

T.C.
MUŞ ALPARSLAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

Tahir AYDIN

DUNE FİLMİNİN MONOMİT KURAMI BAĞLAMINDA
İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MUŞ-2025

T.C.
MUŞ ALPARSLAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

Tahir AYDIN

DUNE FİLMİNİN MONOMİT KURAMI BAĞLAMINDA
İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ JÜRİ ÜYELERİ

Tez Danışmanı : Prof. Dr. Canser KARDAŞ

Jüri Üyesi : Doç. Dr. Metin EREN

Jüri Üyesi : Dr. Öğr. Üyesi Fırat TAŞ

MUŞ-2025

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER.....	I
ÖZET	IV
ABSTRACT	V
ÖN SÖZ.....	VI
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	VIII
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

SİNEMA VE HALK EDEBİYATI

1.1. SİNEMA	5
1.2. SİNEMA VE HALK EDEBİYATI.....	6

İKİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. MONOMİT KURAMI.....	10
2.2. YOLA ÇIKIŞ	15
2.2.1. Maceraya Çağrı	15
2.2.2. Çağrının Reddedilişi	16
2.2.3. Doğaüstü Yardım.....	17
2.2.4. İlk Eşiğin Aşılması	17
2.2.5. Balinanın Karnı	19
2.3. ERGİNLENME.....	20
2.3.1. Sınavlar Yolu.....	20
2.3.2. Tanrıçayla Karşılaşma	21
2.3.3. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın	22
2.3.4. Babanın Gönlnü Alma	22
2.3.5. Tanrılaştırma	24
2.3.6. Nihai Ödül.....	25
2.4. DÖNÜŞ.....	26
2.4.1. Dönüşün Reddedilişi.....	26
2.4.2. Büyülü Kaçış	26
2.4.3. Dışarıdan Gelen Kurtuluş	27
2.4.4. Dönüş Eşiğinin Aşılması.....	28

2.4.5. İki Dünyanın Ustası	29
2.4.6. Yaşama Özgürlüğü	30
2.5. ARKETİP	31
2.5.1. Kahraman	32
2.5.2. Persona	33
2.5.3. Gölge	34
2.5.4 Yaşlı Bilge/Yüce Birey	35
2.5.5. Anima ve Animus	36
2.5.6. Anne	38
2.5.7. Baba	38
2.6. DİĞER ARKETİPLER	39
2.6.1. Yetim	40
2.6.2. Gezgin	40
2.6.3. Savaşçı	41
2.6.4. Fedakâr	42
2.6.5. Masum	43
2.6.6. Büyücü	43

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DUNE SİNEMA FİMLERİNİN MONOMİT KURAMI VE JUNG'UN ARKETİPLERİ BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

3.1. DUNE SİNEMA FİMLERİNİN KÜNYELERİ	45
3.1.1. Dune: Çöl Gezegeni	45
3.1.2. Dune: Çöl Gezegeni Bölüm İki	46
3.2. FİMLERE GENEL BİR BAKIŞ	47
3.2.1. Dune: Çöl Gezegeni Bölüm 1 Özeti	47
3.2.2. Dune: Çöl Gezegeni Bölüm 2 Özeti	48
3.3. FİMLERDEKİ ARKETİP UNSURLAR VE KAHRAMANIN SONSUZ YOLCULUĞU AŞAMALARI	48
3.3.1. Maceraya Çağrı	48
3.3.2. Çağrının Reddedilişi	51
3.3.3. Doğaüstü Yardım	52
3.3.4. İlk Eşiğin Aşılması	54

3.3.5. Balinanın Karnı	58
3.3.6. Sınavlar Yolu.....	61
3.6.7. Tanrıçayla Karşılaşma	64
3.6.8. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın	66
3.6.9. Babanın Gönlünü Alma	68
3.6.10. Tanrılaştırma	70
3.6.11. Nihai Ödül.....	71
3.6.12. Dönüşün Reddedilişi/Dönüş Yolu	73
3.6.13. Büyülü Kaçış	74
3.6.14. Dışarıdan Gelen Kurtuluş.....	75
3.6.15. Dönüş Eşiğinin Aşılması.....	76
3.6.16. İki Dünyanın Ustası	78
3.6.17. Yaşama Özgürlüğü	79
SONUÇ.....	81
KAYNAKÇA.....	84

ÖZET
YÜKSEK LİSANS TEZİ
DUNE FİLMİNİN MONOMİT KURAMI BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

Tahir AYDIN

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Canser KARDAŞ

2025, 95 sayfa

Sinema, öncelikle görsel sanat dallarından biridir ancak sinema, hikayelerini oluştururken insanlığın ortak sembolleri, mitolojileri, arketipleri gibi özellikle folklorun alanına giren temalardan sıklıkla faydalanır. O yüzden bir filmi ele alırken hikayesini çözümlemek adına edebi kuramlardan özellikle halk edebiyatı kuramlarından da faydalanılmaktadır.

Bu tezde Frank Herbert'in Dune adlı roman serisinden yola çıkarak sinemaya uyarlanan "Dune: Çöl Gezegeni Bölüm 1 ve Dune: Çöl Gezegeni Bölüm 2" filmlerini Joseph Campbell tarafından geliştirilen "Monomit Kuramı" esas alınarak analiz edilmiştir. Ayrıca tezde, Carl Gustav Jung tarafından geliştirilen arketipler de kullanılarak söz konusu filmlerdeki kahramanlar analiz edilmeye çalışılmıştır. Böylece bu tezde; sinema, psikanalizim ve halk edebiyatı kullanılarak disiplinler arası bir şekilde Dune film serisi incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Halk Edebiyatı, Monomit Kuramı, Dune Film Serisi.

ABSTRACT
MASTER’S THESIS
ANALYSIS OF THE DUNE FILM IN THE CONTEXT OF THE MONOMYTH
THEORY

Tahir AYDIN

Advisor: Prof. Dr. Canser KARDAŞ

2025, Page: 95

Cinema is primarily a visual art form; however, in constructing its narratives, it frequently draws upon themes rooted in folklore, such as shared human symbols, mythologies, and archetypes. Therefore, when analyzing a film’s narrative structure, it is beneficial to employ literary theories, particularly those derived from folk literature.

In this thesis, we examine the films *Dune: Part One* and *Dune: Part Two*, adapted from Frank Herbert’s *Dune* novel series, through the lens of Joseph Campbell’s “Monomyth Theory.” Additionally, we analyze the protagonists of these films using the archetypes developed by Carl Gustav Jung. By integrating perspectives from cinema studies, psychoanalysis, and folklore, this study aims to offer an interdisciplinary analysis of the *Dune* films.

Key Words: Cinema, Folk literature, Monomyth Theory, Dune Film Series.

ÖN SÖZ

İnsanlık; tarihin başından beri yaşayıp gördüğü, tecrübe edindiği şeyleri anlama ve anlatma ihtiyacı duymuştur. Bu ihtiyaçlar doğrultusunda insanoğlu çeşitli anlatım formları oluşturmuştur. Bu formların en güçlülerinden birisi de sözlü anlatı formudur. Sözlü anlatının içinde halk şiirleri, masallar, ninniler, maniler, destanlar, halk hikayeleri ve mitler gibi bazen yerel olarak görünse bile çoğu zaman evrensel olarak bütün insanların zihninde yer edinmiş sözlü kültürel formlar bulunur.

Sinema, bütün insanlık tarihini ele aldığımızda çok yeni bir sanat dalıdır. Ancak sinema; tiyatro, müzik, edebiyat gibi sanatın birçok dalını kendi bünyesinde bulundurur. Sinemacı, anlatısını oluştururken doğal olarak edebiyattan faydalanır. Bazen bir roman, bazen bir destan, bazen bir efsane, bazen de bir mit sinemanın konusudur. Böylece edebiyat, sinemayı her daim besleyerek kendi alanını sinemaya doğru genişletir. Dolayısıyla bu genişlemeyle birlikte edebiyatın yalnızca edebiyatla sınırlı olmadığı görülmüştür.

Aslen bir psikanalist olmasına rağmen Carl Gustav Jung; mitlerden, destanlardan, masallardan, efsanelerden, halk hikayelerinden kısaca halk edebiyatından faydalanarak arketip kavramını bilim dünyasına sunmuştur. Jung’a göre insanlığın kadim anlatıları olan, halk edebiyatı Jung’un kolektif bilinçdışı adını verdiği kavramını en iyi şekilde yansıtan örneklerdir. Tarihin en eski zamanlarından günümüze uzanan halk edebiyatı eserleri; insanoğlunun bütün kalıp duygularını, kalıp fikirlerini, kalıp davranışlarını içinde barındırır. Böylece Jung, incelediği halk edebiyatı örneklerinden yola çıkarak sürekli aynı duygu, düşünce, davranış kalıplarını sergileyen kişileri “Kahraman, Gölge, Yaşlı Bilge, Anne/Baba, Savaşçı, Gezgin, Masum, Fedakâr, Yetim ve Büyücü” gibi arketipler olarak sınıflandırdı.

Joseph Campbell ise “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” adlı eserinde Carl Gustav Jung’un arketiplerinden de esinlenerek oluşturduğu teorisi “Monomit”i halk edebiyatı dünyasına sunar. Campbell’a göre halk edebiyatında var olan bütün mitik anlatıma dayalı eserlerde kahramanlar sadece bir yolu izler gibidir. Bu yolu Campbell, kısaca “yola çıkış, erginlenme ve dönüş” safhalarıyla özetler. Yine Campbell’a göre halk edebiyatının destan, halk hikayeleri gibi mitik anlatımın yoğun olduğu eserlerin hepsinde kahramanlar evrensel olarak bu aşamalardan geçer.

Biz de çalışmamız da Campbell'ın ortaya koyduğu bu teorinin sadece halk edebiyatıyla sınırlı kalmadığını edebiyatın başka dallarında hatta sinemada bile bu “Kahramanın Sonsuz Yolculuğunun” izlerinin takip edilebileceğini ortaya koyabilmek adına Frank Herbert'in “Dune” adlı roman serisinden uyarlanarak sinemaya aktarılan, yönetmenliğini ise Denis Villeneuve'nün yaptığı “Dune: Çöl Gezegeni Bölüm 1 ve Dune: Çöl Gezegeni Bölüm 2” adlı filmlerini, “Monomit teorisi” ışığında inceleyerek bu güçlü bağlantıyı gözler önüne sermek istedik. Ayrıca Jung'un arketiplerinin de bu filmlerdeki kullanımını incelemeye çalıştık. Böylece hem halk edebiyatı hem fantastik edebiyat hem de sinema arasındaki bağlantıları ortaya koyarak sinemanın halk edebiyatı gibi kadim bir gelenekten sıklıkla faydalandığını ve psikanalizimin edebiyat, sinema bağlantısını da göstermeye çalışarak bu disiplinleri ortak bir potada kullanarak disiplinlerarası bir tez vücuda getirmeye çalıştık.

Bilimsel bir çalışma vücuda getirmek; araştırmacı bir ruhun ısrarla ve sebatla durmadan çalışmasıyla olabilmekte ve uzun bir maratonun, bitmek tükenmeyen bir yolun aşılmasıyla gerçekleşebilmektedir. İşte bu zorluklar karşısında nereye savrulduğumu bilmediğim zaman; bana desteklerini esirgemeyen, motivasyonumu diri tutan değerli bilim insanımız sayın Prof. Dr. Canser KARDAŞ'a buradan sonsuz şükranlarımı sunuyorum.

Son olarak eğitim-öğretim hayatım boyunca beni gerek maddi gerekse manevi açıdan sürekli destekleyerek bugünlere gelmemi sağlayan babam Ali AYDIN ve annem Kudret AYDIN'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca çalışmam boyunca beni ilgiyle dinleyerek fikirlerini sunan, bana gerekli her türlü çalışma ortamını hazırlayıp her türlü koşulda beni destekleyip sevgisi ve heyecanıyla bana çalışma azmimi veren sevgili eşim Hilal KURTOĞLU AYDIN'a en içten teşekkürü borç bilirim.

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 2.1.Yola Çıkış (x), Erginlenme (y), Dönüş (z)	11
Şekil 2.2. Kahramanın Sonsuz Yolculuğunun Aşamaları.....	14
Şekil 3.1. Dune: Çöl Gezegeni Sinema Afişi.....	45
Şekil 3.2. Dune: Çöl Gezegeni Bölüm İki Sinema Afişi	46
Şekil 3.3. Paul Atreides'in Rüyalarında Gördüğü Chani İmgesi.....	49
Şekil 3.4. Paul Atreides ve Babası Dük Leto'nun Mezarlık Sahnesi	51
Şekil 3.5. Başrahibe Gaius Helen Mohiam'ın Paul Atreides'e Yaptığı Gomcebbbar Testi	53
Şekil 3.6. Paul Atreides ve Annesi Jessica'nın Çöle Olan Sürgün Sahnesi.....	58
Şekil 3.7. Paul Atreides ve Jamis'in Dövüş Sahnesi	60
Şekil 3.8. Paul Atreides'in Shai-Hulud'u Sürme Sahnesi.....	64
Şekil 3.9. Paul Atreides ve Chani'nin Sevgisi.....	65
Şekil 3.10. Paul Atreides'in Chani'ye Olan Sevgisi Karşısında Yaşadığı İkilem.....	66
Şekil 3.11. Paul Atreides ve Gurney'in Yeniden Karşılaşma Sahnesi	68
Şekil 3.12. Paul atreides'in Yaşam Suyunu İçtiği Sahne	71
Şekil 3.13. Fremenlerin Tapınma Sahnesi	72
Şekil 3.14. Paul atreides'in Lisan Al-Gaib Olduğunu İlan Etmesi.....	73
Şekil 3.15. Fremenlerin Shai-Hulud Eşliğinde Savaşa Gitmesi.....	74
Şekil 3.16. Stilgar'ın Destekleri	76
Şekil 3.17. Paul atreides ve Feyd-Rautha'nın Düellosu.....	77
Şekil 3.18. İmparator'un Boyun Eğmesi.....	78
Şekil 3.19. Paul Atreides'in Fremenler Eşliğinde Dönüşü	79

GİRİŞ

1920 Tacoma doğumlu, Amerikalı yazar, Frank Herbert, “Dune” adlı toplamda 6 kitaptan oluşan fantastik bilimkurgu türünde bir eser külliyatı meydana getirmiştir. Yazıldığı dönemden günümüze kadar ilgi çekici içeriği, özgün bir eser olması ve sağlam olay örgüsüyle insanların büyük ölçüde takdirini toplayan bu eserler, popüler kültür ikonları haline gelerek kült eserler kategorisine girmiştir. Dune serisi, içeriğindeki ilgi çekici çoklu gezegenler ve bu gezegenlerin oluşturduğu kültürel yapı ve gezegenlere hükmeden hanedanlar arasındaki çatışmalarla birlikte eserlerin atmosferi, insanlığın temel sorunlarını işleyiş tarzıyla ve sinematografik yapısıyla hem sanatsal bir faaliyet hem de ticari bir faaliyet olan sinema için uygun bir altyapı oluşturmuştur. Aynı zamanda bu eserler, daha önce sayılan sebeplerle birlikte dünya çapında çoksatılanlar listesine girerek sinema yapımcılarının radarına girmiştir. Dolayısıyla sinema yapımcıları tarafından çok izleneceği düşünülen Dune serisi, ilk olarak Dino de Laurentiis isimli sinema yapımcısı tarafından yönetmen David Lynch’e çektirilmiştir. Ancak 1984 yılında yayınlanan bu film, beklenen etkiyi gösteremeyerek gişe hasılatı bakımından yapımcısına zarar ettirmiştir.

İlk Dune filmi yapımcısına zarar ettirir ancak buna koşut olarak Dune kitap serisi geniş kitlelerce ilgiyle okunmaya devam eder. Kendisi de Dune serisinin hayranı olan Kanadalı yönetmen Denis Villeneuve, Dune okurlarının seriye olan hayranlıklarını bildiği için eserleri yeniden çekmek ister. Bu amaçla serinin beyaz perdeye aktarılmasında sadece yönetmenlik yapmakla kalmaz aynı zamanda senarist ve yapımcı kadrosunda da yer alarak filmin meydana gelmesinde büyük katkılar sağlar. Böylece ilk Dune filmi, Dune: Çöl Gezegeni adıyla 2021 yılında beyaz perdede seyircisiyle buluşur ve gişede büyük bir başarı elde eder. Sadece maddi anlamdaki başarıyla sınırlı kalmayan bu film, eleştirmenler tarafından da beğeni toplar. Ayrıca bu film, 94. Akademi Ödülleri’nde toplamda 6 dalda çeşitli Oscarlar kazanarak başarısını taçlandırmış olur. Elde edilen bu başarılar sayesinde Denis Villeneuve ve ekip arkadaşları filme devam çekme kararı alırlar. İkinci film 2024 yılında Dune: Çöl Gezegeni Bölüm 2 adıyla beyaz perdede seyircisiyle buluşur ve gişede büyük bir gelir elde eder. Yine bu film de çeşitli Oscarlar kazanarak üçüncü bir filmin çekilmesine olan beklentiyi arttırır. Genel olarak yukarıda yaratım süreci hakkında bilgi verilen Dune film serisi, orijinalinde bir yazılı edebiyat eseridir ancak bu tez, kitapların orijinal haline değil; film serisine odaklanmaktadır. O

yüzden tez boyunca değinilen hikayeler, Dune film serisine mahsus olup kitaplardan farklılık gösterebilir.

Sinema, hibrit bir sanat dalıdır. Anlatı dünyasına katkı sağlayabilecek her türden sanat dalını bünyesinde kullanmaktan geri durmaz. Bu yüzden içinde bir hikâye bulunan her eser, sinemacı tarafından sinemada kullanılacak bir özne haline gelmiştir. Yukarıda bahsedilen Dune film ve kitap serisi de içeriğindeki ilgi çekici hikayelerle sinemanın konusu olmayı başarmıştır. Folklor ise geniş halk kitlelerinin sözlü kültür ürünleri yanı sıra her türden halk kültürüne ait verimleri inceleyen bir bilim dalıdır. Sinema ve folklor ilk bakışta tamamen farklı birer disiplin dalları olarak dursa da Dune film serisi üzerinden folklorun da sinema eserlerinde kullanıldığının tespit edilerek folklorun sadece mazide kalmış birtakım halk anlatılarını inceleyen bir dalı olmadığının gösterilmesi adına böyle bir tez vücuda getirilmeye çalışıldı. Çünkü sosyal bir canlı olan insan, yaşam koşulları gereği uzun tarihi boyunca sözlü bir şekilde iletişime geçerek sözlü kültürü oluşturmuş ve bu kapsamda büyük bir anlatı geleneği meydana getirmiştir. Bu kapsamda mit, destan, efsane, masal, halk hikayeleri gibi çeşitli anlatı biçimleri oluşturan insanlık bunları çağlar boyunca kullanarak insanlığın hikâye etme sanatının bilinçaltına bunları nakşetmiştir. Bu yüzden bir hikayesi olan herhangi bir kimse, ister yazılı edebiyatta isterse de sinema gibi görsel anlatılarda, folklordan doğan bu sözlü anlatı biçimlerinin yollarını kullanmadan eser yaratması mümkün değil gibidir. Dune film serisi ise hikayeleri bakımından mitik ve destansı anlatı kalıplarını hem yazılı edebiyat içerisinde hem de sinemanın anlatı olanakları dahilinde yeniden üreterek bu tezde ortaya atılan fikri desteklediği gerekçesiyle uygun bir zemine oturmaktadır. Böylelikle bu tez, insanlığın kadim anlatı geleneği sözlü anlatılardan, yazılı edebiyata oradan da modern bir anlatı alanı olan sinemaya kadar meydana gelen etkilenmeleri göstermesi bakımından araştırmaya değer görülmüştür.

Tez Konusu

Çalışmanın konusu, Frank Herbert'in "Dune" adlı roman serisinden yola çıkarak Denis Villeneuve'nün yönetmenliğinde sinemaya uyarlanan "Dune: Çöl Gezegeni Bölüm 1 ve Dune: Çöl Gezegeni Bölüm 2" adlı filmlerin Joseph Campbell'in "Monomit Kuramı" ve Carl Gustav Jung'un arketipleri bağlamında incelenmesinden oluşmaktadır.

Amaç ve Önem

“Dune: Çöl Gezegeni Bölüm 1 ve Dune: Çöl Gezegeni Bölüm 2” adlı sinema filmleri “Monomit Kuramı” bağlamında incelenerek -orijinalinde fantastik/bilimkurgu edebiyatından uyarlanarak sinemaya aktarılan bu filmler- “Monomit” gibi esasında sözlü anlatının mitik kahramanlarını açıklamaya çalışan bu teorinin sinema gibi bir dala nasıl uyarlandığı ayrıca ne gibi benzerlik ve farklılıklar olduğu tespit edilmeye çalışılacaktır. Böylece sözlü kültürel formların kendisini sadece halk edebiyatında göstermediği, halk edebiyatından doğan bu formların aslında yazılı edebiyat ürünlerinde de bulunduğu ve buradan genişleyerek sinema gibi görsel bir dalda bile kendisine yer bulduğu gösterilmeye çalışılacaktır.

Buradan yola çıkarak çalışmanın amacı, birbirlerinden farklıymış gibi görülen sözlü edebiyat, yazılı edebiyat ve sinemanın her biri kendi anlatı dillerini oluştururken sırasıyla birbirlerinden nasıl etkilendiklerini ortaya koymaya çalışmak ayrıca sözlü edebiyat formlarının sanatın diğer dallarına nasıl sirayet ettiğini belirlemektir. Ayrıca çalışmanın bir diğer amacı, Carl Gustav Jung’un halk edebiyatından ve kendi psikanaliz çalışmalarından yola çıkarak bilime kazandırdığı “arketiplerin” sözlü edebiyattan sinemaya doğru genişlemesinin izlerini göstermeye çalışmaktır.

Böylece çalışmanın önemi; sözlü ve yazılı edebiyat, sinema ve psikanalizim gibi disiplinleri bir araya getirerek, bu disiplinlerin arasındaki bağlantıyı göstermek olup bu sayede sözlü edebiyat formlarının alanın ne kadar geniş olabileceğini ve halk edebiyatıyla sınırlı olmadığını göstermektir.

Kapsam ve Sınırlılık

Bu çalışma Frank Herbert’in “Dune” adlı roman serisinden yola çıkarak sinemaya aktarılan yönetmenliğini ise Denis Villeneuve’nün yaptığı “Dune: Çöl Gezegeni Bölüm 1 ve Dune: Çöl Gezegeni Bölüm 2” adlı filmleri temel alarak örneklem evrenini oluşturmaktadır. Söz konusu filmler, Herbert’in romanından uyarlanarak sinemaya aktarılsa da bu çalışma yalnızca sinema filmlerini temel alarak incelenmektedir.

Söz konusu filmler; içerikleri, olay örgüleri ve sahip oldukları mitolojik unsurlar sayesinde araştırmamızın örneklem evrenini teşkil etmek bakımından yeterli olup “Monomit Kuramı” ve Carl Gustav Jung’un arketiplerini incelemek açısından, araştırmamızın meydana gelebilmesi için yeterli görülmüştür.

Bu çalışma, toplamda dört bölümden oluşmaktadır. İlk kısımda, çalışmanın giriş bölümü ve ona bağlı olan amaç ve önem, kapsam ve sınırlılık, yöntem bölümlerinden oluşmaktadır. Çalışmanın birinci bölümünde sinema ve sinemanın halk edebiyatıyla olan ilişkisine değinilerek sinema kavramı açıklanmaya çalışılmıştır. Çalışmanın ikinci bölümünde kavramsal ve kuramsal çerçeve çizilmeye çalışılmıştır. Buna bağlı biçimde Campbell'ın ortaya koyduğu genel olarak “yola çıkış, erginlenme ve dönüş” adlı üç aşamadan müteşekkil ve on yedi alt basamaktan oluşan “Monomit Kuramı” detaylarıyla birlikte açıklanarak “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu”nun ana hatları çizilmeye çalışılmıştır. “Monomit”e ilaveten bu bölümde ayrıca Jung’un arketip kavramı açıklanarak Jung’a ait bazı arketipler detaylarıyla birlikte irdelenmiştir. Bu arketiplere ek olaraksa Pearson’ın “İçimizdeki Kahraman” adlı eserinde öne sürdüğü bazı arketipler de bu tezin konusuyla ilgili olabileceği düşünülerek açıklanmaya çalışılmıştır. Çalışmanın üçüncü ve son bölümünde daha önce genel hatları çizilen kavramsal ve kuramsal çerçeveye dayalı olarak Dune filmleri incelenerek filmlerdeki Monomitik döngünün nasıl gerçekleştiği genel hatlarıyla birlikte verilmiştir ve ayrıca filmler boyunca karakterlerin hangi arketiplere neden ve nasıl uyduğu açıklanarak filmlerdeki folklor unsurları tespit edilmeye çalışılmıştır.

Yöntem

Bu çalışmada, Carl Gustav Jung’un insanlığın bireysel ve kolektif bilinçdışından geldiğini öne sürdüğü arketipleri esas alınarak “Dune: Çöl Gezegeni Bölüm 1 ve Dune: Çöl Gezegeni Bölüm 2”de yer alan karakterlerin sembolik düzlemde hangi arketiplere denk geldiğinin bulunması, bu karakterlerin halk edebiyatında bulunan tiplerle ne gibi benzerliklerinin bulunduğunu tespit etmek için Jung’un arketipleri yöntem olarak belirlenmiştir. Ayrıca Jung’un arketiplerinden yola çıkarak kahramanların geçirdikleri dönüşümlerin izlediği yolu sistemli hale getiren Joseph Campbell’ın “Monomit Kuramı” başat bir yöntem olarak belirlenmiştir. Buna bağlı olarak Dune filmlerini incelemek amacıyla anlatı analiz yöntemi kullanılarak filmler bilimsel anlayışa uygun nesnel bir şekilde ele alınıp detaylı bir araştırmaya tabi tutulmuştur.

BİRİNCİ BÖLÜM

SİNEMA VE HALK EDEBİYATI

1.1. SİNEMA

İnsanoğlu var olduğu ilk andan itibaren dünyayı anlama ihtiyacı duymuştur. Bu ihtiyaçla beraber anlatma ihtiyacı da hisseden insanlık, tarihin bilinen ilk anlarından itibaren çeşitli anlatı biçimleri geliştirmiştir. İnsan yeri geldiğinde sözle, yazıyla, görsellerle, müzikle yeri geldiğinde işaretlerle, mağara resimleri gibi bulabildiği tüm şekillerle dünya karşısında duyduğu sevinçleri, kaygıları, hüznüleri, inançları gibi duygularını kısacası kendini anlatmaya çalışmıştır. İnsanlık özellikle sözlü anlatı, yazılı anlatı ve görsel anlatı biçimleri ve bunların alt biçimleriyle anlatmada ustalaşmıştır.

İnsanın içinde var olan anlama ve anlatma ihtiyacı yeni teknolojik gelişmelerin oluşmasına sebep olmuştur. Özellikle Sanayi Devrimi'nden sonra icat edilen fotoğraf denen teknolojik gelişme, insanların görüntülerini anlık olarak kaydetmesine vesile olacak yeni bir alan açmıştır. Fotoğrafın icadıyla da yetinmeyen insanlık, çok kısa bir sürede bu fotoğraf karelerini hareketlendirerek ilk hareketli görüntüleri elde etmeye başlamıştır. Böylece kökeni Antik Yunan dilinden gelen “kinema” yani “hareket” sözcüğünden türeyen sinema, 1895 yılında Lumière Kardeşlerin, "Cinématographe" adını verdiği ilk film gösterim cihazını tanıtmasıyla başlar ve böylece sinemanın ilk adımları atılmış olur; bu kapsamda Lumière Kardeşlerin çektiği “Trenin Gara Girişi” (1895) adlı kısa film, sinemanın ilk örneklerinden biri olarak kabul edilir (Güvenç, 2020).

Lumière Kardeşlerin yaptığı bu ilk atılımla çok hızlı bir şekilde gelişmeye başlayan sinema, başlangıçta sadece basit görüntülerin “hareket etmesini” ifade eden teknik bir terimken zaman içerisinde kendi estetik dilini, kendi anlatım formlarını oluşturarak kendi başına bir sanat haline gelmeye başlamıştır. Bu süreç hızlı bir şekilde olmuştur çünkü sinema tarihsel olarak insanoğlunun hikâye anlatmada araç olarak kullandığı bütün formları hibrit bir şekilde bünyesine dahil etmiştir. 1900'lü yılların başlarında teknik açıdan da gelişen sinema özellikle George Méliès gibi yönetmenler sayesinde sanat kimliği kazanmaya başlamıştır. 1920'li yıllarda Hollywood'un kurulmasıyla birlikte de sinema artık büyük bir endüstri haline gelmeye başlamıştır. İlk sinema filmleri sadece görüntüden ibaretken Hollywood sinemacıları “ses”i sinemada kullanabilecekleri teknikleri geliştirmişlerdir. Böylece “sesli sinema”nın teknik açıdan ilk kullanımı

1927’de “The Jazz Singer” filmiyle birlikte olup görüntüye ilaveten sesin de eklenmesiyle birlikte sinema daha fazla kitlenin dikkatini çekmiştir ve böylece bir “teknik devrim” yapılmıştır. “Bu teknik devrim kısa bir zaman içerisinde sinemanın diline de yansımıştır. Seslerin duyurulabilme ihtimali filme yeni bir tarz getirmiş ve filmlerde söze çok daha yer verilmeye başlanmıştır” (Yolcu, 2019:103). 1950’li yıllarla birlikte Avrupa sinemasında ortaya çıkan Fransız Yeni Dalga (Nouvelle Vague), İtalyan Yeni Gerçekçilik gibi akımlarla birlikte kendisine daha geniş ve evrensel bir alan bulan sinema böylelikle kitlesel bir sanatın yapı taşlarını döşemiştir ve sadece yukarıda bahsedilen ülkelerle sınırlı kalmamıştır. Örneğin, ülkemizde “Yeşilçam” diye tabir edilen bir sinema ekolünün oluşmasına öncülük etmiştir ve dünyanın birçok yerinde benzer zamanlarda benzer ekollerle ortaya çıkarak kitleselleşerek günümüze kadar gelen sinema, bugün çok büyük bir endüstri olup hem sanatsal bir faaliyet olarak hem de ticari bir faaliyet olarak çok çeşitli türlerde ortaya konan sinema filmleriyle dünyada birçok insan tarafından ilgiyle takip edilmektedir.

