



T.C.

**GİRESUN ÜNİVERSİTESİ**

**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**SİNEMA VE TELEVİZYON ANABİLİM DALI**

**KAHRAMAN OLGUSU VE KAHRAMANIN YOLCULUĞUNUN**

**AKİRA KUROSAWA SİNEMASINDA YANSIMASI:**

**YOJİMBO VE SANJURO ÖRNEKLERİ**

**Yüksek Lisans Tezi**

**CİHAN EKİZ**

**Danışman**

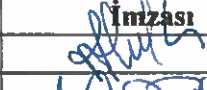


**Dr. Öğr. Üyesi HAYRETTİN ORHANOĞLU**

**GİRESUN, 2019**

## JÜRİ ÜYELERİ ONAY SAYFASI

Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nün 24/06/2019 tarihli toplantısında oluşturulan jüri, Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Cihan Ekiz'in "Kahraman Olgusu Ve Kahramanın Yolculuğunun Akira Kurosawa Sinemasında Yansıması; Yojimbo Ve Sanjuro Örnekleri" başlıklı tezini incelemiş olup aday 02/07/2019 tarihinde, saat 10.00'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Aday çalışma, sınav sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Sınav Jürisi	Unvanı, Adı Soyadı	İmzası
Üye (Başkan)	Prof. Dr. Hülya UĞUR TANRIÖVER	
Üye	Doç. Dr. Ayşe TOY PAR	
Üye	Dr. Öğr. Üyesi Hayrettin ORHANOĞLU	
Üye		
Üye		

ONAY

...../...../201..

**Prof. Dr. Güven ÖZDEM**  
Enstitü Müdürü

## YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “Kahraman Olgusu ve Kahramanın Yolculuğunun Akira Kurosawa Sinemasında Yansıması: Yojimbo ve Sanjuro Örnekleri” adlı çalışmamın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım kaynakların kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Cihan EKİZ

17 Haziran 2019

## ÖN SÖZ

Bu çalışma, Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı Yüksek Lisans tezi olarak hazırlanmıştır.

“Kahraman Olgusu Ve Kahramanın Yolculuğunun Akira Kurosawa Sinemasında Yansıması: Yojimbo Ve Sanjuro Örnekleri” konulu bu tezin amacı, yönetmenin kahraman olgusunu ve kahramanın yolculuğunu bu filmlerde nasıl ve ne amaçla kullandığını araştırmak olmuştur.

Bu çalışmayı gerçekleştirirken yaşadığım en önemli zorluk özellikle incelediğim filmler üzerine çok fazla yazılı kaynak olmaması olmuştur.

Bu çalışmamda emeği geçen tez danışmanım Sayın Dr. Öğr. Üyesi Hayrettin ORHANOĞLU’na; değerli katkılarıyla tezimin gelişmesine yardımcı olan Sayın Doç. Dr. Ayşe TOY PAR’a ve Prof. Dr. Hülya UĞUR TANRIÖVER’e; her zaman yanımda olan ve verdikleri desteklerden ötürü aileme teşekkür ederim.

Cihan EKİZ

Giresun, Haziran 2019

**KAHRAMAN OLGUSU VE KAHRAMANIN YOLCULUĐUNUN**  
**AKİRA KUROSAWA SİNEMASINDA YANSIMASI:**  
**YOJİMBO VE SANJURO ÖRNEKLERİ**

**ÖZET**

Bu tez çalışmasının amacı Akira Kurosawa sinemasında kahraman olgusu ve kahramanın yolculuđunun nasıl ve ne amaçla kullanıldığını incelemektir. Bu doğrultuda yönetmenin Yojimbo ve Sanjuro filmleri incelenmiştir.

Araştırma kapsamında her iki filmin kahramanı olan Sanjuro, kahraman olgusu çerçevesinde mit ve masal anlatılarında rastlanan kahraman arketipine uymakta olup, bir anti kahraman olarak tanımlanabileceđi saptanmıştır. Ancak ikinci filmde kahramanın özelliklerinin deđiştđiđi, özellikle anti kahraman yönünden sıyrılmaya çalıştığı belirlenmiştir. Bu doğrultuda filmler Christopher Vogler'in kahramanın yolculuđu modeli çerçevesinde çözümlenmiştir. Yojimbo filminin bu modele tam olarak uyduđu, Sanjuro filminin ise biçemsel farklarla da olsa yine bu modele uyduđu tespit edilmiştir. Ayrıca Sanjuro filminde, film yapısının yanında, kahramanın deđişiminin de bu model üzerinden gerçekleştiđi de önemli bir bulgu olmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Kahraman, Kahramanın Yolculuđu, Akira Kurosawa, Yojimbo, Sanjuro

**THE PHENOMENON OF HERO AND REFLECTION OF  
THE HERO'S JOURNEY IN AKIRA KUROSAWA CINEMA:  
YOJIMBO AND SANJURO EXAMPLES**

**ABSTRACT**

The main purpose of this research is to examine hero phenomenon and which purpose is used and how for the hero's journey in terms of Akira Kurosawa movies. Accordingly Yojimbo and Sanjuro movies of director have been examined.

Among this research it is detected that Sanjuro who is the hero of each movie can be defined as anti hero since he has a hero archetype which is very common for myths and tales as part of hero phenomenon. However, in second movie, it is seen that the characteristics of hero started to change and he especially tried to get rid of his anti hero side. Therefore, the movies have been resolved among the hero's journey model of Christopher Vogler. Yojimbo movie fits well to this model, and even with stylistic differences Sanjuro movie fits to this model too. Besides it is an important fact that in Sanjuro movie, alongside the structure of the movie, the evolution of hero had happened on this model.

**Key Words:** Hero, Hero's Journey, Akira Kurosawa, Yojimbo, Sanjuro

**İÇİNDEKİLER**

<b>ÖN SÖZ</b> .....	<b>I</b>
<b>ÖZET</b> .....	<b>II</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>III</b>
<b>GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>

**BİRİNCİ BÖLÜM**

1. SİNEMADA ANLATI.....	4
1.1. Anlatı Kavramı .....	4
1.2. Sinema Anlatısı .....	6
1.3. Sinemada Anlatı Tarzları.....	15
1.3.1. Klasik Anlatı Sineması .....	15
1.3.2. Modern Anlatı Sineması .....	22

**İKİNCİ BÖLÜM**

2. KAHRAMAN OLGUSU ve KAHRAMANIN YOLCULUĞU MODELLERİ ...	27
2.1. Kahraman Olgusu .....	27
2.1.1. Sözlü Kültür Anlatıları.....	27
2.1.2. Kahraman Kelimesinin Etimolojisi .....	33
2.1.3. Kahramanın Özellikleri.....	36
2.1.4. Anti Kahraman.....	43
2.2. Kahramanın Yolculuğu Modelleri.....	46
2.2.1 Carl Gustav Jung ve Arketip.....	47
2.2.2. Vladimir Propp ve Masalın Biçimbilimi.....	54
2.2.3. Joseph Campbell ve Monomit .....	58
2.2.3.1. Ayrılma (Yola Çıkış).....	61
2.2.3.2. Erginlenme .....	63
2.2.3.3. Dönüş .....	65

2.2.4. Christopher Vogler ve Kahramanın Yolculuđu.....	67
--	----

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. KAHRAMAN OLGUSU ve KAHRAMANIN YOLCULUĐU ÇERÇEVESİNDE YOJİMBO ve SANJURO FİLMLERİNİN İNCELENMESİ.....	70
3.1. Yojimbo ve Sanjuro Filmlerinin Akira Kurosawa Filmografisindeki Yeri ....	70
3.2. Bir Kahraman Olarak Sanjuro .....	71
3.3. Yojimbo ve Sanjuro Filmlerinin Anlatı Yapısının Deđerlendirilmesi .....	83
3.4. Sanjuro'nun Yolculukları .....	86
<b>SONUÇ.....</b>	<b>98</b>
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>101</b>

## EKLER

EK – 1 Yojimbo Filminin Sinopsisi.....	114
EK – 2 Sanjuro Filminin Sinopsisi .....	118
EK – 3 Yojimbo ve Sanjuro Filmlerinde Kahramanın Yolculuđu Tablosu.....	123
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>125</b>



## GİRİŞ

Anlatı, insanların kendilerini ifade etme arayışlarının sonucunda ortaya çıkmış ve insanlık tarihi boyunca gelişimini sürdürmüştür. Toplumların zihninde yer eden, kültürel simgelerle bezeli kahraman figürüne ilk olarak sözlü kültür anlatılarında rastlanır. Başlıca sözlü kültür anlatılarından kabul edilen mitler ve masallar, çoğunlukla bir kahramanlık hikâyesi konu edinir. İnsanlığın dolayısıyla anlatının yıllar süren gelişimi boyunca farklı anlatı türleri ortaya çıkmış ve bu durumun sonucunda da kahraman figürünün tanımı ve özellikleri de zamanla değişim geçirmiştir. Ancak masal anlatısı üzerine çalışmalar yapan Vladimir Propp ve mit anlatısı üzerine çalışmalar yapan Joseph Campbell gibi isimler, yaptıkları yapısal çalışmalar sonucu, anlatıyı oluşturan yapısal kalıbın çok fazla değişime uğramadığı saptanmıştır.

Bir anlatı türü olarak sinema, diğer anlatıların içeriklerinden ve yapısal özelliklerinden yararlanarak var olmuş ve gelişmiştir. Dolayısıyla sinema yapıtları da, anlatıya dair yapısal çözümleme evrenlerinden birini oluşturur. Sinemada özellikle klasik olarak nitelenen anlatım tarzı için kahraman figürü önemli bir yere sahiptir. Christopher Vogler, Campbell'ın mit ve masal anlatısı üzerine yaptığı yapısal çalışmayı sinemaya uyarlamış ve filmlerle örnekleyerek açıklamıştır. Vogler, çalışmasının sonucunda mitlerde görülen yapısal benzerliğin sinema anlatısında, özellikle de klasik anlatıya sahip filmlerde rastlandığı sonucuna varmıştır.

Bu tez çalışması auteur bir yönetmen olarak Akira Kurosawa'nın Yojimbo ve Sanjuro filmlerinde kullandığı yapısal özellikleri incelemeyi ve bu filmlerdeki kahraman olgusunun nasıl işlendiğini problem edinmiştir. Kurosawa'nın kahraman olgusunu ve kahramanın yolculuğunu nasıl ve ne amaçla kullandığı çalışmanın ana sorunsalını oluşturmaktadır. Bu bakımdan, yönetmenin aynı kahramanı kullandığı devam filmleri incelenmiştir. Akira Kurosawa'nın filmografisinde aynı kahraman etrafında şekillenen iki adet devam filmine rastlanır. İlki, ilk filmi olma özelliğini de taşıyan Sugata Sanshiro (1943) ve onun devam filmi Zoku Sugata Sanshiro'dur (1945). Diğeri ise Yojimbo (1961) ve onun devam filmi Sanjuro'dur (1962). Bu çalışmada yönetmenin olgunluk döneminde çektiği Yojimbo ve Sanjuro filmleri incelenmiştir.

Araştırmanın çıkış noktası Yojimbo ve Sanjuro filmleri izlendiğinde, iki filmin yapısal özellikleri bakımından farklı olduğu izleniminin doğmasıdır. Bu izlenime neden olan ise Yojimbo filmindeki kahraman olgusunun, Sanjuro filminde filmin yapısında değişikliğe gidilerek işlenmiş olduğu düşüncesidir. Yojimbo filminde kahramanın olaylarda etkin şekilde rolü varken, Sanjuro filminde ise çoğunlukla daha edilgen bir rolü olduğu görülür. Bunun net olarak anlaşılabilmesi için filmlerin, kahramanının özellikleri ve yapısal özellikler bakımından çözümlemesinin yapılması gerekmektedir.

Bu tez çalışmasında Yojimbo ve Sanjuro filmlerinde yer alan kahramanın, kahraman olgusu çerçevesinde tanımı yapılarak, iki film arasında kahramanın karakter özellikleri ile ilgili bir değişim olup olmadığı incelenecektir. Ayrıca bu filmlerin yapısal özellikleri de sorgulanarak, bu değişim üzerinde etkisi olup olmadığı araştırılacaktır. Bu bağlamda aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır:

Ana Soru:

- Akira Kurosawa, Yojimbo ve Sanjuro filmlerinde kahraman olgusunu ve kahramanın yolculuğunu nasıl ve ne amaçla kullanmaktadır?

Alt sorular:

- Her iki filmde mit ve masal anlatılarında kullanılan yapısal kalıplardan yararlanılmış mıdır?
- Her iki filmin de kahramanı olan Sanjuro, kahraman olgusu çerçevesinde hangi özellikleri kendisinde taşımaktadır?
- Her iki filmin de kahramanı olan Sanjuro, bir anti kahraman mıdır?
- Her iki film arasında, yapısal kalıpların kullanımı ve kahramanın özellikleri açısından bir fark var mıdır?
- İki film arasında biçimsel farklılıklar var mıdır?

Bu tez çalışmasında Kurosawa'nın Yojimbo ve Sanjuro filmlerinde görülen kahraman olgusu ve bu filmlerin yapısal olarak kahraman olgusunu nasıl ele aldığına çözümlemesi yapılmış olup yöntem olarak bu çözümler kullanılmıştır.

Kahramanın yolculuğunun çözümlenmesinde auteur kurama da yer verilerek filmler arasındaki biçimsel farklar da ayrıca irdelenmiştir.

Bu tez çalışması, dahilinde Akira Kurosawa'nın Yojimbo ve Sanjuro filmleri örneğinde kahraman, kahramanın yolculuğu ve arketip gibi kavramlar üzerinden yapısal bir çözümleme yapılacağı, dolayısıyla Akira Kurosawa'nın sinema diline dair bir inceleme örneği sayılabileceği için önem taşımaktadır. Ayrıca bu tez; "Arketip", "Kahramanın Yolculuğu" ve "Akira Kurosawa" konularında az sayıda Türkçe kaynak bulunması bakımından veri niteliği taşımakta ve önem arz etmektedir.

Çalışmanın birinci bölümünde, bir anlatı türü olarak sinema üzerinde durulacaktır. Bu doğrultuda öncelikli olarak anlatı kavramının tanımlanması yapılacak ve sinema anlatısının genel özellikleri üzerinde durulacaktır. Sonrasında ise sinemada başlıca iki anlatı tarzı olan klasik anlatı sineması ve modern anlatı sinemasının özellikleri incelenecektir.

İkinci bölümde, kahraman olgusu anlatı sınırları içerisinde tanımlanacak, ardından kahramanın özellikleri üzerinde durulacak ve anti kahraman kavramına değinilecektir. Sonrasında ise kahraman olgusu üzerine yapılan yapısal çalışmalar doğrultusunda öncelikle Carl Gustav Jung'un "kolektif bilinçdışı" ile "arketip" kavramları tanımlanacak ve anlatılarda karşılaşılan başlıca arketiplere değinilecektir. Sonrasında Vladimir Propp'un masal anlatısı üzerine yaptığı çalışma ve Joseph Campbell'in mitler üzerine yaptığı çalışmalar incelenecektir. Son olarak Jung ve Campbell'in çalışmalarından esinlenen Christopher Vogler'in sinema anlatısı üzerine yapmış olduğu yapısal çalışmadan bahsedilecektir.

Son bölümde Akira Kurosawa'nın filmografisinde Yojimbo ve Sanjuro filmlerinin öneminden bahsedilecek ve bu filmlerde yer verdiği kahraman olan Sanjuro'nun kahraman olgusu açısından çözümlemesi yapılacaktır. Ardından iki filmin yapısal özellikleri değerlendirilerek Vogler'in kahramanın yolculuğu modeli ekseninde incelenerek, filmler arasındaki farklar ortaya koyulacaktır. Sonuç bölümünde Kurosawa'nın Yojimbo ve Sanjuro filmlerinde kahraman olgusunu, farklı şekilde ele alındığı sonucu bulgularla ortaya konacaktır.

# BİRİNCİ BÖLÜM

## 1. SİNEMADA ANLATI

Birinci bölümde, ilk olarak anlatı kavramı tanımlanacaktır. Sonrasında bir anlatı türü olarak sinema anlatısı ve özellikleri incelenecektir. Ardından sinema anlatısının başlıca iki anlatım tarzı olan klasik anlatı ve modern anlatının özellikleri üzerinde durulacaktır. Son olarak ise Auteur kuramından bahsedilecektir.

### 1.1. Anlatı Kavramı

Erol Mutlu anlatıyı; “mantıksal olarak birbiriyle bağlantılı, zaman içinde gerçekleşen ve tutarlı bir konuyla bir bütün haline getirilen iki ya da daha fazla olayın (ya da bir durum ile bir olayın) aktarılması”<sup>1</sup> olarak tarif eder.

Mehmet Rifat, “anlatı kavramını gerçek ya da düşsel olayların, değişik gösterge dizgeleri aracılığıyla anlatılması sonucu ortaya çıkmış bütün” olarak kullandığını belirtir.<sup>2</sup> Diğer bir tanımla anlatı, "olaylar, deneyimler ya da benzerlerinin bir hikâyesi; anlatı eylemi"<sup>3</sup> dir.

Akşit Göktürk 'Okuma Uğraşı'nda anlatıyı "Durumları, olayları, kişilerin ilişkilerini öyküleyen söylem biçimi"<sup>4</sup> şeklinde tarif eder.

Susana Onega ve Jose Angel Garcia Landa'ya göre ise; anlatı zamansal nedensel olarak anlamlı bir biçimde bağlantılı bir dizi olayın göstergesel temsilidir.<sup>5</sup>

Barthes anlatıyı şu şekilde tanımlamıştır:

Dayanağını her çeşit yazılı ve sözlü anlatımda, hareketli ya da durağan görüntüde ve tüm bunların belirli bir düzen içinde karışımında bulunan anlatı; efsane, masal, hikâye, destan, roman, tiyatro, resim, sinema, haber ve söyleşi gibi anlatım türlerinin hepsinde vardır. İnsanlık tarihinin kendisiyle başlayan anlatı, sonsuz denebilecek sayıdaki bu biçimler altında, her dönemde, her yerde ve her toplumda bulunmaktadır, Dünyanın hiçbir yerinde anlatısı

<sup>1</sup> Erol Mutlu, **İletişim Sözlüğü**, Ayrıç Yayınları, İstanbul, 2008, s.31.

<sup>2</sup> Mehmet Rifat, **Gösterge Eleştirisi**, Kaf Yayıncılık, İstanbul, 1999, s.15

<sup>3</sup> William L. Randall, **Bizi 'Biz' Yapan Hikâyeler**, Çev. Şen Süer Kaya, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1999, s.92.

<sup>4</sup> Akşit Göktürk, **Okuma Uğraşı**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2002, s.149.

<sup>5</sup> Susana Onega, Jose Angel Garcia Landa, **Anlatı Bilimine Giriş**, çev. Yurdanur Salman, Deniz Hakyemez, Adam Yayınları, İstanbul, 2002, s.12.

bulunmayan bir halk yoktur, hiçbir zaman da olmamıştır. Çünkü anlatı, tıpkı yaşam gibi hep vardır.<sup>6</sup>

Anlatı belirli bir düzen içerisindedir. Yaşanan bir olayın anlatıya dönüşebilmesi için belli bir mantık içerisinde anlatılması gerekmektedir. Anlatının en temel özelliklerinden biri de bir yapısının olmasıdır. Olaylar belirli bir düzene sahiptir. Olaylar neden-sonuç zinciri içerisinde giriş, gelişme ve sonuç olarak biçiminde düzenlenir.

Çatışma özelliğine dikkat çeken Kemal Bek'e göre ise anlatılarda (roman, öykü, oyun, senaryo) genel olarak bir çatışmadan ya da bir çelişkiden yola çıkılır. Çatışma ya da çelişkiden kaynaklanmayan hiçbir anlatı yoktur. Örneğin, sabah evden çıkıp olağan bir gün yaşadıkdan sonra yeniden eve dönüşümüzü anlattığımızda bu yalnızca bir betimleme olur ancak bilinen anlamda bir anlatı değildir, çünkü anlatının üç temel özelliği vardır:<sup>7</sup>

a - Anlatı güncel zamanı izlemez

b - Anlatı; kişilerin, mekânın ve olayın betimini yine kritik noktaları alarak betimler.

c - Anlatı çelişkiye ya da çatışmaya dayanır.

Anlatı kavramının ortaya çıkış sürecine bakıldığında, insanların kayda tutulan ilk yıllardan beri yaptıklarını ve düşüncelerini dışa vurma eğiliminde olduğu görülür. Anlatı da insanlar tarafından düşüncelerini dışa vurmak için kullanılan bir araç olmuştur. Bu nedenle insanlık tarihi ve anlatının neredeyse aynı yaşta olduğu söylenebilir. Tarihin ilk zamanlarında anlatı sözlü geleneğe dayalıdır. "Binlerce yıldan bu yana kuşaktan kuşağa sözlü olarak aktarılan mitolojik öyküler ve masallar yeryüzündeki ilk ve önemli anlatım biçimlerini oluşturmuşlardır."<sup>8</sup> Mitolojik hikâyelerle insanlar kendilerini ve çevrelerinde olup bitenleri anlamaya ve anlamlandırmaya çalışmalarının birer ürünü olarak ortaya çıkmıştır. "Mitler ilk hikâyeleri ya da ilk örnekleri içermektedirler. İlk örneklerin yapısıyla günümüze kadar

<sup>6</sup> Roland Barthes, **Anlatıların Yapısal Çözümlemelerin Giriş**, çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, Gerçek Yayınevi, İstanbul, 1988, s. 7-8.

<sup>7</sup> Kemal Bek, **Anlatıdan Eleştiriye**, İstanbul: Don Kişot Yayınları, 2005, ss. 15-16.

<sup>8</sup> Oğuz Adanır, **Sinemada Anlam ve Anlatım**, Ankara, Kitle Yayınları, 1994, s.125.

yapılan anlatı yapıları arasında bir devamlılık olduğu göze çarpmaktadır.”<sup>9</sup> Milay Köktürk’e göre de; Mitoloji insanlık kültürünün ilk dilidir.<sup>10</sup> Masallar ise insanların beklentilerini ve umut ettiği olayları konu edinir. Bu yönüyle mitolojik hikâyelere göre daha iyimser hikâyeleri içinde barındırır. Benzer şekilde olağanüstü olayların anlatıldığı destan türündeki anlatılar da sözlü geleneğin ürünüdür. Destanlar, özellikle savaşın önemli bir olgu olduğu toplumlardaki kahramanlık hikâyelerini anlatırlar.

İnsanların anlatma ihtiyacını yansıttıkları ilk eserler mağara resimleridir. Primitif toplumların mağara duvarlarına yaptıkları bu resimler daha çok gündelik hayatın betimlemeleridir. Av sahneleri, hayvan resimleri, el izleri bu resimlerin genel içeriğini oluştururlar.<sup>11</sup> Mağara duvarlarındaki bu görsel imgeler anlatının ilk kayda tutulan örneklerini içermektedir.

İlkel dönemdeki mağara resimlerini izleyen mitler ve destanlar anlatıyı bir adım öteye taşıyarak öykü biçimine ulaşmıştır. İnsanlık tarihindeki uzun bir zaman diliminde anlatı sözlü bir şekilde devam etmiş ve yazının bulunmasıyla bu sözlü anlatılar yazıya dökülerek yazılı anlatının başlamasını sağlamıştır. Mağara resimleri ile başlayan görsel anlatı da gelişimini resim sanatı ile bu sürece paralel olarak sağlamıştır. 18. Yüzyılda fotoğrafın icat edilmesi ve 19. Yüzyılda sinemanın icadıyla görsel anlatı başka bir boyuta erişmiştir.

## 1.2. Sinema Anlatısı

Sinemanın icadıyla birlikte üretilen ilk filmler belge niteliğindeki günlük hayattan anların filme çekilmesi oldu. Bu filmler, fotoğraftan farklı olarak hareket eden kareleri gören izleyiciler için ilgi çekici olmuştur. Belirli bir konuyu anlatmaktan uzak olan bu filmler, kısa sürede insanlar için yeni bir anlatı çeşidi oldu. Zamanla sinema kurmaca hikâyeleri de konu edinmeye başladı. Okudukları hikâyeleri ve romanları ya da birbirlerine anlattıklarını beyaz perdede izleyebiliyor olmak insanlar için önemli bir yenilik olmuştur.

<sup>9</sup> Mehmet Arslantepe, “Popüler Sinema Filmlerinde Hikâye Anlatımı”, **Aku Sosyal Bilimler Dergisi**, Cilt: X, Sayı:1, 2008, s.240.

<sup>10</sup> Milay Köktürk, “Kültürün İlk Dili: Mitoloji”, **Bizim Külliye Dergisi**, Sayı: 11, 2012, s.22.

<sup>11</sup> Lütfi Özden, “Gizli Dehlizlerden Kent Alanlarına Dışavurum Yüzeyi Olarak “Duvar””, **Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi**, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayını, Sayı: 3, 2009, s.73.

Kurmaca hikâyelerin ortaya çıkması ile sinemacılar izleyiciyi kendilerine çekebilmek için ilginç öyküler anlatmaya çalıştı. Sinema anlatısı bu noktada diğer anlatılardan yararlanmaya başlar. İnsanların önceden beğenmiş olduğu yapıtlar filmleştirildi. Tiyatro oyunları, popüler romanlar, kısa hikâyeler, masallar, destanlar ve mitolojik öyküler zamanla filmlerin konularında yer almaya başladı. Bu etkileşimin sonucu olarak filmler bu eserlerden etkilenmeye başlamıştır. Konusunu aldığı ya da bire bir perdeye aktarılan eserlerin özellikleri filmlerde benimsenmeye başlanmıştır. Böylece filmler belirli bir konu etrafında, kahramanın başından geçen olayların anlatıldığı sonu ve başı belli olan bir anlatı aracı oldular.

1920'lerin sonuna gelindiğinde ise sinemasal anlatım için önemli bir gelişme yaşanır. Sesli film doğar. Kısa bir süre içerisinde bu teknik devrim, sinemanın diline de yansır. Seslerin duyurulabilme olasılığı filmin kuruluşuna yeni bir biçim getirerek, giderek söze daha çok yer verilir.<sup>12</sup> Bu gelişmeyle sinema diğer anlatı türlerinden daha da farklılaşarak kendisine özgü bir anlatı olarak gelişimini sürdürür.

Nijat Özön sinema anlatısını şu şekilde ifade eder:

Yazınsal metinde anlatı, sözcenin somutlaşmış biçimidir. Yazınsal ürünlerde dil aracılığıyla oluşturulan bu sözce, sinemada görüntüler, söyleşmeler, ses etkileri, müzik ve yazılarla ortaya konur. Bu bakımdan anlatı, bir sinema, televizyon ya da video yapıtının belli bir kavram, düşünce ya da duyguyu görüntüler ve sesler yardımıyla ortaya koymada başvurduğu yoldur; görüntü ve sesleri kullanırken bunların sağladığı çeşitli olanaklardan yararlanma biçimidir.<sup>13</sup>

James Monaco, *Bir Film Nasıl Okunur* adlı eserinde, sinemanın tarihi, dili ve kuramı üzerinde düşüncelerini şöyle ifade etmektedir:

Film, bütün sanatların gelişimi üzerinde katkıda bulunmuş, yeni bilgi alanları açmış bilimsel bir araçtır. Yazının yedi bin yıldan fazla süre keşfinden bu yana ilk önemli genel iletişim aracıdır. Bir iletişim aracı olarak sinemayı fazlasıyla dile benzer bir görüngü olarak değerlendirmek gerekir. Grameri,

<sup>12</sup> Filiz Bilgiç, **Türk Sineması'nda 1980 Sonrası Üslup Arayışları**, Birinci Baskı, Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, 2002, s. 28.

<sup>13</sup> Nijat Özön, **Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü**, İstanbul, Kabcacı Yayınevi, 2000, s. 55.

belli sayıda sözcüğü, bilimsel bir takım kuralları yoktur, bir dil sistemi değildir, ama yine de dilin yaptığı gibi, aynı iletişimsel işlevlerin çoğunu yerine getirir. Sinemanın sanatsal etkinliğini anlamak ve anlatmak bakımından edebiyattan ödünç alınan bir kelime işe yarayabilir: Mecaz; sözcüğün gerçek anlamından daha fazlasını ifade için başka bir anlamda kullanma. O da bize, sinemadaki yönelme, üslup ve tarzın karşılığını vermektedir.<sup>14</sup>

Sinemanın biçimsel gelişimin sonucu olarak zamanla “ne anlatıldığı ve nasıl anlatıldığı” soruları diğer anlatılarda olduğu gibi sinemada da anlatının temelini oluşturmaya başlar. Filmlerde anlatılan hikâyeye ve bu hikâyenin nasıl anlatıldığı film incelemelerindeki temel iki sorunsal haline gelmiştir. Nilgün Abisel, bu sorunsalı “öykü” ve “söylem” olarak tanımlar. Öykü, anlatıdaki olayları, eylemler zincirini ya da içeriğiyle varlıklar denebilecek karakterleri ve çevresel özellikleri içerir. Söylem ise anlatı içeriğinin iletildiği araçlar ve ifade ediş tarzıdır. Abisel, bu sorunsalı en basit haliyle şu şekilde açıklar: “ Öykü bir anlatıda tarif edilenin NE olduğu, söylem ise bunun NASIL yapıldığıdır.”<sup>15</sup>

Popüler sinemada öykü, karakterleri ve onların yaşadıkları olayları nedensellik ilkesiyle birlikte belirli bir bakışla gösterir. Bundan dolayı olay örgüsü neden-sonuç ilişkisi üzerinde ilerler. Temaya bağlı bir sonuçla öykü tamamlanır. Söylem ise bu öykünün nasıl işlendiğiyle ilgili dinamiği, zaman ve mekân kullanımını gibi tüm biçimsel öğelerin ve tekniklerin kullanılış tarzlarıdır.

“Bütün anlatı metinleri, temel olarak bir ‘olay örgüsü (ploting)’ ile bunu sunacak bir ‘anlatıcıya (narrator)’ dayanır. Bu iki unsur (olay örgüsü + anlatıcı) anlatıların olmazsa olmaz değişkenleridir.”<sup>16</sup> Anlatıcı, anlatıda gelişen olayları, karakterleri, anlatının geliştiği zaman ve mekâna dair bilgileri ve özellikleri aktaran bir figürdür. Bu figür, yazar tarafından öyküyü anlatmak için seçilmiş kurmaca biridir. Temelde anlatı içerisindeki diğer karakterlerden bir farkı yoktur. Öykünün ilerlemesine anlatıcı şekil verir. Anlatıcı karakterlerin duygularını ve düşüncelerini

<sup>14</sup> James Monaco, **Bir Film Nasıl Okunur?**, Çev. Ertan Yılmaz, İstanbul, Oğlak Yayınları, 2008, s.65-66.

<sup>15</sup> Nilgün Abisel, “Bir Dünya Nasıl Kurtulur? Popüler Türk Filmlerinde Anlatı Yapısı Üzerine” **Türk Sineması Üzerine Yazılar**, Ankara: Phoenix Yayınevi, 2005, s.205.

<sup>16</sup> Mutafa Sözen, “Anlatı Mesafesi-Anlatı Perspektifi Kavramları, Sinematografik Anlatı Ve Örnek Çözümler”, **ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi**, Cilt.4, Sayı.8, 2008, s.124.



açıklayabilir ya da gizleyebilir. Anlatıcı, isterse öyküyü zaman-dizimsel veya zamansal değişimler şeklinde sunabilir. Anlatıcılar anlatı dünyasını kurarlar ve onu okura yansıtırlar. Öyküdeki olaylar, sesler, eylemler, kişiler, bu kişilerin düşünceleri ve görüntüler okura belirli bakış açılarıyla sunulur.

Sözen, Chatman'ın bakış açısı kavramını şöyle açıklar:

Bakış açısı, anlatılarda olayların, eylemlerin kimin algısından geçerek ya da hangi görüşle anlatıcıya aktarıldığı ile ilgili bir kavramdır. Odaklanma olarak da adlandırılan bu kavram, temelde iki noktaya dikkat çeker. Birincisi bakışın şeylere olan fiziksel konumu, ikincisi bakış noktasının düşsel konumudur. İlk konum anlatıcının, ikinci konumsa izleyicinin anlatıya olan mesafesi ve zihinsel duruşu belirtir.<sup>17</sup>

"Anlatım; duygu, düşünce, deneyim ve olayların başkalarına hareket, ses, çizgi, renk, sözcükler vb. ile aktarılması işidir. Bu aktarımın biçimi, kullanılan araca ve bu aracın kullanım biçimine göre değişir."<sup>18</sup> Aristoteles, "söz"ü araç olarak kullanan sanatları kullandıkları taklit tarzları bakımından ikiye ayırır: Hikâye etme yoluyla taklit etme ve gösterme yoluyla taklit etme. Platon ise Aristoteles'in bu kavramlarını diegesis ve mimesis olarak tanımlar.<sup>19</sup> "Diegetik anlatımda anlatıcı öyküsünü doğrudan anlatır, kendisini doğrudan gösterir ve bize anlatının kendisi olduğuna inandırır... Mimetik anlatımda ise doğrudan anlatan bir anlatıcı yoktur, örtük olan bir anlatıcı konuşanın kendisi olmadığı izlenimini vermeye çalışır."<sup>20</sup> Diegetik anlatıda olaylar birinci plandadır, diyaloglar ise dolaylı yoldan aktarılır. Anlatıcı kendisini belli eder. Mimetik anlatı ise taklit yoluyla olayları dramatize ederek anlatır. Bu yönüyle mimetik anlatı, tiyatro ve film gibi olayların dramatize edilerek anlatıldığı anlatılarda kullanılır. Anlatıcı ile anlattığı şey arasındaki mesafe, mimetik ve diegetik anlatım biçimleri arasındaki temel farkı ortaya çıkarmaktadır. "Anlatıcının varlık derecesi, bir

<sup>17</sup> Mustafa Sözen, "Sinemasal Anlatıda Bakış Açısı Kavramı Ve Örnek Çözümlemeler", **Selçuk Üniversitesi SBE Dergisi**, Sayı.20, 2008, s.577.

<sup>18</sup> Ayşen Oluk, **Klasik Anlatı Sineması**, İstanbul: Hayalet Kitap, 2013, s.32.

<sup>19</sup> Oluk, a.g.e., s.32.

<sup>20</sup> Sözen, a.g.m, s. 124.

başka deyişle, anlatının doğrudan ya da dolaylı olarak sunulup sunulmadığı, o anlatının mimetik ya da diegetik olarak sınıflandırılmasında temel etmendir.”<sup>21</sup>

Ayşen Oluk, mimetik ve diegetik anlatım arasındaki farkı şöyle dile getirmektedir; "Mimetik anlatımın gerçeklik yanılsaması yaratma konusunda diegetik anlatıma göre güçlü olduğu nokta, izleyici üzerinde sanki anlatılan olay 'o an, orada' oluyormuş izlenimini yaratmasıdır. ”<sup>22</sup> Çünkü anlatılan olay ile izleyici arasında bir başka aracı yoktur. İzleyici olup biten olaylara anlatıcının dolayımından ve yorumundan geçmeden şahitlik eder. Oluk; bu yönüyle sinemanın öykü olaylarını karakterler aracılığıyla yani canlandırmaya dayalı mimetik bir üslupla aktardığı için izleyiciyi sözlü ve yazılı anlatıdan daha güçlü bir şekilde kurmaca evrene çekebilme yeteneğinden bahseder.

Sözen ise, sinemasal anlatıların 'nesnel' ve 'öznel' olmak üzere ikiye ayrıldığına değinir. Nesnel anlatıda kamera, olayları dışarıdan bir gözlemci gibi yansıtırken; öznel anlatıda öykü kişilerinden birinin yerine geçer ve onun gözünden olayları anlatır.<sup>23</sup>

Hareketli resimler aracılığı ile öyküler anlatmak diye tanımlanan sinematografi aynı zamanda sinemanın anlatısının da temelidir. Hikâye anlatmanın bu biçimi; birden fazla sahneden oluşan, kameranın özenle konumlandırıldığı, çeşitli kurgu tekniklerin denenmesinden oluşmakta ve film dili kavramını ortaya çıkarmaktadır.<sup>24</sup> Andre Bazin'in deyişiyile; "Anlamlandırma, biçimin bir sonucudur; anlam ise biçimin sonucu. Sinemadaki biçem (style) ve biçim(form), film yapımcısının hammadde ile yarattığı soyutlama türleri ve miktarına dikkat ederek belirlenebilir.”<sup>25</sup>

“Filmin anlatım biçimini oluşturan kurgu, ses, aydınlatma ve kamera hareketleri vb. sinematografik anlatım araçlarının kullanım biçimi, bir filmin stilini oluşturur.”<sup>26</sup> Özellikle 'öykülü film' düzeyinde birçok 'stil' düzeyinden söz etmek mümkündür. Yazılı metin ya da senaryonun stili; bu senaryoyu sahneye koyma stili,

<sup>21</sup> Oluk, a.g.e., s. 33.

<sup>22</sup> A.e., s.36.

<sup>23</sup> Sözen, a.g.y., s. 176 .

<sup>24</sup> Robert Edgar-Hunt, John Marland, Steven Rawle, **Film Dili**, Çev. Senem Aytaç, Literatür Yayınları, İstanbul, 2012, s.39.

<sup>25</sup> J. Dudley Andrew, **Sinema Kuramları**, Çev. İbrahim Şener, İzdüşüm Yayınları, İstanbul, 2000, s.162.

<sup>26</sup> Adanır, a.g.e., s.39.

dekorun stili ve nihayet hepsinin birleşiminden doğan 'filmin stili'.<sup>27</sup> “Sinemayı özgün yapan noktalardan biri, yönetmenin, kendi anlatı biçimini, görme biçimini yansıtabilmesidir.”<sup>28</sup>

Oluk’a göre yönetmenin, filminde kendi anlatı biçimini, görme biçimini yansıttığı en temel iki alan ise; mizansen ve kurgudur. “Mizansen, kimi gerçeklik parçalarının film için özel olarak üretilmesi demektir. Mizansen bir yönetmenin anlatım biçimini ifade edebileceği; ışık, renk, dekor, kostüm, aksesuar ve figürlerin hareketleri gibi çerçeve içi kodların tümünü kapsar.”<sup>29</sup>

Oğuz Adanır, Metz'den esinlenerek, sinemayı metaforik anlamda bir 'dil yetisi' olarak tanımlarken, onun gerçekte birçok dil yetisinin bir araya gelmesi ve bir senteze ulaşmasıyla mümkün olabildiğine vurgu yapmaktadır. Bahsedilen sentezi oluşturan dil yetilerini ise Adanır; müzikal dil yetisi, sözlü dil yetisi, renklerin ve yaşamın dil yetisi ( nesnelere, atmosfer, efektler, ışık, vb.) olarak açıklamaktadır.<sup>30</sup> Aslında tüm bu dil yetileri, yukarıda bahsedilen 'mizansen'i oluşturan öğelerdir.

Sinemada anlatı biçimini yansıtan diğer bir önemli öge olan kurgu da filmin kendi gerçekliğini üretmesinin en önemli araçlarından biridir. Andre Bazin, kurgu düzenini sinemanın sessiz dönemi ile sesin gelmesinden sonraki dönem üzerinden ikiye ayırmıştır. Sessiz sinema dönemindeki kurgulama amacını Pudovkin'in açıklaması üzerinden aktarır: “İzleyicinin basamak basamak olayın dramatik anlayışını kabul etmesini sağlamak.” Sesin gelişinden sonraki dönemde ise kurguyu psikolojik bir boyuta taşımıştır Bazin. Olaylar, dikkat değişimlerine göre parçalara ayrılmıştır.<sup>31</sup> Ona göre; "kurgu, soyut bir zamanın yerini tutar. Algılamasal süreklilik pahasına, zihinsel süreklilik yaratılmak istenmektedir. Bazin'in gerçeklik düşüncesine göre, kurgu özü açısından daha az gerçekçi bir biçemdir.”<sup>32</sup>

<sup>27</sup> Oluk, a.g.e., s.28

<sup>28</sup> Tülay Çelik, "Türk Sinemasında Yönetmen-Anlatım Dili Ekseninde Bir Karşı Alan Olarak Düşük Bütçeli Yapımlar", **Türk Film Araştırmalarında Yeni Yönelimler 7**, Ed. Deniz Bayraktar, İstanbul, Bağlam Yayıncılık, 2008, s.292-293.

<sup>29</sup> Oluk, a.g.e., s.122.

<sup>30</sup> Adanır, a.g.e., s.39.

<sup>31</sup> Akt. Andrew, a.g.e., s.162.

<sup>32</sup> A.e., s.178-179.

Paul Rotha, film yaratımında birincil amacın, kurgulamanın unsuru ile oluşturulabilen, fiziksel ve zihinsel süreçlerde yattığını belirtir. Ona göre, nesnelere ilişkin görünüm kameranın hareket ve açıları ile ayarlanırken; yeniden oluşturulan eylemlerin hızı ile kişi ve nesnelere görünümüleri kurgulama tarzı ile ortaya konmaktadır.<sup>33</sup>

Seçil Büker, Metz'in çağdaş sinemada kurgunun yerine ilişkin Roberto Rossellini'den yaptığı alıntıyı şöyle aktarmaktadır; Rossellini, 1959 yılında kendisiyle yapılan bir görüşmede çağdaş sinemada kurgunun güçlü bir işleme aracı olmadığını söylemektedir. Metz ve Rossellini'nin kurguyu bu şekilde göz ardı etmelerinin sebebi ise, her ikisinin de seyirliğin kendi doğal güzelliğine inanmalarıdır. Metz, Eisenstein'ın montaj aracılığıyla çekimleri bölerek yeniden kurmasını sözlü dillerin işleyiş biçimini sinemaya uygulamak olarak yorumlamaktadır ve buna karşılık da, sinemanın bu bölüp yeniden kurmalara ihtiyacı olmadığını belirtir. Nitekim Metz'e göre sinemadaki görüntü hem gösteren hem de gösterilendir. Bu özelliğiyle de film, güçlü bir anlatım aracıdır ve sinemanın anlatımsallığı doğal dünyadan kaynaklanmaktadır.<sup>34</sup>

Metz, sesli ve konuşmalı çağdaş sinemanın beş değişik gereğini şöyle sıralamaktadır<sup>35</sup>:

1. Görüntü (Sabit olmayan, hareketli görüntü kastedilmektedir.)
2. Kaydedilmiş Sesli Sesi (Filmde yer alan her tür söz ve konuşma kastedilmektedir.)
3. Kaydedilmiş Müziksel Ses (Filmin bütününde yer alan tüm müzikler kastedilmektedir.)
4. Kaydedilmiş Ses (Filmde müzik dışında kaydedilen 'gerçek' sesler kastedilmektedir.)
5. Yazının Grafik İzi (Filmde yer alan tanıtım yazısı, ara yazılar gibi görüntüde yer alan tüm yazılar kastedilmektedir.)

