

SENARYODA KAHRAMANIN YOLCULUĐU

Özer Önder

“Kahramanın yolculuđu” kalıbı, öykü, roman, sinema gibi anlatıya dayalı pek çok sanatsal ifade biçiminde sıklıkla kullanılmaktadır. Özellikle ticari Hollywood sinemasında kahramanın yolculuđu kalıbında hazırlanan senaryolara sıklıkla rastlanılmaktadır. İnsanoğlunun tarihsel gelişiminde karşımıza çıkan mitolojik tahayyül biçiminin şekillendirdiđi bu kalıp, **Joseph Campbell** tarafından *Kahramanın Sonsuz Yolculuđu* isimli kitabında cisimleşmiştir. Yazıda kahramanın yolculuđu kalıbı, *Matriks* (The Matrix, Wachowski Kardeşler, 1999), *Dövüş Kulübü* (Fight Club, David Fincher, 1999), ve *Kıyamet* (Apocalypse Now, Francis Ford Capolla, 1979) gibi popüler Hollywood sineması örnekleri üzerinden açıklanacaktır.

Bu noktada **Campbell**'in oluşturmuş olduđu sistematiđi incelemekte fayda vardır. Zaten tüm kuram da, bu sistematik üzerinden şekillenir. **Campbell**, *Kahramanın Sonsuz Yolculuđu* isimli çalışmasında, kahramanın deđişim ve dönüşümünü on iki ana basamak üzerinden tanımlar. Bu basamaklar sırasıyla; 1- Bilindik dünya, 2 – Maceraya çağrı, 3- Çağrıya ret, 4 – Yardımcı öğretici ile buluşma, 5 – Eşiđi geçiş, 6 – İmtihanlar, müttefikler ve düşmanlar, 7 – Mağaranın en derinine iniş, 8 – Çile, 9 – Ödül, 10 – Dönüş yolculuđu, 11 – Diriliş ve 12 – İksirle dönüş.¹

Matriks (Wachowski Kardeşler, 1999)

Matriks filminin ana karakteri, yani yolculuđa giren baş kahraman çift kimlik taşımaktadır. Bu kimliklerden ilkinin ismi Thomas A. Anderson (**Keanu Reeves**), ikincisinin ismi ise Neo'dur. Thomas Anderson mesai saatleri içinde üst düzey bir yazılım firması için bilgisayar mühendisliđi yapmaktadır. Sosyal güvenlik numarası vardır, vergilerini eksiksiz öder, standart dairesinde sıradan bir hayat sürmektedir.

¹ Campbell, Joseph. Çev.: Gürses, Sabri. *Kahramanın Sonsuz Yolculuđu*. İstanbul: Kabalcı Yayıncılık. 2013

Anderson, geceleri Neo takma adıyla bilgisayar korsanlığı yapar. İnternetin derin dünyası içinde kendisini *inisiye* edecek olan üstadı Morpheus'u aramaktadır.

Birinci maddede karşımıza çıkan “bilindik dünya”, Thomas A. Anderson’un günlük yaşamında karşılık bulur. Anderson, henüz Neo (yeni) olmaya hazır değildir. Faturalarını ödemeye çalışan, işinden kovulmamak için erken kalmak zorunda olan, ofis hayatının labirentinde kaybolan sıradan bir bireydir. Anderson’un bu sıradan hayatı, bir gece bilgisayarı başında uyukladığı sırada değişmeye başlar; bilgisayar ekranından kontrolsüz bir biçimde yazılar akar. Ekranda “*Matriks seni ele geçirdi*” ifadesi belirir. Anderson, henüz tam olarak edinemediği Neo kimliği aracılığıyla yazılanları reddedercesine “*escape*” tuşuna basar. Bu sefer ekranda “*Beyaz tavşanı takip et.*” yazısı belirir ve eş zamanlı olarak evin kapısı iki kere vurulur. Şaşkınlığını üzerinden atmaya çalışan Anderson kapıya doğru yönelir; teslimat için gelen gruptan bir kadının omzunda beyaz tavşan dövmesi yer almaktadır. Thomas Anderson’u *seçilmiş kişi* mertebesine getirecek olan maceranın çağrısı bu şekilde gerçekleştirilmiş olur.

Beyaz tavşanı takip ederek gece kulübüne giden Anderson, Trinity (**Carrie-Anne Moss**) ile karşılaşır. Trinity, Anderson’u Morpheus’la (**Laurence Fishburne**), yani öğretici ile buluşturmayı teklif eder. Ertesi gün Anderson yazılım şirketindeki patronu ile, işe geç kaldığı gerekçesiyle bir tartışma yaşar. Bu tartışmanın ardından çalışma alanına geri dönen Anderson’a kargo gelir. Kargo paketinin içinden bir telefon çıkar. hattın öbür ucundaki kişi Morpheus, yani baş öğreticidir. Morpheus, bir an önce ofisten çıkması gerektiğini, aksi takdirde başının büyük bir belaya gireceğini söyler. Anderson, Morpheus’un yönlendirmeleri ile ofisten çıkmaya çalışır, fakat bir türlü beceremez. Bu kısım, kahramanın yolculuğunda üçüncü aşama olan “çağrının reddi” aşamasına karşılık gelmektedir. Burada Anderson, yeni kimliğine (Neo-*seçilmiş kişi*) henüz hazır değildir ve bu yüzden kendisine verilen zorlu görevi başaramadığı için maceraya çağrıyı istemsiz reddetmek zorunda kalır. Çağrının reddi, kahramanın macera karşısında korku-kaygıya kapıldığını yansıtır. Kahramanın içsel dünyasında meydana gelecek her türlü değişim, kahraman için korku uyandırıcı olacaktır. Bu yönüyle çağrının reddi, maceranın tehlikeli olduğu hissini uyandırma işlevi görür.

Çağrıya ret kısmının ardından “yardımcı öğretici ile buluşma” aşaması karşımıza çıkmaktadır. Öğreticinin, kahramanı korumak, eğitmek, sınamak, çalıştırmak ve ona düşünsel kılavuzluk etmek gibi görevleri vardır.² Anderson, çağrıyı reddettiği

² Vogler, Christopher. Çev.: Kenan Şahin. *Yazarın Yolculuğu*. İstanbul: Okyanus Yayınları. 2012.

sırada matriks ajanlarına yakalanır. Ajanlar Anderson'un içine bir verici yerleştirmişlerdir. Bu sayede Morpheus'a ulaşabileceklerdir. Başına gelenlere anlam veremeyen Anderson, kendisini bir Cadillac'ın içerisinde bulur. Trinity, Anderson'un içindeki vericiyi çıkartır ve onu Morpheus ile tanışmaya ikna ederler. Araba tam köprüyü geçmek üzereyken durur. Bir nevi "tamam mı devam mı" sorusu üzerine Anderson, köprüden akan yağmur suyunun arındırıcılığı ile kendisini Morpheus'a götüren yolda devam etmeyi seçer.



Macera çağrısı Anderson tarafından kabul edilmiştir. Korkular ve kuşku dille getirilmiş, gerekli hazırlıklar yapılmıştır. Belki de filmin en önemli sahnesi "mavi ve kırmızı hap seçimi", bu aşamada karşımıza çıkmaktadır. Mavi ve kırmızı hap arasındaki seçim, kahramanın tüm kalbi ile kendisini maceraya adanmış iradi bir karardır.³

Anderson mavi hapi seçer ve matriks dünyasından koparak kendisini "gerçek" dünyaya bağlayan işlem Morpheus önderliğinde gerçekleştirilir. Eşik bir kez olsun geçildikten sonra Thomas Anderson'un hayatı bir daha eskisi gibi olmayacaktır. O artık "Neo"dur. Kahramanın edinmiş olduğu bu yeni kimlik, belirli imtihanların verilmesi koşulunu da beraberinde taşımaktadır. Neo "gerçeklik" ile karşı karşıya kaldığında fiziksel tepkiler gösterir. Baş döner, midesi bulanır, ayakta durmakta güçlük çeker... Bilinen gerçekliğe alternatif bir gerçekliğin farkına varmak, Neo'nun değişim-dönüşümünde önemli bir yer tutmaktadır. Bu noktada, "imtihanlar, müttefikler ve düşmanlar" bölümü karşımıza çıkmaktadır.

³ A.g.e.: s. 191.

İmtihanlar, müttefikler ve düşmanlar bölümünde Neo, bir bilgisayar simülasyonunun içerisine sokulur. Burada Neo'nun bir kahraman olarak tekrar dizayn edildiğini görürüz; Neo bilgisayar simülasyonlarından dövüşmeyi, silah kullanmayı, tehlikelerden kaçmayı öğrenir. Bu bölümde eski dünya ile yeni dünya arasındaki karşıtlık net olarak belirlenir. Matriks evreninin sanal evreni karşısında gerçeğin çölü, seyircinin kafasında net olarak oluşturulur. Yine benzer olarak, kahramanın müttefiklerinin ve düşmanlarının kimler olduğunu belirlendiği bölüm bu bölümdür. Kahraman, maceranın ilerleyen bölümlerinde karşısına çıkabilecek olası tehlikeleri bertaraf edebilmek için çeşitli testlere tabi tutulur, sınanır.



Özel dünyaya uyum sağlayan kahramanlar, artık onun merkezine yönelirler. Kahramanın Yolculuğu'nun sınırlarıyla tam ortası arasında bir ara bölgeye geçerler.⁴ Gerekli eğitimi alan Neo, kahinle görüşmek üzere matriks evrenine, yani mağaranın derinliğine doğru geçiş yapar. Kahinle yaptığı görüşme sırasında matriks evreninde “bir şeylerin ters gittiği” anlaşılır ve grup, ajanlar tarafından saldırı altında kalır. Saldırı sırasında Morpheus ile grubun geri kalan kısmı arasındaki bağlantı kopar, Morpheus esir düşer. Neo, kahinin sözlerini hatırlar ve Morpheus'un ölümüne seyirci kalamayacağı için tüm cesaretini toplayarak matriks evrenine geri dönme kararı verir.

Neo'nun aldığı eğitim, mağaranın en derinine, yani o çok korkulan ajanların bulunduğu binaya girebilmek için yetersizdir. Fakat Neo bu riski göze alır ve Morpheus'u kurtarır. Bu kurtarma işlemi sırasında Neo, Morpheus'tan bile daha yetenekli olduğunu kurşunlardan kaçarak kanıtlar. Artık Neo'nun zihni *seçilmiş kişi* ünvanını taşıyabilecek düzeye gelmiştir. Neo, mağaranın en derinde, maceranın başladığı otelde o ana kadar imkansız olanı gerçekleştirir ve Ajan Smith (**Hugo Weaving**) ile tek başına mücadele eder. Şimdiye kadarki en büyük rakiple-tehlikeyle karşı karşıyadır Neo.

⁴ A.g.e...: s. 209

En büyük kahraman ile onun en büyük düşmanı arasında meydana gelen bu savaştan sonra kahraman, tekrar dirilmek üzere ölür. Kahramanın ölümünün üzerinde bir varoluş kazanabilmesi için ölümü tatması gerekmektedir. Bu kısım “çile” başlığı altında adlandırılır.

Dokuzuncu aşama “ödül” aşaması olarak karşımıza çıkar. Neo, Ajan Smith ile girdiği mücadeleyi kaybetmiş görüldüğü sırada küllerinden tekrar doğar. Ölümü tadan kahraman, eskisinden çok daha güçlüdür. Kendisi için geçmişte imkansız görülen becerilere sahip olmuştur artık. Dışında bulunduğu matiks evreni üzerinde değişiklik yapabilme yetisi kazanmıştır. Artık, ajanlardan kaçmayacak, aksine kovalayan taraf olacaktır.

Ödülü, yani yeni kazanmış olduğu yetileri bünyesine alan Neo, “geri dönüş” yoluna çıkar. Matriks evreninden ayrılarak Nebukadnezar’a geri döner. On birinci ve on ikinci evre iç içe geçmiş gibidir: Neo, filmin başından bu yana bahsi geçen *seçilmiş kişi* ünvanını kazanmıştır artık. Bu son etap, “iksirle dönüş” olarak nitelendirilmektedir. Görevleri başarıyla yerine getiren Neo, iksiri, yani *seçilmiş kişi* ünvanını elde eder.

Dövüş Kulübü (David Fincher, 1999)

Filmde değişim dönüşüm geçiren, yolculuğa çıkan karakter aynı zamanda filmin anlatıcısıdır. Anlatıcı (**Edward Norton**), tek zevki İkea kataloglarından mobilya seçip, evini hayatı boyunca işe yaramayacak olan eşyalarla doldurmak olan bir sigorta görevlisidir. Dünya çapında ünlü bir otomobil markası için risk analizi yapan Jack (filmin içinde yer yer Cornelliuss, Jack gibi isimlerle de anılır. Bundan sonra Jack olarak isimlendirilecek), işi gereği sürekli seyahat etmek zorundadır. Etrafı parayla, işle, yalnızlıkla ve modern kapitalizmin çeşitli aygıtları ile sarılı olan Jack, duygu dünyasını bir türlü tatmin edecek yol bulamaz ve *insomnia* (uykusuzluk) hastalığına yakalanır. Hastalığı sebebiyle doktora gittiğinde doktor Jack’e, fizyolojik rahatsızlığı bulunmadığını, sorunun psikolojik olduğunu söyler ve çeşitli kanser hastalarına psikolojik destek sağlayan destek gruplarına katılmasını ögütler.

Sıradan dünya, artık Jack’in içinde barınamayacağı bir hal almaya başlamıştır. Kahraman, içsel dünyasında farklı bakış açılarına ihtiyaç duyar. İş gezisi sırasında tanıştığı Tyler Durden (**Brat Pitt**), Jack’e alternatif bir hayatın var olabileceği konusunda ilham verir. Durden, Jack’in tam zıttı karakterdedir; burjuva

ahlakından soyutlanmış, tehlikeyi seven, mülksüz bir bireydir. Jack'in bağımlılıkları karşısında Durden özgürdür.



Maceraya çağrı evresinde Jack'in rol model olarak Durden'i benimsediğini görürüz. Uçak yolculuğu sırasında yaşadıkları ufak diyalog, Jack'in aslında Durden'in sahip olduğu hayata benzer bir hayat yaşama arzusunu açığa çıkarmaktadır. Jack, Durden'in varlığı ile gelen bu maceraya çağrı evresini, kaygıları ve korkuları sebebiyle reddeder.

Jack, Durden'in ona sunduğu hayatı reddettikten sonra havaalanından evine doğru yol alır. Vardığında evinin gaz kaçağı sebebiyle yandığını görür; o güne kadar değer vermiş olduğu her şey yanıp kül olmuştur.

Tüm mal varlığının, yani karakterinin tükendiğini hisseden Jack, ona kurtuluş umudu vadeden Durden'i arar; arayacak başka kimsesi de yoktur zaten. Durden Jack'i kendi evine davet eder. Bu şekilde Jack, yardımcı-öğreticisinin hayatına dahil olmuş olur. Tam bu aşamada seyirci, filme adını veren dövüş kulübünün başlangıç anına tanıklık eder; Durden, Jack'ten kendisine yumruk atmasını ister. Evi yanan, yaşadığı hayattan mutsuz olan Jack için şiddet, bir nevi kapitalizmden çıkış olanağı sağlar.

Jack, Durden'in hırpani evinde yaşamaya başladıkça tüm konfor alanlarından uzaklaşmaya başlar. Sular akmaz, yağmur suları evi çürütür, merdivenler çöker... Temiz bir duş almak bile neredeyse imkansızdır. Jack, içine düştüğü bu yeni hayat

ile artık eşiği geçmiştir. Değişim-dönüşüm geçirmesi için gerekli olan ortam hazırdır. Böylece Jack, geçmiş yaşantısının rahatsız edici pratiklerini terk edecek zihinsel yapıyı oluşturmaya başlayacaktır.



Devam eden kısımda Jack'in Durden tarafından sınanmaya başladığını görürüz. Müttefikler ve düşmanlar belirlenir. Çatışma, karşıtlık gibi dramatik öğeler, dövüş kulübünün kanlı zemininde yavaş yavaş ortaya çıkmaya başlar. Çatışma, mülksüzler ile mülk sahipleri arasında yaşanacaktır. Mülk sahiplerinin yapay kibarlığına karşı, mülksüzlerin çıplak yumruğu karşı karşıya gelecektir. Kavga etmeyi bilmeyen Jack, Durden tarafından eğitilerek, yeni hayata hazırlanır.

Dövüş kulübü genişledikçe, mağaranın en derinlerine doğru inmeye başlarlar. Kulüp, bireysel varoluş çabasından sıyrılarak, toplumsal karşılık kazanmaya başlar. İşçiler, hizmet sektörü çalışanları, kısacası hayatı mülk sahiplerine hizmet etmekle geçen sınıflar, ahlaki şiddet yolu aracılığı ile ("ahlaki" terimini kullandım, çünkü dövüş kulübünün çiğnenmesi olanaksız kuralları vardır) toplumsal direnişi gerçekleştirme imkanı bulurlar.

Dövüş kulübünde derinlere indikçe, Jack ile Durden'ın aslında aynı kişi olduğunu kavrarız. Çile aşaması, işte tam da bu anda başlar. Jack, Durden'in aslında kendisi olduğunu anladığında büyük bir çöküş yaşar. Eski yaşantısının ılımlı pratikleri, tüm ülkeyi saran büyük bir şiddet dalgasının kıvılcımı haline gelmiştir. Yarattığı toplumsal hareketin ipleri artık elinde değildir. Böylesine büyük bir hareketin oluşumuna sebep olmak ve artık onu kontrol edememek, Jack için büyük bir kaygı kaynağı haline gelmiştir.

Jack, terörist olarak adlandırılan hareketi engellemeyi başaramaz. Kendisiyle (-ki aslında Tyler Durden ile) büyük bir kavgaya tutuşur, kavgayı kaybeder ve Durden tarafından aslında kendi yarattığı hareketin sonucunu izlemekle cezalandırılır. Bu noktada Jack, Durden'in aslında kendisi olduğu fikri ile yola çıkarak silahı kendisine doğrultur. Yarattığı felaketten pişman olmuştur ve Durden'i yeryüzünden silmek ister. Silahı ateşlediğinde Durden'in yere düştüğünü görürüz. Jack, kahramanın yolculuğunda ölüm etabına gelmiş, ölümü tatmıştır. Bir süre sonra tekrar dirilir ve pencereden, gökdelenlerin yıkılışını izler. Jack'in eylemleri hem mülksüzlerin, hem de kendisinin hayatını geri dönüşü olmayan bir biçimde değiştirmiştir.

***Kıyamet* (Francis Ford Coppola, 1979)**

Kıyamet, Vietnam savaşına odaklanır. Filmin baş kahramanı Yüzbaşı Willard (**Martin Sheen**), uzun süredir aktif görevde bulunmamıştır. Ormandan ve savaştan uzak kaldığı için kendisini güçsüz hisseder. Depresyondadır. Saigon'da bir otel odasında alkol tüketir, kendisine zarar verir.



Bir gün orduda görevli iki asker, Yüzbaşı Willard'ın otel odasına gelir ve onu maceraya davet ederler. Görevin kapsamının ne olduğu ilk etapta belli değildir. Willard, yüksek komuta kademesinden görevlilerin bulunduğu karargaha adım attığında, "*Günahlarım karşılığında bana bir görev verdiler.*" der. Burada Willard'ın içinde yaşamakta olduğu dünyadan memnun olmadığını anlarız. Macera içerisine girmek, değişmek-dönüşmek, yeniden doğmak istemektedir.

Willard'ın görevi Albay Kurtz'u (**Marlon Brando**) öldürmektir. Kurtz, başarılı bir asker olmasına rağmen Amerikan ordusuna muhalefet etmiş ve Kamboçya ormanlarında kendi ordusunu kurmuştur. Üst düzey komutanlar, bu girişimin cezasız kalmaması gerektiğini söyler ve Willard'a Kurtz'u öldürme görevini verirler. Ordunun imajının bozulmaması için de bu işlemin "sessizce" gerçekleştirilmesi gerektiğinin altını çizerek. Willard, bu emre ilk başta pek sıcak bakmaz; şaşkın ve kaygılıdır. Fakat aldığı emrin büyüklüğü, onu Nung nehrinde uzun soluklu bir maceraya iter.

Yüzbaşı Willard, içinde Chef (**Frederic Forrest**), Lance (**Sam Bottoms**), Clean (**Laurance Fishburne**) ve Chief (**Albert Hall**)'in bulunduğu donanma botu ile Nung nehrine giriş yapar. Yolculuğun başlarında Willard, Albay Kurtz hakkındaki istihbarat raporlarını incelemeye başlar. Hem Willard, hem de seyirci bu şekilde öğretici ile tanışmış olur. Willard, Kurtz'un başarılı kariyer geçmişine hayran kalır. Üst düzey yöneticilerin Kurtz'u neden öldürmek istediklerini bir türlü algılayamaz. Öğretmen-öğrenci ilişkisi, Kurtz'un somut varlığı olmaksızın kurulur.

Nehirde ilerledikçe Willard artık eşiği geçmiştir. Bu noktadan sonra geri dönüş yoktur. Nung nehri düşmanla, tehlikelerle ve testlerle doludur. Savaşın acımasızlığı, düşmanın varlığı ve Willard için dost olarak adlandırılan kişilerin caniliği ve savaşa karşı yabancılaşması Willard'ı her etapta sınava tabi tutar.



Çatışmanın temel hatları bu noktada belli olur; modern-ilkel, iyi-kötü, insan-doğa... Nehrin yılan benzeri akıntısında ilerledikçe Kurtz'a doğru yaklaşırız. Tüm yolculuk, aslında balinanın karnına doğru yapılmaktadır. Willard, Albay Kilgore'la (**Robert Duvall**) savaşa yabancılaşmanın boyutlarını, playboy kızlarının

gösterisinde ev hasretini ve savaşın şov haline gelmesini, Do Lung köprüsüne geldiğinde otoritenin kayboluşunu gözlemler. Savaşın etkisini gördükçe Kurtz ile daha fazla empati kurar. Kurtz'da bu yollardan etap etap geçmiştir.

Willard mağaranın en derinine indiğinde Kurtz ile ilk defa somut olarak karşılaşırız. Willard ve ekibi, Kurtz'un topluluğu tarafından esir alınır. Bu noktada çile aşaması başlar. Willard, en büyük düşmanla karşı karşıya kalmıştır. Düşman, aynı zamanda Willard'ın akıl hocasıdır. Aslında Willard'ın çilesi, aynı zamanda büyük bir hayranlık duyduğu hocasını öldürmek zorunda kalışıdır.

Kurtz, ölümü kutsar. Bu yüzden Willard'ın kendisini öldürmesine izin verir. Ancak Willard'ın Albay Kurtz'u öldürmesi, aynı zamanda kendi ölümüne de işaret etmektedir. Willard öğreticisini öldürerek onun yerine geçer ve Kurtz varlığında tekrar dirilir. Filmin başında depresif bir Yüzbaşı olarak betimlenen Willard, artık farklı bir insan haline gelmiştir. Görev ve yolculuk, kahramanın tüm zihinsel faaliyetlerini geri dönüşü olmayan bir biçimde değiştirmiştir.

Kahramanın yolculuğu şablonu, hemen hemen tüm kültürlerde benzer şekillerde varlığını korumaktadır. Mitolojik anlatılardan günümüzün modern anlatılarına uzanan süreçte, toplumların ilgiyle bu şablonu benimsemesinde yatan temel ilgi, her insanın kendisini kahraman yerine koymasından kaynaklanmaktadır. Gündelik hayatımızda ajanlarla ya da Vietnamlı askerlerle çatışmaya girmesek de, günlük sıradan problemlerle karşı karşıya kalmaktayız. Kahramanın yolculuğu, sorunla karşı karşıya kalan sıradan insana cesaret veren bir yapı barındırır bünyesinde. Topluluk karşısında konuşmaktan çekinen bir insana korkularıyla yüzleşmesini öğütler. En uç noktaya inilen mağaranın dibinde bir hazine yatmaktadır. Bu hazine, insan yaşamını geliştiren bir hazinedir. Bu döngü, insan hayatının sonuna kadar bu şekilde devam edecektir.