1.2. SİNEMA VE HALK EDEBİYATI

Sinema ortaya çıktığı ilk zamandan beri kadim anlatı biçimlerinden ve kadim sanat dallarından etkilenmiştir. Özellikle edebiyatın sağladığı hikayelerden oldukça etkilenerek kendi anlatı sahasını genişleten sinema bu bağlamda, edebiyatın her türlü anlatı biçiminden ve hikayelerinden faydalanmıştır. “Eski zamanlardan beri farklı anlatı biçimleri/türler arasında karşılıklı bir etkileşim olmuş; her yeni anlatım biçimi geçmiş çağların geleneklerinden, kültürel mirasından, anlatı biçimlerinden faydalanmıştır. Sinema da diğer sanatlarla ilişki içinde doğmuş ve gelişmiştir” (Çakır, 2019:439). Romanlar, hikayeler, masallar, fabllar, destanlar, tiyatrolar her zaman sinemada senaryo oluşturulurken kullanılmış kimi zaman eserler birebir uyarlamalarla kendine yer bulurken kimi zaman da esinlenmeler yoluyla sinemaya katkıda bulunmuştur. Öyle ki dünyada en çok izlenen sinema filmlerinden olan Godfather, Yüzüklerin Efendisi ve Dune gibi filmler romanlardan uyarlanarak beyaz perdeye aktarılmıştır. Godfather, Yüzüklerin Efendisi ve Dune gibi örneklerde eserin tamamı sinemaya aktarılırken birçok eserde, eserin içerdiği mitik ve efsanevi öğeler sayesinde kısmi aktarımlar ve esinlenmeler de sinema filmleri için söz konusu olmuştur. Özellikle halk edebiyatından doğan sözlü anlatının öğelerinde bu durumu daha fazla gözlemleyebiliriz. Çünkü halk edebiyatı bileşenleri ister bilinçli

olsun isterse de bilinçsiz bir şekilde insanlığın zihin hazinesinde yer etmiş kültürel öğelerdir.

Halk edebiyatı, insanlığın kadim sözlü anlatılarını derleyip-yorumlayan bir bilim dalıdır. Özellikle; mitler, destanlar, halk hikâyeleri gibi biçimleri bünyesinde barındırır. Bu biçimler, bütün insanlığın ortak kültürel hazineleri gibidir ve insanoğlunun yaşama dair geliştirdikleri tüm temalar halk edebiyatının bu ürünlerinde kendisine yer bulur. Ölüm, aşk, özlem, mutluluk, inanç gibi en temel temalar olabilecek en etkili şekilde, sözlü anlatının bu eserlerinde evrensel olarak işlenmiştir. Halk edebiyatı ürünleri, sadece bu temaları içermez aynı zamanda olay örgüleri, yarattığı tipler ve atmosferler bakımından da evrenseldir. Bu bakımdan birisi, herhangi bir halk yapıtını dinlediğinde ya da okuduğunda din, dil, milliyet, cinsiyet vb. fark etmeksizin içinde hikâyenin temelinde yatan olayları deneyimlememiş olsa bile empati kurarak rahatlıkla eseri anlayabilir. Bu sayede aynı zamanda bir ticari meta da olan sinema eserlerinin genelde daha fazla izleyici çekmesini sağlayan başat unsurlardan birisi de halk eserlerinden aldıkları bu temalar, olay örgüleri ve tipler gibi öğeler sayesinde olmuştur. Böylelikle sinema üreticileri, eserlerinin maddi çıktılarını alabilmek adına da sözlü kültürün bu ürünlerini tercih etmişlerdir.

Örneğin, Sümerlere ait Gılgamış destanının kahramanı Gılgamış, en yakın arkadaşı Enkidu'nun ölümüne duyduğu üzüntüden dolayı, ölümsüzlüğü bulmak için bir maceraya çıkar. Ancak bu yolculukta insanın ölüm karşısındaki acizliğiyle baş başa kalan Gılgamış, insanın en büyük ikilemlerinden olan bu temanın en güçlü örneklerinden birisi olmuştur. Bundan dolayı beyaz perdede de kendisine yer bulan Gılgamış destanı, halk edebiyatının nadide parçalarından birisidir çünkü insanın ölüm karşısındaki bu büyük çaresizliğinin görkemli bir anlatısı olmuştur ve herhangi bir insan bu eseri ister okuyarak ister dinleyerek ya da isterse izleyerek olsun eserin içinde bulunan temayı rahatlıkla anlayabilir. Bu sayede gişe kaygısı yaşayan herhangi bir sinema üreticisi Gılgamış benzeri bir eseri sinemaya aktararak genel izleyiciyi çok rahat bir şekilde yakalayabilir. Yalnızca Gılgamış destanının sinemaya aktarılması değil Gılgamış gibi nice destanların içerdiği temalar ve olay örgüleri de yine sinemada bu gibi sebeplerle kendine yer bulmuştur.

Sinema söz konusu olunca sadece yukarıda bahsettiğimiz Gılgamış destanı örneğinde olduğu gibi eserin doğrudan beyaz perdeye uyarlanması değil, mitik, destansı ve efsanevi öğelerin kimi zaman doğrudan kimi zaman da onlardan esinlenerek sinema eserlerinin konusunun oluşturulduğunu söyleyebiliriz. Özellikle de mitlere burada ayrıca değinmek gerekir: “Filmler de tıpkı mitoslar gibi, yaratıcısının kişisel etkisini farklı insanların zihnine taşıyan kolektif, toplumsal ürünlerdir. Bu nedenle, mitosların, hem yapısal hem de psikolojik işleyişlerini açıklayan kuramlardan yola çıkarak sinemayı ‘modern mitoloji’ olarak değerlendirmek mümkündür” (Tecimer, 2006: 11). Çalışmamızın ana gövdesini oluşturan Joseph Campbell tarafından vücuda getirilen “monomit kuramı” esasında birçok senarist ve yönetmen tarafından “kahraman merkezli” eserlerin olay örgüsünü ve hikâye anlatımının ana aksı olarak kullanılmıştır. Campbell’ın öz itibarıyla “yola çıkış-erginlenme ve dönüş” olarak özetleyebileceğimiz teorisini Matrix film serisi, Yıldız Savaşları film serisi gibi dünya çapında nam salmış sinema eserlerinde de kendine yer bulduğu ise bilinen bir gerçektir. Böylece Campbell’ın ortaya koyduğu teori birçok sinema filminin temel iskeleti olmuştur. Yine bu bağlamda Carl Gustav Jung’un ortaya koyduğu arketip kavramı da sinema eserlerinin başat öğelerinden olmuştur. Çünkü Jung hem halk edebiyatından hem de kendi danışanlarından yola çıkarak bazı “tiplemelerin” sürekli tekrar ettiğini fark etmiştir ve onlara arketip adını vermiştir. “Arketipler, insanlığın gelmiş geçmiş tüm atalarının psikik işlevlerinin çökeltisidir; genel anlamda organik yaşamın milyonlarca kez yinelenmiş ve biçimler şeklinde yoğunlaştırılmış deneyimlerinin birikimidir” (Kotancı, 2023:37). Jung bunlara örnek olarak “gölge”, “bilge ihtiyar”, “kahraman”, “anne” gibi arketipleri vermiştir ve bunlar evrenseldir. Dolayısıyla arketipler de sinemada kahraman yaratımında sıklıkla kullanılmıştır. Özellikle bunlar yoğun olarak modern fantastik, bilim kurgu ya da tarihi sinema filmlerinde sıklıkla kullanılmıştır. Örneğin “bilge ihtiyar” arketipi Yüzüklerin Efendisi film serisinde Gandalf ve Matrix film serisinde ise Morpheus tarafından temsil edilmiştir.

Sonuç olarak edebiyat ve sinema arasındaki ilişki temelde bir uyarlama ve esinlenme meselesinden çok daha fazlasını teşkil eder. Bu iki sanat dalı, insanın anlatma ihtiyacı düşünüldüğünde bu ihtiyaca farklı enstrümanlarla cevap verseler de temelde aynı arzudan beslenirler ki bu insanoğlunun en temel arzularından olan dünyayı ve evreni anlama ve anlatma arzusudur.

“Sinema salonları, insanların mitolojik öyküler, masalları, çeşitli klasik anlatıları öğrendikleri modern çağ tapınakları haline gelmiştir. Kültürel mirası mitoslar biçiminde aktarmak artık Şaman'ın ya da kabile ihtiyarlarının görevi değildir. Film yönetmenleri yeni mitos yaratıcıları ve öykü anlatıcıları olmuşlardır. Dolayısıyla sinema, edebiyatın insanlığa sağladığı derin anlatı hazinesini kullanarak hem kültürel olarak hem de sanatsal olarak yeni bir alan yaratır” (Tecimer, 2006: 12).

Böylece edebiyat -özellikle de halk edebiyatı- sinemanın kurgusal dünyasını vücuda getirmesinde sadece bir ilham kaynağı değildir, aynı zamanda olmazsa olmaz bir yapı taşıdır.



İKİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVE

Bu çalışma, “Dune: Çöl Gezegeni Bölüm 1 ve Dune: Çöl Gezegeni Bölüm 2” filmlerinin Joseph Campbell’ın “monomit kuramı” ve Carl Gustav Jung’un arketipleri bağlamında incelenmesi olduğu için bu bölümde, eserleri incelerken kullanılacak olan bazı kuram ve kavramları açıklama gereği duyuldu.

2.1. MONOMİT KURAMI

Mitoloji; bütün insanlığın ortak kültürel hafızasında yer edinen, insanlığın kolektif bilinçdışından taşan ortak anlatı biçimleridir. Bu anlatılar, insanın olduğu her yerde tarih boyunca durmadan üretilen ancak temelde ortak birtakım yapılara sahip biçimlerdir. Monomit kuramı, 1949 yılında Joseph Campbell tarafından yazılan “The Hero With a Thousand Faces” (Bin Yüzlü Kahraman/Kahramanın Sonsuz Yolculuğu) adlı eserde sunulmuştur. Mitler üzerine yaptığı etkili çalışmalarla bilinen Amerikalı bir yazar, editör ve öğretmen olan Campbell, bütün bu mitik anlatıların aslında tek bir mitin -kendi deyimiyle bir monomitin- farklı yüzleri olduğunu şu şekilde ifade eder:

“İster Kongo’nun gözleri kan çanağına dönmüş bir büyücü-hekiminin rüyaya benzer zıvalamalarını aradaki mesafenin yarattığı bir keyifle dinleyelim, ister mistik Lao-Tse’nin sonelerinin düz çevirilerini hararetli bir coşkuyla okuyalım; ister Aquinas’ın argümanlarından birinin sert kabuğunu birdenbire kıralım, ister garip bir Eskimo masalının görkemli anlamını birdenbire yakalayalım, bulduğumuz şey hep şekil değiştiren fakat buna rağmen olağanüstü biçimde aynı kalan o hikaye ve daima bilinen ya da anlatılandan daha fazlasının olduğuna dair kıskırtıcı derecede ısrarlı bir histir” (2023:13).

Bu ifadelerden de anlaşılacağı üzere dünyanın bütün iklimlerinde, bütün kültürlerinde ister sıcak ister soğuk isterse de Doğu-Batı fark etmeksizin mit namına ne anlatılıyorsa merkezde yer alan ortak bir hikâyenin farklı yüzleridir. Çünkü insanın var oluşu her bireyde farklı bir şekilde tezahür etse de büyük temalar, bütün insanlar için ortaktır tıpkı bütün insanların doğup, büyüüp, ölmesi gibi. Dolayısıyla bütün insanlar benzer biçimleri yaşarlar ama hepsinin yaşama dair geliştirdikleri eserlerinin içerikleri bambaşkadır.

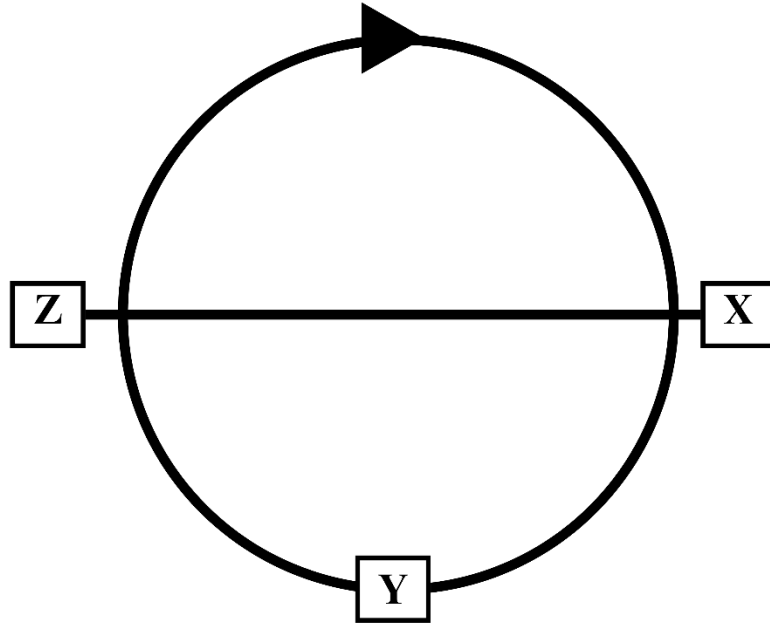
Campbell monomit kuramını oluştururken Jung’un analitik psikolojisinde yer alan arketiplerinden faydalanır. Bu arketipler ise bütün insanlığın kolektif bilinçdışında bulunur. Bu yüzden de bu arketipleri mitik anlatıların her yerinde görebilmek

mümkündür. Özellikle kahraman arketipini merkeze alan Campbell bu arketipten yola çıkarak kahraman arketipinin bütün mitik anlatılarda nasıl bir başat role sahip olduğunu keşfeder bu yüzden kuramını “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” üzerine inşa eder. Campbell, bu kahramanı kendi deyiimiyle şu şekilde açıklar:

“Öyleyse kahraman, yerel ve kişisel tarihi sınırlamalarıyla çatışarak onları aşmış ve genelgeçer, olağan insani biçimlere ulaşmış kadın ya da erkektir. Böyle birinin tasavvurları, fikirleri ve esinleri insan yaşamı ve düşüncesinin temel pınarlarından taptaze çıkar. Bu yüzden onlar yeteneklidir, mevcut, çözülen toplumdan ve ruhtan değil, toplumun yeniden doğduğu tükenmez kaynaktandırlar. Kahraman modern bir insan olarak ölmüş, fakat ebedi insan -mükemmelleşmiş, belirsiz, evrensel insan- olarak yeniden doğmuştur. Öyleyse, onun ikinci önemli görevi ve amacı (Toynbee'nin açıkladığı ve insanlığın bütün mitolojilerinin belirttiği gibi) dönüşmüş olarak bizlere geri dönmek ve yenilenmiş yaşamdan aldığı dersleri öğretmektir” (2023:25).

Dolayısıyla kahraman ister kadın olsun isterse erkek fark etmez toplumsal sınırları - hem bireyin kendi için hem de toplumun kendi için- aşır, bireysel ve toplumsal krizleri veya eşikleri mitik bir düzlemde içine düştükleri/girdikleri maceralarla çözüme ulaştıran yetenekli kişilerdir. Campbell, kahramanın yapmış olduğu bu mitik maceraları çekirdek olarak üç birimde inceler ki bu birimler şunlardır: ayrılma, erginlenme ve dönüş.

Şekil 2.1. Yola Çıkış (X), Erginlenme (Y), Dönüş (Z)



Campbell, monomit kuramının çekirdek döngüsünü şu şekilde özetleyerek ifade eder: “Bir kahraman olağan dünyadan çıkıp doğaüstü tuhaflıklar bölgesine doğru ilerler (X): burada masalsı güçlerle karşılaşır ve kesin bir zafer kazanılır (Y): kahraman bu

gizemli maceradan benzerleri üzerinde üstünlük sağlayan bir güçle geri döner (Z) (2023: 35). Campbell'ın ifadelerinden ve tablodan da anlaşılabilceği üzere, kahramanın maceraları döngüsel ve çevrimseldir, bu da kahramanın macerasının sürekli tekrar eden sonsuz erimli bir macera olduğudur. Dolasıyla kahraman, dünyanın her neresindeki mitte olursa olsun aynı aşamalardan geçerek bir çevrimi tamamlar ve aynı aşamalardan geçen sonsuz sayıdaki başka kahramanla aynı kaderi paylaşır. Bu kahramanlardan birisi de Hz. Yusuf'tur. Kısaca Hz. Yusuf kıssasını monomitin çekirdek birimlerine göre şu şekilde ayrılabilir. Hz. Yusuf'un kardeşleri tarafından kıskanılarak kuyuya atılması (X) kısmı ayrılmayı, Hz. Yusuf'un kuyudan Mısır'a sultan olması (Y) kısmı erginlenmeyi, Hz. Yusuf'un ülkesine dönerek kardeşlerini affetmesi (Z) kısmı dönüştür. Dolasıyla Hz. Yusuf'un kıssası Campbell'ın monomit kuramının çekirdek birimlerine birebir uymaktadır. Benzer düzlemde Campbell da çok kısaca Prometheus'un örneğini veriyor buna göre: "Prometheus göklere çıktı, tanrılardan ateşi çaldı ve aşağı indi" (2023:35). Dolasıyla Prometheus'un göklere çıkması (X) kısmı ayrılmayı, tanrılardan ateşi çalması (Y) kısmı erginlenmeyi, aşağı inmesi ise (Z) kısmı dönüşü temsil eder. Campbell verilen örneklerde de görüldüğü üzere monomitin en genel anlamıyla bu üç sac ayağı üstüne oturtmuştur.

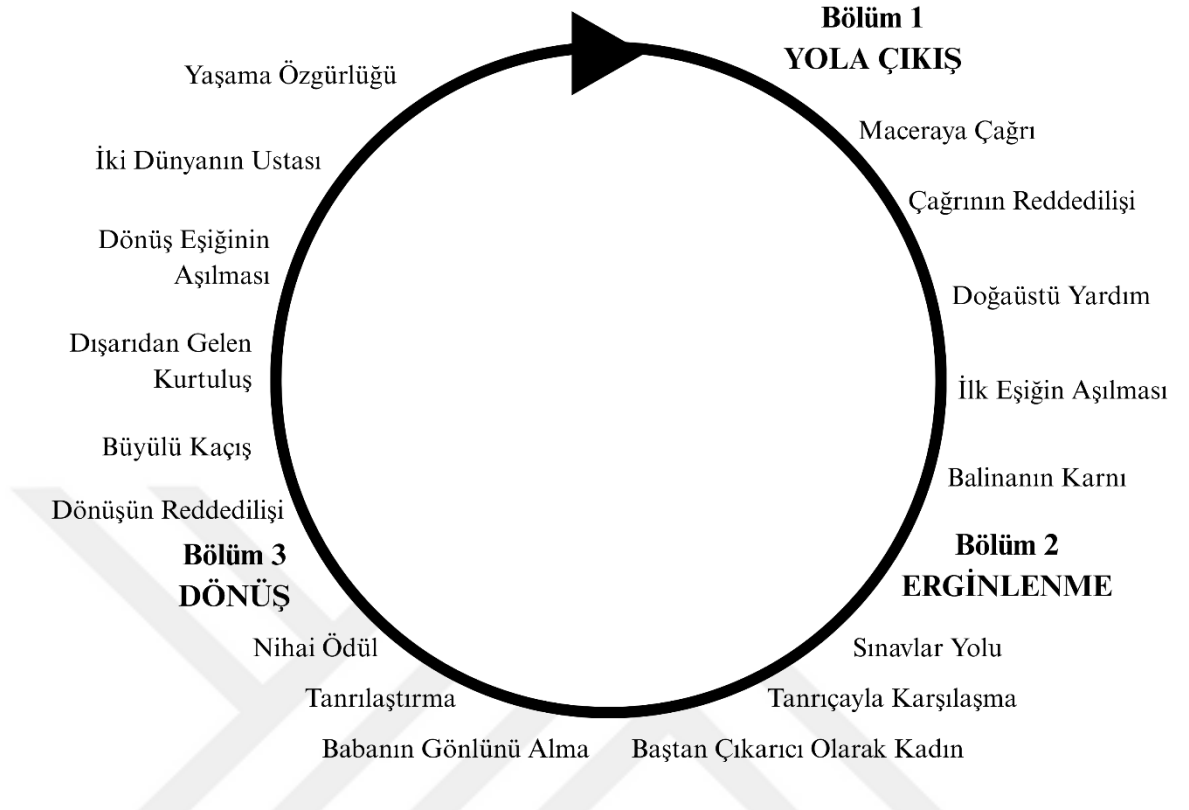
Bu üçlü sac ayağına ait emareler; yeryüzünün bütün dağlarında, ovalarında, mağaralarında, denizlerinde, ırmaklarında kısacası üzerinde bir insan topluluğun bir araya gelerek toplum ve kültür oluşturduğu her yerde, yarattığı mitik kahraman merkezli anlatıların içinde bulunduğu söylenebilir. "Kahraman ister gülünç ya da budala, ister Yunan ya da barbar, ister Yahudi ya da başka milletten olsun, yolculuğu temelde çok az değişir" (Campbell, 2023: 42). Dolasıyla yeryüzünün her yerindeki bu mitik kahraman yolculuğu temelde aynı biçimsel hikâyeyi paylaşır. Bu biçimsel yapının üç aşamadan oluşan çekirdek döngüsü: "Doğu'nun engin, neredeyse okyanus büyüklüğündeki imgelerinde, ister Yunanların güçlü anlatılarında ya da Kitab-ı Mukaddes'in muhteşem efsanelerinde olsun, kahramanın macerası normal olarak yukarıda anlatılan çekirdek birimin kalıbını izlemektedir: dünyadan ayrılma, birtakım güç kaynaklarına dalma ve yaşam yenileyen bir dönüş" (Campbell, 2023:40). Campbell, sadece bu üç aşamadan oluşan çekirdek döngüyü kuramında vermekle kalmaz, bu çekirdek döngünün alt aşamalarını da vererek açıklar.

Çekirdek döngünün ilk aşaması, ayrılmadır. Bütün kahramanlar, maceranın başlangıcından önce kendilerine ait nispeten düzenli denebilecek bir konfor dünyasında yaşamaktadır. Hemen hemen bütün bu maceralar, bu konfor alanın birtakım sebeplerden bozulmasından ötürü kahramanın içinde bulunduğu kendisine bildik gelen iyi ya da kötü fark etmeden alıştığı statükosunu terk etmeye/ayrılmaya zorlayan bir olayla başlamaktadır. Dolayısıyla kahraman, her zamanki dünyasından ayrılarak onu dönüştürecek yepyeni bir yolculuğa çıkmalıdır. Campbell, kendi deyiimiyle ayrılma/yola çıkış olarak adlandırdığı bu kısmı şu şekilde alt başlıklara ayırır: “(1) “Maceraya Çağrı” ya da kahramanın seçilmesinin işaretleri; (2) “Çağrının Reddedilişi” ya da tanrıdan kaçma budalalığı; (3) “Doğaüstü Yardım”, kendisi için uygun macerasını üstlenmiş olana beklenmedik yardım; (4) “İlk Eşiğin Aşılması” ve (5) “Balınan Karnı” ya da gecenin diyarına geçiş” (Campbell, 2023: 40-41).

Çekirdek döngünün ikinci aşaması ise erginlenmedir. Bütün kahramanlar, yola çıkış/ayrılma aşamasını sağlıklı bir şekilde geçince adına erginlenme ya da kemaliyet/olgunlaşma denilebilecek birtakım sınavlardan geçerler. Bu sınavlar, kahramana yaşarken zorluklar verse de kahraman için eğitici ve olgunlaşmasını sağlayan monomit için olmazsa olmaz aşamalardandır. Bu yüzden Campbell, bu aşamaya erginlenmenin yanı sıra erginlenme sınavları ve zaferleri demıştır. Bu aşamanın alt başlıkları şu şekildedir: “(1) “Sınavlar Yolu” ya da tanrıların tehlikeli cephesi; (2) “Tanrıçayla Karşılaşma” (Magna Mater) ya da çocukluk mutluluğunun yeniden elde edilmesi; (3) “Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın”, Oidipus’un anlaması ve acısı; (4) “Babanın Gönlnü Alma”; (5) “Tanrılaştırma”; ve (6) “Nihai ödöl” (Campbell, 2023: 41).

Çekirdek döngünün tamamlanabilmesi için bir de dönüş aşaması olmalıdır. Bütün kahramanlar, yaşadıkları maceraların sonucunda başladıkları yere dönerler. Çünkü kahraman ister içsel bir macera yaşasın isterse de dışsal bir macera, sonunda başladığı yere dönerek yaşadığı olaylardan yola çıkarak kendisine ve toplumuna mesel olacak yaşantısını paylaşmalıdır. Campbell, dönüş aşamasını şu şekilde alt başlıklara ayırır: “(1) “Dönüşün Reddedilişi” ya da inkâr edilen dünya; (2) “Büyülü Kaçış” ya da Prometheus’un kaçışı; (3) “Dışarıdan Gelen Kurtuluş”; (4) “Dönüş Eşiğinin Aşılması” ya da sıradan dünyaya dönüş; (5) “İki Dünyanın Ustası”; (6) “Yaşama Özgürlüğü”, nihai ödölün doğası ve işlevi” (Campbell, 2023: 41).

Şekil 2.2. Kahramanın Sonsuz Yolculuğunun Aşamaları



Campbell'ın yukarıda açıklanmaya çalışılan monomit kuramı, mitik kahramanın maceralarını çözümlemek için özellikle daha çok halk edebiyatı sahasında kullanılıyordu ancak kahramanın bu yolculuğu, her bireyin kolektif hafızasında yer edinen yapısı, izleyen/dinleyen için entelektüel bilgi gerektirmemesi bu yüzden geniş kitlelerin erişimine açık olması ve senaryolar için olay örgüsü niteliği taşıması bakımından sinema üreticilerinin de ilgisini çekmiş, bu kuram keşfedildikten sonra monomit birçok sinema filminin ana aksı olmuştur. Güroca şü şekilde örneklendiriyor:

“Günümüzde Hollywood sineması, mitsel anlatım unsurlarını ve Campbell'ın on yedi aşamalı anlatı tekniğini filmlerde sıklıkla kullanarak popüler filmler üretmektedir. Yıldız Savaşları'nın yanı sıra Hiç Bitmeyen Öykü (Die unendliche Geschichte) (1984), Yokedici (Terminator) (1984), Yağmur Adam (Rainman) (1988), Aslan Kral (The Lion King) (1994), Mesaj (Contact) (1997), Siyah Giyen Adamlar (Men in Black) (1997), Matrix serisi (1999, 2003, 2003), Yüzüklerin Efendisi (The Lord of the Rings) serisi (2001, 2002, 2003), Harry Potter serisi (2001, 2002, 2004, 2005, 2007, 2009, 2010, 2011), Avatar (2009), Açlık Oyunları (The Hunger Games) (2012, 2013, 2014, 2015) serisi, Hobbit serisi (2012, 2013, 2014) gibi filmler izlerinin bulunduğu önemli film serileridir” (2023: 840).

Dolayısıyla Dune film serisinin de monomit kuramına uyduğunu düşündüğümüzden dolayı tezimizin diğer bölümünde Dune filmini Jung arketipleri ve Campbell'ın monomit kuramı bağlamında inceleyeceğiz.

2.2. YOLA ÇIKIŞ

2.2.1. Maceraya Çağrı

Başlangıçta her şey, iyi ya da kötü şekliyle kahramanın hayatında bir denge durumunda olup kahraman her günkü olağan dünyasının koşullarında yaşamını idame ettirmektedir. Öte yandan kahraman, bilinçli yaşamında fark etmediği ama bilinçaltının derinliklerinde kendi hayatını değiştirecek bir eşiği aşmanın arifesinde olan bir kişidir. Böylece kahramanın her günkü olağan dünyasının seyrinin denge durumunu bozan tesadüfi bir olay yaşanır ve kahraman için bu denge durumu bozulur. Kahraman maceraya çağrılmaktadır. Bu macera; kahramanı, fiziksel veya ruhsal anlamda -bazen her ikisi de- değiştirecek bir yolculuğa işaret eder. “Fiziksel yolculuğun işaretlerini tanımak kolaydır. Ama yolculuk psikolojik olacaksa, çağrı en basit haliyle değişim zamanının geldiğini duyuran ve kahramanın içinden yükselen bir dürtü, bilinç dışından gelen bir sezgi de olabilir” (Tecimer, 2006: 139). Maceraya çağrı durumu, genellikle tesadüfi bir olayla başlar gibi gözükmemektedir ancak aslında bastırılmış bir arzunun dışavurumunu temsil etmektedir. Campbell bu aşamayı şöyle açıklamaktadır:

“Bir hata -görünüşte yalnızca tesadüf- beklenmedik bir dünyayı ortaya çıkarır ve birey pek iyi anlaşılamayan güçlerle bir ilişkiye sürüklenir. Freud'un gösterdiği gibi, kazalar tesadüften ibaret değildir. Bastırılmış arzuların ve çatışkılarının sonucudurlar. Yaşamın yüzeyinde, beklenmedik su kaynaklarının yarattığı dalgalanmalardır onlar. Ve bunlar oldukça derin, ruhun kendisi kadar derin olabilirler. Kaza bir kaderin boy vermesini sağlayabilir” (2023: 54-55).

Maceraya çağrı; kahramanın bilinçli dünyasında anlam veremediği ancak bilinçaltının esraren giz dünyasında anlam bulan, simgesel dünyaya ait denebilecek bir “haberci” tarafından gerçekleştirilir. Campbell bu haberciler için birçok örnek verir, Campbell'ın eserindeki bazı haberciler şunlardır: “Bunlar su perilerine, denizadamları triton'lara ve su muhafızlarına ait masalsı denizaltı saraylarının incileri; yeraltının demon şehirlerini aydınlatan mücevherler; dünyayı destekleyen ve onu bir yılan gibi çevreleyen ölümsüzlük okyanusu içindeki ateş tohumları; ölümsüz gecenin koynundaki yıldızlardır” (Campbell, 2023: 56). “Haberciler” örneklerde de görüldüğü üzere olağan dünyadan varlıklar değildir çünkü kahraman, daha önce de değinildiği gibi olağan dünyasını terk

edip mitik yolculuğuna çıkabilmesi için bu simgesel varlıklar tarafından maceraya çekilirler. Ayrıca kahramanın maceraya çağrısını aldığı mekân da her günkü olağan dünyanın dışından -olağanüstü değil, alışılmadık- simgesel önem taşıyan bir yerdir. “Çağrının tipik ortamı karanlık orman, büyük ağaç, çağıldayan kaynak ve kaderin gücünün taşıyıcısının beklenmedik, tasarlanmamış ortaya çıkışıdır.” (Campbell, 2023: 56). Dolayısıyla kahraman, maceraya çağrı aşamasında ona yepyeni bir hayatın kapılarını aralayacak mitik yolculuğuna yaraşır bir şekilde gizemli bir olayla gerçekleşen, gizemli bir “haberci” ve “mekân”da başlayan davet alır. Bu davet, bütün mitik anlatılarda şekilsel olarak aynı şekilde gerçekleşir.

2.2.2. Çağrının Reddedilişi

Maceraya çağrılan kahramanın genellikle ilk tepkisi bu çağrıyı görmezden gelmek ya da gerçek yaşamın içerisinde olduğu gibi bu çağrıları reddetmektir. Çünkü gelecek durumun kişinin yararına mı yoksa zararına mı olacağının muğlak olduğu durumlarda kişiler mevcut pozisyonunu koruma eğilimine girerler. Dolayısıyla kahraman, maceraya olan çağrıyı ilk etapta reddetmek zorunda kalır; çünkü macera demek bilinmeyene bir yolculuk demektir. “Çoğu kez kahraman, elinde tuttuklarının yeterli olduğunu düşünür ve hiçbir şeyi riske atmak istemez; ilk anda, çağrıyı reddetmenin, yaşamda ilerlemek olduğunu anlamayabilir” (Tecimer, 2006: 144). O yüzden de kahramana kendi konfor alanın çeperlerinde kalmak daha makul gelir. Ancak konfor alanına bağlı kalmak “...macerayı olumsuz çevirir. Sıkıntıyla, ağır çalışmayla ya da “kültür” ile çevrilen özne, belirgin olumlu eylem gücünü kaybeder ve kurtarılabilecek bir kurban olur” (Campbell, 2023: 61).

Maceraya çağrı ve çağrının reddedilişi kahraman/birey için aynı zamanda belirli bir vaktin geldiğini de ima eder. Bu vakit, bireysel veya toplumsal olarak var olan eşiklerin habercisidir. Kahraman, çocukluktan ergenliğe geçiş, ergenlikten yetişkinliğe gibi eşiklerin arifesindedir. Bu yüzden çağrının reddi, ilk anda normaldir ancak kalıcı olmamalıdır. Kahraman, çağrıya karşı öncelikle olumlu tavır takınamaz. “Kişi çocukluğun duvarları içinde hapis kalmıştır: baba ve anne eşik muhafızları olarak durur ve birtakım cezalardan korkan çekingen ruh, kapıdan geçmeyi ve dışarıdaki dünyaya doğmayı başaramaz” (Campbell, 2023: 64). Böylece maceranın bilinmeyen ürkütücü

yanından korkan ancak yine de maceraya devam etmek isteyen kahraman için doğaüstü yardımcılar devreye girer.

2.2.3. Doğaüstü Yardım

Bazı kahramanlar, çağrıyı reddetmeden sonraki aşamaya daha rahat geçebilir ancak genellikle kahramanlar öncelikle çağrıyı reddeder. Çünkü maceraya atılmak büyük cesaret gerektirir. Böyle bir durumda kahraman, maceraya atılmak için itekleyici bir güç ihtiyacı hisseder işte bu güç doğaüstü yardım ile gelir. Halihazırda çağrıyı reddetmemiş olanlar içinse doğaüstü yardım belirli eşiklerin atlanması için bir yardım elidir. Kahraman her ne durumda olursa olsun bu doğaüstü yardıma muhtaçtır. “Mitolojik kahramanlar, cadıların, büyücülerin, ruhların ve kendi dünyalarına ait tanrıların yardımlarını arar ve isterler. Homeros’un destanlarındaki kahramanlar, koruyucu tanrılar ve tanrıçalar tarafından yönlendirilirler. Bazı kahramanlar, kentaur gibi tanrıyla insan arasında, olağanüstü varlıklar tarafından yetiştirilmiş ve eğitilmiştir” (Vogler, 2009: 181).

Doğaüstü yardım bazen bir kocakarı veya iyi bir tanrıça gibi kadın kişilerce verilir. Söz konusu durumda: “Kendisine yapılan çağrıya yanıt verdikten sonra ve olaylar çıktıkça cesaretle ilerlemeyi sürdüren kahraman, bilinçdışının bütün güçlerini yanında bulur. Doğa Ana’nın kendisi zor görevi destekler.” (Campbell, 2023: 72). Böylece çağrısını kabul eden, bu uğurda ilerlemeyi göze alan kahramanın yanında dişil güçler belirerek zor anlarında desteklerini esirgemezler.

Kahramanın yararlanacağı doğaüstü yardım bazen de erkek kişiler tarafından verilir. Söz konusu durumda: “Kahramanın ihtiyaç duyacağı tılsımları ve öğütleri sağlayacak bir büyücü, keşiş, çoban ya da demirci olabilir. Daha yüksek mitolojiler, bu rolü rehber, öğretmen, kayıkçı, ruhları öte dünyaya aktaran kişi figüründe geliştirir” (Campbell, 2023: 73). Böylece bu yardımcı rehberler, maceraya katılmanın önündeki korku duvarlarının ortadan kalkmasını kolaylaştıran etmenler olarak kahramanın yolculuğunun olmazsa olmazlarından olup kahramanın hikayesi boyunca kritik noktalarda yardım eli uzatarak kahramanın macerasının yönünü de tayin eden unsurlardandır.

2.2.4. İlk Eşiğin Aşılması

Kahraman doğaüstü yardımı almakla birlikte maceraya atılır. Ancak macera çetin bir süreçtir. Kahramanın izlediği bu yolda önüne muhakkak ki engeller çıkacaktır. İlk eşik

bir bakıma kahraman için maceranın kapılarını sonuna kadar açmaktır. Bu kapı, artık geri dönülmez bir maceranın son aşamasıdır. Bu yüzden de kahramana bir bakıma son uyarıdır. Kahraman, bu kapıdan/eşikten geçtikten sonra hayatı artık hiçbir zaman eskisi gibi olmayacaktır. Bundan dolayıdır ki bir bireyin kişisel “kader”ini ve bireye koşturarak da bir toplumun “kader”ini değiştirecek maceranın geri dönülmezliğine vurgu yapan bir eşik vardır ve bu eşğin de başını bekleyen muhafızlar vardır. Sanki son bir soru sorulur gibidir: “Emin misin/Emin misiniz?” Bu durumu Campbell şu ifadelerinde açıklar:

“Kahraman, kaderinin ona rehber ve yardımcı olan kişileştirmeleriyle birlikte, aşırı güç bölgesinin girişindeki “eşik muhafızı”na gelinceye dek ilerler. Bu tür muhafızlar, kahramanın şu anki alanın ya da yaşam ufkunun sınırlarını belirterek dünyayı dört yönde -ayrıca aşağıda ve yukarıda- sınırlar. Onların ardında karanlık, bilinmeyen tehlike vardır; tıpkı aile gözetiminin dışında kalan çocuğu tehlikelerin beklemesi ve toplumun koruması olmadan kabile üyesinin tehlikeye düşmesi gibi. Sıradan insan belirli sınırlar içinde kalarak tatmin olmakla yetinmeyip bundan gurur da duyar ve yaygın inançlar, keşfedilmemiş olana atılan ilk adımdan ürkmesi için ona her türlü nedeni verir” (2023: 76).

Görüldüğü üzere kişinin veya toplumun hayatını değiştiren/dönüştüren bu maceranın tam manasıyla başlaması için ilk eşik aşılmalıdır. İlk eşğin başında bekleyen “eşik muhafızları” hem kahramanın maceraya başlama konusunda kararlılığını sorgulamak için vardır hem de kahramanın macerayı icra edebilecek yeterlilikte olup olmadığını sorgulamak için vardır. “Yolu kesmek ve kahramanı sınamak için öykünün herhangi bir noktasında ortaya çıkabilirler, ama kapı aralarında, girişlerde ve eşik geçişlerinin dar geçitlerinde kümelenmeye eğilimlidirler” (Vogler, 2009: 193). Ancak Campbell’ın da ifade ettiği gibi kahraman sıradan birisi değildir, bir bakıma “seçilmiş biri”dir. O yüzden de yoluna çıkan zorluklar ve bilinmezlikler karşısında cesaret, metanet ve sabır göstererek eşğinin önünde duran her ne ise onunla mücadele etmekten geri durmaz. “Burada kaosu ortasında kalacak, bilinmeyen diyarlarda kendini ve gerçekleri arayacak, sayısız tehlikelerle yüzleşecektir. Eşği aşmak, simgesel olarak başkalaşmayı kabullenmek, artık bir daha eskisi gibi olamayacağını bilmek demektir. Geri dönüş yoktur. Kahraman artık boğazına kadar serüvenin içine batmıştır” (Tecimer, 2006: 144). Dolayısıyla eşik muhafızları; mitik yaratıklar olan devler, periler, cinler ejderhalar olabileceği gibi kahramanın aşması gereken simgesel ve psikolojik olaylar da olabilir:

“Bilinmeyen alanları (çöl, cengel, derin deniz, bilinmedik diyarlar, vb.) bilinçdışı içeriğın yansıtılması için serbest alanlardır. Bu yüzden ensestçi libido ve baba katili destrudo, bireye ve topluma, şiddetli tehditler ve hayali tehlikeli

keyifler öneren formlarla ve yalnızca devler olarak değil, gizemli biçimde çekici, nostaljik güzelliğin aldatıcı figürleri olarak geri yansımaktadır” (Campbell, 2023: 80).

Her ne kadar eşik muhafızları; aldatıcı, ürkütücü, tehlikeli varlıklar olsa da sonuç olarak kahraman da bu eşiği aşabilecek içsel ve dışsal donanımlara sahip olan birisidir. Sadece gücünün farkında değildir, biraz cesaret ve özgüvenle yola koyulan kahraman ona rehberlik eden figürlerle birlikte bu aşamayı da geçer. Campbell, bu durumu şöyle ifade ediyor: “Macera her zaman ve her yerde bilinenin örtüsünün ötesinde bilinmeyene bir geçittir; sınırdaki bekleyen güçler tehlikelidir; onlarla iş yapmak risklidir; yine de ustalıklı ve cesaretli biri karşısında tehlike silinir” (Campbell, 2023: 80).

2.2.5. Balinanın Karnı

Balinanın karnı, metaforik anlamda bir kahraman için değişim/dönüşümü temsil eder. İlk eşiği de aşan kahraman, iyiden iyiye maceranın içine girmeye başlar. Ancak kahramanın macerayla iyice bütünleşebilmesi için simgesel anlamda geçmiş benliğini ve bilincini yok ederek daha üst bir kimliğe erişmesi gerekmektedir. Dolayısıyla bu durum simgesel bir ölüm demektir ama aynı zamanda kahraman için simgesel bir yeni doğumu da ifade eder.

“Bu aynı zamanda, gizli gruplara ve kulüplere giriş ayinlerinin ya da inisiyasyon törenlerinin de başlıca unsurudur. Üye adayı korkunç bir deneyimle ölümü tatmaya zorlanır ve ardından grubun yeni üyesi olarak doğarken bir diriliş yaşamayı sağlar. Her öykünün kahramanı, yaşam ve ölümün sırlarıyla tanışan bir üye adaydır” (Vogler, 2009: 193).

Bundan dolayı da bu ölüm ve peşinden doğum metaforunu adlandırmak adına Campbell bu bölüme “balinanın karnı” ismini vermiştir. “Büyülü eşikten geçişin bir yeniden doğum alanına geçme olduğu fikri, dünyanın her yerinde rahim imgesi olan balina karnıyla imgenlenmiştir” (Campbell, 2023: 86).

Kahraman, zorlu macerasının yükünü omuzlanabilmek için simgesel yeni doğumunu gerçekleştirir. Böylece kahraman, eski dünyasında var olan dünyevi yüklerini geride bırakır. Acılar ve zorluklar karşısında daha uhrevi ve güçlü bir kişiliğe evrilir. Campbell kahramanın bu dönüşümünü ve dünyevi olanı geride bırakmasını şöyle ifade eder: “Kendini adanmış kişinin tapınağa giriş anında bir dönüşümden geçeceği gerçeğini sergilerler. Dünyevi karakteri dışarıda kalır; onu yılanın derisini attığı gibi atar” (2023: 89).

Böylece bütün bu aşamaları sağlıklı bir şekilde aşan kahraman, yola çıkış/ayrılma aşamasını tamamlayarak erginlenme aşamasını yürütebilecek donanımı elde etmiş olur.

2.3. ERGİNLENME

2.3.1. Sınavlar Yolu

Bütün kahramanlar, yola çıkış kısmını geçtikten sonra erginlenme kısmına gelir. Erginlenmenin ilk aşaması sınavlar yoludur. Bu aşamada kahraman bir dizi sınava tabi tutulur. Bu sınavlar, fiziksel bir beceriyle ilgili olabileceği gibi psikolojik bir beceriyle de ilgili olabilir. Dolayısıyla kahraman ister fiziksel olsun isterse de psikolojik olsun, bu sınavlar sayesinde beceri setini geliştirmiş olur. Campbell ise bu aşamayı şu şekilde açıklar:

“Eşiği aştıktan sonra, kahraman bir dizi sınavdan geçmek üzere tuhaf biçimde akışkan, belirsiz biçimlerin rüya dünyasında ilerler. Bu, mit-maceranın sevilen bir aşamasıdır; mucizevi sınavlar ve işkencelerle dolu bir dünya edebiyatı yaratmıştır. Kahraman bu bölgeye girmeden önce karşılaştığı doğaüstü yardımcının önerileri, tılsımları ve gizli araçlarından yardım almaktadır. Ya da insanüstü yolculuğu sırasında kendisini her yerde destekleyen iyi kalpli bir güç olduğunu ilk kez burada fark edebilir” (2023: 93).

Dolayısıyla bu aşama belki de kahraman için en öğretici aşamalardan birisidir.

Herkesin içinde öyle veya böyle bilmediği birçok potansiyel bir güç vardır. Çoğu kişi benliğinde var olan gücü hiçbir zaman fark edemediği dünyadan yitip gidebilir. “Sınavlar yolunun en önemli işlevi, değişim-dönüşüm sürecinin hızlanmasıdır. Bu aşamada kahraman, yeni bilgiler edinir, büyür, olgunlaşır, ustalaşma yolunda ilerler. Kimi kahramanlar bütünsel bir değişim geçirirler” (Tecimer, 2006: 162). Bu yüzden maceranın içinde kahraman için sınavlar yolu vardır. Kahraman da kendisinde var olduğunu bilmediği birtakım fiziksel ve psikolojik güçlere sahiptir ancak farkında değildir.

Kahraman için kendi benliğinde var olduğunu bilmediği bu güçlerin etkin hale gelebilmesi için zorlu mücadeleleri, zorlu sınavları aşmalıdır. “... duyular ‘arındırılıp önemsizleştirilirken’ ve enerji ve ilgiler ‘aşkın şeylere yoğunlaştırılırken,’ benliğin arınması’dır; ya da daha çağdaş kelimelerle: bu kişisel geçmişimizin çocukluk imgelerinin dağılması, aşılması ve dönüşmesidir” (Campbell, 2023: 96). Böylece kahraman çocuksuluğunu yavaş yavaş geride bırakarak “erginlenme” kısmının ilk aşamalarından birisi olan bu aşamada, macerasının ona getirdiği rolü üstlenebilmesini sağlayan olgunluğun basamaklarını tırmanır. Bu uğurda kahraman; kılıç kuşanır, at biner,

ejderhalar öldürür. Kaybın acısına, zamanın geçiciliğine katlanır. Zor sınavların, yetenekli öğrencisi olur.

2.3.2. Tanrıçayla Karşılaşma

Bütün zorlu eşikleri, sınavları başarıyla aşan kahraman için aşılması gereken sonraki kriz kraliçe/tanrıçayla karşılaşma aşamasıdır ki bu bütün insanların aşması gereken evlilik krizini temsil eder. Bu evlilik/birleşme ister gerçek bir evlilik isterse temsili/soyut bir evlilik olabilir. Ama her iki durumda da bu evlilik, mistik ve mitik bir evliliği ifade etmektedir. “Genellikle bütün engeller ve devler aşıldığında gelen en son macera, başarılı kahraman-ruhun Dünyanın Kraliçe Tanrıçasıyla mistik evliliği (ιερός γάμος [hieros gamos]) olarak sunulmuştur” (Campbell, 2023: 103). Dolayısıyla kahraman, erginlenmesine giden bu yolda kalbinin eksik kalan tarafını tamamlayabilmek adına bu evliliği/birleşmeyi de sağlıklı bir şekilde yerine getirmelidir. “Evlilik olgusuna gelince; bu mutlaka karşı cinsten iki kişinin birleşmesi anlamına gelmez; evlilik, kahramanın iki ayrı yarısının, iki parçasının arasında gerçekleşebilir ve böylece onun bir bütün olmasını sağlar” (Tecimer, 2006: 172).

Bu mistik evlilikle kahraman, arketipsel olarak yitik olan animasını tamamlayacaktır. “O en yüce güzelliştir, bütün arzulara yanıttır, bütün kahramanların dünyevi ve dünya dışı maceralarının göz alıcı hedefidir. Anne, kız kardeş, sevgili, gelindir” (Campbell, 2023: 104). Bu yüzden kahraman, simgesel anlamda, bu evliliği yaparak ruhunda eksik olan parçaları tamamlayacak onu ruhsal anlamda bütünlüğüne/olgunluğuna eriştirecek adımlardan bir tanesini daha atmış olur. Böylece Tanrıçanın ona yükleyeceği, onda eksik olan parçalar sayesinde kahraman da gerçekte olmasa bile simgesel anlamda Tanrı kral hüviyetini elde eder çünkü mitik anlamda Tanrıça figürü doğurgan, bereketli, şefkatli ve dünya gizemlerini içinde barındıran bir varlıktır ve kahraman için simgesel olarak “deniz feneri” işlevi de görür. Bundan dolayı kahramanın hiçbir zaman olmadığı kadar algısal sınırları genişleyerek duyuşal ve ruhsal bütünlüğünün sınırları genişlemiş olur. Campbell bu durumu şöyle ifade eder:

“Mitolojinin resim dilinde, kadın bilinebilenin bütününi temsil eder. Kahraman bilmeye gelen kişidir. Yaşam denen yavaş erginlenmede ilerledikçe, tanrıçanın biçimi onun için bir dizi değişimden geçer: hiçbir zaman kahramanın kendisinden büyük olamaz, ama onun kavrayabileceğinden daha çoğunu vaat edebilir. Cezbeder, rehberlik eder, zincirlerini kırmasını sağlar. Ve eğer kahraman onun arzusuna uyabilirse, ikisi, bilen ve bilinen, her türlü sınırlamadan kopacaktır. Kadın duyuşal maceranın yüce zirvesine götüren rehberdir. Beceriksiz gözler

tarafından aşağı konumlara düşürülür; aldırışsızlığın kötü gözleriyle kurtarılmaktadır. Onu olduğu gibi, gereksiz velveleye değil de gereksindiği kibarlık ve kendine güvenle görebilen kahraman, gizil olarak kral ve onun yarattığı dünyanın ölümsüz tanrısıdır” (2023: 109).

2.3.3. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın

Maceranın bu aşamasına kadar gelen kahraman için yeni bir aşama olarak baştan çıkarıcı bir kadın vardır. Bu kadın, kahramanın macerasını kesintiye uğratmak adına ortaya çıkan bir kişidir ancak genellikle baştan çıkarıcı olan kadın sembolik bir varlığı ifade eder ama yine de “Başlık yanlış yönlendirmesin, ‘Tanrıçayla Tanışma’ bölümü gibi, bu anın enerjisi de eril veya dişil olabilir. Bu Çile olasılığı, kahramanı ihanet, terk edilme ya da hayâl kırıklığının kıyısına getirir. Sevgi alanında bir inanç krizidir bu” (Vogler, 2009: 238).

Dolayısıyla kahramanı yolundan etmek isteyen her türlü varlıktır. “Bir yaşam durumuyla başa çıkmaktaki her başarısızlık sonuçta bilincin kısıtlamasına bağlanmalıdır. Savaşlar ve öfke nöbetleri geçici aldırışsızlık çözümleridir; pişmanlıklar geç kalan hayallerdir” (Campbell, 2023: 113). Böylece simgesel olarak baştan çıkarıcı bu kadın, kahramanın erginlenmesinde önüne çıkan bir başka engel olarak durur. Onu geçmiş yaşantısında bulunan konforlu dünyasına çekerek olgunlaşmasını engellemek ister.

Sonuçta macera çetindir, zordur. Kolay olan, bilinen/alışıldık dünyanın her zamanki olağan durumudur. Bu açıdan kahramanın aklını çelmeye çalışır bu sembolik varlık. Bu durumda oluşan kriz kahramanın aklının karışıp karışmamasıdır. Kahraman macerayı bırakabilir, normal yaşantısının bilindik akışına bırakabilir ya da mücadeleden vazgeçmeyerek irade gösterir ve bu aşamayı da aşar. Bu yüzden, bu durum aynı zamanda kahramanın kendini dünya içerisinde nereye konumlandığı ve varlığının ne anlamına geldiğini anlamasını da sağlayacak bir aşamadır. “Kimdir ve nerededir karşısına çıkacak devler? Bunlar, kendi insanlığının çözülmemiş gizemlerinin yansımalarıdır. İdealleri nelerdir? Bunlar, yaşamı kavrayışının belirtileridir” (Campbell, 2023: 113).

2.3.4. Babanın Gönlünü Alma

Sembolik olarak kahraman, çocukluk döneminden erginliğine kadar anne arketipinin himayesindedir. Maceranın amaçlarından birisi de en azından sembolik veya gerçek anlamıyla kahramanın çocukluktan erginliğe girmesinin temsili olduğu için kahraman, annesinin güvenli ve şefkatli himayesinden metaforik anlamda kopmasını

ifade eder. Çocukluktan erginliğe girmek de dolasıyla ister istemez babanın iktidar alanına girmeyi gerektirir. “Birçok kişi için en büyük korkulardan, en dramatik gerilimlerden biri ailenin otoritesine karşı çıkmaktan kaynaklanır. Kahramanın ataerkil yetkiyi temsil eden baba benzeri bir karakterle karşılaştığı bu aşama, temelde, kahramanın doğrudan babasıyla ya da baba imgesiyle bütünleşmesini işler” (Tecimer, 2006: 174). Bu da kahraman için yeni bir kriz aşılması gereken bir başka unsurdur. Kahraman, bu aşamada erginlendiğinin nişanesi olarak hem babasını anlamalı ve sözlerine/öğütlerine kulak vererek dinlemeli hem de baba figürünün iktidar alanının otoriterliğine boyun eğmeden baba kavramını aşmalıdır.

“Bilsin ya da bilmesin ve toplumdaki konumu ne olursa olsun, baba genç varlığın büyük dünyaya geçmesini sağlayan erginleştirici rahiptir. Ve daha önce ‘iyi’ ve ‘kötü’yi anne temsil ederken, bunu artık o yapar -ama tek farkla, sahnede yeni bir mücadele ögesi vardır: oğul evrenin egemenliği için babasına karşı, kız ise egemen olunan dünya olmak için annesine karşı mücadele eder.” (Campbell, 2023: 129).

Baba kavramını aşmak zor bir eylemdir çünkü oğul, baba kavramını aşmakla beraber babasının egemenlik alanına girerek babasının tahtını sallar. Bu yüzden sağlıklı bir geçişin sağlanabilmesi için kahraman, babasının iktidar alanını daha ileriye taşıyabilecek birisi olmalıdır, baba figürü ise alttan gelen oğlun yeteneklerinin idrakinde olan birisi olarak egemenliğini gönüllü olarak devretmelidir. Süreç bu şekilde ilerlerse kahraman babanın gönlünü alarak baba figürünün içerdiği anlam ve yükümlülüklerini bünyesine katmış olarak erginliğini tamamlayacak bir başka aşamayı da geçmiş olur. Campbell bu durumu şöyle açıklar:

“Geleneksel erginlenme fikri, adayın tekniklere, görevlere ve seçiminin getirdiği ayrıcalıklara katılımıyla, ebeveyn imgeleriyle olan duygusal ilişkisinin radikal bir yeniden düzenlenişini bir araya getirir. Mystagogos (baba ya da baba yerine geçen kişi), yükümlülük simgelerini ancak uygunsuz çocuksu kateksislerden tamamen sıyrılmış bir oğula verecektir -kesin, kişisel olmayan güç deneyiminin bilinçdışı (ya da belki bilinçli ve akılcılaştırılmış) kendini abartma, kişisel tercih ya da dargınlık güdülerini nedeniyle olanaksız hale gelmeyeceği birine. İdeal olarak, öngörülen kişi salt insanlığından sıyrılmış ve kişisiz bir kozmik gücün temsilcisi olmuştur. İki kere doğmuştur: kendi babası olmuştur. Ve bu yüzden, artık kendisi, kişiyi çocuksu ‘iyi’ ve ‘kötü’ yanılsamalarından, umut ve korkudan arındıracak ve varlığın açılımının anlaşılmasıyla huzur içinde kozmik yasanın görkemliliği deneyimine geçirecek olan erginleştirme, rehber, güneş kapısı rolünü üstlenebilir” (Campbell, 2023: 129).

2.3.5. Tanrılaştırma

Erginlenme döngüsünü tamamlayabilmek adına kahraman, tanrısal bir kişiliğe bürünecek bir aşamanın eşiğine gelir. Aslında bu sadece bir aşama gibi değil kahramanın geride bıraktığı aşamalardan elde ettiği tecrübelerin bir birleşimidir. Çünkü bütün mitik anlatılar boyunca kahraman, içine düştüğü onca zor duruma, sınavlara ve dünyanın aldatıcı yanılsamalarına göğüs gererek egosunun getirdiği kibrini yok ederek tanrısal bir bakış açısına ulaşacaktır.

Olağan dünya içerisinde her insan sadece kendi çıkarını ve bununla beraber ait olduğu dinsel ya da ırksal cemaatin çıkarlarını gözetmeye eğilim gösterir.

“Dünya birbirlerine destek olan topluluklarla doludur: toteme, bayrağa ve partiye tapanlar. Hristiyan olduğu söylenen uluslar bile -bütün ‘Dünya’yı kurtaracak bir figür olarak İsa’yı izledikleri varsayılır- açıkça kabul ettikleri Yüce Efendileri tarafından öğretildiği şekliyle, egonun, egonun dünyasının, egonun kabilesel tanrısının tümüyle fethi demek olan herhangi bir sevgi gösterisinden çok, sömürgeci barbarlıkları ve öldürücü çekişmeleriyle geçmişlerdir tarihe...” (Campbell, 2023: 146-147).

Campbell’ın ifadelerinden de anlaşıldığı üzere insanlar, ideal düzlemde dinlerinin onlara dikte ettiği şekilde kapsayıcı ve kucaklayıcı olan “tanrısal sevgi”ye inandıkları halde kendi kişisel menfaatleri ve toplumsal menfaatleri adına dünya üzerinde her türlü bozgunculuğu yaparlar. Çünkü aldıkları pozisyon itibarıyla bu durumun onlara daha karlı olacağına inanmışlardır. Kahraman da macerasının başında her insan gibi egoya sahip biridir ancak “Kahramanın egosu, bir bilinç açılmasıyla adeta buharlaşır; gerçekliği algılayışı farklılaşır, yeni şeyler yapabilme, olaylara daha geniş bir açıdan bakabilme, hatta kendini feda edebilme becerisine kavuşur” (Tecimer, 2006: 177). Dolayısıyla kahraman yaşadığı onca macera sonucunda sembolik anlamda tanrısal bir bakış geliştirir. Her günkü dünyanın çıkar çatışmalarından, kavgalardan, savaşlardan, haksızlıklardan ibaret dünyasından sıyrılır. Sadece şu anı ve bugünü görmez, sadece kendi çıkarı veya kabilesini değil, bütün insanlığın ortak çıkarını güdecek ideal bir varlık kisvesine bürünür. Ayrıca o sadece bir erkek veya kadın da değildir. O sadece ideal bir anlamda insandır, deyim yerindeyse tanrısal bakışın getirdiği yetkinlik ve ustalıkla yaşamın ne olduğunu ve dünyadaki varoluş amacını anlar ve bu yüzden de “Kahraman artık tamamıyla evrenin bir parçasıdır ve eski, sınırlı görüşü ölmüş, yerine yeni bir bilinç doğmuştur. Benlik’in eski huduttan genişlemiş veya ortadan kalkmıştır” (Vogler, 2009: 242). Campbell bu aşamanın getirdiği yetkinliği şöyle açıklar:

“Dünya arketiplerindeki dinsel, kabilesel, ya da ulusal olarak dar kafalılığımızla sınırlanmış önyargılardan kurtulduğumuz zaman, en yüce erginlenmenin, sadece, saldırganlığı daha sonra kendilerini savunmak için komşularına yansıtan yerel anne babalarımızınki olmadığını anlamak olası olur. Dünya Kurtarıcısı'nın getirdiği ve çoğu kimsenin duymaya istekli, yaymaya gönüllü ama görünüşe bakılırsa örneklerle göstermeye isteksiz olduğu müjdelere, Tanrı'nın sevgi olduğu, sevilen olduğu ve olması gerektiği ve eksiksiz herkesin onun çocukları olduğudur” (2023: 147).

2.3.6. Nihai Ödül

Erginlenmenin son aşaması nihai ödüldür. Nihai ödül kavramı biraz muğlaktır. İlk bakışta sıradan bir insan için ödül somut bir şeyi temsil eder. Genellikle dünyevi alana ait maddi bir şeydir bu. Doğal olarak macerasının başlangıcındaki kahraman da sıradan bir insan olduğundan onun için de aynı anlamı içerir ama macera devam ettikçe egosunu yenmeye başlayan kahraman için dünyanın anlamları değişmeye başlar. O yüzden kahraman için ödül ne olacaktır, sorusu/sorunu biraz tuftadır. Kahramanın sonsuz yolculuğu içerisinde geride bıraktığı zorlu aşamalardan ve ölümle burun buruna geldiği onca maceradan sonra kahraman büyük bir dönüşüm geçirerek erginliğinin/olgunluğunun son aşamasına gelir.

“Kahramanlar ölümü aldıttıktan sonra bazen kapsamlı bir kendini tanıma sürecine girerler. Kim olduklarını ve durdukları yeri daha iyi anlarlar. Budalalık ya da inatçılık yaptıkları noktaları idrak ederler. Gözlerindeki perde kalkar ve yaşamlarındaki yanılsamanın yerini duruluk ve gerçeklik alır. Belki çok uzun sürmez, ama bir an için kendilerini açıkça görürler” (Vogler, 2009: 254).

Böylece bu kavrayışla birlikte kahraman artık maddi dünyanın ödülleriyle aldırış etmeyecek bir kişiliğe bürünmüştür. Her kahraman için farklı olmakla birlikte kahramanın genellikle ödülü manevi bir alana işaret eden olgunlaşmanın getirdiği uhrevi bir ödüldür. Çünkü o tanrısal olanın getirdiği erdemleri bünyesine nakşetmiştir. Tanrısal olanın hazzını tadarak büyük insanlık idealinin gerektirdiği cevheri elde etmiştir. Campbell bu durumu şöyle açıklar:

“Kişisel sınırları aşmanın acısı, ruhsal büyüme acısıdır. Sanat, edebiyat, mit ve tapım, felsefe ve çileci disiplinlerin hepsi, bireye ufuklarının ötesine, durmaksızın genişleyen gerçekleşme alanına geçmesinde yardımcı olur. Ejderhaları birbiri ardına öldürüp eşikleri geçerken, en yüksek arzusu tanrısalılık, kozmosu dolduruncaya dek büyür. Sonunda zihin, kozmosun sınırını, tüm biçim deneyimlerini -tüm simgeleştirmeleri, tüm tanrısalılıkları- aşan bir gerçekleşme için geride bırakır. Kaçınılmaz hiçliğin gerçekleşmesi için” (2023: 176).

2.4. DÖNÜŞ

2.4.1. Dönüşün Reddedilişi

Monomit bir çevrimdir, tıpkı insan yaşamının doğum, büyüme ve ölüm aşamalarından oluşması gibi dolayısıyla kahraman; yola çıkacak, erginlenecek ve tekrardan başlangıç aşamasına geri dönecek. Bu yüzden kahraman, tam bir erginlenmeden sonra macerasına başladığı yere dönmelidir. Oysaki macerası boyunca başkalaşımalar geçiren kahraman için “eve dönmek” kolay değildir. Kahraman için nasıl ki yola çıkmak zorsa ve bilinmezliklerin getirdiği cesaretsizlik ve isteksizlik duyguları hakimse kahramana, geri dönüşün neler getireceğinin bilinmezliği de kahramana ket vurur ve kahraman dönüşe karşı direngen bir tavır sergiler. Ancak kahraman, macerası boyunca elde ettiği maddi ve manevi kazanımları toplumun geniş çıkarları için kullanmak zorunda olan bir kişidir. “Psikolojik düzeyde ele alınırsa dönüş aşaması, kahramanın özel dünyada öğrendiklerini normal yaşantısında kullanma arzusunu temsil eder” (Tecimer, 2006: 182). Dolayısıyla kahramanın büyük macerasının hizmet ettiği şey, kişisel yaşantısının en azından bir kısmını aydınlayabilecek, maceradan elde ettiği kazanımı kullanabilmektir ve bu aydınlanma hiç değilse toplumsal yaşantının bir alanına sirayet ederek toplumun da aydınlanmasına katkı sunabilmektir. Dönüşün reddedilişi durumunu Campbell şu şekilde açıklar:

“Kahramanın macerası, ya kaynağa nüfuz etme ya da birtakım erkek ya da kadın, insan ya da hayvan kişileşmelerin yardımıyla sona erdiğinde, maceranın yaşam değiştiren ödülüyle birlikte dönmesi gerekir. Monomitin ölçütü olan tam çevrim gereği, kahraman, bilgelik tılsımlarını, Altın Post'u ya da uyuyan prensesini insanların dünyasına geri getirmelidir; bu ödüller burada topluluğun, ulusun, gezegenin ya da binlerce dünyanın yenilenmesine katkıda bulunabilecektir” (2023: 179).

2.4.2. Büyülü Kaçış

“Zafere ulaşan kahraman eğer tanrı ya da tanrıçanın kutsamasını elde ederse ve toplumun yeniden yapılanması için bir iksirle birlikte dünyaya dönmekle görevlendirilirse, macerasının son aşamasında doğaüstü efendisinin tüm güçleriyle desteklenir.” (Campbell, 2023: 181). Dolayısıyla kahraman, mitik macerasının çevrimini tamamlayabilmek ve bir “iksir”le dönebilmek için ilahi varlıkların rızasını almalıdır. Bu “iksir” ise simgeseldir kahramanın macerasından çıkartılabilecek bütün mesellerin toplamıdır. Yani kahramanın kendi dönüşümü ve toplumsal dönüşümün anlamını

sağlayacak bir derstir. Yapılan maceranın nedeni budur. Kahraman bu dersi/iletiyi yeterince anlamış ve özümsemişse büyüğü kaçışa gerek yoktur.

“Diğer yandan, eğer ganimeti muhafızının karşı çıkışına rağmen elde ettiyse ya da kahramanın dünyaya dönme arzusu tanrılar ve şeytanlarca uygunsuz bulunduysa, o zaman mitolojik çevrimin son aşaması hareketli, genellikle gülünç bir takip olur. Bu kaçış, büyüğü engelleme ve kurtulma mucizeleriyle karmaşıklaşabilir.” (Campbell, 2023: 181-182). Aslında Campbell’ın ifade ettiği bu durum tamamen simgeseldir. “Yolcu geriye paylaşacak bir şey getirmese, bir kahraman değil, bir alçak, bir bencil ve aydınlanmamış biridir. Dersini almamıştır. Gelişmemiştir. İksirle Dönüş, kahramanın son sınavıdır ve görevinin meyvelerini paylaşacak kadar olgun olup olmadığını gösterir” (Vogler, 2009: 242). Dolayısıyla bu durum kahramanın macerasının erginlenme kısmında kendisinin olgunlaşmasını sağlayacak birtakım şeyleri eksik yaptığını gösterir. Bu yüzden de “tanrısal varlıklar” kahramanın olağan dünyaya dönmesini istemezler. Çünkü “ganimet/iksir” yani simgesel anlamda alınması ve toplumsal alana iletilmesi istenen ders eksik kalacaktır. O yüzden de maceranın bu aşamasında eksik kalan iletinin tamama erdirilebilmesi için kahraman büyüğü bir kaçışa tabi tutulur. Bu büyüğü kaçışın anlamı ise erginlenme aşamasında eksik kalan şeyi tekrar ettirecek küçük bir erginlenme aşamasından ibarettir. Bu aşamayı sağlıklı bir şekilde atlatabilirse kahraman, macerasının iletisinin insancıl durumunu anlayarak toplumsal iletinin yerine getirilmesini sağlar. “Ve yine, eğer monomit vaat ettiğini yerine getirirse, bize gösterilecek olan insani başarısızlık ya da insanüstü başarı değil, insani başarı olacaktır. Dönüş eşiği krizin sorunu budur. Onu önce insanüstü simgelerle değerlendirecek ve sonra tarihsel insanın pratik öğretisini arayacağız.” (Campbell, 2023: 189).

2.4.3. Dışarıdan Gelen Kurtuluş

Kahraman, bir şekilde geri dönmelidir. Macera bir şekilde bitmeli, kahraman rüyasından uyanmalıdır. Nasıl ki yola çıkış aşamasında kahramanın maceraya katılımı için dışsal yardımcıları ve rehberlik eden figürler varsa dönüş yolunun karanlık yollarında kaybolan kahraman için de dışsal yardımcıları ve rehberlik eden figürler vardır. “Kahramanın doğaüstü macerasından dışarıdan yardımla geri getirilmesi gerekebilir. Yani, dünyanın gelip onu alması gerekebilir. Çünkü bir yerde olmanın derin saadeti,

uyanık durumdaki benlik parçalanması yararına kolayca bırakılamaz” (Campbell, 2023: 190).

Bunun anlamı ise kahraman için maceranın kendisiyle tamamen bütünleşmedir. Bu etkiyle kahraman, bir sarhoşluk etkisi altında olup olan bitenin amacını, maceranın özünü unutmuştur. Son bir gayret ve dışarıdan gelecek bir kurtuluş atılımı gereklidir. “Kurtuluş, çoğunlukla eşiğe ulaşmak için son gayreti simgeler. Kurtuluş, bir anlamda, son anda ulaşan doğaüstü yardımdır” (Tecimer, 2006: 182). Burada devreye bahsedilen doğaüstü yardım ve yardımcı figürler girer. Aslında bu dışsal yardımcıları, kahramanın bilinçli dünyasında yitirdiği, bilinçaltına gömdüğü anlam kaybını yeniden hatırlatmakla görevlidirler. Çünkü olan bitenin, onca çabanın, ölümle yüzleşmenin verdiği bitkinlikten sıyrılmak zordur. Ancak kahramanın macerası sadece kendisiyle ilgili değildir, onun macerasının içinde bütün insanlığın kolektif bilinçaltının malzemeleri vardır.

Campbell şöyle der: “Bilinci yenik düşse de bilinçdışı yine kendi dengesini sağlıyor ve geldiği dünyaya geri doğuyor. Egosuna tutunup onu kurtarmak yerine, büyülu kaçış örüntüsünde olduğu gibi onu kaybediyor, fakat inayet yoluyla geri dönüyor.” (2023: 197). Dolayısıyla her şeyin mitik ya da doğaüstü tarafı olabilir. Ama maceranın anlamı bu dünyada var olmalıdır. Bu yüzden kahraman, simgesel anlamda ulaştığı doğaüstü dünyadan, gerçek ve insani dünyaya bu sayede geri döner.

2.4.4. Dönüş Eşiğinin Aşılması

“Geri dönen kahramanın ilk sorunu, ruhu tatmin eden bir başarı deneyiminin ardından, yaşamın süregiden neşe ve acılarını, basmakalıp yanlarını rahatsız edici iğrençliklerini gerçek olarak kabul etmektir. Böyle bir dünyaya neden geri gelmeli” (Campbell, 2023: 200). İster mitik anlamda olsun isterse de gerçek anlamıyla macera, içinde bulunan yapı sayesinde başından geçene -olay anında olmasa bile- hoşluk verir. Maceranın getirdiği hoşluk başında anlaşılabilir, başlangıçta bilinmezliklerin olduğu kavranması güç bir yenilik olduğu için maceraya atılmak zordur. Bu yüzden kahraman maceranın başında, katılım göstermemek için ayak direr. Ama bir kere içine düştü mü hazzı alındı mı da gündelik dünya insana sıradan ve anlamsız gelebilir. O yüzden maceraya girmek zor olduğu gibi bahsedilen nedenlerden ötürü de maceradan çıkmak her günkü olağan dünyaya geri dönmek de zor olur. Dolayısıyla dönüş eşiğinin aşılması da macera içerisinde yaşamsal bir krizi sembolize eder.

Tıpkı maceranın yola çıkış aşamasının ilk eşiğindeki gibi dönüş eşiğinde de kahramanı bekleyen eşik muhafızları bulunur. “Üstelik bu seferki eşik nöbetçilerini aşmak öncekiler kadar kolay olmayacaktır. Önceki eşik nöbetçileri kahramanın bu özel dünyaya girmesine engel olmaya çalışırlarken, bu seferkiler kahramanın evine dönmesine engel olmakla görevlidirler” (Tecimer, 2006: 187). Ancak macerasının anlamını iyice bilen, bireysel dönüşümünü başarıyla atlatan, maceranın hem kendi yaşamını anlamlandırması hem de toplumsal yaşama getireceği aydınlığın bilincine varabilen kahraman için eşikteki muhafızları atlatmanın/alt etmenin hiç de zor olmadığını Campbell şu şekilde ifade ediyor: “Yamyam devlerin öykülerinde olduğu gibi, niteliksiz ruhlar için aşkın deneyimin bütün yükü, bu kişisel bireyselleşme kaybının ürkütücülüğü olabilir. Fakat kahraman-ruh cesurca içeri girer ve cadıların tanrıçalara, ejderlerin de tanrıların bekçi köpeklerine dönüştüğünü keşfeder” (2023: 199).

2.4.5. İki Dünyanın Ustası

Monomit çevriminin son aşamalarından birisi de “iki dünyanın ustası”dır. Mitik kahramanın yolculuğu yavaş yavaş sona erecektir. Dönüş eşiğinden de başarıyla geçen kahraman için artık yola başlamadan önceki dünyayla macerasının bitirirken döneceği dünya arasında bir köprü kurarak her iki dünyayı da akliselim bir şekilde kavrayarak bilge bir kişiliğe dönüşmesinin bildirisi. “Kahraman, yeniden doğmuş ve yolculuk boyunca karşılaştığı karakterlerden edindiği öğütler ve bilgilerle kendi olağan kişiliğini dönüştürebilmiştir” (Tecimer, 2006: 189). Campbell şöyle der:

“İki dünya ayrımı arasında, zamanın görünümünün bakış açısından nedensel derinliğine -birinin ilkelerini diğerinkilerle karıştırmadan, aklın birinin erdemiyle diğerini tanımasını sağlayarak- gidip gelme özgürlüğü ustanın becerisidir. Kozmik Dansçı, der Nietzsche, ağırlığını tek bir noktaya koymaz, fakat neşeyle, hafifçe döner ve bir konumdan diğerine sıçrar. Bir anda ancak bir noktadan konuşmak olasıdır, ama bu diğerlerinin kavrayışlarını geçersiz kılmaz.” (2023: 207-208).

Görünürde kahramanın çıktığı işte bu mitik macera, aslında simgesel anlamda kahramanın içsel dünyasına yaptığı yolculuğun yansımalarıdır. Kahraman, yaşantısının bir anında ruhuna sıkıntı veren bir kriz yaşar. Bu krizin verdiği ipuçlarıyla bir maceraya çıkar. Mitik anlatının görüngüsel dünyasında birtakım olaylar yaşanır, çoğunlukla bu olaylar meselvari anlamlar taşır. Çözülmesi gereken bu mesellerin anlamıdır. Yolculuk, kişinin bireysel dünyasına yaptığı içsel kazılardır. Kahramanın mitik macerasından çıkartması gereken işte bu simgesel anlamlardır. Dolayısıyla güç olan bu dünyanın

bilinçaltına dalabilmek kolektif anlamda örülmüş sırları keşfedebilmektir. Bütün macera boyunca kahramanın açmazı budur, tepilen yolun anlamı da. Böylece kahramanın kahraman olabilme nedeni bütün bu simgesel dili okuyup hem bilincin hem de bilinçaltının yani bilinen dünyanın hem de bilinmeyen dünyanın ötesini görebilip bunu ustalıklı bir kavrayışla anlayabilip hem kendi yaşantısının hem de başkalarının yaşantısı içerisinde aydınlık veren bir tipe dönüşebilmesidir. Campbell’a göre bu durum şöyledir:

“Anlam çok açık; bütün dinsel eylemlerin anlamı budur. Birey, uzun ruhsal disiplinler yoluyla, kişisel sınırlamalarına, çekişmelerine, umut ve korkularına olan bağlılığını terk eder, doğrunun gerçekleşmesinde yeniden doğuş için gerekli olan öz-kıyımına karşı direnmez ve böylece en sonunda, büyük an için nitelikleri tam olarak gelişmiş olur. Kişisel tutkuları tamamen çözülmüş olarak, artık yaşamaya çalışmaz da, içinde olup bitecek olana bırakır istekle kendini; yani bir isimsiz olur. Yasa, kayıtsız şartsız kabul etmesiyle içinde yaşar” (2023: 214-215).

2.4.6. Yaşama Özgürlüğü

Mitik kahramanın döngüsel macerasının son halkası yaşama özgürlüğüdür. Kahraman büyük macerası boyunca yapıp ettiklerinin karşılığı olarak evrensel düzlemde diğer kahramanların arasındaki yerini alacaktır. Her bir kahraman gibi o da diğer kahramanların izlerinden gitmiş, onlardan birer parça taşımıştır. Dolayısıyla o da macerasının bu son aşamasında kendi bireysel dönüşümünün toplumsal alana ait olan kısmının uyumluluğunu paylaşacak ve bir nevi evrenselliğe ulaşacaktır. “Kahraman, yeniden doğmuş, yeni bir yaşama başlıyormuş gibidir. Sınavları geçip evine dönmüş, başkalarıyla paylaşacağı bir ödülü, olağan dünyanın dengesini düzeltecek bir çareyi de yanında getirmiştir” (Tecimer, 2006: 192). Ancak bu durum kolay olmamıştır çünkü kahraman Monomitik öyküsü içerisinde bu noktaya varması için başından birçok olay geçmiştir ve dönüş yolunun sıkıntıları içinde ulaştığı şeyle ilgili ne yapacağını bilemeyebilir. Bu durumda kahraman, yolculuğundan getirdiği iletiyi gerçek yaşama uyarladığında döngü tamamlanmış olur ve macera esas anlamını kazanır. Yaşama özgürlüğünün anlamını Campbell şu ifadelerle açıklıyor:

“Savaş alanı, her yaratığın bir başkasının ölümüyle yaşadığı yaşam alanın simgesidir. Kaçınılmaz yaşam suçunu işlemek, Hamlet ya da Arjuna’da olduğu gibi kalbi öyle hasta edebilir ki, yaşamayı sürdürmeyi reddedebilir insan. Diğer yandan, çoğumuzun yaptığı gibi, insan kendisi için, diğerleri kadar suçlu olmadığı, iyiyi temsil ettiği için kaçınılmaz günahlarının aklandığı, yeryüzündeki sıra dışı bir görüngü olduğu şeklinde yanlış, sonuçta haksız bir imge oluşturabilir. Kişinin kendisini bu şekilde üstün ve haklı görmesi, yalnız onun kendisinin değil, insanlığın ve kozmosun doğasının da yanlış bir kavranışına sürükler. Mitin amacı, bireysel bilinçliliğin evrensel iradeyle uyuşmasını sağlayarak bu türden yaşam

aldırılsızlığına olan gereksinimi yok etmektir. Ve bu da, zamanın geçici görüngüleriyle her şeyde yaşayıp ölen tükenmez hayat arasında gerçek bir ilişki kurulmasıyla sağlanır” (2023: 216).

2.5. ARKETİP

Analitik psikolojinin kurucusu olan Carl Gustav Jung kolektif bilinçdışı dediği içeriğinde arketiplerin de olduğu bir kavram öne sürer. Jung, bu kavramı Sigmund Freud’un bilinçdışı kavramından alarak genişletir. Bilinçdışı, bir insanın anne rahmine düştükten itibaren belleğine farkında olmadan depoladıkları imgelerdir ve bir insanın duygu dünyasını ve davranışlarını derinden etkiler. Buna karşılık kolektif bilinçdışı ise bütün insanlığın ortak hafızasında yer alan imgeler, semboller ve kalıplardır. İnsanlık farkında olmadan bu ortak hafızadan etkilenir. “Jung, bu yapının tüm insanlığın ortak atalarının tarihsel birikimine ve tecrübelerine işaret ettiğini söyler. Bu kavrama da ‘kolektif bilinçdışı’ adını verir” (Ege ve Toksöz 2021:58). Böylece Jung, kolektif bilinçdışını inceleyerek insanların davranışlarının belirli birer tipsele örüntülerini tespit ederek arketipleri keşfeder.

“Jung, ortak bilinçdışında doğuştan var olan bu evrensel içeriklere “arketip” adını verir. Bu arketipler tüm insanlarda ortaktır; çünkü bizim zihinlerimiz, görmediğimiz atalarımızın zihinlerinin bir toplamıdır” (Yılmaz 2019:236). Dolayısıyla arketipler tüm insanlığı ilgilendiren kuşatıcı bir kavram olarak kolektif bilinçten ortaya çıkar ve evrenselidir.

“İnsana, atalarının psişik işlevinin mirası olan arketipler, yapıları gereği bilinçli tecrübeyle kavranamazlar. Bu yapılar fiili birer fikir olmayıp psişik kavrayışın doğuştan gelen ‘eyleme tarzı’dır. İlk atalardan bu yana tarih boyunca yaşanan ve binlerce defa tekrarlanan tecrübeler, bu gezegende yaşanan her şeyde “arketip” olarak temsil edilir. Ataların yaşam deneyimleri birer kod gibi arketipler yoluyla nesilden nesle aktarılır” (Aladağ 2023:24).

Bundan dolayı ilkel zamanlardan günümüze sayısız kere tekrar eden tipsele örüntülerin damıtılmasından meydana gelmiştir. O yüzden arketipler rüyalardan mitlere, mitlerden sinemaya kadar kurgusal olsun ya da olmasın içinde anlatı barındıran her şeyde görüldüğü söylenebilir.

“Arketiplerin içerik olarak değil, yalnızca biçimsel olarak belirlenmiş olduğunu, biçimsel belirlenmelerinin de son derece kısıtlı olduğunu bir kez daha vurgulamakta yarar var.” (Jung 2024:21). Bu yüzden arketipler içerik olarak kesin bir şey ifade etmez ancak biçimsel olarak bir tablo sunar. Bu tabloya göre belirli duyuşsal ve davranışsal kalıpları

tekrar eden tipler ve bu tiplerin olay içerisindeki pozisyonları ve bu pozisyonlardan dolayı ortaya çıkan birtakım sonuçlar vardır. İnsanlar bunları açıkça bilmezler ama toplumun kolektif mirasında yer edinmiştir. Söz gelimi bir insan, arketip kavramının ne olduğunu bilmeseydi bile “bilge ihtiyar” diye içsel olarak addettiği kişiyi gördüğünde kendiliğinden ona hürmet etme gereği duyar. Bu hürmet etme biçiminin içeriği toplumdan topluma değişir ancak biçimsel olarak yaşlıya hürmet etme evrensel bir davranış biçimidir. Çünkü geniş insanlık spektrumu düşünüldüğünde bu atalardan kalma bir davranış setinden kaynaklanır.

Sonuç olarak yukarıda özetlenmeye çalışılan arketip kavramı Jung’un analitik psikoloji disiplini içinde geniş olarak yer bulur. Jung sekiz temel arketipten söz etmiştir. Aşağıda bunlar açıklanmaya çalışıldı.

2.5.1. Kahraman

Sözlü kültürün ilk mitik hikayelerinden günümüzdeki sinematik anlatı biçimlerine kadar içinde bir olay bulunan bütün anlatı biçimlerinin yürütücüsü pozisyonunda bir esas kahraman bulunur. Kahraman içerisinde birçok farklı ve zorlu olayların olduğu çetin maceralardan geçer. Bu maceralar boyunca çeşitli güçlüklerle mücadele eden, zorluklara göğüs geren, her türlü içsel veya dışsal yolculuğun vücut bulduğu tiplere kahraman arketipi denir. Campbell bu macerayla alakalı şunları söyler:

“Kahramanın olağan macerası, birinin elinden bir şeyin alınmasıyla ya da birinin kendi topluluğunun üyelerinin yaşayabildiği ya da yaşanmasına izin verilen normal deneyimlerde eksik bir şey olduğunu hissetmesiyle başlar. Bu kişi, daha sonra olağandışı deneyimler edinmek üzere yola çıkar. Bunu yaparkenki amacı ya kaybolmuş bir şeyi bulmak ya da hayat veren bir iksiri keşfetmektir. Bu genelde bir döngü şeklindedir, önce gidilir, sonra dönülür” (Campbell ve Moyers, 2024:164).

Dolayısıyla kahramanın girişmiş olduğu bu maceranın döngüsel olduğu da Campbell’ın ifadelerinden anlaşılmaktadır. Kahraman macerası için çıktığı yolculuğun sonunda hem erginlenen hem de dönmeyi başarabilen kişidir. Bütün bu maceraların sonucunda birey olmayı başarır ve bir üst mertebeye geçerek kişisel olgunlaşma yolunda bir kazanım (iksir) elde etmiş olur. Bu kazanımı da sadece kendi birey olma süreci için değil aynı zamanda toplumunun da kolektif yapısı içerisinde bir üst mertebesine ulaşmasını sağlaması bakımından da önemlidir. Kahraman dolayısıyla hem kendi biricik bireysel yapısını hem de kendi toplumunun olgunlaşma ve ileri gitmesi bakımından sorumluluk taşıyan bir döngüyü ifade eder.

Kahraman arketipi yalnızca tek başına kendisini içermez. Çünkü “Kahraman yalnızca bir arketip değildir. O, merkezi arketiptir” (Indick, 2011: 133). Kahraman arketipi, bünyesinde diğer arketipleri de barındırdığı için merkezdir. Bir kahraman, zorunlu olarak her zaman bir maceraya çıkar. Bu maceralar boyunca kahraman, çeşitli olayların veya güçlüklerin içerisinde bulur kendisini. Bazen savaşmak zorunda kalır kahraman, o zaman savaşçı arketipidir. Bazen de girdiği mücadelelerde kendisini feda eder o zaman da fedakâr arketipi olur. Dolayısıyla kahraman arketipi bütün arketipleri bünyesinde barındırdığından dolayı bir denge unsurudur da aynı zamanda. Kahraman içine düştüğü yepyeni olaylar karşısında kişiliğinin hangi yönünü baskılayıp hangi yönünü öne çıkartacağı konusunda sürekli çatışmalar yaşayarak doğru yönü bulmak zorundadır. Bir nevi orkestra şefidir ve kişiliğin bu kadim arketipik taraflarını yönlendirir. Bu bakımdan kahraman arketipi birincildir ve tüm olayların başat unsurudur. Böylece kolektif bilinçdışından yola çıkıldığında kahraman arketipi hem anlatı biçimlerinde hem de bizatihi insanın reel hayatı içerisinde deneyimlediği bir arketiptir. İşte bu kahraman arketipi Jung’un kolektif bilinçdışı dediği kavramın bünyesinde bulunur ve evrenseldir. Dolayısıyla kahraman arketipi, insanoğlunun bireysel bilinçdışında hem de kültürel kodlarında kendisine yer edinir ve bu yüzden hem anlatı biçimlerinde hem de tüm insanlığın reel yaşantısında bulunan bir imgedir.

2.5.2. Persona

Persona, Antik Yunan’da tiyatrocuların taktığı bir çeşit maskedir ve Jung persona arketipi için bu ifadeyi bilinçli bir şekilde tercih etmiştir. Çünkü persona insanın yaşantısı içerisinde taktığı bir sosyal maskeden ileri gelir ve bu sosyal maske, insanın sosyal rolünü ifade eder. Bu maskeler ise insanın kendisini dış dünyaya konumlandırırken takındığı rollerin bir bütünü ihtiva eder. Bu açıdan bakıldığında hem bireyin kendi kimliğini inşa etmesinde hem de sosyal yapının sürdürülmesinde kritik bir işlevi vardır. Dolayısıyla insanoğlu, içinde bulunduğu toplumsal yapıda kendisine bir yer edinmek ve nerede başlayıp nerede bittiği tam olarak belli olmayan toplumsal hiyerarşi içerisinde denge içinde kalabilmek adına kendisine çeşitli personalar geliştirir. “Persona geliştirmeyi savaştıran insanlar kaba, huzursuzluk yaratan ve dünyadaki yerlerini bulmada zorluk çeken eğilimler sergilerler” (Fordham, 2011: 63). İşte bu yüzden sosyal uyumun sağlanabilmesi için persona arketipi önemlidir.

“İnsanın gerçekte olduğu şey değil, başkalarının ve kendisinin olduğunu düşündüğü şeydir” (Jung, 2005: 61). Bu bağlamda insan, persona arketipinin etkisi altındayken içinde bulunduğu topluma ve içinde bulunduğu duruma göre yepyeni bir kimlik geliştirir. Aslında kişi ne ise o değildir; durumun gerektirdiği, toplumun gerektirdiği bir kişilik, yepyeni bir kimliktir artık. Bu kimliği yerine getirirken insan ya kendi istek ve idealleriyle yola çıkar ya da toplumun istek ve ideallerine uygun davranışlar içinde olur. Öğretmen derste, aktör sinemada, doktor hastanede, asker kıışasında vesaire herkes kendi mesleklerinin gerektirdiği personanın etkisi altındadır. Eğer ki bu kendi personalarına aykırı davranırlarsa toplumsal dışlanma yaşayabilirler.

Bazen de kişi personasını fazlaca sahiplenebilir ve sadece tek bir personaya bel bağlayabilir. Nasıl ki durumun gerektirdiği personanın rolünü üstlenemeyen insan, toplumsal yaşam içerisinde dışlanıyorsa sadece bir personaya takılı kalan insan ise hem psikolojik sağlığını tehlikeye atabilir hem de yine toplumsal yaşam içerisindeki konumunu zedeleyebilir. Bu durumu Jung şu şekilde açıklar: “Tehlikeli olan, insanın persona’sıyla özdeşleşmesidir, örneğin profesör ders kitabıyla, tenor sesiyle özdeşleşir. Bu da onların felaketi olur. Çünkü o zaman insan yalnızca biyografisinde yaşar. En basit işi bile doğallıkla yapamaz.” (2024: 60-61).

Dolayısıyla persona, insanın toplumsal yapı içerisinde dengeli bir konum içinde bulunabilmesi için kolektif olarak geliştirdiği kişilik maskeleridir. Sağlıklı persona geliştiren kişiler bir toplum içerisinde kendi yönünü ve konumunu doğru bir şekilde oturtabilir. Eksikliği veya fazla özdeşleşim kurulması durumunda ise kişinin bütünlüğünü ve sosyal rolleri konusunda dengesini bozan bir durumdur.

2.5.3. Gölge

Gölge arketipi, insanın toplum içinde yapması uygun görülmeyen her türlü davranışları ve söylemesi uygun görülmeyen düşünceleri bilinçaltının karanlık dehlizlerine itmesini açıklar. Jung, buna gölge demiştir çünkü toplumsal olarak kabul görülen normları kişiliğin parlak tarafı olarak kabul edilirse kişiliğin karanlıkta kalan ışık almayan yanı doğal olarak gölge olur. Dolayısıyla içerik olarak gölge arketipi; bir insanın sosyal hayatında, dünyaya gelişinden hayatının geri kalanındaki yaşantılarına dek gözlemlerinden yola çıkarak varsaydığı sosyal hayata uygun olmayan her türlü bastırılmış istekleri, korkuları, ahlaki açıdan kabul edilemez yönleri içerir. Bu bakımdan gölge

arketipi düşünöldüğünde sanki persona arketipinin tam tersidir. Bu yüzden personadan doğan maskelerimiz toplumsal açıdan onay görmüş her türlü düşünce ve davranış setiyken gölge ise toplumsal açıdan onay görmemiş her türlü düşünce ve davranış setidir.

Toplumsal açıdan bakıldığında gölge arketipi kişiliğın istenmeyen yönleridir ancak kişi gölgesinde olduđu bastırıldığı duygu, düşünce ve davranış kalıplarının farkına varabilirse onları değıştirip dönüştürerek kendi psikolojik sağlamlığı lehine önemli bir aşama kaydeder. Ama kişi kendi gölge arketipini anlayamaz ve onu yönlendiremezse hem bireysel hem de toplumsal yaşantı içerisinde bir kriz açığa çıkar. Jung, bu durumu şöyle açıklıyor:

“Herkesin bir gölgesi vardır, bu kişinin bilinçli hayatında belirli olmadığı süre daha kara ve yoğunur. Aşğılık duygusu bilinçliyse, kişinin her zaman onu düzeltme imkânı vardır. Üstelik başka menfaatlerle devamlı temastadır, bu yüzden değışmeye hazırdır. Ama bilinçten geri itilir ve yalnız başına bırakılırsa hiçbir zaman düzeltilmez. Üstelik beklenmedik bir anda birden patlak verebilir; ne yapar yapar, en iyi niyetli girişimleri engelleyen bilinçli bir gizli engel oluşturur” (2006:204).

Dolısıyla insan yaşadığı hayat boyunca gölgesinden kaçmadan kişiliğının karanlık taraflarına bilerek veya bilmeyerek attığı bu örüntüleri takip edebilirse gölge yanını aydınlığa çıkarabilir eğer bu gölgeleri bilincinden geri iter de anlayamazsa Jung’un yukarıda alıntılanan ifadesinde olduđu gibi bunlar bir anda patlak verebilir. Şöyle ki bunlar, insanın başına gelen anlık öfke patlamaları, cinnetler, histeri vb. gibi durumların kaynağıdır genellikle. Dolısıyla olması gereken idealle, olmaması gereken kötü olarak kabul edilmiş normlar arasında bir dengeleme mekanizmasını ifade eden persona ve maske arketipi, kadim anlatılardan modern anlatılara kadar yoğun bir şekilde bulunan öğelerdir.

2.5.4 Yaşlı Bilge/Yüce Birey

Yaşlı bilge diğeri adıyla yüce birey; bütün mitik anlatılarda hem kahramanlara hem de toplumun tamamına akıl hocalığı yapan, onlara yol gösteren, yardım eden kişidir. Bu arketip; aklı, sağduyuyu, erdemi vb. öğeleri temsil eden, toplumca da tecrübelerine saygı duyulan tiplmeyi temsil eder. Genellikle kahramanın ya da toplumun içine düştüğü önemli olaylarda ortaya çıkarak olayların kaderine yön çizerek bir hikâyenin çözümlenmesinde etkin rol oynar. Kutsal kitaplardaki Hz. Hızır, Yüzüklerin Efendisi film

serisinde Gandalf, Matrix film serisindeki Morpheus karakterleri bu arketipe örnek olarak verilebilir.

Bütün anlatı türleri, bir kahramanın bir maceraya atılması ve kahramanın macerası boyunca başından geçenleri anlatır. Kahraman, içine düşeceği zorlu maceraya katılmak konusunda isteksizdir. Böyle durumlarda yaşlı bilge kendini göstererek kahramana yardımcı olur. Sadece maceranın başlangıcı için değil tamamı için geçerli olan bu durum kahramanın zorlandığı yönünü bulamadığı durumlarda aktif hale gelir. Jung şöyle diyor: “İnsanlar yollarından şaşıtı mı, bir kılavuz, öğretmen, hatta bir doktor gereksinmesi duyarlar. Bu ana-imgeler sayısız denecek kadar çoktur, ama genel görünüşte bir sapma olmadan bireylerin düşlerinde, ya da sanat yapıtlarında belirmezler” (2006:342). Buradan anlaşılacağı gibi yüce bilge, her zaman kahramanların yardımı için bulunmazlar sadece kritik anlarda bulunurlar çünkü esas amaç kahramanın yolculuğu boyunca daha çok kendisinin olayları çözmesi ve böylece olgunlaşmasıdır. Bu yüzden yüce bilge, mümkün olduğunca olaylara çok az müdahale eder. Olaylara müdahil olduklarında ise yine mümkün olduğunca en az söz ve eylemle kahramana yardım ederek mümkün olduğunca kahramanın bireyselleşme/olgunlaşma sürecini etkilemek ister.

Böylece yüce bilge, insanın kolektif bilinçaltında ulaşmak istediği ideal olanı bulmak konusunda yön gösteren pusulasıdır. Bundan dolayıdır ki birey ve toplum, zorlu anlarında onun yardımına başvurur. Yukarıda bahsedilen yardımlar da hem fiziksel hem de ruhani yardımları içerir. Bunlar; silah kullanmak gibi bir fiziksel beceri olabilecekken örnekte bireyin ve toplumun içine düştüğü zorlu durumlara bir süreliğine sabretmek gibi ruhsal bir beceri olabilir. Bu bakımdan düşünüldüğünde zor bir görevi olduğu düşünülebilir, yüce bilgenin ancak yüce bilgelik insanoğlunun yüzlerce yıl biriktirdiği her türlü bilgi, tecrübe ve erdemi sembolize eder ve o bütün insanoğlunun ortak mirasında bulunan bu her türden bilgi, tecrübe ve erdemi kullanabilecek evrensel bir arketiptir.

2.5.5. Anima ve Animus

İnsanlar, her ne kadar cinsiyetleri bakımından erkek ve kadın olmak üzere ikiye ayrılmış olsalar da varoluşları itibarıyla hem bir erkek hem de bir kadın karşı cinsin özelliklerini bünyelerinde barındırır. Dolayısıyla bir erkek; bir kadının dişil yönünü, bir kadın da bir erkeğin eril özelliğini paylaşır.

“Anima arketipi erkek psişesinin kadın yönü, animus arketipi ise kadın psişesinin erkek yönüdür. Jung'a göre insan karşıt cinse ait niteliklere de sahiptir. Kadın ve erkek, her iki cinse ait hormonları salgılamalarının yanı sıra, psikolojik anlamda bazı tutum ve duyguları da birbirlerinden edinmişlerdir” (Geçtan, 1998:179).

İnsanlar, kadın ve erkek olarak birbirleriyle beraber yaşayan sosyal canlılardır. Dolayısıyla varlıklarının ilk anlarından itibaren birbirleriyle etkileşim içindedirler. Bu etkileşim sayesinde erkeklerin anima arketipini, kadınların da animus arketipini geliştirmelerini sağlamıştır. Bu sayede de sosyal hayat içerisinde kadın ve erkeğin birbiriyle daha rahat anlaşmasını sağlayarak sosyal yapının ve kültürel aktarımın kolaylaşmasını sağlamıştır.

Kolektif bilinçaltında da yer eden kişiliğin bu yönleri, insanın kendisini anlama ve psikolojik olarak sağlıklı bir kişilik geliştirmesi için elzem bir şeydir. Eğer bir erkek ya da kadın, anima ve animus yanlarını iyice geliştiremezse yeteri kadar sağlıklı bir psikolojik yapıya ulaşamazlar. Bundan dolayı bir erkek kendinde var olan dişi özellikleri anlayıp saygı duymalı ve bir kadın da kendinde var olan eril yönü anlayıp saygı duymayı bilmelidir.

“Bir erkek sadece erkeksi özelliklerini ortaya koyarsa, dişi özellikleri bilinçdışında kalır, dolayısıyla bu özellikler güdük ve ilkel olur. Bu, bilinçdışı zayıf düşürür, kolay etkilenir yapar. Alabildiğine erkeksi görünüşlü, erkeksi hareketleri olan bir erkeğin çoğu kez zayıf, uysal bir karakteri vardır. Dış yaşamında aşırı dişi davranan bir kadın, çoğunluk erkeğin dış davranışlarında görünen özellikler olan, inatçılık ya da burnunun doğrusuna gitme gibi bilinçdışı özellikler taşır” (Hall ve Nordby, 2016:46).

Kahraman; kadın veya erkek olsun fark etmeksizin kendi macerası içerisinde kişiliklerindeki bu anima ve animusun onlara getirdiği dürtüleri de takip ederler. Örneğin, erkek bir kahraman, söz gelimi eş seçiminde kendi animasına uygun bir kadını seçer. Bu anima ise erkek kahramanın annesiyle olan ilişkileneşinde belirlenen ilk imgelerden ve kolektif bilinçaltından gelen öğelerden oluşur. Bundan dolayı erkek kahramanlar, genellikle annelerine benzeyen kişilere kendilerini daha yakın bulurlar. Aynı şey kadınlarda ise daha çok baba imgesinden gelen animuslarıyla ilgilidir. Kadın kahramanın animusu daha çok babasına benzeyen kişileri kendisine yakın hissetmesini sağlar. Destanlardan, mitlere, efsanelere; modern metin ve sinemaya kadar olayların merkezinde bir kahraman ve kahramanla hemhal olan bir “sevgili” olmasının sebeplerinden birisi de budur. Dolayısıyla kahraman, kişisel olgunluğa erişme yolunda kendisini ruhsal yönden

tamamlayacak anima ya da animusuyla tanışarak kişisel olgunluğunun adımlarından birisini daha gerçekleştirmiş olur.

2.5.6. Anne

Her insan, varlık bulabilmek adına bir anadan ve bir babadan dünyaya gelir. Kişiliğinin şekillenmesinde başat unsurlardan olan anne, kahraman için olmazsa olmazlardandır. Dolayısıyla doğurganlığı, yaratıcılığı, besleyiciliği temsil eden arketip annedir. Bu olumlu özelliklerine ilaveten de fazla koruyucu yapısıyla da kişiliğin gelişimini engelleyici tarafı olan bir arketiptir. Jung, annenin özelliklerini kısaca şu şekilde özetliyor: “Annenin üç önemli özelliği, bakıp büyüten, besleyen iyiliği, arzu dolu duygusallığı ve yer altına özgü karanlığıdır” (2024:25). Bu duruma, Yunan mitolojisindeki Demeter örnek verilebilir çünkü Demeter hem doğanın bereketini hem de kayıplar karşısında duyulan acıyı sembolize eder.

Anne, bireyin kişisel gelişiminin sağlıklı olabilmesi adına kritik pozisyonu olan bir kişidir. Kahraman, doğumundan maceraya atılacağı ana kadar annenin şefkatli kolları altında yaşar. Özellikle erginliğin önceki zamanlarında önemi büyüktür annenin. Erginliğinden önce anne ve çocuk sağlıklı bir ilişki içerisinde olabilirse birey dış dünyayla ilişkilenebilir daha dışa dönük ve özgüvenli bir şekilde bir kişilik geliştirir. Aksi durumda birey dış dünyaya açılmaz, bağımlı bir kişilik yapısının etkisi altında olur. Bu yüzden anne arketipi, herhangi bir birey hayatı boyunca etkin imgedir, nasıl bir şekilde anneye ilişki kurulmuş olursa olsun; yaşamının ilk yıllarından ve anneden ayrılmakla birlikte kişinin varlığının son bulduğu ana kadar etki içerisinde ve aktif bir rol oynayan arketiptir. Çünkü birey/kahraman yaşama gözlerini annesinin varlığıyla açar; onun sayesinde beslenir ve korunur. Annenin yokluğu veya annenin aşırı koruyuculundan da kötü yönde etkilenir. Bu bakımdan da mitik anlatıların aynı zamanda kahraman tarafından aşılması gereken karakterlerindendir.

2.5.7. Baba

Her insan, bir ana ve bir babanın ilişkisinden meydana gelir. Anne, bir birey için dünyaya geldikten sonra bireyin bedeni ve zihni dünyasının şekillenmesinin bir yüzünü baba ise başka bir yüzünü temsil eder. Klasik anlamda anne arketipi; koruyuculuk, besleyicilik ve şefkati temsil ederken baba arketipi ise düzeni, kural koruyuculuğu ve otoriteyi temsil eder. Bu anlamıyla babayla sağlıklı bir ilişkilene içerisine giren birey,

toplumsal yaşam içerisinde güçlü bir kimlik oluşturarak sağlam bir güven duygusu geliştirir ve sorumluluklarına karşı güçlü bir kişiliğe sahip olur. Ancak nasıl ki anne arketipinin olumsuz bir tarafı varsa baba arketipinin de olumsuz bir tarafı vardır. Baba karakterinin fazla otoriter ve baskıcı olduğu durumlarda da birey, sorumsuz ve pısırık bir kişiliğe bürünebilir.

Kahramanın yolculuğu boyunca anne arketipi daha çok kahramanın ilk yılları üzerinde bir etki sahibiyken ilerleyen yıllarda baba arketipinin kahraman için daha önemli olduğu söylenebilir. Kahraman, sonu gelmez maceralarının nedenlerinden birisi de düzeni ve kanunu simgeleyen babanın onayını almak içindir aynı zamanda ve çoğu zaman kahraman yolculuğuna bu itkiyle çıkar. Campbell bu durumu şöyle açıklıyor:

“Çocuk, anne göğsünün yaygın idilinden çıkıp da özelleşmiş yetişkin eylemlerinin dünyasıyla yüzleştğinde, ruhsal olarak babanın alanına geçer -baba, oğlu için gelecekteki görevin işareti ve kızı için de gelecekteki eşi olmuştur. Bilsin ya da bilmesin ve toplumdaki konumu ne olursa olsun, baba genç varlığın büyük dünyaya geçmesini sağlayan erginleştirici rahiptir. Ve daha önce “iyi” ve “kötü”yü anne temsil ederken bunu artık o yapar- ama tek farkla, sahnede yeni bir mücadele ögesi vardır: oğul evrenin egemenliği için babasına karşı, kız ise egemen olunan dünya olmak için annesine karşı mücadele eder” (2023:129).

Yukarıda Campbell’dan alıntılanan pasajdan da yola çıkarak görülüyor ki baba arketipi, kahraman için aşılması gereken bir figür ve ruhsal büyümenin anahtarıdır. Dolayısıyla kahraman, toplumsal yapı içerisindeki konumu ve bireysel özgürlüğü anlamında baba arketipini izler ve onu aşmaya çalışarak macerasının zorlu veçhelerinden birisine de göğüs germiş olur. Bunun sonucunda da toplum içerisinde sözü geçen bir kişiliği elde eder.

2.6. DİĞER ARKETİPLER

Carl Gustav Jung’un tanımladığı arketip kavramı ve yukarıda da ondan alınarak açıklanan arketipler çok daha geniştir. Çünkü insanlığın binlerce yıl boyunca oluşturduğu kültür ve buna binaen geliştirdiği kolektif bilinçaltı deyim yerindeyse derya denizdir. Tezin konusu gereği, sadece Jung’un bu yedi arketipine bağlı kalmak sinema ve folklor açısından yetersiz kalacaktır. Bundan dolayı mümkün olduğunca daha fazla arketip ekleme gereğinden dolayı Jung’un arketiplerinden ilhamla bu arketiplere ilaveten Carol S. Pearson adlı yazarın meydana getirdiği altı arketip daha teze ekleme gereği duyuldu. Bu bölümden sonra Pearson’ın Türkçeye “İçimizdeki Kahraman” adıyla aktarılan eserinde kaleme alınan ilave altı arketip açıklanmaya çalışılacaktır.

2.6.1. Yetim

Yetim, erken yaşta babasını kaybetmiş kişiye denir. Arketipik anlamda ise bu kayıp, bireyin toplumsal hayata katılımı anlamında baba figürünün (babanın gerçek anlamıyla kaybı ya da simgesel anlamda yokluğu) eksikliği nedeniyle oluşan krizi temsil eder. Onu koruyup kollayacak güçten yoksun kalan kişi için bu durum toplumsal hayata karşı kırılğan bir yapı oluşturur. Pearson, bu durumu metaforik olarak “cennetten kovulma” anlatısıyla birleştirerek “Cennetten kovulduktan sonra kendini bir yetim gibi hissetmek olağanüstü zor bir durumdur. Dünya gözünüze tehlikeli görünür; her yer kötü adamlar ve tuzaklarla doludur” (Pearson, 2016:70) diye aktarır. Bu yüzden birey, ister bilinçli dünyasında anlasın isterse de anlamasın yetimliğin ona getirdiği ilk olgular korkuyla bağdaştırılmıştır. Ancak bu durum getirdiği olumsuz duygularla beraber, birey için bir fırsat penceresini de aralamaktadır.

Baba figürünün arketipik anlamı açısından eksik olması durumunda, birey ya korkularına hapsolarak toplumsal alandan dışlanmış yetersiz birisi haline gelecek ya da baba figürünün eksikliğinden kaynaklanan duygusal ve fiziksel yetersizlikleri onararak daha güçlü bir karakter haline gelecektir. Dolayısıyla bu anlamıyla baba figürünün eksikliği birey için bir fırsat kapısını aralar.

“Yetim arketipi bulunulacak güç bir yerdir. Yetimin görevi masumiyetten ve yadsımadan çıkıp, ıstırap, acı, yokluk ve ölümün yaşamın kaçınılmaz bir parçası olduğunu öğrenmektir. Bunun yol açtığı öfke ve acı kişinin başlangıçtaki illüzyonlarıyla doğru orantılı olacaktır. Cennetten kovulma gerçekçiliğe götürür, çünkü Yetimin işi yaşam hakkında gerçekçi beklentiler geliştirmektir” (Pearson, 2016:71).

2.6.2. Gezgın

Toplumsal yaşamın getirdiği kısıtlılıklardan birisi, insanı konfor alanın getirdiği rahat yaşama ortamına bağlamasıdır. Ancak kahraman, bu konfor alanından çıkarak hem dışsal dünyasında hem de içsel dünyasında var olan sırları açığa çıkartmak için yola çıkan birisidir. Dolayısıyla mitik anlatılar için vazgeçilmez arketiplerden birisi de gezgindir. “Gezgın arketipi dünyayı görmek üzere tek başına yola çıkan şövalye, kovboy ve kâşif öyküleriyle örneklenir. Yolculukları sırasında onlar simgesel olarak gerçek benliklerini, bu armağanı temsil eden bir hazine bulurlar” (Pearson, 2016:97). Görünüşte tüm dünyanın her yerinde dışsal bir yolculuğa çıkan gezgın kahramanlar için elde edecekleri ödölün içsel bir hazine olduğunu Pearson böylece belirtir.

Başlangıçta ne için yola çıktığını bilmeyen kahraman için gezgin arketipinin etkisi altına girmenin macerayı kolaylaştırıcı büyük bir etkisi vardır. Çünkü bu arketip aynı zamanda insanın bitmek tükenmek bilmeyen merak arzusunu da besler. Aynı zamanda bu arketipin merkezinde bireyin özgürlük ve özerklik arzusu da yer alır. Bu da kişiyi, toplumun bilindik davranış kalıplarından, beklentilerinden ve otoriteden uzaklaşarak kendi kimliğini oluşturmasında yardımcı öğelerden biri olur ve böylece mitik anlatıların ilk durumunda kendi konfor alanının “tutsak” figürü olan kahraman için gezgin arketipi onu kendi macerasına çıkaran cesaret, merak ve bireysellik öğelerini elde eden biri haline getirir. Bu tutsaklık durumunu Pearson şöyle açıklar: “Eğer Yetimin öyküsü cennette başlıyorsa, Gezgininki tutsaklıkta başlar. Peri masallarında, müstakbel Gezgin bir kulede ya da mağarada tutsak olabilir ve genelde de bir cadının, dev bir canavarın, bir ejderhanın ya da başka bir korkunç yaratığın tutsağıdır” (2016:100). Dolayısıyla gezgin, bu tutsaklığı ortadan kaldırarak macera boyunca kahramanın yoğun olarak etkisi altında olduğu arketiplerden biri olur.

2.6.3. Savaşçı

Savaşçı arketipi, bir kahraman için olmazsa olmaz arketiplerindendir. Çünkü macera boyunca kahraman; düşmanlardan veya içine düşeceği güç durumlardan, kurtulmak adına ona savaşma cesaretini verecek bu arketipin enerjisine ihtiyaç duyar. “Savaşçı sizin ateşli olmanıza, savaşıp kazanmanıza yardımcı olur” (Pearson, 2016:133). Dolayısıyla savaşçı; bir insanın içsel veya dışsal düşmanlarını yenmesini sağlayacak irade, kararlılık ve mücadele ruhu gibi öğelerin kendi bünyesinde ortaya çıkmasını sağlayan bir “ateş”tir. Bu yüzden bu arketipin eksik olması durumunda kahraman, mücadeleden kaçınan, iç dünyasında oluşturduğu yapay veya gerçek anlamıyla düşmanları tarafından itilip kakılan hem içsel dünyasında hem de dışsal dünyasında değer verilmeyen bir birey haline gelir. “Savaşçısını kullanamayan bir kişi kötü muamele görme, ihmal edilme, ya da değer verilmeme riskiyle karşı karşıyadır” (Pearson, 2016:133).

“Arketiplerin birçoğu gibi, Savaşçı da büyük armağanlar getirebilir, ama eğer onun formuna yakalanıp kalır ve neyi başarmaya ya da kazanmaya uğraştığımızı unutursak, o bizi küçültebilir de” (Pearson, 2016:133). Pearson’ın burada açıklamaya çalıştığı olgu, savaşçının kahramanın mücadele etme güdüsünün doğru yönlendirilmesi takdirinde kişiye hem toplumu için hem de kendisi için geliştirdiği evrensel idealler için mücadele

eden; adalet, doğruluk ve özgürlüğün peşinden giden bir kahramana dönüşmesidir. Aksi takdirde savaşçı arketipinin anlamının farkına varılmadan kullanılmasıyla da kahraman hem kendisi için hem de toplumu için zararlı, saldırgan ve zorba bir kişiliğe dönüşebilir.

Savaşçı arketipinin en önemli getirilerinden birisi, birey için kendisine saygı duyulmasıdır ve toplumsal yaşantı içerisinde ona karşı hissedilen saygınlıktır. Savaşçının mücadelesinin sonucunda elde ettiği en “anamlı” kazanımlardan birisi, bu durumdur. Bu anlamda aslına bakılırsa kahramanın toplum içerisinde nasıl anıldığının önemli olduğunu söylemek gerekir:

“Savaşçı enerjisinin esası bir gurur, vakar ve itibar duygusudur. Bir haydut tarafından hakarete uğrayan kovboy, onunla tam öğle vakti karşı karşıya gelip hesaplaşır. Tehlikede olan şey onun onurudur. Savaşçı için, saygısızlık görmeye izin vermek utanç vericidir. Ayrıca bir başkasının özellikle daha zayıf ya da savunmasız birinin- kötü muamele görmesine izin vermek de onursuzluktur” (Pearson, 2016:136).

2.6.4. Fedakâr

Bütün insanlar, bir topluluk içerisinde yaşarlar ve kolektif bir anlayışın ürünüdürler. Dolayısıyla kahraman da bir toplumun ürünüdür. Toplum ise kolektif bir anlayışın üzerinde inşa edilmiştir. Bu anlayışla bireyler, yalnızca kendi ihtiyaç ve gereksinimlerini değil aynı zamanda onu var eden toplumun ihtiyaç ve gereksinimlerini yerine getirerek toplumsal yaşantı içerisinde var olurlar. Kahraman ise kendi varlığının anlamını arayan, toplumsal yaşantı içinde faydalı olmaya çalışıp daha yüksek ideallerin peşinden giden böylece büyük bir amaç uğruna maceraya çıkan kişidir.

“Çok eski zamandan beri kahramanlar kendilerinden daha büyük bir şey için yaşamışlardır. Onlar ülkeleri için, tarih için, aileleri için, prensipleri için, sevgi için, ya da Tanrı için yaşamışlardır. Güdülleri, amaçları farklı olabilir, ama kahraman olarak tanımlananlar aşkın bir görev yapar, sadece kendilerine değil, dünyaya da yenilenmiş bir yaşam getirirler” (Pearson, 2016:164).

Pearson’ın da belirttiği gibi kahraman için özelde kendisi genelde de tarih için din için hatta tüm dünya için aşkın bir vazifeyi yerine getirme güdüsünü fedakâr arketipi sağlar. Bu arketipin etkisiyle kahraman gerekirse toplumu için canını vermekten bile geri kalmaz. Kahraman için bireysel menfaatleri geride kalır, o; şefkatli, sabırlı, yardımsever bir kişilik haline gelir. Bu sayede kahraman, bireysel dönüşümünün yanı sıra toplumsal hayatın dönüşümüne de katkı vererek yolculuğuna anlam katacak içsel bir vazifeyi yerine getirir.

2.6.5. Masum

Masum arketipi, insanın bebeklik ve ilk çocukluk yıllarındaki dönemlerinden gelen, dünyaya karşı duyduğu iyimserlik, güven ve çocuksu duyguları ifade eder. Bu anlamıyla kahraman için de henüz macerasına atılmadan önceki durgunluk alanını tanımlar. Çünkü kahraman, simgesel anlamda zorlu yolculuğuna çıkmadan önce yine simgesel anlamda çocuktur. “Yolculuğa çıkmadan önce, masumiyet çocuksu bir biçimde deneyimlenir; yani, o epey -bilinçsiz, hatta, bilinçli bağımlılık içerir” (Pearson, 2016:196). Henüz dünyanın karanlık taraflarını öğrenmemiştir. Bu yüzden dünyaya bakışı masum arketipinin etkisi altındadır, denilebilir. Ancak maceranın başlamasıyla birlikte kahraman, dünyanın çocukluk yıllarında olduğu şekliyle olmadığını beraberinde birçok kötü ve karanlık tarafı olduğunu da görerek “masum”luğunu -tamamen olmasa bile- yitirir. Çünkü macera çetin ve acımasızdır. Ancak mitik macera boyunca kahramanın umudunu yitirmeye yakın olduğu, maceradan pes edip her şeyden vazgeçmek istediği anlarda ya da dayanma gücünü yitirdiği, ölüme yakın olduğu gibi durumlarda masum arketipinden gelen iyimserlik ve pozitif bakış açısı gibi duygular sayesinde kahraman mücadelesini devam ettirme dayanağını yeniden bulur. “Masum arketipi, istediğimiz şeye henüz sahip olamasak bile mutlu olmamıza yardımcı olabilir. O bize gelişmek için ihtiyaç duyduğumuz şeye daima sahip olacağımız imanını verir” (Pearson, 2016:225).

2.6.6. Büyücü

Büyücü arketipi, masum arketipinin aksine kahramanın yolculuğunun sonuna doğru elde edeceği yaşam karşısındaki bilgelikle birlikte gelen dönüştürme ve yaratma kapasitesini temsil eder. Büyücü arketipi; kahramanda meydana geldiğinde, kahraman yaşadığı olaylar karşısında derin bir farkındalığa sahip olarak kendi yaşamı ve toplumsal yaşam içerisinde vizyoner bir görüş kazanarak hem kendi yaşamı hem de toplumsal yaşamın gidişatını kendisi ve toplumunun lehine dönüştürme gücünü elde eder. Bunun için kahraman, kendisini engelleyen toplumsal değer yargılarından sıyrılarak kendisi için neyin iyi olup olmadığını ayırt etme becerisini elde eder. “Büyücü arketipi aktive edildiğinde, siz yaşamınızı ya da dünyanızı değiştirip dönüştürmek için ne yapmanız gerektiğini bildiğinize güvenirsiniz. Başkalarının sizin adınıza karar vermelerine artık izin vermez, ve gitmek istediğiniz yerle ilgili bir vizyon geliştirirsiniz” (Pearson, 2016:231). Kahramanın yolculuğunun esas amaçlarından birisi de aslında bu vizyonu

ortaya çıkartmaktır. Çünkü yapılan maceranın sonucunda kahramanın iç dünyasında ortaya çıkacak olan vizyon, dönüştürme ve yaratma becerisi maceranın esas ödülllerinden birisidir. Bu anlamda kahraman, kendi sorumluluklarını ve sınırlılıklarını bilerek aslında kendisini bilen bir kişiliğe bürünerek dünya içerisindeki kendi anlamını ve yerini bulmaya çalışır. Bu da kahramanın kendi dünyasını tanımasıyla olur:

“Büyücü arketipi, varoluşsal seçimin sorumluluğunu üstlenmemize yardımcı olur. Siz kendinizi büyü yapmak için "büyüsel güç çarkına" ya da "büyü çemberine" giren bir şaman olarak düşünebilirsiniz. Hemen her büyü geleneği her bireyin evrenin bir mikrokozmosu olduğunu öğretir. Eğer biz dünyayı değiştirmek istiyorsak, işe kendimizden başlamamız gerekir” (Pearson, 2016:232).



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DUNE SİNEMA FİLMLERİNİN MONOMİT KURAMI VE JUNG'UN ARKETİPLERİ BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

3.1. DUNE SİNEMA FİLMLERİNİN KÜNYELERİ

3.1.1. Dune: Çöl Gezegeni

Şekil 3.1. Dune: Çöl Gezegeni Sinema Afışı



Kaynak: Warner Bros. Pictures. (2021). Dune [Film poster]. Wikipedi. [https://tr.wikipedia.org/wiki/Dune:_%C3%87%C3%B6l_Gezegeni_\(film,_2021\)#/media/Dosya:Dune_\(2021_film\).jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Dune:_%C3%87%C3%B6l_Gezegeni_(film,_2021)#/media/Dosya:Dune_(2021_film).jpg) (Erişim Tarihi: 11.02.2025).

Yönetmen: Denis Villeneuve

Senaryo: Jon Spaihts, Denis Villeneuve ve Eric Roth

Yapımcı: Mary Parent, Cale Boyter, Denis Villeneuve, Joe Caracciolo, Jr.

Oyuncular: Timothée Chalamet, Rebecca Ferguson, Oscar Isaac, Josh Brolin, Stellan Skarsgård, Dave Bautista, Zendaya, David Dastmalchian, Stephen Henderson, Charlotte Rampling, Jason Momoa, Javier Bardem

Hikâye (Eser): Frank Herbert

Müzik: Hans Zimmer

Görüntü yönetmeni: Greig Fraser

Stüdyo: Legendary Pictures

Dağıtıcı: Warner Bros. Pictures

Tür: Bilim kurgu

Çıkış tarihi: 22 Ekim 2021 (ABD)

Ülke: ABD

3.1.2. Dune: Çöl Gezegeni Bölüm İki

Şekil 3.2. Dune: Çöl Gezegeni Bölüm İki Sinema Afışı



Kaynak: Warner Bros. Pictures. (2023). Dune: Çöl Gezegeni Bölüm İki [Film afışı]. https://tr.wikipedia.org/wiki/Dune:_%C3%87%C3%B6l_Gezegeni_B%C3%B6l%C3%9Cm_İki

BCm_%C4%B0ki#/media/Dosya:Dune,_%C3%87%C3%B6l_Gezegeni_B%C3%B6l%C3%BCm_II_afi%C5%9Fi.png (Eriřim Tarihi: 11.02.2025).

Yönetmen: Denis Villeneuve

Senaryo: Jon Spaihts, Denis Villeneuve ve Eric Roth

Yapımcı: Mary Parent, Cale Boyter, Denis Villeneuve, Joe Caracciolo, Jr.

Oyuncular: Timothée Chalamet, Rebecca Ferguson, Josh Brolin, Stellan Skarsgård
Dave Bautista Stephen McKinley Henderson, Zendaya, Charlotte Rampling, Javier
Bardem, Florence Pugh, Austin Butler, Christopher Walken, Souheila Yacoub

Hikâye (Eser): Frank Herbert

Müzik: Hans Zimmer

Görüntü yönetmeni: Greig Fraser

Stüdyo: Legendary Pictures

Dağıtıcı: Warner Bros. Pictures

Tür: Bilim kurgu

Çıkış tarihi: 1 Mart 2024 (ABD)

Ülke: ABD

3.2. FİMLERE GENEL BİR BAKIř

Dune film serisi, Amerikalı yazar Frank Patrick Herbert'in Dune adlı toplamda altı kitaptan oluşan bilimkurgu roman serisini temel alır. Herbert'in roman serisi ilk olarak 1984 yılında David Lynch adlı yönetmen tarafından Dune: Çöl Gezegeni adıyla tek bir filmde oluşacak şekilde beyaz perdeye uyarlanmıştır. Ancak bu tezde, incelenen Denis Villeneuve'nün yönetmenlik koltuğunda oturduğu, ilki 2021 yılında Dune: Çöl Gezegeni Bölüm 1, ikincisinin ise 2024 yılında Dune: Çöl Gezegeni Bölüm 2 şeklinde beyaz perdeye aktarılan sinema filmlerinden oluşmaktadır.

3.2.1. Dune: Çöl Gezegeni Bölüm 1 Özeti

Dune serisinin ilk filmi 10191 yılında başlar. Bu filmde Arrakis adlı gezegenin yönetimi İmparatorluk tarafından Harkonnen Hanedanı'ndan alınarak Atreides Hanedanı'na devredilmesinin hikayesini anlatır. Arrakis diğer adıyla Dune Gezegeni

adına melanj denilen bir çeşit “baharat” madenine sahiptir. Bu “baharat” sadece bu gezegende yetişir. Uzay yolculuklarının yapılabilmesi sadece bu “baharat”la mümkün olabilmektedir, bu “baharat” aynı zamanda insanların daha uzun yaşayabilmesini sağlayan bir etkiye de sahiptir. Bu yüzden de “baharat”a sahip olabilmek hanedanlar arasında çatışmalar oluşturmaktadır. Arrakis Gezegeni’nin Atreides Hanedanı’na devredilme sürecinde Harkonnen Hanedanı İmparatorlukla anlaşarak Atreides Hanedanı’na saldırarak onları ortadan kaldırır. Ancak Atreides Hanedanı’nın genç varisi Paul Atreides ve annesi Jessica bu saldırıdan kurtularak Arrakis Gezegeni’nin yerli halkı Fremenlere sığınır ve böylece ilk film bu şekilde biter.

3.2.2. Dune: Çöl Gezegeni Bölüm 2 Özeti

İkinci filmde Paul Atreides ve annesi Jessica, Arrakis Gezegeni’nin çöl halkı Fremenlere katılarak kendilerini onlara kabul ettirir ve onların arasında yaşamaya başlarlar. Paul Atreides, Fremenlerin vadedilen peygamberlerine ait birtakım mucizevi özelliklere sahip birisidir. Çölde hayatta kalma becerisi, çölün kutsal hayvanı Şeyh Hulud’u sürme gibi becerilere sahiptir. Bu durum ise onun vadedilen peygamber olduğuna dair inancı arttırarak Fremenlerle bütünleşmesini kolaylaştırır. Bu filmde Paul Fremenlerin lideri haline, annesi de onların kutsal rahibesi haline gelerek Fremenler üzerinde otorite kurarlar. Böylece Paul; Paul’ün annesi Jessica ve Fremenler birleşerek İmparatorluk ve Harkonnenlere karşı savaş açarlar ve bu savaşı kazanarak intikamlarını alırlar.

3.3. FİMLERDEKİ ARKETİP UNSURLAR VE KAHRAMANIN SONSUZ YOLCULUĞU AŞAMALARI

3.3.1. Maceraya Çağrı

Maceraya çağrı, kahramanın olağan dünyasının akışını bozacak bir olayla gerçekleşir. Filmin başlangıcında filmin ana kahramanı olan Paul, gelecekte haberler aldığı birtakım rüyalar görmektedir. Rüyalar, Campbell’ın belirttiği maceraya çağıran “haberci” unsurlarından birisidir. Bu rüyalar, Paul için film boyunca devam eder. Paul sürekli yakın gelecekte karşılaşacağı Fremenleri ve Fremenlerden Chani adlı bir kızı rüyasında belli belirsiz bir imge halinde görmektedir. Ancak başlangıçta Paul bu rüyalara anlam veremese bile rüyasında gördüğü gizemli Fremen kızı Chani’ye içten içe âşık olmaktadır. Bu durum ise Türk halk edebiyatı aşıklık geleneğindeki halk hikayelerinde

var olan rüya ile âşık olma motifini anıştırmaktadır ki bu durumu Günay şu şekilde tanımlamaktadır:

“Aşık biyografileri etrafında teşekkül eden halk hikâyelerinde daima aynı şekilde ortaya çıkan rüyalar, âşık olacak kişinin zihnine kaydedilmiş bir ilk örneğin (archetype) tekrarlanan şekilleridir. Bu tür rüyalar zihne ve ruha işlenmiş platonik bir mefhumla bağlı olarak şairin gerçekleştirmek istediği bir mesaj taşırlar” (1999:89).

Şekil 3.3. Paul Atreides’in Rüyalarında Gördüğü Chani İmgesi



Kaynak: Villeneuve, D. (Yönetmen). (2021). *Dune* [Film]. Warner Bros. Pictures

Paul’ün rüyalarında gördüğü Fremenler, Arrakis Gezegeni’nde ikamet eden yerli bir halktır. “Bedevileri hatırlatan Fremenler ise çok önemli olan melanj baharatının çıkarıldığı Arrakis gezegeninin çöl halkıdır” (Kodak, 2023:107). Bu halk, sahip oldukları kültür ve inançları sebebiyle İslam toplumunu anıştırmaktadır. Dune’un yazarı Herbert, bu topluluğu yaratırken İslam toplumundan faydalanmıştır. Fremenlerin kullandığı bazı kavram ve isimlerden de bu durum anlaşılmaktadır, bu kavramlardan bazıları şunlardır: aba, akıl, baraka, fıkıh, ganimet, hac, cihat, hicret, ilim, cübbe, mehdi, ramazan, ruh, selamlık, şahname, şeytan, sırat, takva, ulema, yalı gibi (Tönel ,2021). İsim ve kavramlara yansıyan bu durum, kılık ve kıyafetlere hatta Fremen halkının bireylerinin fenotiplerine de yansıtılmıştır. Yine buna bağlı olarak filmlerin geçtiği Arrakis Gezegeni de coğrafi olarak çöl iklimine sahip bir gezegen olması bakımından büyümlü ve mitik bir atmosfer sağlar.

Filmin başlangıcında ana kahraman Paul ve ailesi Atreides adıyla anılan köklü bir hanedan soyundan gelmektedir. Bu hanedan, Caladan Gezegeni'nde olağan dünyalarında yaşarlarken bağlı bulundukları İmparatorluktan haber/mesaj alırlar. Buna göre İmparatorluk aileye Arrakis Gezegeni ve bu gezegendeki adına “baharat/melanj” denilen uzaylar arası yolculuk yapmaya yarayan madenin işletmesini vermektedir ve ayrıca “Melanj imal edilemez; yalnızca Arrakis'ten çıkarılır. Eşi benzeri yoktur ve yaşlanmayı geciktirici özelliği vardır" (Herbert, 2015:66). İmparator'un aileye bu görevi vermesi politik bir görev olsa da bu görev de maceraya çağrının bir başka imgesel unsurudur. Öte yandan filmde Bene Gesserit adıyla anılan “‘Düşünen makineler’ denen aygıtlar ile robotların yok edildiği Butleryan Cihadi'nin ardından, temelde sadece kız öğrenciler için kurulan, zihinsel ve fiziksel eğitim veren kadim okul” (Herbert, 2015:662). içinde yetişen sadece kadın üyelerden oluşan dinsel bir tarikat bulunmaktadır. Bu tarikatın üyeleri büyücü arketipini temsil etmektedir. Paul Atreides'in annesi Jessica da bu tarikata bağlıdır ve oğlunu bu tarikatın olağanüstü özelliği olan “ses”i kullanabilecek şekilde yetiştirmeye çalışır. “Bene Gesseritlerin geliştirdiği, birleşik eğitim yöntemi; bir ustanın belirli ses tonlarında konuşarak başkalarını kontrol edebilmesini sağlar” (Herbert, 2015:662). Bu noktada Paul Atreides, henüz “ses”i tam olarak kullanmayı bilemez çünkü henüz hikâyenin kahramanı olduğundan habersiz “masum” rolündedir ancak Paul’ü destekleyen güçler olması hikâyenin ilerleyen aşamalarında onun mitik hikâyenin kahramanı olacağına dair bir işarettir.

Atreides Hanedanı'nın önemli askerlerinden birisi olan Duncan, Arrakis'e bir keşif gezisi düzenler. Bu geziden sonra Duncan ile Paul buluşurlar. Bu buluşmada Duncan, Arrakis'te gördüklerini aktarır. Halihazırda rüyalar görmeye devam eden Paul ise rüyasında Duncan'ı gördüğünü ve ileride birtakım savaşlar çıkacağını ve bu savaşların sonucunda Duncan'ın öleceğini bildirir. Yine bu durumda hikâyenin maceraya çağrı aşamasının bir başka kısmıdır. Ayrıca Paul, ilk defa hikâyenin bu kısmında gelecekte gerçekleşecek bir olayı kehanet olarak bildirir. Birtakım şeyleri henüz rüyasında görebilse bile Paul, hikâyenin bu kısmında olacak şeylerden habersiz bir kişiliktir. Bu anlamıyla da Paul'ün durumu tam anlamıyla masum arketipine uymaktadır.

3.3.2. Çağrının Reddedilişi

Geleneksel olarak kahraman, hayatını derinden değiştirecek zorlu macera fikrini öncelikli olarak reddetmek ister. Çünkü macera, bilinmezliklerle dolu, zorlu bir yolculuktur. İmparatorluktan alınan çağrıyla birlikte Atreides Hanedanı, Arrakis Gezegeni'nin yönetimini devralmak için hazırlıklara başlar. Bu kapsamda hanedanın başı olan Dük Leto Atreides; oğlu Paul Atreides'i hanedanın mezarlığına götürür. Mezarlıkta Dük Leto, Arrakis Gezegeni'nin yönetimin devralınmasıyla birlikte oluşacak çıkar çatışmalarını ve meydana gelebilecek savaşları oğlu Paul'e anlatır ve onun hanedanın geleceği olduğunu bu yüzden de gelecekte hanedanın başına geçebileceğini oğluna bildirir. Bu durumda, baba Dük Leto arketipsel olarak babalığın getirdiği oğulla olan otorite çatışmalarını sağlıklı bir şekilde yürüteceğinin ipuçlarını verir. Paul ise kendinde yöneticilik yeteneğinin olmadığını bildirerek olası durumu reddeder. Bu durum ise klasik olarak çağrının reddedildiğine dair bir imgedir.

Şekil 3.4. Paul Atreides ve Babası Dük Leto'nun Mezarlık Sahnesi



Kaynak: Villeneuve, D. (Yönetmen). (2021). *Dune* [Film]. Warner Bros. Pictures.

Çağrının reddi aşaması, sadece Paul'ün babasının teklifini reddetmesiyle sınırlı kalmaz. Paul'ün çağrıyı reddetmesi, dışsal dünyada açık ve belirgin olmaz daha çok Paul'ün sürekli olarak rüyalarında gördüğü gelecek ile ilgili vizyonlar karşısında ne yapacağına dair içsel çatışmalar oluşmasına neden olur. Bu içsel çatışmalar ise bilinçaltı düzeyde maceraya karşı bir isteksizlik ve reddetme hali meydana getirir.

Bütün bu olaylar karşısında Paul; kendi kimliği, soyu, babasının politik rolü, annesinin inancı arasında sıkışıp kalmaktadır. Bu durum ise arketipik olarak kahramanın

içine düşebileceği temalardandır. Böylece Paul için bireysel çatışmaları aşacak ondaki kahraman arketipini uyandıracak olaylar karşısında henüz ne yapacağını bilemeyeceği durumunu korur.

3.3.3. Doğaüstü Yardım

Maceraya çağrıyla birlikte gelen değişim rüzgarlarının karşısında kahraman, içsel bir çatışmaya girer. Maceraya atılmak konusunda kararsızlık yaşar. Bu durumda kahramanı, maceraya katmak için doğaüstü yardım ve yardımcıları ortaya çıkar. Filmin bu aşamasında Atreideslerin bir başka önemli askeri olan Gurney, Paul ile dövüş antrenmanı yapar. Bu antrenmanda Paul'ü yaklaştırmakta olan değişim ve savaşlar karşısında uyararak onu her türlü duruma hazırlıklı olması konusunda uyarır. Gurney, bu durumda yaşlı bilge arketipini üstlenir. Paul'ü maceraya katılma konusunda yüreklendiren ilk kişi olur.

Gurney dışında da doğaüstü yardım rolünü üstlenen figürler bulunmaktadır. Paul Atreides'in annesi Jessica, anne arketipinin özelliklerini yansıtmaktadır. Paul'ü yaklaştıran maceralar karşısında yetiştiren, onu “seçilmiş kişi” olabileceğine inandırmaya çalışan manevi yardımları bulunan bir figürdür. Filmin bu aşamasında Bene Gesseritlerin başrahibesi olan Gaius Helen Mohiam -Kendisi bir Gerçeğisöyletendir: “Gerçektransına girerek, karşındakinin samimi olup olmadığını, yalan söyleyip söylemediğini anlayabilen Rahibe Ana” (Herbert, 2015:662).- yine bir Bene Gesserit olan Paul'ün annesine gelerek Paul'e Gomcebbar testi yapmak istediğini bildirir. Gomcebbar, insanların farkındalıklarını ölçerek onları korku ve ölüm karşısındaki dayanıklılıklarını anlamaya çalışan bir testtir: “Tahakküm eden düşman; başarılı olunamazsa ölümle sonuçlanan insani farkındalık sınavında Bene Gesserit Gözetmenleri tarafından kullanılan, ucu metal siyanürlü, özel bir zehirli iğne” (Herbert, 2015:670). Bir gece vakti, Jessica, Paul'ü uyandırır ve Bene Gesserit başrahibesi ve onun yapacağı test hakkında bilgi verir. Paul, başrahibenin yanına gitmeden Atreideslerin hekimi Doktor Yueh onun zihin sağlığını kontrol eder ve Bene Gesserit rahibeleri karşısında dikkatli olmasına dair onu uyarır. Başrahibenin yanına giden Paul'ü, başrahibe “ses” gücünü kullanarak diz çöktürür ve elini özel bir kutuya sokmasını sağlar. Aynı zamanda da Paul'ün boğazına ucu siyanürlü metal iğneyi dayar. Paul, bu testte rüyalarıyla, korkularıyla ve ölümle yüzleşecektir. Eğer elini, o özel kutudan çıkarırsa başrahibe zehirli iğneyle onu

öldürecektir. Bu durumda Paul korkularıyla yüzleşmek zorunda kalır. Korkulara direnen Paul, testi başarıyla geçerek yeni bir farkındalık aşamasının ilk belirtilerine tanıklık eder. Maceraya ilişkin bu farkındalığın onda uyanması bir başka doğaüstü yardım aşamasını temsil eder.

Şekil 3.5. Başrahibe Gaius Helen Mohiam’ın Paul Atreides’e Yaptığı Gomcebbar Testi



Kaynak: Villeneuve, D. (Yönetmen). (2021). *Dune* [Film]. Warner Bros. Pictures.

Paul’e bu testin yapılmasının amacı, annesinin Bene Gesserit tarikatına mensup olmasıdır. Çünkü bu tarikata mensup olan rahibeler, soylu kişilerden kız çocuklar yaparak insanlığı kurtaracak bir “seçilmiş kişi” yaratmak istemektedir. Ancak Paul’ün annesi Jessica bir Bene Gesserit olarak bu kurala karşı çıkarak, diğer Bene Gesseritlerin aksine erkek bir çocuk doğurmuştur. Bu durumda Paul, Bene Gesserit soyundan gelen erkek “seçilmiş kişi” olabilir. Bu “seçilmiş kişi” Bene Gesseritlerin dilinde “Kuisatz Haderah” şeklinde anılmaktadır: “‘Yolun Kısaltılışı’. Bene Gesseritlerin ‘bilinmeyen’e karşı genetik yoldan üretmeye çalıştıkları çözüme, yani organik zihinsel güçleriyle uzay ile zaman arasında köprü kuracak erkek Bene Gesserit’e verdikleri isim” (Herbert, 2015:670). Dune evreninin kimi yerlerinde “Kuisatz Haderah” mehdi/mesih olarak anılmaktadır. Mehdi/mesih miti, tipik olarak semavi dinlerin hepsinde bulunmaktadır. “Kelime, kaynağı itibarıyla de ‘beklenen kurtarıcı’ya verilen bir sıfat durumundadır ve bilhassa Yahudilik ve Hristiyanlığın vazgeçilmez inanışları arasındadır” (Fırlıklı,

1981:179). Bu manasıyla o, beklenen/seçilmiş kişi olarak tasvir edilir. O, gelecek ve insanları düşmüş oldukları kötü zamanlardan ve krizlerden kurtaracak peygambervari bir kişiliktir. Dolayısıyla Paul'ün beklenen mehdi/mesih olup olmadığına yönelik ona bu test uygulanır. Paul, bu testi geçmekle birlikte kendisi üzerinde beklentiler artar ve arketipik olarak bir kahramanın özelliklerine bürünmeye başlayacağı olaylar silsilesine girmeye hazır hale gelmeye başlar.

Ayrıca Paul'ün rüyalarında gördüğü gizemli kız Chani imgesi de onu bir gizemi çözmeye itmektedir. Chani, Paul'ün rüyalarında Arrakis'in çöl dünyasına çağıran gizemli bir figürdür ve Paul'ü maceraya katılması konusunda isteğini arttırır. Böylece Paul'ün yaşadığı bu olaylar, onu maceraya katmak için içsel ve dışsal yardımları temsil eden kişileri ve olayları oluşturur. Bu yardımlarla Paul yavaş yavaş macerasının fiziksel ve metafiziksel yönünü sağlayacak dönüşümleri geçirmeye başlar.

3.3.4. İlk Eşiğin Aşılması

İlk eşiğin aşılması kahraman için geri dönülmez bir aşamayı temsil ederek kahramanın kaderini derinden etkiler. Kahraman artık tamamen maceranın içine atılmış/sürüklenmiştir. “Bilinmeyen alanları (çöl, cengel, derin deniz, bilinmedik diyarlar, vb.) bilinçdışı içeriğin yansıtılması için serbest alanlardır” (Campbell, 2023:80). Görüldüğü üzere ilk eşiğin aşıldığı sahnelerin arka planını oluşturan yerlerden birisi de çöldür. Ne ilginçtir ki Dune filmlerinin sahneleri de büyük oranda çöl gezegeninde geçmektedir. Filmin bu kısmında Atreides Hanedanı ve maiyeti maceranın geçeceği Arrakis Gezegenine gider. Gezegen daha önce de değinildiği gibi “baharat” madenine sahiptir ve geçici süreliğine İmparator tarafından İmparatorluğun büyük hanedanlarına yönetimi devredilmektedir. Atreides Hanedanı, Arrakis Gezegeni'ni baş düşmanlarından olan Harkonnen Hanedanı'ndan devralır. Böylece Paul Atreides, kaderini değiştirecek, onu temelden dönüştüren macerasına ilk adımını pek de bilinçli olmayan bir şekilde atar. Yönetimin devralınması, bir törenle gerçekleştirilir. Bu törene Arrakis'in yerli halkı Fremenlerde katılır. Fremenlerden bazıları tıpkı kehanetlerde olduğu gibi Paul'ü “Lisanü'l-Gayb” olarak müjdeler.

“Lisanü'l-Gayb/Dış Dünyadan Gelen Ses” ise Fremenlerin mitlerinde geçen, onları çölün zorlu yaşamlarından kurtaracak, onlara cenneti getirecek müjdelenmiş mesih/mehdi/peygamberleridir ki Herbert şu şekilde açıklar: “‘Dışdünyadan Gelen Ses.’

Fremenlerin mesih efsanesinde Arrakis'e dışarıdan geleceği söylenen peygamber. ‘Su Veren’ şeklinde tercüme edildiği de olur” (Herbert, 2015:673). Beklenen mesih’in isimlerinden birisinin “Su Veren” olması da dikkat çekicidir çünkü su birçok toplulukta kutsaldır. Örneğin Türk halk anlatılarında şu şekildedir: “...her şeyin temelinde ve özünde su bulunmaktadır. Aynı zamanda Tanrı ile insan arasında koruyucu bir ruh taşıdığına inanılan su, kutsal bir varlık olarak Türk inancında ve kültüründe önemli bir semboldür” (Çetindağ Süme, 2019:107). Dolayısıyla beklenen mesih mitinin içeriği ve çöl arka planıyla bu durum, insanlığın kadim inançlarında yer edinmiş imgelerdir. Çoğu dini topluluk, kendilerini ve inançlarını düze çıkaracak bir mesih beklemektedir. Ancak Paul, bu mesih kehanetine inanmaz çünkü Bene Gesseritlerin insanların zihnine kehanet tohumları ekme gücü bulunmaktadır ve bu Fremen insanların Bene Gesseritler tarafından manipüle edildiğine inanmaktadır. Ancak Paul onu bekleyen kaderinin içine doğru itilmektedir. Paul’ün annesi yerli halk Fremenlerden hizmetçi bir kadında bir bıçak bulur. Bu bıçak Şeyh Hulud adlı -çölün esrarengiz devasa yarattığı- solucanın dışından yapılmıştır. Kadın, bu bıçağı Jessica’ya teslim eder. Bu durumda Paul’ün beklenen “mesih” olduğuna dair bir başka işarettir. Bu sırada çölde ufak bir gezinti yapan Paul, hurma ağaçlarının altında tesbih çekerek ağlaşan birtakım insan topluluğunu görür. Orada hurma ağaçlarını sulayan bir bahçıvana bu durumu sorar ve ondan “Fremen Hacıları” cevabını alır. Hac; İslamiyet, Hristiyanlık ve Yahudilik gibi semavi dinlerde bulunan bir ibadet şeklidir ve ayrıca “...din tarafından kutsal kabul edilen yerleri belirli zamanlarda ziyaret etmek ve bu yerlerde sembolik bazı ritüelleri yerine getirmeyi ifade eder” (Sarice, 2020:499). Paul’ün bu karşılaşması ise Fremenlerin inançlı bir topluluk olduğunu gösterir ve onun beklenen “mesih” olduğuna dair bir başka işarettir.

Çölde yaptığı gezi sonrası Paul iyiden iyiye kaderini değiştirecek yerli topluluk ve çöl hakkında merak duymaktadır. Bu merakla, Dune evreninin “filmkitap”larından onlar hakkında bilgiler alacağı filmler izler. Bu kısım ise Paul’ün simgesel anlamda eşiği geçmesini sağlayacak bir başka adımdır. Filmin bundan sonraki kısımlarında Paul için peş peşe maceradaki eşikleri atlatacak olaylar olur. Paul “filmkitap”ları izlerken onu öldürmek isteyen arayıcı/avcı: “Yakın mesafeden uzaktan kumandayla kontrol edilebilen, süspansörlü, küçük ve ince metal silah; yaygın kullanılan bir suikast aleti” (Herbert, 2015:660). ile öldürülmek istenir. Bu durum ise yaklaşmakta olan felaketlerin habercisidir. Babası Dük Leto, bunun üzerine konseyini toplar ve bu olayın araştırılmasını

ister. Öte yandan İmparatorluğun en fazla kazanç getiren madeni “baharat”ın kontrolünü yitiren Harkonnen Hanedanı Arrakis’i yeniden yönetmek ve gücü eline alabilmek için planlar yapmaktadır. Harkonnen Hanedanının bireyleri arketipik olarak gölgeyi temsil etmektedir. Çünkü toplumsal hayatta yapılması hoş görülmeven her türlü davranışı sergileyen, zevk için insan öldürmekten geri durmayan, gücü ve iktidarı kaybetmemek uğruna rakip hanedanlara suikast yapmaktan çekinmeyen kişilerdir ve tipik olarak masal kötüleridirler. Bu açıdan bakıldığında Atreides Hanedanı tipik olarak iyileri temsil ederler ve toplumsal hayat içerisinde persona arketipinin temsilcileri olurlar, Harkonnen Hanedanı ise tipik olarak kötülüğün temsilcileridir ve iki hanedanın iyilik ve kötülük durumu tiplere olarak hikâyeye hizmet eder.

“‘Evrende her şey zıddıyla kaim’ düalist düşüncesinden hareketle iyilik ve kötülük de birbirini tamamlayan unsurlardır. İyiliğin olduğu yerde kötülük de kendine yer edinmiştir. İnsanlığın ilk dönemlerinden beri var olan kötü ve kötülük olgusu, hem insanları hem de onların sözlü ve yazılı verimlerini etkilemiştir” (Özcan ve Varol, 2018:29).

Harkonnen Hanedanı’yla ortak çıkarları olan Bene Gesseritler de Atreideslerin ortadan kaldırılmasını istemektedir. Bene Gesseritlerin İmparatorluk üzerinde nüfuzları bulunmaktadır. Bu nüfuzu kullanarak Atreideslerin ortadan kaldırılması için İmparatorla anlaşır. İmparator, onlara kendi ordusu olan Sardaukarlardan büyük bir bölümünü vermeyi kabul eder. Bene Gesseritler, Harkonnenlere bu durumu bildirerek Atreidesleri ortadan kaldırmalarını ancak Paul ve annesi Jessica’ya dokunulmamasını, onları Arrakis’in çöllerine sürgün olarak gönderilmesini ister. Buradaki sürgün kavramı tipik olarak birçok peygamberde görülmektedir ve hicret mefhumuna atıfta bulunur. Harkonnen Hanedanı’nın başı Baron Harkonnen bu teklifi kabul eder.

Bu sırada Dük Leto, konseyden sonra maiyetiyle birlikte çölde “baharat” madenlerini keşfe çıkar. Keşif esnasında Harkonnenlerin gereğinden daha fazla “baharat” çıkardıklarını ve onlara bıraktıkları ekipmanların yeterli kalitede olmadığını tespit ederler, bu durum onlara karşı yapılan bir sabotajdır. Bu durumu İmparatorluğun çevre bilimcisi ve değişim yargıçsı Doktor Liet Kynes’e bildirirler. Buradaki amaç, onlara yapılan sabotajın kayıt altına alınma isteğidir. Bu sırada Duncan, çöl halkının içinde dört hafta geçirerek onlarla irtibat kurar. Geri döndüğünde beraberinde Fremenlerin liderlerinden birisi olan Stilgar’ı getirir. Stilgar’ın getirilmesinin sebebi, Dük Leto Fremenlerle anlaşarak çölü yönetmek istemektedir. Duncan, çölde edindiği tecrübeleri

Dük Leto ve maiyetine anlatır. Çölde yaşamayı sağlayacak giysileri tanıtır. Bu elbiseler, giyilmesi zor, özel donanımlı elbiselerdir. Ancak Paul bunları çok rahat giyer. Bu durum ise Paul'ün “seçilmiş kişi” olabileceğine dair bir başka işarettir. Ayrıca Duncan, Paul'e çölde kullanabileceği çeşitli aletler verir.

Paul, sürekli rüyalarında vizyonlar görmeye devam etmektedir. Daha önce rüyalarında gördüğü Chani'ye duyduğu platonik aşk, rüya yoluyla âşık olma motifine uygunluk gösterdiği tespit edilmişti. Ancak Paul'ün rüyaları bununla sınırlı kalmaz ve vizyonlar katlanarak devam eder. Bu vizyonlar tıpkı bir peygamberin vahiy almasına benzemektedir. “Her insan için müteal/aşkın olanla, en yakın temas halinin rüyalar olduğu söylenebilir. Rüyalarla vahiy arasında pek çok yönden ilişkinin bulunduğunu söyleyebiliriz. Öncelikle peygamberler için vahyin başlangıcı rüyalarla olmuştur” (Beşer, 2005:46). Paul; bu vahiy benzeri vizyonlarda seçilmiş kişi olduğunu, çölü, gelecekteki eşini ve yaklaşmakta olan savaşları ve yıkımları görmektedir. Ayrıca Paul rüyasında, annesinin hamile olduğunu da görmüştür. Bu durumu annesi Jessica'ya anlatan Paul annesini şaşırtmıştır çünkü Jessica bile bu durumu henüz yeni öğrenmiştir. Paul'ün rüyasında gördüğü ama henüz gerçekleşmemiş olan bu vizyonlardan böylece gerçekleşen ilki annesinin hamile olması gerçeğidir. Böylece bu durum, Paul'ün seçilmiş kişi olduğuna dair gerilimi arttıran unsurlardan birisi olur.

Öte yandan Paul'ün rüyalarında gördüğü yıkımlar, bir gece vakti Harkonnenlerin ve İmparatorluk ordusu Sardaukarların, Atreides Hanedanına ani bir saldırısıyla başlar. Bu saldırı, Atreides Hanedanı'nın sonunu getiren büyük bir yıkıma yol açar. Böylece Dük Leto ve Atreides Hanedanı, Harkonnenler tarafından yok edilir. Ancak Paul ve annesi Jessica çöle sürgüne gönderilir. Bu sürgün miti, birçok peygamberin başından geçen anlatıları, anıştırmaktadır ve “hicret” kavramına bir gönderme gibidir ki filmlerde kendisine yer bulamasa da Dune romanında bu duruma atıfta bulunur. Herbert, “hicr” kelimesini “çöl yolculuğu, göç” olarak “hicret” kelimesini ise “arayış yolculuğu olarak belirtmektedir. (Herbert, 2015:669). Böylece hicret/sürgünle birlikte, ilk eşik Paul için hem fiziksel olarak hem de zihinsel olarak aşılmıştır.

Şekil 3.6. Paul Atreides ve Annesi Jessica'nın Çöle Olan Sürgün Sahnesi



Kaynak: Villeneuve, D. (Yönetmen). (2021). *Dune* [Film]. Warner Bros. Pictures.

Eşiğinin aşılmasının anlamı Paul'ün kaderinin tamamen değiştiğinin göstergesidir. O artık eski bilindik dünyasına geri dönemeyeceği şekilde maceranın içine çekilmiştir. O artık çöle sığınmak zorunda kalan bir sürgün ve babasını kaybetmiş bir yetimdir, bu bağlamda çöl hayatı onun için psikolojik bir eşiği temsil eder. Bu eşik onun için ölümle hayat, gerçekle kehanet, bireysel macerasıyla mitos arasındaki sınır aşamasıdır. Böylece Paul, arketipsel manada tamamen kahraman arketipinin etkisi altına girer. O artık kendisi için kararlar verilen edilgen bir kişi değil bilakis kendi macerasının yönünü tayin eden etken bir kahraman kişidir.

3.3.5. Balinanın Karnı

Balinanın karnı; kahramanın eski benliğinin ölümünü, yeni benliğinin ise doğumunu simgeleyen bir aşamadır. Harkonnenler ve İmparatorluk tarafından ihanete uğrayan Atreides Hanedanı çökmüştür. Hanedanın çöküşü, babasının öldürülmesiyle birlikte Paul'ün geçmiş yaşantısından gelen aristokrat kimliği de yok edilmiştir. Dolayısıyla artık Paul için geçmiş yaşantısından getirdiği imtiyazlar da yok olmuş ve geçmiş benliği ölmüştür. O artık soylu bir babanın oğlu değil yetim bir karakterdir. Bu aşamada Paul, yetim arketipinin etkisindedir. Filmin bu kısmında Paul, balinanın karnındadır artık.

Simgesel yeni benliğinin doğumunu gerçekleştirmek üzere Fremenlerden yardım alabilmek umuduyla annesi Jessica'yla birlikte çölün içlerine doğru bir yolculuğa çıkar. Bu yolculuk Paul'ün geçmiş benliğini tamamen bıraktığı, yeni benliğine yelken açtığı bir aşamayı ifade eder.

Paul ve annesi Jessica, çölde bir gün geçirir. Paul yine rüyasında yeni vizyonlar görür. Bu vizyonlarda yakın gelecekte çölü iyiden iyiye öğreneceğini görür. Böylece çölde ilerlemek için tıpkı Fremenlerin yaptığı çöl yürüyüşlerini yaparak ilerler. Onlar yürüyüşlerine devam ederken Şeyh Hulud tarafından kovalanırlar ve kaçmak zorunda kalırlar ancak Şeyh Hulud onlara bir şey yapmaz. Herbert eserinde bu gizemli yaratığı şu şekilde açıklar:

“Şeyh Hulud: Arrakis kumsolucanı, ‘Çölün Yaşlısı’, ‘Sonsuzluğun Yaşlı Babası’ ve ‘Çöl Dedesi.’ Bu ismin belirli bir tonlamayla söylendiğinde veya büyük harfle yazıldığında Fremen batıl inançlarındaki toprak tanrısını ifade etmesi dikkat çekicidir. Yetişkin kumsolucanları devasa boyutlara ulaşabilir (çölün içlerinde 400 metreden uzunları görülmüştür) ve hemcinsleri tarafından öldürülmez ya da onlar için zehirli olan suda boğulmazlarsa çok uzun süre yaşarlar. Arrakis'teki kumların çoğunun kumsolucanlarının hareketleriyle oluştuğu düşünülür” (2015:669).

Çölün bu gizemli yaratığı Şeyh Hulud'un Paul ve annesini öldürmemesi, Paul'ün “mesih” olduğuna dair bir başka işarettir çünkü Şeyh Hulud normalde çölde başıboş gezinen kimseleri düşman olarak algılar ve onları yutarak öldürür. Paul ve annesi Jessica Şeyh Hulud'dan kaçışları esnasında iyiden iyiye Fremen bölgesine girerler, Stilgar ve beraberindeki Fremen ekibiyle karşılaşır, ayrıca bu Fremen ekibinde Chani adlı kız da bulunmaktadır. Paul, burada rüyalarında imgesel olarak gördüğü Chani'yle ilk defa karşılaşır. Paul ve annesi Jessica'nın bu Fremen ekibiyle karşılaşması bazı Fremenler açısından hoş karşılanmaz çünkü yabancıları içlerine almak istemezler bu yüzden bazı Fremenler Paul ve annesinin öldürülmesi gerektiğini belirtir. Ancak Stilgar, Paul'ün beklenen Lisanü'l Gayb olabileceği için bu duruma karşı çıkar. Ancak ekibinden bazıları, Paul ve annesine saldırır ama Jessica, erken davranarak Stilgar'ın boğazına hançer dayar. Bu yüzden Fremenler, Paul ve annesine bir şey yapamaz ve Stilgar, Siyeç Tabr'a gidene kadar onlara bir şey yapılmaması gerektiğini, kaderlerinin Siyeç Tabr'da, Siyeç'in yaşlı bilgeleri tarafından karar verilmesi gerektiğini bildirir. Ancak Fremen ekibinden birisi olan Jamis bu durumu kabul etmez ve Paul ile düello yapmak ister ve Paul bu düelloyu kabul eder. Düellonun başlangıcından önce Paul bu kez rüyasında değil, uyanıkken bir vizyon/vahiy görür. Bu vizyonda fısıltılar eşliğinde şu sözleri duyar: “Kuisatz Haderah'ın

yükselmesi için Paul Atreides ölmelidir.” Dolasıyla Paul’ün bu düelloyu yapması yine bir kehanet gereğidir. Böylece eski benliği tamamen ölecek, Kuisatz Haderah olarak yeniden doğacaktır. Jamis’le olan düelloda Paul cesur bir şekilde dövüşür ancak Paul, Jamis’i öldürebileceği halde öldürmek istemez oysaki düellonun sona erebilmesi taraflardan birinin ölmesiyle olmaktadır. Jessica, bu sahnede oğlunun kimseyi öldürmediğini söyler, dolasıyla Paul hala masum arketipinin etkisi altındadır; Stilgar ise kurallar gereği taraflardan birisinin ölmesi gerektiğini vurgular. Paul, mecburen Jamis’in canını almak zorunda kalır. Bu aşamada Paul ilk defa gerçek anlamda savaşçı yönünü kullanarak içindeki savaşçı arketipini harekete geçirmiş olur. Ayrıca bu durum, Paul için aristokrat kimliğiyle ölmesi ve Fremen olarak yeniden doğuşunu da simgelemektedir. Bu olayla birlikte Paul de bir Fremen olarak kabul edilir ve ona karşı saygı duyulmasını sağlar.

Şekil 3.7. Paul Atreides ve Jamis’in Dövüş Sahnesi



Kaynak: Villeneuve, D. (Yönetmen). (2021). *Dune* [Film]. Warner Bros. Pictures.

Çölün kendisi de bu aşama için önemli metaforlardan birisini temsil eder. Çöl; kuraklık, ölümle yüzleşme, yalnızlık ve yabancı bir kültürle yüzleşme zorunluluğu gibi içerikleriyle kahramanı hem fiziken hem de ruhen değişime zorlayan bir arka plan görevi görür. “Dolayısıyla pek çok masalsı hikâyenin anlatıldığı, dinlendiği mekân çöldür. Çöl

ıssızlığı, masal dünyasının olağanüstülüklerle bezenmiş kalabalık atmosferi için geniş imkânlar sunar. Çölde, dinleyici ve anlatıcının dikkatini anlatının dışına çekecek hiçbir unsur yoktur ve böylece anlatılar, çöldeki başkahramanlar olurlar” (Eser Aydın, 2023: 638). Jamis’le olan düellodan galip ayrılması sayesinde çölün kapıları tamamen Paul’e açılır ve Paul eski benliğini geride bırakarak maceranın zorlu bir aşamasını daha geride bırakmış olur. Böylece o, artık eski Paul değildir ancak yeni benliğinin de mahiyetini tamamen kavrayamamış birisidir ancak zihni ölümle gelen doğum onun için gerçekleşerek bu aşamada aşması gereken bir krizi daha başarıyla geçer ve kahramanın sonsuz yolculuğunun bir diğer önemli kısmı olan erginlenme aşamasına gelir.

3.3.6. Sınavlar Yolu

Sınavlar yolu aşaması, kahramanın erginlenmesine giden yoldaki ilk aşama olup kahramanı olgunlaştıracak bir dizi sınavı geçmesini temsil eder. Filmin bu aşaması detaylı bir şekildedir. Jamis’le olan düellodan galip gelen Paul, Fremenlerle birlikte çölün içine doğru gitmeye hak kazanır. Bu aşamada Paul artık gezgin arketipinin etkisi altındadır aynı zamanda. Yolculuklarında bir grup Harkonnen askeriyle karşılaşp onlarla mücadele ederler ve Paul bu mücadelede de başarılı bir rol oynar. Her alınan başarı, Paul için bir saygınlık nişanesidir.

Paul, Jessica ve Fremen topluluğu Siyeç Tabr denilen bir Fremen şehrine ulaşırlar. Burada büyük bir Fremen topluluğu yaşamaktadır. Paul, Fremenlerin mensubu Jamis’i öldürdüğü için bazı Fremenler tarafından hoş karşılanmaz ancak bazı Fremenler ise onu Lisanü’l Gayb olarak görmektedir. Bu durum aynı zamanda Paul’ün de iç dünyasında yaşadığı ikilemlere ve çatışmalara göndermedir. Bu aşamada Paul’ün en büyük yardımcısı Stilgar olacaktır. Stilgar tipik bir “bilge adam” arketipi özelliklerini sergiler. Paul’ü istemeyen Fremenlere, Jamis’i adil bir dövüşle yendiğini anlatır. Ayrıca Paul, Fremen dilini de konuşabilmektedir, Stilgar bu durumun tıpkı kehanetlerdeki gibi olduğunu aktararak beklenen “mesih/mehdi”nin özelliklerinden birisinin de bu olduğunu söyler. Bu sırada Siyeç Tabr’ın bilge kişileri Paul’ün kaderine karar vermek üzeredir. Çıkan karara göre Paul’ün kaderine çölün kendisinin karar vermesidir. Paul’ün sınavları çölde hayatta kalma mücadelesi olacaktır.

Bu sırada Siyeç Tabr’da yaşayan Fremenlerin rahibe anaları ölmek üzeredir. Stilgar, Paul’ün annesi Jessica’ya rahibe analarının yerini almasını söyler. Ancak Jessica,

bunu istemez. Stilgar da eğer Paul, Lisanü'l Gayb ise annesinin de rahibe analarını olması gerektiğini söyler çünkü kehanetler bu şekildedir.

Jessica, ölmek üzere olan rahibe ananın yanına gider. Rahibeyle buluşturulan Jessica adına “yaşam suyu” denilen Şeyh Hulud’un kanından alınmış özel bir madde olan rahibe ananın geçmiş yaşantılarını ve birtakım gelecekle ilgili gerçekleri öğreneceği maddeyi içer. “Yaşam suyu” birçok mitik anlatıda bulunan efsanevi “abıhayat”ı hayatı anıştırmaktadır: “Peygamber veya velilerin zor durumlarda kaldıkları bazı olaylar karşısında, Allah’ın lütfuyla mucize veya çeşitli keramet göstermeleri bilinen bir durumdur. Lokman Hekim’in peygamber olması, bunun yanında abıhayatı içmesi, onun hikmet ve keramet sahibi birisi olmasını da beraberinde getirmiştir” (Öger, 2007:83). Böylece Jessica “yaşam suyu”nu içerek rahibenin sahip olduğu bütün özellikler ona geçmiş olarak Fremenlerin yeni rahibe anası haline gelir ve tıpkı Lokman Hekim gibi Fremenlerin hikemi bilgilerinin sahibi olur. Bu durum Paul’ün Lisanü'l Gayb olduğuna dair bir başka kehanetin daha gerçekleşmesidir çünkü kehanetlere göre Lisanü'l Gayb’ın annesi, Fremenlerin kutsal rahibe annesi olacaktır. Ancak yine bazı Fremenler bu durumu kabul ederken kimileri de Paul’ün gerçek bir Fremen olmadığından dolayı Paul’ün Lisanü'l Gayb olduğunu kabul etmez. Bu durum İslam peygamberi Hazreti Muhammet’in hayatında da vardır. Yahudiler, gelecek peygamberin kendi soylarından olduğuna inandıkları için Hazreti Muhammet’in peygamberliğini kabul etmezler. Paul’ün kendisi de beklenen Lisanü'l Gayb olmadığını söyler ancak kehanetlere göre “mesih” de kendisinin “mesih” olmadığını söyleyecektir, böylece bir başka kehanet daha gerçekleşmiş olur. “Yaşam suyu”nu içen Jessica artık geçmişi bilebildiğini ifade eder ve onun Kuisatz Haderah olduğunu söyler ancak Paul yine de bu duruma inanmamaktadır.

Bu sahneden sonra Paul, çölde gerçekleşecek olan sınavlarına başlar. Paul, çölde bir dizi sınavdan geçecektir. Stilgar, ona “yaşlı bilge” rolüyle ipuçları verir. Bu sırada Paul’ün sürekli vizyonlarında gördüğü kız Chani de Paul’e destek vermektedir. Chani bundan sonra eksikliğini hissettiği sevgiyi, şefkati ve cesareti verecek anima arketipi olacaktır. Sınavlar yolunda Paul’ün aşması gereken ilk engel, çölü tek başına geçme görevidir. Çöl, içinde bulunan birçok zorluk ve çölün gizemli yaratıkları Şeyh Huludlarla birlikte aşılması çok zor bir yerdir. Ancak Paul, kehanetlerdeki gibi kolay bir şekilde Fremen yürüyüşüyle çölü geçer.

Bir başka sınav ise “baharat” çıkaran Harkonnenleri avlamaktır. Paul, Fremenlerle birlikte yiğitçe savaşır ve Harkonnenleri öldürerek “baharat” çıkarmalarını engeller. Paul’ün burada sergilemiş olduğu yiğitlikler ve birtakım kahramanlıklar, bir başka sınavın daha başarıyla geçilmesini sağlar. Türk halk kültüründe ve birçok halk kültüründe olduğu gibi kahramanlık örneği sergileyen kişiye bir bilge tarafından isim verilir. Artık Paul’e Fremen dilinde bir isim verilmelidir. “Kişi bir yiğitlik ya da toplum yararına bir iş yapıp asıl adını almak için gerekli şartları yerine getirdikten sonra, ad alması için ihtiyaç duyulan unsur bilge adamdır” (Kızıloğlu, 2021:50) Burada ad veren bilge rolünü Stilgar üstlenerek Paul’e bir ad verir. Bu ad, Usul’dür anlamı ise “Fremen dilinde ‘Sütunun temeli’” demektir (Herbert, 2015:683). Stilgar’ın verdiği bu adla Paul’ün bir halkı ayağa kaldıracak olan sütun direklerinden birisi olacağına dair bir göndermedir. Fremen geleneklerinde bir de kahramanın kendisine bir savaşçı ismi seçmesi gerekmektedir. Bu yüzden savaşçı adı alması ise Paul’ün kendisine verilir. Paul, Arrakis Gezegeni’nin çöllerinin kavurucu sıcaklarıyla büyük bir uyum içerisinde yaşayan çöl faresi Muad’Dib’in adını almak ister. Paul’ün bir çöl faresinin adını almak istemesi, bazı Fremenler tarafından gülünç olarak karşılanırsa da Stilgar bu duruma gülmez çünkü Muad’Dib aynı zamanda kuzey yıldızlarının da adıdır ve “Yolu Gösteren” anlamına gelir: “Arrakis’e uyum sağlamış kanguru faresi; Fremenlerin dünya-ruh mitolojisinde bu yaratık, gezegenin ikinci ayının üstünde görülen şekille özdeşleştirilir. Bu yaratık çölün içlerinde sağ kalabilme becerisiyle Fremenlerin hayranlığını kazanmıştır” (Herbert, 2015:675). Bu ise bir başka kehanetin daha yerine gelmesi anlamını taşır. Paul bilmeden “Yolu Gösteren” anlamına gelen Muad’Dib adını alır ve beklenen “mesih” olduğuna dair inanç artmış olur. O artık Paul Muad’Dib Usul’dür.

Paul’ün bir diğer ve en önemli sınavı çölün efendisi sayılabilecek solucan, Şeyh Hulud’u sürmektir. Stilgar’dan son ipuçlarını alır ve bir Şeyh Hulud yakalayabilmek için tekrardan çöle gider. Paul, çölde olabilecek en büyük Şeyh Huludlardan birisini kontrol altına alarak sürmeye başlar. Bu onun Lisanü’l Gayb olduğuna dair bir başka emaredir. Bu sınavı da başarıyla atlatmasıyla birlikte iyiden iyiye Fremenlerin gözünde beklenen “mesih” Lisanü’l Gayb olduğuna dair inancı arttırır.

Şekil 3.8. Paul Atreides'in, Şeyh Hulud'u Sürme Sahnesi



Kaynak: Villeneuve, D. (Yönetmen). (2021). *Dune* [Film]. Warner Bros. Pictures.

Bu aşamayla birlikte Paul, savaşçı arketipinin bütün özelliklerini de göstermiş olur. Düşmanlarla ve zor sınavlar karşısında bitmek bilmeyen bir mücadele arzusuyla çarpışır. Ayrıca bu aşama Paul için fiziksel olarak çölle bütünleşmesini ifade ederken ruhsal olarak da kaderini sorguladığı derinlikli bir bölüm olarak çöl karşısında hayatta kalabilme becerisi gösterdiği ve kendi kimliğini yeniden inşa ettiği bir dönüm noktasıdır.

3.6.7. Tanrıçayla Karşılaşma

Tanrıçayla karşılaşma, mitik kahramanın erginlenme aşamasında önüne çıkan evlilik kriziyle ilgilidir. Paul, filmlerin başlangıcından beri rüyalarında vizyon olarak karşılaştığı gizemli kadın Chani'yi Fremenlerin arasında bulur. Bu durum mitik hikayelerin birçoğunda rüya yoluyla âşık olmayı temsil eder. İlk karşılaşmalarında Paul; onu tanısa da Chani dış dünyadan gelen Paul'ü Fremenler için tehlikeli bir yabancı olarak kabul eder. Bu yüzden ona karşı mesafeli yaklaşır. Ama macera devam ettikçe Paul'ün Fremenlerin içine katacak mücadeleleri başarıyla üstesinden gelmesi, Chani için de Paul'e karşı bir saygı ve sevgi uyandırır. Paul ise zaten rüyalarının etkisiyle daha hiç görmeden bile Chani'ye âşık olmuştur. Sınavlar yolunun son aşamasında Paul, Şeyh Hulud'u başarıyla sürmesi halihazırda herkesin takdirini kazanmıştır. Chani'nin de bu durum hoşuna gitmektedir. Böylece Chani ve Paul birlikte olurlar.

Geleneksel anlamda, “Evlilik hayatın önemli bir geçiş evresini oluşturur. Bu dönemde sergilenen ritüeller, sembolik öğretinin gruba veya topluma aktarım işlevini üstlenir. Kız istemeden duvak/paça gününe kadar sergilenen ritüeller, kritik eşiğin

aşılmasında ve geleneğin yaşatılmasında önemli bir yere sahiptir” (Demir, 2023:273) Ancak Paul ve Chani’nin birlikte olması, simgesel anlamda Paul’ün tanrıçayla karşılaşmasını ve simgesel bir evliliği belirtmektedir. Dolayısıyla filmlerdeki evlilik, geleneksel evlilikten farklıdır.

Şekil 3.9. Paul Atreides ve Chani’nin Sevgisi



Kaynak: Villeneuve, D. (Yönetmen). (2023). *Dune: Çöl Gezegeni Bölüm İki* [Film]. Warner Bros. Pictures.

Geleneksel olarak tanrıça figürü “...abartılı şekilde iri göğüsleri, kalçaları ve karnıyla doğurganlığı ve bereketi simgeler. Tanrıça, doğanın yaratıcı gizemini korur ve sürdürür” (Kaya Karaduman ve Özdemir, 2023:743). Ancak Chani geleneksel anlamda değil, modern anlamda “tanrıça”yı simgelemektedir. Çünkü hem folklorde hem de Campbell’ın monomit kuramında “tanrıça” idealize edilmiş ve yüceltilmiş bir karakterdir. Oysaki Chani; kendi idealleri olan ve bu uğurda savaşan ve Paul’e meydan okuyabilen bir karakterdir. Bu anlamda Chani geleneksel “tanrıça” figüründen farklı olarak monomit kuramı için bir farklılık teşkil etmektedir.

Tanrıçayla karşılaşma, kahramanın ruhunda eksik kalan yanlarının ortaya çıkışını ve tamamlanmasını da ifade eder. Bu bağlamda Chani, Paul’de eksik olan anima arketipini tamamlar. Chani hem Paul’e huzur verir hem de Fremenler arasında yükselen Lisanü’l Gayb inancı karşısında Paul’e şüphe verir çünkü Paul’e verdiği bu şüphe Paul için kehanetlere kendisini kaptırmasını önleyerek insan tarafını yitirmesini önlemektir. Ayrıca Paul’ün Chani’yle olan ilişkisi Paul’ün sadece bir savaşçı, lider, kahraman değil; ayrıca Paul’ün ihtiyaç duyduğu sevgi, şefkat ve empatiyi ona sağlar. Çünkü maceranın

beraberinde getirdiđi zorluklara dayanma gücü ancak bu tür duyguların varlığıyla mümkün olabilir ve kahramanın ilerleyişini devam ettirmesini sağlayabilir. Böylece tanrıçayla karşılaşma Paul’de eksik olan duygusal boşlukların ve yine onda eksik olan anima arketipinin tamamlanmasını ifade eder. Paul; aşkın ve sevginin varlığının farkında olarak yolculuğunun amacının sadece kehanetleri yerine getirerek savaşmak olmadığını, insan olmanın getirdiđi derin ve karmaşık duyguların da önemini hatırlar.

3.6.8. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın

Zorlu macerasına devam eden kahraman için onu yolundan etmek isteyen bir “kadın” karakteri bulunabilir. Buradaki “kadın” figürü simgeseldir dolayısıyla gerçek bir kadın olmasına gerek yoktur. Kahramanı yolculuğundan etmek isteyen her türlü figür baştan çıkarıcı olarak kabul edilebilir. Paul Atreides filmler boyunca hem beklenen bir “mesih” hem de ihanete uğramış bir hanedanın oğlu olarak potansiyel bir “intikamcı” rolünü üstlenir. Paul, burada “kader”ini üstlenmesi gereken kişidir çünkü macerası bu şekilde bir anlam kazanacaktır. Paul, mistik bir şekilde sürekli rüyalarında gördüğü Fremen kadını Chani’ye halihazırda âşık olmuştu. Bu aşk, Paul’ün Fremenlere katılıp Chani’yle gerçekten fiziksel bir ilişkiye de girmesiyle perçinleşir. Ancak annesi yaklaşan kaderi karşısında onu uyarak Paul’e kendisini aşka fazla kaptırmamasını tembihler.

Şekil 3.10. Paul Atreides’in Chani’ye Olan Sevgisi Karşısında Yaşadığı İkilem



Kaynak: Villeneuve, D. (Yönetmen). (2023). *Dune: Çöl Gezegeni Bölüm İki* [Film]. Warner Bros. Pictures.

Öte yandan hikâyenin diğer tarafında Paul'ün düşmanları safları sıklaştırmaktadır. Çünkü Paul ve Fremenler, Harkonnenlerin “baharat” hasatlarını sabote ederek hem İmparatorluğun hem de Harkonnenlerin daha fazla nefretini kazanırlar. Arrakis Gezegeni'nde Harkonnenlerin önde gelen liderlerinden olan Lord Rabban, Paul ve Fremenlere karşı sürekli yenilgi içerisinde. Bu duruma yönelik Harkonnenlerin esas lideri Baron Harkonnen, Lord Rabban'ı görevinden azleder. Onun yerine kendi yeğeni olan Feyd-Rautha Harkonnen'i bu göreve atayacaktır. Feyd-Rautha, Harkonnenlerin varisidir ve Baron Harkonnen'in olası ölümünde başa o geçecektir. Filmin ilerleyen sahnelerinde Feyd-Rautha için bir “geçiş” töreni yapılır. Bir arenada sağ kalan üç Atreides asilzadesini korkusuzca öldürür. Feyd-Rautha, Paul Atreides'e göre anti-kahraman görünümü içerisinde çünkü “...anti-kahramanlarda büyüklük, lütuf, güç ve sosyal başarı gibi özellikler bulunmamaktadır” (Diker, 2020:282). Dolayısıyla Paul'ün sahip olduğu hiçbir erdem onda bulunmaz. Sadece zevkine insanları öldürür ve bundan keyif alır ayrıca hiçbir duygu belirtisi de göstermez bu anlamıyla tam olarak Paul'ün gölge arketipi olur. Daha önceden Paul'e yapılan Bene Gesseritlerin Gomcebbar testi ona da Leydi Fennig tarafından yapılır, bu testte korkusuz ve acımasız ancak şehvet düşkün birisi olarak tasvir edilir. Filmin ilerleyen süreçlerinde, Paul'ün Muad'Dib namı İmparatorluğa kadar uzanır. Bu sırada İmparatorluk onun öldüğünü sanmaktadır. O yüzden adı sadece Muad'Dib olarak anılmaktadır. “Baharat” hasatlarına yaptığı sabotajlardan dolayı ona karşı İmparatorluk tarafından da bir öfke yükselmektedir.

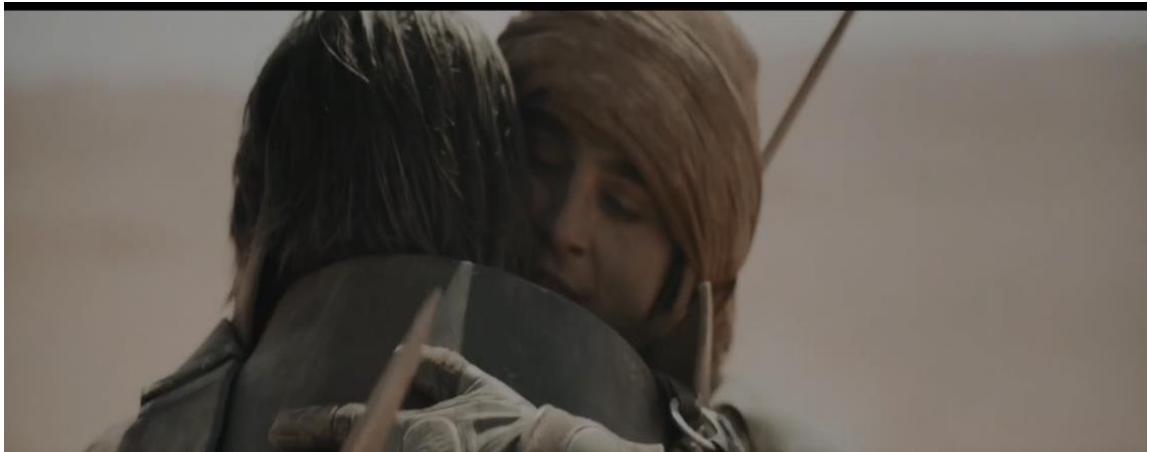
Paul'ün tamamlaması gereken “kader”i, yaklaşan tehlikeler ve Paul'ün Chani'ye olan aşkı Paul için ciddi açmazlar oluşturur. Burada Paul için baştan çıkarıcı unsur, Chani'nin kendisi değil ona duyduğu aşkın kendisidir. Çünkü Chani karakteri klasik anlamda baştan çıkaran kadın değil tam tersine kendi idealleri olan bağımsız bir karakterdir. Bu yüzden de Chani, klasik anlatılardaki kadın figürünün erkek figürüne sorgusuz itaati yerine Paul ile çatışmaktadır. Bu durumda Chani, Fremen halkında yükselen Paul'ün beklenen mesih olduğuna dair inanca karşılık, Paul'ü sürekli dizginlemektedir ancak Paul'ün vizyonlarında gördüğü beklenen “kader”ini gerçekleştirilmesi Paul'ün de “mesih” rolüne bürünmesinden geçmektedir. Böylece Paul'ün önünde iki seçenek durmaktadır ya ona mutluluk ve huzur veren aşkın peşinden gidip beklenen “mesih” rolünden vazgeçerek kahramanın yolculuğu döngüsünün dışında kalacaktır ya da kendisine biçilen rolün sorumluluğunu alarak yoluna devam edecektir.

Paul, burada o yüzden bir karar vermek durumundadır ya aşkı onu ayartacaktır ya da yolculuğuna devam edecektir. Paul her ne kadar Chani'ye derinden bir bağ ve aşk hissetse de burada diğer mitik kahramanlar gibi daha uhrevi bir görev için aşkını kalbinin derinliklerine gömmeyi tercih eder. Filmin ilerleyen sahnelerinde de bu duruma atfen Paul, Chani'ye ölene kadar onu seveceğini söylese de kendi kaderinin peşinden gitmeyi tercih eder. Böylece “baştan çıkarıcı olarak kadın” aşaması Paul için fiziksel bir baştan çıkarma olarak değil, kendi kaderi ve duygusal arzuları arasındaki sıkışıklığı, ahlaki ve varoluşsal bir mücadeleyi temsil eder.

3.6.9. Babanın Gönlünü Alma

Erginlenme kısmının bir diğer önemli aşaması, simgesel anlamda babanın gönlünün alınması kahramanın annesinin şefkatli kollarından ayrılarak bireyleşmesi sürecindeki bir başka adımdır. Paul ve Fremenler, “baharat” madenlerine yaptıkları sabotajlarına devam ederler. Yine böyle bir sabotaj sırasında savaştıkları kişilerin Atreides Hanedanı'nın önemli askerlerinden Gurney ve ekibi olduğu ortaya çıkar. Gurney, Paul'ün savaş hocalarından birisidir. Bu karşılaşmada hem Gurney hem de Paul şaşırırlar çünkü her ikisi de birbirlerini öldü sanmaktadırlar. İkiliğin karşılaşması sıcak ve samimi bir şekilde olmuştur. Bu sırada Gurney de Paul gibi Harkonnen ihanetinden sonra çölün iç kısmına kaçarak hayatta kalmış ve bir “baharat” kaçakçısı olmuştur. Böylece Gurney de Paul'ün ekibine katılır.

Şekil 3.11. Paul Atreides ve Gurney'in Yeniden Karşılaşma Sahnesi



Kaynak: Villeneuve, D. (Yönetmen). (2023). Dune: Çöl Gezegeni Bölüm İki [Film], Warner Bros. Pictures.

Gurney'in de ekibe katılması Paul için deęişik anlamlar içermektedir. Çünkü Paul'ün geride bıraktığı kaderinden bir parçayı temsil etmektedir. Bu sırada Paul hala çeşitli vizyonlar görmektedir. Bu vizyonlara göre bir savaş başlatmaktadır ve bu savaşta milyonlarca insan ölmektedir, yaklaşan savaşın büyüklüğü ve yıkıcılığının ne kadar olacağı ise Paul'ün sorumluluğundan geçmektedir. Bu yüzden Paul, yaklaşan kaderinin sorumluluğunu alamamakta bir lider gibi karar verememektedir dolayısıyla simgesel anlamda babanın gönlünü almakla elde edeceği olgunlaşma aşamasını geçememektedir Böylece hem Monomitik döngünün babanın gönlünü alma aşaması eksik kalmaktadır hem de bir erkek olarak gelecek yaşamıyla kurduğu ilişkilerin ne yöne savrulacağını kestirememektedir. “Bu bağlamda baba ve oğul arasındaki ilişki bir insanın hayatında belki de en önemli ilişki olarak ifade edilebilir. Çünkü bu ilişki bir erkeğin yaşamı boyunca sahip olduğu tüm diğer ilişkileri de etkileyen ilişkidir” (Tanrıtanır, 2020:205).

Paul ile birlikte Fremenlere katılan Gurney ise Paul'ün Fremenler içinde peygamber gibi karşılandığını, onlar üzerinde büyük bir etkisi olduğunu görmüştür. Bu büyük etkiyi gören Gurney, Fremenler içerisinden çıkartılacak büyük bir ordu potansiyelini görerek Paul'e neden Fremenlerden bir ordu çıkartarak babasının intikamını almadığını sorar ve böyle bir gücü olduğunu ona belirtir. Bu durumda Gurney, simgesel anlamda, Paul'ün unuttuğu baba figürünü ve intikamının alınmasıyla elde edilecek “gönül alma” mefhumunu hatırlatmış olur. Ancak Paul eğer böyle bir intikamı gerçekleştirirse milyonlarca kişinin öleceğini ve böyle bir sorumluluk almak istemediğini belirtir. Paul hala “babanın gönlünü alma” krizinden kaçınmaktadır. Gurney ise eğer bir ordu toplayarak milyonlarca insanın ölümünün sorumluluğunu almaktan kaçınıyorsa Atreides Hanedanı'nın gizli atom bombalarının olduğunu böylece bir orduya gerek olmadığını Paul'e söyler. Böylece hem intikam alınacaktır hem de daha az kişi ölecektir. Paul, bu fikri kabul eder.

Filmin bu sahneleri klasik olarak “babanın gönlünü alma” aşamasına atıfta bulunur. Paul'ün kendi kaderinin sorumluluğunu alma konusunda isteksizliği Gurney karakterinin “bilge adam” arketipi yoluyla yerine getirilmektedir. Gurney daha önce olduğu gibi Paul'e yardım ederek akıl hocalığı rolünü de tekrardan üstlenmiş olur böylece Paul, Gurney'in teklifini kabul ederek Harkonnenlerin suikasti sonucu ölen babasının intikamını almayı kabul etmiş olur, bu sayede babanın gönlünü alma aşamasını da geçmiş olur. Dolayısıyla Paul için bu aşama hem fiziksel olarak hem de ruhsal olarak babasının

mirası devam ettirebilme açısından bir fırsat penceresi açar. Artık Paul, kendi kararlarını kimseye danışmadan alabilecek bir kişi haline gelmeye başlar.

3.6.10. Tanrılaştırma

Tanrılaştırma, erginlenme kısmı içerisinde kahramanın geçtiği aşamaların sonucunda elde ettiği fiziksel ve ruhani aydınlanmayı içerir. Kahraman yolculuğu boyunca geçirdiği süreçlerin sonucunda simgesel anlamda “tanrısal” bir figür haline gelir. Filmin bu kısmında Fremenlerin Siyeç Tabr’ı, Feyd-Rautha tarafından yok edilir. Bazı Fremenler ölür, yaşayanlar da çölün daha güney kısmına göç etmek zorunda kalır. Bu durumda Paul de daha güneye giderek oradaki Fremen liderleriyle görüşerek onlarla savaşmaları için anlaşma sağlamalı ancak Paul’ün daha güneye gitmesi demek, vizyonlarında gördüğü kehanetlerin gerçekleşerek milyonlarca insanın ölmesi demektir. Bu yüzden Paul daha fazla güneye inmek konusunda isteksizdir. Ancak yeni bir vizyon görür ve bu vizyonda daha önce düelloda öldürdüğü Jamis ona güneye gitmesini söyler. Böylece Paul ve Fremenler Şeyh Hulud’a binerek güneye giderler.

Filmin önceki kısımlarında Paul’ün annesi, Fremenlerin rahibe anası olabilmek için Şeyh Hulud’un kanından yapılma “yaşam suyu”nu içerek bir aydınlanma geçirmişti. Ancak bu “yaşam suyu” sıradan insanlar ve erkekler için ölümcül bir sıvıdır. Daha güneye inen Paul’e burada annesi Jessica “yaşam suyu”nu içmesi gerektiğini içerse kaderine dair her şeyi göreceğini söyler. Böylece burada “yaşam suyu”nu içer. “Yaşam suyu”nun zehirli etkisiyle Paul ölü gibi olur. Paul’ün zehrin etkisinden kurtulması masalsı ve mitik bir sahnedir. Tıpkı kurbağa prens masalında olduğu gibi Paul, Chani’nin öpücüğüyle hayata geri döner. Bu da kehanetlerden birisidir Lisanü’l Gayb zehirli suyu içecek, sevgilisi onu öpücüğüyle hayata döndürecektir. Chani’nin öpücüğüyle hayata dönen Paul, “yaşam suyu”nun etkisiyle artık hem geçmişini bilen hem de gelecekte gerçekleşebilecek muhtemel kaderleri görebilen “tanrısal” bir figür haline gelir. Paul, geçmişine ilgili ironik bir bilgi öğrenir. Buna göre annesi ebedi düşmanları olan Baron Harkonnen’in kızıdır.

Şekil 3.12. Paul Atreides'in Yaşam Suyunu İçtiği Sahne



Kaynak: Villeneuve, D. (Yönetmen). (2023). *Dune: Çöl Gezegeni Bölüm İki* [Film]. Warner Bros. Pictures.

Paul'ün “yaşam suyu”nu içmesi, ölü durumuna gelmesi, Chani'nin öpücüğüyle yeniden hayata dönmesi, Fremenlerin Paul'ün Lisanü'l Gayb olduğuna dair inançlarını iyice pekiştirir. Bu aşamada Paul, kendi benliğini de aşarak herkes için “tanrısal” bir figür haline gelmiştir. Artık sıradan bir kişi değil, evrensel hakikatlerle ilişki içerisinde olan, sınırları aşmış bir kişidir.

3.6.11. Nihai Ödül

Erginlenmenin son aşaması olan nihai ödül, kahramanın maddi ya da manevi elde ettiği bir kazanımı ifade eder. Paul Atreides, “yaşam suyu”nu da içip kehanetlerinin tamamını yerine getirir. Böylece Fremenler arasında yükselen Lisanü'l Gayb mitinin sahip olması gereken bütün kehanetleri yerine getirerek neredeyse bütün Fremenlerin inancını kazanır. Chani'nin itirazı dışında hemen hemen bütün Fremenler, Paul'ün beklenen kurtarıcı/mesih olan Lisanü'l Gayb olduğuna inanmaktadır. “Mitolojik tanrılar ya da kahramanlar da vaktiyle dünya üzerinde hüküm sürmüş, önemli işler yaparak halkların belleğinde yer etmiş, böylelikle tanrılaştırılmış ve adlarına kült alanları oluşturulmuş gerçek kişilerdi” (Küçükler, 2023:16). Paul ise kendisine tapınılacak kadar efsanevi bir kahraman haline gelmeyi henüz yaşarken gerçekleştirir. Filmin bu aşamasında Paul için dini bir ritüel gerçekleştirilir. Neredeyse bütün Fremenler ona secde eder ve onu kutsar. Paul Atreides burada, Usul Muad'Dib olarak mesihliğini ilan eder.

Lisanü'l Gayb olarak onları kurtuluşa erdireceğini, vadedilen cennete götüreceğini bildirir.

Şekil 3.13. Fremenlerin Tapınma Sahnesi



Kaynak: Villeneuve, D. (Yönetmen). (2023). *Dune: Çöl Gezegeni Bölüm İki* [Film]. Warner Bros. Pictures.

Nihai ödül aşaması böylece Paul'un beklenen "kurtarıcı" olduğunu ilan etmesiyle resmen gerçekleşmiş olur. Bunun anlamı Paul için sadece bir zaferi simgelemez, o artık bir halkı ortak bir ülküde birleştiren, çöl halkı Fremenlerin Arrakis'in yeniden kontrolü ele almasını sağlayacak olan dini ve politik bir figür haline getirir ve ayrıca babasının intikamını almaya muktedir bir kişi halini de. Böylece Paul arkasında milyonlarca Fremen'in inancını taşıyan ödülün sahibi olur. Artık Fremenler Paul'un siyasi ve dini önderliğinin arkasında hizalanmıştır. Bundan sonra Paul, nereye gitmek isterse, nerede savaşmak isterse, Fremen halkı derin bir inançla sorgusuz sualsiz onun peşinden gelecek. O, ne derse ona inanacaktır. Paul'un bu ödülü, klasik mitik ve destansı hikayelerde mutluluk getiren ödüllerin aksine beraberinde yeni karmaşıklıkları da getirecektir. Çünkü Paul, bu durumda Fremenlerin kurtarıcısı olmakla birlikte onları yeni savaşa da götürecek peşinden ölümler de getirecek askeri bir liderliğe de sahip olur. Dolayısıyla bu ödülün anlamı hem kutsaldır hem de yıkıcıdır. Bu aşamadan sonra dini, siyasi ve askeri liderliği eline alan Paul, tam anlamıyla ergin/olgun bir karakter haline gelir.

3.6.12. Dönüşün Reddedilişi/Dönüş Yolu

Kahramanın yolculuğunun tamamlanabilmesi yola çıktığı noktaya geri dönebilmesiyle mümkün olmaktadır ancak böylece monomit çevrimi tamamlanabilir. Kahramanın zorlu yolculuğundan getirdiği ödül bir anlam kazanır. Bu manada filmin bu aşamasında Paul Atreides, Fremenler arasında mesihliğini ilan ettikten sonra İmparatorluğa Muad'Dib olarak bir mesaj gönderir. Bu mesajla birlikte tüm evrene beklenen “mesih” yani Lisanü’l Gayb olduğunu bildirir ve böylece Paul, monomit çevriminin dönüş kısmına geçmiş bulunur çünkü bütün hikâye İmparatorluğun Atreides Hanedanı’na Arrakis Gezegeni’nin yönetimini devralmasını isteyen bir çağrıyla başlar ve yine bu hikâye Paul’ün dönüş yolunu bulabilmesi İmparatorlukla olan ilişkilenmesiyle çözülecektir. Böylece Paul Atreides’in dönüş yoluna karşı takındığı tavır reddetmeyle gerçekleşmez aksine dönmeyi istemek onun bilinçli arzusudur.

Şekil 3.14. Paul Atreides’in Lisanü’l Gayb Olduğunu İlan Etmesi



Kaynak: Villeneuve, D. (Yönetmen). (2023). *Dune: Çöl Gezegeni Bölüm İki* [Film]. Warner Bros. Pictures.

Paul için dönüş yolu, kolay gerçekleşmeyecektir çünkü hala daha önünde çözmesi gereken hem toplumsal hem de bireysel düğümler bulunmaktadır. Çünkü nihai ödülde elde ettiği dini ve politik liderliğin ve “mesih” kişiliğinden gelen açmazları çözmek zorundadır. Çünkü Paul’ün toplumsal hayata getireceği ödülün anlamı henüz netlik kazanmamıştır.

3.6.13. Büyülü Kaçış

Büyülü kaçış, diğer adıyla iksirle dönüş kahramanın erginlenme aşamasında eksik bıraktığı kahramanı olgunlaştıracak aşamaların dönüş kısmında tamamlanmasını ifade etmektedir. Paul'ün macerasının amaçlarından birisi de Atreides Hanedanı'nı yıkıp babası Dük Leto'yu öldüren, Harkonnenlerden intikam almaktır ancak bu intikam mefhumu erginlenme döngüsünde eksik kalmıştır. Paul'ün Muad'Dib adıyla yaşadığını İmparatorluğa bildirmesi ve Harkonnenlerin “baharat” hasatlarına yaptığı saldırılar halihazırda Harkonnenlerin ve İmparatorluğun tepkisini çekmekte ve bu durum bir savaş ortamını canlı tutmaktaydı. Paul'ün “mesih”liğini ilan ettiği mektup İmparatorluk tarafından bir tehdit olarak algılandı ve bu durum üzerine İmparator ve İmparatorluk ordusu bu tehdidi ortadan kaldırmak adına Arrakis Gezegeni'ne gider. Arrakis Gezegeni'ne giden İmparator ve maiyeti Harkonnenleri Paul'ü ortadan kaldıramadıkları için suçlar ve savaş hazırlıkları yapmalarını ister.

Şekil 3.15. Fremenlerin Şeyh Hulud Eşliğinde Savaşa Gitmesi



Kaynak: Villeneuve, D. (Yönetmen). (2023). *Dune: Çöl Gezegeni Bölüm İki* [Film]. Warner Bros. Pictures.

Paul ise Lisanü'l Gayb olduktan sonra Fremenleri tamamen kontrolü altına almıştır ve Paul hem beklenen “mesih” olduğu için hem de Harkonnenlerin yıllarca Arrakis’in kaynaklarını sömürmesi ve Fremenleri avlamasından dolayı Fremenler de Harkonnenlerden nefret etmektedir. Böylece büyük savaşa hazırlanırlar. Bu büyük savaştan önce Paul ailesinin atom bombalarını ele geçirmişti. Böylelikle hem büyük bir Fremen ordusu hem de Paul’ün elde ettiği atom bombaları sayesinde Paul ve Fremenler, Harkonnenler ve İmparatorluk karşısında büyük bir zafer elde eder. Böylelikle Paul babasının intikamını almış olur. Ancak bu zafer; sadece dışsal bir kazanım değildir, Paul’ün elde ettiği nihai ödülün anlamına dair içsel bir kazanımdır aynı zamanda çünkü Paul Atreides, toplulukları peşinden götüren onlara yeni bir yol sunan dini ve siyasi bir liderdir. Böylece ilk kez bu kazanımlarını bu savaşta kullanarak ödülünün anlamını pekiştirir.

3.6.14. Dışarıdan Gelen Kurtuluş

Dışarıdan gelen kurtuluş, kahramanın dönüş yolunu kaybettiği zamanlarda ortaya çıkan yardımcı kişileri veya ona yardımcı olacak herhangi bir olguyu temsil eder. Paul Atreides, macerası boyunca çeşitli yardımlar alarak macerasının yönünü tayin etmiş ve böylece mutlak bir kahraman figürü haline gelmiştir. Özellikle Paul’ün dönüş yolunun engellerini aşabilmesi ancak ve ancak son savaşından galip gelebilmesiyle mümkündür. Bu savaşın kazanılma ortamını sağlayan başat figürlerden birisi Stilgar’dır. Stilgar, hikâyenin ilk başlangıcından yapılan savaşa kadar her daim Paul’e sadakat gösteren, onun beklenen “mesih” olduğuna her daim inanan, yeri geldiğinde “bilge” kişilikle ona yol gösteren birisidir. Ayrıca her daim Paul’ün savaşçı kişiliğini takdir eden ve manevi kişiliğini onaylayarak Fremenlerin içinde yükselmesini sağlayan bir kişidir. Yine bir diğer unsur ise Fremenlerin Paul’e duyduğu inanç ve sadakat unsurudur. Baştan çıkarıcı kadın aşamasından beri her ne kadar Chani’den uzak dursa da Paul, Chani de yine Paul’e arka çıkmaktan geri durmamış, Paul’ün zafere yürüyüşünü hem savaşçı tarafıyla hem de manevi tarafıyla desteklemiştir. Ayrıca Chani’nin savaşta her daim Paul’ün yanında durması, Paul’ün ihtiyaç duyduğu ruhsal istikrarını ve kendisine olan inancı pekiştirmesini sağlamıştır. Bütün bu destekler Paul’ün yalnız olmadığını kolektif bir düzenin parçası olduğunu da temsil eder.

Şekil 3.16. Stilgar'ın Destekleri



Kaynak: Villeneuve, D. (Yönetmen). (2023). *Dune: Çöl Gezegeni Bölüm İki* [Film]. Warner Bros. Pictures.

Ayrıca Paul'ün en sembolik destekçilerinden birisi de annesidir. Çünkü filmlerin başından beri oğluna manevi desteklerini esirgemeyen annesi aynı zamanda bir Bene Gesserit rahibesi olarak insanların zihnine “ses” aracılığıyla Paul'ün beklenen “mesih” olduğuna dair inanç tohumları ekmıştır. Bu inanç tohumları, Fremen toplulukları arasında sözlü kültürel anlatılar haline gelerek Paul'ün beklenen “mesih” olduğuna dair inancı pekiştirmiştir. Nihayetinde bu tohumlar, Fremenlerin içinde filizlenerek dalgalar halinde yayılmıştır. Böylece dışarıdan gelen kurtuluş, sadece Paul'ün şahsi kahramanlık hikayesinin anlatısı değil, bütün bu bahsedilen unsurların bir araya gelerek bir topluluğun bir lider etrafında birleşerek elde ettiği kazanımların da konusunu oluşturur. Dolayısıyla Paul'ün zaferinin anlamı sadece onun gücünün ifadesi değildir, aynı zamanda ona inanan bir topluluğun sadakati, inancı ve eylemlerinin bir sonucudur. Böylece elde edilen bu yardımlar kahramanın hem fiziksel hem ruhani dönüşümünü mümkün kılarak ona dönüşün yollarını açık tutar.

3.6.15. Dönüş Eşiğinin Aşılması

Dönüş eşiğinin aşılması aşaması, kahramanın yolculuğunun sonuna doğru gelirken geçirdiği dönüşümlerle birlikte eski dünyasına geri dönüşünü ifade eder. Nasıl ki kahraman yola çıkarken aşması gereken ilk eşik aşamasından geçiyorsa dönerken de zorunlu bir eşiği aşmak zorundadır. Filmin bu aşamasında Paul Atreides ve Fremenler; Harkonnenler ve İmparatorluğa karşı mutlak bir zafer elde eder. Harkonnen ordusu ve

İmparatorluk ordusu Sardaukarlar yok edilir. Paul Atreides ve maiyeti, Arrakis'teki Harkonnen sarayına baskın yaparak İmparator ve Harkonnenlerin yöneticileri; Baron Harkonnen, Rabban Harkonnen ve Feyd-Rautha'yı esir almak üzeredir. Burada Paul Atreides, İmparator'un kızıyla evleneceğini belirterek İmparator'a ya kendisiyle savaşmasını ya da kendisine bir şampiyon seçmesini söyler. İmparator'un şampiyonu olarak Feyd-Rautha gönüllü olur. Feyd-Rautha'nın burada gönüllü olmasının birden fazla simgesel anlamı bulunmaktadır.

Şekil 3.17. Paul Atreides ve Feyd-Rautha'nın Düellosu



Kaynak: Villeneuve, D. (Yönetmen). (2023). Dune: Çöl Gezegeni Bölüm İki [Film]. Warner Bros. Pictures.

Bu simgesel anlamlar şunlardır, eşik aşamalarında her zaman eşığı koruyan ve eşığın sıradan insanların geçmesini önleyen eşik muhafızları bulunur. Burada Feyd-Rautha simgesel anlamda, Paul'ün eşığı aşmasını önlemek isteyen bir eşik muhafızı rolü üstlenir. Ayrıca bir Harkonnen olarak Paul'ü yetim bırakan, çöldeki zorlu macerasını başlatan Hanedanı da temsil etmektedir. Bir diğer anlamıyla Feyd-Rautha, Paul'ün gölge arketipidir ve anlamsal olarak entrikanın, hırsın, acımasızlığın ve eski dünyanın yozlaşmış düzenin temsilcisidir. Böylece bu düello, Paul'ün aşması gereken eşik aşamasını oluşturarak aynı zamanda hikâye için de bir katarsis sağlayacaktır. “Katarsis kelime anlamı ile ‘arınma’yı ifade eder” (Çağlayan, 2021:61). Paul ile Feyd-Rautha'nın düellosu, Paul'ün mutlak zaferiyle biter. Böylece Paul ile Feyd-Rautha'nın bu düellosu Paul için simgesel anlamda geçmişiyile yüzleşerek dönüşümünü tamamladığının simgesel bir ifadesi olur ve böylece Paul geçmişin yüklerinden arınmış olur. Harkonnen Hanedanı

çökmüş, Paul intikamını almakla kalmamış, yoz bir düzeni de bitirmiştir. Bu açıdan kahramanın yolculuğu hem bireysel intikamın ifadesi hem de Fremen halkının özgürlüğünün ifadesidir ve dönüş eşiğinin önünde duran engellerin aşıldığının da bir temsilidir. Ayrıca filmlerin sonuna doğru yaklaşırken tıpkı masallarda olduğu gibi iyi karakterler kazanmış kötü karakterler ise kaybetmiş olur.

3.6.16. İki Dünyanın Ustası

İki dünyanın ustası aşaması, kahramanın hem önceki dünyası hem de macerasının sonuna doğru gelirken elde ettiği değişim ve dönüşümlerin sonucunda kendisinde meydana gelen bilgeliği anlamasıdır. Paul Atreides için bu durum, ailesinin uğradığı ihanet ve çölde geçirdiği sürgünle beraber yeniden gücü elde etmesiyle ilgilidir. Feyd-Rautha'yı da yenip Harkonnenleri ortadan kaldıran Paul, Fremenlerin Lisanü'l Gayb'ı olmuş, bir halkın peygamberi haline gelmiştir. Aynı zamanda İmparatorluğu da deviren Paul, bir siyasi lider haline de gelir. Dolayısıyla o hem bir siyasi lider hem de dini bir liderdir. Böylece o hem dünyevi olanın hem de uhrevi olanın ustası haline gelmiştir.

Şekil 3.18. İmparator'un Boyun Eğmesi



Kaynak: Villeneuve, D. (Yönetmen). (2023). Dune: Çöl Gezegeni Bölüm İki [Film]. Warner Bros. Pictures.

Filmin bu aşamasında Paul aynı zamanda İmparator'un kızıyla da evlenmek ister. Bu durum ise yine onun “iki dünya” arasında ustalaştığına dair bir başka emaredir. Çünkü her ne kadar Chani'ye âşık olsa da Paul bu durum onun rasyonel ve reel dünya gerçeklerini de anladığını gösterir. Chani'ye duyduğu sevgi ve Fremen halkına duyduğu

bağlılık onun idealist tarafını gösterirken böyle bir evliliği istemesi de politik gerçekleri anladığı ve politik bir denge aradığını gösterir. Ancak Paul, bunlar arasında tercih yapmak yerine her iki durumu da içsel dünyasında ustalıkla bir araya getirerek bilge bir rol üstlenir. Böylece Paul, içsel çatışmalarını çözerek filmlerin başından beri gördüğü vizyonların anlamına vakıf olarak yine film boyunca yaşadığı kararsızlık ve kader baskısını çözüme ulaştırır. O artık hem bir mistik bilge hem de dünyevi bir lider, iki dünyanın ustasıdır.

3.6.17. Yaşama Özgürlüğü

Monomit çevriminin bu son aşaması yaşama özgürlüğü, kahramanın bilinen anlamda macerasının sonuna geldiğini kendi içsel dünyasıyla barışık, toplumsal olarak da saygı duyulan bir kişilik haline gelmesiyle ilgilidir. Hem filmin hem de maceranın sonuna doğru gelirken Paul Atreides, içine düştüğü savaşların dünyevi ve uhrevi muzafferidir. Ancak her ne kadar Paul, İmparatorluğa boyun eğdirse de geri kalan Hanedanlar Paul'ün imparatorluğunu kabul etmezler.

Şekil 3.19. Paul Atreides'in Fremenler Eşliğinde Dönüşü



Kaynak: Villeneuve, D. (Yönetmen). (2023). Dune: Çöl Gezegeni Bölüm İki [Film]. Warner Bros. Pictures.

Paul Atreides, çölde sığınmacı ve isyancı olarak başladığı Monomitik yolculuğunda çeşitli dönüşümler geçirerek yetim arketipinin kimsesizliğiyle başladığı bu yolu Galaksinin en güçlü kişisi şeklinde bitirir. O, Lisanü'l Gayb olarak dini bir lider; İmparator olarak da dünyevi bir lider haline gelmiştir. Filmin sonunda, diğer hanedanların

Paul'ün liderliğine karşı çıkması, Paul'ü yolundan etmemiş. İlerleyişini sürdürmek istemiştir. Fremenler ise Lisanü'l Gaybları olan Paul'ün cennet vaadinin gerçekleşmesini bekler. Diğer Hanedanların Paul'ün liderliğini reddetmesiyle Paul, Fremenlere çağrı yaparak onları cennete götüreceğini söyler çünkü “Kahramanın amacı kötü gidişi tersine çevirmek, kaostan düzen oluşturmak, bir açıdan bakıldığında ise kozmogoninin yinelenmesine hizmet etmektir. Kahraman/Mesih insanlığı kurtaracak ve dünyevi bir cennet kuracak ya da insanları ait oldukları yere, cennete geri götürecektir” (Özden, 2019:30). Böylece Paul ve Fremenler yeni bir yolculuğa çıkarak filmler sona ermiş olur.

Filmler Paul'ün gezegene gelişiyile başlar ve yine gezegenden ayrılmasıyla sona erer. Böylece Paul geri dönüşünü gerçekleştirmiş olur. Ama yine de Fremenlerle olan ilişkileri sona ermez. Paul yaklaşan liderlik rolünü reddetmez ve kaderini kabul eder. Bu durum hem Paul'ü hem de Paul'e inanan Fremenleri kaderlerini yaşama konusunda özgür hale getirir.

SONUÇ

Bu tezde, Joseph Campbell tarafından ortaya konulan Monomit Kuramı (Kahramanın Yolculuğu) ve Carl Gustav Jung ve Carol S. Pearson'ın arketipleri ışığında sinemanın folklorla olan ilişkilerini tespit etmek amaçlanmıştır. Bu kapsamda, örneklem olarak Frank Herbert'in Dune kitap serisinden yola çıkılarak hazırlanan Dune filmleri tercih edilmiştir. Çalışma boyunca filmler, Campbell'ın monomit kuramı bağlamında incelenerek filmlerin kurama uygunluğu araştırılmıştır. Aynı zamanda çalışma Jung ve Pearson'ın arketipleriyle de desteklenerek film geniş bir şekilde analiz edilmiştir.

Yapılan incelemelerin sonucunda Dune filmleri, Monomit Kuramına büyük bir oranda uyum sağlamaktadır. Filmlerdeki Paul Atreides karakteri kahramanın yolculuğu bakımından Campbell'ın 17 aşamaya böldüğü adımları birer birer geçmektedir. Dune: Çöl Gezegeni Bölüm 1 boyunca Paul, kahramanın yola çıkış kısmının alt basamaklarını geçerken Dune: Çöl Gezegeni Bölüm 2 filmi boyunca erginlenme ve dönüş kısımlarının alt basamaklarını geçerek Monomitin aşamalarını tamamlar. Ancak yapılan analizde Dune filmleri, Monomitik döngünün yola çıkış ve erginlenme kısmına birebir uygunluk gösterirken Monomitik döngü açısından dönüş kısmı biraz muallak kalmıştır. Özellikle Paul Atreides'in Arrakis Gezegeni'nden ayrılırken ikinci filmin sonra ermesi, kahramanın dönüşünün nereye olduğu sorunsalını ortaya çıkarmaktadır. Bu yüzden dönüş kısmının akıbetiyle ilgili şerh koyma ihtiyacı hissedildi. Çünkü filmler, halihazırda seri şekilde üreilmeye devam etmektedir. Filmlerle alakalı yapılan son haberlere göre 2026 yılında Dune film serisinin üçüncü filminin Dune Mesihisi adıyla yayınlanacağı duyurulmuştur. Bu yüzden Campbell'ın Monomit kuramında ele aldığı Monomitik döngünün tam anlamıyla bitmesi diğer filmlerin akıbetine bağlıdır. Yine de bu tezde iki filmde yola çıkarak Monomitin bütün aşamaları tespit edilerek nedenleriyle birlikte ortaya konmuştur.

Dune film serisi, Jung ve Pearson'un ortaya koyduğu arketipleri de bünyesinde barındırmaktadır. İki film boyunca Paul Atreides kahraman, yetim, animus, masum, savaşçı, persona gibi arketiplerin etkisi altına girerken annesi Jessica anne arketipine, babası Leto baba/lider arketipine, Harkonnenler gölge arketipine, Stilgar ve Gurney bilge arketipine, Chani ise anima arketipine örnek olmaktadır. Ayrıca Dune film serisinin karakterleri Paul Atreides hariç, sözlü anlatılarda olduğu gibi tiplene düzeyinde olan

karakterlerden ibarettir ve her birinin kişilikleri psikolojik olarak insanın tek bir yönünü göstermektedir.

Sinema nispeten yeni bir sanat dalı olsa da öznesi insanlık olduğundan dolayı insanın var olduğu ilk günden itibaren ortaya koyduğu hikayeleri bünyesinde barındırmış, çeşitli vesilelerle de bu hikayeleri beyaz perdenin hizmetine sunarak bazen özgün bir hikâye olarak bazen de yeniden üretim şeklinde ortaya koymuştur. Bu açıdan hem özgün bir eser olan hem de içeriğindeki folklorik öğelerle birlikte insanlığın ortak anlatılarının yeniden üretimi şeklinde bir hikâyeye sahip olan Dune film serisi, sadece sinema sanatının estetik ve anlatı olanaklarını zorlayan yapımlar değildir; bu filmler ayrıca içerdiği mitolojik, felsefi, dini ve psikolojik temalarla birlikte geniş bir anlatı olanağını temsil eden filmlerdir. Bu yüzden Paul Atreides'in yolculuğu sadece sinema sanatının alanıyla sınırlı değildir. Kahramanın bünyesinde barındırdığı özellikler bakımından bambaşka okumalarla değerlendirilebilir ayrıca hem bu filmlerin mitik yapısı hem de filmlerin hikayesini oluşturan evrenin insanların sahip olduğu halk söylenceleri, kehanetler, ritüeller, su kültü, rüya motifi, vizyonlar, ad alma, seçilmiş kişi ve mesih miti, mistik olaylar ve figürler gibi öğeler sayesinde folklor araştırmalarının alanına giren temsillerin sinema eserlerinde de aranabileceğini göstermektedir. Bu bağlamda, bir sinema filmi incelenirken folklordan kaynaklanan teori ve yöntemlerin de bir sinema filmini analiz etme açısından kullanılabileceğini bu filmler göstermektedir.

Bu bağlamda, Dune sinema filmleri folklorun alanın sadece sözlü kültür ürünleriyle sınırlı kalmadığını göstermektedir. İnsanlığın kadim anlatıları, şekilsel olarak öncelikli olarak mitolojinin dünyasından ortaya çıksa da bu şekilsel ifadeler bambaşka içeriklerle yeniden üretilmektedir. Bu yeniden üretim yazılı edebiyatta Dune kitap serisinin mitik hikayelerinde çıksa da sinema aracılığıyla görsel anlatının ifade ediliş şeklinde de ortaya çıkmıştır. Halihazırda sinema zaten hibrit bir sanat dalıyken böylece Dune filmleri sayesinde folklorun sinemanın alanına da sirayet ettiğini göstermesi bakımından da önemlidir.

Sonuç olarak bu filmlerde folklora dair gözlemlenen bulgular yukarıda sayılan nedenlerden ötürü çok katmanlı olup folklorun sözlü anlatılarının sadece sözlü edebiyat veya kaynaklarında kalmış, birtakım geçmişe ait canlılığını yitirmiş mesellerden ibaret olmadığını bilakis folklorun yeni içerimleriyle birlikte canlılık özelliğini devam

ettirebildiđi tespit edilmiřtir. Bu aıdan folklor, yařayan bir organizma olarak řekilsel ifadeleri bakımından yazılı edebiyatta ve grsel anlatılarda dolasıyla sinemada da varlıđını devam ettirebilen kadim bir alan olarak anlatı geleneđinin mitik olandan modernliđe olan servenini gstermiř olur. Bylece bu tez, folklor arařtırmalarının sinema alanına dođru da geniřletilebileceđinin bir ifadesidir.



KAYNAKÇA

- Aladağ, A. (2023). Yahya Kemal Beyatlı'nın Şiirlerinde Milli Kimlik İnşası ve Arketip Kuramı, (*Yayınlanmış Doktora Tezi*). Erciyes Üniversitesi, SBE.
- Beşer, F. (2005). Vahiy: Keyfiyeti, Alanı ve Devamlılığı Konusunda Bir Anlama Denemesi, *Usul İslam Araştırmaları*, Cilt 3, Sayı 3, 43-66.
- Campbell, J. (2023). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, Sabri Gürses (çev.), İstanbul: İthaki Yayıncılık.
- Campbell, J. ve B. Mayers (2024). *Mitolojinin Gücü Kutsal Kitaplardan Hollywood Filmlerine Mitoloji ve Hikayeler*, Zeynep Yaman (çev.), İstanbul: Mediacat Kitapları.
- Çağlayan, E. (2021). Suratına (In-Yer-Face) Tiyatro'da Bir İletişim Şekli: Gölge ve Katarsis, *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, Cilt 7, Sayı 13, 57-64.
- Çakır, S. (2019). Sinema ve Edebiyat İlişkisine Yöntemsel Bir Bakış. *SineFilozofi*, Özel Sayısı 437-452.
- Çetindağ Sümeyye, G. (2019). *Alıp Manaş'ın Sembolik Serüveni (Alıp Manaş Destanı'nın Altay Varyantı)*, İstanbul: Kesit Yayınları.
- Demir, T. (2023). Geleneksel Türk Gelinin Büyüsel Erginlenme Yolculuğu, *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, Cilt 16, Sayı 41, 270-289.
- Diker, C. (2020). Bir Anti-Kahraman Anlatısı Olarak Joker Filminin Postmodernite Perspektifinden İncelenmesi, *SineCine: Sinema Araştırmaları Dergisi*, Cilt 11, Sayı 2, 267-299.
- Ege, F. ve L. Toksöz (2021). Momotaro Masalı Örnekleminde Japon Kültüründe Kolektif Bilinçdışı Unsurlar, *HUMANITAS- Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 9, Sayı 18, 53-73.
- Eser Aydın, N. (2023). Edebi Türlerle Dair Bir Değerlendirme / Masal ve Roman Arasında: "Çöl Masalları", *Littera Turca Journal of Turkish Language and Literature*, Cilt 9, Sayı 4, 632-640.

- Fırlalı, E. R. (1981). “Mesih ve Mehdi İnancı Üzerine”, *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, Cilt 25, Sayı 3-4, 79-214.
- Fordham, F. (2011). *Jung Psikolojisinin Ana Hatları*, Aslan Yalçın (çev.) İstanbul: Say Yayınları.
- Geçtan, E. (1998). *Psikanaliz ve Sonrası*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Günay, U. (1999). *Türkiye’de Aşık Tarzı Şiir Geleneği ve Rüya Motifi*, Ankara: Akçağ Yayınları.
- Gürocak, T. (2023). “Çaylak” ve “Milyon Dolarlık Bebek” Filmlerindeki Kahramanların Kahramanın Sonsuz Yolculuğu Ekseninde Karşılaştırmalı İncelemesi, *Erciyes Akademi*, Cilt 37, Sayı 3, 832-859.
- Güvenç, A. Ö. (2020). *Folklor ve Sinema*, İstanbul: Ötüken Neşriyat.
- Hall, C. ve V. Nordby. (2016). *Jung Psikolojisinin Ana Çizgileri*, İstanbul: Cem Yayınevi.
- Herbert, F. (2015). *Dune*, Dost Körpe (çev.), İstanbul: İthaki Yayınları.
- Indick, William. (2011). *Senaryo Yazarları İçin Psikoloji*, Ertan Yılmaz ve Yeliz Karaarslan (çev.), İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Jung, C. G. (2006). *Analitik Psikoloji*, İstanbul: Payel Yayınevi.
- Jung, C. G. (2024). *Dört Arketip*, Zehra Aksu Yılmaz (çev.), İstanbul: Metis Yayınları.
- