur. Spielberg, Belloq'u canlandıran oyuncu olan Paul Freeman'dan bahsederken şöyle der: "Gözleri çarpıcıydı, Indiana'nın içini görüyordu. Göz yarışması yapabileceğimi düşündüm." Belloq, Nazilerin Kutsal Sandığı bulmak için görevlendirdiği ekibin başında olan, aynı zamanda Kutsal Sandığın içinde ne olduğunu merak eden, bu güçleri kontrol etmek isteyen bir rakiptir. Sürekli taraf değiştirmekte, Indiana'nın işlerini bozmaktadır. Beraber çalıştığı kişilere de kazık atabilen (filmin başındaki yerliler, Naziler) sahtekârlıkta çok usta bir karakterdir. Özellikle Kutsal Sandık ile ilgili, Indiana ile aralarında geçen diyalogta üstü kapalı da olsa birçok detay verilmektedir:

“Belloq : Ben de tam, kendime göre bir rakip bulamamaktan yakınıyordum.

Indiana : Lağım borularımı dene...

Belloq : Tanrıyla konuşmak istiyorum...

Indiana : Tanrıyla konuşmak mı istiyorsun? O zaman gidip onu beraber görelim. Zaten yapacak iyi bir işim de yok...” (Kutsal Hazine Avcıları)

Baş karaktere yardımcı olan, yol ve kader arkadaşlarından ilki Denholm Elliott tarafından canlandırılan Marcus Brody karakteridir. Brody, Jones‘in ders verdiği fakültenin dekanıdır. Jones‘in maceraya sürüklenmesinde rol oynayan, ona yardım eden, bazı görevlerinde onunla birlikte hareket eden, bir nevi danışman veya baba görünümündedir. İlk filmde onu sadece bir dekan olarak görürüz; ordu istihbaratının Jones‘a görev teklif ettiğini söylemek onun görevi olacaktır.

Maceranın tam içinde ise diğer bir yardımcı, John-Rhys Davies‘in başarıyla canlandığı Sallah karakteri devreye girer. Bu karakter yıllardır birçok görevde Indiana‘ya yardım etmiş, kalender, gamsız bir tiptedir. Kahire‘de çocuklarıyla ve eşiyle yaşayan Sallah, Mısırlı bir kazıcıdır; en zor anlarında Indiana‘nın imdadına yetişmekte ve ona yardım etmektedir. Oyuncu seçimleri sırasında yönetmen Spielberg, onun bas tonundaki sesinden ve mizah anlayışından çok hoşlanmıştı. Kıvrak zekâsı ve iş bitiriciliği onun en önemli özelliklerindedir.

Belloq dışında kalan diğer kötü karakter ise Ronald Lacey‘in canlandığı Toht karakteridir. Toht bir Nazi‘dir, Amerikan hükümeti Kutsal Sandığın bulunması için Jones‘i görevlendirdiğinden beri peşindedir. O da bu vasıta ile Abner‘da olduğuna inandıkları Ra‘nın asasının başlığını ele geçirmek istemektedir. Bunun için Marion‘ı rehin almak, onu kaçırmak gibi birçok şeyi deneyecektir.

4.1.4.2 The Temple of Doom : Kamçılı Adam

Serinin ikinci filminde karşımıza çıkan kadın karakter, şimdiye kadar Jones'ın tanıdığı biri değildir. Şangay'da bir restoranda karşısına çıkan şarkıcı Willie Scott, Hindistan'da devam edecek olan macerada ona eşlik edecektir. Cate Capshaw tarafından canlandırılan bu karakter, sürekli halinden şikâyet eden, sevimli ama belalı bir bayandır; Hikâyede Indiana ile bir ilişki yaşayacaktır. İlk filmdeki Marion gibi çok detaylı işlenen bir karakter değildir, narin ve kaprisli görünümüne rağmen, en zor durumlarda bile Indiana Jones ve yanındaki yardımcısı olan Short Round karakterini beladan kurtarabilmiştir.

Indiana'ya yardımcı olan karakter olarak ortaya çıkan Short Round karakteri, küçük yaşına rağmen büyük işlerin üstesinden gelen bir yol arkadaşıdır. Filmin seçmeleri sırasında, seçmelere katılacak olan abisiyle seçmelere gelen, fakat sonunda kendisi bu role seçilen Ke Huy Kuan, gerçek bir Jackie Chan hayranıdır. Filmde de Indiana'nın başyardımcısı olarak Şangay'da kulüpten kaçış sahnesinden itibaren filmin sonuna kadar etkin rol oynamaktadır.

Mola Ram ise filmin kötü karakteridir. Kali büyüsünün devamı için gerekli olan Sankara taşlarını, tutuldukları köyden çalan Thuggee tarikatının başında olan Mola Ram, Hintli oyuncu Amrish Puri tarafından canlandırılmıştır. Pankot sarayını eski kötülüğüne kavuşturan; mihraceyi, başbakanı herkesi büyüyle etkisi altına alıp tüm ülkeye zulmeden, elleriyle insanların kalbini sökebilen bir karakter olan Ram, Indiana Jones serisinin belki de en korkutucu karakteridir. Özellikle yapılı vücudu ve korkutucu bakışları ile en büyük düşman olarak karşımıza çıkmaktadır.

Belki de filmdeki en şaşırtıcı karakterlerden biri, Roshan Set'in canlandığı Pankot Mihracesi'nin Başbakanı olan Chattar Lal'dir. Pankot sarayına girişte, Indiana Jones'i gayet misafirperver ve hoş bir şekilde karşılayan Oxford mezunu bir karakter olan Lal, Kali büyüü ile uyutulduktan sonra Jones'ın canını almaya ant içmiş bir katile dönüşmektedir.

4.1.4.3 The Last Crusade : Son Macera

Serinin son filmi olan The Last Crusade, belki de Indiana Jones filmlerinin karakter analizlerini ortaya çıkartmak için en verimli yapımıdır. Burada başkarakterimizin, genç halini ve ona ilham veren kişi olan babası ile tanışmak, seyircinin son haz almasını sağlamak için yerinde verilmiş bir senaryo kararıdır.

Filmde Indiana Jones'in Kutsal Kadeh'i araması aynı zamanda babası Henry Jones'i aramasına dönecektir. Spielberg 'ün hem bir James Bond filmi yönetme isteği gerçekleşmemiştir fakat Indiana Jones karakterinin babası olarak, ilk James Bond olan Sean Connery'yi karşımıza çıkartmıştır. Baba Jones, bir ortaçağ edebiyatı profesörüdür ve hayatını Kutsal Kadeh'i bulmaya adanmıştır. Başını derde sokmak konusunda oğlundan farksızdır. Ama bilgisini ve tecrübeleriyle oğlundan bir doz üstün görünmektedir.

Raiders of Lost Ark filminde yer alan Marcus Brody ve Sallah karakterleri, bu filmde de yerlerini almışlardır. Indiana maceraya tek başına başlamaz, yanında Marcus Brody ona eşlik eder. Babasını kurtarması ve günümüz İskenderun şehrine gelmeleri ile beraber Sallah'ın da ekibe katılması ile dört kişi olarak maceraya devam edeceklerdir.

Üçlemenin son halkasında karşımıza çıkan kadın karakter ise, Kutsal Kadeh ve baba arayışı sırasında Indiana ve Brody'e Venedik'te eşlik eden Dr. Elsa Schneider'dir. Alison Doody tarafından canlandırılan karakter, diğer filmlerdeki kadınlara göre daha farklı ve karanlık görünüme sahiptir. Elsa, başta onların yardımcısıymış gibi gözükse de aslında Nazilerin yanında olan ve Kutsal Kadeh arayışında kullanılması gereken ipuçlarını Indiana ve babasından almak için yemin etmiş bir akademisyendir. Hem Indiana hem de babasıyla sırf kadehi bulmak için ilişkisi yaşaması da onu diğer kadın karakterlerden ayıran bir özelliktir.

Filmin esas kötü karakteri olan Walter Donovan ise Amerikalı bir zengin koleksiyoncudur. Kutsal Kadeh ile ilgili ekipleri dünya çapında çalıştıran Donovan, bu araştırma için baba Henry Jones ile anlaşır ve onu göreve gönderir. Julian Glover'in canlandığı bu karakter, seyirciyi ters köşeye yatıran acımasız bir

kötüdür. Amacı sadece Kutsal Kadeh'e sahip olmak ve sonsuz hayatı denemektir. Bunun için Naziler ile anlaşan Donovan, Kutsal Kadeh'in bulunduğu tapınakta kendi adamlarının engelleri geçemediğini görünce, Indiana'nın babası Henry Jones'i vurarak onu bu göreve mecbur bırakacak; ama sonunda yanlış kadehi seçerek kaybeden yine kendisi olacaktır.

Filmin ilk 15 dakikalık giriş sekansında karşımıza çıkan iki önemli karakter vardır. İlki genç Indiana'yı canlandıran River Phoenix, ikincisi ise mağara soyguncularının başındaki Fedora karakterini canlandıran Richard Young'tır. Indiana Jones küçüklüğünde de macerayı ve tarihi eserlere tutkundur. Fedora'nın önderliğinde mağarada kazı yapan ve Colorado Haçı'nı bulan mezar soyguncularından haçı alır ve bir kovalamaca başlar. Bu kovalamaca, sirke hayvanlar taşıyan bir trende gerçekleşir ve onun kıvrak zekâsı, aslanın bulunduğu vagona onunla baş etmek için kamçı ile tanışmasını sağlar. Haçı kapıldığı gibi eve getiren Indiana, babasına haçı göstermeye kalkar fakat babası yine filmde olduğu gibi yoğun bir Kutsal Kadeh çalışması içindedir ve onu umursamaz. Bu sırada kapıyı çalan kasabanın şerifi ve arkadaşı haçı soygunculara geri iade ederler. Indiana büyük bir hayal kırıklığına uğramıştır. Fakat bu hayal kırıklığı, onun hayatındaki bambaşka bir dönemin işaretidir. Soyguncuların başındaki isim olan Fedora şöyle bir cümle ile veda ederken, Indiana'ya kendi şapkasını, bundan sonra Indiana'nın kullanacağı o meşhur şapkayı hediye eder:

“Fedora: Bugün kaybettin evlat...

Ama bundan hoşlanmak zorunda değilsin... (The Last Crusade)

4.1.4.4 The Kingdom of The Crystal Skull : Kristal Kafatası Krallığı

2008 yılında, tam 18 yıl sonra vizyona giren dördüncü Indiana Jones filmi olan The Kingdom of The Crystal Skull, uzun süredir beklenen bir yapım olmakla birlikte, karakterleri ve hikâyesi de çok merak edilen bir yapımdı. Bu yeni bölümde, eski karakterlerden sadece ilk filmde Marion karakteri ön plana çıkmaktadır. Yıllar sonra yeni bir macera vesilesiyle tekrardan yolları kesişen Indiana ve Marion, bu sefer bu beraberliği bir evlilikle noktalayacaklardır.

Filmde Marion dışında en çok dikkat çeken karakter, Shia LaBeouf'un canlandırdığı Mutt karakteridir. Doktor Harold Oxley'in kaybolması sonrası annesi tarafından doktor Jones'i bulmak için görevlendirilen Mutt, aynı zamanda Indiana Jones'in oğludur. Mutt; zeki, hızlı ve maceraperest bir motor tutkunudur. Okulu bıraktıktan sonra hayatını motosikletlere adanmıştır. Filmin ilerleyen dakikalarında Mutt'un, Indiana'nın oğlu olduğu ortaya çıkar ve bir aile macerası kalıbı filmi sarmaya başlayacaktır.

Filmin kötü karakteri ise, Rus ordusunda psikişik araştırmalar sorumlusu olan Doktor Irina Spalko'dur. Cate Blanchett tarafından canlandırılan Spalko'nun amacı, insanların beynini kontrol ettiğine inanılan kayıp Amazon şehri Akator'da bulunduğu inanılan kristal kafatasının sihrini çözmek ve soğuk savaş döneminde Rusların, Amerika 'ya karşı üstünlük sağlamasıdır. Kendinden fazlasıyla emin, akademik anlamda fazlasıyla bilgisi olan bu karakter aynı zamanda fazlasıyla acımasız bir kadındır. Doktor Jones'i sırf bu yolculukta onlara rehberlik etmesi için Marion'u ve Harold Oxley'i kaçırmıştır.

Filmin başında Jones ile beraber Ruslar tarafından kaçırılan ve sonrasında ihanet eden Mac karakteri ise filmin en can alıcı karakteridir. Akator'a doğru yapılan yolculukta Jones, Marion, Ox ve Mutt'un yanında yer alan fakat en sonunda Ruslara yardım ettiği anlaşılan, değişken yapılı bir düzenbaz karakterini, Ray Winstone canlandırmıştır. Sonunda ise açgözlülüğünün kurbanı olacaktır.

Serinin ilk ve üçüncü filminde en çok dikkat çeken karakterlerden biri olan Jones'ın ders verdiği fakültenin dekanı Marcus Brody karakteri bu filmde yoktur. Onun yerini Charles Stanforth karakteri ile Jim Broadbent almıştır. Bu rol, adeta Brody karakteri için bir saygı duruşu niteliğindedir. Devlet, Jones'ın Ruslarla işbirliği yaptığını düşünerek, okuldan atılması için dekan Stanforth'a baskı yapmıştır. Dekan, bu kararı alırken kendi görevinden de istifa ederek ona olan sadakatini kanıtlamıştır.

Son olarak belki de maceranın kilit ismi profesör Harold Oxley karakterinden söz etmek gerekir. John Hurt'ın canlandığı bu karakter, eski Güney Amerika medeniyetleri ve kristal kafatası üzerine araştırmalar yaparken, kafatasının sihri etkisinde kalmıştır. Ruslar da istediğini elde etmek için Oxley'e muhtaçtır. Sürekli eski dilde şifreli cümleler kurduğu için, Ruslara göre bu şifreyi çözebilecek ve yolculuğun devamı için yol gösterebilecek tek kişi, Ox'un işaret ettiği Indiana Jones karakteridir.

5. INDIANA JONES KARAKTERİNİN CARL GUSTAV JUNG ‘UN YOLCULUK HARİTASINA GÖRE İNCELENMESİ

5.1 ARAŞTIRMANIN AMACI, ÖNEMİ, YÖNTEMİ

Jung tarafından ortaya konulan “arketip” kavramı, hikayedeki karakterlerin öykü içerisindeki fonksiyonunu ya da rolünü betimler. Arketip kavramını oyuncular tarafından belirli sahnelerde takılan bir maske gibi düşünülebilir. Bir oyuncu özellikle belirli bir arketipi hikâyenin büyük bir bölümü boyunca üstlenebilmektedir. Fakat biz, hayatımızda nasıl birçok farklı rolü üstleniyor, hatta bazen bir gün içerisinde dahi maskemizi nasıl defalarca değiştiriyorsak; bir hikâyedeki karakterler de hikayenin içeriğine bağlı bir şekilde herhangi bir maskeyi giyebilmektedirler.

Indiana Jones filmleri bir seri filmler dizisi olmasından dolayı, her arketip her bir filmde karşımıza çıkmamaktadır. Özellikle “Akıl Hocası” arketipi serinin sonlarına doğru ortaya çıkmakta ve ne kadar önemli olduğunu serinin diğer filmlerine de yaymaktadır. Jung ’un ortaya koyduğu arketipler ve yolculuk haritası, Indiana Jones filmlerinin altyapısına fazlasıyla uyum sağlayan bir değerlendirmedir. Indiana Jones filmlerinin tümüne bakıldığında Jones, hikâyenin başında bir tehlikenin içindedir, bu tehlikeden kurtulur eve geri döner. Tehlikeyi atlatır atlatmaz yeni bir maceranın ya ortasına düşecek veya sıfırdan yeniden bir maceranın içine doğru sürüklenecektir.

Araştırmanın bu bölümünde, Indiana Jones karakterinin ve filmlerinin analizi; Carl Gustav Jung tarafından belirlenen yolculuk haritasına göre incelenecektir. Bu bölümde, Jung’un ortaya koyduğu temel arketipler; kahraman, akıl hocası, eşik muhafızı, haberci, şekil değiştiren, gölge, hilekâr kavramları, Indiana Jones filmlerindeki karakterler üzerinde değerlendirilecek ve analizi yapılacaktır.

5.2 Indiana Jones Karakterinin Carl Gustav Jung ‘un Yolculuk Haritasına Göre İncelenmesi

5.2.1 Raiders of Lost Ark : Kutsal Hazine Avcıları

İlk film direkt olarak bir yolculuğun sonlarında başlar. Kahramanımız Indiana Jones bir tarihi eseri aramaktadır. Tarihi eserin bulunma aşamasında yanındaki yardımcısı Satipo ile arasında geçen diyaloglar, aslında kahramanın ilk yolculuğu olmadığını fazlasıyla tecrübeli olduğunu kanıtlar. Indiana Jones, mağaranın içinde farklı tipte tuzaklarla ve aldatmacalarla karşılaşır ama bunların bir aldatmaca veya tuzak olduğunu bilerek hareket eder.

“(Mağaranın İçinde)

Satipo: Korkacak bir şey yok...

Indiana : Beni korkutan da bu... (Raiders of Lost Ark 1981)

Onun aslında bir arkeoloji profesörü olduğunu, ona bir tarihi eseri bulma ve müzeye teslim etme görevi verildiği zaman kahraman arketipi görevi aldığını filmin ortalarına doğru algılarız. Kutsal Ahit Sandığı’nı Nazilerden önce bulup müzeye teslim etmek için ordu istihbaratı ona teklif götürür ve macerası başlar. Maceraya atılır, kendini feda eder ve görevini başarıyla tamamlar fakat mükâfat olarak aldığı ücretten ziyade onun için tarihi eserin nereye götürüldüğü ve kimler tarafından incelendiği önemlidir. Bulduğu eserin güçlerini merak etmektedir fakat bununla ilgili kafasındaki sorular cevaplanmayacaktır. Bir komploya kurban gitmiştir ve olgunlaşması da bu aşamada gerçekleşir. Serinin ilk filminde bir akıl hocası arketipi görülmemektedir. Kahramanı yönlendiren, ona akıl veren, yolculuk için onu ikna eden biri yoktur. İzleyici de bu ilhamın ve bu yolculuğa çıkma arzusu ve heyecanının ancak serinin üçüncü filminde açıklanacak olan detaylarla görecektir.

Kahramanın yolculuğu sırasında, ilerlediği hedefte onun işini en çok zorlaştıracak olan eşik muhafızları çok fazla mevcuttur. Jones, Ravenwood’u bulmak için Asya’ya doğru yola çıkar. Kutsal sandığı bulmak için gerekli olan başlık için Naziler de devrededir. Jones’i takip etmek ve başlığa ondan önce ulaşmak için görevlendirilen Toht karakteri filmin en önemli eşik muhafızı arketipidir. Jones, onu

Nepal'deki barda Marion'u da kurtararak atlatmayı başarır. Filmin hikâyesi ve olayların gidişatı Toht'un onları adım adım izleyeceğini fazlasıyla belli eder. Toht, bu sefer Jones'in değil Marion'un karşısına çıkar. Tanis'te çöldeki çadırda Belloq'u sarhoş ederek onu tam atlatmak üzere olan Marion'un karşısına çıkan Toht, onu etkisiz hale getirir ve şu cümleleri söyler:

“Yine karşılaştık Fraulein... Siz Amerikalılar hep aynısınız... Yanlış yerlerde abartılı giyiniyorsunuz... Şimdi, söyleyin ne hakkında konuşalım?” (Raiders of Lost Ark 1981)

Filmin sonunda sandığın açılmasına ve Belloq, Nazilerin ortadan kalkmasına kadar eşik muhafızı Toht, çok önemli bir yerde duracaktır.

Çalışmamın Jung ve kahramanın yolculuk haritası bölümünde bahsettiğim gibi eşik muhafızları her zaman bir karakter olmayabilir. Kilitli bir kapı, gizli geçit, hayvan veya bir doğa olayı da eşik muhafızı arketipidir. Serinin her filminde farklı bir hayvan türü eşik muhafızı arketipi olarak kullanılmıştır. Harita odası, çözülmesi ve atlatılması gereken ilk engeldir. Ruhlar kuyusunun gerçek yerini öğrenmek için, başlığı bir sopaya takan Jones, zemine sabitleyip güneş ışığını kullanarak sandığın tutulduğunu düşündüğü odanın yerini haritadan tespit edecek bu ve gizemli bilmeceyi aşacaktır. İlk filmin eşik muhafızlarından biri de yılanlardır. Aranan kutsal sandık için, ruhlar kuyusunu bulan Jones ve Sallah, zemindeki yılanlarla baş etmek zorunda kalacaklardır.

Kuyudan çıkarılan kutsal sandık, bir Nazi uçağına bindirilerek oradan uzaklaştırılacaktır. Ruhlar kuyusundan bir şekilde kurtulan Indiana ve Marion, uçağı etkisiz hale getirmeye çalışırken, Jones 'un karşısına uzun boylu, iri yarı bir Nazi askeri çıkar. Bir kavgaya tutuşurlar ve bu kavga çok uzun sürer. Jones, onu geçerken zekasını kullanacak ve uçağın dönen pervanesine yem edecektir.

Jones 'in karşısına çıkan ve filmde yaklaşık 15 dakikalık bir yer kaplayan kamyonlu kovalamaca sahnesinde, yaklaşık on asker tarafından korunan kutsal sandık bir kamyonu yüklenir. Uçak infilak etmiştir ve sandık onu koruyan askerlerle birlikte kamyonla yola çıkarılır. Indiana kamyonu takip eder ve direksiyon

kontrolünü ele geçirir. Bu sırada arka bölümde nöbet tutan askerleri usta şoförlüğü ve kurnaz tavırlarıyla atlatmayı başarır. Bu askerler de filmde belki de en uzun süre görünecek olan eşik muhafızı arketipleridir.

Indiana Jones'ın macera başında harekete geçmesini sağlayan kişi haberci arketipi olarak karşımıza çıkan Marcus Brody karakteridir. Brody, Indiana'nın ders verdiği fakültenin dekanı aynı zamanda onun dostudur. Indiana, Güney Amerika ormanlarında bulduğu tarihi eseri son anda Belloq'a kaptırmış ve okula geri dönmüştür. Brody, ders bitiminde sınıfa gelir ve olayın detaylarını dinlemeye başlar. Indiana, bu tarihi eseri onun elinden geri almak için bir yöntem belirlemiştir ve bunun için Brody'den destek istemektedir. Brody ise, ordu istihbaratından birilerinin geldiğini ve onunla görüşmek istediğini söyleyerek, maceranın fitilinin ateşleneceği ilk adımı atar. Ajanlarla yapılan görüşme sonrası akşam Indiana'nın evine gelen Brody, ordunun yüklü bir meblağ karşılığında kutsal sandığın peşine düşülmesi için Indiana'ya teklif geldiğini iletir. Aynı zamanda kutsal sandık ile ilgili öykünün akışını belirleyecek, ve kahramanın durumun farkına varmasını sağlayacak birtakım cümleler de sarf edecektir:

“Brody: Marion şu anda endişelendiğin son şey olmalı...”

Jones : Ne demek istiyorsun?

Brody: Bak, demek istediğim insanoğlu neredeyse 3000 yıldır Kutsal Sandığı arıyor. Hiç de hafife alınacak bir şey değil. Sırlarını kimse bilmiyor. Bu daha öne aradığın hiçbir şeye benzemiyor...” (Raiders of Lost Ark 1981)

Şekil değiştiren arketipi olarak karşımıza çıkan ilk karakter, filmin başında mağarada Indiana Jones'a eşlik eden Satipo karakteridir. Jones ve Satipo mağaranın içinde emin adımlarla ilerleyip heykelciği bulurlar. Heykelin yerinden kımıldatılması ile birlikte mağara çökmeye başlar ve kaçarken bir boşluktan geçmek zorunda kalırlar. Yukarıda asılı bir ağaç dalı sayesinde karşıya zıplayan Satipo, ağaç dalını Jones'a vermez. Heykelciği ondan ister; Jones eğer ona doğru heykelciği fırlatırsa ağaç dalını ona doğru göndereceği vaadinde bulunur. Jones, heykelciği mecbur kalıp fırlatınca, Satipo'nun gerçek niyeti ortaya çıkacaktır. O, Indiana Jones'u aldatmak için oradadır; ağaç dalını orada bırakır ve Jones'a vermez, oradan uzaklaşır. Uzaklaşırken şu cümleyi sarf eder.

“Satipo: Adios Senyor !!!” (Raiders of Lost Ark 1981)

Jones, orayı zıplayarak, büyük bir zorlukla geçer. Bir anda karşısına çıkan Satipo, mağaraya girişte karşılaştıkları bubi tuzaklarından birine yakalanmış, ölmüş ve heykelciği yere düşürmüştür. Jones onu görür, yere eğilerek heykelciği alır ve ona şöyle cevap verir.

“Jones: Adios gerizekalı !!!” (Raiders of Lost Ark 1981)

Ordunun istihbarat ajanları, bu kutsal emanetin Nazilerden önce bulunup getirilmesi için Jones’a görev teklif etmişlerdir. Bu görevin başarı ile tamamlanmasından sonra Jones’a yüklü bir miktar ödeme yapılacaktır. Indiana için bu görevin önemi ise, sandığı bulup müzeye teslim etmek ve araştırılmasını sağlamaktır. Görevi başarı ile tamamlayıp onu ülkesine getiren Jones, hiç beklemediği bir tavır ile karşılaşır. Ödemesi yapılmıştır, fakat sandık müzeye götürülmeden ordu tarafından el konulmuştur. Jones’a sandıkla ilgili yapılan açıklamada; sandığın en üst düzey yetkililerce inceleneceğinden söz edilir. Bu söylenenin bir yalan olduğu ise, devletin sırlarını sakladığı bir depoda kutulanıp, çivilenen sandığın yaşlı bir görevli tarafından yerine taşındığını gördüğümüzde anlaşılacaktır. Bu açıdan onu görevlendiren kişi veya kurumlar da şekil değiştiren bir arketip olarak karşımıza çıkar.

Baş düşman veya kötüyü temsil eden gölge arketipinin ilk filmdeki karşılığı ise Indiana Jones’in arkeolog rakibi Belloq’tur. Kendini Indiana’dan daha önemli gören, ona meydan okuyan çok ciddi bir rakiptir. Jones’ta olmayan tüm bastırılmış karanlık ve şeytani yönlerin hepsi onda mevcuttur. Filmin başında ortaya çıkan Belloq, heykelciği mağaradan alıp kaçan Jones’i, mağara çıkışında yakalar. Yerliler onun emrindedir. Aralarında geçen diyalog gölge arketipinin tanımlanmasına tam bir örnektir.

“Belloq : Doktor Jones !!! Bir kez daha gördük ki sizden alamayacağım hiçbir şeye sahip olamazsınız... Vazgeçtiğimi mi sanmıştınız? Yanlış arkadaşlar seçtiniz, bu kez bir bedeli olacak. (Jones, cebinden heykeli çıkarır ve Belloq ‘a verir.) (Raiders of Lost Ark 1981)

Kahire sokaklarında yaşanan kovalamaca sonucu Marion ölmüştür. Jones, çok üzgündür ve açık hava bir yerde içki içmeye başlar. Yanına gelen kişiler içerdeki kahvehanede birinin kendisini beklediğini söyler. Bu kişi, Belloq'tur. Aralarında geçen diyalog, iki rakip arasındaki ilişkiye ve olaya bakış açılarındaki durumu betimler:

“Indiana : Belloq !!!

Belloq : İyi günler doktor Jones...

Indiana : Seni şurada öldürmem gerekir...

Belloq : Cinayet için çok özel bir yer.

Indiana : Birbirimizi öldürmemiz bu Arapların umurunda bile olmaz, işimize asla karışmazlar.

Belloq : Kızı işin içine sokan ben değilim. Lütfen yere yıkılmadan otur ve en azından uygar insanlar gibi davranalım. Onca heyecan verici karşılaşmadan sonra böyle aynı masaya oturmamız ne tuhaf... Neredeyse pişman olacağım. Kendi seviyeme bu kadar yakın bir rakibi nerede bulacağım?

Indiana : Lağım borularını dene !!!

Belloq : Sen ve ben çok benziyoruz. Arkeoloji bizim dinimiz. Ama ikimiz de saf inancımızı kaybettik. Yöntemlerimiz senin sandığın kadar farklı değil. Ben senin gölgeli bir yansımanım... Seni benim gibi yapmak için biraz itmek yeter. İtip ışığın dışına çıkarmak...

Indiana : Şimdi iğrençleşmeye başladım...

Belloq : Doğru olduğunu biliyorsun. Ne kadar hoş... Şuna bak (elindeki saati göstererek) değersiz bir şey. Bir sokak satıcısından on dolara aldım. Ama şimdi onu kuma gömsem bin yıl sonra paha biçilmez olur. Sandık gibi... Uğruna insan öldürülür. Senin ve benim gibiler...

Indiana : Peki ya şu patronun... Bay Führer? Sandığa el koymak için beklediğini sanıyordum.

Belloq : Belirlediğimiz zamanda... Onunla işim bittiğinde... Jones, sandığın ne olduğunu biliyor musun? O bir verici. Tanrı ile konuşabilmek için bir telsiz ve ulaşabileceğin bir yerde.

Indiana : Tanrıyla mı konuşmak istiyorsun? Hadi gidip birlikte görelim. Daha fazlasını veremem. (Raiders of Lost Ark 1981)

Nazilerin elinde açılmayı bekleyen sandık, Almanların elinde tuttuğu bir adaya getirilir. Jones, hem onların elinden sandığı almak hem de Marion'u kurtarmak için onların peşindedir. Sandığı açmak için yola koyulan ekibe karşı koyan Indiana Jones, sandığı patlatmak ile onları tehdit eder. Belloq ile aralarında geçen bu diyalog, gölge arketipinin aynı zamanda kahramanın içini okuyabildiğini de gösterecektir:

“Belloq : Hadi durma patlat !!! Tanrıya geri gönder !!! Hayatını arkeolojik yadigârları arayarak geçirdin. Sandığın içinde en çılgın hayallerinin bile ötesinde hazineler var. Görmeyi sen de benim kadar istiyorsun. Indiana... En basit anlatımla tarihi yaşıyoruz. Bu !!! Tarih işte bu sandık !!! Sen bilirsin...”
(Raiders of Lost Ark 1981)

Son arketip olan hilekar ise filmde çok fazla bulunan ve senaryoya çok fazla etki eden karakterleri barındırır. Bu arketipin en önemli örneği Marion Ravenwood karakteridir. Marion, Jones'in eski sevgilisidir ve ruhlara kuyusunun bulunması için gerekli olan başlık onun elindedir. Bar işleten, içki yarışı yapan, kendi başına buyruk, yeri geldiğinde Jones'a bir tokat atan, eşik muhafızlarının aşılması ve problemlerin çözümünde çok etkilidir. Bardaki kavgada, Kahire sokaklarındaki kovalamacada ve sandığın Nazilerin elinden alınmasında etkin görev üstlenir. Sanki kahraman, onusuz olamayacak gibi bir durum yaratılmıştır.

Sandığın bulunmasına yardımcı olan; komik, sevimli, muzip ve asla ihanet etmeyecek bir karakter olarak karşımıza çıkan Mısırlı kazısı Sallah karakteri, filmdeki en önemli düğümleri çözecek olan arketiptir. Oyuncunun kendine has mizacı seyirciye kendini kabullendirir ve onun görüldüğü sahneler, sorunların nasıl çözüleceğini merak eden seyirciyi rahatlatır. Keyfi yerine geldiğinde sürekli şu şarkıyı söyler:

“İngiliz denizciler yükselen ruhlardır... Dağ kuşları kadar özgürdüler... Kuvvetli yumruğu direnmeye hazırlanıyor...” (Raiders of Lost Ark 1981)

Jones ve Marion'u Kahire'den çıkaran ve gemisine Naziler çıktığı sırada Jones'i ele vermeyen Kaptan Katanga da hilekar arketipine sahip bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır.

5.2.2 The Temple of Doom : Kamçılı Adam

Kahraman arketipinin, kahramanlık özelliklerinin en çok ortaya çıktığı film görülen serinin ikinci halkası The Temple of Doom, karakterlerin ve onların temsil ettiği arketiplerin en çok göze battığı yapımlardan biri olmuştur.

Kahraman arketipine sahip Indiana Jones, bu filmde belki de en zorlu yollardan ve engellerden geçerek hedefine ulaşacaktır. Şangay kentinde bir gece kulübünde bir tarihi eser karşılığında Çinlilerle pazarlığa oturan Indiana Jones, bu macerayı sonlandırmış gibi görülürken şans eseri kendini Hindistan'da bulur. Bir tehlikeden kurtulacağını düşünürken, aslında bu tehlike geri döndüğü gündelik hayatını tekrardan değiştirecektir. Burada gördükleri ve duydukları onu maceraya itecektir. Yerel halka göre, Tanrı Shiva bu görev için onu görevlendirmiştir. Bu macera ile ölümcül Thuggee tarikatı ile savaşacak, hayatını ortaya koyacak, kaybolan kutsal taşları geri getirip yerlerine koyacaktır. Bu filmde de akıl hocası haricindeki tüm arketipler bulunmaktadır.

Bir filmde macera ve heyecanın dozu ne kadar fazla ise o kadar çok eşik muhafızı olması da normal karşılanacak bir durumdur. Serinin ikinci filmi en çok eşik muhafızı arketipini bulunduran filmidir. Her zamanki gibi filmin başında pazarlık masasında görülen Lao Che ve ekibi, aşılması gereken ilk kişilerdir. Nurhachi isimli bir tarihi eseri onlara sunan Jones, karşılığında elmas için anlaşmaya varmıştır. Bu elması vermemekte direnen Lao Che, Indiana'nın şarkıcı Willie Scott'ı tehdit unsuru olarak kullanması ile fikrini değiştirir. Elması verir; fakat Indiana'dan onu geri almaya karardır. İçkisine kuvvetli bir zehir karıştırmıştır ama panzehir de elindedir. Gece kulübünde çıkan çatışmadan sonra Indiana, şarkıcı Willie Scott ve onlara yardım eden Short Round ile beraber uçağa binerek Şangay'dan uzaklaşır. Ama bindikleri uçağın Lao Che'nin kargo uçağı olduğunu bilmemektedir. Uçak Hindistan semalarında ilen pilotlar yakıtı boşaltarak uçaktan atlar ve onları tehlike ile baş başa bırakırlar. Parçalanacak olan uçaktan son anda kurtulan Indiana, Willie ve Short Round, eşik muhafızı arketipi Lao Che karakterinden zor da olsa kurtulmuş olurlar.

Hindistan'daki köyden maceraya atılmak üzere yola çıkan üçlü taşları bulacaklarına inandıkları Pankot sarayına gelir. Orada gayet misafirperver karşılanan

Indiana ve arkadaşları, yemek sırasında Indiana'nın taşları sorması ve Thuggee tarikatını sorgulamasından sonra, bir Thuggee Indiana Jones'a odasında saldırır ve çok şiddetli bir kavgaya tutuşurlar. Amacı Jones'ı öldürmektir. Onu tavanda dönen pervaneye asılmasını sağlayarak kurtulan Indiana ilk eşik muhafızı ile karşılaşmıştır. Saray içinde sırada ilk filmdeki gibi bir engel yani hayvanlar vardır. Her çeşit böceklerle dolu bir tünelden geçen Indiana Jones ve Short Round, bir odaya girerler. Short Round'un yaslandığı kaya bir anda harekete geçer ve hem zeminden hem de tavandan büyük çivilerin çıktığı geçilmesi zor bir engel ortaya çıkar. Böceklerden nefret eden Willie Scott, onları zor da olsa kurtarır. Bazı eşik muhafızları, hilekar arketipinin çabaları sayesinde geçilecektir.

Jones ve arkadaşları Thuggee ayini yapılan salonda taşları çalarken yakalanır. Filmin gölge arketipi Mola Ram tarafından kan içirmek için zorlandırıldığında, diğer bir eşik muhafızı rolündeki mihrace, Indiana Jones kuklasına kılıç batıracak ve onun kanı içmesini sağlayarak, kara uyku denilen Kali uykusuna dalmasına sebep olacaktır. Filmin sonlarına doğru ise saraydan çıkmak için adeta herkes bir kahraman arketipine bürüneceği için, eşik muhafızı rolündeki mihrace Short Round tarafından etkisiz hale getirilir.

Saraya geldiklerinde onları misafirperver bir tutum içinde karşılayan başbakan rolündeki Chattar Lal, hem eşik muhafızı hem de bir şekil değiştiren arketipinin sahibidir. Jones, kara büyüden uyanıp Willie ve Short Round'u kurtarmaya çalışırken bir eşik muhafızı olup, Jones 'u öldürmeye çabalayan bir arketipe dönüşecektir.

Birinci filmdeki uçak sahnesinde kavgaya tutuşulan ve hayati önem taşıyan bir çabalama da taşların ezilerek kum haline getirildiği bantta yapılacaktır. Her filmin en heyecanlı anında en kuvvetli ve güçlü, asla yenilemez görünen arketipler ortaya çıkar. Bu arketiplerden biri de Mola Ram'in kontrolündeki kişidir. Jones'ı yok etmek için taş bandında uzun sürecek bir kavgaya tutuşan bu korumayı geçmek için kahraman çok fazla güç sarf etmek zorunda kalacaktır.

Son eşik muhafızı olarak karşımıza çıkan öğeler ise asma köprü ve timsahlardır. Köprünün tam ortasında kalan Jones ve arkadaşları her iki taraftan onları öldürmek için yaklaşan Mola Ram ve onun eşik muhafızlarını atlatmak için

aşağıdaki timsahlara yem olmak pahasına köprüyü ortadan ikiye ayıracak; ayrılan köprüde de Mola Ram ile bir mücadeleye girişerek bundan galip çıkacaktır.

Haberci arketipi ise Hindistan'a düştüklerinde karşılına çıkacaktır. Nehirdeki bot sahnesinin bitiminde nehir kıyısında bir yerde duran üçlü, korkutucu bir görünüme sahip fakat onlara yardım eden ve yol gösteren birine rastlayacaklardır. Köyün veya kabilenin reisi olarak tanımlanabilecek bu karakter, haberci arketipinin iyi bir örneği olacaktır. Jones, Delhi'ye oradan da evine dönmek için onlardan yardım ister. Onlar da bir rehber vererek yardım etmeyi kabul ederler fakat bir şartları vardır. Yolda giderken Pankot sarayına uğrayacaklardır. Onlara göre, Indiana Jones ve arkadaşları Thuggee tarikatının tekrar ölüm saçmasını engellemek, ve köyün tüm gücü olarak kabul edilen taşları geri getirmek için tanrı Shiva tarafından görevlendirilmiştir. Jones, onların bu taşı neden aldığını merak etmektedir. Pankot sarayı yerel halkın da onların kötü tanrılarına tapmasını istemektedir. Halk da buna direnmektedir. Ayrıca kalan taşların bulunması için madenlerde çalıştırmak için çocuklarını çalmışlardır. Başta Jones bu maceraya çıkmaya sıcak bakmamaktadır. Fakat habercinin davranışları, olanların anlatımı ve ikna gücü Jones'i yolculuğa çıkmaya hazır hale getirecektir.

Şekil değiştirip aldatan, ihanet eden veya gerçek yüzünü gösteren ilk arketipler uçak pilotları olarak karşımıza çıkmaktadır. Uçağa Jones ve arkadaşlarını alırken gayet normal davranan, Lao Che'nin havayolu firması olduğu görüldükten sonra gerçek niyetlerini belli edip uçağı terk eden pilotlar ilk şekil değiştiren arketiplerdir. Bu şekil değiştirme hikâyenin de seyrini en baştan etkileyecek; ölümcül bir maceraya doğru akan Hindistan'a doğru hikâye kıvrılacaktır.

Her iki arketipe de sahip olan Chattar Lal karakteri, önce şekil değiştiren sonra da bir eşik muhafızı olarak belirecektir. Saray girişinde Jones ve arkadaşlarını karşılayan fakat sonrasında, Jones'in kara büyüden uyandığını gören ve onu öldürmeye çalışan bir eşik muhafızına dönüşecektir.

Mihrace karakteri de gölge arketipinden kurtulacak ve olumlu yönde dönüşecek bir şekil değiştiren olacaktır. Sahnede ilk defa görüldüğünde karakteristik özelliklerinden sır vermeyen, sonrasında tam bir kötü veya gölge arketipine bürünen

mihrace, sonrasında kara büyüden uyanacak ve Jones, Willie ve Short Round 'ın saraydan çıkabilmesi için yön tarif edecek derecede pozitif anlamda bir değişime uğrayacaktır.

Gölge arketipinin filmdeki en önemli karşılığı, Thuggee tarikatının başında duran Mola Ram karakteridir. İnsanları kara büyü ile uyutan, adeta kan kusturan, kalbi yerinden söküp çıkararak bir cani olarak karşımıza çıkan Mola Ram, Indiana Jones 'u da kendi emellerinin bir temsilcisi yapmak için elinden geleni yapacaktır. En kuvvetli ve zorlu düşmanlardan biridir.

Hilekar arketipine bürünen üç karakter ön plandadır. İlki tesadüf eseri gece kulübünden Jones ile beraber kaçıp onun yol arkadaşı olan şarkıcı Willie Scott 'tur. Hiçbir şeyin olmadığı bir köyde bile verilen yemekleri beğenmeyen, aşırı lükse düşkün Willie son derece nazik, kırılabilir, mızız biridir. Jones ve Short Round 'u birçok tehlikeden kurtarır. Bunu yapamayacağına inanmaktadır ama Jones ve Short Round 'un zorlamalarıyla zoraki de olsa görevini yerine getirerek en can alıcı anlarda ön plana çıkacaktır.

Short Round karakteri ise, ilk filmdeki Sallah karakterinin bu filmdeki bir başka versiyonu gibidir. Hilekâr arketipinin tüm özelliklerini taşımaktadır. Komik tavırları, zorlukların üstesinden gelen pratik zekası, izleyiciyi sakinleştirmesi, kara büyüden çıkması için Indiana 'yı zorlaması ve ona görevini hatırlatmak için onu ateşle yakması gibi birçok detay sayabilmek mümkündür. Hatta filmin sonlarında bir Çinli karakter olmasından da kaynaklı olarak uzak doğu sporlarını kullanarak düşmanı alt etmesi ve kahramanın kendisi kadar ön plana çıkabilmeyi başarması söz konusudur.

Son hilekar arketipi de, giriş sahnesinde Jones 'un sattığı Nurhachi heykelini masaya getiren ve Jones 'un tehlikede olduğunu anlayıp tepsinin altından silahını doğrultan garson Wu Han 'dır. O kadar sadık bir hilekar arketipidir ki sahnenin sonunda kurşuna hedef olarak vurulur ve ölür.

5.2.3 The Last Crusade : Son Macera

Serinin esas kahramanı olan Indiana Jones'ın kökeni nereye dayanmaktadır. Serinin ilk iki filminde bu soru cevaplanmamıştır. Indiana'nın ilham kaynağı kim veya nedir? Şimdiye kadar sadece bir arkeoloji profesörü ve gizli eserleri bulup yerine teslim eden bir maceraperest olmasının dışında kalan sorular hep cevapsız bırakılmıştır. Serinin üçüncü filmi, onun kendi zekâsını ve kahramanlığını ortaya koyduğu esas filmlerden biridir.

Film, diğer filmler gibi başka bir maceranın ortasında ve başka bir zaman diliminde başlangıç yapar. Indiana Jones genç yaşta arkeolojiye karşı bir takıntı içerisindedir. Filmin başında aradığı Colorado Haçı, gençliğinden beri peşinde olduğu bir eserdir. İzci arkadaşları ve hocası ile beraber arazide turlarken bir mağaraya girerler ve mağarada soyguncuların tarihi eser çıkarttığını görür. Onların çıkardıkları haçı onlardan çalar ve at üstünde başlayan ve bir sirk treninde devam eden bir kovalamaca başlar. Kovalamacanın sonunda Indiana onları atlatır ve eve gelir. Evde bulduğu şeyi babasına gösterir. Babası da bir tarihçi ve araştırmacıdır. O sırada masası başında çalışmakta olduğu için onunla ilgilenmez. Kasabanın şerifini çağıran ve olayı haber veren arkadaşı, şerifi eve getirir ama şerif ondan haçı alarak gerçek sahipleri diye belirttiği soygunculara teslim eder.

Indiana Jones'ın, kahraman arketipine ulaşmasında yaşadığı en önemli olaylardan biri olarak kabul edebileceğimiz bu olay sonrasında; Jones, dünyadaki adaletsizliği ve hırsızlığın farkına varmış, bunu düzeltmek için kendini bu mesleğe ve bu işe adanmış olarak yetişkin halinde karşımıza çıkacaktır. Babasının bu olayla ilgilenmemesi ve çalışmasını bölmemesi konusunda uyarması da herkes kendi derdini kendi çözmeli inancı ile ona ilham vermiştir.

Bir anda yetişkin hali ile karşımıza çıkan Jones, halen haçı almak için savaşmaktadır. Haçı alıp tekrardan evine dönen bir kahraman, bu sefer akıl hocası arketipini barındıran babası Henry Jones'ı bulmak için maceraya atılacak ve yola düşecektir. Babayı arayış, aynı zamanda filmin ana teması olan kutsal kadehi arayışa dönüşecektir.

Şimdiye kadar kahramana yön veren, akıl hocalığı yapan bir arketip seride karşımıza çıkmamıştır. Filmin başında yaşanan kovalamaca sahnesi sonunda şerif eve gelir ve Indiana 'nın gözü önünde haçı soygunculara teslim eder. Soyguncuların başındaki kişi olan Fedora karakteri, çok iyi bir akıl hocası arketipidir. Haçı, Indiana'dan teslim aldıktan sonra şöyle bir cümle sarf eder ve kafasındaki şapkayı (Indiana 'nın kendi şapkası) onun başına geçirir:

“Fedora : Bugün kaybettin evlat... Ama bundan hoşlanmak zorunda değilsin...” (The Last Crusade)

Bu cümle belki de tüm Indiana Jones filmlerinin ana fikridir. Indiana Jones kaybetmeyi öğrenmiştir; bundan sonra doğacak her şeyi kendi lehine çevirebilme gücüne sahip olma yetisini kazanacaktır. Sahnenin hemen devamında, Indiana'yı yetişkin olarak görürüz ve Fedora'nın verdiği nasihatten bir şeyler aldığını anlarız. Çünkü hala ondan ve patronundan kaybettiği haçın peşindedir. Bu sayede kahraman arketipinin de bu noktaya nasıl geldiği başlıca nedenleri ile anlaşılmiş olacaktır.

Onun ilham aldığı kişi, baş akıl hocası arketipini ilk defa bu filmde görmüş olmak, çekildiği dönemde serinin son filmi olarak lanse edilen The Last Crusade için çok önemlidir. Baba karakterinin oyuncu seçiminde de çok hassas davranılarak, yönetmen Spielberg'in hep bir James Bond filmi yönetmek istemesinden dolayı ilk James Bond'u canlandıran Sean Connery role seçilmiştir. Baba Henry Jones karakteri de bir profesör yani öğretmendir. Babasının kaçırıldığını anlayan Indiana, onun gönderdiği kadeh günlüğünü kullanarak, ipuçlarını izleyerek onu ve kadehi bulacaktır. Indiana hem ondan ilham almıştır, ondan daha geri planda durmanın yanı sıra, kullandığı yöntemler de ondan çok farklıdır. Indiana, babasının kendine Junior diye hitap etmesinden rahatsızdır ve bu rahatsızlığını sert davranışlarla onu kurtararak ispatlar. Zeplin ile Berlin'den kaçtıkları sahnede ise bir baba oğul filminde belki de zor duyulabilecek bir diyalog yaşanır:

“Henry : Maceralarımızı paylaşmak ilginç bir deneyim...”

Indiana : Sırf o kadarını paylaşmadık. Bu iğrenç ! Onun büyükbabası olacak yaştasın.

Henry : Sonraki erkek kadar insanım ben de.

Indiana : Sonraki erkek bendim.
Henry : Tabi... Gece geçen gemiler...
Indiana : En son sakın bir içki içişimizi hatırlıyor musun? Milkshake içmiştim.
Henry : Ne konuşmuştuk?
Indiana : Konuşmadık... Hiç konuşmadık...
Henry : Bir sitem mi seziyorum?
Indiana : Pişmanlık... Sadece ikimizdik, büyürken çok yalnızdım. Sıradan bir baba olsaydın bunu anlardın.
Henry : Aslında harika bir babaydım.
Indiana : Ne zaman?
Henry : Sana hiç yemeğini ye, yatağını topla, ellerini yıka, ödevini yap dedim mi? Hayır... Özel hayatına saygı gösterdim ve kendine güvenmeni öğrettim.
Indiana : 500 yıldır ölü olan insanlardan daha az önemli olduğumu öğrettin. O kadar iyi öğrendim ki, 20 yıldır neredeyse hiç konuşmadık...
Henry : Tam da ilginç olmaya başladığın sırada gittin..." (The Last Crusade)

Akıl hocası arketipi Henry Jones, kutsal kadehin bulunması için yapılması gereken her şey hakkında bilgi sahibidir çünkü hayatını bu eseri bulmaya adanmış bir ortaçağ profesörüdür. Kahraman, ondan bilgi almaz tersine bilgileri o kendisi aktarır. Akıl hocasının verdiği talimatlar ve ipuçları sayesinde sonuca ulaşan kahraman, aynı zamanda akıl hocasının hayatını da kurtaracaktır. Hikâyelerde çok fazla kullanılan akıl hocası ve kahraman arketipinin ilişkisi bu filmin temelini oluşturmuş, serinin diğer filmlerine de fazlasıyla bir ilham kaynağı olmuştur.

Filmin başında karşımıza çıkan mezar soyguncuları Fedora ve arkadaşları, Indiana'nın önünde bir engel olarak karşımıza çıkan ilk eşik muhafızı arketipleridir. Sirk treninde devam eden kovalamaca sonunda Indiana, aslanın tutulduğu vagona düşer. Aslan ile baş etmek için duvarda asılı olan kamçıyı hayatında ilk defa kullanacaktır. Eşik muhafızı olan aslan arketipi, Indiana'nın en önemli silahlarından olan kamçı ile nasıl tanıştığını da bize anlatmış olur. Aslan adeta kahramanın olgunlaşmasında bir test uygulamıştır.

Venedik kanalında motorlarla devam eden kovalamaca sahnesinde ortaya çıkan haç kılıcı tarikatı üyeleri, kutsal kadeh ile ilgili tüm sırların korunması için

hayatlarını feda edecek insanlardan oluşmuşlardır. Başta Kazım karakteri olmak üzere diğer tarikat üyeleri de, birtakım sırları ortaya çıkarmış gibi görünen Indiana ve Elsa'yı öldürmek için elinden geleni yapacaklardır. Bu arketip de, kahramanı fazlasıyla olgunlaşmasını sağlayacak birtakım cümleler kurar ve niyetinin kötü olmadığını anlayınca kahramana, babasını bulmaya yardımcı olacak bir yapıya bürünecektir.

Venedikteki tünellerde şövalyenin mezarını arayan Indiana ve Elsa'nın karşısına çıkan, bir süre onları oyalayan arketiplerden biri de sıçanlardır. Her ikisinin de hayvanlara karşı duyarlı ve korkusuz olması bu arketipi aşmalarını kolaylaştırır.

Kazım'dan öğrendikleri bilgi doğrultusunda yola çıkan Indiana ve Elsa, Avusturya-Almanya sınırındaki Brunwald şatosuna doğru yola çıkarlar. Kapıyı bir hizmetli açar ve onları şatoya almamak için elinden geleni yapar. Bu eşik muhafızı arketipini atlatmak sandıklarından daha da kolay olacaktır.

Alman asker Vogel karakteri, her filmin başından sonuna olduğu gibi kahramanı en çok uğraştıracak olan eşik muhafızdır. Vogel, şatodan başlayarak sırasıyla, Almanya'dan kaçmak için kahramanın babasıyla bindiği zeplin sahnesinde ve sonlara doğru yapılan tank sahnesinde karşımıza çıkacak ve kahramanın hedefine ulaşmaması, ve onun hayatına son vermek için elinden geleni yapacaktır.

Genellike hikâyenin en sonunda çözülen veya açıklığa kavuşan filmin konusu bu filmde fazlasıyla belirgindir. Kutsal kadehe ulaşmak için üç engel geçmek zorunda olan kahraman, bu engelleri zoraki olarak geçecektir. Naziler ve gölge arketipi Walter Donovan, kadehe ulaşmak için sürekli gönüllüler gönderirler fakat hiçbiri başarılı olamaz ve ölür. Bunun için baba Henry Jones'i vurarak, Indiana'yı belki de hayatının en önemli sınavı ile baş başa bırakır:

“Donovan : Ölürsen onu kurtaramazsın. Onu sadece kadeh kurtarabilir. Neye inanacağını sorgulama vaktin geldi...” (The Last Crusade)

Bu sınav üç farklı engelin ve bulmacanın aşamalarıdır. İlk engeli tövbekarlar geçebilecektir çünkü tövbekar, tanrı önünde alçak gönüllüdür ve tanrı önünde diz çöker. İkinci engel tanrının adı olan “Yehova”dır. Tanrının ayak izinde gidebilenler bu engeli geçebilecektir. Son engel ise tanrının yoludur. Aslanın kafasından inançla atlayanlar değerini ispatlayacaktır. Kahraman, bu konu ile ilgili çalışan ve hayatını buna adayan akıl hocası arketipi olan babasının tuttuğu günlükten faydalanarak bu eşik muhafızlarını aşacaktır.

Walter Donovan karakteri filmin belki de filmlerin en ilginç karakterlerinden biridir. Sebebi ise üç farklı arketipi barındırmasıdır. Donovan; hem bir haberci, hem bir şekil değiştiren hem de bir gölgedir. Indiana’yı maceraya belki de bilinmeyen bir tuzağa doğru iten Amerikalı zengin bir koleksiyoncu olarak karşımıza çıkar. Kadehin bulunması ile ilgili birtakım araştırmalara destek veren, bu çalışmaların başına Indiana’dan habersiz olarak babası Henry Jones’i görevlendiren kişidir. Tarafsız görünen fakat taraflı bir haberci arketipidir. Donovan ‘ın çağrısını düşünmek üzere yanıtız bırakan Indiana, Venedik’ten gelen postaya henüz bakmamıştır. Bu posta da aslında bir haberci arketipidir. Babası, Naziler tarafından kaçırıldığı için, posta ile kadeh günlüğünü Indiana’ya yollamıştır. Gelen postanın kadeh günlüğü olduğunu anlayan Indiana, dostu Marcus Brody ile birlikte hemen yola çıkar.

Donovan, bu araştırma için herşeyi yapmaya hazırdır. Venedik’te onları karşılayan doktor Elsa Schneider ile birlikte Venedik’teki şövalye mezarını bulan üçlü, aynı zamanda baba Henry Jones’in Naziler tarafından kaçırıldığını öğrenir. Yola devam eden Indiana ve Elsa, şatoda tutulan baba Henry Jones’i bulur fakat Elsa, Naziler tarafından yakalanır. Bu sırada kıza karşılık silahını bırakan Indiana, babasının sözünü dinlememiştir ve aldatılmıştır. İlk şekil değiştiren arketip olarak kötülerin yanına geçen Elsa’dan sonra, Naziler ile işbirliği yapan Donovan da bir şekil değiştiren olarak karşılına çıkar. Donovan, o andan itibaren filmin gölge arketipi olacak ve Henry Jones’i vurarak kutsal kadehi bulması için Indiana Jones’i zorlayacaktır.

Maceraya, Indiana Jones ile birlikte atılan ve bu sefer ilk filmin aksine, baştan sona kadar etkin bir rol oynayan Brody ve yine ilk filmin önemli hilekâr arketipi Mısırlı Sallah filmin hilekâr arketipleridir. Jones, Brody ile birlikte hareket ederek

Venedik'te şövalyenin mezarını ve kutsal kadeh arayışı için başlayacağı şehrin adını bulacaktır. Baba Henry Jones'ın bulunması için yola düşen Indiana; Brody'yi de Sallah'ı bularak eski adıyla Alexandretta, şimdiki adıyla İskenderun şehrine gönderir. Naziler, Brody'nin geleceğinden haberdardır ve Sallah onu bu durumdan kurtarmak için her türlü muzipliği yapacaktır. Brody ve Sallah ile beraber artık bu macera dört kişilik bir takımın macerasına dönecektir.

5.2.4 The Kingdom of The Crystal Skull : Kristal Kafatası Krallığı

On sekiz yıl sonra devam etme kararı alan yönetmen Spielberg ve yapımcı Lucas, serinin dördüncü filmini biraz gecikmeli de olsa seyircinin beğenisine sunmuşlardır. Filmin altyapısı diğer filmlerle hemen hemen aynıdır. Sonradan çekilen bir film olmasından dolayı da daha önceki filmlerde yaşanan olaylara ve karakterlere de bir saygı duruşu niteliğindedir.

Serinin son filminde de gelenek bozulmamıştır. Indiana Jones ve arkadaşı Mac bir maceranın tam ortasındadır ve Ruslar onları bir arabanın bagajına kilitlemiş, Amerikan topraklarında gizli bir askeri üsse zorla getirmişlerdir. Buradan kaçarken Mac ona ihanet etmiş, o da daha önceki filmlerden gördüğümüz zekâsıyla buradan kurtulmayı başarmıştır. Maceradan okula geri döner. Ruslardan kaçarken nükleer bir deneyin ortasında kaldığı ve Ruslara yardım ettiği için okuldan atılır. Tam her şeyden vazgeçmiş bir şekilde ülkesinden ayrılmak üzere iken, eski bir dostunun başının dertte olduğunu ve yine gizli bir hazineyi bulmak için maceraya atılır. Bu macerada eski sevgilisi Marion ve hiç tanımadığı oğlu Mutt ile karşılaşacaktır. Aradığı şey bu kez bir tarihi eser, arkeoloji buluntu değildir. Macerayı başarıyla sonlandırarak gizli bir gerçek ile tanışacak ve bundan da bir ders çıkaracaktır.

Okuluna geri dönen Jones'ın dersi, hilekar arketipini taşıyan fakülte dekanının yerini alan, bu sefer bir akıl hocası niteliğinde duran, rektör Charles Stanforth tarafından bölünür. Stanforth, Jones'ın okuldan atılması için ordunun baskı yaptığını belirtir. Bu şartları kabul ettiği için ona kızan ve sinirlenen kahraman, onun bir hain olduğunu düşünürken, asıl gerçeğin Jones'ın istifa etmesi ile beraber dekanın da istifa etmesi gerektiğini öğrenince şaşırmıştır:

“ Indiana : Beni kovuyor musunuz?

Stanforth : Sadece belli bir süreliğine izin veriyoruz. İzin süresi belirsiz ama...

Indiana : Yani beni kovuyorsunuz...

Stanforth : Bu dönem boyunca maaşının tamamını bir süre ödemeyi kabul ediyorlar...

Indiana : Onların parasını istemiyorum...

Stanforth : Lütfen aptallık etme... Bunu elde etmek için neler yaşadığımı bilemezsin...

Indiana : Neler yaşadığımı mı? Neler yaşaman gerekti acaba Charlie?

Stanforth : Henry... İstifa ettim...” (The Kingdom of The Crsytal Skull)

Stanforth bu açıklama ile ne kadar sadık bir akıl hocası olduğunu göstermiştir. Ayrıca hayat ile ilgili verdiği nasihat bir ders niteliğindedir:

“Stanforth : Hayatın bize bir şeyler vermeyi kesip geri almaya başladığı bir yaşa ulaştık...” (The Kingdom of The Crsytal Skull)

Yolculuğun en başından sonlarına kadar Indiana’yı engellemekten hiç vazgeçmeyecek olan eşik muhafızı arketipi, Rus asker Dovchenko karakteridir. Dovchenko fiziksel olarak çok güçlü ve iri yapılı biridir. Indiana onu geçmek için çok uğraşacak, diğer bir eşik muhafızı olan et yiyen karıncalardan kaçarken yaşanan kavga sahnesinde Dovchenko’yu yere indirip karıncalara yem edecektir.

Filmin başında Ruslardan kurtulup, nükleer bir test alanının ortasında kalan Indiana Jones, bu nükleer bombadan kurtulmak için zekâsını kullanarak bir buzdolabının içine sığınarak bu engeli aşacaktır.

Mutt ile birlikte Peru’daki Nazca mezarlığındaki kafatasını bulmak için yola çıkan Indiana, mezarlıktaki akrobatik dövüşen ve zehirli oklara sahip yerlileri aşmak için çok fazla enerji sarf etmek zorunda kalacaklardır. Mutt, yerlileri geçmek için Indiana Jones’in silahına davranması kahraman arketipi için ilginç bir andır. İlk defa kahraman kamçı dışında bir savunma aletine başvurmuştur. Kahraman, yine en kritik anda kontrolü eline almış ve çözümü bulmuştur.

Amazon ormanlarında Ruslardan kaçan Indiana, Marion, Mutt ve Ox, kaçarken Marion ve Indiana bir kum bataklığına saplanır. Bu bataklık da bir eşik muhafızıdır. Bu eşik muhafızından kurtulmak için kullanılan yöntem, ilk filmde Indiana'nın başına bela olan başka bir eşik muhafızının sayesinde gerçekleşecektir. Indiana yılanları sevmez, fakat Mutt onu kurtarmak için boyu fazlasıyla uzun olan bir yılanı ona doğru fırlatır. Kahraman, adeta yılanı sarılarak bu eşik muhafızını aşacaktır.

Ormanda Rusları atlatan dörtlü, araba ile uçuruma oradan da hızlı akan bir nehre savrulur. Nehirde giderken üç engel ile karşılaşılır. Bunu aşarken de büyük bir gayret gösterirler. Bu üç eşik muhafızı, arka arkaya dökülen üç büyük şeleledir. Kristal kafatası bundan sonraki tüm eşik muhafızlarını geçmek için bir anahtardır. Bir tabu veya totem olarak kabul edilen, filmin ana fikrini oluşturan kristal kafatasının gösterdiği yol ile Akator'a gelen dörtlü, burada yerlilerin saldırısına uğrar. Bu eşik muhafızlarının aşılması için de yine kafatasını kullanırlar. Çünkü son kafatası, getirilmek için beklenilmektedir; yerli halk da bundan fazlasıyla korkmaktadır. Kristal kafatası ile son odanın kapısını da açıp, başsız kalan on üç iskeletin sonuncusuna da bu kafatasını yerleştirirler. Kafatası, filmin ana temasını ve gizli şifresini ortaya çıkaracak olan bir olgudur. Bu sayede, dünyada var olan yaşamın, aslında zamanında uzaydan geldiği ve bu şekilde bir evrim geçirdiği öğrenilmiş olacaktır.

Indiana her şeyden vazgeçmiş, hayata küsmüş ve ülkesini terk etmek üzere iken, başka bir arkeolog olan Harold Oxley'in başının dertte olduğunu söylemek için son anda ona ulaşan Mutt karakteri tam bir haberci arketipidir. Mutt, maceraya başlamak için tüm detayları bilen ve Indiana'ya aktaran kişidir. Seyirci, artık Indiana Jones'in karakterinden uzaklaşacağı ve bu işi yapmayacağını düşünürken bir anda ortaya çıkar ve bir değişime sebep olur. Mutt, Oxley'i kurtarmak için annesi tarafından Indiana'ya haber getiren bir haber getiren bir iletici görevi üstlenir. Yolculuğun devamında Marion ve Indiana'nın oğlu olduğu ortaya çıkar ve bir hilekar arketipinin görevini de üstlenebilir. Kendisi çok iyi bıçak ve kılıç kullanmaktadır. En kritik anlarda serinin önceki karakterleri Sallah ve Short Round gibi devreye girecek; başka bir deyişle babasının oğlu olduğunu ispatlayacaktır.

Mac karakteri ise filmin başında Indiana Jones'in görev arkadaşı ve bir dostu olarak karşımıza çıksa da aslında Ruslara yardım eden, esas amacı ise gizli hazinelere ulaşip zengin olmak isteyen bir karakterdir. Filmin başında bir kez ihanet eder, sonra tekrardan Indiana, Marion, Mutt ve Ox'un yanında yer alır. Rusların da tapınıktaki gizli odayı bulması için geçtikleri yerlere vericiler yerleştirip tekrardan onların yanında görünür. En sonunda da açgözlülüğünün kurbanı olan Mac, tam anlamıyla bir şekil değiştiren hatta birden fazla şekil değiştirecek bir arketip olarak tanımlanabilir.

Irina Spalko karakteri, karşımıza bir gölge arketipi olarak çıkmaktadır. Spalko, aynı zamanda Indiana Jones'in karşısına çıkan ilk kadın kötü karakterdir. O, kendini psişik araştırmalara ve ruhbilime adanmış bir askeri doktordur. Amacı, soğuk savaş döneminin başlarında Rusların dünyayı kontrol etmesini sağlamak için gizlenmiş psişik güçleri ortaya çıkarmaktır. Amacı için fazlasıyla bilgi sahibi biridir. İlk defa bir amaç uğruna, ruhu ve psikolojiyi kullanan bir arketiptir. Bilgisinden ve yaptıklarından o kadar emindir ki bazı durumlarda Indiana'yı test eder ve onun bildiklerinin yanlış veya yetersiz olduğunun farkına varmasını dahi sağlar. Yolculuğun sonunda bilmediği her şeyi öğrenir fakat ölür. Bilmedikleri şeyleri de aktaramayacağını bilmemesi buna sebep olacaktır.

İlk filmde Indiana'nın sevgilisi rolünde karşımıza çıkan Marion, bu filmde yine hilekâr arketipinin özelliklerini taşımaya devam eder. Gerek ormandaki araba kovalama sahnesinde kıvrak zekâsıyla Spalko'yu alt edişi, gerek uçuruma doğru arabayı sürerek, arabayı ağacın üstüne bindirerek suya düşürmeyi becerebilmesi gibi birçok yetenek içeren davranışa imza atar. Filmin sonu başka bir yolculuğa açılmaz, sanki bundan sonra Indiana Jones ve Marion evlenerek daha sakin bir hayat sürecekmış gibi sonlanır.

Arkeolog Harold Oxley, beyni kafatasının etkisi altına girmiş gizemli bir yol göstericidir. Aynı zamanda yol gösterirken gösterdiği davranışlar, onun da bir hilekâr arketipini barındırdığını göstermektedir. Ox; bu tehlikeli yolculuktan habersiz, kendi halinde duran bir karakter olarak karşımıza çıkar. Ana karakterler dışında, filmin senaryosunun kilit noktasının çözümünü içinde barındıran bir arketiptir.

6. INDIANA JONES KARAKTERİNİN KAHRAMAN VE SÜPER KAHRAMAN OLARAK ÇÖZÜMLENMESİ

6.1 ARAŞTIRMANIN AMACI, ÖNEMİ, YÖNTEMİ

Araştırmanın son bölümü olan bu bölüm, Indiana Jones karakterinin; kahraman, süper kahraman veya anti kahraman olarak bir değerlendirmesini içermektedir. Bu değerlendirmenin yapılmasında, ilk bölümde yapılan tanımlamalardan ve tespitlerden yola çıkılacak; karakterin, bir süper kahraman tanımlamasına yakınlaşan ve uzaklaşan değerleri irdelenerek sonuç bölümünde bu değerlendirmenin sonuçlarına ve varsayımlarına yer verilecektir.

6.1.1 Indiana Jones Karakterinin Kahraman Tanımına Göre Değerlendirilmesi

Indiana Jones karakteri, kahramanın tanımlamasına ve bir kahramanın taşıdığı özelliklere göre irdelendiğinde; tam bir kahraman karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. Çağın modern kahramanlarında “güçlülük”, “cesaret”, “onur”, “yiğitlik” gibi kavramların yerini alan “bilgili”, “yetenekli”, “sadık” ve “karizmatik” sıfatları, Indiana Jones karakterinde fazlasıyla ön plandadır.

O, maceraya atıldığı tarihi eserler konusunda fazlasıyla bilgilidir; sonuçta bir arkeoloji profesörüdür. Yetenekleri, hayatı boyunca maceralara atılmış olmasından kazandığı tecrübelerine bağlıdır. Görevine sadıktır, asla ve asla ihanet etmez; aldığı işi sonuna kadar götürecektir ve başarı ile tamamlayacaktır. İlk filmin ilk sahnesindeki görünüşü ve kamçısını kullanarak ihanet eden birini etkisiz hale getirmesi ve korkusuzluğu her şeyi açıklayabilir.

Kahraman; kişiliği, konuşması, kostümü, tavırları, jest ve mimikleri ile tam bir bütündür. İnsanlık için kendini feda edebilen, önemli maceralara girmeyi göze alabilen bir karakter olan Indiana Jones, sinemanın ürettiği en modern kahramanlardan biridir.

*Bir kahramanın sunumu yüzünün nasıl ışık aldığı ve nasıl karelendiği, nerede ve nasıl konuştuğu, hangi tehlikeleri nasıl atlattığı... Çocuk yaşımızda sinema bize kendi düşler dünyamıza çok benzeyen "ikinci bir seçenek" sunar. Dahası, düş dünyamızı yönlendirir, biçimlendirir.*¹⁷²

Serinin ilk filminde, tüm dünya için büyük manevi güçlerden biri olarak kabul edilen kutsal ahit sandığı, ikinci filmde kutsal Sankara taşları, üçüncü filmde bir Hıristiyanlık ritüeli olan kutsal kadeh, dördüncü filmde de insanoğlunun dünya tarihine girişinin ipuçlarını taşıyan kristal kafatası gibi çok önemli tarihi eserleri; insanlık adına bulmak, tehlikeli kişiler ve kötülerin elinde ise onlardan geri alıp olması gereken yerine koymak onun gibi bir kahramana düşmüştür. Campbell'ın kahraman tanımı ve betimlenen kahraman özellikleri bu kahramanın oluşumuna olanak sağlamıştır.

Her Indiana Jones filminin başında, filmin esas konusu olmasa da; yerinden çalınan, yeni bulunma arefesinde olan, kendisinden zorla alınan bir eseri bularak karşımıza çıkan kahraman, seyirciye kim olduğunu tanıtmayı amaçlamaktadır. Giriş sahnelerinin akabinde gelen okul sahneleri ise, onun gerçekte bir arkeoloji profesörü olduğunu ve kendi toplum deneyinde bir eksiklik hisseden bir kişi olduğunu ve harekete geçmek istediğini açıklar.

Olağanüstü kişilik, zeka kullanımı, kendine has özellikler gibi kavramları ortaya atan Sidney Hook, kahramanın özelliklerini tanımlarken kullandığı: "olayları şekillendiren" ve "o olmasa olayların seyrinin öyle gelişmeyeceği" tespitleri, Indiana Jones karakterini incelemek için ideal bir yol haritasıdır. Indiana Jones karakterini bu bağlamda ikiye ayırmak mümkün olabilir. Jones, her filmin başındaki açılış sekanslarında; kendi bulduğu bir tarihi eseri başkasına kaptırmak, bulduğu bir tarihi eseri para karşılığında satmak, istemeyerek de olsa kötülere yardımcı olmak gibi durumlar ile karşımıza çıkar. Fakat esas filmin temasını oluşturacak, bulması gereken tarihi eser söz konusu olduğunda, gerekli kişiler tarafından olayın çözümü için ilk akla gelecek kişi de o olacaktır. Çünkü, onun dışında kimse bu yolculuğu başarı ile tamamlayamayacak ve eseri geri getiremeyecektir.

¹⁷² Kutlukhan Kutlu. "Spielberg-Lucas Usulü Şov." Sinema Dergisi. Şubat 2000: 95.

Serinin üçüncü filmi olan The Last Crusade, Indiana Jones karakterinin normal kişilikten çıkıp kahramanlığa doğru uzanan geçmişine ve yolculuk sırasında karşılaştığı durumlarla baş edebilme yöntemlerine ilişkin önemli ipuçları vermektedir. Öncelikle bir kahramanın, bu nitelendirmeye erişebilmesi için burnunun sürtülmesi, aşağılanması, ondan faydalanılması ve aldatılması gereklidir. Üçüncü filmin başı, kahramanın gençliğinden verilen açılış sekansını barındırır. Bu sekansta Indiana basit bir izci iken, mağarada karşılaştığı soygunculardan haçı çalmıştır. Mağara dışına çıkıp hareket halinde olan bir sirk treninde devam eden kovalamaca sırasında, belki de hayatında hiç böyle bir riske bulaşmadığı için, sirk treninin vagonlarından birinde bir aslanla karşılaşır. Aslanı atlatmak için duvarda asılı kırbaç ilk şaklatışında çenesinde bir yarık açarak zarar görecektir. Kamçının herkes tarafından başarılı ve etkin bir şekilde kullanılmayacağını anlayan Indiana için kırbaç, hayatı boyunca yanından eksik etmeyeceği bir savunma aracına dönüşecektir.

Çalınan haçı almaya gelen kasaba şerifi ve soyguncularla evde yaşanan sahnede, soyguncuların başındaki karakter Fedora, şapkasını ona hediye ederken söylediği sözlerle ağır bir aşağılamaya girişmiş fakat bu aşağılama Indiana'nın hayat çizgisini belirleyen bir nasihate dönüşmüştür.

Jung'un arketipler olarak ortaya attığı kolektif bilinçdışının değişik roller belirlemesi sonucu ortaya çıkan "Şekil Değiştiren" karakterleri serinin her filmde mevcuttur. Bu arketipler, kahramanın olgunlaşmasını ve taşların oturmasını sağlayacaktır. İlk filmde mağarada onu aldatıp kaçan Satipo, ikinci filmde ona zehirli içki içiren Lao Che ve Pankot mihracesinin başbakanı Chattar Lal, üçüncü filmde Nazilerin yanında yer aldığı sonradan ortaya çıkan Donovan ve Elsa, son filmde amacı hem Rusları hem de Indiana'yı aldatıp ve gizli hazinelere sahip olma derdinde olan Mac gibi karakterler, kahramanımız Indiana Jones'i daha emin ve olgun hale getireceklerdir.

Kahraman filmlerinde, kahramanın olumsuz bir duruma düşmesinden sonra genellikle seyirciye bir acıma duygusu yaşattırılmaya çalışılmaktadır. Bu gerek müziklerle, gerek kahramanın yüz hareketleri ile bir şekilde aktarılır. Indiana Jones ise tamamen kusursuz bir kahraman değildir. Olumsuz ve komik durumlara düştüğünde kendisini eleştirebilen, kendisiyle dalga geçen, geçmişten bugüne var

olan korkularını gizlememesiyle ön plana çıkan Jones; kahramanın tanımlanmasında ve yaratımında geçmişten günümüze değişim gösteren ve evrilen normların bir harmanını barındırmaktadır.

Kadınlarla nefretsiz sevgi ilişkisi yürütemeyen; mahzenlere, lâbirentlere, eski mezarlara gire gire cesetlere, örümceklere, çıyanlara karşı bir tür umursamazlık geliştirmesine karşın yılanlardan ödü kopan; ele geçirdiği hemen her şeyi yitiren; güçlü yönleri kadar zayıflıklarıyla da belirlenen bir kahraman Indiana Jones. Rüya gibi bir çizgi roman karakteri.¹⁷³

Indiana Jones, her filmde bilgisini ve zekasını pratiğe dökerek birçok engelden ve testten başarılı olarak çıkan, kayıp olan ve bilinmeyen tarihi eserleri bulan, onlarla ilgili soruları ve sırları açığa çıkaran bir kahramandır. Kayıp olanı yerine koymak, hayati sorulara cevap bulmak, birçok test ve sınavdan geçerek bir şeyleri sonuçlandırıp başarılı olmak, bir kahramandan beklenen en önemli beklentilerdir. Indiana Jones karakterinin kahraman tanımına uyduğunu, bir kahramanın taşıması gereken özelliklerin tamamını barındırdığını söyleyebilmek mümkündür.

6.1.2 Indiana Jones Karakterinin Süper Kahraman Tanımına Göre Değerlendirilmesi

Indiana Jones karakterini, bir süper kahraman olarak değerlendirmenin tamamen yanlış bir düşünce olduğu öne sürülebilir. Araştırma, bu karakterin tam anlamıyla bir süper kahraman olmasa da süper kahraman tanımına yaklaşan ve bir süper kahramanda olan veya olması gereken birtakım özellikleri bulundurduğunu ortaya koymaktadır.

Süper kahraman kelimesinin tanımı, normal insanların yapamadığı şeyleri yapabilme gücüne sahip kişidir. Bu kişi, güçlerini toplumun iyiliği için kullanır. Süper kahramanlar birçok farklı oluşum veya nitelik ile “süper” niteliğini kazanmışlardır. Doğaüstü güçleri olan çok gelişmiş canlılar olmak, gerçekten yaşamış ve imkansızı başarmış olmak, yaşamamış süper olarak görülmeyen ama

¹⁷³ Kutlukhan Kutlu. "Spielberg-Lucas Usulü Şov." Sinema Dergisi. Şubat 2000: 96.

anlatılarak efsaneleşmiş olmak gibi özellikler bir süper kahramanı tanımlamanın içerisinde.

Kahraman ve süper kahramanın tanımlarına baktığımızda, çok önemli bir benzerlik ve çok önemli bir farklılık göze çarpmaktadır. Her ikisi de; güçlü, onurlu, cesaretli ve yiğittir. Her ikisi de kimsenin yapmaya cesaret edemediği şeyleri yapabilmektedir. Süper kahramanı, kahramandan ayıran temel noktalar ise; özel güçlerinin olması, kendine has bir kostümünün ve aksesuarlarının olmasıdır.

Süper kahraman olarak tanımlanan Batman 'in özel bir gücü olmamasından fakat bu tür kostümlü, pelerinli suç avcılarının da süper kahraman olarak tanımlanmasına dahil edildiğini araştırmanın önceki bölümlerinde değinmiştik. Eğer Batman karakteri, özel kostümü, suçlularla mücadele etmesi, kendine has yaratıcı aksesuarlarının olması ve kendini dünyaya kurtarması özelliklerine dayalı olarak bir süper kahraman olarak ilan edilmişse; Indiana Jones'ın da bir süper kahramana yakın olmasından söz edebiliriz. Çünkü onun da kendine has bir kıyafeti, giyim tarzı, kamçı gibi onu her seferinde zor durumlardan kurtarabilecek bir aksesuarı vardır. O da, arkeolojik buluntular ile dünyaya hükmedeceğine inanan kötülerle baş etmekte; süper kahraman tanımlamalarında kullanılan "her Amerikalı dünyayı kurtarabilir" veya "dünyayı kurtaranlar daima Amerikalılar olacaktır" gibi klişelere de birebir oturmaktadır.

Süper kahramanların yaratılma süreçleri ile ilgili bahsettiğimiz birtakım kriterler de, Indiana Jones'ın bir süper kahraman olarak tanımlanmasına dayanak oluşturmaktadır. Aileden gelen zenginliğin bir süper kahraman olabilmek için kullanılması veya mirasın bu işe harcanması, devlet tarafından görevlendirilmek gibi süper kahraman olabilmek ayrıntıları Indiana Jones karakteri ile özdeşleşmektedir. Indiana Jones de ailesinden gelen mirası, akli ve zekâsı ile harmanlayarak bir hazine avcısı; nadide eserleri bulup getiren bir maceraperest olmaya harcamaktadır. Serinin ilk ve üçüncü filminde devlet tarafından veya devlete yakın olan zengin koleksiyonerler tarafından, rica ile veya belli bir meblağ karşılığında hayati önem arz eden, dünyanın kaderi ele geçirilmesi şart olan bir hazineyi bulmak için görevlendirilir.

Süper kahraman olarak tanımlanmasına engel olan birtakım detayların da var olduğunu inkar etmemek gereklidir. Bir süper kahraman, genelde toplumun karmaşasından kendini geri planda tutmaya çalışır. Onuruyla hareket edip, dünyayı kendi istediği şekilde algılamayı tercih eder. Kendine güvenir ve bireysel hareket eder. Yalnızdır ama sosyallik de taşımaktadır. Genelde kendinden emin duruşları, dimdik tavırları ve asla yenilemeyeceğini gösteren sert mizaçları ile ön plana çıkar. Indiana Jones karakteri ise bu noktada bir süper kahraman tanımından ayrılmaktadır. Kendisi bir akademisyendir. Sosyaldır ve başta öğrencileri olmak üzere sürekli insanlarla iç içedir. Dünyanın her yerinde güvenebileceği, ona yardım edebilecek dostları ve tanıdıkları vardır. Sert bir mizacı hikâyenin tamamında değil, hikâyede olması gerektiği yerlerde takınır. Zor duruma düştüğünde bir süper kahraman gibi kin besler durumda görünmez ve dimdik ayakta bir görünüm sergilemez. Bu durumlarda, bunun içinden çıkmak için hırs yapmak veya gücünü kullanmak yerine aklını, zekâsını, muzipliği kullanarak daha algılanması kolay ve “katharsis” dediğimiz hazzı yer yer komik unsurlarla da destekleyerek aşmaya çalışmaktadır.

Önemli çizgi roman süper kahramanı olarak sayılan Flash Gordon, Indiana Jones’in yaratıcılarının en çok etkilendiği karakterlerden biridir. Yetmişli yılların sonunda Amerikan kültürünün yaratıp, kendi kurtarıcı liderlerini sinema seyircisine sunduğu bu dönem, “liderlik” diye adlandırılan Amerikan kültürüne ait bireyciliğin öne çıktığı bir dönemdir. Seksenli yıllarda lider kahramanların üretimi, 30’lu ve 40’lı yılların karakterlerinin ve sinema anlayışının “retro” denilen yeni yorumlamalarla yeni çevrimlerle kendi kahramanlarını yaratarak seyircinin karşısına çıkarıldığı; ayrıca dünya sinemasında tamamen yeni, özgün arayışların olduğu bir dönemdir.

Bu dönemden başlayıp günümüze doğru gelen kahraman veya süper kahraman filmlerinde olaylar önceden tahmin edilemeyecek durumdadır. Bu kahramanlar, iki farklı dünya arasında bir tercih yapmak durumunda kalacaktır. Günlük hayatlarından yaşadıkları dünyayı terk etmek veya bu hayatta kalıp inzivaya çekilmek iki duruma örnektir. Bu bağlamda bakıldığında serüven yaşayan Indiana Jones, arkeolog Indiana Jones’tan daha ön plana çıkan ve macerayı tercih edip sakinliği ikinci planda tutup kendisinin de bu durumdan haz almak istediği bir kahramandır.

7. SONUÇ

90'lı yılların ortasından günümüze, Amerikan sinemasının özgün senaryolar üretmekte zorlandığı ve üretilen filmlerin çoğunun başarısız veya vasat olarak tanımlandığı bir süreçten geçmekteyiz. Sinema, tarih boyunca edebiyattan fazlasıyla yararlanan bir sanat dalı olarak karşımızda durmaktadır. Edebiyattan yararlanmak dışında en fazla kullanılan yöntemlerden biri de “re-make” taktiği olmaktadır. Herhangi bir ülke yapımı olabilen, daha önceki yıllarda çekilmiş filmlerin yeniden çevrilmesi ile bir pazar oluşturan Hollywood'un kendini ayakta tutmayı başardığı söylenebilir fakat üretilen filmlerin kalitesi bu başarıyı gölgede bırakmaktadır.

Araştırmada incelenen Indiana Jones karakteri yaratım aşamasındayken, 30'lu yılların öncesine dayanan çizgi roman Flash Gordon'dan esinlenmiştir. Hollywood'un önemli yapım şirketleri, süper kahraman karakterlerin ilerleyen zamanlarda sinemada daha fazla yer kaplayacağını sürekli belirtmektedirler. Daha önce sinemaya aktarılan bir süper kahraman karakterin, başka bir yönetmen veya senarist tarafından yeniden yorumuyla karşımıza çıkması, hiç sinemaya aktarılmamış sadece çizgi romanlarda kalmış süper kahramanların da sinemaya aktarılacağı çekimleri planlanan yeni filmler arasında sürekli yer almaktadır.

Globalleşme sonrasındaki aşamaların en sonunda “simülasyon” a ulaşılacağını belirten Jean Baudrillard'ın görüşleri bu noktada fazlasıyla önem kazanmaktadır. Yaşadığımız dünyanın bir sanal ortam olması, doğrunun ve yanlışın yer değiştirmesinden ziyade, artık bu iki kavramın doğru bir şekilde tanımlanamamasını da beraberinde getirmektedir. Jung'un arketipler olarak adlandırdığı karakterlerin büründüğü ruh hallerinden olan “Gölge” arketipi, şimdiye kadar sadece bir “kötü” veya Baudrillard'ın deyimiyle “Şeytana Satılan Ruh” olarak tanımlanmaktadır. Kahramanın bastırılmış, şeytani duygularını barındıran bu arketip; kahramanın önüne bir engel olarak belirecek ve sadece kendi yaptıklarını doğru olarak kabul ederek, kahramanın yaptıklarını yanlış olduğunu iddia edecektir.

Örnek verilecek olursa, Batman'ın sinemaya ilk uyarlanadığı günden günümüze, bir süper kahraman olarak büyük bir evrim geçirmiştir. Eğlenceli, ciddi, agresif gibi birçok sıfatla adlandırılan Batman, birçok yönetmenin kendine has tarzları ve hikâye anlatım yapılarıyla daha farklı nitelikler de kazanmıştır.

Blade Runner, Blue Velvet, Pulp Fiction, Lost Highway, Funny Games, Matrix, A Scanner Darkly, V For Vendetta, Anti-Christ, Inception gibi örneklerde kötülüğün, şeytani ruhun kökenine inilmeye çalışılmış ve bunun sebepleri araştırılmıştır. Seksenli yıllarla birlikte gelişen postmodern sinema bu kahramanları karşımıza çıkarmış ve bir görev üstlenen; bu görevi yaparken, bir yandan aldığı görevin doğruluğunu ve kendini de sorgulayan bir kahraman anlayışı geliştirmiştir. Gölge veya şeytani ruh olarak adlandırılan bu arketip burada devreye girecek ve kahramana veya süper kahramana kendini sorgulatacaktır.

V For Vendetta'da anarşist olarak adlandırılıp insanları sokağa dökabilen V, yanlış ve doğruyu bir türlü ayırt edemeyen ne için savaşacağını bir süre anlamakta güçlük çeken Matrix'in baş karakteri Neo, hikayedeki herkesin doğru söylediğine kendine inandıran Blade Runner ve kendisinin de bir insan mı bir kopya mı olduğunu anlayamayan Deckard; ve son dönemin en çok ses getiren süper kahraman film üçlemesi olan Christopher Nolan imzalı Batman'ın son filmi olan The Dark Knight Rises yapımında, Batman'e ve insanlığa kendini sorgulatan şeytani ruh olarak karşımıza çıkan Bane gibi nice karakterler, başta sinema olmak üzere dünyanın içinde bulunduğu ve içine doğru hızla sürüklendiği bu düşünsel çıkmazın en önemli örnekleri olmuşlardır.

Süper kahramanları sinemaya taşımak, Hollywood'un bir gelir yöntemi olmakla birlikte, Amerikan politikasının dış dünyaya fazlasıyla empoze edilmek istenmesiyle de doğru orantılıdır. Fakat, günümüzün sosyo-politik, ekonomik ve kültürel dünyasında meydana gelen radikal değişimler ve bunlara sebep olan düşünce akımları, bu politikanın dışına çıkmaya başlamıştır. Jung'un "gölge" arketipi, kahramanın kendini sorgulamasını; izleyecinin, başvurulan şiddetin ve ortaya çıkan anarşinin sebebinin aktarılmasında son derece önemlidir.

Süper kahramanların karşısındaki düşmanların sadece masumlara zarar vermesinden dolayı kötü olduklarının değil, bunların sebeplerini ortaya koyarak seyirciyi ikileme düşürüp; düşünmeye sevk eden bir yapı, 2000’li yıllardan itibaren ortaya çıkmaya başlamıştır. Süper kahramanları sinemaya uyarlarken veya yeniden yorumlarken, bu görüşleri de filmlerin altyapısına katanlar ise yönetmenlerdir. Üçlemesi ile Batman’i farklı bir forma sokarak şiddetin tarihçesine bir giriş yapan Christopher Nolan (Batman Begins, The Dark Knight, The Dark Knight Rises); ünlü ajan James Bond’un sürekli aynı hikâyeye biçimi ile sunulup sürekli kazanan olmasından bıkan seyirciye kulak verip, ona yeni bir form kazandırarak; karakteri bir anda yüceltip, kendini eleştiren ve sorgulayan bir yapıya büründüren ve karakterine daha fazla yer verilen “gölge” arketiplerini izleyiciye tanıtan senaryolar ürettiren Martin Campbell, Marc Forster, Sam Mendes (Casino Royale, Quantum of Solace, Skyfall); Indiana Jones serisinde kahramanın gözlerinin içini okuyan kötülerin hikâyeye dâhil edilmesini isteyen Spielberg; en fazla öne çıkan isimler olarak öne çıkmaktadır. Film yapımcıları da tüm dünyadaki sinema seyircisinin olaylara farklı yönde baktıklarını fark etmişlerdir ki, önemli süper kahraman ve kahraman filmlerini özgün fikirler üreten birtakım kişilere emanet etmektedir.

Son dönemlerde Marvel ve DC Comics firmalarından gelen birtakım haberler, süper kahraman çizgi roman veya filmlerinde düşman veya kötü olarak karşımıza çıkan karakterlerin de kendi özel filmlerinin yapım evrelerinde olduğunu ortaya koymaktadır. Buradan anlaşılan, artık kötü olarak bilinen karakterler de, kendisi bir kahraman veya süper kahraman gibi sunulup bir akım yaratılmaya çalışılması söz konusudur.

Masalların ve mitlerin günümüze ayak uydurmuş hallerinden biri olan süper kahramanlardan izler taşıyan Indiana Jones gibi yeni karakterler de, artık popüler kültürün önemli bir parçası haline gelmiştir. Bu kahramanın izlerine her yerde rastlamak mümkündür. Lucas ve Spielberg ikilisi, amaçlarının bir “modern mitoloji” yaratmak olduğunu belirterek bu sonucun nedenini eskiyi yeni kalıplarla harmanlamak olarak açıklamaktadırlar. Kendi postmodern kalıplarını klasik anlatılar ile karıştırarak ortaya bir formül sunan bu yönetmenler, çağdaş sinema ve postmodern, kendini sorgulayan bir sinema anlayışının çatışma döneminde, Indiana Jones karakterini yaratmışlardır.

Indiana Jones, popüler bir sinema örneği gibi görünse de aslında postmodern bir anlayışla çekilmiş bir yapımdır. Bu filmleri, sinemanın post-entelektüel kalıbına oturtmak mümkündür. Klasik sinema anlatı yöntemlerini, araştırmada bahsettiğim kahramanın yolculuğu kalıplarını olması gerektiği gibi değil, bir kısmını veya karışımını kullanarak bir anlatım tarzı sergilemiştir. Anlatım tarzına etki eden en önemli faktörlerden biri de, eskiyi alıp yeni bir biçim anlatıyla sunabilme becerisidir.

Çalışmamın ana konusu Indiana Jones karakterinin bir süper kahraman olup olmaması sorusunun cevabı ise karakterimizin bir süper kahraman olmadığıdır. Fakat çalışmamda da belirttiğim gibi; kahraman, süper kahraman veya anti-kahraman, bir evrim süreci içindedir. İlk tanımlarda; cesaret, güçlülük, yiğitlik olguları ön planda iken günümüzde bilgili olma, yetenekli, karizmatik gibi kavramlar söz konusudur. Bu evrim sürecinin, ilerleyen zamanlarda tanımları ve kavramları değiştirmesi olasıdır. Modern, postmodern, globâl, simüle olmuş dünya ve ortaya atılacak diğer fikirler; kahramanın değil belki de diğer karakterlerin, veya karakterlerin üstlendiği roller olan arketiplerin de tanımını ve anlamlarının yer değişmesine sebep olacaktır.

KAYNAKÇA

Adams, Percy G. "The Anti-Hero in Eighteenth-Century Fiction," *Studies in Literary Imagination*, Vol: 9, No: 1, Spring 1976, pp: 29-52.

Akgün, Özgür Uğraş. *Kahraman Olgusunun Çizgi Romandan Sinemaya Uyarlamadaki Görünümü: Tarkan ve Conan Örnekleri*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Doktora Tezi, 2008. Tez Danışmanı: Prof.Dr. Suat Gezgin.

Akkoyunlu, Ziyat. "Binbir Gece Masallarının Türk Masallarına Tesiri," *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı 1, 1996, s: 1-12.

Alsaç, Üstün. *Türkiye'de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film*. İstanbul: İletişim Yayınları Cep Üniversitesi, 1994.

Aristoteles. *Poetika*. Çev. İsmail Tunalı. İstanbul: Remzi Kitabevi, 2002.

Artan, Şahin. "What If". *Çizgili Hayat Kılavuzu: Kahramanlar, Dergiler ve Türler*. Der: Levent Cantek, İstanbul: İletişim Yayınları, 2004. s: 289-300.

Azlant, Edward. "Screenwriting for the Early Silent Film: Forgotten Pioneers, 1897-1911." *Film History*, Vol:9, No: 3, Screenwriters and Screenwriting, 1997, pp: 228-256.

Atayman, Veysel. ed. *Postmodern Kurtarıcılar*. İstanbul: Donkişot Yayınları, 2004.

Atayman, Veysel. *Şiddetin Mitolojisi*. İstanbul: Donkişot Yayınları, 2003.

Barthes, Roland. *Mythologies*. Londra: Vintage Books, 2000.

Batur, Yüksel. *Bilimkurgu Sinemasında Şiddet ve İdeoloji*. Ankara: Kitle Yayınları, 1998.

Baudrillard, Jean. *Sessiz Yiğınların Gölgesinde*. Çev. Oğuz Adanır. Ankara:Doğu Batı Yayınları, 2006.

Baudrillard, Jean. *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*. Çev. Oğuz Adanır. Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2005.

Baudrillard, Jean. *Simülakrlar ve Simülasyon*. Çev. Oğuz Adanır. Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2003.

Bazin, Andre. *Sinema Nedir?*. Çev. İbrahim Şener. İstanbul: İzdüşüm Yayınları, 2007.

Begley, Louis. "Anti-Hero Definition." 12 September 2011.

<<http://www.library.spscc.ctc.eduelectronicreserveswansonAntiHeroDefinitionWinter2004.pdf>>

Beyazperde. "*Örümcek Adam 'ın Kötüleri de Kahraman Oluyor.*" (Çevrimiçi), 9 Nisan 2014.
<<http://www.beyazperde.com/haberler/filmler/haberler-59550>> .

Beyazperde. "*Warner Bros 'tan Yeni Haberler Var.*" (Çevrimiçi), 5 Mayıs 2014.
<<http://www.beyazperde.com/haberler/filmler/haberler-60884>> .

Boggs, Ralph S. "*The Hero in the Folktales of Spain, Germany and Russia,*" The Journal of American Folklore, Vol: 44, No: 171, January-March 1931, pp: 27-42.

Borden, Daniel. Duijsens, Florian. Gilbert, Thomas. Smith, Adele. *Film.* İstanbul: NTV Yayınları, 2011.

Bordwell, David. Thompson, Kristin. *Film Sanatı.* Çev. Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat. Ankara: Deki Yayıncılık, 2009.

Botz-Bornstein, Thorsten. *Filmler ve Rüyalara.* Çev. Cem Soydemir. İstanbul: Metis Yayınları, 2011.

Brown, Geoff. "*Raiders lost in a moving comic-strip.*" The Times. 31 July 1981, 11

Burkert, Walter. *İlkçağ Gizem Tapıları.* Çev. Bahadır Sina Şener. Ankara: İmge Kitabevi, 1999.

Büker, Seçil. *Sinemada Anlam Yaratma.* İstanbul: Hayalperest Yayınevi, 2012.

Büyükdüvenci, Sabri. ed. *Postmodernizm ve Sinema.* Çev. Sabri Büyükdüvenci, Semire Ruken Öztürk. Ankara: Ark Yayınları, 2000.

Cameron, Richard. "*Writing to Internalize Themes in Literature,*" The English Journal, Vol: 83, No: 8, 1994, pp: 91-93.

Campbell, Joseph. *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu.* Çev. Sabri Gürses. İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2010.

Caryle, Thomas. *Kahramanlar.* Çev. Behzat Tunç. Ankara: Ötüken Neşriyat, 2004.

Cavanagh, John R. "*The Comics War*". Journal of Criminal Law and Criminology (1931-1951). Vol:40, No:1, May-Jun, 1949. pp: 28-35.

Ceran, Kosta. "*Dünyada Çizgi Roman*". Sanat Dünyamız. no:64, İstanbul: 1997, s: 5-39.

Clark, Josh T. *The Bare Bones Book of Screenwriting.* Newport Beach, California: WBC Publishing, 2007.

Clark, Laurel. Clark, Alan. *Comics: An Illustrated History.* Londra: Green Wood Publishing, 1991.

Connor, Steven. *Postmodernist Kültür: Çağdaş Olanın Kuramlarına Bir Giriş*. Çev. Doğan Şahiner. İstanbul: Yapı Kredi Yayıncılık, 2005.

Coşkun, Esin. *Dünya Sinemasında Akımlar*. İstanbul: İzdüşüm Yayınları, 2003.

Çakır, Buğra. "Süpermen Neden En İyi Süper Kahraman?". 9 Aralık 2012. <<http://altevren.net/index.php/cizgi-roman-yazlar/dc-comics/450-supermen-neden-en-yi-sueper-kahraman> >

Çalışkan, Sabahattin. "Sanal Karakterlerin Sinemadaki Gelişim Süreci." Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Sayı: 4. 2006: 159-165.

Çıblak, Nilgün. "Vladimir Propp 'un Masal Çözümleme Metodu." Türk Dil Dergisi, Sayı:638. Şubat 2005: 127-140.

Daniel Wallace, Tom Brevoort, Andrew J. Darling, *The Marvel Encyclopedia: The Definitive Guide to the Characters of the Marvel Universe*. DK Publishing: 2008.

Davies, Paul. "Robert Venturi and Indiana Jones: Enduring American Principles." 08 Dec 2010. The Journal of Architecture. Taylor & Francis Online. 06 March 2013 <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/136023699374061>>

Diken, Bülent. Laustsen, Carsten. *Filmlerle Sosyoloji*. Çev. Sona Ertekin. İstanbul: Metis Yayınları, 2010.

Dorsay, Atilla. *100 Yılın Yönetmeni*. İstanbul: Remzi Kitabevi, 2005.

Dorsay, Atilla. *100 Yılın 150 Oyuncusu*. İstanbul: Remzi Kitabevi, 2005.

Doty, William G. *Mythography: The Study of the Myths and Rituals*. Tuscaloosa & Londra: University of Alabama Press, 1986.

Eco, Umberto. "Süpermen Miti 1." Serüven Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi Web Sayfası. 14 Aralık 2005. <<http://www.seruven.org>>.

Eco, Umberto. "Süpermen Miti 2." Serüven Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi Web Sayfası. 9 Aralık 2005. <<http://www.seruven.org>>.

Edgar-Hunt, Robert. Marland, John. Rawle, Steven. *Film Dili*. Çev. Senem Aytaç. İstanbul: Literatür Yayınları, 2012.

Eliade, Mircea. *Dinler Tarihine Giriş*. Çev. Lale Arslan Özcan. İstanbul: Kabalcı Yayınevi. 2003.

Eliade, Mircea. *Ebedi Dönüş Mitosu*. Çev. Ümit Altuğ. Ankara: İmge Kitabevi, 2003.

- Eliade, Mircea. *Mitlerin Özellikleri*. Çev. Sema Rifat. İstanbul: Simavi Yayınları, 1993.
- Eliuz, Ülkü. "*Dede Korkut Hikayelerinde Tipler*." Uluslararası Dede Korkut Bilgi Şöleni Bildirileri. Ankara, 2000.
- Ellwood, Robert. *The Politics Of Myth A Study of C.G. Jung, Mircea Eliade, And Joseph Campbell*, Albany: State Of New York University Press. 1999.
- Elmacı, Tuğba. "*Gemide ve Bornova Bornova Filmleri Bağlamında Yeni Türk Sinemasında Anti Kahramanın Yükselişi*." Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Sayı: 7. 2012: 168-181.
- Erdemir, Filiz. "*Postmodern Sinemada Kahramanın Dönüşümü*." İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, Sayı: 35. 2009: 21-40.
- Erdine, Senem. "*Spielberg Külliyyatı*." Sinema Dergisi Ocak 2006: 78-85.
- Eren, Murat Emir. "*Maceranın Adı Değişmedi: Indiana Jones*." Sinema Dergisi Mayıs 2008: 56-67.
- Eren, Murat Emir. "*Indiana Jones: Kristal Kafatası Krallığı*." Sinema Dergisi Mart 2008: 79.
- Erkan, Hilal. *Hollywood Sinemasında Oryantalizm*. İstanbul: Kırmızıkeçi Yayıncılık, 2009.
- Ersan, Gökhan. *The Hero vs. Antihero: Spatial Form and Graphic Novel*. Ankara: The Department of Graphic Design and Institute of Fine Arts of Bilkent University. Yüksek Lisans Tezi (Grafik Tasarım Bölümü), 1997. Tez Danışmanı: Doç.Dr. Nezhir Erdoğan.
- Ersümer, Ayşen Oluk. *Klasik Anlatı Sineması*. İstanbul: Hayalet Kitap, 2008.
- Ertan, Engin. Yalçın, Burçin. "*En İyi 25 Aksiyon Filmi*." Sinema Dergisi Ağustos 2003: 90.
- Ertan, Engin. Yalçın, Burçin. "*80 ler Nostaljisi*." Sinema Dergisi Eylül 2001: 89.
- Ertan, Engin. Yalçın, Burçin. Açar, Mehmet. "*Seyretmekten Bıkmadığımız 50 Film*." Sinema Dergisi Nisan 2001: 89.
- Esra, Biryıldız. *Sinemada Akımlar*. İstanbul: Beta Yayınevi, 1998.
- Fell, John L. "*Vladimir Propp in Hollywood*." Film Quarterl. Vol 30, No.3. Spring 1977. pp: 19-28.

Filizok, Rıza. "Gösterge Bilimi Yahut İşaret Bilimi (La Sémiotique) ve Anlam," 10 Ekim 2007.
<http://www.egeedebiyat.org/modules.php?name=Downloads&d_op=getit&lid=135>

Fitch, John. "Archetypes on Screen: Odysseus, St. Paul, Christ and the American Cinematic Hero And Anti-Hero," Journal of Religion and Film, Vol: 9, No: 1, April 2005.

Fleming, Richard. Payne, Michael. *New Interpretations of American Literature*. New Jersey: Cranbury Associated University Presses, 1988.

Forrester, John. *Hakikat Oyunları*. Çev. Abdullah Yılmaz. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1999.

Frampton, Daniel. *Filmozofi*. Çev. Cem Soydemir. İstanbul: Metis Yayınları, 2012.

Freud, Sigmund. *Totem ve Tabu*. Çev. K. Sahir Sel. İstanbul: Sosyal Yayınlar, 1984.

Frings, M. *Comicophilia*. Mainz, Germany: Pedia Press, 2006.

Fromm, Erich. *Sahip Olmak Ya Da Olmak*. Çev. Aydın Arıtan. İstanbul: Arıtan Yayınevi, 2003.

Frye, Northrop. "The Archetypes of Literature." Kenyon Review. No:13, 1951. pp: 92-110.

Geoffrion-Vinci, Michelle C. "The Underground Woman: Male Antiheroes and Female Agency in Cristina Fernandez Cubas." Neophilologus, No: 93, October 2009. pp: 633-646.

Geraghty, Lincoln. "Creating and Comparing Myth in Twentieth-Century Science Fiction: Star Trek and Star Wars." Literature/Film Quarterly, Vol:33, No:3, 2005. pp: 191-200.

Glassner, Andrew S. *Interactive Storytelling: Techniques for 21st Century Fiction*. LLC: Coyote Wind, 2004.

Gottdiener, Mark. *Postmodern Göstergeler: Maddi Kültür ve Postmodern Yaşam Biçimleri*. Çev. Erdal Cengiz, Hakan Gür, Arhan Nur. Ankara: İmge Kitabevi, 2005.

Govil, Nitin. McMurria, John. Miller, Toby. Maxwell, Richard. Wang, Ting. *Küresel Hollywood: Ekonomi-Politik*. Çev. Zahit Atam, Selim Türkmenoğlu, Yusuf Can Ekinci. İstanbul: Doruk Yayıncılık, 2012.

Gönen, Metin. *Hollywood Sineması*. İstanbul: Es Yayıncılık, 2007.

Göral, Burak. *Burak'ın Kamerasından Hollywood*. İstanbul: Plato Film Yayınları, 2003.

Güçhan, Gülseren. *Tür Sineması, Görüntü ve İdeoloji*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, 1999.

Gündeş, Simten. *Film Olgusu: Kuram ve Uygulayım Yaklaşımları*. İstanbul: İnkılap Yayınları, 2003.

Güngören, Ahmet. *Sineantropos: Marjinal Antropoloji Yazıları*. İstanbul: Yol Yayıncılık, 2004.

Gürmen, Pınar Tınaz. "Hollywood 'un Harika Çocuğu : Steven Spielberg." *Sinema Dergisi* Kasım 2011: 74-89

Hockley, Luke. *Film Çözümlemesinde Jungcu Yaklaşım*. Çev. Simten Gündeş. İstanbul: Es Yayıncılık, 2004.

Hook, Sidney. *The Hero in History: Myth, Power or Moral Ideal?*. National, Peace and Public Affairs Fellows, Hoover Institution Stanford University: Stanford, 1978

Hume, Janice. "Changing Characteristic of Heroic Women in Midcentury Mainstream Media," *Journal of Popular Culture*, Vol:34, No:1, 2001, pp:9-29.

Hünerli, Selçuk. *Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Doktora Tezi, 2000. Tez Danışmanı: Doç.Dr. Simten Gündeş.

Indick, William. *Movies and the Mind: Theories of the Great Psychoanalysts Applied to Film*. North Carolina: McFarland Publishing, 2004.

Isaacs, Bruce. "Film Cool: Towards a New Film Aesthetic". (Yayınlanmamış Doktora Tezi). University of Sydney, 2001.
<<https://ses.library.usyd.edu.au/bitstream/2123/1156/2/02whole.pdf>> 6 Ocak 2008.

İri, Murat. ed. *Sinema Araştırmaları: Kuramlar, Kavramlar, Yaklaşımlar*. İstanbul: Derin Yayıncılık, 2011.

Jung, Carl Gustav. *Analitik Psikoloji*. Çev. Ender Gürol. İstanbul: Payel Yayınları, 1997.

Jung, Carl Gustav. *Anılar, Düşler, Düşünceler*. Çev. İris Kantemir. İstanbul: Can Yayınları, 2001.

Jung, Carl Gustav. ed. "Bilinçdışına Giriş," Çev. Ali Nihat Babaoğlu. İstanbul: Okyanus Yayınları, 2007: 18-104.

Jung, Carl Gustav. *Dört Arketip*. Çev. Zehra Aksu Yılmaz. İstanbul: Metis Yayınları, 2012.

Jung, Carl Gustav. *Two Essays on Analytical Psychology*. Londra: Routledge RFC. Hall, 1956.

Karabiyik, Sema. "Resmi İdeolojiye Göre Saf Değiştiren Süper Kahramanlar." Yeni Şafak Gazetesi Web Sayfası. 22 Temmuz 2012.
<<http://yenisafak.com.tr/yazarlar/?t=22.07.2012&y=SemaKarabiyik>>

Kaya, Muharrem. *Türk Romanında Destan Etkisi*. Ankara: Kültür Bakanlığı, 2004.

Kern, Edith. "The Modern Hero: Phoenix or Ashes?" *Comparative Literature*, Vol:10, No:3, Autumn, 1958, pp: 325-334.

Khan, Sharif N. *Psychology of the Hero Soul*. Toronto: Ontario Diamond Mind Publishing, 2004.

Kılıç, Levend. *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi*. Ankara: Dost Yayınları, 2012.

Kınay, Ömür. *Canlandırma Filmlerinde Engelli Karakter Kullanımı: Vladimir Propp 'a Göre "Kayıp Balık Nemo" Filminin Çözümlemesi*. İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, Ocak 2014. Tez Danışmanı: Prof.Dr. Selçuk Hünerli.

Klapp, Orrin E. "Heroes, Villains and Fools, as Agents of Social Control," *American Sociological Review*, Vol: 19, No: 1, February 1954, pp: 56-62.

Klapp, Orrin E. "Social Types: Process and Structure," *American Sociological Review*, Vol: 23, No: 6, December 1958, pp: 674-678.

Klapp, Orrin E. "The Creation of Popular Heroes," *The American Journal of Sociology*, Vol: 54, No: 2, September 1948, pp: 135-141.

Klapp, Orrin E. "The Folk Hero," *The Journal of American Folklore*, Vol: 62, No: 243, January-March., 1949, pp: 17-25.

Koçak, Aynur. "Hacı Bektaş Velayetnamesinde Bir Kahraman Modeli Olarak Saru Saltuk." *Alevilik Araştırmaları Dergisi, Yaz. Sayı: 1*. 2011: 15-24.

Kolker, Robert. *Film, Biçim ve Kültür*. Çev. Ali Güney, Berivan Tokem, Dilek Tunalı, Ertan Yılmaz, Fırat Ertınaz, Onur Şakır, Zeynep Özen. Ankara: Deki Yayıncılık, 2011.

Korucu, Arzu. "Arketip." ed. Ahmet Cevizci. *Felsefe Ansiklopedisi Cilt 1*. İstanbul: Etik Yayınları, 2003.

Koven, Mikel J. "Folklore Studies and Popular Film and Television: A Necessary Critical Survey." *Journal of American Folklore*, Vol:116, No: 460, 2003. pp: 176-195.

Köse, Hüseyin. "Hollywood Filmlerinde Entelektüel Kimliklerin Temsili." *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, Sayı: 24*. 2007: 77-110.

Kudler, David. *"Practical Campbell-Movies: The Medium for Myth?"*. Joseph Campbell Foundation, 2006.
<<http://www.jcf.org>>

Kutlu, Kutlukhan. *"Çağlar Boyu Amerikan Çizgi Romanı 1."* Serüven Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi Web Sayfası. 17 Nisan 2004.
<<http://www.seruven.org>>.

Kutlu, Kutlukhan. *"Çağlar Boyu Amerikan Çizgi Romanı 2."* Serüven Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi Web Sayfası. 27 Nisan 2005.
<<http://www.seruven.org>>.

Kutlu, Kutlukhan. *"Çağlar Boyu Amerikan Çizgi Romanı 3."* Serüven Çizgi Roman Araştırmaları Dergisi Web Sayfası. 16 Mayıs 2005.
<<http://www.seruven.org>>.

Kutlu, Kutlukhan. *"Spielberg-Lucas Usulü Şov."* Sinema Dergisi Şubat 2000: 94-101

Lang, J. Trimble, P. *"Whatever Happened To The Man Of Tomorrow? An Examination of the American Monomyth and The Comic Book Superhero."* Journal Of Popular Culture, Winter 1988. pp: 157-173

Lawrance, J.S. Jewett, R. *The Myth Of The American Superhero*. Grand Rapids, Michigan/Cambridge: William B. Eerdmans Publishing Company, 2002.

Levine, Lawrence W. *"The Folklore of Industrial Society: Popular Culture and its Audiences."* The American Historical Review, Vol: 97, No:5, 1992. pp: 1369-1399.

Lotman, M. Yuriy. *Sinema Göstergebilimi*. Çev. Oğuz Özügül. Ankara: Nirengi Kitap, 2012.

Ltd. Lucasfilm. "Indiana Jones Bonus Material." Lucasfilm Ltd, Paramount A Viacom Company. 2003, DVD-Video. Tiglon.

Ltd. Lucasfilm. "Indiana Jones and The Kingdom of The Crystal Skull Special Features Disc 2" Lucasfilm Ltd, Paramount A Viacom Company. 2008, DVD-Video. Tiglon.

Lubin, Harold. *Heroes and Anti-Heroes: A Reader in Depth*. Chandler Publishing Company, 1968.

Mackey-Kallis, Susan. *The Hero and The Perennial Journey Home In American Cinema*. Philadelphia: University Of Pennsylvania Press, 2001.

Mains, Christine. *"The Quest of the Female Hero in the Works of Patricia A. McKillip"*. (Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi). University of Calgary, Department of English, 2001.
<<https://dspace.ucalgary.ca/bitstream/1880/40979/1/65040Mains.pdf>> 12 Haziran 2007.

- Miller, Dean A. *The Epic Hero*. London: The Johns Hopkins University Press, 2000.
- Monaco, James. *Bir Film Nasıl Okunur?*. Çev. Ertan Yılmaz. İstanbul: Oğlak Yayıncılık, 2008.
- Morris, Tom. Morris, Matt. ed. *Superheroes and Philosophy: Truth, Justice and the Socratic Way*. Illinois: Open Court Press, 2005.
- Neal, Connie. *Wizards, Wardrobes and Wookiees: Navigating Good and Evil in Harry Potter, Narnia and Star Wars*. Downers Grove, IL: Inter Varsity Press, 2007.
- Nilgün, Abisel. *Popüler Sinema ve Türler*. İstanbul: Alan Yayıncılık, 1999.
- Nowell-Smith, Geoffrey. ed. *Dünya Sinema Tarihi*. Çev. Ahmet Fethi. İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2003.
- Nyberg, Amy Kiste. *Seal of Approval: The History of the Comics Code*. University Press of Mississippi: 1998.
- O'Faolain, Sean. *The Vanishing Hero*. London: Eyre & Spottiswoode, 1956.
- Oğuz, Gürsel Yaktıl. "Aksiyon Filmlerinde İyi ve Kötünün Temsili: Die Hard Üzerine Bir İnceleme." Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Sayı: 7. 2011: 148-160.
- Onaran, Alim Şerif. *Türk Sinemasında Anlatı Üzerine Bir Deneme*. Ed. Seçil Büker. *Sinema Yazıları (115-122)*. Ankara: Doruk Yayıncılık, 1997.
- Ong, Walter J. *Sözlü ve Yazılı Kültür: Sözüün Teknolojileşmesi*. Çev. Sema Postacıoğlu Banon. İstanbul: Metis Yayınları, 1995.
- Orr, John. *Sinema ve Modernlik*. Çev. Ayşegül Bahçıvan. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 1997.
- Oskay, Ünsal. *Çağdaş Fantazya: Popüler Kültür Açısından Bilim-Kurgu ve Korku Sineması*. Ankara: Ayko (Ankara Yayın Üretim Kooperatifi), 1982.
- Özden, Zafer. *Film Eleştirisi*. Ankara: İmge Kitabevi, 2004.
- Öztürk, Serdar. *Mekan ve İktidar : Filmlerle İletişim Mekanlarının Altpolitikası*. Ankara: Phoenix Yayınevi, 2012.
- Parsa, Seyide ve Alev, Fatoş. *Göstergebilim Çözümlemeleri*. İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi, 2002.
- Pekmen, Tunç. "Süper Kahraman Nedir? Bir Giriş Yazısı." 14 Ekim 2010
<<http://www.kayipdunya.com/tunc-pekmen/super-kahraman-nedir-bir-giris-yazisi>>
- Philip, Stevick. *Roman Teorisi*. Çev. Sevim Kantarcıoğlu. Ankara: Gazi Üniversitesi Yayınları, 1988.
- Pezzela, Mario. *Sinemada Estetik*. Çev. Fisun Demir. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2006.

Philip, Stevick. *Roman Teorisi*. Çev. Sevim Kantarcıoğlu. Ankara: Gazi Üniversitesi Yayınları, 1988.

Phillips, Steven R. "The Monomyth and The Literary Criticism," College Literature. Vol:2 No:1, Winter, 1975, pp: 1-16.

Porter, D. "Movie Heroes and Villains Naturally Mirror Life's Realities." 6 Mayıs 2010.

<<http://suiteol.com/content/movie-heroes-and-villains-naturally-mirror-lifes-realities-a307817>>

Porter, Lynnette. *Unsung Heroes of the Lord of the Rings: From the Page to the Screen*. Westport: Praeger Publishers, 2005.

Poudrier, Almira. "The Virtue of The Weaponed Hero." The Humanist. ProQuest Religion. Jul/Aug 61, 2001, pp: 35-37.

Propp, Vladimir. *Masalın Biçimbilimi*. Çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat. İstanbul: Bilim Felsefe Sanat Yayınları, 1985.

Raglan, Lord. *The Hero: A study in Tradition, Myth and Drama*. Newyork: Vintage Books, 1956.

Raglan, Lord. "The Hero Of Tradition," Folklore, Vol:45, No:3, September, 1934, pp: 2-12.

Reynolds, Richard. *Super Heroes: A Modern Mythology*. Jackson: University Press of Mississippi, 1994.

Robinson, David. "The Spielberg Plan For Direction by Numbers." The Times. 15 June 1984, 13

Rollings, Andrew. Adams, Ernest. *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. New Riders, 2003.

Ryan, Michael. Kellner, Douglas. *Politik Kamera: Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası*. Çev. Elif Özsayar. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1997.

Sabin, Roger. *Adult Comics: An Introduction*. Londra & New York: Routledge, 1993.

Sarapık, Virve. "Artist and Myth." Electronic Journal of Folklore. No:15, 2000. pp: 39-59. 6 Şubat 2008.

<<http://www.folklore.ee/Folklore/vol15/pdf/myth.pdf>>

Savaş, Hakan. *Sinema ve Varoluşçuluk*. İstanbul: Altıkırkbeş Yayın, 2003.

Sayıcı, Fırat. "Nasıl Süper Kahraman Olunur?" 10 Nisan 2012
<<http://www.populersinema.com/dosya/nasil-super-kahraman-olunur-7019.htm>>

Schneider, Steven Jay. ed. *Ölmeden Önce Görmeniz Gereken 1001 Film*. Çev. Berke Göl, Burcu Koray, Deniz Koç Pala, Evren Kaşer Üstüner, Erhun Geyisi, Filiz Ülgüt, Melik Saraçoğlu, Oytun Süngü, Özge Arasan, Pınar Şengözer Şiraz, Serkan Mutlu, Tülay Dikenoğlu, Yasemin Reis. İstanbul: Caretta Yayıncılık, 2006.

Scobie, Alex. "Comics and Folkliterature." *Fabula*. Vol:21, No:1/2, 1980. pp:70-81.

Serarslan, Meral. Özgür, Özlem. "Sinemada Dünyayı Kurtarmak: Türk Sinemasında Dünyayı Kurtaran Adam ve Oğlu." Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Sayı: 6. 2011: 31-47.

Schwartz, Barry. "Emerson, Cooley and the American Heroic Vision," *Symbolic Interaction*, Vol: 8, No: 1, Spring 1985, pp: 103-120.

Scognamillo, Giovanni. *Dünya Sinema Sanayii*. İstanbul: Timaş Yayınları, 1997.

Segal, Robert A. *In Quest of The Hero*. New Jersey: Princeton University Press, 1990.

Stark, L. "Yüzüklerin Efendisi, Harry Potter, Conan: Fantastik Edebiyatlar Sinemalar Diyarında." *Virgül Dergisi*, Sayı: 49. 2002: 25-28.

Şen, Seda. *Amerikan Kültüründe Mit ve Kahraman: Washington Irving ve Mark Twain Kısa Hikayelerinden Marvel Çizgi Romanlarına Kadar Mit Yaratımı ve Kahraman Temsillerinin İncelenmesi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Batı Dilleri ve Edebiyatları Bölümü Amerikan Kültürü ve Edebiyatı Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2011. Tez Danışmanı: Prof.Dr. Belgin Elbir.

Şentürk, Rıdvan. *Postmodern Kaos & Sinema*. İstanbul: İz Yayıncılık, 2007.

Şeşen, Elif. "Büyüklerle Masallar: Fantastik Filmler ve Gündelik Yaşamda Büyünün Yeniden Keşfi." *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, Sayı: 27. 2008: 77-98.

Tecimer, Ömer. *Sinema Modern Mitoloji*. İstanbul: Plan B Yayıncılık, 2005.

Teksoy, Rekin. *Rekin Teksoy 'un Sinema Tarihi*. 2 Cilt. İstanbul: Oğlak Yayıncılık, 2005.

Tombs, Pete. *Fantastik Filmler: Uzakdoğu 'dan Güney Amerika 'ya*. Çev. Nilgün Birgül. İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2004.

Topçu, Gürhan. *Hollywood 'a Yeniden Bakmak*. Ankara: Deki Yayınları, 2010.

Türk Dil Kurumu, "Güncel Türkçe Sözlük," (Çevrimiçi)
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.519219496981a4.35358569. 10 Mayıs, 2013.

Ulusay, Nejat. "Yalnız Anti-Kahramanlar: Jean Gabin ve Alain Delon." *Kültür ve İletişim Dergisi*, Sayı: 14. 2011: 69-103.

Uralcan, Berk. "İmparatorluk, Propaganda ve Süper Kahraman" 25 Nisan 2011.
<<http://www.altevren.net/attachments/article/75/II.%20D%C3%BCn%C5%9F%C4%B1%20ve%20C3%87izgi%20Roman.pdf>>

Uralcan, Berk. "Marvel Tarihi I: Civil War 'ın Sonundan Siege 'in Başına" 28 Aralık 2011.
<<http://www.altevren.net/attachments/article/160/Marvel%20Tarihi%20-%20Civil%20War'un%20Sonundan%20Siege'in%20Ba%C5%9F%C4%B1na.pdf>>

Uralcan, Berk. "Marvel Tarihi II: Captain America Reborn'dan Fear Itself'in Sonuna" 15 Ocak 2012.
<<http://www.altevren.net/attachments/article/165/Marvel%20Tarihi%20-%20Captain%20America%20Reborn'dan%20Fear%20Itself'in%20Sonuna.pdf>>

Uralcan, Berk. "Marvel Tarihi III: X-Men 2004-2012" 19 Ocak 2012.
<[http://www.altevren.net/attachments/article/167/Marvel%20Tarihi%20III%20-%20X%20Men%20\(2004-2012\).pdf](http://www.altevren.net/attachments/article/167/Marvel%20Tarihi%20III%20-%20X%20Men%20(2004-2012).pdf)>

Ünal, Gülin Terek. Kaplan, Neşe. *Bilimkurgu Sinemasını Okumak: Göstergebilimsel Yaklaşım*. İstanbul: Derin Yayınları, 2011.

Vogler, Christopher. *Yazarın Yolculuğu*. Çev. Kenan Şahin. İstanbul: Okuyanlar Yayınları, 2012.

Yamaner, G. "Sinemada Postmodern: Geçmişin Uzak Tekrarı." Ed. Seçil Büker. *Sinema Yazıları*, s: 171-178. Ankara: Doruk Yayıncılık, 1997.

Voytilla, Stuart. *Myth and the Movies*. Studio City, CA: Michael Wise Productions, 1999.

Walker, Steven F. *Jung and Jungians on Myth: An Introduction*. New York & Londra: Garland Publishing Inc, 1995.

Wardropper, B. "The Epic Hero Superseded." *Concepts of the Hero in the Middle Ages and the Renaissance*, ed. Norman T. Burns & Christopher J. Reagan. Albany, State University of New York Press, 1975, pp: 197-221.

Webb, Alex. "Tapestry Row Sparks New Forman Conflict." BBC News Online, 7 Mayıs 2002.
<<http://news.bbc.co.uk/1/hi/entertainment/film/1973224.stm>> 12 Şubat 2008.

Wellmann, Wendell. *Senaryo Yazarının Yol Haritası*. Çev. Ezgi Arıdur. İstanbul: Altıkkırkbeş Yayınları, 2004.

White, Steven H. "What is a Hero? An Exploratory Study of Students Conceptions of Heroes" 03 Aug 2010. The Journal of Moral Education. Taylor & Francis Online. 06 March 2013
<<http://www.tandfonline.com/loi/cjme20>>

Wollen, Peter. *Sinemada Göstergeler ve Anlam*. Çev. Bülent Doğan, Zafer Aracagök. İstanbul: Metis Yayınları, 2004.

Wright, Bradford W. *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. JHU Press, 2003.

Yengin, Deniz. *Yüzüklerin Efendisi Üçlemesinin Filmsel Anlatı Çözümlemesi*. İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Tasarımı Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2006. Tez Danışmanı: Prof.Dr. Simten Gündeş.

Yılmaz, Engin. "Süper Kahramanların Anlamı Nedir?" 20 Ekim 2012
<<http://blog.radikal.com.tr/Sayfa/super-kahramanlarin-anlami-nedir-2194/>>

Yılmaz, Ertan. ed. *Filmde Yöntem ve Eleştiri*. Ankara: Deki Yayıncılık, 2011.

Zimbardo, Philip. "Why The World Needs Heroes?" 07 March 2011. Europe 's Journal of Psychology. 06 March 2013
< <http://ejop.psychopen.eu/article/view/140>>

Zizek, Slavoj. *İdeolojinin Yüce Nesnesi*. Çev. Tuncay Birkan. İstanbul: Metis Yayınları, 2002.