---

<sup>33</sup> Paul Rotha, **Belgesel Sinema**, Çev. İbrahim Şener, İstanbul, izdüşüm Yayınları, 2000, s.52.

<sup>34</sup> Akt. Seçil Büker, **Sinemada Anlam Yaratma**, Hayalbaz Kitap, İstanbul, 2010, s.41-42.

<sup>35</sup> A.e., s.43

Bob Foss ise, sinematografik anlatımı içerik ve biçim olarak ayırır ve film ya da televizyon programının içeriğini "Olaylar Düzlemi", biçimini ise "Biçim Düzlemi" olarak adlandırır.<sup>36</sup> Foss'un, olaylar düzlemi ve biçim düzlemiyle anlatı çözümlemesine içerik ve biçim açısından çift yönlü bir bakış sağlamaktadır.

Olaylar düzlemi, sinema ya da televizyonda duyduklarımız ve gördüklerimizden oluşan şeylerin tümüdür. Fiziksel görünümü kapsayan şeyler gördüklerimizdir. Bunlar sinematografik anlatımı oluşturan; hikâyenin geçtiği zaman ve hava koşulu, oyuncuların kostüm ve makyajı, sahnelerdeki çevre düzenlemesi, kullanılan araçlar ve aksesuarlar, hareket, renkler, doğal ışık gibi etmenlerin tümüdür. Duyduklarımız ise gerçek sesler, diyaloglar ve sahnenin duygusunu yansıtan gerçek müziklerdir.<sup>37</sup>

Biçim düzlemi, Boss tarafından "kameranın davranış biçimi" olarak da adlandırılır. Biçim düzlemi filmin teknik boyutudur denilebilir. Filmin çekim formatı, kameranın odak uzaklığı ve netliği, çekim ölçeği ve açısı, kamera hareketi, filmin türüne göre ışıklandırma ve renk kullanımı sonrasında çekimlerin düzenlenmesini, kurgusunu, ses efektlerini, müziği, dış sesleri ve filmin adı da dâhil olmak üzere filmde geçen metinlerin tümü biçim düzlemini oluşturur.<sup>38</sup>

Sinema anlatısı üzerine çalışmalar anlatı kuramı etrafında gelişmiştir. Anlatı kuramı, Vladimir Propp ve Rus Biçimci eleştirmenlerin öncülüğünde 1920'lerin sonlarında kurulan, zamanla daha fazla antropolog, dilbilimci, halkbilimci, yazın eleştirmeni ve göstergebilimcilerin çalışmalarıyla gelişen ve de çeşitli anlatıların yapısal özelliklerini çözümleyerek anlatılara dair genel ve aydınlatıcı modellerin geliştirilmesini amaç edinen bir yaklaşımdır.<sup>39</sup>

"Yapısalcı-gösterge bilimci anlatı kuramcılarının amacı; tek tek yapıtları ele alıp incelemek değil, bir anlatı türüne ait temel ve değişmeyen yapısal sistemi, düzenleniş kurallarını, yapıyı oluşturan öğelerin birbiriyle ilişkilerini, dolayısıyla

<sup>36</sup> Bob Foss, **Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji**, Çev. Mustafa K. Gerçekler, İstanbul, Hayalperest Yayınevi, 2012, s.15.s.11.

<sup>37</sup> A.e., s.25.

<sup>38</sup> A.e., s:25-26.

<sup>39</sup> Seymour Chatman, **Story and Discourse**, **New York: Cornell University Press**, 1978, ss.17-18 Akt. Oluk, a.g.e., s.11.

metnin kuruluşunu keşfetmektir.”<sup>40</sup> Farklı anlatılar arasındaki bu yapısal ilişkileri keşfetmek yeni inşa edilecek anlatılar için bir ana yapı oluşturur. Örnek olarak tiyatro metinlerinden etkisinde ortaya çıkan klasik anlatıyı kullanan filmlerin çok sayıda farklı yönü ve türü olmasına rağmen anlatı yapılarında çok sayıda ortak nokta söz konusudur. Bu şekilde tanımlanabilecek bir ana yapı, film incelemelerinde belirli bir sistemin izlemesine ve de film yapan kişiler için ulaşılmak istenen sonucun anlaşılabilmesine yardımcı olmaktadır.

Peter Wollen, film estetiği çalışmalarında göstergebilimin önemli olmasını iki nedene bağlar. Birincisi, herhangi bir metne karşı olan eleştiri, metni okuyarak ne demek istediğini bilmeyi amaçlar. Sinema anlatısı özelinde anlamın varlığını sağlayan ifadeleri oluşturan kodlar ve kipleri anlaşılmazsa, filmin eleştirisinde belirsiz ve bulanık, temeli olmayan sezilere ve de anlık duyumsamalara hapsolmek zorunda kalınır. İkincisi, herhangi bir sinema tanımı için göstergebilim kuramından yararlanılma gereğinin gittikçe zoraki bir hal almasıdır.<sup>41</sup>

Anlatıbilim kuramı, çözümleme yapmak için anlatı metinlerinde sıklıkla kullanılan kuramlardan biridir. Anlatıbilim kuramının temeli, metnin sadece kendisi ile sınırlanmış bir çözümleme yaklaşımını benimsemiş olmasıdır. Yazınsal metinlerin çözümlenmesi sırasında kullanılan bu kuramın sinema anlatısı için doğrudan uygulanması çok kolay değildir. Bu durumun nedeni kurgusal metinler olan filmsel metinler ve yazınsal metinler arasındaki farklılıklardır. Bundan dolayı çözümleme için değişkenlerin film metnine uyarlanması noktasında yeni düzeltmeler gerekmektedir. Ancak aralarındaki farklara rağmen olaylar, olayların yinelenmesi, olay örgüsü, kişiler ve kişileştirme gibi unsurlar her iki kurmaca yapısında da benzerdir ve sinematografik anlatıya uygulanabilmektedir.<sup>42</sup> Sözen’in de belirttiği gibi daha öncesinde edebi metinlerin incelenmesinde kullanılan anlatıbilim, filmlerin çözülmesinde de kullanılmaktadır.

---

<sup>40</sup> Oluk, a.g.e., s.11.

<sup>41</sup> Peter Wollen, **Sinemada Göstergeler ve Anlam**, Zafer Aracagök ve Bülent Doğan (çev.), İkinci Basım, İstanbul: Metis Yayınları, 2004, s.17.

<sup>42</sup> Mustafa Sözen, “Anlatı Mesafesi-Anlatı Perspektifi Kavramları, Sinematografik Anlatı ve Örnek Çözümlenmeler”, **ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi**, Cilt. 4, Sayı. 8 (2008), s. 125.

### 1.3. Sinemada Anlatı Tarzları

Sinema sanatı tür olarak değerlendirildiğinde temelde iki farklı tarzda anlatı formuna sahiptir. Bunlar; klasik ve modern anlatı formlarıdır. Çalışmanın bu bölümünde bu iki tarzın genel özelliklerine değinilecektir.

#### 1.3.1. Klasik Anlatı Sineması

Klasik anlatı, sinemanın varoluşundan itibaren en çok kullanılan anlatı biçimidir. Bu yönüyle uzun yıllar sonucunda ortaya çıkmış bilgi ve birikimin bir ürünüdür. Klasik anlatı sinemasının en belirgin özelliği uyaşımlara dayalı olmasıdır. Uyaşımlar; öteden beri gelen, toplumsal olarak üzerinde fikir birliğine varılmış, kamunun görüşü haline gelmiş değerler, normlar, adetler, gelenekler ve anlatımı şekillendiren yöntemler, kurallar dizisidir. Klasik anlatı sineması gerek içerik gerekse biçim açısından var olan uyaşımların sıkı bir uygulamacısı ve dolayısıyla pekiştiricisidir. Ancak bundan önce bu uyaşımların yaratıcısıdır. “Klasik anlatı sinemasının biçim açısından dayandığı en eski uyaşım, Aristoteles’in Poetika’da kurallarını tanımladığı ve ilkçağdan bu yana, Brecht’in kuramına dek tartışmasız kabul gören ve hâkim estetik ölçüt olan ‘klasik dramatik yapı’dır.”<sup>43</sup>

Oyun, klasik dramatik yapıda, serim, düğüm ve çözüm olarak üç ana bölümden oluşur. Oyundaki tüm olaylar bu üçlü içerisinde izleyiciye gösterilir. Serimde seyirci sahnede gerçekleşmeyen olaylar konusunda bilgilendirilir. Düğümde kahramanın kabul etmeyeceği bir durum ortaya çıkar ve kahraman kışkırtılıp çatışma yaşamayı sağlar. Çözüm bölümünde kahramanın yaşadığı çatışma sona erer.<sup>44</sup> Bir başka deyişle, serim bölümünde bir denge vardır. Düğüm bölümünde bu denge bozulur. Ve sonuç bölümünde bu denge tekrar sağlanır.

Klasik anlatı, öyküdeki olayları bölüşümle meydana getirir. Öyküdeki olaylar birbirleriyle neden-sonuç ilişkisiyle bağdadırlar. Her bir olayın sonucu, öyküyü bir başka olaya ve sonuca götürür.<sup>45</sup> Öyküleme diğer adıyla dramatik yapı, klasik anlatının temel taşlarından biridir. Tamer Baran, öykülemeyi şu şekilde açıklar:

<sup>43</sup> Oluk, a.g.e., s.41

<sup>44</sup> Sevdâ Şener, *Yaşamın Kırılma Noktalarında Dram Sanatı*, İstanbul: Dost Yayınları, 1996, s.20.

<sup>45</sup> Seymour Chatman, *Öykü ve Söylem: Filmede ve Kurmacada Anlatı Yapısı*, Çev. Özgür Yaren, De Ki Basım Yayım, 2009 s.42

Öyküleme sadece dram oluşturmak değildir, bir şeyi dramatize etme sanatıdır. Karakterleri tanıtırken aralarındaki ilişkileri anlatırken, filmin öyküsünde olup bitenleri aktarırken öyküleme tekniklerini kullanırsınız. Öyküleme aracılığıyla yapıtınızı derinleştirir, kişiselleştirir, ona değişik bir lezzet, bir şiir, hatta sihir katabilirsiniz.<sup>46</sup>

Atayman, klasik anlatımcı Hollywood Sineması'nda üslubun (tarz) anlatıma tabi olmak zorunda olduğuna dikkat çeker. Çekimler, ışıklandırma ve renk, dikkatleri kendi üzerlerine kurgudan, sestən ve mizansenden daha çok çekmemelidirler; aksi halde 'biçimsel' öğelerin öne çıkması, anlatımın gerçeklik duygusunun zarar görmesi söz konusudur. Bütün bu terimlerle işaret edilen öğeler, nihayetinde gerçeklik duygusu üretmekle görevlidirler. Gerek zaman gerekse mekân içindeki süreklilik sayesinde belirsizliğin ortadan kaldırılması, gerçeklik izleniminin yaratılması şarttır bu sinemada. Seyirci, kendisinin belli bir zaman ve mekân içindeki konumunu bilmeli, bu konumunu anlatılanın zamansal sırasıyla ve mantığı ile ilintileyebilmelidir. Anlatımın ve karakterlerin biricik hedefi gerçekliğe yönelmektir bu anlamda.<sup>47</sup>

Bilgiç, klasik anlatı sinemasının anlatıyı ve anlatımı tarafsız ve saydam bir şekilde aktarmayı gaye edindiğini belirtir. Bu bakımdan seyirci için öykünün kendi kendisini anlatması izlenimi yaratılır. Bakış açısı çekimleri ile bilgi(lilik), kendilik bilinci ve iletişimsellik film üslubu ve entrika inşasının zaman, uzam ve anlatı mantığını yürütmesine dayanır. Film kahramanlarıyla özdeşleşme ise bilginin bu sistematik sınırlandırılması yoluyla yaratılır.<sup>48</sup>

"Klasik anlatı formu, mimetik biçime sahip bir sanat dalı olarak... 'anlatıcı'nın varlığını görünmez kılar. Görünmez anlatıcıyı sağlayabilmek için, 'görünmez gözlemci' konumundaki kamera kullanımıyla nesnel anlatım yanılması yaratmaya çalışır."<sup>49</sup> Bu şekilde izleyicinin gerçek dünyadan koparak kendisini filmin kurmaca dünyasına kaptırması kolaylaşır. Seyirci filmin kahramanı ile özdeşleşir ve eyleme katılır. Klasik anlatı, anlatı biçimini bu yönde kurar. Bunu ise bakış ve kurguyla yapmaya çalışır.

<sup>46</sup> Tamer Baran, "Öyküleme Denen Sihir", **Popüler Sinema Dergisi**, sayı.71, Şubat2001, s.93.

<sup>47</sup> Veysel Atayman, **Şiddetin Mitolojisi**, İstanbul: Don Kişot Yayınları, 2005, s.284.

<sup>48</sup> Bilgiç, a.g.e., s. 141.

<sup>49</sup> Mustafa Sözen, a.g.m., 2008, s.131-132.



Sinemada dört farklı bakıştan söz edilebilir. Bunlar;<sup>50</sup>

1. İzleyicinin Bakışı: Metindeki bir imgeye ya da bir kişiye bakan seyircinin bakışı (ya da bir hayvana, nesneye).
2. Metin İçindeki (Intra-diegetic) Bakış: Metnin içindeki dünyada belirlenmiş bir kişinin diğerine bakışı (ya da bir hayvana ya da bir nesneye bakışı). Genellikle öznel "bakış açısı-point of view" olarak tanımlanır.
3. Doğrudan (ya da extra-diegetic) İzleyiciye Yönelmiş Bakış: Metnin içinde "çerçeve dışına" sanki seyirciye bakıyor gibi olunmasıdır.
4. Kameranın Bakışı: Kameranın kendisinin insanlara (ya da hayvanlara ya da nesnelere) bakışı. Başka bir deyişle filmcinin ya da fotoğrafçının bakışı.

Klasik anlatı sineması bu dört bakıştan film içindeki karakterlerinin birbirine olan bakışları dışındaki bakış türlerini reddeder ve izleyiciyi sadece filmsel dünyadaki karakterlerin bakışlarına odaklanmasını ister. Filiz Bilgiç'e göre bu durumun öncelikli amacı ise daima araya giren kameranın varlığını tasfiye ederek seyircinin farkındalığını önleyip uzaklaştırıcı bir etkiye sokmaktır.<sup>51</sup>

Serpil Kirel'e göre; "Film izlemek karmaşık bir süreçtir ve seyirci ile filmdeki karakterler arasında özdeşleşme açısından dinamik bir alışveriş söz konusudur."<sup>52</sup> Klasik anlatı sineması seyirciden film izlediğinin bilincinde olmamasını sağlayarak eleştirel bakışı önler. Seyirci bu anlatım tarzında filmin kahramanı ile kendisi arasında bağ kurarak filmsel dünyaya daha kolay uyum sağlar. Anlatı seyircinin hangi karakterle özleşeceğine de müdahale eder ve onu yönlendirir. Anlatının sunumuna göre seyirci etnik kimlik veya benzer bir bağ gözetmeyebilir. Filmlerdeki kahramanlar seyirciye kiminle özdeşleşecekleri konusunda rehberlik yaparlar. Kirel, bu konuya örnek olarak Shively'in yapmış olduğu deneyle, Hollywood westernlerinin tüm dünyaya yayılan bir meşrulaştırma aracı olarak işlev gördüklerini gösterir. Etnik bağlardan ziyade iyi olan tarafla özdeşleşme sağlayan bir anlatı düzenlemesine sahip bu filmler üzerine Shively'in yaptığı bir çalışmada Kızılderili etnik kimliğine sahip

---

<sup>50</sup> Serpil Kirel, **Kültürel Çalışmalar ve Sinema**, Kırmızı Kedi Yayınevi, İstanbul, 2010, s.146.

<sup>51</sup> Bilgiç, a.g.e., s.83.

<sup>52</sup> Kirel, a.g.e., 2010, s.192.

seyircilerin bile filmlerdeki Kızılderili kahramanlar yerine beyaz kahramanlarla daha çok özdeşleştiği saptanmıştır.

Parkan, klasik anlatı sinemasıyla yapılan bütün filmlerde eğlendiricilik ögesinin öne çıktığını belirtir. Seyirci için eğlence, gündelik hayatından kısa süreliğine de olsa uzaklaşıp bir başka hayatı deneyimlemesiyle ortaya çıkar. Kısa bir süreliğine de olsa girdiği bu kurmaca hayatta kendi hayatını ve sorunlarını unuttur. Bu eğlence güldürü olabileceği gibi korku ya da macera türünde de olabilir. “Seyirci doruğa doğru yükselen bir gerilimle, başka bir hayatın içinde yer alarak (fiction), doruk noktası ile birlikte başlayan son bölümde, olayların çözülmesiyle, yapay olarak içine sokulduğu gerilimden kurtarılarak rahatlatılır. İşte, haz buradan doğar.”<sup>53</sup> Bu anlatım tarzının temel amacı seyirciyi tutkulu bir şekilde etkilemektir. Seyirci, filmde gördüğü figürün hayatıyla bir bağ kurar ve olay örgüsü geliştikçe bu bağı artar. Bu durum seyirciyi filmdeki olayla öylesine bağlar ki, filmin sonunda olayın çözüme kavuşmasıyla katharsis yaşar.<sup>54</sup> Katharsis sözcüğünün anlamı, arınma ve temizlenmedir. Aristoteles tarafından Poetika’da bu kavram "Tragedyanın ödevi, uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkularından temizlemektir"<sup>55</sup> şeklinde vurgulanır.

Sahicilik kavramına dikkat çeken Güleriyüz; “...sağlam kurulmuş bir film, muhatabı olan izleyiciyi, gerçeği yaşama konusunda ikna edecek, başka bir kişinin kimliğine bürünmesini, kendi hayatında olmamış bir olaya şahit olmasını sağlayacaktır”<sup>56</sup> der. Bu ancak iyi planlanmış bir dramaturji içerisinde sahici yani gerçekçi bir dünya kurulmasıyla mümkün olur. Yapmacık bir karakter ve hareketin ikna edici bir yönü olmaz. Seyircinin filmle kusursuz bir şekilde özdeşleşebilmesinin yolu gerçeğe yakın olmasa bile gerçekçi bir dünya yaratmaktan geçer.

Klasik anlatı tarzında, olay örgüsünde bir karşı güç bulunur. “Karşı güç, kahramanın hedefine giden yolda kahramanın hedefine ulaşmasını engelleyerek bir çatışma yaratabilecek karşıtlıktadır.”<sup>57</sup> Filmin ana karakteri olan kahramana karşı

<sup>53</sup> Mutlu Parkan, **Brecht Estetiği ve Sinema**, İstanbul: Dost Kitabevi Yayınları, 1983, s.16.

<sup>54</sup> A.e., s.19

<sup>55</sup> Aristoteles, **Poetika**, Remzi Kitabevi, 2012, s.22

<sup>56</sup> Kezban Güleriyüz, “Türk Sinemasında Üslubun Kökeni”, **Türk Sineması Üzerine Düşünceler**, hzl. Süleyman Murat Dinçer, Birinci Basım, İstanbul: Doruk Yayınları, 1996, s.54.

<sup>57</sup> Aslıhan Doğan Topçu, “Sinema ve Zaman: Geleneksel (klasik) anlatı ve Çağdaş anlatı filmlerinde zamanın kullanımı ve anlatsal yapı ile ilişkileri”, **Sinemada Anlatı ve Türler**, ed. Fatma Dalay Küçük Kurt ve Ahmet Gürata, Vadi Yayınları, Ankara, 2004, s. 59.

düşman olarak konumlandırılan bu karşı güç filmin başında kahramanın sürdürdüğü hayat düzenini bozar. Kahraman için bu karşı güç gerçek bir düşman olabileceği gibi fırtına, ölüm, işten kovulmak gibi birçok farklı formda olabilir.

“Kahraman, yığılan ayrıntıların içinde yolumuzu bulabilmemiz için, ipuçlarını birleştirme görevini üstlenir ve belli güdülerini sınıflandırıp düzenlemeye yarayan bir yardımcı araç olarak iş görür.”<sup>58</sup> Kahraman olay ile izleyici arasında bir bağ kurarak hikâyenin iki taraflı olarak akışını sağlar. Bu akışta önemli olan kahraman değil olayların seyridir. Filmin kahramanı, seyircinin yerine bu olaylar zincirindeki yükü sırtlanarak çözüme ulaşma konusunda aktif olarak rol alır. Bu süreç boyunca kahramana dair özellikler ortaya çıkmak yerine hikâyenin gidişatı içinde şekillenir. Bu kahramanı hikâye akışı içerisinde seçimler yapmaya zorlayarak gerçekleşir.

“Klasik anlatıdaki dil ve üslup açıklayıcı, izah edici, karanlık, bulanık yan bırakmayan bir anlatımı destekler. Plot’u taşıyan göstergeler, seçilmiş, belli motiflerle yüklenmişlerdir.”<sup>59</sup> Klasik anlatı sineması, gelişimini sürdürdüğü yıllar boyunca belirli sinemasal kalıplar edinmiştir. İzleyiciyi öykü boyunca destekleyen bu kalıplar ya da göstergeler izleyicinin zihninde hemen karşılık bulur. Parkan, bu konuda solan bir çiçeğin görüntüsünün seyirci için tükenmiş bir aşk ya da yitirilen bir hayatı simgelediğini örnek gösterir.

Ayşen Oluk, klasik anlatımı genel olarak; her şeyi bilen tanrısal bakış açısına eğilimli, iletişimsellik derecesi yüksek ve çok az derecede kendilik bilincine sahip olarak nitelenebileceğini söyler.<sup>60</sup> Klasik anlatıya sahip filmlerde çoğunlukla anlatıcı film içerisinde kişileşmemiş olur. Anlatıcı, filmin kurmaca yoluyla üretilen gerçekçi dünyasında stratejik olarak gizlenmiştir. Bunun nedeni seyircinin film karakteriyle özdeşleşmesinin zarar görmemesini sağlamaktır. Tanrısal bakış açısı aynı zamanda anlatıcıya zaman ve mekândan bağımsız olarak sınırsız bir bilme ve görme kapasitesi sunar. Klasik anlatının iletişimsellik derecesinin yüksek olması görece olarak daha az bilgi saklamasıyla ilgilidir. Bilgi saklama düzeyi türlere göre değişebilir. Örneğin klasik anlatıya sahip bir korku gerilim filminde seyircinin atmosferi hissetmesi ya da

---

<sup>58</sup> Chatman, a.g.e., s.103

<sup>59</sup> Parkan, a.g.e., s.13.

<sup>60</sup> Oluk, a.g.e., s.108

karakterin yaşadığı duyguları hissedebilmesi için olayları çözüme kavuşturacak bilgiler daha yavaş verilir. İletişimselliğin bir başka boyutu da klasik anlatıya sahip filmlerin herkes tarafından izlendiği an anlaşılır olmasını sağlamaktır. Kendilik bilincine sahip olması da klasik anlatıya sahip olan filmlerin nadiren bir seyirciye hitap ettiğini kabul etmesinden kaynaklanır. Bu durum mimetik anlatım şeklinin bir sonucudur. Seyirci, film karakterlerinin yaşadıkları olaylara o an orada şahitlik eder.

Klasik anlatı sinemanın doğuşundan günümüze kullanılan bir anlatı biçimi olduğu için geçen yüzyıldan fazla sürede teknik imkânlar açısından başladığı noktadan farklı bir yerdedir. Günümüzde hikâyeye anlatımına destek sağlayan görsel efektler ve diğer teknik ekipmanlar da kullanılmaktadır. Bu durum sonucu eski tarihli bir film ile yakın tarihli bir film arasında sinematografik özellikler açısından farklılıklar vardır. Kameralar, ses ekipmanları, objektifler vs. teknolojik gelişmelerle geliştirilmiş ve sinema filmi yapımcıları tarafından kullanılmıştır. Bu gelişmelere rağmen klasik anlatı sineması kameranın kullanımı konusundaki anlayışı pek değişmemiştir. “Klasik anlatı sinemasında kamera seyircinin gerçekliği görebildiği bir çeşit ‘pencere’ veya ikinci bir göz olarak kullanılır. Klasik anlatıda kamera mümkün olduğunca orada olduğu hissettirilmemesi gereken araçtır.”<sup>61</sup> Buradaki amaç seyircinin filmdeki karakterleri ve olayları gözlemlemekle yetinmesini sağlamak, filmin belirli teknik uygulamalarla hazırlandığı gerçeğini gizlemektir. Bu durum seyircinin zihni ile filmin hikâyesi arasında hiçbir unsurun olmamasını sağlayan nesnel bir anlatımın kullanılmasıdır.

“Klasik anlatıda standart kamera hareketi ‘izleme’dir. Kamera, tıpkı bir insanın, eylem halindeki başka bir insanı gözleriyle takip etmesine benzer bir hız ve açıyla karakteri takip eder ki bu yöntem anlatının göze çarpmasını sağlar.”<sup>62</sup> Kamera yatay eksende yerin yüzeyine paralel normal görüş perspektifinde insan gözünü taklit edecek şekilde ufuk çizgisine paralel konumlandırılır. Kaydırma hareketlerinden, eğimli açılardan, omuz çekimiyle elde edilen titrek kadrajlardan kaçınılır. Bunların tümü seyircinin filmi izlerken arada bir kamera olduğunu fark etmemesi üzerine yapılan şeylerdir.

---

<sup>61</sup> Oluk, a.g.e., s.115-116

<sup>62</sup> A.e., s.120.

Klasik anlatı sinemasında çekim ölçekleri farklı şekillerde kullanılır. Sahnedeki anlatılmak istenen duyguya ya da olay bağlı olarak verilmek istenen bilgi yakın ya da genel çekimler gerektirebilir. “Klasik anlatımda sınırlandırılmış, değişik varyasyonları denenmeyen bir başka kalıp, insan figürlerinin çerçevenmesinde ortaya çıkar.”<sup>63</sup> Karakterin ruh halini, bulunduğu durumu anlatmak için yakın plan çekimlerle karakterin seyirciyle özdeşleşmesi artırılabilirken, seyircinin bakışını değiştirmek ve yönlendirmek için genel planlar kullanılabilir. Filmde başrolü oynayan oyuncu eğer bir yıldız ise bu oyuncu için yakın planlar daha çok tercih edilir. Böylece seyirci zaten tanıdığı aşına olduğu bir isimle daha kolay özdeşleşebilecek ve kendini filmin akışına bırakabilecektir. “Başkarakter, izleyiciyi, peşinden harikalar diyarına sürükleyen beyaz tavşandır. Klasik anlatı filmlerinin en önemli baştan çıkarıcısı başkarakterlerdir.”<sup>64</sup>

Klasik anlatımın izleyici üzerinde hâkimiyet kuran yapısı sahneleri parçalayarak kurgulama özelliğinden doğar. Klasik anlatıda çözümleyici kurgu kullanılır. Çözümleyici kurgu, izleyicinin neye dikkat etmesi gerektiğine kısa çekimler ve hızlı kurgu aracılığıyla karar veren görünmez bir tekniktir. Görünmezliği insan gözünün dikkat etme, odaklanma davranışını taklit etmesinden ileri gelir. Gözümüz de- tıpkı bir objektif gibi- gelişen olayın bizim için önemli noktasına odaklanır, daha sonra bir başka noktasına odaklanır. Gözümüzün yaptığı bu işlemin sinemadaki karşılığı çözümleyici kurgunun bir sahneyi çeşitli çekimlere bölen tekniğidir. İnsanların, görsel algılama kurallarına tıpatıp uyduğundan bu teknik görünmezdir.<sup>65</sup>

Klasik anlatı filmlerinde çekim öncesi aşamasından itibaren titiz bir planlama yapılır. Her bir çekim storyboard üzerinde sıraya konur. Bunun amacı kameranın tıpkı bir göz gibi kullanılıyor olmasından kaynaklanır. Seyircinin kameranın varlığını unutmasının nedeni göz hareketlerini taklit eden çekimlerin peş peşe kurgulanmasından kaynaklanır. Bakış boşlukları, alan derinlikleri, açılar gibi unsurların çekim sonrasındaki kurgu aşamasına kalmadan gerçekleştirilmesi gerekir. Filmin kurgulanması aşamasında yapılan çekimler insan gözünün tarama

---

<sup>63</sup> Oluk, a.g.e., s.126

<sup>64</sup> A.e., s.89

<sup>65</sup> A.e., s.136

davranışından yararlanarak sıralanır. Sahne içinde, sahne geçişlerinde seyircinin odaklanması istenilen noktalar vurgular. Böylece seyircinin ilgisi ve film izlediğinin bilincinde olmaması canlı tutulur.

“Klasik sinema, gerçekçi olma biçimindeki temel ilkedden uzaklaşmamak için anlatımın mantık çizgisinden kopmamasına ve ille de şart olmamakla birlikte, kronolojik bir sıra izlemesine dikkat etmelidir.”<sup>66</sup> Filmin kurgusunda kronolojik olarak sıralı bir düzen olması seyircinin filmi algılamasında öneme sahiptir. Klasik anlatıya sahip çoğu film de olayları kronolojik bir akış içerisinde iletir. Bu durum film içerisindeki geriye dönük olayların gösterildiği flashback’ler için de geçerlidir. Filmdeki gelişen olayları neden-sonuç ilişkisi içerisinde aktarmak ve boşluk bırakmamak için bu yöntem tercih edilir.

### 1.3.2. Modern Anlatı Sineması

Sinemada klasik anlatı David W. Griffith tarafından temelleri atılan ve sinemanın doğuşundan itibaren kullanılan anlatı biçimidir. Bu anlatı tarzının uzun yıllar boyunca devam etmesinin nedeni olarak sinema endüstrisindeki şirketlerin büyük bir kitleye üretim yapması ve bu şekilde oluşan pazarın devasa boyutlara ulaşması etkilidir. Hikâye bakımından birbirinden farklı ancak yapı olarak benzer çok sayıda film üretilmiştir. Endüstri bu konuda daha önceden denenmiş ve başarılı olmuş formülleri ufak geliştirmelerle kullanarak karını garantilemiştir. “Klasik Hollywood Sineması tanımındaki ‘Klasik’ nitelemesinin sebebi bu biçimin uzun yıllar, sinemada öykü anlatmanın en etkili yolu olarak egemenliğini sürdürmesinden dolayıdır.”<sup>67</sup>

Modern anlatının başlamasına vesile olan film olarak Jean-Luc Godard’ın “Serseri Aşıklar” filmi gösterilir. Sinema eleştirmeni Mehmet Açar film ile ilgili şunları söyler:

Bugün eğer klasik sinema diye bir şeyden söz ediyorsak, bu tanımı, ilk filmi ‘Serseri Aşıklar’dan itibaren tam tersi istikamette giderek, kendisinden önce bütün yapıları “klasik” haline getiren Godard’a borçlu olduğumuzu düşünebiliriz. Ayrıca sinemada ille de modernizmden söz edeceksek bu dönemi Godard ile başlatmak pek yanlış olmaz. Bütün bunların

<sup>66</sup> Atayman, a.g.e., s.285.

<sup>67</sup> Oluk, a.g.e., s.84.

tek ve basit bir nedeni var. Godard, filmlerin giriş, gelişme ve sonuç şemasını izleyen hikâyeler anlatması gerekmediğine inanan ilk yönetmenlerden biri. Onun filmlerini seyrettiğimizde, sinemanın sadece ve sadece alıştığımız anlamda hikâye anlatmak için kullanılamayacak kadar geniş kapsamlı bir sanat olduğunu anlarız.<sup>68</sup>

Modern sinemanın, klasikten kopuşunu simgeleyen özelliklerini Peter Wollen, Godard'ın sineması üzerine yazdığı *Godard ve Karşı Sinema* adlı makalede açıklamıştır. Wollen, Godard'ın çok radikal bir biçimde, Ortodoks sinemanın değerlerine tamamen zıt olan bir karşı-sinema geliştirdiğini belirtmektedir. Onun konuya yaklaşımı, eski sinemanın, Godard'ın koyduğu biçimiyle Hollywood'un değerlerinden yedisini alarak, bunları (devrimci, materyalist) karşıtlarıyla karşılaştırmak üzerine kuruludur. Bir anlamda sinemanın yedi günahına karşı yedi erdemi olduğunu belirttiği özellikleri aşağıdaki gibi sıralamaktadır:<sup>69</sup>

1. Anlatı Geçişkenliği Karşısında Anlatı Geçişsizliği: Bir şeyi diğerinin takip etmesi karşısında boşluklar ve kesintiler, episodik inşa, konudan anlaşılır olmayan ayrılmalar.
2. Özdeşleşme Karşısında Yabancılaşma: Empati, bir karakterle duygusal olarak ilişki kurma karşısında doğrudan hitap, birden fazla karakter ve bölünmüş karakterler, yorum.
3. Şeffaflık Karşısında Ön Plana Çıkarma: Dil göz ardı edilmek ister, filmin/metnin mekanizmalarını gizlemeye karşı açık ve görünür kılma.
4. Tek Diegesis Karşısında Çoklu Diegesis: Bölünmez, homojen bir dünyaya karşı heterojen dünyalar. Farklı kodlar ve farklı kanallar arasındaki kopma.
5. Kapalılık Karşısında Açıklık: Kendi sınırları içinde uyumlu, kendi kendine yeten bir objeye karşı açık uçluluk, taşma, metinler arasılık - kinaye, alıntılama ve parodi.

---

<sup>68</sup> Mehmet Açar, "Alternatif Modeller", *Popüler Sinema Dergisi*, (Mart 2002), s.102.

<sup>69</sup> Peter Wollen, *Godard ve Karşı Sinema*, Çev: Öğr. Gör. Hasan Gürkan, İstanbul Arel Üniversitesi, İletişim Fakültesi İletişim Çalışmaları Dergisi, Sayı: 3 Bahar

6. Haz Karşısında Rahatsız Olma: İzleyiciye tatmin sağlamayı hedefleyen eğlenceye karşı izleyiciyi rahatsız etmeyi ve böylece değiştirmeyi hedefleyen kışkırtma.

7. Kurmaca Karşısında Gerçeklik: Bir öyküyü oynayan makyajlı oyunculara karşı gerçek yaşam, temsilin kırılması, hakikat.

Wollen tarafından Godard filmleri temel alınarak ortaya konan bu özellikler, Brechtien tiyatronun sinemadaki etkisi olarak görülmüştür. Bu yedi özelliğin tamamı klasik anlatının üzerine kurulduğu seyircinin özdeşleşmesi ve filmin bilincinde olmaması gibi klasikleşen kuralların yıkılmasına hizmet eder.

Parkan, Brecht'in yabancılaşmaya olan bakışını şöyle belirtir: "Özdeşleşmenin özel olayları olağan kılması gibi, yabancılaştırma da olağanları özel kılar. Harcâlem olaylar, bayağı sıkıcılıklarından soyundurularak, tamamen özel süreçler olarak sergilenirler. Artık seyirci, güncellikten tarihe kaçmaz; güncellik, tarih olur."<sup>70</sup> Brecht tarafından ortaya atılan yaklaşım, yabancılaşmanın seyircinin içinde bulunduğu zamanı ve mekânı, yani güncel durumunu sorgulamasında etkili olduğunu anlatır. Böylece yabancılaşma etkisi kurulması için sağlanan temel unsurlardan biri yönetmen ya da anlatıcının, anlatıyı yapılandırırken kullandığı gerçeklik biçimi olur. Seyircinin kurmaca anlatı yerine gerçekçi bir yaklaşımla kurulan bir anlatı görmesi güncel durumunu sorgulamasını sağladığı söylenebilir.

Modern anlatı tekniği ilk olarak romanda ortaya çıkmıştır. Klasik biçimdeki gibi bir olay örgüsüne bağlı kalmaz. Bu tür romanlarda yer alan karakterler klasik anlatıda olduğu gibi keskin çizgilerle çizilmemiştir. Hikâyenin kurgusu ve karakterlerin şekillenışı gibi klasik anlatının bağlı bulunduğu kuralları yok saymaktadır.<sup>71</sup>

Modern anlatı kişisi, öncüleri olan destan ve mitolojik kahramanlar gibi geri dönecekleri kutsal bir yolculuktan çok, dönüşsüz ve edilgen bir tükeniş (yahut düşüş) mitiyle karşı karşıyadır. Ölüm, kimi zaman mitolojik

<sup>70</sup> Parkan, a.g.e., s.42

<sup>71</sup> Mustafa Sözen, "Klasik Anlatı Sinemasında Öykü Kişisi, Yapısal Tasarım Ve Örnek Çözümlemeler", **Akademia Dergisi**, Erciyes Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayını, 2009, Cilt.1, Sayı.1, s.87-88.



kahraman için kutsal bir dönüş mitosunu iken modern anlatı kişisi için kesin bir umutsuzluk, yenilginin son eşiğidir.<sup>72</sup>

Sinemada modern anlatı, kökeni Vertov ve Brecht'e kadar uzanan ve klasik anlatıyı kullanan filmlerinin karşısında duran bir anlatı biçimidir. Modern anlatı tarzı, filmlerde klasik anlatı sinemasının tersine özdeşleşmeyi kırmak ve izleyiciyi izlediğine yabancılaştırmayı amaçlar. Böylece izleyici bir film izlediğinin bilincinde olur, bunun nedeni izleyicinin eleştirel ve sorgulayıcı bakışını sağlamaktır. "Modern anlatılarda bu özdeşleşme ancak düşünce düzeyinde gerçekleşir. Çünkü çağdaş anlatı izleyicinin katılımını bekler."<sup>73</sup>

Soyut sorunları ve kavramları ele alan modern anlatı filmleri, klasik anlatının tersine konu edilen olayın çözüme kavuşturulduğu, kapalı bir sonla bitmez. Bu nedenle açık yapıt özelliği taşırlar. Modern anlatı filmlerinde öne çıkarılan bir öykü ya da olay örgüsü yoktur. Kahraman, öykü boyunca olay örgüsünü izlemez. Bir anlamda olay örgüsündeki yerini bir birey olarak kendisi çizmeye başlar. Kahraman eylemleri ve sözleriyle düşüncelerini ortaya koyar. Modern anlatı filmlerinde dramatik sürekliliği sağlayan neden-sonuç ve aksiyon-motivasyon zincirleri klasik anlatıda olduğu gibi kurulmaz.<sup>74</sup>

Çok kalın çizgilerle bir ayırlama yapacak olursak klasik anlatı sinemasının birincil amacının bir öykü anlatmak olduğunu yani içeriği ön plana çıkaran bir yapı inşa ettiğini söyleyebiliriz. Bunun aksine modern sinemada ise önemli olan 'ne anlatıldığı' değil nasıl anlatıldığıdır. Yani modern sinema 'biçimi' ön plana çıkaran, sinematografik anlatım biçimlerini sorgulayan bir anlatımı yeğler.<sup>75</sup>

"Modern anlatı filmlerinde kahramanın kendisi ve içinde bulunduğu durum bir sorun olarak ortaya konur. Kahramanın eyleminin nedeni soyut bir sorunu ortaya çıkarmaktadır, somut bir sorunu çözmek değil."<sup>76</sup> Bükler, klasik anlatı ve modern

<sup>72</sup> Hayrettin Orhanoglu, **Türk Romanında Değişme Ritüelleri**, Kesit Yayınları, (1. Baskı), 2014, s.164

<sup>73</sup> Louis Giannetti, **Understanding Movies**, New Jersey: Prentice-Hall Inc., 2002, s.4 Akt. S.Serhat Serter, *Sinemada Biçem: Lütfi Ömer Akad Sineması*, (Yayımlanmamış Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi, SBE), 2005, s. 40-41.

<sup>74</sup> Topçu, a.g.e., s. 60-61.

<sup>75</sup> Oluk, a.g.e., s.104

<sup>76</sup> Seçil Bükler, **Sinema Dili Üzerine Yazılar**, Dost Kitapevi Yayınları, Ankara, 1985, s.101-102.

anlatı arasındaki farka örnek olarak; polisiye bir filmde suçlunun yakalandığını ve cezasını çektiğini böylece adaletin sağlandığını ancak modern anlatıya sahip bir filmde ise ‘adalet’ kavramının tartışıldığını söyler. “Modern anlatı filminde ‘somut bir sorun verilse bile bu, soyut bir sorunun tartışılması için’ kullanılır.”<sup>77</sup>

Klasik anlatı kullanılan filmlerde hikâye bir karakterin merkezinde ve onun bakış açısı üzerinden şekillenirken, modern anlatı kullanılan bir filmde farklı farklı karakterlerin bakış açılarından aynı olay aktarılabilir. Modern anlatıda hikâye kronolojik olarak ilerlemeye mahkûm değildir. Farklı hikâyeler iç içe geçmiş şekilde eş zamanlı olarak kurgulanarak aktarılabilir. Modern anlatıda filmin odak noktası sürekli değişebilir. Bundaki amaç seyircinin dikkatini ayakta tutmaktır. Modern anlatı sinemasında seyircinin dikkati anlatıdan anlatıya ya da iletiden imgelere kayar. “Bir başka deyişle anlam tasarımı, görüntülerin görselliği vurgulanarak, sesleri ve imgeler karşı karşıya getirilerek, ileti ve içeriği zıtlştırma temelinde elde edilmeye çalışılır.”<sup>78</sup>

Modern anlatı formuna sahip filmler de birer kurmacadırlar. Bu filmlerde hikâye, öykünün ritmini yavaşlatan imgelerle sürekli olarak kesintiye uğrar. Yönetmenler izleyiciye yapay bir çalışma izlediklerini ancak bundan fazlasının bulunduğunu hatırlatmaktadır. Film, öykünün daha farklı olabileceği konusunda gelişi güzel önerilerde bulunabilir. Film içerisindeki karakterler kameraya dönerek seyirci ile konuşabilir ve öykü akışını kesebilirler. Özellikle 1960’larda yapılan bu türde filmlerde seyircinin gördüğü filme alınan şey olmayıp, yönetmen tarafından seçilen şeydir. Klasik sinemanın kuralları bozulur ve böylelikle izleyiciler entrika içeriği yerine sinemasal uygulamalarla ilgilenmeye zorlanır.<sup>79</sup>

---

<sup>77</sup> Nazlı Kırmızı, *Geleneksel Anlatılar ve Söylem: Türk Güldürü Filmleri Üzerine Yapısalcı Bir Çözümleme*, Doktora Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, 1990, s. 77.

<sup>78</sup> Sözen, a.g.e., 2008, s.133.

<sup>79</sup> Bilgiç, a.g.e., 2002, s.90.

## İKİNCİ BÖLÜM

### 2. KAHRAMAN OLGUSU ve KAHRAMANIN YOLCULUĞU MODELLERİ

Bu bölümde ilk olarak kahraman olgusu çerçevesinde kahramanın tanımı yapılacak ve özellikleri belirlenecektir. Daha sonra ise kahraman olgusuna yaklaşımlar, kahramanın yolculuğu çerçevesinde ele alınacaktır.

#### 2.1. Kahraman Olgusu

Kahraman tanımının yapılabilmesi için ilk olarak yer aldıkları ilk anlatılar olan sözlü kültür anlatılarına değinmek gereklidir. Sonrasında Kahraman kelimesinin etimolojik kökenleri ve kahramanın özellikleri bu doğrultuda incelenecek ve de anti kahraman kavramı irdelenecektir.

##### 2.1.1. Sözlü Kültür Anlatıları

Eliade'ya göre insanlar, göğü gözlemleyerek yeryüzünde gözlemledikleri bu yapıyı taklit etmiştir. “Yaşadığımız dünya bir göksel dünyaya tekabül eder. Aşağıda uygulanan her edimin bir de yukarıda, asıl gerçekliği temsil eden göksel bir karşılığı bulunmaktadır.”<sup>80</sup> Doğada sürekli olarak bir döngü vardır. Bu döngü doğadaki her bir parçanın hem kendi içinde ve hem de diğer parçalarla ilişkisinde süregider. En büyük parçadan en küçüğüne doğa, kendi ritmi içerisinde senkronize bir döngü sergiler. Dünyanın kendi etrafında dönerken aynı zamanda güneşin etrafında dönmesi bu duruma en basit örnek olarak verilebilir. Bu durum doğadaki her şeyin yapısal bir bütün olarak iç içe geçtiğinin bir göstergesidir. İnsanlar zamanla bu döngüyü içerisinde kendilerini ifade etmek ve gelecek kuşaklara aktarmak için anlatılar üretmiştir. İnsanlar için doğadaki en merak uyandıran döngü doğum ve ölüm olmuştur. “Kendisini doğanın ayrılmaz bir parçası olarak gören insan, doğanın döngüsel sürekliliğini kendi yaşamında ‘ölümden sonra yaşam’ ve ‘yeniden doğuş’ gibi düşüncelerle içselleştirmiştir.”<sup>81</sup>

Carl Gustav Jung'a göre yeniden doğuş kavramının temeli arketiplerdir. Jung, farklı kültürlerin yeniden doğuş hakkında benzer ifadeler kullanmasını arketiplere bağlamaktadır. Jung, “Yeniden Doğuş” biçimlerini *Dört Arketip* isimli eserinde beş

<sup>80</sup> Mircea Eliade, *Ebedi Dönüş Mitosu*, Çev. Ümit Altuğ, İmge Yayınları, 1994, s.21

<sup>81</sup> Ömer Tecimer, *Sinema Modern Mitoloji*, İstanbul: Plan B Yayıncılık, 2005, s.15

başlık altında incelemiştir. Bunlar; yaşamın çeşitli bedenlerde devam ettiği yada reenkarnasyonla kesintiye uğradığı *ruh göçü*, yeniden doğuşun ikincil biçimi olan ve kişinin yeniden doğuşu sonrasında kişiliğini ve anılarını koruduğu *reenkarnasyon*, varoluşun ölümden sonra yeniden ortaya çıktığı ve dönüşüm geçirdiği *diriliş*, bireysel yaşam süreci içerisinde, kişiliğin özünün değişmediği ve bazı kötü kısımların iyileştiği *yeniden doğuş* ve insanın bizzat ölümden ya da yeniden doğuştan geçmediği, bunların dışında gerçekleşen bir dönüşüm sürecine katılmasıyla veya tanık olmasıyla gerçekleşen *dönüşüm sürecine katılımıdır*.<sup>82</sup>

Jung'a düşüncesine göre günümüz insanı, eskilerin imgelerini üzerinde taşımaktadır. Buradan hareketle arketip kavramını da 'aynı tip sayısız yaşantının psişik kalıntıları' olarak tanımlar.<sup>83</sup> Duyu ötesiyle ilgili tüm ifadelerin arketipler tarafından belirlendiğini belirten Jung, farklı kültürlere sahip insanların yeniden doğuş hakkında birbirine benzer ifadeleri ve ritüelleri olmasını arketip kavramıyla açıklar.

Freud, *Totem ve Tabu* adlı eserinde geçmiş kuşaklardan bizlere geçen belli başlı değerler olup olmadığını tartışmaktadır:

Bireylerin ortadan kalkmasıyla psişik eylemlerde meydana gelen kesintileri yok saymayı mümkün kılan bir kolektif ruh varsayımı, insanın psişik hayatının sürekliliği varsayımı olmadığı takdirde, kolektif psikoloji de, kavimler psikolojisi de olamaz. Bir kuşağa ait psişik süreçler diğer bir kuşağa devrolmasaydı, başka bir kuşakta devam etmeseydi her kuşak hayatı kendi hesabına yeni baştan öğrenmek zorunda kalırdı ki, bu da her türlü ilerlemeyi, her türlü gelişmeyi imkânsız kılardı.<sup>84</sup>

Yeniden doğuş ritüelleri arasında göze çarpan benzerlikler dinsel ayinler ve inanış sistemleri gibi konularda da rastlanmaktadır. Mit ve masal gibi anlatı türlerinin de birbirinden farklı fakat aynı süreçle şekillendiğini düşünürsek, anlatılarının da benzer bir yapıya sahip oldukları tutarlı bir varsayım olur.

<sup>82</sup> Carl Gustav Jung, **Dört Arketip**, Çev. Zehra Aksu Yılmaz, Metis Yayınları, İstanbul, 2012, s.47-48.

<sup>83</sup> Jung, **Analitik Psikoloji**, Çev. Ender Gürol, Payel Yayınları, İstanbul, 1997, s.323

<sup>84</sup> Sigmund Freud, **Totem ve Tabu**, Çev. K. Sahir Sel, Sosyal Yayınları, İstanbul, 2002, s.219

Mircea Eliade, *Mitlerin Özellikleri* isimli eserinde mitlerin yapısını ve işlevini şu şekilde tanımlar:<sup>85</sup>

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. İnsan 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 gerçekleşme aşamasına getirilen olayların kutsal, coşku verici gücünün etkisine girmek anlamında “yaşar”.

İnsanlar, toplumla ilgili değer yargılarını ve yanlışlarını mitlerle gelecek kuşaklara taşımışlardır. Mitler, kuşaktan kuşağa aktarılmasından dolayı ilk anlatıldığı zamandan itibaren değişim ve gelişim gösterirler. Her kuşak kendisinden bir şeyler katarak mitin bir kısmını değiştirerek katkıda bulunur. “Mitler tek bir kişinin hikâyesini anlatmaz. Sembolik zenginlikleri, anlamsal derinlikleri ve bir toplumun ortak eseri olmasından dolayı mitler yaratıcısı olan halkın hikâyesini anlatır.”<sup>86</sup>

Mitlerin işlevi, ait olunan toplumun değer yargılarını, yaşamsal faaliyetlerini, önemli sorunlarını ve bu sorunların çözümlerini de içinde barındırmasıdır. “Günümüze ulaşabilen mitler, insanlığa ait kodlarla bezenmiş simgesel anlatılardır. Bu simgesel anlatılarda karmaşık, sosyal sorunlar basit bir hareketle çözülür, karmaşık görünen

<sup>85</sup> Mircea Eliade, *Mitlerin Özellikleri*. Çev. Sema Rifat, Simavi Yayınları, İstanbul, 1993, s.23.

<sup>86</sup> Heinrich Zimmer, *Kral ve Hortlak: Ruhun Kötülüğü Yenmesi*, Çev. İlker M. İyidoğan, Kabalıcı Yayınevi, İstanbul, 2004, s.335

insan ilişkileri düzene konulur, kötülük basit ve kahramanca bir hareketle ortadan kaldırılır.”<sup>87</sup>

Mitler simgesel anlatılardır. İnançsal bağlantılar içeren, gerçeküstü durumları ve olayları yaşayan tanrılar ya da insanüstü varlıkları konu edinen öykülerdir. Mitler, insanlar için belirsiz olan zaman dilimlerinde geçer. Bu zaman dilimi insanın algı boyutundan farklı bir yerdedir. Belli bir inanç, düşünce veya ideali aktarma amacıyla olan mitler, alegorik anlatımları sayesinde çok geniş bir simgesel anlatım imkânı sağlar. Taşıdıkları simgesel anlamlarla mitlerin gerçekliği, toplumsal inançlar ve geleneksel benimseyişlerle doğrulanır.<sup>88</sup>

Jung, toplumun bütün üyelerinin mite başka şekillerde katıldığını, bu yolla insanüstü güçlerle ve varlıklarla iletişim kurduğunu söyler. “Uzak ve bilinmeyen halkların eski mitlerinin son zamanlarda bize bu kadar büyüleyici gelmesinin sebebi budur.”<sup>89</sup>

Mitlerle kahramanların bağlantısı arasındaki ilk çalışmalardan biri Lord Raglan tarafından yapılmıştır. Raglan, Yunan mitleri ağırlıkta olmak üzere farklı kültürlere ait mitlerden yola çıkarak yaptığı çalışmayı 1934 yılında *The Hero* adıyla yayımlamıştır. Bu mitleri sahip olduklarını düşündüğü benzerlikleri noktasında incelemiş ve mitlerin yirmi iki özelliğini bir şema olarak çıkarmıştır. Bu çalışması sonucunda Raglan, mitleri, benzerlikleri açısından özellikle birbirine bağlı olarak gelişen üç ana bölümde incelemenin mümkün olduğunu belirtmiştir. Bu bölümleri kahramanın doğusu, tahta çıkışı ve ölümü olarak adlandırmıştır.<sup>90</sup>

Lord Raglan’ın oluşturduğu yirmi iki maddelik şema şu şekildedir:<sup>91</sup>

1. Kahramanın annesi Kral soyundan bir bakiredir;
2. Babası bir kraldır ve
3. çoğu zaman annesiyle akrabadır ama

<sup>87</sup> J.S. Lawrence & R. Jewett, *The Myth Of The American Superhero Grand Rapids*, William B. Eerdmans Publishing Company, Michigan/Cambridge, 2002, s.116

<sup>88</sup> Tecimer, a.g.e., s.13

<sup>89</sup> Carl Gustav Jung, *Anılar, Düşler, Düşünceler*, Çev. İris Kantemir, Can Yayınları, İstanbul, 2001 s.73

<sup>90</sup> Lord Raglan, “The Hero Of Tradition,” *Folklore*, Vol:45, No:3, September, 1934, pp: 212-231, s.221

<sup>91</sup> Tecimer, a.g.e., s.115

4. kahramanın annesinin hamile kalışı olağanüstü koşullarda gerçekleşir ve
5. kahramanın bir tanrının oğlu olduğu söylenir.
6. Doğum sırasında kahraman kendi babası ya da annesinin babası tarafından öldürülmek istenir ama
7. uzaklara kaçırılır ve
8. başka bir ülkede evlat edinilir.
9. Kahramanın çocukluğu hakkında bilgi yoktur ama
10. büyüyünce yurduna döner ya da gelecekte Kral olacağı ülkeye gider.
11. Kral'ın, bir devin, bir ejderhanın ya da bir yabani hayvanın karşısında elde ettiği zaferden sonra,
12. Kral'ın kızıyla ya da başka bir prensesle evlenir ve
13. Kral olur.
14. Bir süreliğine olaysız biçimde egemenlik sürer ve
15. yasalar hazırlar ama
16. sonra tanrıların ya da halkının sevgisini yitirir ve
17. tahtından indirilir ve kentten sürülür,
18. daha sonra gizemli biçimde ölür,
19. ölümü genellikle bir dağın doruğunda olur.
20. Çocukları, varsa bile asla onun yerini tutamazlar.
21. Cesedi gömülmez ama yine de
22. birkaç ayrı yerde kutsal mezarı vardır.

Lord Raglan, oluşturduğu bu şemayı yirmi bir kahraman üzerinde uygulamış ve belirli bir yapıya uyup uymadığını incelemiştir. Bu incelemenin sonucunda bu mitlerdeki kahramanlar arasında benzerlikler olduğunu ve bunun rastlantı sonucu olamayacağını belirtir. İncelediği kahramanların her zaman Kral soyundan geldiğini, hemen hemen bütün hikâyelerde annenin ilk çocuğu olarak dünyaya gelmesi ve bazı durumlar dışında kahramanın babasının kesinlikle ikinci bir evlilik yapmaması bu benzerliklere örnek olarak gösterilebilir.<sup>92</sup> Lord Raglan'a göre bir kahraman bu

---

<sup>92</sup> Raglan, a.g.m., s.221

özelliklerden ne kadar çoğunu kendinde topluyorsa kutsal kahraman arketipine o kadar yaklaşıyor demektir.<sup>93</sup>

Masal türü de sözlü anlatı kültüründen gelen bir anlatıdır. Niteliksel benzerliklerinden dolayı mit ve masal arasında kesin bir ayrım olup olmadığı tartışma konusudur. “Mitlerde anlatılan kimi hikâyelerinin masallara da konu olması bir ayrıma gidilmesini zorlaştıran noktalardan bir diğeridir.”<sup>94</sup> İkisi arasında bir ayrım yapılamasa da bir bağ olduğu söylenebilir. İkisi arasındaki temel fark, mitlerin masallara göre kutsal ve mistik bir anlatıya sahip olmasıdır. Eliade, masallardaki tanrıların gizlenmiş bir şekilde yer aldıklarını, mitlerdeki gibi açıkça görülmediklerine dikkat çeker.<sup>95</sup>

Vladimir Propp, masalın yapısı üzerine yaptığı *Masalın Biçimbilimi* adlı eserinde; masalların olağanüstü ve çok renkli çeşitlilikte olduğundan bahseder ama görünür yapının altında tek bir biçim olduğunu söyler. Propp, eserinde Rus masallarını incelemiş ve otuz aşamalı bir kalıp ortaya koymuştur. Bu kalıbın çözümlenmesine göre aşağıdaki sonuçlara ulaşmıştır:

...Sunduğumuz gözlemler kısaca şu biçimde belirtilebilir:<sup>96</sup>

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.

Mitler ve masallar üzerine yapılan çalışmalarda dikkat çeken yapısal benzerlik her ikisi için de kahraman olgusunun önemli olmasıdır. Kahraman, mit ve masal türündeki anlatıların olay örgülerinin merkezinde yer almaktadır. Bu durum kahramanı tanımlamak ve özelliklerini incelemeyi gerektirmektedir.

<sup>93</sup> Tecimer, a.g.e., s.115

<sup>94</sup> Robert E. Segal, *Anthropology, Folklore and Myth* (Volume 2), New York & London, Garland Publishing Inc., 1996, s.69

<sup>95</sup> Eliade, a.g.e., 2001, s.243-244

<sup>96</sup> Vladimir Propp, *Masalın Biçimbilimi*. Çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, Bilim Felsefe Sanat Yayınları, İstanbul, 1985, s.31-34



### 2.1.2. Kahraman Kelimesinin Etimolojisi

Farsça kökenli bir kelime olan kahraman<sup>97</sup>, Türk Dil Kurumu'na göre üç farklı anlama gelmektedir. Bir sıfat olarak anlamı; “Savaşta veya tehlikeli bir durumda yararlık gösteren (kimse), alp, yiğit” iken, isim olarak iki farklı anlamda kullanılmaktadır; “Bir olayda önemli yeri olan kimse” ve “edebiyat Roman, hikâye, tiyatro vb. edebiyat türlerinde en önemli kişi\*”.<sup>98</sup>

Türk Dil Kurumu sözlüğünde kahraman kelimesinin eş anlamlısı olarak gösterilen “alp” ve “yiğit” kelimelerinin anlamlarına bakıldığında “alp” için yiğit ve kahraman anlamları çıkarken, “yiğit” kelimesinin anlamı olarak “güçlü ve yürekli kahraman, alp”, “gözü pek düşüncesini açıkça söylemekten çekinmeyen (kimse)” ve “delikanlı, genç erkek” karşımıza çıkmaktadır.<sup>99</sup>

Kahraman kavramını daha iyi anlamak adına kelimenin İngilizce karşılığına da bakmakta fayda var. Kahraman kelimesinin İngilizce karşılığı “hero” için Oxford İngilizce Sözlük'te dört anlam verilmektedir.<sup>100</sup> Bu tanımlardan kahraman kelimesinin zaman içerisinde geçirdiği değişim daha iyi anlaşılacaktır.

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.

<sup>97</sup> Kahraman kavramının etimolojik kökeni; İran mitolojisinde Şah Tahmuras'ın Kah-tarasp tarafından tahtından mahrum edilen oğlunun adıdır. Orta Farsça'da ise, iş buyuran sözcüğünden evrilmiştir.

Kaynak: <https://www.nisanyansozluk.com/?k=kahraman&x=0&y=0> - Erişim Tarihi: 30.05.2019

<sup>98</sup> <http://www.tdk.gov.tr> – Erişim Tarihi: 28.05.2019

\*Sinemada filmin ana karakterini tanımlamak için “**protagonist**” sözcüğü kullanılmaktadır.

<sup>99</sup> <http://www.tdk.gov.tr> – Erişim Tarihi: 28.05.2019

<sup>100</sup> 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, s.197-221.

Bu ilk anlamlar üzerinden kahramana bakıldığında kelimenin erkek figürünü çağrıştırdığı görülmektedir. Kelimenin tarihsel kökenlerine bakmak, kavramın netleştirilmesi için önemlidir.

*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.<sup>101</sup>

Kahraman kelimenin İngilizce karşılığı olan “hero” kelimesinin yanında, İngilizcede kadın kahramanı tanımlamak için “heroine” kelimesi kullanılmaktadır. Cinsiyetsiz bir dil olan Türkçede, kadın kahramanı belirtmek için kullanılan özel bir kelime bulunmamaktadır. “Etimolojisi göz önüne alındığında *heroine* kelimesinin kullanılışı *hero* kelimesi kadar eski değildir. 17. yüzyılın ikinci yarısına denk gelen bu tarihten itibaren *heroine* kelimesi kadın kahramanları tanımlamak için kullanılan bir kelime olarak literatürde yerini almıştır.”<sup>102</sup> Ancak yine de *heroine* kelimesinin tanımı yapılırken *hero* kelimesinin yani erkek kahramanı belirten kelimenin anlamı baskın gelmektedir.

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.<sup>103</sup>

<sup>101</sup> Edith Kern. “The Modern Hero: Phoenix or Ashes?” *Comparative Literature*, Vol:10 No:3 Autumn, 1958 s.325-334.

<sup>102</sup> Özgür Uğraş Akgün, *Kahraman Olgusunun Çizgi Romandan Sinemaya Uyarlamadaki Görünümü: Tarkan ve Conan Örnekleri*, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayımlanmamış Doktora Tezi, s.20

<sup>103</sup> Janice Hume, “Changing Characteristic of Heroic Women in Midcentury Mainstream Media” *Journal of Popular Culture* Vol:34 No:1, 2001, s. 9

Vogler, Yazarın Yolculuğu kitabında “hero” sözcüğünün ‘koruma ve hizmet etmek’ anlamında bir kökten gelen Yunanca bir kelime olduğunu söyler ve kahraman kavramının temelde kendinden ödün vermeyle ilişkilendirildiğini belirtir.<sup>104</sup> Kahraman tanımında sıklıkla cesaret, güç, dayanıklılık gibi özelliklerin vurgulandığı görülmektedir. “Günümüzde kahraman, eski tanımlamalarındaki ‘büyük, güçlü insan’ teriminden ziyade kendi kültürünün bir sembolü olarak ele alınmaktadır.”<sup>105</sup>

Bu anlamlar üzerinden kahraman kavramına bakıldığında tarihsel süreç içerisinde toplumsal olaylarda fayda sağlayan, öncü ve rol model olan birini kahraman olarak nitelenebilir. “Öyleyse kahraman, yerel ve kişisel tarihsel sınırlamalarla çatışarak onları aşmış ve genel geçerliliği olan, olağan insani biçimlere ulaşmış olan kadın ya da erkektir.”<sup>106</sup>

Kahramanların doğumu ihtiyaçlar üzerine olmuştur. Kahraman, kendi hayatında ya da bir başka hayat üzerinde etkisi olan bir sorunun çözümünde, etkili olacak kişidir. İlkel zamanlardan beri topluluklar, belirli bir olay ya da kişinin etrafında birleşmek durumunda kalmıştır. Toplumsallığın birikimi olan kültür de kahramanın izlerini taşır veya oluşturduğu değerleri simgesel olarak kahramanında dışa vurur. “Toplumu birbirine bağlayan kültür, toplumun örnek alacağı kişileri, kahramanları, doğurmuştur... Tüm edebiyat eserlerinin içinde var olan “kahraman,” ait olduğu tarihteki toplumun bir yansıması olmuştur.”<sup>107</sup> Kahraman anlatı evrenine girdikten sonra sıklıkla rastlanan bir araç olmuştur. “Ait olduğu toplumun değer yargıları, sorunları ve sorunlara karşı ortaya koyduğu refleksleri gibi özellikler yüklenen kahramanın anlatılardaki yeri temel karakter olmasıdır. Kahraman, toplumun kabul görmüş değerlerinin beden bulmuş halidir.”<sup>108</sup>

Her uygarlık kendine mitler üretir, toplumsal davranış kalıplarını ve yücelttiği ‘değerleri’ kahramanlarında dışsallaştırır. Buradaki kahraman, tanrı da

<sup>104</sup> Christopher Vogler, *Yazarın Yolculuğu: Senaryo ve Öykü Yazımının Sırları*, Çev. Kenan Şahin, Okyanus Yayınları, (3. Baskı) 2012, s.71

<sup>105</sup> Akgün, a.g.y. s.21

<sup>106</sup> Joseph Campbell, *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, Çev. Sabri Gürses, Kabalcı Yayınevi, (2. Baskı) 2010 s.30

<sup>107</sup> Seda Şen, *Amerikan Kültüründe Mit ve Kahraman: Washington Irving ve Mark Twain Kısa Hikâyelerinden Marvel Çizgi Romanlarına Kadar Mit Yaratımı ve Kahraman Temsillerinin İncelenmesi*, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2011, s. 2

<sup>108</sup> Akgün, a.g.e. s.18

olsa insana benzer olarak tasvir edilir, güçlü ve güçsüz olduğu noktalar vardır ve insani zaafllara sahiptir. Mitler, masallar, destanlar, romanlar, çizgi romanlar, onun yolculuğunu, başından geçenleri, savunduğu değerleri ve hayatta kalmak için verdiği mücadeleleri anlatır.<sup>109</sup>

Tacimer tarafından anlatı için yapılan kahraman tanımı şöyledir: “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”<sup>110</sup> şeklindedir.

Sidney Hook kahramanı olay yaratan ve maceralı olarak ikiye ayırmıştır. Olay yaratan kahramanı, olağanüstü kişiliği, kendisine has özelliği ve zekâsıyla olayları birden fazla seçenekle istediği şekilde şekillendiren, kahramanın olmadığı durumlarda olayların aynı şekilde gelişmeyeceği kişi olarak tanımlamaktadır. Maceralı kahramanı ise, kazara bulunduğu durum ve konum sebebiyle karar vermeye zorlanan kişi olarak tanımlamaktadır.<sup>111</sup> Kurmaca anlatılarda kahramanların bulunduğu durumlara bakıldığında bu fark göze çarpmaktadır. Olay yaratan kahraman çıkar amacı güderek bir olayı planlayarak gerçekleşmesini sağlarken, maceralı kahraman rastlantısal olarak bir durumun içerisinde kendisini bulur ve ‘normal birisi’ olmak ile bir ‘kahraman’ olmak arasında seçim yapmaya zorlanır.

### 2.1.3. Kahramanın Özellikleri

Kahramanın tanımlanmasında kültürel farklılıklar olmasına rağmen benzer sonuçların ortaya çıktığı söylenebilir. Her kültür kendi değerlerini göre özellikleri kendi kahramanına yükler. Yerel değerlerin evrensel değerlerle buluşmasıyla kahramanın özellikleri şekillenir. Kahramanın tanımlanması sırasında sıklıkla görülen cesaret, onur, güçlülük, yiğitlik gibi kavramları kendisinde toplandığını ve bu normlar sonucunda kahramanın figürünün yaratıldığı görülmektedir. “Kahraman, halkın değer

<sup>109</sup> Neslihan Şeref Akpınar, *Türk Sinemasında Kahraman Miti*, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi, İstanbul, 2014, s.2

<sup>110</sup> Tacimer, a.g.e., s.124

<sup>111</sup> Sidney Hook, **The Hero in History: Myth, Power or Moral Ideal?** Standord: National, Peace and Public Affairs Fellows, Hoover Institution Stanford University, 1978, s.11

yargılarının aynasıdır. Onlar, insanların en yüksek amaçlarının sembolüdür; kendi çağlarının sözcülüğünü yaparlar.”<sup>112</sup>

Fromm’un kahramanlık olgusu üzerine görüşlerinde sahip olma ve olma kavramları ön plana çıkar. “Sıradan insanlar, sahip olmanın verdiği güveni tercih ederlerken, kahramanlar bilinmeyene ve tanınmayana atılmaktan korkmazlar, çünkü onlar ‘olmak’ın peşindedirler.”<sup>113</sup> Kahraman, yaşamı kötü şekilde etkileyen bir sorunu çözmek için canları pahasına başka kimsenin sorumluluk almaya cesaret edemeyeceği durumlara giren kişidir.

Kahraman, mitlerde ya da masallarda; romanda ya da sinema filminde maceralara atılmayı göze alan kişidir. Kahraman, macerasında kendisi yaşamını amacı uğruna feda edebilmeyi göze alır. “Kahraman, sahip olduğu özellikler ile sıradan insandan açıkça ve şüphe götürmeyecek şekilde ayrılır.”<sup>114</sup>

Kahramanlar, sıradan insanların cesaret edemeyeceği sıkıntıları aşmak için hayatlarını kaybetme pahasına toplumda öne çıkar. Kahramanın yüzleşeceği sıkıntının çözümü toplumda değişime yol açacaktır. Bu noktada kahramanın sıradan insandan ayrıldığı dikkat çekmektedir. “Sıradan iki insanı insanüstü bir yazgının kucağına atan şey, kahramanlığın ve seçilmişliğin üst insanlığa yaklaşan olağanüstü güçleridir. Bu sayede maddi dünyada domuz çobanı kral olur, bir prenses gönlündeki erkeğe kavuşur.”<sup>115</sup>

Joseph Campbell, yaptığı çalışmalar sonucunda mitlerdeki kahramanın şu özelliklerini belirlemiştir:<sup>116</sup>

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 müsait görülen normal deneyimlerde eksiklik hisseden kişidir.

<sup>112</sup> Akt. Hume, a.g.e., s.9

<sup>113</sup> Erich Fromm, **Sahip Olmak Ya Da Olmak**, Çev. Aydın Arıtan, Arıtan Yayınevi, İstanbul, 2003 s.149,150.

<sup>114</sup> Dean A. Miller, **The Epic Hero**, The Johns Hopkins University Press, Baltimore-London, 2000, s.189

<sup>115</sup> Jung, a.g.e., 2012, s.115

<sup>116</sup> Richard Cameron, "Writing to Internalize Themes in Literature," **The English Journal**, Vol: 83, No:8, 1994 s.91-93

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.

Campbell'in sıraladığı bu özellikler kahramana dair genel bir karakteri ortaya çıkarmaktadır. Kahramanın kuşakların zihninde yer etmesi, adının yıllarca hatırlanması yani kalıcı olması için toplumun kendisine yüklediği değerlerin tümüne göre hareket etmesi gerekmektedir. Toplumsal sorunların çözümü de kahramanların bu değerlere olan bağlılıklarıyla olasıdır. "Kahraman, inancında samimi olduğu için itaatkâr ve sadıktır. İtaatkâr ve sadık olduğu için nizam ve intizam adamıdır. Şüphe ve nizamsızlık (anarşi) bir kahraman için tahammül edilemez şeylerdir."<sup>117</sup>

Kahramanların hayat hikâyelerine bakıldığında benzerlikler görülmektedir. Kahramanlar genelde değişik şekillerde doğarlar ve çocukluk döneminde tehlikeler ve zorluklar onu bulur. "Kahramanın burnu iyice sürtülmeli, kahraman aşağılanmalı, ondan faydalanılmalı, kendini aldatılmış duyumsamalı. İşte bu anda, aydınlanma başlayabilir."<sup>118</sup> Zorluklarla karşılaşan bu kişinin bir kahraman olabilmesi için öncelikli olarak kendisine gelen çağrıya yanıt vermesi gerekir. "Öykünün başrolündeki kişinin gerçek bir kahraman olabilmesi için öncelikle maceraya çağrıya olumlu yanıt vermesi, meydan okumayı kabullenerek arayışa çıkması gerekir."<sup>119</sup> Kahramanın çıktığı bu macerada üstlendiği görevler kendisini ayrı ve özel kılan şeydir.

Kahramanın ilk işi ikincil etkilere ait dünya sahnesinden ruhun, güçlüklerin gerçekten yerleşmiş olduğu şu nedensel bölgelere geri çekilmek ve orada güçlükleri halletmek, kendi özelinde onların kökünü kazımak ve bozulmamış, dolaysız deneyimi ve C.G. Jung'un 'arketipsel imgeler' dediği

<sup>117</sup> Thomas Caryle, **Kahramanlar**, Çev. Behzat Tunç, , Ötüken Neşriyat, Ankara 2004, s.9

<sup>118</sup> Wendall Wellman, **Senaryo Yazarının Yol Haritası**, Çev. Ezgi Arıdurdu, Altıkkırkbeş Yayınları, İstanbul, 2004, s.60

<sup>119</sup> Tecimer, a.g.e. s.124

şeyin asimilasyonunu aşmaktır. ... Onun ikinci önemli görevi ve amacı öyleyse bizlere, dönüşmüş olarak geri dönmek ve yaşamdan aldığı dersi öğretmektir.<sup>120</sup>

Dean A. Miller, *Epic Hero* adlı eserinde kahramanın özelliklerini tanımlamaya çalışmıştır. Araştırmasının sonucunda, belli özelliklerin çoğu örnekte benzer şekillerde yer aldığını söylemektedir. Miller, kahramanın bütün macerasında ve karşılaştığı testlerde, özellikle aşağıdaki görünülerin, tam bir uygunluk gösterdiğini belirtmektedir.<sup>121</sup>

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. Aynı zamanda,

2. Kahraman kendisini göğüs göğüsse 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.

Kahramanların tıpkı mitlerde olduğu gibi masallarda da benzer yönleri olduğu söylenebilir. Propp'a göre, hikâyede olay örgüsünü belirleyen önemli unsurlardan biri kahramandır. Örneğin bir kahramanın çok güçlü olması, onun hikâyede gücünü

<sup>120</sup> Campbell, a.g.e., s.28-30

<sup>121</sup> Miller, a.g.e., s.163

sınayacak bir olayla karşılaşmasını gerektirir. Ayrıca Propp'un incelemesi göre, masallardaki karakterlerin isimleri değişse bile karakterlerin hareketleri ve fonksiyonlarının değişmeyeceğini belirtmiştir. Propp'un bir diğer tespiti ise kahramanı harekete geçiren diğer yan karakterlerin de masal içerisinde belirli özelliklerle donatılmış başka kahramanlar olmalarıdır. Propp, masalların kahramanlarının iki değişik türde olduğunu belirtir. Birincisi görevini yerine getirmek için harekete geçen, yola çıkan kahraman "arayıcı kahraman"; ikincisi ise kandırılan ya da kaçırılan yani bulunduğu yerden edilen kahraman "kurban kahraman"dır.<sup>122</sup>

Mitlerdeki ve masallardaki kahramanları kısaca kıyaslayacak olursak mitlerde kahramanlar, yarı tanrı yarı insan olan belirli güçlerle donatılmış kişilerdir; masallardaki kahraman ise sıradan hatta sakar bir karakterdir. Masal kahramanının sahip olduğu meslekler prens ya da zengin soylu olabileceği gibi genellikle yaşadıkları toplumda yaygın olan balıkçı, terzi gibi meslekler de olabilir. Ralph S. Boggs bu tespitiyle beraber kahramanların içinde buldukları kültürde ve toplumda yaygın kullanılan isimlere sahip olduklarını belirtir.

Kahraman bazen İspanya'da bir kont, şövalye, kumarbaz, zengin bir tüccarın oğlu, öğrenci, ayakkabı tamircisi, değirmenci, çoban, oduncu ya da balıkçıyken; Almanya'da bir kont, şövalye, asker, zengin bir tüccarın oğlu, çoban, balıkçı, avcı, terzi, müzisyen; Rusya'da zengin bir tüccarın oğlu, bir Vaiz'in oğlu, avcı, balıkçı, terzi, günlük işçi, değirmenci ya da asker olarak görünebilir.<sup>123</sup>

Günümüzde kahramanlar, mitler ve masallardan da beslenen televizyon ve sinema yapıtlarıyla bizlere ulaşmaktadır. Lynnette Porter, günümüzde literatür ve sinema kahramanlarının bilgili, yetenekli, sadık, karizmatik ve korkusuz kelimeleriyle tanımlanabileceğini söyleyerek, günümüz kahramanını tanımlamak için şu kriterleri sıralar:<sup>124</sup>

---

<sup>122</sup> Propp, a.g.e., s.41

<sup>123</sup> Ralph S. Boggs, "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. s.29-30

<sup>124</sup> Lynnette Porter, **Unsung Heroes of the Lord of the Rings: From the Page to the Screen**, Westport, Praeger Publishers, 2005, s.20



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, yanlış 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.

Orrin E. Klapp, mit ve masal kahramanı ile gerçek hayattaki kahramanların benzerlikler gösterdiğini öne sürer. Klapp, bu görüş doğrultusunda gerçek hayattaki kahramanların rollerini belirlemiştir. Bunun yanı sıra kahramanın üstlendiği rollerin, günümüz toplumsal hayatı içerisindeki popüler kahramanlar için de geçerli olduğunu belirtmiştir. Mitlerde kahramanın üstlendiği en önemli rollerden birini beceri olarak belirleyen Klapp; beceriyi, kahramanın amacı doğrultusunda göstermiş olduğu insanüstü gayret ve bu gayretin sonucundaki başarısı olarak tanımlar. Kahramanın göstermiş olduğu bu beceriye zaman zaman mucizevi güçler de yardımcı olabilir. “Kahramanlar genellikle yalnız başlarına hareket eder, ama kahramanlıklarının onanması ve pekiştirilmesini sağlayan, insanların kahramanların yeteneklerini, ustalıklarını kabul edip etmedikleriyle alakalıdır.”<sup>125</sup>

Mücadele ve test, kavramları, kahramanın olgunlaşması ve değişmesini sağlayan roller olarak anlatılarda karşımıza çıkar. Kahramanların maceraları mücadeleler üzerine kuruludur ve macera boyunca devamlı olarak çeşitli mücadelelere girmek zorunda kalırlar. Toplum, kahramanlardan bütün rakiplerini yenmesini bekler. Kahramanın yenmesi gereken rakibi her zaman kötü bir düşman olmak zorunda da değildir. Kahramanın mücadele ettiği rakibinin nitelikleri ya da gücü artıkça, kahramanın yüceltilmesi kolaylaşır. Kahraman basit bir durumla, bir sınavla

---

<sup>125</sup> Orrin E. Klapp. "The Folk Hero," *The Journal of American Folklore*, Vol: 62. No: 243. January.- March. 1949, s.17-25.

ya da çok daha zorlu bir problemle karşılaşabilir. Başarılı bir şekilde tamamlanmış görev ya da çetin bir sınav kahramanın karakterinin ve konumunun kanıtını oluşturur. Kahramanın geçirdiği testler onun kahraman olarak olgunlaşmasını ve değişmesini sağlamaktadır.<sup>126</sup> Macera kavramı ise daha kapsamlı bir temadır. Macera, kahramanın amacına ulaşmak için göstermiş olduğu uzun süreli ve sürekli gayretini temsil etmektedir. Kahraman, macerası sırasında aştığı her engelle biraz daha ustalaşmış olmaktadır.<sup>127</sup>

Klapp'ın 'akıllı kahraman' olarak adlandırdığı karakter rolü, günümüz kahramanının karmaşık sorunları aşmak için fiziksel güçten çok aklını kullanmasını temsil eder. Akıllı kahraman genellikle fiziksel olarak diğer kahramanlardan daha ufak tefek ve zayıftır. Akıllı kahraman, zaferini aklının gücüyle fiziksel gücü alt ederek kazanır.<sup>128</sup>

Ümitsiz Kahraman (Kül Kedisi) rolü büyük zorluklar yaşadktan sonra başarıya ulaşan kahramanları temsil eder. Fakir, talihsiz ya da tanınmamış kişilerin kahraman olup başarıya ulaşması için kullanılır. "Zekâsından ziyade genelde şans, mucizevi bir yardım ya da yalın çalıřmalarıyla başarılı olmaları ümitsiz kahramanı, akıllı kahramandan ayıran önemli bir özelliktir."<sup>129</sup>

Bu rollerin yanı sıra Klapp, Savunucu (Kurtarıcı), Yardımcı ve Şehit olarak adlandırdığı rollerden bahsetmektedir. Kahramanın bu rolleri önemli bir zafer ya da bencil amaçlar yerine kahramanın kendisini feda etmesi için kullanılmaktadır. Bu roller, geri planda kalmış gibi gözükse de insanların kabul gördüğü ve itibar sahibi olarak gördüğü rollerdir. Savunucu kahraman, tehlikeli bir durumdan insanları kurtarma görevini üstlenir. Yardımcı kahraman rolü zor durumda bulunan insanlara yardımcı olur. Yardımcı rolündeki kahramanlara fakir insanlara yardım ettikleri için sıklıkla rastlanır. Kahramanın ölmesi durumunda, geride bıraktığı etki insanlar açısından dokunaklı bir durum doğurur. Şehitlik rolü kahramanın hayatından insanların iyiliğı için vazgeçmesi durumunda kullanılmaktadır. Şehit kahraman rolü,

<sup>126</sup> Klapp, a.g.m. s.19

<sup>127</sup> Klapp, a.g.m. s.20

<sup>128</sup> Orrin E. Klapp "Heroes, Villains and Fools, as Agents of Social Control," **American Sociological Review**. Vol: 19, No: 1, February 1954, s.56-62

<sup>129</sup> Klapp, "The Creation of Popular Heroes," **The American Journal of Sociology**, Vol: 54, No: 2, September 1948, pp:135-141, s.136

kahramanın efsaneleşmesini sağladığı için ayrıca önemli bir konuma sahiptir. Kahramanın şehit olması çoğunlukla çok güçlü bir düşmana karşı savaş verirken veya zalim bir düşmanı tarafından acı çektirilerek öldürülmesiyle olur.

#### 2.1.4. Anti Kahraman

Daha önceki bölümlerde bahsedilen toplumun bütün ideallerini kendisinde toplayan kusursuz kahraman olgusu günümüzde yerini kusurlu kahramanlara bırakmıştır. Günümüz anlatılarında kahramanlar hata yapan sıradan insanlar gibi korkuları olan kişilerdir. Kusursuz olmayan bu tür kahramanlar, “anti kahraman” olarak tanımlanmaktadır. Klasik mit kahramanının görünümünden uzak olan bu kahramanlar, modern anlatılar içinde sıklıkla karşılaşılan karakterler olmuşlardır. “Anti kahramandan sıkça yararlanılması sonucunda 20. Yüzyılın kahramanları genellikle anti kahraman olarak adlandırılmaya başlanmıştır.”<sup>130</sup>

*The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms* sözlüğünde anti kahraman, “geleneksel kahramanlardan beklenen asalet ve yücelik gibi niteliklerden yoksun olan dramatik ve aktarım çalışmalarındaki merkezi karakter” olarak ifade edilmektedir.<sup>131</sup>

M.H. Abrams, *A Glossary of Literary Terms* adlı açıklamalı sözlüğünde anti kahramanı şu şekilde açıklar:

Karakteri ciddi bir edebi eserin geleneksel başkişisi veya kahramanı ile özdeşleştirdiğimizden büyük ölçüde farklı olan modern roman veya oyundaki esas kişi. Yücelik, itibar, güç ya da kahramanlık ortaya koymak yerine anti-kahraman önemsiz, aşağılık, pasif, faydasız veya dürüst olmayandır.<sup>132</sup>

M. Handerson, anti kahramanı; “gerçek bir kahraman olamayan, zaafı ve problemleriyle yüzleşmek durumunda kalan, kimliğini bütünleştiremeyen başkarakter” olarak tanımlar ve anti kahramanın kahraman niteliğinin eksik olduğunu; sadece kendisine hizmet ettiğini söyler.<sup>133</sup>

<sup>130</sup> Harold Lubin, *Heroes and Anti-Heroes: A Reader in Depth*, Chandler Publishing Company, 1968, s.207

<sup>131</sup> Chris Baldick, *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*, Oxford University Press, 2001, s.13

<sup>132</sup> Meyer H. Abrams, *A Glossary of Literary Terms*, Fort Worth: Harcourt Brace College, 1999, s.11

<sup>133</sup> Akt. Volkan Yücel, *Kahramanın Yolculuğu: Mitik Erkeklik ve Suç Draması*, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2014, s. 20

Sean O’Faolain, *The Vanishing Hero* adlı eserinde anti kahramanın, karmaşık ve düzensiz konseptine dikkat çeker. “O’Faolain anti kahramanın toplumsal onay ve tanımlama mekanizmalarının dışında bırakıldığını, bu yüzden anti kahramanın kendi kendisini tanımlamaya ve kendi sınırlarını bulmaya çalıştığını söyler.”<sup>134</sup> Önceki bölümlerde bahsedilen klasik kahramanın içinde bulunduğu kültürel ve toplumsal ideallerin bir yansıması olduğu düşünülürse, anti kahramanların da toplumsal bir yansımanın eseri olmaları dikkat çekicidir. “Anti kahramanlar, kusurları ve insani özellikleri ile bizi temsil eden figürlerdir.”<sup>135</sup>

“Anti kahraman olgusunun en erken örneklerinden birisi olarak İspanyol yazar Miguel de Cervantes Saavedra’nın on yıl arayla iki cilt olarak yayımlanan *Don Quixote* (*Don Kişot*) (1605, 1615) adlı eseri işaret edilir.”<sup>136</sup> *Don Kişot*’un bir anti kahraman olduğu kabul edilse de, ilk anti kahramanın olduğu tartışmalıdır. Kahramanlar gibi anti kahramanları da yaratan insanlardır. Dolayısıyla kültürler kahramanları nasıl idealize ettiyse anti kahramanları da kendi değerleri doğrultusunda idealize etmiştir. Bu nedenle çok daha eski anlatılar olan mitlerde ve masallarda anti kahraman örneklerine rastlamak mümkündür. Aşil örneğinde olduğu gibi öfkesi ve acımasızlığı ile hakkını mızrağının ucunda araması onu kusursuz olmayan bir kahraman eski anlatılarda karşımıza çıkabilir.

“Kötü adam”la karıştırılmaması gereken anti kahraman, mit kahramanın sahip olduğu cesaret, onur ve kutsal değerlere saygı duymak gibi ayrılmaz özelliklere sahip değildir. Anti kahraman, gaddar, acımasız, alaycı, bencil, bağınaz, kötümser ve toplumun değerlerini hiçe sayan kısacası kötü karakterlere yüklenen vasıflara ve özelliklere sahip olabilirken, klasik mit kahramanın içgüdüleri ile macerasını yaşar. Anti kahraman, kendisine verilen görevi başarı ile yerine getirir ancak görevi sırasında kullandığı yöntem farklıdır. Bundan dolayı anlatıyı takip eden izleyici veya okur bir anti kahramanla, klasik kahramanla olduğu gibi tam anlamıyla özdeşleşemeyebilir ama onu yok da sayamaz.<sup>137</sup>

<sup>134</sup> Sean O’Faolain, *The Vanishing Hero*, London: Eyre & Spottiswoode, 1956, XXIX.

<sup>135</sup> Emre Ahmet SEÇMEN, *Sinemada Süper-Kahramanlık İmgesi ve Indiana Jones Filmleri Örneği*, T.C. İstanbul Kültür Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2014, s.49

<sup>136</sup> O’Faolain, a.g.e., 203

<sup>137</sup> Tuğba Elmacı. "Gemide ve Bornova Filmleri Bağlamında Yeni Türk Sinemasında Anti Kahramanın Yükselişi," *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Sayı: 7. 2012, s.171

Kahramanlarla ilgili yapılan çalışmalar, kahramanın hata yapmayan, kusursuz, toplumun benimsediği değerlere ve ahlaka sıkı sıkıya tutunmuş olduklarını göstermiştir. Zamanla toplumların beklentileri ve değer yargıları değiştikçe anti kahraman kavramının şekil aldığı ve kahraman tanımının değişime uğradığı görülmüştür. “Anti kahramanı tanımlamak gerekirse, kahramanca bir figür oluşturacak akıl ve ruhun asaleti, eylem ya da amaç ile belirginleşmiş bir yaşam ya da tavır gibi vasıflarda eksikliği olan başkarakter tanımlaması kullanılabilir.”<sup>138</sup>

Anti kahraman, çoğunlukla gönülsüz bir kurtarıcı olarak karşımıza çıkabilmektedir. Kusursuz kahramanların aksine kusurları ve hatalarıyla yani insani özellikleriyle bizleri temsil eden figürlerdir. Belki de anti kahramanların bu hatalı yönlerinden dolayı günümüz kahramanları anti kahraman olarak adlandırılmaktadır. “Anti kahraman nadiren başkalarının mutluluğuyla sonuçlanan durumlardan hoşnut olur. Karmaşa ve mücadeleyi rahatlık ve kesinliğe tercih eder.”<sup>139</sup> Anti kahramanları hizmet ettikleri toplumun değer yargılarına ters düşen davranışlar sergilerken görebiliriz. İnsanların çıkarından çok kendi istek ve davranışları adına hareket edebilir. Anti kahraman, kaba, acımasız, vahşi ve kötü davranışlar sergileyebilir; ancak bazı zamanlar iyi ve de cana yakın görünebilir. İnsani yansıması kahramana göre daha fazla olduğu için duygularına göre hareket edip geleneksel davranışlarda bulunabilir. “Fakat tüm bu eleştirilere karşın anti kahraman kullanımı; toplumun kendi ikiyüzlülüğü ile karşılaşması ya da zayıflıkları ile yüzleşmesi, kendisini yeniden gözden geçirmesi açısından değerli olabilmektedir.”<sup>140</sup>

Anti kahraman, toplumsal sınırlar çerçevesinden bakıldığında suç işlemiş bir kötü olabilir. Seyirci maceranın merkezinde anti kahramanı gördüğü için onunla özdeşleşecektir. “Bu aykırı tiplerle özdeşleşiriz, çünkü hepimiz zaman zaman dışlandığımızı hissetmişizdir.”<sup>141</sup> Anti kahraman her insanın içindeki asi ruhu temsil eder. “İsyankâr oldukları ve hepimizin yapmak istediği gibi topluma nanik yaptıkları

<sup>138</sup> Susan Mackey-Kallis, *The Hero and The Perennial Journey Home In American Cinema*, University Of Pennsylvania Press, Philadelphia, 2001, s.91

<sup>139</sup> 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

<sup>140</sup> Michelle C. Geoffrion-Vinci, "The Underground Woman: Male Antiheroes and Female Agency in Cristina Fernandez Cubas," *Neophilologus*, No: 93. October 2009, s.93

<sup>141</sup> Vogler, a.g.e. s.78

için bu karakterleri severiz.”<sup>142</sup> Anti kahramanlar, toplumun reddettiği ya da toplumu reddeden yalnız bir savaşçı olabilir. Macerasında amacına ulaşmak için kitaba uygun temiz yollar yerine yasadışı yolları tercih edebilir. Örneğin maceranın belirli bir evresinde paraya ihtiyacı olan kahraman bir bankayı soymaktan çekinmez.

Anti kahraman kavramını niteliksel ayrıcalıklarını ortaya koyarak belirli kalıba oturtmak oldukça zordur. Modern çağın karmaşası, belirsizlikleriyle birlikte kendisi gibi karmaşık bir yapıya sahip kahramanlar yaratmıştır. Joseph Campbell, bireyin demokratik ideali, güçle idare edilen makinenin icadı ve bilimsel araştırma yöntemlerinin gelişiminin insan yaşamını büyük oranda değiştirdiğini ve bunun sonucunda da eskiden gelen zaman dışı semboller evreninin çöktüğünü belirtir.<sup>143</sup> Toplumsal gerçeklik biçiminin kazandığı yeni boyut anlatılara da yansımış dolayısıyla kahramanın şekillenmesine de müdahale etmiştir. “büyük anlatılar, hangi birleştirme kipini kullanırlarsa kullansınlar, ister spekülatif bir anlatı olsun isterse özgürleşme anlatısı, güvenilirliklerini kaybetmiştir.”<sup>144</sup> Modern insan, binlerce yıldır süre gelen anlatılardaki kusursuz kahraman figüründen artık etkilenmezken, kendisine daha yakın bulduğu kusurlu nitelikleriyle beliren kahraman figürlerini daha inandırıcı bulmaya başlamıştır.

## 2.2. Kahramanın Yolculuğu Modelleri

Bu kısımda kahraman olgusunun, mit, masal gibi sözlü kültür anlatılarında anlatı yapısının ana unsuru olarak ele alınması doğrultusunda şekillenen yapısal çözümleme çalışmalarına yer verilecektir. İlk olarak Carl Gustav Jung’un kolektif bilinçdışı ve arketip kavramları tanımlanacak ve yapısal çözümler sonucu karşılaşılan başlıca arketiplere değinilecektir. Ardından Vladimir Propp’un Masalın Biçimbilimi adlı eserinde ortaya koyduğu masal yapısının çözümlenmesi çalışması üzerinde durulacaktır. Üçüncü olarak Joseph Campbell’ın farklı kültürlerle ait mitler ve dini metinleri incelemesi sonucunda ulaştığı ve monomit olarak tanımladığı yapı ele alınacaktır. Son olarak ise Joseph Campbell’ın çalışmalarını sinema anlatısı

<sup>142</sup> Vogler, a.g.e., s.78

<sup>143</sup> Campbell, a.g.e., s.420

<sup>144</sup> Lyotard, J. F. **Postmodern Durum**, Vadi Yayınları, Çev. Ahmet Çiğdem, Ankara, 1997, s.85

üzerinde çözümleyen ve sinema anlatısına dair yapısal bir kalıp çıkaran Christopher Vogler'in çalışmasına değinilecektir.

### 2.2.1 Carl Gustav Jung ve Arketip

Birbirlerinden etkilenmesi oldukça zor olan uzak kültürlerde dahi mitlerdeki, masallardaki ve diğer sözlü anlatılardaki kahramanların, birbirine benzer özellikler göstermesini Jung arketip kavramı ile açıklamaktadır. “Jung, kökenleri insanın dünya üzerindeki geçmişi kadar eski ve nesilden nesile aktarılarak bizlere ulaşan arketip kavramını, kolektif bilinçdışını bir araya getiren parçalar diye tanımlamıştır.”<sup>145</sup>

Arketip kavramı, insan ırkının ortak mirası olan kişiliğin antik kalıpları anlamına gelmektedir.<sup>146</sup> Arketip kavramı, “Yunanca ‘başlangıçtaki, ilk’ anlamına gelen arki ve ‘biçim, taslak’ anlamlarına gelen tipos sözcüklerinin birleşiminden oluşturularak archetypus olarak kullanılmaya başlandı.”<sup>147</sup> Arketip, yinelenen semboller, imgeler, modeller ya da evrensel modelleri belirtmek üzere kullanılan bir kavramdır. Tecimer, arketipin “ilk örnek” ya da “ilk imge” anlamına geldiğini belirtir.

Arketip tanımında kolektif bilinçdışı kavramı öne çıkmaktadır. Kolektif bilinçdışı kavramını ortaya atan Carl Gustav Jung, Zürih Üniversitesi Psikiyatri Kliniği'nde 1900 çalışmalarına başlamıştır. Sigmund Freud'un kurucusu olduğu psikanalitik kuramın üzerine çalışmalar yapan Carl Jung, Freud'un ortaya koyduğu kuramları kanıtlamaya çalıştığı sıralarda ikisi arasında yakın ilişkiler doğdu. “Freud, cinselliği bireyin davranışlarının temelindeki ana öğelerden biri olarak kabul ederken; Jung, daha kapsamlı bir bakışın gerekliliğine dikkat çeker. Bu bakış farklılığından dolayı Freud'un cinsel enerji diye tanımladığı libidoyu Jung, genel ruhsal enerji olarak adlandırır.”<sup>148</sup>

Jung'un 1912'de yayımlanan “Libidonun Değişim ve Simgeleri” adlı yapıtı yapıtında Freud'un kuramlarını eleştirmesi, kendi kavramlarıyla Freud'unkiler arasındaki uyumsuzlukların göz önüne serilmesini sağladı. Bu uyumsuzluklar, 1913 yılında Jung ile psikanaliz ekolü arasında kesin bir

<sup>145</sup> Jung, a.g.e., 2001, s.17

<sup>146</sup> Vogler, a.g.e, s.65

<sup>147</sup> Tecimer, a.g.e. s.93

<sup>148</sup> Ali Ayten, **Psikoloji ve Din: Psikologların Din ve Tanrı Görüşleri**, İz Yayıncılık, İstanbul, 2006, s.28

kopmaya yol açmıştır. O zamandan beri Jung'un çalışması Analitik Psikoloji ya da bazen Kompleks Psikoloji olarak bilinir.<sup>149</sup>

“Kişisel bilinçdışı bireyin kendi geçmişinde yaşadıklarından ancak baskı altına alarak bilincinden dışladığı, unutulmuş deneyimlerinden oluşur.”<sup>150</sup> Kolektif bilinç dışının ortaya çıkışı ise Jung'un, Freud'ın paradigmasının engellerini aşarak, her insanın ruhu içinde doğuştan gelen bir tinsel ögenin var olduğunu savunmasıyla gerçekleşti. Jung'un kast ettiği tinsel öge tanrı ya da tinsel güçten çok bütün insanlığın metafizik düzeyde birbirleriyle bağlantılı olduğu ve metafizik ilişki dolayısıyla din, inanç, tinsellik ya da daha büyük bir güce inanış yönündeki psikolojik etken olduğu yönündedir. “Jungcu yaklaşımda kolektif bilinçdışı bütün insanlığın yaşamının ortak psikolojik temellerini barındırmaktadır.”<sup>151</sup>

Kolektif bilinçdışı, kişisel bilinçdışı gibi kişisel anılar ve duygularla sıkı bağlar kurmaz. “Kişisel bilinçdışı; bireyin bastırılmış çocuksu dürtü ve arzularından, yüksek algılardan ve sayısız unutulmuş deneyimlerinden oluşur ve yalnızca ona aittir.”<sup>152</sup> Kolektif bilinçdışı ise bütün insanlığa dair bir kavramdır. İnsanlığın ortak çağrışım ve arketiplerinden oluşan imgelerdir. “Jung'un iddiası basitçe bütün insanların, kişisel deneyimlere bakmaksızın, evrensel insani meselelerle bağlantılı olarak ilişkileri paylaştıklarıdır.”<sup>153</sup> Arketipler aynı olsa da onlara yüklenen anlamlar kültürden kültüre değişebilir ve başka şekillerde simgesel öğelere dönüşebilirler. Ancak önemli olan nokta onların birer arketip olarak var olmalarıdır.

Kolektif bilinçdışının oluşumu insanlık tarihine yayılmıştır. Bu nedenle kolektif bilinçdışının değişime ve gelişmeye açık dinamik bir yapısı vardır. “Jung, kolektif bilinçdışını insanlığın deneyimleri ve ortak birikimleriyle dolu bir havuza benzetir.”<sup>154</sup> Bu havuzda insanlık tarihi boyunca biriktirilen her evrensel miras vardır. Bu miras, kendisini dini motiflerde, anlatılarda ve sanatsal eserlerde gösterir. Jung,

<sup>149</sup> Frieda Fordham, **Jung Psikolojisinin Ana Hatları**, Çeviren: Aslan Yalçın, Say Yayınları - Bilim Dizisi, İstanbul, 2004, s. 7-8

<sup>150</sup> Tecimer, a.g.e. s.94

<sup>151</sup> Steven F. Walker, **Jung and Jungians on Myth: An Introduction**, New York & Londra: Garland Publishing Inc, 1995, s.4

<sup>152</sup> Fordham, a.g.e. s.24

<sup>153</sup> William Indick, **Senaryo Yazarları İçin Psikoloji**, Çev. Ertan Yılmaz ve Yeliz Karaarslan, Agora Kitaplığı, (2. Basım), 2011 s.132

<sup>154</sup> Carl Gustav Jung, **Two Essays on Analytical Psychology**, Londra: Routledge RFC. Hall, 1956, s.105



çalışmaları sırasında mitlere özel ilgi göstermiş ve mitlerin kolektif bilinçdışının en önemli taşıyıcılarından olduğunu savunmuştur. “Jung, bu bağlamda dünya üzerindeki bütün büyük sanat eserlerinin mitlerden faydalandığına inanmaktadır”<sup>155</sup>

“Binlerce yıllık deneyimlerin birikimini temsil eden kolektif bilinçdışı, kendini arketiplerle ifade eder.”<sup>156</sup> 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.”<sup>157</sup> Bu özelliğiyle arketipler, birçok değişik mitte karşımıza çıkan benzer motifleri, imgeleri ya da temaları oluştururlar. İnsanlığın ortak değerleriyle şekillendirilen arketipler, insanlık için binlerce yıllık bir mirastır. Bunun sonucunda mitlerde ve masallardaki figürlerin sembolik yapılarında yer aldıkları gibi anlatılardaki karakterlerin işlevlerini belirlemede de kullanılır duruma gelmişlerdir.

Arketipler, seyirci için karakterin hikâye içerisinde hangi fonksiyonda veya hangi rolü üstlendiğini belirtir. Arketip kavramı, oyuncuların hikâye içerisinde zaman zaman taktıkları maskeler olarak düşünülebilir. Oyunculardan biri, her hangi bir arketipin maskesini hikâyenin büyük bir bölümünde takabilir. Ancak nasıl ki bizler gündelik yaşantımızda farklı rolleri üstlenmek durumunda kalıyorsak, hikâyedeki bir karakterler de hikâye gereği başka maskeler takabilir.<sup>158</sup>

Anlatılarda kahraman, hikâye boyunca diğer karakterle etkileşim içerisinde ve sürekli olarak diğerlerinden bir şey öğrenerek hikâyesine devam eder. Bu nedenle kahraman dışındaki temel karakterler de anlatılarda önemli bir yere sahiptir. Bu durum arketiplerin önemini daha iyi anlaşılmasını sağlamaktadır. Arketipler sayesinde izleyici ya da okur karakterle özdeşlemeyi daha hızlı yapabilir. Çünkü gördüğü karakter aslında kendisinin de dâhil olduğu kolektif bilinçdışının da parçası olan bir figürdür. Arketipler, herhangi bir hikâye içindeki karakterlerin hangi fonksiyonu üstlendiklerinin algılanmasını kolaylaştırır. Bu durum üzerine günümüz anlatılardaki kahramanlar ve diğer karakterlerin hangi fonksiyonları üstlendiklerini

<sup>155</sup> William G. Doty, **Mythography: The Study of the Myths and Rituals**, Tuscaloosa & Londra: University of Alabama Press, 1986, s.150

<sup>156</sup> Tecimer, a.g.e., s. 93.

<sup>157</sup> Carl Gustav Jung, **Bilinçdışına Giriş**, Çev. Ali Nihat Babaoğlu, Okyanus Yayınları, İstanbul, 2007, s.67

<sup>158</sup> Stuart Voytilla, **Myth and the Movies**, Studio City, CA: Michael Wise Productions, 1999, s.13

anlamak için, anlatılarda rastlanan başlıca ve sık karşılaşılan arketiplerden kısaca bahsetmek gerekmektedir.

Kahraman, en önemli arketiptir. Kahraman arketipi daha çok hizmet etmek ve fedakârlıkla ilişkilidir. Kahramanlık hikâyelerinde kahraman, kendi hayatını ilgilendiren bir sorunla baş etmekten çok başkalarının hayatları üzerinde kötü bir etkisi olan sorunu çözmek için harekete geçer. Bir anlamda anlatıda kahraman kendi kendisinin kahramanı olamaz. “Kahramanın öz niteliği, cesaret ya da soyluluktan çok, kendini bir amaç uğruna feda edebilme gücüdür.”<sup>159</sup> Olgunluğa erişmiş, gelişimini tamamlamış bütün kahramanlar yüce bir amaç uğruna kendilerini feda ederek kahramanlıklarının gereğini yerine getirir.

Okur ya da seyirci açısından kahraman anlatıda kendisinin özdeşleşebileceği karakter olarak sunulur. “Kahramanın dramatik amacı, izleyicinin öyküye dâhil olmasına yardım etmektir.”<sup>160</sup> Kahramanın yaşadığı içsel ikilemleri, ego savaşlarını, bunaltıları hepimiz yaşarız ve kahraman bunun hikâye içerisindeki aynası konumundadır. Kahraman psikolojik ve sosyolojik açıdan en az gerçek bizler gibi karmaşık olmak zorundadır. Çünkü her ne kadar edebi eserler ya da filmler temsil gibi gözükseler de gerçek insanlarla ilgili oldukları sürece ilgi görürler.

Kahraman arketipi, hikâye boyunca engelleri aşip amaçlarına doğru giderken yeni şeylerle karşılaşır. Bu süreç boyunca edindiği bilgilerle gelişir. “Bir senaryoyu değerlendirirken bazen kimin başkarakter olduğunu ya da olması gerektiğini anlamak güç olabilir. Genellikle en iyi yanıt, öykü boyunca en çok öğrenen ve gelişen kişinin kahraman olduğudur.”<sup>161</sup>

Bir diğer arketip olan rehber arketipi kahramanın macerasında önemli bir yere sahiptir. “Rehberin temel fonksiyonu başkaraktere onun aslında bir kahraman olduğunu fark ettirmek, onda örtülü üstün nitelikleri ve yüce değerleri ortaya çıkarmaktır.”<sup>162</sup> Karakterin kahraman niteliği kazanması için bazı yeteneklere kavuşması gerekir ve rehberin işlevi bu yetenekleri açığa çıkarmaktır. Rehber bunun

---

<sup>159</sup> Tecimer, a.g.e. s.124

<sup>160</sup> Vogler, a.g.e. s.72

<sup>161</sup> A.e. s. 73

<sup>162</sup> Yücel, a.g.e., s.21

için kahramanı bir eğitim sürecine alabilir ya da ona armağanlar verebilir. Bu armağanlar maddî şeyler (büyülü kılıç, tılsım, zırh, silah... vb.) ya da manevî şeyler (nasihat, ipucu, öneri, plan... vb.) olabilir. “Bir hediye ya da bir yardım, öğrenerek, fedakârlıkta bulunarak veya kendini adayarak hak edilmelidir.”<sup>163</sup>

Kahramanın macerası boyunca gelişim göstermesini ve karşısına çıkacak zorluklara karşı hazırlayan rehber arketipi, geçmişte aynı yolculuğu gerçekleştirdiği için deneyim sahibidir. “Rehberler genellikle, yaşamlarının erken dönemlerinde sıkıntılara göğüs germiş eski kahramanlardır ve artık bilgilerini ve tecrübelerini aktarmaya başlamışlardır.”<sup>164</sup> Rehber arketipi kahramana içindeki cevheri çıkarma konusunda yardımcı olur. Aynı zamanda macera boyunca yanında da yer alabilir ancak bir noktadan sonra kahramanın yoluna tek başına devam etmesi gerekir. Rehber, macerası boyunca kahramanı motive eden, zorluklar karşısında ona yardım eden figür olarak da yer alabilir.

Eşik bekçisi arketipi, kahraman ve macerası arasında duran ilk engeldir. Macera boyunca kahraman farklı ve daha zor eşiklerden geçerken de karşısına başka eşik bekçileri çıkabilir. Ancak kahramanın sıradan dünyadan yolculuğun gerçekleşeceği özel dünyaya geçebilmesi için öncelikli olarak ilk eşikte bekleyen bekçiyi geçmesi gerekir. “Eşik bekçisi arketipi farklı biçimlerde kahramanın karşısına çıkabilir. Bu arketip bir karakter, kilitli bir kapı, gizli bir geçit, bir hayvan ya da güçlü bir doğa olayı biçiminde görünebilir.”<sup>165</sup>

Eşik bekçisinin dramatik işlevi kahramanı sınamaktır. “Asıl görevi hak etmeyenlerin özel evrene girişini engellemek olan eşik bekçisi, kahramanın değerini kanıtlamasını bekler.”<sup>166</sup> Kahraman eşiği geçebilmek için gücünü ya da zekâsını kullanır. Kahraman, eşik bekçisini geçmek için onu öldürebilir, hileli oyunlarla dikkatini dağıtabilir ya da dost olabilir. Eşik bekçisini geçen kahraman kendine güvenerek maceraya atılmış olur. Kahraman, macerası boyunca karşılaştığı her eşik

---

<sup>163</sup> Vogler, a.g.e. s.88

<sup>164</sup> A.e., s.86

<sup>165</sup> Voytilla, a.g.e., s.15

<sup>166</sup> Tecimer, a.g.e., s.127

bekçisini geçerek daha da olgunlaşır. “Bu arketip, kahraman için ne bir dosttur ne de bir düşman; sadece maceranın devamı için kesinlikle aşılması gereken bir engeldir.”<sup>167</sup>

Haberci arketipi genellikle maceranın başında kahramanı harekete geçirmek için ortaya çıkar. “Kahraman, çoğu zaman içinde bulunduğu anlamsızlık batağını görmezden gelir; bir takım savunma mekanizmalarıyla statükoyu korumaya çabalar.”<sup>168</sup> Haberci, bu durumdaki kahramana maceranın çağrısını yapar. “Haberci bir kişi ya da kuvvet de olabilir.”<sup>169</sup> Kahramana çağrı bir insan tarafından yapılabileceği gibi bu kıtlık, depresyon, savaş ilanı gibi gerçekleşen bir olay da olabilir.

Haberci, ilerleyen bölümlerde hikâyede değişime ihtiyaç duyulması anında kahramanın karşısına çıkabilir ve kahramanın içinde bulunduğu durumun farkına varmasına yardımcı olur. Haberci arketipi anlatı içerisinde aynı zamanda değişimi hızlandırmakta yararlanan bir figürdür. Temposu düşen hikâyeyi tekrar hareketlendirmek adına habercinin yapacağı yeni çağrılar kullanışlı olabilir.

Habercinin bir diğer işlevi de kahramanı itelemektir. “Haberci arketipinin bir görevi de gönülsüz olan kahramanı öykü içerisinde motive etmektir.”<sup>170</sup> Kahraman çağrıya olumlu yanıt verecek cesarete sahip değilse veya yolculuk sırasında umutsuzluğa kapılıp duraklarsa haberci arketipi devreye girer ve kahramana devam etmesi için gerekli telkini yapar.

Şekil değiştiren arketipi kahramanı macerasından saptırmaya çalışır. “Görünümü, özellikleri, kişiliği, ruhsal durumu, amaçları ve davranışları hep değişim gösteren bu arketip, gerçek niyetini gizleyerek kahramanı şaşkınlığa ve endişeye sürükler.”<sup>171</sup> Şekil değiştiren arketipi görünümünü ve özellikleri sürekli değiştirerek tutarlı bir arketip olmaktan uzaktır. Anlatı açısından bu durum belirsizlikten doğan bir gerilime neden olur. Bu durum seyircinin dikkatinin öyküye yoğunlaşmasını sağlar.

Şekil değiştiren arketipinin önemli bir psikolojik fonksiyonu da söz konusudur. Jung’a göre, şekilde değiştiren arketipi anima ve animusun enerjisini yansıtmaktadır.

<sup>167</sup> Connie Neal, **Wizards, Wardrobes and Wookiees: Navigating Good and Evil in Harry Potter, Narnia and Star Wars**, Downers Grove, IL: Inter Varsity Press, 2007 s.114.

<sup>168</sup> Tecimer, a.g.e., s.128

<sup>169</sup> Vogler, a.g.e., s.105

<sup>170</sup> Sharif N. Khan, **Psychology of the Hero Soul**, Ontario Diamond Mind Publishing, Toronto, 2004, s.93

<sup>171</sup> Tecimer, a.g.e. s.129

Vogler bu kavramları şöyle açıklamaktadır: “Animus, Jung’un, kadın bilinçdışıdaki eril unsurlara, düş ve fantezilerindeki olumlu ya da olumsuz erkeklik imgeleri yığına verdiği isimdir. Anima da, erkek bilinçdışında buna karşılık düşen dişil unsurlardır.”<sup>172</sup>

Şekil değiştiren, diğer arketiplerle birlikte kullanılarak bir maske gibi bütün karakterler tarafından kullanılabilir. Kahraman kötü bir durumdan kurtulmak için bu maskeyi takabilir. Kötü karakterler ya da yardımcıları da kahramanı etkilemek için bu maskeyi takabilir.

Gölge arketipi bireyin gün yüzüne çıkmayan yönlerini temsil eder. “Jung’a göre gölge arketipi bireyin kabullenilmeyen, bastırılmış, ya da başkalarına yöneltilmiş karanlık veya şeytani yönünü temsil etmektedir.”<sup>173</sup> Bu yön bireyin içinde sakladığı bir canavar gibi kötü özellikler olabilir ya da yaratıcılık, şefkat gibi olumlu özellikler de olabilir. “Hikâyenin yapısına bağlı bir şekilde gölge arketipi kimi zaman kahraman arketipinden daha ön planda işlenebilir.”<sup>174</sup>

“Gölge arketipinin dramatik işlevi kahramana meydan okumaya ve onunla mücadele etmeye layık bir rakip sunmaktır.”<sup>175</sup> Gölge arketipi, kahramanın macerasında çatışma yaratıp kahramanı ölüm kalım durumuna sokar. Bu ölümcül mücadele kahramanın en iyi özelliklerini ortaya çıkarır. Güçlü bir düşman, kahramanı silkinmeye ve meydan okumaya iteceği için dramatik olarak da ortaya çıkan öykü iyi olacaktır.

Müttefik arketipi kahramana macerası boyunca eşlik edecek dostlardır. Müttefik, kahramana akıl verecek, koruyacak, avutacak kısacası ihtiyacı olan her türlü psikolojik desteği sağlayacak kişidir. “Müttefik, kişiliğin kullanılmamış, ifade edilmemiş ve görevlerini yapmaları için harekete geçirilmeleri gereken kısımlarını temsil edebilir.”<sup>176</sup> Müttefik tek bir kişi ya da bir grup olabileceği gibi doğüstü koruyucu ruhlar ya da hayvanlar da olabilir. Romalılar herkesin bir koruyucusu olduğuna inanırlardı. Erkeklerinkine “genius” kadınlarınkine “juno” adını vermişlerdi.

<sup>172</sup> Vogler, a.g.e. s.110

<sup>173</sup> Akt. Richard Fleming, Michael Payne, **New Interpretations of American Literature**, New Jersey: Cranbury Associated University Presses, 1988, s.97

<sup>174</sup> Andrew Rollings & Ernest Adams, **Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design**, New Riders, 2003, s.143

<sup>175</sup> Vogler, a.g.e. s.118

<sup>176</sup> A.e., s.128

Athena'nın yanından ayrılmayan baykuşu ya da western filmlerinde kovboyların atlarına olan bağlılıkları hayvan müttefiklere örnek olarak verilebilir.

Hilekâr arketipi muzipliğin ve değişim arzusunun enerjisini temsil eden karakterlerdir. Hilekâr arketipine örnek olarak soytarılar ve kahramanın komik yardımcıları örnek verilebilir. “Şişmiş egoları söndürüp, kahramanları ve izleyicileri gerçekler âlemine döndürürler.”<sup>177</sup> Macera boyunca kahramanın rehber ya da diğer arketiplerle yaşayacağı problemleri muziplikleri sayesinde çözüme kavuşturarak kahramana asıl görevini hatırlatmak ya da unutturmak onun görevidir.

“Hilekâr arketipi, kahramanın can yoldaşı ya da sadık hizmetkârı olabileceği gibi, gölgenin ekibine de dâhil olabilir; bazen de kendi yazgılarının ardında giden bağımsız bir karakterdir.”<sup>178</sup> Kahraman da bu maskeyi takarak mücadele ettiği düşmanını yenmek için bu maskeden yararlanabilir. Bu arketip, etkin ve de güçlü rakip karşısında kurnazlığın bir silah olarak kullanılabilmesinin simgesidir.

Çoğu zaman hikâyenin mizahi yönü olan hilekâr arketipi ürettiği neşe ve eğlenceler sayesinde dramatik gerilimi azaltır. Oluşan ciddi havayı dağıtarak ferahlık yaratır. Yaramaz bir yapıya sahip olduğu için durağanlığa tahammül edemez ve işleri bir şekilde karıştırır.

### 2.2.2. Vladimir Propp ve Masalın Biçimbilimi

Rus biçim bilimci Vladimir Propp, masallardaki yapısal özellikleri belirlemek üzere yaptığı çalışmasını 1928 yılında *Masalın Biçimbilimi* adlı kitapta yayınlamıştır. Yapılsa bir düşünür olan Propp tüm araştırmalarını Rus halk masalları üzerine yoğunlaştırmıştır. Propp'un çalışması anlatıların çözümlenmesine dair yapılan ilk çalışmalardandır. Propp'un bu çalışmasındaki amacını Mehmet Rifat şöyle ifade eder; “yüzeydeki çeşitlilik, çok renkli özellik altında, binlerce masala ortak olabilecek ‘işlevsel’ birimleri bulup ortaya çıkarmak, bir başka deyişle, halk masalının yapısını düzenleyen değişmez yasaları belirlemektir.”<sup>179</sup>

<sup>177</sup> Vogler, a.g.e., s.131

<sup>178</sup> Tecimer, a.g.e., s. 132

<sup>179</sup> Propp, a.g.e., s.6

Propp, çalışmasında birbiriyle ilgisi olamayan farklı karakterlerin aynı eylemi sergileyebildiğini, kısacası aynı işlevi taşıyan benzer özneler olabildiklerini fark etmiştir. Propp, bu durumun her masalın yapısında bulunan gizli bir kural olduğunu keşfetmiştir.<sup>180</sup>

Propp çalışması sırasında masalları bütün yan öğelerinden yalıtarak çözümlenmeye çalışmıştır. Böylece masalların olağanüstü görünümünden ve çeşitliliğinden sıyrılarak, masalın temel yapı taşlarına ulaşılabileceğini söylemektedir. Propp, masal yapısını oluşturan başlıca bölümleri belirleyerek ve tanımlayarak karşılaştırmıştır. Propp, bulgularını sonucu; masallardaki işlevlerin sayısının sınırlı olduğunu, peş peşe gelişlerinin biçim olarak daima aynı olduğunu ve karakterlerin işlevlerinin masalın temelini oluşturduklarına ulaşmıştır. Bu durumla ilgili Propp'un verdiği örnek şöyledir:<sup>181</sup>

1. Kral, bir yiğide, bir kartal verir. Kartal, yiğidi, başka bir krallığa götürür.
2. Büyükbaba, Suçenko'ya bir at verir. At, Suçenko'yu başka bir krallığa götürür.
3. Bir büyücü, İvan'a bir kayık verir. Kayık, İvan'ı başka bir krallığa götürür.
4. Kraliçe, İvan'a bir yüzük verir. Yüzükten çıkan iri yarı adamlar İvan'ı başka bir krallığa götürürler.

Propp bu örnekten yola çıkarak masalların değişmez ve değişen değerleri üzerine saptamalar yapar. Değişen değerler, kişi adları ve kişilerin nitelikleri iken değişmez değerler kişilerin eylemleri ve masalda üstlendikleri işlevleridir. Masaldaki kişilerin eylemlerinin masalın değişmez değerlerinden olarak gören Propp, bu noktadan hareket ederek işlevlerin kişilere göre dağılımı konusunda yedi eylem alanı belirlemiştir.<sup>182</sup>

1. Saldırganın (ya da kötü kişinin) eylem alanı: Kötülük, çatışma ve kahramana karşı sürdürülen öbür kavga biçimleri, izleme.

---

<sup>180</sup> Chatman, a.g.e., 2009, s.82-83

<sup>181</sup> Propp, a.g.e., s.26-27

<sup>182</sup> A.e., s.80-81

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 işleri yerine getirme, kahramanın biçim değiştirmesi.
4. Prensesin (aranılan kişinin) ve babasının eylem alanı: Güç işleri 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.

Propp'un belirlediği yedi eylem alanına bakıldığında masallardaki temel karakterleri adlandırarak bu sonuca ulaştığı söylenebilir. Propp, karakterleri tanımlarken üstlendikleri fonksiyonlardan yararlanmıştı. Propp, incelediği masallardaki eylem alanları ve karakterleri ele alarak otuz bir işlev tespit etmiştir. Bu işlevleri de çalışmasında belirli simgelerle nitelemiştir.

Masalarda “başlangıç durumu çoğunlukla özel bir mutluluğun görüntüsünü verir; bu da, kimi kez, özellikle belirtilir, bazen bu görüntü çok çekici ve çok canlıdır. Sonradan belirginleşecek felaketle çelişen bir temel oluşturur.”<sup>183</sup> Bu çelişki masaldaki karakterlerin iyi ya da kötü olarak daha belirgin sınırlar içinde kalmalarını sağlar. Böylece karakterlerin fonksiyonları daha da vurgulanır. Propp'un belirlediği başlangıç durumunu izleyen otuz bir işlev şu şekilde sıralanmıştır:<sup>184</sup>

1. Aileden biri evden uzaklaşır

<sup>183</sup> Propp, a.g.e., s.89

<sup>184</sup> A.e., s.32-67



2. Kahraman bir yasakla karşılaşır
3. Yasak çiğnenir
4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır
- 5.Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar
- 6.Saldırgan, kurbanını ya da servetini ele geçirmek için, onu aldatmayı dener
- 7.Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur
8. Saldırgan, aileden birine zarar verir
- 8(a). Aileden birinin bir eksigi vardır; aileden biri bir şeyi elde etmek ister
- 9.Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur. Kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir
- 10.Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir
11. Kahraman evinden ayrılır
- 12.Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sinama, sorgulama, saldırı vb. ile karşılaşır
- 13.Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin eylemlerine tepki gösterir
14. Büyülü nesne kahramana verilir
- 15.Kahraman, aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir
16. Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir
17. Kahraman özel bir işaret edinir
18. Saldırgan yenik düşer
19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır
20. Kahraman geri döner
21. Kahraman izlenir
22. Kahramanın yardımına koşulur
23. Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da bir başka ülkeye gider
24. Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer
25. Kahramana güç bir iş önerilir

26. Güç iş yerine getirilir
27. Kahraman tanınır
28. Düzmece kahramanın. Saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar
29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır
30. Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır
31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar

Propp, yapmış olduğu çalışma ile masalların anlatı yapılarına dair bir harita çıkarmıştır. Bu haritaya göre; kahramanın macerası başına gelen kötü bir durum ile başlar. Kahraman, kötü durumu düzeltmek üzere eyleme geçer. Kahramana macerası sırasında kötülük yapan ve yardım edenler olur. Kahraman bir dizi zorlukla sınanır ve sonunda başına gelen kötü durumu ortadan kaldırır. Kahraman sonuç olarak ödüllendirilir.

Propp, belirlemiş olduğu otuz bir işlevin bir kısmına her masalda rastlanamayacağını ancak bu durumun işlevlerin sıralamasında değişiklik yapmayacağını belirtir. Ayrıca Propp her bir işlevin, kendisinden bir önceki işlev ile mantıksal ve estetik olarak bağlantılı olduğu sonucuna varır. Hiçbir işlev bir diğerini dışlamaz, hepsi aynı eksen üzerinde ilerler.<sup>185</sup>

### 2.2.3. Joseph Campbell ve Monomit

Joseph Campbell, mitler üzerine yaptığı çalışma ile dünyanın pek çok farklı yerinden ve kültüründen mitleri, dini metinleri, masalları incelemiş ve bu anlatıların yapılarında bazı benzerliklerin olduğu sonucuna varmıştır. Yapmış olduğu çalışmanın merkezinde kahramanların, kahramanlık için benzer yollardan geçtiklerini ortaya koymuştur. “Mutlu aileler gibi, mitler ve kurtarılmış dünyalar da hep birbirine benzer.”<sup>186</sup> Campbell, çalışmasını içeren kitabı 1949 yılında *The Hero With a Thousand Faces* (Bin bir Yüzlü Kahraman – Kahramanın Sonsuz Yolculuğu) adıyla yayımlamıştır.

Campbell’ın çalışmasında incelemiş olduğu anlatı örneklerinin çeşitliliği dikkat çekmektedir. Araştırmasının sonucunda bazı saptamalarda bulunan Campbell, incelemiş olduğu tüm mitlerin konu itibarıyla çeşitli olmasına karşın aslında temelinde tek bir hikâye bulunduğunu savunmuştur. “Dünya mitolojilerinde kahramanlar üzerine

<sup>185</sup> Propp, a.g.e., s.67

<sup>186</sup> Campbell, a.g.e., s.41

çalışmasında Campbell, temelde öykünün sonsuz çeşitlilikte yeniden anlatıldığını keşfetmiştir.”<sup>187</sup> Propp’un çalışmasında olduğu gibi Campbell da kahramanın macerasına dair anlatılarda değişmeyen bir şema çizmiştir. Dahası araştırması sırasında mitlere dair bulduğu bulguları ve simgesel anlamları din, sanat ve edebiyat gibi konularda da örneklendirerek insanlığın kültürel birikimi üzerindeki yansımalarını göstermiştir. “Campbell’ın mitoloji araştırmalarına getirdiği yenilik, mitosların simgesel anlamlarını irdelemek, etkilerini din, sanat ve edebiyatta bulmak, böylece mitosları kullanarak tüm insanlığın kültürel yaşantısını aydınlatmaktır.”<sup>188</sup> Bu durum Campbell’ın, Jung’un arketip ve kolektif bilinçdışı kavramlarından etkilendiği ve çalışmasını bu görüşler üzerine kurduğu kabul edilebilir. “Campbell’a göre mitoslar eski ya da ölü değil, canlı ve günümüzde de geçerli anlatılardır. Mitoslar sayesinde bizim için kültür normlarını öğrenmek, yaşamı nasıl sürdüreceğimiz konusunda ipuçları edinmek mümkündür.”<sup>189</sup>

Kahramanın macerasını konu eden anlatılarda karşısına çıkan yapısal kalıbı tanımlamak için kullandığı ‘Monomit’ kavramını James Joyce’un “Finnegans Wake” adlı yapıtında geçen “Monomitos” sözcüğünden aldığını belirten<sup>190</sup> Campbell, bu macerayı bir yolculuk olarak görmektedir ve kahramanın macerasına “Kahramanın Yolculuğu” der. “Monomit, ruhlarımızda kolaylıkla ifade edemediğimiz derin anlamları yansıtır, eski öykülerle olağan yaşamlar arasında ortak paydayı açığa çıkarır.”<sup>191</sup> Erkek kahraman arketipinin yolculuğunun yapısını inceleyen<sup>192</sup> Campbell, kahramanın yolculuğunu tıpkı doğada var olan döngüye benzetir.

Kozmogonik döngü bütün kıtaların kutsal yazılarında şaşırtıcı bir tutarlılıkla sunulmuştur ve kahraman macerasına yeni ve ilginç bir yön vermektedir; çünkü böylece tehlikeli yolculuğun bir bağlanma değil yeniden bağlanma, keşif değil yeniden keşif çabası olduğu anlaşılmaktadır. Aranan ve

---

<sup>187</sup> Vogler, a.g.e., s.44

<sup>188</sup> Tecimer, a.g.e., s.104

<sup>189</sup> A.e., s.106

<sup>190</sup> Campbell, a.g.e., s.42

<sup>191</sup> Tecimer, a.g.e., s.110

<sup>192</sup> Indick, a.g.e., s.198 - **Maureen Murdock, The Heroine’s Journey** (1990) adlı kitabında Joseph Campbell’ın geleneksel olarak erkek kahraman mitinin ‘erkek merkezli’ yapısını yeniden şekillendirerek kadınlar için modern dönemde modern kadınların özel gereksinimleri, mücadeleleri ve arzularına hitap eden mitsel bir yapı oluşturur.

tehlikeli biçimde elde edilen tanrısal güçlerin daha en başından beri kahramanın kalbinde olduğu ortaya çıkar.<sup>193</sup>

Campbell, kahramanın kişiliğinde saklı kalan kahramanlık özelliklerinin açığa çıkması için bu yolculuğa ihtiyacı olduğunu belirtir. "...doğarken herkes kahramandır; amniotik sıvısının içinde yaşayan küçük bir su yaratığından, ilerde ayakta durmayı başaracak olan ve hava soluyan bir memeli durumuna gelirken muazzam bir psikolojik ve fiziksel değişim geçiririz."<sup>194</sup> Kahramanı çoğu zaman yolculuğa iten neden yenilmesi gereken düşman değil, kendi iç benliğinde sahip olduğu güçleri açığa çıkarmaktır. "Kahramanın dönüşümünü sağlayan evrensel aşamalar aslında bir arayış macerasıdır. Kahraman, kendisini bir yolculuk ve iç keşifle kurtarmak ister."<sup>195</sup> Kahraman yolculuğun sonunda bütün hayatı boyunca kendisini dizginleyici olarak gördüğü kişilik özelliklerinin zincirleri kırarak karakterinde gizli kalan yönleri açığa çıkarır. Campbell, bu noktada monomiti ilkel kabilelerde görülen oğlan çocuklarının erkeklige geçiş dönemi ayinleri ile temellendirir. Bu ayinlerde kabilenin oğlan çocukları kendilerini ispat etmek ve kabiledede kabul görmek için bir sınava tabi tutulur. "Kahramanın mitolojik macerasının standart yolu geçiş ayinlerinde sunulan formülün büyütülmüş halidir: ayrılma-erginlenme-dönüş: buna monomitin çekirdek birimi denilebilir."<sup>196</sup>

Campbell, mitolojik kahramanın macerasının daima aynı arketipsel modeli izlediğini savunmuş ve on yedi basamaktan oluşan monomit adını verdiği bir model ortaya koymuştur. "Yolculuk, mitolojik kahramanın arayışı, her zaman aynı arketipsel modeli izler."<sup>197</sup> Monomitteki on yedi basamak kahramanın yolcuğundaki önemli aşamaları temsil etmektedir. Campbell, on yedi basamağı monomitin çekirdek birimi olarak tanımladığı üç ana bölümde toplanabileceğini belirtmiştir. Bu başlıklar altında kahramanın yolculuğu modeli detaylandırılmıştır. Buna göre Joseph Campbell monomiti oluşturan basamakları aşağıdaki şekilde belirtmiştir.<sup>198</sup>

---

<sup>193</sup> Campbell, a.g.e., s.50-51

<sup>194</sup> Tecimer, a.g.e., s.111

<sup>195</sup> Yücel, a.g.e., s.13

<sup>196</sup> Campbell, a.g.e., s.42

<sup>197</sup> Tecimer, a.g.e., s.107

<sup>198</sup> Campbell, a.g.e., s.63-272

### Ayrılma (Yola Çıkış)

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

### Erginlenme

1. Sınavlar Yolu
2. Tanrıçayla Karşılaşma
3. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın
4. Babanın Gönlünü Alma
5. Tanrılaştırma
6. Nihai Ödül

### Dönüş

1. Dönüşün Reddedilişi
2. Büyülü Kaçış
3. Dışarıdan Gelen Kurtuluş
4. Dönüş Eşiğinin Aşılması
5. İki Dünyanın Ustası
6. Yaşama Özgürlüğü

Joseph Campbell da Propp'un çalışmasının sonunda dediği gibi, bulduğu bu modelin tam olarak her mitte karşılık bulamayabileceğini ancak eksik kısımlar olsa dâhi basamakların sıralamasının bozulmayacağını belirtir.

#### **2.2.3.1. Ayrılma (Yola Çıkış)**

Maceraya çağrı aşamasında kahramanı sıradan dünyadan ayıracak ve onu maceraya sürükleyecek ani bir değişim yaşanır ve kahramana çağrı iletilir. Bu çağrıyı yapan haberci arketipi olur. “Her ne kadar kahramanlar doğal serüven arayıcıları olsalar da, genellikle kendi içsel doğalarının açığa çıkması için birkaç ‘maceraya çağrıya’ gereksinim duyarlar. Bu çağrı kahramanı hareketsizliğin atıl halinden çıkma

ve kahramanlığın alanına atılma konusunda cezbeder.”<sup>199</sup> Bu çağrı sonrasında kahramanın günlük hayatı yolculuğa çıkıp sorunu çözmedikçe aynı olmayacaktır.

Çağrının reddedilişi aşamasında kahramanı iç çatışmalar yaşar. Bu durumun nedeni kahramanın kendisini maceraya hazır hissetmemesi ve sahip olduğu şeyleri kaybetme korkusudur. “Olağan ortamından ayrılarak bilinmezlerle ve türlü tehlikelerle dolu bir başka dünyaya doğru yola çıkmak kahramanın önündeki ilk çatışmalardandır. Kahramanın korkuları, kendisini görev için yetersiz hissetmesi ya da güven eksikliği gelen çağrıyı ret etmesine yol açabilir.”<sup>200</sup> Kimi zaman kahramanlar seçim yapmaksızın kendilerini bir maceranın içinde bulmuş olsa da çoğunlukla kahramanların yolculuğa çıkması için bu çağrıyı kabul etmesi gerekir.

Doğaüstü yardım kahramanın yolculuğu boyunca kendisine rehberlik edecek kişiyle karşılaştığı ve yolculuğu sırasında kullanacağı araçları edineceği aşamadır. Rehber arketipi de eski bir kahraman olan ve kadim yolculuklar yapmış kişidir.<sup>201</sup> Dolayısıyla rehber, kahramanı macerasına hazırlayabilecek en yetkin kişidir. Rehber, kahramana macerası sırasında işine arayacak yetenekler geliştirmesi ve ustalaşması konusunda yardım eder. “Kahraman, rehberle karşılaştığında; güven, sezgi, bilgi, öğüt, eğitim gibi kazanımlar elde eder; kimi zaman, korkularını yenmek için büyülmüş armağanlara da kavuşabilir, böylece onu bekleyen macerayla yüzleşebilecektir.”<sup>202</sup>

İlk eşiğin aşılması aşamasında kahraman bildiği dünyayı arkasında bırakarak kabul ettiği çağrının gereğini yerine getirmek için karanlık, bilinmeyen ve tehlikelerle dolu bir yola adım atar, özel bir dünyaya girer. Bu aşamada kahramanın karşısına yolculuğu sırasındaki ilk eşik bekçisi arketipi çıkar. Kahramanın, “alışılmış yaşam ufku genişlemiştir; eski kavramlar, idealler ve duygusal kalıplar artık yetmez; bir eşiği aşma zamanı gelmiştir.”<sup>203</sup> İlk eşiğin aşılması “mutlaka gözle görülür bir engel olması zorunlu değildir. Düşünsel durumlar, psikolojik olgular, ulaşılan bir bilinç durumu da

---

<sup>199</sup> Indick, a.g.e. s.174

<sup>200</sup> Voytilla, a.g.e., s.8

<sup>201</sup> A.e., s.9

<sup>202</sup> Tecimer, a.g.e., s.148

<sup>203</sup> Campbell, a.g.e. s.66

ilk eşiğın aşılması olabilir.”<sup>204</sup> Kahraman ilk eşiğı aşamayabilir ancak bu durum onun yolculuğunun bittiğini göstermez.

Balınanın karnı aşaması, kahramanın yeniden doğuşunu simgeler. “Büyülü eşikten geçişin bir yeniden doğum alanına geçme olduğu fikri, dünyanın her yerinde rahim imgesi olan balınanın karnıyla simgelenmiştir.”<sup>205</sup> Kahraman böylece bildiğı, sıradan dünyadan tam olarak ayrılmıştır. Kahramanın balınanın karnına girişı “kendini yok etme, kendini yeniden doğmak üzere derinlere (cehenneme ya da kendi bilincinin karanlıklarına) daldığını vurgular.”<sup>206</sup>

### 2.2.3.2. Erginlenme

Sınavlar yolu aşamasında kahraman birçok test ve sınavla sınanır; dostlar edinir, düşmanlarıyla karşılaşır. “Kahraman, yolculuğuna devam etmek istiyorsa karşılaştığı sınavları dostlarıyla birlikte aşmasından başka bir yol yoktur.”<sup>207</sup> Kahraman ilk anlarda acemilik çekse de yetenekleri sınamalarla gelişir ve ustalaşmaya başlar. Kahraman eşiğı aşarak girdiğı özel dünyanın gündelik hayatını sürdürdüğü sıradan dünyadan çok farklı olduğunu anlar. “Sınavlar yolunun en önemli işlevi, değişim-dönüşüm sürecinin hızlanmasıdır.”<sup>208</sup>

Tanrıçayla karşılaşma aşamasında erkek kahraman arketipi dünyanın kraliçe tanrıçasıyla kutsal evlilik gerçekleştirir. Kahramanın kadın olduğu durumlar da göz önünü alınarak kimi araştırmacılar bu aşamayı “kutsal evlilik” olarak isimlendirir. “Kutsal evlilik, bütünleşme, eksiklerin giderilmesi, karşıtların birliğı, yetkinleşmenin doruğı anlamını taşır; bu birleşme felsefe taşını elde etmek, yetkin varlığı oluşturmak, kusursuzlaşmak, tanrılaşabilmek demektir.”<sup>209</sup> Kahramanın kutsal evliliğı, Jung’un anima ve animus kavramlarını ele aldığı şekliyle, kahramana ruhsal bir bütünleşme sağlar.

Baştan çıkarıcı olarak kadın aşamasında kahraman, kendisini yolundan döndürecek ya da kötü güçler tarafından onu durduracak bir figürle karşılaşır.

<sup>204</sup> Tecimer, a.g.e., s.154

<sup>205</sup> Campbell, a.g.e., s.107

<sup>206</sup> Tecimer, a.g.e., s.158

<sup>207</sup> Campbell, a.g.e., s.160

<sup>208</sup> Tecimer, a.g.e., s.162

<sup>209</sup> A.e., s.171

Kahramanı baştan çıkaracak bu figür de bir sınamadır ve kahraman yolculuğuna devam etmek için bu sınamayı geçmelidir. “Baştan çıkmaya direnebilen kahraman daha yürekli olacak; ama bunun tersine direnmezse trajik bir sona sürüklenecektir.”<sup>210</sup> Kahramanın baştan çıkarıcı figürle karşılaşması yolculuğuna dair büyük bir tereddüt yaşamasına neden olur. Yolculuğu boyunca elde ettiği şeyleri kaybetme ve ebediyen kaybolma tehlikesiyle yüzleşir. Kahramanın bu tereddüdü yolculuk sonucunda geçireceği dönüşümün önemli bir eşiğidir.

Babanın gönlünü alma aşamasında kahraman babasıyla ya da baba yerini alan figürle bütünleşir. Ailenin otoritesine karşı çıkmak birçok kişi gibi kahramanın da en büyük korkularından biridir. Bu noktada baba figürü iyi ve kötü özellikleri kendisinde toplar. Baba figürünün iyi yönü kahramana rehber olma işlevi görürken, kötü yönü babanın baskıcı yapısı gereği kahramanın yolculuğu boyunca artan gücünü durdurmaya çalışmasıdır. Kahraman yaşadığı bu çatışma sonrasında kendi benliğinde baba figüründen izleri fark eder ve kendisini tanımaya başlar.

Tanrılaştırma aşamasında kahraman, “artık ‘anlamış, bilinçlenmiştir’, tinsel kavrayışı gerçekleşmiştir.”<sup>211</sup> Kahraman yolculuğa neden başladığını ve nereye ulaşacağını tamamen fark eder. Kahraman, korkularından tamamen arınır ve tanrısal güçlere kavuşarak kaderini kendi kontrolüne alır.

Nihai ödül aşamasında kahraman macerasını tamamlamıştır. Kahraman, “ölümü aşmış, en büyük korkusunun üstesinden gelmiş, ya ejderhayı öldürmüş ya da gönlünün sıkıntılarını çözüm bulmuştur.”<sup>212</sup> Kahramanın gündelik hayatından koştuktan sonra yaşadığı bütün aşamalar nihai ödüle hazırlanmak içindir. “Ödül birçok biçime bürünebilir: büyümlü bir kılıç, iksir, bir bilgi ya da sezgi, sevgiliye kavuşma. Ödül, ejderhanın definesi gibi fiziksel bir biçimde olabileceği gibi, iç huzuru ya da ask gibi çok daha önemli bir zihinsel-duygusal biçimde de olabilir.”<sup>213</sup> Kahraman macerasını tamamlayıp ödülünü kazansa dahi henüz yolculuğu tamamlanmamıştır. Kahraman arkada bıraktığı gündelik hayatına geri dönmelidir. Macerasının sonunda, kahraman sıradan bir birey olarak ölmüş ve yeniden doğmuştur. “Şimdiki görevi

---

<sup>210</sup> Tecimer, a.g.e., s.173

<sup>211</sup> A.e., s.176

<sup>212</sup> Voytilla, a.g.e., s.11

<sup>213</sup> Tecimer, a.g.e., s.178



yaşamın yenilenmesinden ve yeniden doğuştan öğrendiklerini bizlere geri dönerek öğretmek, ulaştırmaktır.”<sup>214</sup>

### 2.2.3.3. Dönüş

Dönüşün reddedilişi aşaması ender rastlanan bir durum olmakla birlikte kahramanın maceranın geçtiği özel dünyada kalma isteğini yansıtır. Çünkü geri döndüğünde sıradan dünyasındaki basit biri olmayacaktır. Değişmiştir ve artık özel dünyadan biridir, sıradan dünyasında kendisini eğreti hissedebilir, kabullenemeyebilir. Veya eski yaşamındaki kişilerin kendisini kabullenmeyeceğini düşünebilir. Yaptıkları insanlar için boş bir yanlış anlaşılma ve ilgisizle karşılanabilir ya da hiçbir anlam ifade etmeyebilir. “Ruhsal enerjinin dünyada sürekli çevrimi için kaçınılmaz olan ve uzun inzivanın topluluk açısından aklanması olan dönüş ve toplumla yeniden kaynaşmayı kahramanın kendisi hepsinden de güç bir zorunluluk olarak görebilir.”<sup>215</sup> Ancak kahraman macerası sonucunda elde ettiği ödülü kendi dünyasına götürmelidir. “Çoğu kahraman başladığı yere dönmeyi ister. Psikolojik düzeyde ele alınırsa dönüş aşaması, kahramanın özel dünyada öğrendiklerini normal yaşantısında kullanma arzusunu temsil eder.”<sup>216</sup> Ayrıca monomitin döngüsünün tamamlanabilmesi için de kahramanın yolculuğunu başladığı yerde bitirmesi gerekir.

Büyülü kaçış aşaması kahramanın ödülü nasıl elde ettiğiyle alakalıdır. Kahraman ödülünü mücadeleye ettiği düşmanın saygısı kazanarak aldıysa desteklenir. Diğer durumsa kahramanın ödülünü yani büyülü iksiri çalmış olmasıdır. “Düşman, iksiri çalmayı başaran kahramanın üzerine, elinde ne var ne yoksa her şeyiyle son kez saldırır; zira yenilgiye uğramış, aldatılmıştır. Rakiplerin gazabını ancak kahramanın yok edilmesi giderebilecektir.”<sup>217</sup> Bu durumda kahraman düşmanın bütün güçleriyle savaşmak zorunda kalır. Bu aşama ödülün elde edilmesine kadar geçen süre kadar heyecanlı bir hal alabilir.

Dışarıdan gelen kurtuluş aşamasında kahraman, macerasından bir güç ile sıradan dünyasına dönmesi sağlanabilir. Kahraman maceradan dolayı zayıf düşmüş ya da macerasını bitirip gündelik hayatına dönmesinin vaktinin geldiğinin farkına

<sup>214</sup> Miller, a.g.e, s.68

<sup>215</sup> Campbell, a.g.e. s.48

<sup>216</sup> Tecimer, a.g.e. s.182-183

<sup>217</sup> A.e., s.185

varamayacak olabilir. “Kahramanın doğüstü macerasından dışarıdan yardımla geri getirilmesi gerekebilir. Çünkü bir yerde olmanın derin saadeti, uyanık halin benlik parçalanması yararına kolayca bırakılmaz.”<sup>218</sup>

Dönüş eşiğinin aşılması aşamasında kahramanın karşısına eşik bekçisi çıkar. “Önceki eşik bekçileri kahramanın bu özel dünyaya girmesine engel olmaya çalışırken, bu seferkiler kahramanın evine dönmesine engel olmakla görevlidir.”<sup>219</sup>

İki dünyanın ustası aşamasında kahraman, arkasında bıraktığı gündelik yaşamıyla macerası sırasında kendisini olgunlaştıracak ve sınavlarla arındırarak edindiği ruhani olgunluk arasındaki dengeyi bulur. “Kişisel tutkuların arınmış olarak artık yaşam için çabalamaktan vazgeçer; istekli ve bilinçli bir biçimde, kendini olup bitenlere bırakır. Kahraman hem tinsel hem de özdeksel dünyada bilgeliğe ulaşmıştır.”<sup>220</sup> Sıradan dünyasına başkalaşmış olarak gelen kahraman, artık bu dünyanın da efendisidir. Kendisini çevresine kanıtlamıştır. Aynı şekilde yolculuk yaptığı özel dünyada da amacını gerçekleştirecek bilgeliğe ulaşmıştır. Kahraman bu noktada maceranın başında kendisine rehberlik eden kişi konumuna dönüşmüştür. Artık yeni bir kahramana yol göstericilik yapabilir çünkü maceranın tüm edinimlerine sahip olmuştur.

Yaşama özgürlüğü aşamasında kahraman, ruhani olarak ustalaşmış bir kişi olarak ölüm korkusu dâhil tüm korkulardan arınmıştır. Ölüm korkusunu geride bırakan kahraman yaşama özgürlüğüne kavuşmuştur. “Bu bir anlamda sonsuzlaşmak, sonsuzlukta özgürleşmektir.”<sup>221</sup> Kahramanın yaşama özgürlüğüne kavuşması monomitin döngüsünün tamamlandığına işaret eder. Kahraman macerasının başında geride bıraktığı dünyada olgunlaşmış bir kişilik olarak yer almaktadır. Kahraman macerasının sonunda ölümüyle de sonsuzlaşabilir. Bu durum kendisini bir efsane yani her dönemde insanlara ilham veren kişi konumuna getirir. Böylece ölümü simgesel bir

---

<sup>218</sup> Campbell, a.g.e., s.235

<sup>219</sup> Tecimer, a.g.e., s.187-188

<sup>220</sup> A.e., s.191

<sup>221</sup> Cavit Güzel, “Monomit Teorisi Bağlamında Bayan Toolay Destanı,” **Türklük Bilimi Araştırmaları**, 2015, s. 191-206 <http://dergipark.gov.tr/tubar/issue/16977/177436> s.204

anlam kazanarak sonsuzluğa erişebilir. “Kahraman olacak şeylerin değil, olan şeylerin yandaşıdır, çünkü o vardır.”<sup>222</sup>

Yolculuğun sonunda kahraman, dünya üzerindeki her varlığın ölümle iç içe yaşadığını öğrenir; yeni bir yaşamın doğması için, eski benliğin ölmesinin gerekli olduğunu anlar. Kahraman, gelecekte, bir sonraki anın getireceği ölüm ve değişimden korkmaması gerektiğini, basitçe “var olmayı” öğrenir.<sup>223</sup>

Böylece Joseph Campbell’ın mitlerin yapısı üzerine yaptığı çalışmaları sonucu ortaya koyduğu modelde kahramanın yolculuğu tamamlanmış olur. Campbell’ın monomit olarak da tanımladığı bu yapı mitlerin ve diğer anlatıların çözümlenmesi konusunda araştırmacılara ışık tutmuştur. Bu modeli sinema anlatısı üzerinde çözümleyen ve sinema anlatısının yaratım sürecinde kullanılabilecek şekilde sadeleştiren isim ise Christopher Vogler olmuştur.

#### 2.2.4. Christopher Vogler ve Kahramanın Yolculuğu

Christopher Vogler, 1998 yılında yayımladığı *Writer’s Journey* (Yazarın Yolculuğu) adlı kitabında Campbell’ın monomitini sinema filmleri üzerinde değerlendirerek, senaryo ve öykü yazımı konusunda önemli bir yöntem olduğunu kabul etmektedir. Vogler’in, Campbell’ın çalışmasını kaynak olarak sinema alanında yaptığı çalışmalar ise Yıldız Savaşları serisinin ilk gösterime girdiği dönemlere denk düşer. O dönemde Walt Disney için öykü analistliği yapan Vogler, aynı şirkete *Practical Guide to Hero with Hero with Thousand Faces* (Kahramanın Sonsuz Yolculuğu’nun Pratik Kullanımı) adıyla bir rapor sunar. Bu rapordan sonra Disney, kısa sürede Campbell’ın yöntemini bir senaryo yazım tekniği olarak kullanmaya başlamıştır.<sup>224</sup> Vogler, daha sonra çalışmalarını Yazarın Yolculuğu adlı kitapta toplamıştır.

Filmler, öykü anlatma işlevini üstlenirler; bizleri eğlendirme, esinlendirme ve hatta sorunlarla nasıl baş edeceğimizi bizlere öğretmeyi amaçlar. Mitoslarsa, varoluşumuzun gizemleri ve harikaları hakkında bulup

<sup>222</sup> Campbell, a.g.e., s.272

<sup>223</sup> Tecimer, a.g.e., s.194

<sup>224</sup> David Kudler, “**Practical Campbell-Movies: The Medium for Myth?**” Joseph Campbell Foundation, <http://www.jcf.org>, 2006, s.13

verdiğimiz yanıtları yine kendimize yansıtırlar. Ama burada bizi esas ilgilendiren, mitos yapıcılığının çağdaş biçimi olan film yönetmenliğidir. Birçok kez, gerçek bir mitos statüsüne yükselmeyi başaran bir film, bizi alabildiğine etkilemiş; yaşamlarımızı dönüştüren, kültürümü değiştiren bir anlatım geleneğinin önemli bir parçası durumuna gelmiştir.<sup>225</sup>

Vogler, çalışmasında Campbell'ın monomitini sadeleştirerek bir yapı ortaya koyar ve bu yapıyı sinema filmlerinde çözümleyerek aktarır. Vogler'in çalışmasının önemi filmlerin yapısal özelliklerini ortaya koyarak, film incelemeleri için yeni bir kapı açmasının yanında yeni yazılacak öykü ve senaryolar için de bir taslak ortaya koymuş olmasıdır. Başta Hollywood olmak üzere film stüdyoları hikâyeler için belirli bir standart sunduğu için bu taslağı kullanmıştır. "Günümüz filmleri, kahramanlarının temel çizgilerini mitolojinin klasiklerinden ödünç almıştır. Birçok yönetmen, filmlerinin özü olarak Joseph Campbell'ın yapıtını ve kahraman arketipi simgeciliğini kullanır."<sup>226</sup> Vogler, Campbell'ın on yedi aşamalı çalışmasını sadeleştirmiş ve on iki aşama olarak şu şekilde sıralamıştır:<sup>227</sup>

1. Sıradan Dünya
2. Maceraya Çağrı
3. Çağrının Reddi
4. Rehberle Karşılaşma
5. İlk Eşiği Geçiş
6. Sınavlar, Müttefikler, Düşmanlar
7. Mağaranın Derinliklerine Yaklaşma
8. Çile ( Ateşten Gömlek)
9. Ödül (Kılıcın Kavranması)
10. Dönüş Yolu
11. Diriliş
12. İksirle Dönüş

<sup>225</sup> Voytilla, a.g.e., 1999, s. 1.

<sup>226</sup> Harry Young, "The Hero's Journey-Symbols on the Path", **Sunrise**, 1999, Liverpool'da 7 Eylül 1996'da yapılan konuşma, <http://www.theosophical.org.uk/theosophical-articles/mythology-ancient-spiritual-traditions-2/the-heros-journey-symbols-on-the-path/> Erişim Tarihi: 25.05.2019

<sup>227</sup> Vogler, a.g.e. s.48

Vogler, Campbell'ın öykülerin evrensel gücünü bulduğunu düşünür. “Kahramanın yolculuğu modeliyle oluşturulan öyküler, herkes tarafından hissedilebilecek bir cazibeye sahiptir, çünkü ortak bilinçaltının evrensel kaynağından gelmekte ve evrensel kaygıları yansıtmaktadır.”<sup>228</sup> Vogler, kahramanın yolculuğunun bir formül değil form olduğunun altını çizer. Bu noktada öykü oluştururken kesinlikle uyulması gereken bir kanun olmadığını, başvuru ve esin kaynağı olduğunu söyler.<sup>229</sup>

Sözlü kültür anlatılarıyla ortaya çıkan kahraman figürü, bir olgu olarak gelişimini sürdürerek güçlü, cesur, toplumun değer yargılarını kendinde toplamak gibi özellikleri kendisinde barındırmıştır. Bu anlatılar üzerine yapılan çalışmalar sonucunda kahramanın anlatı içerisinde benzer niteliklere ve anlatıların da kahramanın etrafında şekillenen benzer yapısal özelliklere sahip olduğu anlaşılmıştır. Bu tez çalışması kapsamında incelenecek anlatılar birer sinema yapıtı olduğu için sinema anlatısının özellikleri de göz önüne alınarak Vogler'in modeli üzerinden incelenebilecektir. Filmlerin kahramanı ile sözlü kültür anlatılarında rastlanan kahraman olgusunun benzer yönleri de bağdaştırılarak, anlatı ve kahraman arasında bir bağ kurulabilecektir.

---

<sup>228</sup> Vogler, a.g.e., s.45

<sup>229</sup> A.e., s.22

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### 3. KAHRAMAN OLGUSU VE KAHRAMANIN YOLCULUĞU ÇERÇEVESİNDE YOJIMBO VE SANJURO FİMLERİNİN İNCELENMESİ

Bu bölümde; öncelikle Akira Kurosawa'nın filmografisi içerisinde Yojimbo ve Sanjuro filmlerinin konumu belirtilecektir. Ardından ikinci bölümde yer verilen kahraman olgusu ile bu filmlerde yer alan kahraman tanımlanacaktır. Sonrasında ise filmler, öncelikli olarak sinema anlatısı çerçevesinde hangi tarzda oldukları belirlendikten sonra kahramanın yolculuğu modeli üzerinden yapısal olarak karşılaştırmalı şekilde çözümlenecektir. Son başlıkta ise her iki film auteur kuram çerçevesinde karşılaştırılacaktır.

#### 3.1. Yojimbo ve Sanjuro Filmlerinin Akira Kurosawa Filmografisindeki Yeri

Sinemaya yönetmen yardımcısı olarak PLC Stüdyolarında adım atan Akira Kurosawa, bir süre sonra bu stüdyoda senaristliğe ve yönetmenliğe başlamıştır. İlk filmi Sanshiro Sugata (1943) ile beğeni toplayan Kurosawa sonrasında çoğunluğu melodram türünde filmler çeker. Bu filmler sırasıyla; En Güzeli (1944), Zoku Sanshiro Sugata (1945), Kaplanın Kuyruğuna Basanlar (1945), Gençliğime Hayıflanmıyorum (1946), Harika Bir Pazar (1947), Sarhoş Melek (1948), Sessiz Düello (1949), Kuduz Köpek (1949) ve Skandal (1950)'dir.

Akira Kurosawa'nın uluslararası anlamda adının ilk duyulmasını sağlayan film Raşomon (Rashomon – 1950) olmuştur. Venedik Film Festivali'nde gösterilen ve ödüle layık görülen film sonrasında Oscar Ödülü'nü de almıştır. Film, gerçeğin göreceli olarak anlatılması kavramının “Rashomon Etkisi” şeklinde literatüre geçmesini sağlamıştır.<sup>230</sup>

Akira Kurosawa daha sonra, Budala (1951), Yaşamak (1952) Yedi Samuray (1954), Canlı Bir Varlığın Kroniği (1955), Kanlı Taht (1957), Ayak Takımı (1957), Gizli Kale (1958) ve Ahmaklar Barış İçinde Uyuyor (1960) filmlerini yapmıştır.

<sup>230</sup> Stephen Prince, *Savaşçının Kamerası: Akira Sineması*, Çev. Ahmet Ergenç, Kabalcı Yayınları, (1. Baskı), 2013, s.121-122

Kurosawa, özellikle Raşomon filmiyle tanınmasından sonra Avrupa ve Amerika'da adından söz ettiren bir isim haline gelmiştir. Bu sayede İkiru, Kanlı Taht, Gizli Kale ve Yedi Samuray filmleri geniş kitlelere ulaşabilmiş ve yine dünya çapında adından söz ettirmeyi sürdürmüştür. Çalışma dâhilinde incelenecek Yojimbo (1961) ve Sanjuro (1962) filmleri, yönetmenin bu başarılarından sonra gelmesi açısından, bir diğer deyişle olgunluk dönemi eserleri olmalarından dolayı önemlidir. Zira Akira Kurosawa, 1990 yılında Akademi ödül töreninde yapmış olduğu konuşmada sinemayı anlama çabasının sürmekte olduğunu vurgular:

Böyle muhteşem bir ödülü almaktan onur duyuyorum, ancak gerçekten hak edip etmediğimi sormam gerek. Biraz endişeliyim çünkü sinemayı gerçekten anladığımı hissetmiyorum. Gerçekten sinemanın özünü henüz kavradığımı hissetmiyorum. Sinema muhteşem bir şey ama özünü kavramak çok ama çok zor. Ama size bu andan sonra film yapmak için elimden geldiğince çok çalışacağıma söz verebilirim ve bu yolu takip ederek sinemanın gerçek özünü kavrar ve bu ödülü kazanırım.<sup>231</sup>

Akira Kurosawa, Yojimbo ve Sanjuro filmlerinden sonra; Gökyüzüyle Cehennem Arasında (1963), Kızıl Sakal (1965), Dodeskaden (1970), Dersu Uzala (1975), Kagemusha (1980), Ran (1985), Düşler (1990), Ağustos'ta Rapsodi (1991) ve Maadadayo (1993) filmlerini yapmıştır.

Akira Kurosawa'nın otobiyografik eseri olan *Kurbağa Yağı Satıcısı* adlı eserinde, hayat hikâyesini Raşomon filmiyle sonlandırır. "Benim hayatım, filmlerimde. Raşomon'dan sonraki yaşantım hakkındaki en iyi ipucu, daha sonraki filmlerimde yaşattığım karakterlerde beni aramanızdır."<sup>232</sup>

### 3.2. Bir Kahraman Olarak Sanjuro

İlk olarak mit ve masallarda görülen kahraman olgusu, daha sonra diğer anlatılarda da yer almıştır. Bazı anlatılar ise, hikâyeyi kahramanın etrafında şekillendirmek yerine durumları ya da atmosferi ön plana çıkaran bir anlatım yoluna giderler. Çalışmada inceleme için seçilen Yojimbo ve Sanjuro filmleri kahraman merkezinde gelişen filmlerdir. Dolayısıyla ilk olarak bu filmlerdeki kahramanı

<sup>231</sup> <http://aaspeechesdb.oscars.org/link/062-25/> Erişim Tarihi: 01.06.2019

<sup>232</sup> Akira Kurosawa, *Kurbağa Yağı Satıcısı*, Çev. Deniz Egemen, Agora Kitaplığı, (2. Baskı), 2006, s.200

tanımlamak ve özelliklerini ortaya çıkararak hikâyede üstlendiği rolü belirlemek gerekmektedir.

Kahramanın isimleri ve kişilik özellikleriyle ilişkisi;

Yojimbo filminde karakterin adı “Kuwabatake Sanjuro”, Sanjuro filminde ise “Tsubaki Sanjuro” olarak geçer. Her iki filmde de kahramana adının sorulduğu sahnede Sanjuro binadan dışarıya baktığında gördüğü ilk şeyi adına ekler. Kuwabatake dutluk arazi, boş alan, Tsubaki kamelya demektir. ‘Sanjuro’ ise otuz yıl anlamına gelmektedir. Yojimbo’nun kelime anlamı koruma, fedaidir. Çalışmada kahramanı belirtmek üzere her iki filmde de ortak şekilde belirtilen “Sanjuro” adı kullanılmıştır. Sanjuro, Yojimbo filminde yaşının otuzu geçtiğini kırka doğru gittiğini; Sanjuro filminde ise kırk yaşına girdiğini söyler. Sanjuro’yu her iki filmde de Toshiro Mifune canlandırmıştır.

Kahramanın adından yola çıkarak filmler arasındaki kahramanın özelliklerinin farklı şekillerde çizildiği söylenebilir. Yojimbo filmindeki kahramanın ismi, hırçın yapısını, saldırgan oluşunu, kurallara bel bağlamayışını ve de en önemlisi ronin olarak toplumsal sınıflar içindeki samuray sınıfından dışlanışını yansıtmak açısından sert iklime sahip boş bir arazi olarak simgelenmiştir. Yojimbo’nun anlamı olan koruma, ikinci bölümde belirtilen kahramanın özelliklerinden biri olmasıyla da önemli bir ayrıntıdır. Ayrıca koruma ve hizmet etme kavramları bu filmde kahramanın işini oluşturur. Sanjuro filminde ise kahraman daha akılcı bir tutum takınır, öldürme eylemini sorgulamaya, kişilik yönlerini tartarak kamelya çiçeği gibi güzelleşmeye çalışır.

Kahramanın yaşadığı dönemle olan bağı;

Akira Kurosawa, kendisini Yojimbo filmini yapmaya iten nedeni şu şekilde açıklamaktadır:

Yakuza dünyasından çok bıkmıştım. Böylece onların kötülüklerini ve mantıksızlıklarına saldırmak ve onları berbat etmek için Mifune'nin oynadığı süper samurayı getirdim. Kendisi bir yabancı, bir çeşit kanun kaçağıydı, bu da bazen dikkatsizce hareket etmesini sağladı. Sadece gerçek bir samuraydan çok



daha güçlü olan bir hayal ürünü samuray bu gangsterleri mahvedebilir. Film türü oradan gelişti.<sup>233</sup>

Kahramanın çözümlemesini yapmak için, öncelikle filmlerin geçtiği dönem hakkında bilgi vermek yararlı olacaktır. Sanjuro'nun yaşını söylediği sahneler göz önüne alınarak filmlerin konu olarak geçtikleri tarihlerin yakın olduğu saptanmıştır. Yojimbo filmi, eski değerlerin artık geçerli olmadığı ve yeni değerlerin henüz ortaya çıkmadığı bir dönemle uğraşır. “Japonya’da savaşçılar, köylüler, zanaatkarlar ve tüccarlar şeklinde dört katmandan oluşan feodal sistem 1870 yılında ortadan kalkmıştır. 1603 – 1867 yılları arasındaki Tokugawa dönemi savaşçıların işlev ve beklentilerini derinden etkilemiş ve değiştirmiştir.”<sup>234</sup> Tokugawa döneminin sonlarında, samuraylar para ekonomisine bağımlı hale gelmişlerdir. Değişen ekonomik yapının sonucu olarak tüccar sınıfı güçlenmeye başlamış, paranın değeri artarak sadakat ve sorumluluk gibi değerler anlamını yitirmiştir. Hanedanın zayıflaması sonucu, samuraylar kılıçlarını para karşılığında hizmet ettikleri tüccar efendileri için kullanıyordu. Filmin kahramanı Sanjuro da yaşadığı zaman tarafından yerinden edilmiş bir karakterdir. “Toplumsal durum o kadar kasvetli ve o kadar amansızca yozlaşmıştır ki, kahraman kararmaktan kaçamaz ve damgalanışının izlerini taşıyan tam bir tutunamayana dönüşür.”<sup>235</sup>

Sanjuro, samuray olarak hizmet edeceği efendisi kalmadıktan sonra bir ronin olmuştur. Ronin kavramını Ruth Benedict, *Krizantem ve Kılıç* adlı eserinde “kendi keyfince yaşayan, aklına eseni yapan, efendisiz bir samuray”<sup>236</sup> şeklinde açıklar. Bozkurt Güvenç de, roninden “başiboş dolaşan savaşçı” olarak bahseder.<sup>237</sup> Toplumsal düzenin ekonomik etkenler dolayısıyla bozulması hanedanlara bağlı samurayları birer ronin yapmıştır. Roninler ise yaşamlarını sürdürmek için yeteneklerini gelişen tüccar sınıfına hizmet etmek için kullanmaya başlamıştır. Böylesine bir değişimin sonucunda bushido yani samurayın yolu için de varoluş nedeni kalmamıştır.

<sup>233</sup> Joan Mellen, *Voices from the Japanese Cinema*, New York: Liveright, 1975. s.57

<sup>234</sup> Aldo Tassone, *Akira Kurosawa*, Çev. Ahmet T. Şensilay, AFA Yayıncılık, 1985 s. 171

<sup>235</sup> Prince, a.g.e. s.204

<sup>236</sup> Ruth Benedict, *Krizantem ve Kılıç*, Çev. Türkan Turgut, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, IV. Baskı, 2011 s.119

<sup>237</sup> Bozkurt Güvenç, *Japon Kültürü*, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, (6.Baskı) 2002, s.69

Bu noktada açıklanması gereken bir başka kavram da “bushido”dur. Bushido; sınıfsal ayrılıkların kesin olduğu dönemlerde Japon toplumunda bir samuray, saygın toplumsal konumunu kaybettiğinde dahi sınıfının önceden belirlenmiş kuralları olan doğruluk veya adalet, cesaret, hayırhahlık, nezaket, samimiyet, şeref, sadakat ve kendi kendini kontrol edebilme gibi erdemlere yani samurayın yoluna bağlılık içerisindeydir.<sup>238</sup> “Kirli, pespaye, tıraşsız, durmadan kaşınan Sanjuro pis görüntüsüyle ve para isteme alışkanlığıyla samuray adabı muşeretini ihlal ediyor. Defalarca köpeklerle özdeşleştiriliyor.”<sup>239</sup> Filmin başında başıboş bir şekilde dolaşan Sanjuro, karşılaştığı köylü tarafından “aç köpek” denilerek karşılanır. Bu durum halkın roninlere olan bakışını yansıtan bir sahne olarak göze çarpar. Sanjuro’yu kasabaya girdiğinde ağzında insan eli taşıyan bir köpek karşılar. Sanjuro’nun sınıfsal konumunun daha kişilik özelliklerini dahi bilmeden, toplum tarafından görünüşü bu şekilde filme yansır. İkinci filmde de Sanjuro daha görünmeden esnemesiyle duyulur. İlk filmdeki kaşınan, bakımsız ve kirli görüntüsü ikinci filmde de devam eder.

Bushido Japon hayatında hayali ve kültürel bir baskınlık kazanmıştı ve Kurosawa kahramanlarını yaratırken bushido'nun bu efsanevi ehemmiyetinden faydalanıyor. Kurosawa sanatında savaşçının bütün en iyi özelliklerini ruhanileştirmiştir. Kahraman her zaman için ideal samuray kadar güçlüdür.<sup>240</sup>

Kendi kültürünün sembolü olarak kahraman;

Birinci bölümde kahraman olgusunun tanımlanması yapılırken, mit ve masal kahramanı için vurgulanan en önemli özelliklerinden biri olarak, kahramanın kendi kültürünün sembolü olarak ele alınması dikkat çeker. Sanjuro, bir ronin olarak kendi kültürünün ve döneminin sembolüdür. Sanjuro, Hume’un bahsettiği halkın değer yargılarının aynasını temsil eder. Halkın değer yargısına dair ilk örnek filmin başında tüccarın çetesine katılmak için evden giden çiftçi çocuğudur. Çocuğun babasına söylediği “*Yulaf yiyerek hayatı uzasın isteyen kim? Güzel yemekler yemek, güzel elbiseler giymek istiyorum. Ömrümün kısa, ama heyecanlı olması bana yeter!*” sözleri

<sup>238</sup> Benedict, a.g.e. s. 277

<sup>239</sup> Prince, a.g.e., s.203

<sup>240</sup> A.e., s.114

dönemin değer yargılarının değiştiğini gösterir. Ekonomik durumun bozulması sonucu çiftçiliğin kazanç getirmemesi, tüccarların ise tekelleşerek iyi kazançlar elde etmeleri bu çocuğun ideallerinin de değişmesinde etkili olmuş olabilir. Çete hayatının heyecanlı ve daha iyi kazanç sağlaması çiftçi çocuğunu cezbeder. Sanjuro becerileriyle bir samuray olarak, çiftçi çocuğunun istediği hayat tarzının en üst noktasını temsil eder. Sanjuro filmin son kısmında aynı çiftçi çocuğunu kılıcından geçirmek yerine, “*Yulaf yiyip uzun yaşamak daha iyidir!*” diyerek evine gönderir. Bu davranış Sanjuro’nun içinde bulunduğu dünyaya eleştirel bakışının göstergesidir. “Aslında Sanjuro ne iyidir, ne de tersi; o yalnızca çelişkilerle dolu bir insandır. Doğasından gelen bu karmaşıklık, onu olağanüstü ve çağdaş bir kişiliğe kavuşturmaktadır.”<sup>241</sup>

Kahramanın macerası;

Kahramanı tanımlarken kullanılan bir diğer önemli kavram da maceradır. Sanjuro, kimsenin cesaret edemeyeceği bir maceraya girebilen kişidir. Miller’ın maceraya dikkat çeken tanımını Fromm, kahramanı sıradan insandan ayıran “var olma” gayesi izler. Jung, bu durumu kahramanlığın ve seçilmişliğin üst insana yaklaşan gücü olarak belirtir. Kahramanın gizli kalmış yönlerini bir şekilde açığa çıkarma isteği, onları maceralarına itebilir. Bu noktada Sanjuro, Propp’un arayıcı kahraman olarak nitelediği kahraman tipiyle de bağdaştığı söylenebilir. Sanjuro, Yojimbo filminin başında açık bir alanda dolaşırken kendisini kasabanın macerası içerisine atar. İkinci filmde de gittiği kasabada rehin tutulan defterdarı kurtarma macerasına girer. Samuray yeteneklerini göstererek bir fark yaratabileceğini düşüncesi onu macerasına iten unsur olur. Nitekim her iki macerası da amacına ulaşır ve toplum düzeni her iki filmde de değişir. Sanjuro, Sidney Hook’un olay yaratan kahraman olarak tanımladığı kahraman tipindedir denilebilir. Kasabada zekâsı ve gücüyle yaptığı eylemler, sorunun çözülmesini sağlar. Kahramanın dâhil olmadığı bir ortamın Yojimbo filmde yansımasını, Seibei ve Ushitora’nın adamlarının birbirleriyle savaşmak için meydana çıktığı sahnede görülür. Bu sahnede Sanjuro muhafız kulesine çıkarak korkakça birbirine yaklaşan tarafları büyük bir keyifle izler. Joseph Anderson,

---

<sup>241</sup> Tassone, a.g.e., s. 175

bu sahnede Sanjuro'nun aksiyonu ve olayları sanki yönetmenmiş gibi düzenlediğini belirtiyor.<sup>242</sup>

Campbell'ın sıraladığı kahramanın yedi özelliğinin tamamının bir kahraman olarak Sanjuro da var olduğu söylenebilir. Bu özellikler Sanjuro için şu şekilde sıralanabilir:

1. *Kendini feda edebilecek kimse*: Sanjuro'nun her iki filmde de kasabada kalmaya karar vermesi dolaylı yoldan hayatını ortaya koyduğu bir seçimdi. Ancak kendi hayatından daha yüksek bir değer için hayatını feda edebilmesi, Yojimbo filmde kaçırılan kadın olan Nui'yi kurtarmak ve ailesine kavuşturmak için Uchitoro'ya katılmasıyla belli olur. İkinci filmde ise Sanjuro mücadele ettiği kişilerin arasına katılarak hayatını ortaya koyar.

2. *Fiziksel ve manevi açıdan cesaret gerektiren eylemler sergileme*: Yojimbo filminde kahramanın samuray yeteneklerini kullanarak verdiği savaşlar fiziksel eylemlerini yansıtırken, kaçırılan Nui'yi ailesine kavuşturması ve Hancı Gonji'yi kurtarması manevi eylemleri olarak yansır. İkinci filmde kahraman kılıcından çok aklını kullanılır ancak cesaret örneği olarak kahramanın ele geçirilen arkadaşlarını kurtarmak için çok fazla sayıda askerle dövüşmesi gösterilebilir. Manevi cesaretini ise defterdarın karısına duvara aşmak için üzerine basmasına izin verdiği sahne gösterir. Samuray olarak böyle bir şey yapması onuruna ters düşen bir hareket olarak görülebilir.

3. *Kendisinden bir şey alınan ya da toplumundaki eksikliği fark eden kişi*: Samuray konumundayken, toplumsal düzenin değişmesi sonucu sınıfsal olarak konumundan ayrılarak bir ronin olması, Sanjuro'nun kendisinden alınan en önemli şeyidir.

4. *Kayıp olanı yerine koymak ya da maceraya atılmak*: Sanjuro, her iki filmde de kasabadaki düzensizliğe son vermek için macerasına atılır.

---

<sup>242</sup> Joseph L. Anderson, "Japanese Swordfighters and American Gunfighters," *Cinema Journal* 12 (Spring 1973) pp:1-21, s.13

5. *Doğal, güvenli ortamı bırakmak*: Sanjuro, her iki filmin başlangıcında yaptığı seçimlerle kasabada kalmayı seçer. Bir ronin olarak güvenli ortamı hiçbir yere ait olmadığı yerdir. Nitekim kasabada ölümle yüz yüze geleceği bir macera yaşar. Ancak kahraman olabilmesi için macerasını yaşaması ve samuray yeteneklerini sergilemesi gerekir.

6. *Testler ve sınavlarla karşılaşma*: Sanjuro, macerası sırasında birçok test ve sınavla karşılaşır. İlk filmde kendisini kanıtlamak için Ushitora'nın adamlarını öldürmesi ilk testi olurken; ikinci filmde tapınaktaki gençleri saklarken müfettişin adamlarını etkisiz hale getirmesi ilk testi olur. Sanjuro'nun ilk gerçek sınavı ilk filmde kılıcından ayrı kalıp ölümle yüz yüze geldiği durum olur. İkinci filmdeki en belirgin sınavı kendi kişiliği üzerinde yapmaya çalıştığı değişim olur.

7. *Bir şeyleri sonuçlandırmak, başarmak*: Kahramanın bir kahraman olabilmesi için amacını gerçekleştirmesi gerekmektedir. Sanjuro, her iki filmin sonunda kasabadaki düzeni sağlayarak amacını gerçekleştirir. İkinci filmde kahramanın kişiliğinin değişimi açısından kendisine koyduğu amaç da gerçekleşir.

Dean A. Miller'ın kahramanı tanımlamak için belirttiği özelliklerde güç ve cesaret gibi fiziksel güç gerektiren, strateji ve plan yapma gibi akıllılık gerektiren özellikleri Sanjuro bir kahraman kendisinde barındırır. "Kurosawa filmlerinde güç, cesaret, disiplin ve kararlılık gibi kavramları kahramanın toplumsal dünyaya müdahilliğine dair tasvirlerle yüceltir. Karakterlerinin enerjileri amaçlarına olan bağlılıkları ve amacına ulaşmak için gösterdikleri kararlılık ile ön plana çıkarlar."<sup>243</sup> Sanjuro, iki filmde de varlığı ile olayların seyrini etkileyen ve değiştiren kişi olarak belirmiştir. Kahraman, iki filmde de kendisine olayların seyrini değiştirmek için yardımcı olacak başka kişilere ihtiyaç duyar. İlk filmde bu kişi düşmanı da olsa Unosuke'dir. İkinci filmde ise defterdarı kurtarmak için çabalayan gençlerle işbirliği yapar. İki filmde de Sanjuro'ya benzer samuray yetenekleri olan karakterler düşman konumundadır. Ancak Sanjuro, kahraman olarak macerasını gerçekleştirmek için Unosuke ve Hanbei Muroto'yu da alt ettiğinden yalıtılmış ve benzersizdir denilebilir. Ancak Sanjuro için en dikkat çekici nokta Miller'ın sıraladığı üçüncü ve dördüncü

<sup>243</sup> Noel Burch, **Akira Kurosawa**, In Cinema: A Critical Dicionary, ed. Richard Roud. Norwich, Great Britain: Fletcher and Son, Ltd. 1980. s.582

maddelerde yer alan özelliklerdir. Miller, üçüncü maddede kahramanın kültürel ve sosyal mekândan ayrıldığını söyler. Sanjuro, kültürel olarak kendisine yüklenen vasıflardan ve yaşadığı yerden ayrılarak bir ronin yani gezgin olmuştur. Karşısına çıkan ilk mücadele örneği olan kasabadaki karmaşık ortama kolayca uyum sağlar. Yojimbo filminde durağan ve sıradan dünyasında kahraman nereye dahi gideceğini bilemez bir halde havaya attığı sopanın gösterdiği yöne gider. Ama her iki filmde de kasabadaki karmaşık ve belirsiz ortamda hangi hamleleri yapması gerektiğini iyi bilir. Miller, kahraman belirttiği dördüncü özellikte, kahramanın toplumsal yapı ile olan ilişkisine değinir. Sanjuro, ronin olarak toplumsal yapıdan kopmuş bir şekilde yaşantısını sürdürürken, kasabadaki toplumsal yapıya dâhil olup düzeni sağlamaya çalıştığı sırada yararlılık gösterir. Yojimbo filminde kahraman her hangi bir masum karaktere zarar vermediği için iyilik ve kötülük dengesi içerisinde tehlikeli olduğu söylenemeyebilir. Ancak tehlikeyi kendisine yardımcı olan karakterler yaşar. Sanjuro filminde ise kahraman kandırılmış askerleri öldürdüğü için pişmanlık duyar. Sanjuro, kahraman olarak her iki filmde de macerasını yaşadıkdan sonra kasabadan ayrılır. Bu durum kahramanın karmaşayı sevmesinden dolayı toplumsal yapı içerisindeyken tehlikeli biri olduğunu gösterebilir.

Campbell ve Miller'in mit kahramanı için sıraladığı özellikleri günümüz anlatı araçlarındaki kahraman için sıralayan Lynette Porter; sinema kahramanını bilgili, yetenekli, sadık, karizmatik ve korkusuz kelimeleriyle tanımlar. Yojimno filminin kahramanı tanım çerçevesinde kahraman olarak tanımlanabilir. Ancak sadakatin kahramanın macerasının amacına yönelik olduğunun altı çizilmelidir. Porter'ın kahramanı tanımlayan beş kriteri Sanjuro örneğinde şu şekilde incelenebilir:

1. *Kahraman kendi inançlarına göre hareket eder:* Sanjuro kendi hareketlerini ve hamlelerini belirler. Sanjuro, kasabada kalmaya karar vererek kendi inancı doğrultusundaki ilk hareketini yapar. Yojimbo filminde Saibe'i'ye katılmak için Ushitora'nın birkaç adamını öldürür. Film boyunca Sanjuro kendi isteği doğrultusunda hareket eder. Sanjuro'nun kadını kurtarması kendisini ölümün kıyısına getirse bile bu kararı onun aile kavramına olan inancının göstergesi olur. İkinci filmde ise kahraman gençlere yardım etmeye karar verir ve hamleler tasarlayarak onları yönlendirir.

2. *Kahraman planını başarıyla uygular:* Sanjuro'nun ilk filmdeki planı Ushitora ve Seibeı arasında ikili oyunlar yaparak amacına ulaşmaktır. Unosuke, kasabaya gelene kadar planı iyi gitmekteydi. Filmde bunu vurgulayan sözler ise Hancı Gonji tarafından söylenir: “*Buraya niye geldin? Bu senaryo, planının bir parçası mı?*” Sanjuro: “*Yarısı öyle. Unosuke diğer yarısını değiştirdi.*” Sanjuro'nun planı istediği şekilde gitmemesine rağmen sonunda kasabada düzen sağlanarak başarıya ulaşır. İkinci filmde ise Sanjuro, kendi planlarının yanında olayları anlamak için zaman zaman gençlerin planlarına da uyum sağlar. Filmin sonunda Sanjuro yine başarıya ulaşır.

3. *Kahraman kendini feda edebilir:* Sanjuro, kendisini şehit olarak feda etmez ancak bu durumun kıyısından döner. Yojimbo filminde kaçırılan Nui'yi kurtarmak için Ushitora'ya katılması ve kadını serbest bıraktıktan sonra bu durumun fark edilmesi üzerine esir düşer ve ağır şekilde yaralanır. İkinci filmde ise kahraman mücadele ettiği düşmanların yanında yer almaktan kaçınmaz.

4. *Kahramanın kahramanlık özellikleri çocukluktan gelir ve doğru değerler için bir şeyler yapmaktan çekinmez:* Sanjuro'nun kahraman özelliklerinin çocukluğunda var olduğu bilinmemektedir. Ancak insanları koruma ve yanlışlı düzeltme gibi erdemlere sahiptir.

5. *Kahraman sevdiklerini korurken, aile ve ev gibi değerlere önem verir:* Sanjuro'nun aile kavramına verdiği önem, Yojimbo filmde Nui'yi kurtarıp ailesine kavuşturmasıyla belli olur. Sevdiği birine verdiği önemi de yaralı olmasına rağmen esir tutulan Hancı Gonji'yi kurtarmasıyla gösterir.

Orrin E. Klapp, kahramanların üstlendikleri rolleri; beceri, test, mücadele ve macera şeklinde sıralar. Sanjuro, amacına ulaşmak için birçok test ve mücadeleye tabi tutulur. Yojimbo filmde tüccarın fedaisi olmak için ilk testini verir. İki tarafla da sürekli olarak mücadele eder. Bu noktada Klapp'ın akıllı kahraman rolüne dikkat çekilebilir. Çünkü Sanjuro, müfettişi öldürenleri kullanmayı akıl ederek ve sonrasında dolaylı yoldan kadının kaçmasına yardım ederek, Seibeı ve Ushitora arasındaki mücadeleyi hızlandırır. Mücadele etmesi, yenmesi gereken kişi sayısını düşürür. Sanjuro'nun kasabayı kurtarmak için verdiği mücadele ve testlerin tümü de macerasını

oluşturduğu söylenebilir. Kahramanın ikinci filmde vermesi gereken ilk test Muroto ve adamlarını tapınaktan göndermek için dövüşmesi olur. Film boyunca ilk filme benzer şekilde stratejik planlar yaparak mücadele etmesi gereken kişi sayısını düşürür. Kahramanın macerası ikinci filmde de kasabadaki düzeni sağlamak için verdiği mücadele ve testlerin tümü olur.

Bir anti kahraman olarak Sanjuro;

“Kurosawa, Yojimbo’da kahramanı kıyametin canlı örneği olarak saf bir yıkıcı güç şeklinde sunar.”<sup>244</sup> Sanjuro, mit kahramanının özelliklerini kendisinde toplamasına rağmen kusurlarıyla da ön plana çıkar. “Yojimbo ve Sanjuro'daki güldürü ögesi büyük ölçüde, Mifune'nin canlandırdığı salaş, pis ve bencil ronin ile ideal savaşçı arasındaki uzaklığa dayanır.”<sup>245</sup> Yojimbo filminde kahramanın görüldüğü ilk andan itibaren onun samuray sınıfına dâhil olamayacak, kaşınan kirli biri olarak görülebilir. Sanjuro filminde ise kahramanı daha kadraja girmeden kaba esnemesiyle tanırız. Kirli ve pis görünümü bu filmde de sürer ve soyluların arasında zıt bir görünüm sağlar. Dahası sözü altına girdiği efendilerine ihanet eder, yalanlar söyleyerek amaçlarına ulaşmaya çalışır. Bu noktada önemli bir ayrıntı olarak Kurosawa’nın samuray kavramını nasıl işlediğine parantez açılabilir.

Sürekli iyi ve kötüyü karşılaştıran Kurosawa insanları sadece iyi ve kötü yönleriyle değil eksiklikleri, fazlalıklarıyla birlikte inceler. En çok işlediği samuray tiplmesi bile ideal değildir. Bunu kapsayan çalışmalarında samurayların pek çok töresini çiğnemiş, onları putlaştırmamıştır.<sup>246</sup>

“İnsancıl bir gerekçeyle kendilerini feda eden ‘yediler’ bir yana bırakılacak olursa, Kurosawa hiç bir zaman samuray kavramını yüceltmemiştir.”<sup>247</sup> Kurosawa, filmlerinde samuraylarını biçimlendirirken içinde yer aldıkları dünyayı da göz önüne almaktadır. Dünyaya ve insanlığa yararlı olabilmek adına Kurosawa’nın samurayları her şeyi yapabilir. Alain Silver, *The Samurai Films* adlı kitabında, "Onun samurayları

<sup>244</sup> Giles, Dennis. “Kurosawa's Heroes,” *A Journal of Humanities and the Classics*, vol. 2, no. 2, Arion, 1975, s.282

<sup>245</sup> Prince, a.g.e., s.26

<sup>246</sup> Selahattin Yıldız, *Japon Sineması ve Akira Kurosawa*, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 1988, Tez Danışmanı: Prof. Dr. Alim Şerif Onaran, s.153

<sup>247</sup> Tassone, a.g.e. s.184



hayranlıkları zorlayacak yerde anonimliklerini korumaya daha eğilimlidirler; ustalıklarını geliştireceklerine kendilerini dağıtmayı yeğlerler" diye yazmaktadır.<sup>248</sup>

Sanjuro, bir anti kahraman olarak tanımlanabilir. Yojimbo filminde insanlığa yararlı olabilmek adına kahraman, kasabada huzuru sağlamak ister. Ancak isteğini kendi cebini dolduracak bir fırsat olarak görür. Bu özelliği onun bir anti kahraman olması için ilk örnek olarak verilebilir. Hancı Gonji'nin kasabadaki durumu anlatması sonrasında tüccarlar arasında ikili oyunlarla cebini parayla doldurabileceğini düşünerek, ilk olarak Seibei'ye koruma olma teklifinde bulunur. Kendisini kanıtlamak içinse Seibei'nin düşmanı Uchitoro'nun adamlarını öldürür. Böylece kahramanı tanımlamak üzere kullanılan güç, cesaret ve yiğitlik gibi değerlerin kendisinde, bir kahraman olarak var olduğunu göstermiş olur. Yine kahramanı tanımlamak için kullanılan tehlikeli bir durumda yararlılık göstermek, düşman taraflar arasındaki çatışma nedenlerinden birini oluşturur. Sanjuro'nun kılıç kullanmaktaki samuray becerileri onu kasabadaki herkesten ayıran özelliğidir. Bu özelliği kendisinin mitlerdeki kahramanlar gibi yapan insanüstü gücü olarak belirlediği söylenebilir. Ancak Sanjuro'nun kirli ve salaş olması, asalet kurallarını hiçe sayması gibi şeyler onu bir anti kahraman olarak nitelenmesine neden olabilir. Ayrıca kasabada kalmaya karar vermesinin nedeninin para kazanmak olduğu unutulmamalıdır.

Sanjuro, kasabada kalarak karışık ortamdan yararlanıp kazanç elde etmeyi amaçlar. Bu durum maceranın kendisi değildir, ancak Sanjuro kendi çıkarları doğrultusunda eyleme geçmeyi kabul ederek başka bir şekilde de maceraya girer. Sanjuro, Handerson'un anti kahraman için belirttiği kendi çıkarına hizmet etme eylemini gerçekleştirir. Sanjuro'nun kasabadaki macerayı kabul etmesi, O'Faolain'ın vurguladığı, anti kahramanın kendi sınırlarını bulmaya çalışması olarak görülebilir. Bu noktada ronin olan Sanjuro'nun değişen kültürel ve toplumsal yapının yansıması olarak dışlanmış olduğunun altı çizilebilir. Toplumsal konumundan olmuş, sadakat doğrultusunda hizmet kavramını para ekonomisiyle değiştirmiş bir samuraydır. Sanjuro, kahraman olarak var olan özelliklerinin yanında toplumun ve kültürün bozulan değerlerini de taşıdığı söylenebilir. Sanjuro, kasabadaki karmaşık yapısı

---

<sup>248</sup> Tassone, a.g.e., s.185

içerisinde kalmaya karar vermesi, John Fitch'in anti kahramanın özelliği olarak belirttiği duruma örnek oluşturur. Sanjuro'nun, rahatlığı ve başkalarının mutluluğunu, karmaşa ve mücadeleye tercih ettiği söylenebilir.

Her ne kadar Sanjuro, kültürel ve toplumsal durumlar sonucu anti kahraman olmaya itilmiş gibi gözükse de, karakter özellikleriyle de kusursuz ve ideal olmaktan uzak olduğu için anti kahraman olarak tanımlanabilir. Sanjuro, Yojimbo filmi boyunca yaptıklarını kasabanın kurtulması için değil kendi eğlencesi için alaya alan, dalga geçen bir şekilde yapar. Filmde Sanjuro'nun karakter yapısına dair çıkarımları vurgulayan isim Hancı Gonji olur: *"İyi birisin sen. Kötü biriymiş gibi davranıyorsun, o kadar!"* Sanjuro da kendisini Seibei ile oturdukları sırada, sıradan birisi olarak tanımlar: *"Kuwabatake Sanjuro yeterince iyi olmalı. Ben sıradan biriyim."* Sanjuro, kusurlarıyla hata yapan biridir. Bu duruma örnek olarak kurtardığı Nui ve ailesinin kendisine gönderdiği nota egosu yüzünden bakmaması gösterilebilir. Unosuke kâğıdı gördükten sonra Sanjuro, ölümle yüz yüze kalacağı bir hata yapmış olur. Kahramanların yaptıkları hatalar onları birer anti kahraman yapmayabilir. Sanjuro'nun örneğinde kendisini kötü duruma düşüren egosu olmuştur.

Yojimbo filminin ardından kahraman Japonya'da büyük bir üne kavuşur. Bu başarısından sonra yapımcılar Akira Kurosawa'dan devam filmi yapmasını ister. Kurosawa başta çekimser kalır. Çünkü kahramanının şiddeti övdüğünü ve gençler üzerinde kötü etkisi olduğunu düşünüyordur. Aklına Shugoro Yamamoto'nun yazmış olduğu bir öykü gelir. Bu hikâyede kahraman kılıcından çok aklını kullanarak düşmanlarını alt ediyordur. Kurosawa böylece hikâyeyi Sanjuro'ya uydurmaya karar verir. İkinci film Yojimbo'nun devamı olmayacak karakter yeniden ele alınarak eleştirel bir bakışla yapılacaktır.<sup>249</sup>

Yojimbo'nun devam filmi Sanjuro'da kahraman ilk filme oranla güç ve cesaret gösterilerinden uzak durmaya çalışmasıyla dikkat çeker. Düşmanı akıl yönüyle planlar yaparak, stratejiler geliştirerek yenmeye çalışır. İlk filmde çatışmaları zor yollardan çözmeye çalışan Sanjuro, ikinci filmde gençlere önder olarak, değişim geçirdiğini gösteren özellikler sergiler. Örneğin, gençlerin hemen hareket etmeye, saldırmaya

<sup>249</sup> Mitsuhiro Yoshimoto, **Kurosawa: Films Studies and Japanese Cinema**, Duke University Press, 2000, s. 294

girişmelerini engeller. İkinci filmde Sanjuro'nun anti kahraman özelliklerinden sıyrılmaya çalıştığı söylenebilir. Sanjuro, bir anti kahraman olarak ilk filmdeki macerasında, amacına ulaşmak için insan öldürmeyi normalleştirmiştir. Bu konuda kendisini telkin eden karakter defterdarın karısı olur. "Kahramanlık türünün efsaneleştirilmekten çıkartılmasındaki son aşama, Yojimbo'nun adalet sağlayıcısının, bu doğa gücünün bir hanım tarafından kılıcını kınına sokmaya ikna edilmesi ve çiçeklerle iletişim kurmasıdır."<sup>250</sup>

### 3.3. Yojimbo ve Sanjuro Filmlerinin Anlatı Yapısının Değerlendirilmesi

Yojimbo ve Sanjuro filmleri, kahraman merkezinde geliştikleri için klasik anlatı tarzına sahip oldukları söylenebilir. Akira Kurosawa, Yojimbo filminin yapımında Westernlerden etkilendiğini belirtir: "Westernler defalarca ve defalarca çevrildi ve bu süreçte bir çeşit gramer ortaya çıktı. Ben işte bu Western gramerinden bir şeyler öğrendim."<sup>251</sup> Hollywood'un bir dönem çokça ürettiği westernlerin klasik anlatı sinemasının özelliklerini taşıdığına birinci bölümde değinilmişti. Yojimbo ve Sanjuro filmlerinin klasik anlatı tarzını ne kadar yansıttıkları, ilk olarak özdeşleşme kavramı üzerinden belirlenebilir.

Yojimbo filminde kahraman, etkin bir şekilde olaylara müdahil olurken; devam filmi Sanjuro'da, daha edilgen bir şekilde zaman zaman birlikte mücadele ettiği gençlere hareket alanı sağlar. Bu noktada seyirci açısından ilk filmde kahramanla özdeşleşmek daha rahat olurken, ikinci filmde kahramanın edilgenliği özdeşlemeyi güçleştirir. Ancak bu durum ikinci filmin yapısal olarak modern anlatıya sahip filmlerdeki gibi, seyircinin filme yabancılaşmasını sağlamaya yönelik bir durum değildir. Bu daha çok Kurosawa'nın filmin kahramanı üzerinde yaptığı bir rötuş olarak görülebilir.

Her iki filmde de yabancılaşmaya dair dikkat çeken tek sahne, Stephen Prince'in de değindiği, Yojimbo'daki iki tarafın kasaba meydanında karşılaştığı anda Sanjuro'nun muhafız kulesinin üzerinden onları izlediği sahnedir. Prince, bu sahneden yola çıkarak kahramanın Kurosawa'nın fantezisi olduğu gibi, anlatının da kahramanın

<sup>250</sup> Tassone, a.g.e., s.185

<sup>251</sup> Donald Richie, **The Films of Akira Kurosawa**, University of California Press, 1998, s. 147.

fantezisi olduđu belirtir.<sup>252</sup> Ancak bu sahnede, seyircinin filme yabancılaşmasını sağlayacak teknik detay veya bakış açısı deęişimi gibi herhangi bir durum gözlenmemektedir.

Her iki filmde klasik anlatıya uygun olarak, belirgin bir anlatıcı yerine mimetik anlatım tercih edilerek ve hikâyenin kendisini anlattığı görülür. Filmin içindeki karakterlerin birbirlerine bakışı dışında her hangi bir başka bakış açısı tercih edilmemiştir. Bu durumun ikinci filmde, kahramanın edilgenliğinin, seyirci tarafından yabancılaşma etkisinden uzak bir şekilde işlenmesine olanak sağladığı söylenebilir.

Klasik anlatıdaki dramatik yapının gereęi olarak her iki filmin başında yani serim bölümünde bir sorun ortaya konur. Her iki filmde de bu sorun kahramanın gittięi kasabalardaki düzenin bozukluęu olarak belirir. Kahraman, Yojimbo filminde kasabada tekelleşen iki tüccarın üstünlük mücadelesinin yanında, kendisine benzer yeteneklere sahip bir karşı güç konumundaki Unosuke ile de baş etmek zorunda kalır. Sanjuro filminde ise kahraman ilk filme benzer şekilde gittięi kasabadaki yolsuzluk olayları sonucunda alıkoyulan defterdarı kurtarmaya çalışır. Bu filmde de kahramanın karşısına mücadele etmesi gereken, kendisi gibi samuray yeteneklerinde usta bir karşı güç olarak Hanbei Muroto çıkar. Filmlerin düęüm bölümleri olan bu aşamalarda kahraman sorunları yani düęümleri çözmeye çalışır. Kahraman, her iki kasabada da karşısına çıkan sorunları yani düęümleri, kendisine has yollarla çözüme kavuşturur.

Yojimbo ve Sanjuro filmlerinde yer alan teatral sahneler dikkat çekicidir. “İyi bir senaryonun yapısı deęişik tempolarda üç veya dört bölüm gerektiren senfonilere benzer. Ya da üç bölümlük yapısıyla Noh tiyatrosu örnek alınabilir: jo (giriş), ha (yıkım) ve kyu (telaş).”<sup>253</sup> Noh tiyatrosunun yapısı ile antik yunan tragedyelerinin benzer bir yapıda olması önemli bir ayrıntıdır. Akira Kurosawa, otobiyografisinde gençliğinde gittięi Noh tiyatrosundan etkilendiğini ve on dördüncü yüzyılda Noh tiyatrosunun kurucusu olan Zeni'nin sanat teorilerini incelediğini belirtir. Buradan hareketle Yojimbo ve Sanjuro filmlerinde, Noh tiyatrosunun yapısından gelen etkiler olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Ayrıca özellikle Yojimbo filminde düzenlenen teatral mizansenler göze çarpmaktadır. Japon sineması da başlangıcından

---

<sup>252</sup> Prince, a.g.e., s. 201

<sup>253</sup> Kurosawa, a.g.e., s.203

beri iki önemli kolda ürün vermektedir. Bunlar geleneksel hikâyelerin anlatıldığı dönem filmleri olarak bilinen Jidai-geki ve modern batılı hikâyelerin anlatıldığı Genkai-geki'dir.<sup>254</sup> “Kurosawa bir dönem filmi ya da jidai-gehi ustası olarak kabul ediliyordu.”<sup>255</sup>

Yojimbo ve Sanjuro filmlerini Vladimir Propp'un ortaya koyduğu şema ile birebir çözümlenmek oldukça zordur. Ancak Propp da bu şemanın her anlatıda bire bir olarak var olmayacağını belirtir. Bu nedenle filmlerdeki olayların, Propp'un şeması ile uyduğu kısımlar kısaca şu şekilde çözümlenebilir:

Yojimbo ve Sanjuro filmlerinde kahramanın ailesine dair bir bilgiye rastlanmaz. Yojimbo filminin başında ronin olarak dolaştığı sahneler ve Sanjuro filminde tapınakta kaldığını öğrendiğimiz sahne kahramanın evden ayrılışını simgeler.

Kahramanın büyülü nesnesi bir samuray olarak görülüp hizmet edeceği bir yer arayışıdır. Her iki filmde de gittiği kasabalar kahramana bunu vaat eder. Yojimbo filminde kahramanın büyülü nesneyi elde edişi kasabanın bulunduğu karışık atmosferi nedeniyle para kazanabileceği bir yer olarak görmesi olurken, ikinci filmde kasabadaki yolsuzluğu bitirmek için gençlere katılmasıyla olur. İlk filmde kahramanın büyülü nesnesi elde etmek istediği maddiyat olurken, ikinci filmde birlik olma duygusu veya aidiyettir.

Kahramanın saldırgan ile karşı karşıya gelip çatışması her iki filmde de fiziksel gücüyle ve akıl gücüyle yaptığı mücadeleler olarak birçok kere yaşanır. Her iki filmde de saldırgan konumunda kahramanın kendisi gibi samuray özellikleri olan karakterler yer alır. Yojimbo filminde bu karakter Unosuke ike Sanjuro filminde Hanbei Muroto olur.

Saldırganın yenik düşmesi sonrası her iki filmde de kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da başka bir ülkeye gider. Kahramanın kimliğini gizlemesi her iki filmde de isminin sorulmasından sonra pencereden etrafa bakıp gördüğü ilk şey olmasından anlaşılır.

---

<sup>254</sup> Alim Şerif Onaran, **Sinemaya Giriş**, Filiz Kitabevi, 1986 s. 201

<sup>255</sup> Prince, a.g.e., s.18

### 3.4. Sanjuro'nun Yolculukları

Yojimbo ve Sanjuro filmleri, birer sinema yapıtı olduğu için Joseph Campbell'ın monomiti yerine Christopher Vogler'in sinema anlatısı için belirttiği kahramanın yolculuğu modeli üzerinden çözümlenmesi daha doğru olacaktır. Bu filmler biçimsel unsurların da göz önünde bulundurulmasıyla, Jung'un belirtmiş olduğu arketipleri de kullanarak Vogler'in belirttiği aşamalar ile şu şekilde çözümlenebilir:

Sıradan dünya;

Yojimbo filminde kahramanın sıradan dünyası, içinde bulunduğu kendisini bir ronin yapan dünyadır. Kahraman, ekonomik ve toplumsal yapının değişmesi ile yerinden olan bir sınıfa mensup olarak para kazanmak için kılıcını kullanabileceği bir yer aramaktadır. Filmin başlangıcında onu dağlarda, kırlarda yürürken görürüz. Bu sahneler kahramanın yolculuğundaki sıradan dünya aşamasını temsil eder. Kahraman, hiçliğin ortasında, durağan ve yeteneklerini kullanmaktan mahrum bırakıldığı bir yaşam sürmektedir.

Yojimbo filminde kahramanı yalnızlaştırmak ya da ayrı tutmak için kullanılan uzun odak uzunluklu lenslerle yapılan çekimler dikkat çeker. Auteur bir yönetmen olarak Kurosawa'nın bu tercihi aynı zamanda hikâyenin bakış açısının da kahraman üzerinde sabit kaldığının ve daraltılışının da göstergesidir. Filmin başlangıcında orantısız bir şekilde kadraja giren kahramanın orantısız karakteri film boyunca devam etmektedir.

Sanjuro filminde kahraman önceki filmde kaldığı noktadan yolculuğuna devam etmektedir. Sıradan dünyasında yine bir ronin olarak var olmaktadır. Amaçsızca bir yere bağlanmadan dolaştığı, bedava olduğu için tapınakta kalmasından anlaşılmaktadır. Kahramanın bu yaşantısı sıradan dünyayı temsil eder.

Maceraya Çağrı;

Yojimbo filminde maceraya çağrının ilk olarak haberciliğini kahramanın karşısına çıkan baba oğul kavgası yapar. Kasabaya girdiğinde pencereler ardından kendisine bakanlar ve ağzında kopuk bir el taşıyan köpek de habercidir. Maceranın ne

olduğu belirsizdir ama kasabada garip bir durumun olduğu ortadadır. Kahraman, maceraya dair ilk somut çağrışı yanına gelen Zabit'in kendisine fedailik işi ayarlayabileceğini söylemesiyle alır. Bu sahneler maceraya çağrışı temsil eder. Kahramanın fark yaratabileceği, yeteneklerini gösterebileceği ve daha önemlisi sıradan dünyasının tersine aksiyonu vaat eden, statükosunu bozacak bir ortama gelmiştir.

Yojimbo filmindeki kasaba westernvari bir görünümü olmasıyla dikkat çeker. Richie, Yojimbo'daki kasabanın "Ford filmlerinden hatırladığımız, hiçliği orta yerindeki tanrının unuttuğu yerlere çok benzediğini" öne sürer.<sup>256</sup> Kasaba boyunca uzanan bir meydan ve bu meydanın iki tarafında kavgalı taraflar konumlanmıştır. Kahraman, filmin başlangıcında kasabanın ortasındadır ve ikili oyunları boyunca kasabadaki konumunu değiştirmektedir. Akira Kurosawa, western filmlerinden etkilendiğini belirtir. "Amerikalı bir izleyici, western temalarını ve formüllerini kullandığı için, bir Kurosawa filmi anlamakta zorlanmayabilir."<sup>257</sup>

Yojimbo filminde mizansenini etkilen bir diğer unsur da teatral oyunlara yer verilmesidir. Kahraman ve Gonji'nin, Seibei ve Uchitora tarafından kasabaya gelen müfettişe verilen rüşvetleri izlediği bölüm bu durumun en iyi örneğidir. Rüşveti takdim eden zabitin oyunu, kurallı bir şekilde gerçekleştirilen bir ayini izlenimi yaratmaktadır. Kurosawa, Yojimbo filminde kullandığı mekânsal ve mizansen kullanımı ile filmin yapaylığını mümkün oldukça vurgulamaya çalışmaktadır. "Filmin dünyası o kadar tehlikelidir ki insanın yapabileceği tek şey kendini eve kapatmak ve şiddetin içeriye sıçramamasını ümit etmektir."<sup>258</sup> Gonji'nin kasabayı hanının pencerelerinden izlemesi, kasabanın zabiti Hansuke'nin dışarıya adım atarken öncelikle etrafı kontrol etmesi gibi eylemler filmin yapısal özellikleri haline gelir.

Sanjuro filminde kahramanın kaldığı tapınak, yönetimdeki yolsuzluk olayları üzere bir şeyler yapmak isteyen dokuz gencin toplandığı yerdir. Sanjuro gençlerin içinde bulunduğu duruma kulak misafiri olmuştur. Kahraman böylece maceraya

---

<sup>256</sup> Richie, a.g.e., s.147

<sup>257</sup> Timothy J. Corrigan, **A Short Guide to Writing About Film (Film Eleştirisi El Kitabı)** Çev. Ahmet Gürata, Ankara, Dipnot Yayınları, 2008 s.113

<sup>258</sup> Prince, a.g.e., s.202

çağrını almıştır. İlk filme benzer şekilde kahramanın karşısına çıkan macera onu yine yeteneklerini kullanabileceği ve fark yaratabileceği bir ortama getirmiştir.

Sanjuro filminde kahramanın yolunun düştüğü kasaba, küçük bir yer olmaktan çok bir şehir gibidir. Filmin geçtiği mekânlar kısıtlı tutulmuş olsa da zaman zaman gösterilen planlar kasabanın büyük olduğu izlenimini doğurmakla birlikte, defterdar ve müfettiş gibi üst düzey yöneticilerin olması bu durumu açıklığa kavuşturmuştur. Kurosawa, aynı kahramanı kullanmasına karşın bu filmde mekânı westernvari bir şekilde ele almamıştır. Filmin çoğunluğu kapalı mekânlarda geçmektedir. Kurosawa bu filmde de teatral mizansenlere yer verse de, bu mizansenler oyundan çok diyalogların ön plana çıktığı sahnelerdir.

Sanjuro filmi, Yojimbo'dan daha zarif bir komikliğe sahip ve komedinin büyük bir kısmı Mifune'nin canlandığı pis, pespaye samurayla genç samurayların asalet abidesi, erdemli davranışları arasındaki karşıtlıktan kaynaklanıyor. Ama bu film öncülüyle karşılaştırıldığında bir hayli durağan kalıyor ve barındırdığı espri anlayışı da, yine, daha zarif olmasına karşın, niyet bakımından çok daha az radikal kalıyor.<sup>259</sup>

Yojimbo'da kurtarılması gereken sadece küçük bir kasaba iken bu filmde kurtarılması gereken kasabanın daha büyük bir yerleşim birimi olması dikkat çekicidir. Bu durum iki film arasındaki aksiyonun miktarıyla tezatlık oluşturmaktadır. Kahraman bu filmde kılıcından çok aklını kullanır ve hikâye kapalı kapılar ardında yapılan planlarla ilerler. Kahramanın kılıcına başvurduğu durumlar, ilk film kadar çok olmaz.

#### Çağrının Reddi;

Yojimbo filminde kahraman, para kazanabileceği ve samuray yeteneklerini gösterebileceği yani kendini kanıtlamak için aradığı ortama gelmiştir. Kahramanın Zabit'in yaptığı teklif karşısında hemen sessizliğini bozmaması, sessiz tavırlarını koruması onun çağrını reddettiğinin göstergesidir.

---

<sup>259</sup> Prince, a.g.e., s.205



Sanjuro filminde kahraman, *rehber* maskesi takarak gençlere tavsiyelerde bulunur. Kurulan tuzaktan kurtulmalarına yardım eder ama daha fazla karışmak istemez. Müdahil olmak istememesi onun çağrışı reddetmesini temsil eder.

#### Rehberle Karşılaşma;

Yojimbo filminde Hancı Gonji, kahramana kasabanın durumu hakkında bilgiler verir. Bu sahnede kahraman kasabadaki durum hakkında bilgilendirilerek, tam olarak çağrışı alır ve maceraya girme kararını verir. Gonji, film boyunca Sanjuro'ya *rehber* olan yani akıl hocalığı yapan kişidir. Ancak çocuklarıyla birlikte çifti kurtarıp kasabadan kaçmalarını sağladığını öğrenene kadar aynı zamanda bir *eşik bekçisidir*. Eşik bekçisi olarak sürekli kasabadan gitmesi gerektiğini telkin ederek, olayları körüklediğini söyler.

Sanjuro filminde kahramanın rehberi defterdarın karısıdır. Ancak aynı zamanda kahramanın kendisi de gençlerin rehberidir. Defterdarın karısı, kişilik yönlerini iyileştirmesi konusunda kahramanı telkin eder. Kahraman da gençlere defterdarı kurtarma konusunda planlar yaparak ve onlarla birlikte savaşarak rehberlik yapar. Kahraman, rehber maskesi takmasının yanında aynı zamanda gençlerle bir olduğunu belirtmesinden dolayı *müttefik* maskesini de takmaktadır.

#### İlk eşiği geçiş;

Yojimbo filminde kahraman, ilk olarak Seibei'ye kendisini kanıtlamak için Ushitora'nın adamlarını öldürür. Bu kahramanın ilk eşiği geçmesini temsil eder. Bu aynı zamanda kasabadaki mevcut dengeler içinde kendisinin bir yere koyulması gerektiğinin mesajıdır. Seibei'den ayrıldığında dengelerin tekrar yerine oturması adına, savaşacak iki grubun ortasında Ushitora'ya ayrılığını bildirir. Çünkü kahraman kasabadaki her hangi bir tarafla ilgilenmemektedir.

Bu filmde Kurosawa, western filmlerinin mizansen öğelerinden de sıklıkla yararlanmıştır. Kasabada tek el oluşturan ve karşılıklı iki düşman konumundaki Ushitora ve Seibei'nin karşılaştığı sahnelerde ise biçimsel benzerlikler dikkat çekicidir. Kahramanın muhafız kulesinden takip ettiği kasabadaki büyük kavga sahnesinde, iki tarafın birbiriyle aynı değerde olduğunu göstermek açısından benzer

bir mizansen kullanılmıştır. Birbirini taklit eden karşı açılarda tarafların korkakça birbirlerine yaklaşmaları bir düello sahnesini andırmaktadır. Akira Kurosawa, film boyunca karşı karşıya gelen iki tarafı sürekli olarak benzer bir şekilde görselleştirir. “Her bir çete diğerrinin yansımasıdır ve ortak bakışları, suçun kendini beslediği ve sonsuzca yeniden ürediği dur durak bilmez bir vahşet ve yozlaşma dünyasını tanımlar.”<sup>260</sup> Mizansen örneği verilen kasaba meydanındaki savaş sahnesiyle başlayan karşılaşmalarda sürekli olarak aynı biçimsel özellikler tekrarlanır. Film boyunca iki tarafın da benzer özellikleri olduğunu vurgulamak açısından kameranın açısı ve kadrajları aynıdır.

Sanjuro filminde kahraman, gençlere kurulan tuzaktan onları kurtararak ilk eşiği geçer. Burada önemli bir ayrım olarak ilk filmin aksine kahraman daha filmin başında *gölgesi* olan Hanbei Muroto ile karşılaşmıştır. Kahraman gençleri kurtardıktan sonra tapınaktan ayrılacakken defterdarın tutuklandığı ihtimali aklına gelir ve olayların gençlerin düşündüğünde çok daha karmaşık bir boyutta olduğunu anlar. İlk filmde kahraman kasabada kalmayı kazanç elde etmek için isterken, ikinci filmde gençlerden biri olduğunu yani manevi olarak aidiyet duygusuyla bu seçimi yaptığı dikkat çeken bir ayrıntıdır.

Sanjuro filminde Kurosawa'nın yapmış olduğu biçimsel tercihlerinden dikkat çekici bir ayrıntı olarak, ilk filme oranla kahraman daha genel kadrajlar içerisinde yer alır. Bu durum kahramanın kendisini aralarına katıldığı gençlerden biri olarak görmesinin biçimsel karşılığıdır. Yojimbo filmindeki uzun odak uzaklıklı lenslerle yapılan tekli yakın çekimler yerine, Sanjuro filminde birden fazla oyuncunun aynı anda kadrajlandığı genel çekimler daha fazladır. Bu durum filmin aksiyon üzerinden gitmesinden çok, diyaloglar ve stratejiler üzerinden gitmesinden kaynaklanmaktadır.

Sınavlar, müttefikler ve düşmanlar;

Yojimbo filminde kahraman *hilekâr* ve *müttefik* arketiplerinin maskeleri takarak oynadığı ikili oyunların tümü bu aşamayı temsil eder. Kahraman kasabanın hâkimiyetini isteyen taraflar için etkili bir silah olacaktır, bundan dolayı Ushitora da Seibe de kahramanın kendisine katılmasını ister. Kahraman bu durumu kullanarak

---

<sup>260</sup> Prince, a.g.e., s.202

ikili oyunlar oynamaya, bir nevi kazanı kaynatmaya devam etmektedir. Kahramanın olaylara müdahilliğini deęiřtiren ise *gölgesi* olarak sonradan hikâyeye dâhil olan Unosukedir. Artık olayları kontrol eden akışı deęiřtiren, tıpkı kendisi gibi samuray yetenekleri olan biri vardır. Unosuke, kahramana meydan okuyan onunla mücadele etmeye layık bir gölgedir. Nitekim filme dâhil olduktan sonra izleyici olarak kahramanı alt edip edemeyeceğini bilemeyiz. Çünkü Unosuke görüldüğü ilk anda kasabada başka kimsede olmayan yani onu kahramandan ve diđer düşmanlardan ayıran tabancası ile hava atmaktadır.

Sanjuro filminde kahraman, bu aşamada çoğunlukla *rehber* maskesi takmaktadır. Kahraman, gençlerle birlikte defterdarın karısını kurtardıktan sonra bir süre boyunca edilgen bir konuma geçmektedir. Öyle ki gençler müfettiři gözetleyip bilgi toplarken kahramanı sadece uyuklarken ya da yemek yerken görürüz.

Mağaranın derinliklerine yaklaşma;

Yojimbo filminde kahramanın düşmanına yani tehlikeye daha da yaklařtıđı aşama Ushitora'ya katıldıđı aşamadır. Kahraman, Ushitora'nın tutsak tuttuđu bir kadını kurtarmak üzere ona katılır. Seyirci olarak bu durum filmdeki düşman taraflar arasında hangisinin daha güçlü olduđunu anlamamıza yardımcı olur. Çünkü kahramanın gölgesi olan Unosuke, Ushitora'nın kardeřidir.

Sanjuro filminde kahraman, planlar işe yaramayınca rehber maskesini çıkararak gölgesi olan Muroto'ya katılır. Bu kahramanın mağaranın derinliklerine yaklaşmasını temsil eder.

Yojimbo ve Sanjuro filmlerinde kahraman hilekâr maskesiyle müttefik maskesini aynı şekilde mağaranın derinliklerine yaklaşmak için kullanır. Her iki filmde de kahraman, macerasının amacına ulaşmak için mücadele ettiđi düşmanla ya da karşı güçle iş birliğine gitmektedir. Yojimbo filminde kahraman, önce Seibe sonrasında ise Ushitora'nın yanında yer alır. Sanjuro filminde ise kahraman, gençlerle yaptıkları planlar işe yaramayınca Muroto'ya katılmak durumunda kalır. Kahramanın bu eylemi, Yojimbo filminde olayları hızlandırmak için yaparken Sanjuro filminde çözümsüzlüğe düştüđü aşamalarda yapmaktadır. Arketipler üzerinden bir

sınıflandırma yapılabilirse, kahramanın bu davranışı hilekâr maskesini ve müttefik maskesini aynı anda kullanması şeklinde tanımlanabilir.

#### Çile;

Yojimbo filminde Unosuke, kahramanın yaptığı hileyi anlayarak onu tutsak alır. Kahraman tutsak alındığında kötü şekilde dövülmüştür. Kılıcı olmadan bir hiç olan kahraman, gölgesi tarafından alt edilerek ölümle yüz yüze gelmiştir. Bir samuray için kılıç savaş aleti ya da süs eşyası olmaktan öte bir anlamla, samurayın imtiyazlarını ve kast sistemindeki yerini işaret eder.<sup>261</sup> Bu sahnede kahraman için denilen “*kılıcı olmadan bir hiç!*” nitelemesinin kaynağı da budur. Kılıcsız kahramanın akıbeti seyirci olarak bizlerin gözümüzde belirsiz bir durumdadır. Bu aşama kahramanın çilesini temsil etmektedir. Kurnazlığı ile tutsaklığından kurutulan ve Gonji tarafından tabutun içinde kasaba dışındaki mezarlığa getirilen kahraman, görünüşü ile bir ölüyü andırır. Kahramanı bembeyaz suratı ve yaralı yüzüyle gören Gonji ona “yaşayanlardan biri gibi değilsin” der. Yolculuğun çile aşamasında kahramanın benliğinden kurtularak yeni bir benlik kazanması yani kahramanın yeniden doğması gerekir, bunun için öncelikle simgesel olarak da olsa ölmesi gerekir.

Sanjuro filminde kahraman ve gençler, kurtarmaya çalıştıkları defterdarın hemen yanlarından olduğunu anladıklarından sonra, kahraman hilekâr maskesi takarak ikinci kez gölgesi Muroto'nun yanına gider. Kahramanın söylediği yalan ortaya çıkınca bağlanarak tutsak alınır ve yine kılıcından ayrı kalır. “Samurayın kılıcı her zaman için en sembolik malı, ruhunun simgesi olmuştur ve hiçbir koşulda ondan ayrılmamıştır.”<sup>262</sup> Kahramanın çilesi, yine gölgesi tarafından alt edilmesiyle temsil edilir.

Kurosawa, Yojimbo filminde kahramanın gölgesi olarak konumlandığı Unosuke ile kahramanı filmin sonundaki düello sahnesine kadar aynı kadraj içerisinde yer vermeye çalışması ise dikkat çekici bir ayrıntıdır. Filmin sonundaki Gonji'nin kurtarıldığı sahneye kadar kahraman ve gölgesi, aç-karşı aç şeklinde yüz yüze gelmemektedir. Bu durum Kurosawa'nın senaryo üzerinde gölgeyi kahramanın

<sup>261</sup> Ruth Benedict, a.g.e., s.54

<sup>262</sup> Prince, a.g.e., s.204

karşısına konumlandırmasının yanında biçimsel olarak da kahraman-gölge çatışmasını takip ettiğini göstermektedir.

Kurosawa, benzer bir biçimsel takibi Sanjuro filminde de yapmaktadır. Kahraman ve gölgesi Muroto'nun karşı karşıya geldiği tek sahne, kahramanın tutsak olarak alınıp bağlandığı sahnede kısa bir şekilde gerçekleşir. Öyle ki filmin etkileyici son düello sahnesinde bile kahraman ve gölgesi aynı kadraj içerisindedir. Bu durum Kurosawa'nın kahramanın içsel yolculuğunu biçimsel olarak takip ettiğinin göstergesi olmaktadır. Kahraman ile gölgenin son kez birlikte görüldüğü kadrajda, kahramanın kılıç darbesiyle Muroto'nun göğsünden kanlar fışkırır ve yere düşer. Bu sahnenin tek bir kadraj içerisinde verilmesi, kahramanın kişiliğindeki kötü yönlerden birini yok ettiğini simgelemektedir.

Ödül;

Yojimbo filminde kahraman, filmin başından beri istediği şey olan kasabadaki karışıklığı sağlamıştır. Ushitora ve adamları, Seibei'nin mekânını ateşe vermiştir ve kaçanları da birer birer öldürmektedirler. Kahramanın, Gonji tarafından tabutun içinde taşınırken olayları görmek istemesi macerasına olan bağlılığının göstergesidir. Bu durum kahramanın *ödülüdür*. Çilesi sonrasında kahraman, inzivaya çekildiği sırada rüzgâra bıraktığı yaprakla bıçak fırlatma alıştırmaları yapar. Bu kahramanın filmin doruk noktasında düşmanını alt etmek için geliştirdiği yeni bir tekniktir, dolayısıyla kılıcın kavranmasıdır.

Sanjuro filminde kahraman hilekâr maskesi sayesinde başında bekleyen Kurofuji ve Takabayashi'yi kandırarak yan evdeki gençlere işaret vermeyi başarır. Kahraman bu sayede çilesinden kurtulmuştur. Defterdarın kurtarılması ile kasabada bozulan düzen de yeniden sağlanmış olur. Bu durum kahramanın ödülüdür. Ancak kahraman, macerasının sonucunu görmeden daha doğrusu ödülün zevkini yaşamadan dönüş yoluna girmeyi yani kasabadan ayrılmayı seçmiştir.

Dönüş yolu;

Yojimbo filminde kasabadaki savaşan taraflardan biri yok olmuştur ama diğer taraf hala durmaktadır. Dolayısıyla kahramanın mücadelesi de henüz bitmemiştir. Geri

dönerek son kez büyük bir savaş vermesi gerekir. Bu durumu hızlandıran etken ise dostu ve rehberi Gonji'nin, Ushitora ve adamları tarafından alıkoyulması olur. Sanjuro dönüş yoluna girerek düşmanıya son kez yüzleşmek için kasabaya gider.

Sanjuro filminde defterdar, kendisini kurtaranlara bir yemek organize eder. Gençler defterdarın verdiği yemekte bulunur ancak kahraman bu yemeğe katılmadan kasabayı terk etmek üzere yola koyulmuştur. Kahramanın yemeğe katılmaması, filmin başlangıcında aidiyet duygusuyla girdiği maceranın sonunun geldiğini gösterir. Kahraman, dönüş yoluna gölgesi olan Muroto ile beraber girmiştir. Kendisinin kandırıldığını ve küçük düşürüldüğünü hisseden Muroto, kahramanla düello yapmak istemektedir.

Diriliş;

Yojimbo filminde kahraman kasaba meydanına dumanlar arasında girerken görünür. Filmin başından beri istediği kaos ortamıyla yüz yüze gelmiştir. Gonji meydanda bağlı bir şekilde havada durmaktadır. Bir anda Ushitora'nun adamları sokağa dökülür. Kahramanın gölgesi olan Unosuke en öndedir. Filmin doruk noktası olan bu sahne kahramanın yolculuğundaki diriliş aşamasıdır. Bir silah olarak kavradığı bıçağını tıpkı gölgesi Unosuke'nin tabancası gibi uzaktan kullanabilmektedir. Unosuke'nin tabancasını koluna fırlattığı bıçağı ile alt eden kahraman, gölgesini de çilede kendisine olduğu gibi tabancası olmadan bir hiç konumuna getirir. Diğer adamları da hızlıca öldürerek son sınavından başarıyla çıkar. Kahraman yolculuğunun amacı olan kasabanın huzurunu sağlar.

Sanjuro filminde kahraman düello için gölgesi olan Muroto ile karşı karşıya gelir. Kahraman, rehberi sayesinde öldürme eyleminin kötü olduğuna ikna olduğu için bu düelloyu yapmak istemez. Ancak Muroto'nun ısrarı üstün gelir. Kahraman ve gölgesi uzun bir sessizlikten sonra kılıçlarını çeker. Kahramanın Muroto'yu öldürmesi kendi dirilişini simgeler. Ancak kahraman bu dirilişten rahatsız olur. Kahramanın film boyunca dizginlemeye çalıştığı kendi karakterindeki kötü yönleri, Muroto'nun göğsünden fıskıran kanlar gibi abartılı bir şekilde açığa çıkmıştır.

İksirle dönüş;

Yojimbo filminde kahraman Gonji'yi iplerinden kurtararak kasabadan ayrılır. Filmin başından beri ölümle özdeşirilen kahraman için artık kasabada gerçekleştireceği bir amacı kalmamıştır. Kahraman, sıradan dünyasına dönme ve belki de yeni maceralar arama konusunda hiçbir tereddüt yaşamaz. Kasabada yeteneklerini ve gücünü sınavarak başarılı olmuştur. Kahramanın iksiri, kendisini ronin yapan dünyaya, belki de kendine bir şeyleri başarabileceğini kanıtlamak olmuştur. Kahraman, Gonji'ye veda ederek kasabadan iksiriyle ayrılır.

Sanjuro filminde kahraman, gölgesi Muroto'yu öldürerek bir nevi kendi karakterindeki kötü yönleri yok eder. Muroto'nun göğsünden fıskıran kanlar, kahramanın aklına rehberi olan kadının sözlerini getirir: *“iyi kılıçlar kınında durmalıdır.”* Bu kahramanın iksiridir. Sıradan dünyasına dönerken artık birilerini öldürmenin iyi bir şey olmadığı erdemini edinmiştir.

Yojimbo ve Sanjuro filmlerindeki açık şiddet öğeleri, her iki filmin en belirgin ortak özelliği olmasıyla dikkat çekmektedir. Yojimbo filminde köpeğin ağzında taşıdığı insan eliyle başlayan aleni şiddet göstergeleri film boyunca devam eder. Sanjuro filminde ise kahraman olayları çözmek için aklını kullansa bile filmin sonunda Muroto'yu öldürmesiyle ortaya çıkan kan, film boyunca sürdürdüğü tutumuna oldukça ters düşmektedir. Akira Kurosawa, bu sahne ile ilgili şunları belirtir:

... Bu iki filme bakan ve ilginç olduklarını düşünen diğer Japon yönetmenlerin bunlarda ilginç olan şeyi tamamen yanlış anladıklarını hissediyorum: ilginç olan, o kanlı sahne değil, Sanjuro'nun kişiliğiydi. Ayrıca kan ve bağırsakları alıp, bunlardan filmlerinden istifade etme kararları da seyircinin filmi sevmesini neyin sağladığını da yanlış anladıklarını gösteriyor.<sup>263</sup>

Yojimbo filminde kahraman, kahramanlık gösteren kişi konumundayken, Sanjuro filmindeki kahraman daha çok bir rehber işlevindedir. Bu nedenle Yojimbo filmindeki kahramanın yolculuğu aşamaları, Sanjuro filmine göre daha keskin bir şekilde belirlemektedir. Örneğin; kahraman ilk filmde çile aşamasında tutsak

---

<sup>263</sup> Prince, a.g.e., s.206

alındığında yaralanarak ölümle yüz yüze gelir. Ancak ikinci filmde sadece tutsak alınır.

Sanjuro filminde kahramanın yolculuğu, daha çok içsel bir yolculuk olarak gerçekleştiği de söylenebilir. Bu varsayımdan hareketle kahramanın kişilik özelliklerindeki değişim kahramanın yolculuğu çerçevesinde şu şekilde çözümlenebilir:

Önceki filmde gelen şiddeti seven karakter özelliği, kahramanın sıradan dünyasıdır. Kahramanın gölgesi konumundaki Hanbei Muroto ile karşılaşması da filmin başlangıç kısımlarında gerçekleşir. Kahraman böylece hem kasabayı kurtarma hem de kendi kişilik özellikleriyle olan çatışmayla yüzleşmeye başlar. Karakter değişiminde kahraman, çağrışı rehberi olan kadının “*iyi kılıçlar kınında durmalıdır*” sözü ile alır. Bu çağrının sonucunda ellerine geçirdikleri muhafızı öldürmek yerine esir alırlar. Bir samuray olarak kendi onurundan ödün verdiği, ilk eşiği geçiş de yine kadının kendisini basamak olarak kullanmasına izin vermesi olur.

Kahramanın edilgen kaldığı kısımlar olan, gençlerin kasabadaki durum hakkında bilgi topladıkları sahnelerde uyuklamak ve yemek yemek dışında pek bir şey yapmadığı görülür. Kahramanın bu davranışı içsel olarak yaşadığı, düşündüğü sınavlar olarak görülebilir. Sanjuro filmde kahramanın edilgen kaldığı bu bölüm aslında bir meditasyondur.<sup>264</sup> Sanjuro, böylece kişiliğinde kendisine müttefik ve düşman olan yerleri keşfetme çabası içerisinde. Sanjuro, mücadele ettiği kişiliğinden kurtulması için ilk olarak, kişiliğinin kötü yönünü simgeleyen gölgesi Muroto’ya yakınlaşır. Bu mağaranın derinliklerine yaklaşmaktır. Kahramanı mağaradan çıkaran neden kendisine güvenmeyen gençlerin onu takip etmesidir. Sanjuro, Muroto ile yakınlaştığı için gençleri etkisiz hale getirip onları daha sonrasında kurtarmak zorunda kalır. Kahraman bunun için bir sürü muhafızı öldürmeye mecbur kalır. Bu aşama, kötü özelliklerinden sıyrılmaya çalışan kahramanın çilesidir. Kahraman, mağaradan gölgesi ile tam olarak hesaplaşmadan çıkar. Ödülü ise defterdarı hiç kimseyi öldürmeden

<sup>264</sup> Zen öğretisi “Satori” aydınlanma anlamında bir kavramdır. İnsanın içinden gelen bir aydınlanma için kullanılır. Bu aydınlanma meditasyonla aranabileceği gibi kişi şoklar yaşayarak da bu aydınlanmaların farkına varabilir. – A.e., s.115



bulmaları ve kurtarmaları olur. Kasabada düzen sağlandıktan sonra kahraman dönüş yoluna girer, yani kasabadan ayrılır.

Diriliş aşamasında kahraman, gölgesi ile kasabanın dışında son bir düello için karşılaşır. Kahraman, yine birini öldürecek olmaktan dolayı üzgündür. Gölgesinin ısrarı üzerine kılıçlar son bir kez çekilir ve Muroto'nun göğsünden kanlar fışkırır. Sanjuro, sinirli bir şekilde kendisini tebrik eden gençlere bağırır, hatta ölümle tehdit eder. Bu davranışı sıradan dünyasına tekrar dönmenin verdiği pişmanlığın dışavurumu olarak görülebilir. Burada kast edilen sıradan dünya kahramanın arınmaya çalıştığı, öldürmeyi normal karşılayan yönüdür. Ancak kahraman iksirini edinmiştir. İyi kılıçlar kınında durmalıdır düşüncesi ile gençlerden ve kasabadan uzaklaşır.

Yojimbo ve Sanjuro filmlerinde kahramanın değişimine yol açan figür kadındır. Yojimbo filminde kahraman, kaçırılan Nui'yi kurtarmak ve ailesine kavuşturmak için macerasını tehlikeye atmaktadır. Filmin başında kendine buyruk özellikleriyle dikkat çeken kahraman, kadını ailesine kavuşturmak için elini taşın altına koyan fedakâr birine dönüşmektedir. Kahramanın bu dönüşümü ikinci filmde daha açık bir şekilde gerçekleşir. Çünkü kadın, kahramanın kişilik özelliklerinde derin bir değişime yol açacaktır.

Kurosawa, kadınları anlamamış olabilir, ama onları kesinlikle takdir etmekte ve saygı göstermektedir. Birçok filminde benzer bir noktaya dikkat çekmektedir; savaşta tek kahraman, erkeklerin yapabileceği en büyük kötülöklere katlanmak zorunda kalan anneler, kızları ve sevgililerdir.<sup>265</sup>

Yojimbo filmindeki şiddeti kullanmaktan çekinmeyen ve bunu bir güç olarak kahraman, Sanjuro filminde defterdarın karısının öđütleriyle ruhsal bir inzivaya çekilir. Kendini sorgulayan kahraman artık ilk filmde olduđu kadar kolay bir kararla insanları öldürmemektedir. Esir tutulan gençleri kurtarması için birçok muhafızı öldürmek zorunda kalması ona acı verir. Aynı durum filmin sonundaki düelloda da vardır. Kahraman, insanüstü gücünü simgeleyen kılıcını kullanmak konusunda artık çekimserdir ve kılıcı kınında daha güzeldir.

---

<sup>265</sup> D.P. Martinez, "Seven Samurai and Six Women," *Japanese Cinema: Texts and Contexts*, Ed. Alastair Phillips, Julian Stringer, Routledge, London, 2007, s.121

## SONUÇ

Kahraman olgusu, toplumsal değerleri ve bağlı buldukları toplumun kültürünü yansıtmaya açısından, anlatı geleneğinin ilk örnekleri sayılan mit ve masal gibi sözlü anlatılardan itibaren varlığını sürdürmüştür. Vladimir Propp'un masallar ve Joseph Campbell'ın mitler üzerine yaptığı, anlatının yapısal özelliklerini bulmayı amaçlayan çalışmalarda kahraman figürünün anlatı için önemli olduğu saptanmıştır. Christopher Vogler, Campbell'ın ortaya koyduğu monomit kuramının, sinema anlatısını da etkilediğini belirtmiştir.

Bu tez çalışması Akira Kurosawa'nın Yojimbo ve Sanjuro filmlerinde kahraman olgusu çerçevesinde kahramanın yolculuğunu nasıl ve ne amaçla kullandığını problem edinmiştir. Bu filmler yönetmenin olgunluk dönemi filmlerinden olmakla birlikte aynı zamanda devam filmleri olma özelliği de taşımaktadır. Bu doğrultuda yönetmenin aynı kahramanı iki farklı filmde nasıl işlediği ve filmlerin yapısal özelliklerini nasıl belirlediği irdelenmiştir. Çözümlemeler sonucunda filmlerin kahramanındaki değişim ile film yapısı arasında bir bağ bulunup bulunmadığı araştırılmıştır.

Filmler, öncelikli olarak ikinci bölümde yer verilen kahraman olgusu çerçevesinde kahramanın özelliklerini belirlemek üzere çözümlenmiştir. Bulgular sonucunda Yojimbo ve Sanjuro filmleri arasında kahramanın olgusu bakımından fark olduğu saptanmıştır. Bu çözümlenin sonucunda, Yojimbo filminde yer alan kahramanın bir anti kahraman olduğu belirlenmiştir. Yojimbo'da anti kahraman özellikleriyle şiddeti seven, yalan söylemekten çekinmeyen, insanları kandıran ancak bunların tümünü kasabayı içinde bulunduğu durumdan kurtarma amacıyla yapan bir anti kahraman arketipi vardır. Ancak devam filmi Sanjuro'da, aynı kahramanın anti kahraman özelliklerinden sıyrılmaya çalıştığı sonucuna varılmıştır. Sanjuro filminde kahraman, rehber arketipi olarak belirse de olayları çözüme kavuşturmak için tekrar kahraman maskesini takmak zorunda kalır. İkinci filmde rehber konumunda olan kadın, Sanjuro'nun kötü davranışlarından ve özelliklerinden kurtulmaya çalışması konusunda akıl verir. İkinci filmde çatışma olarak kasabadaki yolsuzluk olayları yanında, kahramanın yaşadığı değişim de bir çatışma olarak sunulmaktadır.

Kahramandaki deęişim ile filmlerin yapısı arasında bir iliřki kurulması aısından filmler, birinci ve ikinci blmlerde aıklanan yapısal zellikler erevesinde incelenmiřtir. Her iki filmde de klasik anlatı tekniklerinden yararlanıldıęı sonucuna varılmıřtır. Buradan hareketle filmler, ilk olarak Propp'un ortaya koyduęu otuz bir maddelik iřlev zerinden zmlenmiřtir. Bu zmlleme sonucunda, her iki filmin yapısı gereęi sadece altı iřlevi tařıdıęı ortaya ıkmıřtır. İki film daha sonra Christopher Vogler'in Joseph Campbell'ın monomitinden uyarladıęı sinemada kahramanın yolculuęu modeli erevesinde zmlenmiřtir. Yojimbo ve Sanjuro filmlerinde mit ve masal anlatılarında kullanılan yapısal bir kalıp olan kahramanın yolculuęu modelinin var olduęu sonucuna ulařılmıřtır. Bu zmllemenin sonucunda Yojimbo filminin bu modele tam olarak uyduęu sonucuna varılmıřtır. Ancak ikinci filmde kahramanın yolculuęu modelinin hem filmin yapısında hem de kahramanın deęişiminde grlmesi nemli bir bulgudur. Her iki filmin yapısal zellikleri gz nne alındıęında, anlatımı desteklemek iin keskin bir deęişikliğe gidilmedięi saptanmıřtır. Kahramanın yolculuęu aısından zmlenen durum, ařamaların daha yumuřak bir Őekilde belirmesidir. Her iki filmde de kahramanın stratejik planlarla akıl oyunları yrttę unutulmadan, ikinci filmin ilk filme gre kahramanı fiziksel olarak daha az zorlaması buna rnek oluřturur.

Yojimbo filminin yarattıęı etkiden sonra yapımcılar Akira Kurosawa'dan bir devam filmi yapmasını istemiřtir. Kurosawa, yarattıęı kahramanın zelliklerinin genler zerinde kt etkiler yarattıęını dřnerek deęişiklik yapma ihtiyacı hissetmiřtir. Bu deęişiklięin sonucunda Kurosawa, bir seim olarak kahramandaki deęişim evresini vurgulamak iin ikinci filmde klasik anlatı tarzından uzaklařıp, filmi modern anlatı tarzında yapabilirdi. Ancak filmin seyirci iin yapılan ticari bir faaliyet olduęu gz nne alınarak, bu durumun zdeřleşme kavramına zarar vereceęi unutulmamalıdır. Kurosawa, ikinci filmin yapısını deęiřtirmek yerine hem filmin konusunu hem de kahramanın deęişimini bir kahramanın yolculuęu yapısında seyirciye sunmuřtur. Bu durum Vogler'in de belirttięi kahramanın yolculuęunun isel bir yolculuk da olabileceęi saptamasının bir rneęi olarak ortaya konmuřtur.

Yojimbo ve Sanjuro filmlerinin auteur kuram erevesinde karřılařtırılması sonucu ynetmenin bu filmlerde bazı geleri benzer Őekilde bazı geleri ise farklı

şekilde kullandığı sonucuna ulaşılmıştır. Kurosawa, kahramanın bulunduğu iki farklı kasabayı farklı mizansenlerle görselleştirirken, kahramanı olayları çözüme kavuşturmak için benzer öğelerden yararlanır. İki film arasındaki biçimsel farklılıkların, hikâyenin anlatımını destekleyici dolayısıyla kahramandaki değişimi vurgulamak açısından kullanıldığı tespit edilmiştir.

Bu çalışmanın devamında Akira Kurosawa'nın tüm filmlerindeki kahramanlar, hem içinde buldukları film dâhilinde hem de Kurosawa sinemasının bir parçası olarak incelenebilir. Böylece yönetmenin sanat hayatı boyunca yaptığı filmlerdeki kahramanların genel özelliklileri ve bu özelliklerdeki değişimler açığa çıkarılabilir. Bu durum Kurosawa'nın otobiyografisinde belirttiği, Roşomon filminden sonraki yaşantısının filmlerindeki karakterlerde yer aldığı görüşü doğrultusunda genel bir çalışma olarak gerçekleştirilebilir. Kurosawa'nın yine otobiyografisinde bahsettiği abisi Heigo'nun, kendisine sinemayla tanışması konusunda rehberlik ettiğini söyler. Ancak Kurosawa'nın sinema dünyasına atılması, üzücü bir şekilde abisini kaybettikten sonra gerçekleşir. Kahramanın yolculuğunu model alan bazı hikâyelerde rehber arketipi, kahramanı hikâyenin bir noktasından yalnız yolculuk yapmak üzere bırakır. Kurosawa'nın abisini kaybetmesi de yolculuğun bu aşamasıyla bağdaştırılabilir. Ayrıca Kurosawa'nın 1990 yılında Akademi ödül törenindeki konuşması sırasında, sinemayı anlamaya çalıştığını söylemesi dikkat çekicidir. Bu durum Kurosawa'nın yolculuğunda kalmaya devam ettiğinin göstergesi olarak görülebilir. Yönetmenin filmlerinde hayatından parçalara yer verdiğini belirtmesi, onun filmlerine dair yapılacak çözümlemelerde dikkate alınması gereken bir ayrıntı olarak yer alır.

Akira Kurosawa filmlerinde kadın kahramanların az olması yine bir inceleme konusu olarak ele alınabilir. Kurosawa sinemasında, kadın kahramanın yolculuğu çerçevesinde inceleyilecek filmler sadece En Güzeli ve Ağustos'ta Rapsodi olarak dikkat çekmektedir. Ancak Sanjuro örneğinde olduğu gibi kahramanların içsel yolculuklarının film içerisinde gizlendiği başka durumlara rastlanabilir. Bunun için Akira Kurosawa filmlerinde yer alan kahramanların ve diğer karakterlerin daha geniş çapta, ayrıntılı olarak incelenmesi gerekmektedir.

## KAYNAKÇA

### Kitaplar

- ABİSEL, Nilgün, **Türk Sineması Üzerine Yazılar**, Phoenix Yayınevi, Ankara, 2005
- ABRAMS, Meyer H. **A Glossary of Literary Terms**, Fort Worth: Harcourt Brace College, 1999
- ADANIR, Oğuz, **Sinemada Anlam ve Anlatım**, Kitle Yayınları, (2. Basım) 1994
- ANDERSON, Joseph ve RICHIE, Donald, **The Japanese Film**, Charles E. Tuttle Company, First Edition, 1959
- ARISTOTELES, **Poetika**, Remzi Kitabevi, 2012
- ATAYMAN, Veysel, **Şiddetin Mitolojisi**, Don Kişot Yayınları, İstanbul, 2005
- AYDIN, Hasan, **Ünlü Yönetmenlerden Sinema Dersleri**, İnkılap Kitabevi, İstanbul, 2005
- AYDIN, Hasan, **Ünlü Yönetmenlerden Sinema Dersleri**, İstanbul, İnkılap Kitabevi, 2005
- AYTEN, Ali, **Psikoloji ve Din: Psikologların Din ve Tanrı Görüşleri**, İz Yayıncılık, İstanbul, 2006
- BALDICK, C. **The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms**, Oxford University Press 2001
- BARTHES, Roland, **Anlatıların Yapısal Çözümlemelerin Giriş**, çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat, Gerçek Gerçek Yayınevi, İstanbul, 1988
- BARTHES, Roland, **Göstergeler İmparatorluğu**, Çev. Tahsin Yücel, Yapı Kredi Yayınları, (2. Baskı), İstanbul, 2008
- BAYRAKDAR, Deniz, Ed. **Türk Film Araştırmalarında Yeni Yönelimler 7**, Bağlam Yayıncılık, İstanbul, 2008

- BEK, Kemal, **Anlatıdan Eleştiriye**, Don Kişot Yayınları, İstanbul 2005
- BENEDICT, Ruth, **Krizantem ve Kılıç**, Çev. Türkan Turgut, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, IV. Baskı, 2011
- BİLGİÇ, Filiz, **Türk Sineması'nda 1980 Sonrası Üslup Arayışları**, Birinci Baskı, T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 2002
- BURCH, Noel. **Akira Kurosawa**. In Cinema: A Critical Dictionary, ed. Richard Roud. Norwich, Great Britain: Fletcher and Son, Ltd. 1980.
- BUTLER, Andrew M. **Film Çalışmaları**, Kalkedon Yayınları, İstanbul, 2011
- BÜKER, Seçil - TOPÇU, Y. Gürhan, **Sinema: Tarih-Kuram-Eleştiri**, İstanbul, Kırmızı Kedi Yayınları, 2010
- BÜKER, Seçil, **Film Dili-Kavramsal ve Eleştirel Eğilimler**, İstanbul, Kavram Yayınları, Şubat 1996
- BÜKER, Seçil, **Sinema Dili Üzerine Yazılar**, Dost Kitapevi Yayınları, Ankara, 1985
- BÜKER, Seçil, **Sinemada Anlam Yaratma**, Hayalbaz Kitap, İstanbul, 2010
- CAMPBELL, Joseph, **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu**, Çev. Sabri Gürses, Kabalcı Yayınevi, (2. Baskı) 2010
- CARDULLO Bert, Edt. By **Akira Kurosawa: Interviews**, University Press of Missisipi, 2008
- CARYLE, Thomas, **Kahramanlar**, Çev. Behzat Tunç, Ötüken Neşriyat, Ankara 2004
- CHATMAN, Seymour, **Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı**, Çev. Özgür Yaren, De Ki Basım Yayım, 2009
- CLARKE, James, **Sinema Akımları: Sinema Dünyasını Değiştiren Filmler**, Çev. Çağdaş Eylem Babaoğlu, Kalkedon Yayıncılık, 2012

- CORRIGAN, Timothy J. **A Short Guide to Writing About Film (Film Eleştirisi El Kitabı)** Çev. Ahmet Gürata, Ankara, Dipnot Yayınları, 2008
- COŞKUN, Esin, **Dünya Sinemasında Akımlar**, Phoenix Yayınevi, Ankara, 2009
- DİNÇER, Süleyman Murat (hızl), **Türk Sineması Üzerine Düşünceler**, Birinci Basım, İstanbul: Doruk Yayınları, 1996
- DORSAY, Atilla ve GÜRKAN, Turhan, **Gösteri Sinema Ansiklopedisi**, 1980
- EGRI, Lajos, **Piyas Yazma Sanatı**, Çev. Suat Taşer, Agora Kitaplığı, 2012
- ELIADE, Mircea, **Ebedi Dönüş Mitosu**, Çev. Ümit Altuğ, İmge Yayınları, 1994
- ELİADE, Mircea, **Mitlerin Özellikleri**. Çev. Sema Rifat, Simavi Yayınları, İstanbul, 1993
- ESEN, Şükran Kuyucak, **Sinemamızda Bir Auteur: Ömer Kavur**, İstanbul, Alfa Yayınları, 2002
- FLEMING, Richard - PAYNE, Michael, **New Interpretations of American Literature**. New Jersey: Cranbury Associated University Presses, 1988
- FLEMING, Richard & PAYNE, Michael, **New Interpretations of American Literature**, Cranbury, NJ, Associated University Presses, 1988.
- FORDHAM, Frieda, **Jung Psikolojisinin Ana Hatları**, Çeviren: Aslan Yalçınır, Say Yayınları, Bilim Dizisi, İstanbul, 2004
- FOSS, Bob, **Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji**, Çev. Mustafa K. Gerçekler, Hayalperest Yayınevi, İstanbul, 2012
- FREUD, Sigmund, **Totem ve Tabu**, Çev. K. Sahir Sel, Sosyal Yayınları, İstanbul, 2002
- FROMM. Erich, **Sahip Olmak Ya Da Olmak**, Çev. Aydın Arıtan, Arıtan Yayınevi, İstanbul, 2003

- GÖKTÜRK, Akşit, **Okuma Uğraşı**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2002
- GÜVENÇ, Bozkurt, **Japon Kültürü**, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, (6.Baskı) 2002
- HOOK, Sidney. **The Hero in History: Myth, Power or Moral Ideal?**. National, Peace and Public Affairs Fellows, Hoover Institution Stanford University: Stanford, 1978
- HUNT, Robert Edgar- MARLAND, John - RAWLE, Steven, **Film Dili**, Çev. Senem Aytaç, Literatür Yayınları, İstanbul, 2012
- INDICK, William, **Senaryo Yazarları İçin Psikoloji**, Çev. Ertan Yılmaz ve Yeliz Karaarslan, Agora Kitaplığı, (2. Basım), 2011
- JUNG, Carl Gustav, **Anılar, Düşler, Düşünceler**, Çev. İris Kantemir, Can Yayınları, İstanbul, 2001
- JUNG, Carl Gustav, ed. **Bilinçdışıma Giriş**, Çev. Ali Nihat Babaoğlu. Okuyanıs Yayınları, İstanbul, 2007
- JUNG. Carl Gustav **Dört Arketip**. Çev. Zehra Aksu Yılmaz, Metis Yayınları, İstanbul, 2012
- KALINAK, Kathryn, Hız. **Music in the Western: Notes from the Frontier**, Routhledge, New York, 2012
- KARADOĞAN, Ali (Ed.) **Auteur Kuram ve Sanat Sineması Üzerine**, De Ki Yayınları, Ankara, 2016
- KHAN, Sharif N, **Psychology of the Hero Soul**. Toronto: Ontario Diamond Mind Publishing, 2004
- KHAN, Sharif N. **Psychology of the Hero Soul**, Toronto: Ontario Diamond Mind Publishing 2004



- KIREL, Serpil, **Kültürel Çalışmalar ve Sinema**, Kırmızı Kedi Yayınevi, İstanbul, 2010
- KUROSAWA, Akira, **Kurbağa Yağı Satıcısı** Çev. Deniz Egemen, Agora Kitaplığı, (2. Baskı), 2006
- KÜÇÜKKURT, Fatma Dalay - GÜRATA, Ahmet (ed.), **Sinemada Anlatı ve Türler**, Vadi Yayınları, Ankara, 2004
- LAWRENCE, J.S. - JEWETT, R. **The Myth Of The American Superhero Grand Rapids**, William B. Eerdmans Publishing Company, Michigan/Cambridge, 2002
- LUBIN, Harold, **Heroes and Anti-Heroes: A Reader in Depth**, Chandler Publishing Company, 1968
- LYOTARD, J. F. **Postmodern Durum**, Vadi Yayınları, Çev. Ahmet Çiğdem, Ankara, 1997
- MELLEN, Joan, **Voices from the Japanese Cinema**, New York: Liveright, 1975.
- MILLER, Dean A. **The Epic Hero**, The Johns Hopkins University Press, Baltimore-London, 2000
- MUTLU, Erol, **İletişim Sözlüğü**, Ayraç Yayınları, İstanbul, 2008
- NEAL, Connie, **Wizards, Wardrobes and Wookiees: Navigating Good and Evil in Harry Potter, Narnia and Star Wars**, Downers Grove, Inter Varsity Press, 2007
- O'FAOLAIN, Sean, **The Vanishing Hero**, London, Eyre & Spottiswoode, 1956.
- OLUK, Ayşen, **Klasik Anlatı Sineması**, Hayalet Kitap, İstanbul, 2013
- ONARAN, Alim Şerif, **Sinemaya Giriş**, Filiz Kitabevi, 1986
- ONEGA, Susana - LANDA Jose Angel Garcia, **Anlatı Bilimine Giriş**, çev. Yurdanur Salman, Deniz Hakyemez, Adam Yayınları, İstanbul, 2002

- ORHANOĞLU, Hayrettin, **Türk Romanında Değişme Ritüelleri**, Kesit Yayınları, (1. Baskı), 2014
- ÖZARSLAN, Zeynep, **Sinema Kuramları ve Beyaz Perdeyi Aydınlatan Kuramcılar 1**, Su Yayınları, 2015
- ÖZÖN, Nijat, **Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü**, İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2000
- PARKAN, Mutlu, **Brecht Estetiği ve Sinema**, Dost Kitabevi Yayınları, , İstanbul 1983
- PHILLIPS, Alastair- STRINGER, Julian, (Hazırlayan) **Japanese Cinema: Texts and Contexts**, Routledge, London, 2007,
- PORTER, Lynnette, **Unsung Heroes of the Lord of the Rings: From the Page to the Screen**, Westport, Praeger Publishers, 2005
- PRINCE, Stephen, **Savaşçının Kamerası: Akira Kurosawa Sineması**, Çev. Ahmet Ergenç, Kabalcı Yayınları, (1. Baskı) 2013
- PROPP, Vladimir, **Masalın Biçimbilimi**, Çev. Mehmet Rifat ve Sema Rifat, Bilim/Sanat/Felsefe Yayınları, 1985
- RANDALL, William L. **Bizi 'Biz' Yapan Hikâyeler**, Çev. Şen Süer Kaya, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1999
- RICHIE, Donald, **The Films of Akira Kurosawa**, University of California Press, 1998
- ROLLINGS Andrew – ADAMS, Ernest, **Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design**, New Riders, 2003
- ROTHA, Paul, **Belgesel Sinema**, Çev. İbrahim Şener, İzdüşüm Yayınları, İstanbul, 2000
- SEGAL, Robert E. **Anthropology, Folklore, and Myth** (Volume 2), New York & London, Garland Publishing Inc. 1996

- ŞENER, Sevda, **Yaşamın Kırılma Noktalarında Dram Sanatı**, Dost Yayınları, İstanbul, 1996
- TASSONE, Aldo, **Akira Kurosawa**, Çev. Ahmet T. Şensilay, AFA Yayıncılık, 1985
- TECİMER, Ömer, **Sinema Modern Mitoloji**, İstanbul: Plan B Yayıncılık, 2005.
- VİNCENTİ, Giorgio, **Sinemanın Yüz Yılı**, Çev. Engin Ayça, Evrensel Basım Yayın, İstanbul, 1993
- VOGLER, Christopher, **Yazarın Yolculuğu: Senaryo ve Öykü Yazımının Sırları**, Çev. Kenan Şahin, Okyanus Yayınları, (3. Baskı) 2012
- VOYTILLA, Stuart. **Myth and the Movies**. Studio City, CA: Michael Wise Productions, 1999
- 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)
- WELLMAN, Wendall, **Senaryo Yazarının Yol Haritası**, Çev. Ezgi Arıdur, Altıkkırkbeş Yayınları, İstanbul, 2004
- WOLLEN, Peter, **Sinemada Göstergeler ve Anlam**, Zafer Aracagök ve Bülent Doğan (çev.), İkinci Basım, İstanbul: Metis Yayınları, 2004
- YERES Artun, Hız. **Rashomon Çekim Senaryosu**, Es Yayınları, 2006
- YOSHIMOTO, Mitsuhiro, **Kurosawa: Films Studies and Japanese Cinema**, Duke University Press, 2000
- YÜCEL, Volkan, **Kahramanın Yolculuğu: Mitik Erkeklik ve Suç Draması**, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2014
- ZİMMER, Heinrich, **Kral ve Hortlak: Ruhun Kötülüğü Yenmesi**, Çev. İlker M. İyidoğan, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 2004

### Tezler

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

AKPINAR, Neslihan Şeref, “**Türk Sineması’nda Kahraman Miti**”, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sinema ve Televizyon Anasanat Dalı, Sanatta Yeterlilik Tezi, 2014, Tez Danışmanı: Prof. Dr. Sabri Özaydın

ÇAKICI ÖZTÜRK, Gülçin, “**Sinemadan Televizyona, Belgesel Filmde Değişen Anlatı Yapısı: Can Dündar Ve Tolga Örnek'in Belgesel Filmleri**” İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, Danışman: Doç. Dr. Battal ODABAŞ, 2013

ÇÖĞÜR, Arzu Süheda, “**Akira Kurosawa Sinemasında Japon Kültürü ve Batı Kültürünün Sentezlenmesi**” Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sinema-Tv Anasanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2007, Tez Danışmanı: Prof. Dr. Ünsal Oksay

DEMİRER SEVİMLİ, Arzu, “**Yaratıcılık ve Sanat Bağlamında Sinema Bir Örnek: Akira Kurosawa**” İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı, Doktora Tezi, 2015, Tez Danışmanı: Prof. Dr. Battal Odabaş

HALAÇOĞLU YEŞİL, Burcu, “**Tiyatrodan Sinemaya Uyarlama: Shakespeare'in Macbeth Oyunundan Akira Kurosawa'nın Kanlı Taht Filmine Karşılatırmalı Uyarlama Çalışma Yöntemi**” Eskişehir Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2010, Tez Danışmanı: Prof. Dr. Feridun Akyürek

KESKİN, Simge Özge, “**Popüler Kültür Kahramanlarının Karakter, İdeoloji ve Hayat Hikâyelerindeki Benzerlikler ve Bu Ortak Özelliklerin Tüketici Toplumu İlişkisi,**” Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2014, Tez Danışmanı: Doç. Dr. Meltem Erinçmen Kanoğlu

KIRMIZI, Nazlı, **Geleneksel Anlatılar ve Söylem: Türk Güldürü Filmleri Üzerine Yapısal Bir Çözümleme**. Doktora Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, 1990

ÖZBEK, Mehmet, “**Kral Lear Özelinde Shakespeare Tragedyasının Sinematografik İzdüşümü (Akira Kurosawa – Ran Örnekleme)**,” İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2011 Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Şükrü Sim

ÖZDEMİR, Fatih, “**Sinemasal Anlatılar Ve Yavuz Turgul Sineması**,” Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Danışman: Prof. Dr. Şükrü ESEN, 2009

ÖZKAN, Tuba, “**Bey Böyrek Anlatılarının Kahramanın Yolculuğu Açısından İncelenmesi**,” Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Halk Bilimi Anabilim Dalı, Master Tezi, 2006, Tez Danışmanı: Prof. Dr. M. Öcal Oğuz

SEÇMEN, Emre Ahmet, “**Sinemada Süper-Kahramanlık İmgesi ve Indiana Jones Filmleri Örneği**,” T.C. İstanbul Kültür Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Tasarımı Anabilim Dalı ve Programı, Yüksek Lisans Tezi, 2014, Tez Danışmanı: Prof. Dr. Selçuk Hünerli

SERTER, Serhat, “**Sinemada Biçem: Lütfi Ömer Akad Sineması**,” (Yayımlanmamış Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi, SBE), 2005

ŞEN, Seda, “**Amerikan Kültüründe Mit ve Kahraman: Washington Irving ve Mark Twain Kısa Hikâyelerinden Marvel Çizgi Romanlarına Kadar Mit Yaratımı ve Kahraman Temsillerinin İncelenmesi**,” Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, 2011. Tez Danışmanı: Prof. Dr. Belgin Elbir.

YILDIZ, Selahattin, “**Japon Sineması ve Akira Kurosawa**,” Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 1988, Tez Danışmanı: Prof. Dr. Alim Şerif Onaran

### Makaleler

- \_\_\_\_, **Akira Kurosawa**, Milliyet Sanat Dergisi, sayı 91, Ağustos 1974
- \_\_\_\_, "**Gölge Samuray**", Cumhuriyet, 9 Şubat 1988
- AÇAR, Mehmet, "**Alternatif Modeller**", Popüler Sinema Dergisi, Mart 2002
- AKDEMİR, Esra ve YILDIZ İLDEN, Serap, "**Ressam Yönetmen Olarak Akira Kurosawa ve Dreams Filmi**" SOBİAD, Mart 2016, s.105 – 129
- ANDERSON, Joseph L. "**Japanese Swordfighters and American Gunfighters**," Cinema Journal 12 (Spring 1973) pp:1-21
- ARSLANTEPE, Mehmet, "**Popüler Sinema Filmlerinde Hikâye Anlatımı**", Aku Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt: X, Sayı:1, 2008
- AYÇA, Engin, "**Pesora'da Japon Sineması**" Video Sinema: Sayı 3, Eylül 1984
- BARAN, Tamer, "**Öyküleme Denen Sihir**", Popüler Sinema Dergisi, sayı.71, Şubat 2001
- CAMERON, Richard, "**Writing to Internalize Themes in Literature**," The English Journal, Vol: 83, No: 8 (1994) 91-93.
- ÇETİNKAYA, Yavuzer, "**Japon Sinemasında Gelenekten Özgünlüğe**," Bilim Sanat, Sayı 87, Mart 1988
- DESSER, David, "**Kurosawa's Eastern "Western": "Sanjuro" and the Influence of "Shane".**" Film Criticism 8, no. 1 (1983): 54-65.  
<http://www.jstor.org/stable/44018742>
- DOTY, William G. **Mythography: The Study of the Myths and Rituals**, Tuscaloosa & Londra: University of Alabama Press, 1986
- ELMACI, Tuğba, "**Gemide ve Bornova Filmleri Bağlamında Yeni Türk Sinemasında Anti Kahramanın Yükselişi**," Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Sayı: 7. 2012

- 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
- GEOFFRION-VINCI, Michelle C.. "**The Underground Woman: Male Antiheroes and Female Agency in Cristina Fernandez Cubas**" *Neophilologus*. No: 93. October 2009
- GILES, Dennis. "**Kurosawa's Heroes.**" *Arion: A Journal of Humanities and the Classics*, vol. 2, no. 2, 1975, pp. 270–299. JSTOR, [www.jstor.org/stable/20163378](http://www.jstor.org/stable/20163378).
- GİLES, Dennis. "**Kurosawa's Heroes.**" *Arion: A Journal of Humanities and the Classics*, vol. 2, no. 2, 1975, pp. 270–299. JSTOR, [www.jstor.org/stable/20163378](http://www.jstor.org/stable/20163378).
- GÜZEL, Cavit, "**Monomit Teorisi Bağlamında Bayan Toolay Destanı,**" *Türklük Bilimi Araştırmaları* (2015): 191-206  
<http://dergipark.gov.tr/tubar/issue/16977/177436>
- HUME, Janice, "**Changing Characteristic of Heroic Women in Midcentury Mainstream Media,**" *Journal of Popular Culture*, Vol:34, No:1, 2001, pp:9-29.
- KERN, Edith, "**The Modern Hero: Phoenix or Ashes?**" *Comparative Literature*, Vol:10, No:3, Autumn, 1958, pp: 325-334.
- KERN, Edith, "**The Modern Hero: Phoenix or Ashes?**" *Comparative Literature*, Vol:10 No:3 Autumn,1958: pp:325-334.
- KLAPP, Orrin E. "**Heroes, Villains and Fools, as Agents of Social Control,**" *American Sociological Review*. Vol: 19. No: 1. February 1954: 56-62.
- KLAPP, Orrin E. "**The Creation of Popular Heroes,**" *The American Journal of Sociology*. Vol: 54. No: 2. September 1948: 135-141.
- KLAPP, Orrin E. "**The Folk Hero,**" *The Journal of American Folklore*", Vol: 62. No: 243. January.- March. 1949: 17-25.

- KÖKTÜRK, Milay, “**Kültürün İlk Dili: Mitoloji**”, Bizim Külliye Dergisi, Sayı: 11, 2012, s.22.
- KUDLER, David, “**Practical Campbell-Movies: The Medium for Myth?**” Joseph Campbell Foundation, <http://www.jcf.org>, 2006, s.13
- LU, Francis G. “**Personal Transformation Through an Encounter With Death: A Study of Akira Kurosawa’s Ikiru on Its Fiftieth Anniversary,**” The Journal of Transpersonal Psychology, Vol. 37, No. 1, 2006
- MACKEY-KALLIS, Susan. **The Hero and The Perennial Journey Home In American Cinema**, Philadelphia: University Of Pennsylvania Press, 2001
- MCDONALD, Keiko I. “**Swordsmanship and Gamesmanship: Historical Kurosawa's Milieu in "Yojimbo"** Literature/Film Quarterly 8, no. 3 (1980): 188-96. <http://www.jstor.org/stable/43796149>
- ÖZDEN, Lütfi, “**Gizli Dehlizlerden Kent Alanlarına Dışavurum Yüzeyi Olarak “Duvar”**”, Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayını, Sayı: 3, 2009
- RAGLAN, Lord “**The Hero Of Tradition,**” Folklore, Vol:45, No:3, September, 1934, pp: 212-231
- Ralph S. Boggs, “**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
- RICHIE, Donald, “**Kurosawa on Kurosawa:** Sight and Sound 33, Summer 1964, S. 108-113
- SERARSLAN, Meral “**Dünyanın Teknolojik ve Toplumsal Dönüşümü: Kurosawa’nın Zamana Ait ‘Düşler’i**” Selçuk İletişim, 2014, 8 (2): 285-296
- SÖZEN, Mustafa, “**Anlatı Mesafesi-Anlatı Perspektifi Kavramları, Sinematografik Anlatı ve Örnek Çözümler**”, ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt. 4, Sayı. 8, 2008



SÖZEN, Mustafa, “**Klasik Anlatı Sinemasında Öykü Kişisi, Yapısal Tasarım Ve Örnek Çözümler**”, Akademia Dergisi, Erciyes Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayını, 2009, Cilt.1, Sayı.1

SÖZEN, Mustafa, “**Sinemasal Anlatıda Bakış Açısı Kavramı Ve Örnek Çözümler**”, Selçuk Üniversitesi SBE Dergisi, Sayı.20, 2008

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

WOLLEN, Peter, **Godard ve Karşı Sinema**, Çev: Öğr. Gör. Hasan Gürkan, İstanbul Arel Üniversitesi, İletişim Fakültesi İletişim Çalışmaları Dergisi, Sayı: 3 Bahar

YOUNG, Harry, "The Hero's Journey-Symbols on the Path",  
<http://www.theosophical.org.uk/theosophical-articles/mythology-ancient-spiritual-traditions-2/the-heros-journey-symbols-on-the-path/>

### **İnternet Kaynakları**

<http://aaspeechesdb.oscars.org/link/062-25/>

<http://akirakurosawa.info/remakes-and-films-influenced-by-kurosawa/>

<http://www.denofgeek.com/us/movies/16747/the-origins-of-a-bug%E2%80%99s-life>

[http://www.forcecast.net/story/blog/In\\_Memory\\_of\\_Akira\\_Kurosawa\\_130542.asp](http://www.forcecast.net/story/blog/In_Memory_of_Akira_Kurosawa_130542.asp)

<http://www.hurriyet.com.tr/kelebek/bakis-acisi-ve-rashomon-9903094>

<http://www.tdk.gov.tr/>

<https://www.imdb.com>

<https://www.nisanyansozluk.com/?k=kahraman&x=0&y=0>

<https://www.theguardian.com/film/2011/sep/01/akira-kurosawa-remakes>

<https://www.youtube.com/watch?v=doaQC-S8de8&t=1s>

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_pU6B2zEFeg&t=373s](https://www.youtube.com/watch?v=_pU6B2zEFeg&t=373s)

## EKLER

### **EK – 1 Yojimbo Filminin Sinopsisi**

Tokugawa döneminin sonları, samuraylar para ekonomisine bağımlı hale gelmişlerdir. Bir ronin (hizmet edecek efendisi olmayan) olan Sanjuro taşrada dolaşmakta ve fedailik yapacağı birilerini aramaktadır. Havaya bir odun parçası atar ve odunun düştüğü tarafa doğru yürümeye başlar. Karşısına çeteye katılmak için evden giden oğul ve onu vazgeçirmeye çalışan bir babanın kavgası çıkar. Oğlan evden gider ve babanın söylenmeleri ile Sanjuro kasabaya dair ilk izlenimleri alır. Kasabaya girdiğinde kasabalılar samuraya ilk olarak kapalı pencereler ardından bakar. Sanjuro kasabada yürürken yanından ağzında kesik el taşıyan bir köpek geçer. Kasaba zabiti evinden çıkarak Sanjuro'nun yanına gelir. Kendisine fedailik işi ayarlayabileceğini söyler. Sanjuro hiçbir şey demeden yürümeye devam eder. Ushitora'nın adamları karşısına çıkar. Hepsi suça bulaşmış serserilerdir. Aralarında iri yarı dev gibi biri bile vardır. Sanjuro adamlara göz attıktan sonra Gonji'nin meyhanesine girer.

Gonji kasabadaki savaş ortamından şikâyetçi olduğunu ve burada durmaması gerektiğini söyler. Ushitora'nın kardeşi İnokichi'nin kahkahası duyulur. İnokicki levazımatçıya kaç tabut sattığını sorar. Gonji taraflar hakkında pencereden bilgi verir. Bu konuşma boyunca yan dükkândaki tabut yapan levazımatçı sürekli çekicini vurur. Karşıdaki Tazaemon sürekli davulunu çalar. Sanjuro, Gonji'ye kasabayı sevdiğini ve burada çok para kazanabileceğini söyler.

Sanjuro, Seibei'nin kapısına gider ve fedailik teklif eder. Kendisini kanıtlamak için de kasabaya girdiğinde karşısına çıkan Ushitora'nın adamlarının üzerine gider, iki adamı öldürür ve birinin kolunu keser. Sanjuro, Seibei'nin evindedir. Seibei'nin üç ryaluk teklifi üzerine Ushitora daha fazla verir diyerek yerinden kalkar ve evden çıkmak için yürümeye başlar. Bu sırada Seibei giderek teklifini arttırmaktadır. Kapının eşiğinde elli ryo teklif eder ve Sanjuro durur. Paranın yarısını peşin ister. Seibei içki ikram ederken karısı bir şey konuşmak için çağırır. Sanjuro konuşmayı dinlemek için gider. Seibei'nin karısının planı Ushitora'yı yendikten sonra Sanjuro'yu öldürerek para vermektен kurtulmaktır. Öldürme görevi oğulları Yoichiro'ya verilir. Sanjuro ve Seibei tekrar odaya döndüğünde, Seibei en iyi savaşçıları tanıtmak için çağırır. Biraz

sonra başefendi Humma da odaya gelir ancak kapının eşiğinde oturur. Seibei yanlarına gelmesini söyleyince kendisinden daha fazla para aldığı için sınıflarının eşit olmadığını söyler. Seibei'nin planı o gün Ushitora'ya saldırmaktır. Hazırlıklar başlar Seibei'nin adamları sokağa dökülür. Sanjuro, Seibei'nin karısının alı koyduğu kızları ambara kapatmasına ve başefendi Hamma'nın kaçmasına şahit olur. Hamma giderken Sanjuro'ya el sallar.

Seibei'nin adamlarının sokağa dökülmesinden sonra Ushitora da adamları ile sokağa çıkar. Sanjuro dışarı çıkınca aldığı parayı Seibei'ye geri vererek kazandıktan sonra öldürülmeye niyeti olmadığını söyler. Ushitora'ya yaklaşarak Seibei ile bir bağının kalmadığını söyler ve meydandaki çan kulesine tırmanarak savaşı izlemeye koyulur. İki taraf da ürkek ve korkak bir şekilde yaklaşıp uzaklaşmaktadır. Bir atlı haberci gelerek kasabaya müfettişin geldiğini söyler. Silahlar bir anda bırakılır ve bir şey olmamış gibi yaşanılmaya, temizlik yapmaya başlanır.

Ateşkes sırasında müfettişe herkes kendince hediyeler ve rüşvet sunar. Sanjuro da bu sırada Gonji'nin mekânında kalmaktadır. İnokuchi ve Seibei'nin karısı onu yanlarına çekmek için gelir. Sanjuro kabul etmez. Barış döneminde levazımatçı işsiz kalmıştır, Gonji ve Sanjuro ile oturmaktadır. Hana Ushitora gelir ve Sanjuro'ya ateşkesin çok yakında biteceğini söyleyerek kendisine katılmasını teklif eder. Müfettişin kasabada kalması artık pahalıya mal olmaya başlamıştır ve Ushitora gitmesi için yakınlardaki bir başka kasabada bir memuru öldürtmüştür. Sanjuro teklifi kabul etmez ve Seibei'nin teklifini de duymak ister.

Ertesi gün Sanjuro kendisine gelecek teklifleri beklerken zabitin sokakta bir o yana bir yana koştuğunu görür. Levazımatçı gelerek Ushitora ve Seibei'nin anlaşarak barıştığını söyler. Bu durum Sanjuro'nun hoşuna gitmez ancak bu barışın daha büyük bir savaş için olduğunu bilmektedir. Ushitora'nın küçük kardeşi de kasabaya dönmüştür. Sanjuro ve Gonji onu zabite meydana elindeki tabancayı gösterirken görür.

Ushitora ve Seibei'nin anlaşması ile adamları işsiz kalır. Müfettişin gitmesi için memuru öldüren iki adam da işsiz kalmış Gonji'nin hanında içerler. Yaptıkları işi ağızlarından çıkarırlar ve Sanjuro peşlerine düşer. Adamları yakalayıp Seibei'ye teslim

eder. Karısı, Sanjuro'ya para verir, dans gösterisi yaptırır ve kadın teklif eder. Sanjuro kendisine dikkat etmesi gerektiğini söyleyerek oradan ayrılır. Ushitora'nın yanına giderek adamların Seibei'de olduğunu söyler. Karşılığında para alarak oradan ayrılır. Kapıda ilk defa Unosuke ile karşılaşır. Gonji'nin hanına dönerken Unosuke ve Inokuchi koşarak yanından geçer. Seibei'nin bir adamını öldürür ve oğlu Yoichiro'yu tutsak alır. Seibei'ye rehine değişimi için saati söyler. Sanjuro, Gonji'nin hanına döner. Gonji yine Sanjuro'nun neden kasabada olduğunu sorgular.

Gece taraflar rehine değişimi için sokakta karşı karşıya gelir. Unosuke, Seibei'nin elindeki memuru öldüren adamları tabancasıyla vurur ve Yoichiro'yu vermeyeceğini söyler. Seibei de bir kadını getirir. Nui, Ushitora'nın Tokuemon'u yanında tutmak için ailesinden zorla ayırdığı bir kadındır.

Ertesi gün taraflar daha kalabalık olarak meydanda rehine değişimi için karşı karşıyadır. Sanjuro olayı Gonji'nin mekânından izler. Mekânda rehin tutulan kadının kocası ve çocuğu da vardır. Rehine değişimi sırasında çocuk annesine bağırır ve pencere eşiğinden birbirlerine sarılırlar. Tokuemon ve Tazaemon rehineleri iplerinden çekerek sürükler. Nui ve çocuğu birbirlerinden ayrılır. Rehine değişiminden sonra Gonji olayın perde arkasını Sanjuro'ya anlatır.

Sanjuro, Ushitora'nın yanına gider fedaisi olmaya karar verdiğini söyler. Ushitora parayı verirken Unosuke bu paranın çok olduğunu söyler. Sanjuro kadını sorar, Ushitora başında altı adamın beklediğini ve Seibei'nin onu ele geçiremeyeceğini söyler. Bunun üzerine Sanjuro yeterince güvende olup olmadığını bakmak için gideceğini söyler. Yanında İnokichi de gelir. Eve vardıklarında Sanjuro, İnokichi'yi kadının eski evinde kalan kocasının yanına yollar. Bir süre kendisi de peşinden telaşlı bir şekilde gelir. Nöbet bekleyen altı adamın öldürüldüğünü ve kadının kaçırıldığını gidip Ushitora'ya haber vermesini söyler. Ushitora gidince evde nöbet bekleyen adamları öldürür ve ortalığı dağıtır. Kadını kocasıyla ve çocuğuyla kaçması için yollar Ushitora'dan aldığı paraları verir. Kendisine minnet duyulmasından rahatsız olur, hemen gitmelerini söyler. Kadın, kocası ve çocuk ormanın içerisine doğru giderler. Ushitora ve adamları gelir. Sanjuro, Seibei'nin kadını kaçırıldığını söyler. Ushitora, Tazaemon'un ipek mağazasını yakar. Daha sonra Tokuemon'un saki fiçilerinden fişkırان içkiyi durdurmaya çalışan adamları görürüz.

Savaş iyice kızışmıştır, sokaklarda yatan ölü adamların arasında levazımatçı görülür. Arkasından gelen zabıt neden üzgün olduğunu sorar, sonuçta işleri açılacaktır. Levazımatçı: "bir savaş bu kadar büyük olunca kimse tabutlarla uğraşmıyor" der. Sanjuro, Gonji'nin mekânında içki içiyordur ve Gonji film boyunca hiç olmadığı kadar mutludur. Gonji dün akşam Sanjuro'nun kurtardığı karı kocadan gelen bir mektup almıştır. Sanjuro'nun kötü gibi davranan iyi biri olduğunu söyler ve mektubu verir. Sanjuro mektubu okumaz masanın üzerinde kalır. Mekâna İnokichi ve Unosuke gelir. Unosuke, dün akşam adam arayan İnokichi'nin, Sanjuro'nun kurtardığı karı kocayı gördüğünü söyler. Ortam bir anda gerilir. Sanjuro kılıcına uzanırken Unosuke kılıcı alır. Gonji masadaki mektubun üzerine saki şişesi koyarken mektubu almaya çalıştığı sırada Unosuke mektubu fark eder ve okur.

Ushitora'nın dev gibi olan adamı ve bir başka adam kumar oynarken Sanjuro yüzükoyun yerde yatmaktadır. Uyanıp, kafasını çevirdiğinde yüzündeki yaralar görülür. Doğrulup etrafa bakmaya çabalar. Başında bekleyen adam endişe eder. Dev ise "kılıcı olmadan bir hiç" diyerek pek aldırış etmez ve Sanjuro'yu kaldırıp fırlatır. Bir süre sonra yanlarına Ushitora, Unosuke ve Tokuemon gelir ve kadının yerini sorar. Sanjuro cevap vermeyince, dev onu duvardan duvara vurur... Sanjuro uyandığında yanında kimse yoktur, kapıya yönelir. İlk kapıyı açar ama diğer kilitlidir. Etrafa bakarken odadaki sandığın kilidinin açık olduğunu görür. Sürünerek sandığa girer. Başında bekleyen adamlar odaya geldiğinde onun kaçtığını düşünürler. Haber vermeye gittiklerinde Sanjuro sandıktan çıkar. Evin içinde gizlenerek en sonunda kaçar.

Sanjuro sürünerek Gonji'nin kapısını çalar. Gonji ilk başta şaşırır ve onu içeri alıp saklar. Ushitora ve adamları mekâna gelerek Sanjuro'yu sorar. Gonji yalar söyler. Sanjuro'ya Seibei'nin yardım edeceğini düşünerek mekândan çıkarlar. Sanjuro'yu gizlendiği yerden çıkaran Gonji onu bir tabuta koyup levazımatçı ile birlikte taşır. Dışarı çıktıklarında Ushitora'nın Seibei'nin mekânını yaktığını ve çıkanları kılıçtan geçirdiği görülür. Sanjuro biraz daha yaklaşmalarını ve bakmak istediğini söyler. Seibei, oğlu ve karısı ölmüştür. Şimdi sıra samuraydadır. Olayları izlerken levazımatçı ortadan kaybolmuştur. Gonji bıçağını Sanjuro'ya verip tabutu taşımak için İnokichi'den yardım ister. Birlikte Sanjuro'yu mezarlığa götürürler. Mezarlığa

vardıklarında Gonji İnokichi'yi başından savar. Sanjuro tabuttan çıktığında ölü gibi görünüyordur.

Tapınakta kurumuş bir yaprağın rüzgârda hareket etmesi görülür. Sanjuro yaprakla bıçak atma alıştırması yapmaktadır. Dışarıda birinin gelişi duyulur. Sanjuro gelenin kendisine yemek getiren Gonji olduğunu düşünerek geç kaldığını söyler. Ama gelen levazımatçıdır. Gonji'nin Ushitora tarafından tutsak alındığını söyler. Levazımatçının getirdiği kılıcı alan Sanjuro kasabaya gider.

Kasabada dumanların arasında Sanjuro gözükür. Gonji havada asılı olacak şekilde bağlanmıştır. Başında bekleyen iki adam kumar oynarken Sanjuro'nun geldiğini görüp haber vermeye gider. Önde Unosuke arkasında Ushitora ve İnokuchi ardından da adamlar dışarı çıkar. Birbirlerine ağır adımlarla yürürken Unosuke tabancasını ateşler. Sanjuro hızlı bir hareketle kaçarak Unosuke'nin koluna bıçak fırlatır ve kılıcını saplar. Diğer adamları da hızlıca kılıçtan geçirerek öldürür. Kasaba yolunda gördüğü evden giden çocuğun üzerine yürür ve evine dönmesini söyler. Sanjuro: "Yulaf yiyip uzun yaşamak daha iyidir." Unosuke yerde kanlar içinde yatarken Sanjuro'dan son bir iyilik olarak tabancasını ister. Sanjuro tabancayı verirken biraz şüphe eder. Unosuke içinde kurşun olmadığını söyler. Tabancayı Sanjuro'ya doğrultur ama gözü karardığı için yere kapanarak toprağa ateş eder. Tazaemon davul çalarak bir kapıdan çıkar. Etrafta davul çalarak dolaştığı sırada bir evin eşiğinden bakan Tokuemon'u görür. Kılıcını çekerek üzerine gider. Evden çıktığı üzerinde kanlar vardır. Unosuke ölümü esnasında Sanjuro'ya meydan okur. Sanjuro bir kapının eşiğinden olan biteni izleyen zabiti çağırır ve gidip kendisini asmasını söyler. Sanjuro: "Kasaba şimdi huzura erdi." Sanjuro son bir defa daha kılıcını çeker ve Gonji'nin bağlarını çözer. Sanjuro hoşça kal der ver arkasını dönerek gider.

## **EK- 2 Sanjuro Filminin Sinopsisi**

Yönetimdeki yolsuzluk olaylarını konuşmak üzere dokuz genç tapınakta toplanır. Aralarında defterdarın yeğeni olan Iori de vardır. Iori grubundaki arkadaşlarına rüşvet olaylarını ilk olarak amcasına açtığından bahseder. Ancak amcası konudan haberdar olduğunu söyleyince müfettiş Kikui'ye gitmiştir. Kikui konuyla ilgileneceğini ve Iori'ye arkadaşlarını akşam tapınakta toplanmasını, kendilerine

katılacağını söylemiştir. Grubun destek bulmasıyla keyfi yerine geldiği sırada arkada bir esneme sesi duyulur. Sanjuro kaşınarak tapınaktaki odadan çıkar. Gençlerin hikâyesini bulmuştur ama gençler gitmesine engel olmak için kılıçlarına davranır. Sanjuro kaçmak istese neden ortaya çıkıp konuşacağını söyler. Hikâyedeki bit yeniğini fark etmiştir. Gençlerin iyi gördüğü kişi kötü, kötü gördüğü kişi ise iyidir. İnsanların göründükleri gibi olmadığını söyler. Müfettişin onları kullanarak isyan çıkarmaya çalıştığını söyler. Iori akşam müfettişin de buraya geleceğini söylediğini anımsar. Sanjuro yerinden doğrularak pencereden etrafa bakar. Tapınağa çok sayıda silahlı kişi yaklaşmaktadır. Gençler kılıçlarına davranır ama Sanjuro aptal gibi davranmayı kesmelerini söyler. Bu durumu kendisi çözecektir. Müfettişe çalışan Muroto ve adamları kapıya kadar gelmiştir. İçerdekilere seslendiğinde kapıyı Sanjuro açar. Tapınağa girip etrafa bakan birkaç adamı dövdükten sonra Muroto kimsenin olmadığını anlar. Sanjuro'nun dövüş yeteneklerinden etkilenmiştir. Kendisine iş teklif eder. Muroto ve adamları gittikten sonra gençler saklandıkları döşemenin altından çıkar. Teşekkür için Sanjuro para ister, verilen keseden biraz alıp gerisini geri verir. Sanjuro kapıyı açıp çıkacağı sırada gençlere şimdi ne yapacaklarını sorar. Iori amcasından özür dileceğini ve sözünden çıkmayacaklarını der. Sanjuro aferin dedikten sonra çıkacakken durumun daha kötü olduğunu düşünür. Müfettiş, defterdarı tutuklamış olabilir diyerek gençlerle kalmaya karar verir. Artık on kişidirler!

Durumu anlamak için defterdarın evini gözetlemeye giderler. Evde müfettişin adamları vardır. Sanjuro kalabalık olarak dolaşmanın sakıncalı olduğunu söyler. Yakınlardaki bir ahıra giderler. Ahırın kapısında defterdarın hizmetkârı Koiso ile karşılaşır. Koiso, defterdarın müfettiş tarafından alıkoyulduğunu söyler. Karısı ve kızını Chidori de alıkoyulmuştur. Sanjuro kızın geri yollanmasını yoksa peşinden birilerinin geleceğini söyler. Sanjuro'nun planı korumaları saki içirerek sarhoş etmektir. Kız gittikten sonra gençler Sanjuro'ya dili konusunda daha dikkatli olmasını söyler. Sanjuro grubun ayrılmasına karar verir. Kendisinin dâhil olduğu gençler defterdarın karısını kurtaracak diğerleri ise defterdarın nerede olduğunu bulacaktır. Buluşma yeri olarak içlerinden birinin evi olan Kurofiji'nin yanındaki evde karar kılarlar. Sanjuro ve üç genç defterdarın evini gözetlerken Muroto, balkona çıkar. Sarhoş olan korumalar değişmiştir. Muroto yanına üç koruma çağırır. Gölette yüzlerini

yıkamalarını söyler. Kendisi gidip sarhoş olan korumalara bakacaktır. Sanjuro ve gençler korumalara saldırarak kadını ve kızını kaçırlar. Ahırda Iori yengesine defterdarın durumunu sorar. Müfettiş, yolsuzluk tanığını korumak için defterdarı tutukladığını bahane etmiştir. Gençler bir korumayı konuşturup bilgi almak için tutsak almıştır. Ama koruma bir şey bilmemektedir. Sanjuro kendilerini gördüğünü onu öldürmelerini söyler. Kadın öldürmenin yanlış olduğunu söyleyerek izin vermez. Kadın, “iyi kılıçlar kınında durmalı” diyerek korumadan kendileriyle gelmesini ister. Dışarıdan sesler gelmeye başlar ve hemen kaçarlar. Sanjuro vakit kazanmak için atları serbest bırakır. Gençlerin yanına geldiğinde kadın ve kızı bir evin duvarının dibinde durmuş oturmaktadırlar. Tırmanamayacaklarını söylerler. Sanjuro kendisini basamak olarak kullanır ve duvarı çıkarlar. Tutsak alınan koruma evde bir dolaba konur. Evde durum tekrar tartılır ve defterdarın bulunması gerektiği sonucu çıkar. Kadın Sanjuro’ya adını sorar ve Sanjuro bahçedeki kamelyalara bakarak “Tsubaki Sanjuro” der. Yandaki evde Takeyabashi ve Kurofuji konuşurken müfettiş Kikui gelir. Defterdarın gerekeni yapmadığını söyler. Bu sırada Muroto gelerek rapor verir. Muroto, müfettiş ve Takeyabashi’nin evine de haberci göndermiştir. Gençler de bunu görmüş kendi aralarında yandaki evde olabileceğini düşünmektedir. Peşi sıra diğer evlerde gözcülük yapan iki kişi daha gelir. Defterdarın nerede tutulduğu hala netlik kazanmamıştır. Bu sırada davullar çalmaya başlar. Meydanda defterdarın suçlandığı bir ilan asılmıştır. İlanda defterdarı kurtarmaya çalışan kişilerin sayısızdır.

Kikui’nin planı sadece tahtirevanlarla kendilerini gözetleyen asileri tuzağa düşürmektir. Kurofuji’nin evinden bir tahtirevan çıkar ve sırasıyla Kikui ve Takeyabashi’nin evine giderek her evden bir fazla tahtirevanla ayırılır. Çok az sayıda koruma eşlik eder. Gençler sonunda yakaladıklarını düşünerek yolda tuzak kurmaya hazırlanır. Sanjuro bunun bir tuzak olduğunu anlayıp gençleri uyarmasına rağmen dinlenmez. Tam saldıracakken müfettişe koruma sağlamak isteyen bir grup atlı gelir. Kafilenin varmak üzere olduğu evden bir yığın asker çıkar ve onları kuşatır. Gençler tuzağa düşmekten son anda kurtulmuştur. Eve döndüklerinde dolapta tutsak olan koruma Iori’nin kimonosunu giymiş yemek yemektedir. Hapşirmaya başlayınca kadın onu çıkarmış ve giyeceklerle yemek vermiştir. Ona neden kaçmadığını sorduklarında,



koruma hikâyelerinin mantıklı olduğunu ve kendilerine böyle anlatılmadığını söyler, tekrar dolaba girer.

Muroto, Kikui, Kurofije ve Takeyabashi'ye atlıların suikastçı olmadığını yardım etmek isteyen bir grup olduğunu söyler. Bunun üzerine atlı grubun da dâhil olduğu bir plan yapılır. Gençler yandaki evde artık umutsuz duruma düşmüştür. Sanjuro, Muroto'nun yaptığı iş teklifini kabul edeceğini söyleyerek evden ayrılır. Bunu üzerine gençler ikiye ayrılır. Bir grup Sanjuro'nun planı olduğunu düşünürken diğerleri ihanet ettiğini düşünür. Dolapta esir alınan koruma çıkarak Sanjuro'nun kadının kendisini basamak olarak kullandığını hatırlatır. Bunun üzerine iki görüşten de ikışer kişi Sanjuro'yu takip etmeye gider. Sanjuro, müfettişin evine gittiğinde çok sayıda askerin ve atlının evden çıktığını görür. Muroto onu görerek karşılar. Birlikte saki içerken Sanjuro ilan ve çıkan askerlerden bahis açar. Muroto hepsinin düzmece olduğunu gerçek kötünün müfettiş olduğunu söyler. Muroto'nun asıl planı her şey bittikten sonra müfettişi saf dışı bırakıp kendisi kontrollü ele geçirmektir. Bunun için de Sanjuro'ya ihtiyacı vardır.

Sanjuro ve Muroto evden çıktıklarında Sanjuro takip edildiklerini söyler. Gençleri kılıçlarının kınıyla bayılarak bağlarlar. Muroto onları götürmeleri için korumalara emir verir. Sanjuro koruma sayısının az olduğunu daha çok adama ihtiyaç olduğunu söyler. Muroto yolun tehlikeli olduğunu düşünerek üç adam yollar. Peşlerinden Sanjuro da gider. Üç adamı öldürüp hemen geri gelir ve öldürdüklerini söyler. Bunun üzerine Muroto komutayı Sanjuro'ya bırakıp haber vermeye gider. Sanjuro bağlı olan gençleri çözer ve oradaki bütün korumaları öldürür. Sanjuro: "Öldürmeye siz zorladınız!" Gençlere kendisine bağlatır. Muroto geldiğinde manzarayı görür. Sanjuro saldıranların kalabalık olduğunu, korumalar gibi ölmenin boşuna olacağını söyler.

Gençler boyunları eğik evde oturmaktadır. Sanjuro planı berbat ettiklerini söyler. Bu sırada dışarıdaki derede kadın ve Chidori notlar bulur. Artık amcasının yandaki evde olduğu kesindir. Heyecana kapılıp hemen yandaki eve gidecekken Sanjuro onları durdurur. Biri gidip duvarın üzerinden yandaki evi gözetlediğinde çok sayıda koruma olduğunu görür. Yandaki evde Kikui elinde bir kâğıtla Kurofuji ve Takebayashi'nin yanına gelir. Defterdar itirafname yazacağına iddianame yazmıştır.

Sanjuro ve gençler plan yapmak için konuşurken sadece on kişi olduklarını karşı tarafın bilmediğini fark ederler. Sanjuro giderek gençlerin yeterince uzak bir yer olan Tomyo tapınağında olduğunu söyleyecektir. Böylece Kikui korumalarını oraya götürecek ve ev savunmasız kalacaktır. Eve önden Sanjuro gidecektir. Haber vermek için kamelyalar işaret olarak seçilmiştir.

Sanjuro yandaki eve Muroto'nun yanına gider. Bu sırada gençler hazırlanırken dolaptaki koruma çıkar ve Tomyo Tapınağı'nın üst katı olmadığını ve anlayabileceklerini söyler. Ancak Sanjuro'ya haber vermek için çok geçtir. Kikui ve adamlarının da anlamaması için dua ederler. Sanjuro, Muroto'nun yanına gider ve yerlerini söylediğinde korumaların tamamı Kikui ile gider. Muroto, Sanjuro'yu da alıp gitmek ister ancak Sanjuro aç olduğunu bahane ederek yemek yiyip peşlerinden geleceğini söyler. Sanjuro fırsattan istifade yandakilere haber vermek için kamelya topladığı sırada Muroto'nun kılıcı görünür. Muroto, Sanjuro'yu bağlar. Takebayashi, Tomyo Tapınağının üst katı olmadığını hatırlar ve Muroto'yu Kikui'ye haber vermeye yollar. Sanjuro yine aklını kullanarak Kurofuji ve Takebayashi'ye yan evde saldırmayı bekleyen kişilere haber vermezse saldırı olacağını söyler. Kamelyaları dereye atırır. Gençler gelerek Sanjuro'yu kurtarır. Kurofuji ve Takebayashi ele geçirilir. Muroto ve Kukui geri döndüğünde her şey çoktan bitmiştir.

Defterdar kendisini kurtaran gençlere yemek verir. Sanjuro yerinde yoktur. Defterdar, Kikui'nun harakiri cezasına diğerlerinin ise sürgüne gönderildiğini söyler. Chidori gelerek Sanjuro'nun gitmiş olduğunu söyler. Defterdar gençleri onu bulmaları için yollar. Defterdar: "Şükür ki bir daha gelmeyecek. İyi birisi ama onun gibi sıradışı insanlar bana fazla gelir." Gençler, Sanjuro'yu yolda yakalarlar, Muroto da onunla birlikte. Muroto onurunun zedelendiğini düşünerek ölümüne bir dövüş ister. Sanjuro pek bundan yana değildir. Ancak bir süre sessizliğin sonunda Muroto ve Sanjuro kılıçlarına davanır. Muroto'nun göğsünden kan fışkırmaya başlar. Gençlerden birisi çıkıp muhteşemdin der Sanjuro ve aptal hiçbir şey bilmiyorsun diyerek kızar. Öldürdüğü Muroto'yu tam kendisi gibi biri olarak görmektedir. Defterdarın karısına hak verir. "İyi kılıçlar kınında durmalıdır." Sanjuro, hoşça kalın diyerek batıya doğru gider.

### EK – 3 Yojimbo ve Sanjuro Filmlerinde Kahramanın Yolculuğu Tablosu

	Yojimbo	Sanjuro
Sıradan Dünya	Toplumsal düzenin değişmesi sonucu kahramanın filmin başında açık arazide dolaştığı sahneler sıradan dünyasını temsil eder.	Önceki filmin sonunda kasabadan ayrılan kahraman, bu filmde bir tapınakta kalmaktadır.
Maceraya Çağrı	Baba-oğul kavgası kasabaya dair ilk bilgileri verir. Zabit, kahramana fedailik işi ayarlayabileceğini söyleyerek ilk çağrını gerçekleştirir.	Kahraman, yönetimdeki yolsuzluk olayları konusunda bir şeyler yapmak isteyen dokuz gencin yaptıkları toplantıya kulak misafiri olmasıyla maceraya çağrını alır.
Çağrının Reddi	Kahraman, kasabaya girdiğinde zabitin kendisine yaptığı teklif karşısında sessiz kalması çağrını reddettiğinin temsilidir.	Kahraman, gençlere içinde buldukları durum konusunda tavsiyelerde bulunmasına karşın ilk başta olaylara müdahil olmak istememesi çağrını reddettiğini gösterir.
Rehberle Karşılaşma	Hancı Gonji, filmde kahramanın rehberi konumundadır. Gonji, kasabadaki durumu anlatması üzerine kahraman maceraya olumlu yanıt verir.	Bu filmde kahraman gençler için bir rehber konumundadır. Ancak kahramana şiddet kullanmayı bırakması konusunda rehberlik eden isim defterdarın karısı olur.
İlk Eşiği Geçiş	Kahraman, stratejisi gereği Seibei'ye katılmak için Ushitora'nın adamlarına saldırır. Bu kahramanın ilk eşiği geçişini simgeler.	Kahraman, gençleri kurulan tuzaktan kurtararak ilk eşiği geçer.
Sınavlar, Müttefikler, Düşmanlar	Kahramanın hilekar ve müttefik maskeleri de takarak kasabada yaptığı ikili oyunların tümü bu aşamayı temsil eder.	Kahraman, bu aşamada çoğunlukla rehber maskesi takmaktadır. Ancak edilgen kaldığı bu kısım aslında şiddeti seven karakter yönünü sorgulayan bir içsel süreçtir.
Mağaranın Derinliklerine Yaklaşma	Kahraman kaçırılan Nui'yi kurtarmak ve ailesine kavuşturmak için Ushitora'ya katılması mağaranın derinliklerine katılmasını simgeler.	Kahraman, planlar işe yaramayınca rehber maskesini çıkararak kendisine iş teklif eden Muroto'ya katılması mağaranın derinliklerine yaklaşmasını temsil eder.

Çile (Ateşten Gömlek)	Unosuke kahramanın Nui'yi kurtardığını anlamasından sonra kahraman kılıcından ayrılır ve tutsak düşer. Kahraman kötü şekilde dövülmesi sonucu ölümle yüz yüze gelmesi çilesini temsil eder.	Kaçırılan defterdarın yerini öğrenmeye çalışan kahraman yakalanması sonucu tutsak düşer ve kılıcından ayrı kalır. Bu kahramanın çilesini temsil eder.
Ödül ( Kılıcın Kavranması)	Kasabadaki karışıklık sonucunda taraflardan biri yok olmuştur. Macerasına bağlı kahraman için bu ödüdür. Aynı zamanda çilesinden kurtulan kahraman bıçak fırlatma yeteneğini geliştirerek bir nevi kılıcı kavrar.	Defterdarın kurtarılması macerasını sonuçlandıran kahramanın ödülüdür. Aynı zamanda bu kurtarıшта kimsenin öldürülmemesi kahramanın şiddet yönünden sıyrılmaya çalışmasının ödülüdür.
Dönüş Yolu	Gonji'nin Ushitora ve Unosuke tarafından esir alınması üzerine kahraman kasabaya dönmesi dönüş yoluna girmesidir. Böylece gölgesi Unosuke'yi ve kasaba kalan son güç Ushitora'yı ortadan kaldıracaktır.	Kahraman gölgesi Muroto ile yüzleşmek için kasabadan ayrılarak dönüş yoluna girer.
Diriliş	Kahraman Gonji'yi kurtararak Unosuke ve Ushitora'yı ortadan kaldırır. Bu kahramanın dirilişini simgeler.	Kahramanın gölgesi Muroto'yu ortadan kaldırması dirilişini simgeler. Aynı zamanda bu kahramanın şiddeti seven yönünü de yok etmesini simgeler.
İksirle Dönüş	Kahraman macerasını tamamlayarak yani kendisini kanıtlayarak kasabadan ayrılması iksirle dönüşünü simgeler.	Kahraman macerasını tamamlamasının yanında şiddeti seven yönünden kurtulmuştur. Defterdarın karısının " <i>İyi kılıçlar kınında durmalıdır</i> " sözü kahramanın iksiri olmuştur.

## ÖZGEÇMİŞ

- 1. Adı Soyadı:** Cihan Ekiz
- 2. Doğum Tarihi ve Yeri:** 11 Mart 1993 Giresun
- 3. Öğrenim Durumu:**

Derece	Üniversite	Yıl
Lisans	Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sinema ve Televizyon Bölümü	2011- 2015
Yüksek Lisans	Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı	2016 - 2019

#### 4. Kısa Filmler

Tuhaf Balık (2013) ( Camilla Palazzese ile birlikte)

Evimdeki Ses (2015)

Çukurdaki Rüyalar (2015)

- 9. İnönü Üniversitesi Kısa Film Festivali, Ulusal Kurmaca Dalı, Finalist. 2016
- 2. Marmaris Uluslararası Kısa Film Festivali, Kurmaca Dalı, Turne Gösterim Seçkisi. 2016
- 1. Ankara Üniversitesi Kısa Film Yarışması, Kısa Film Dalı, Gösterim Seçkisi. 2016
- 17. İzmir Kısa Film Festivali, Yarışma Dışı Gösterim Seçkisi. 2016
- 28. İstanbul Uluslararası Kısa Film Festivali, Kurmaca Bölümü, Finalist ve Gösterim. 2016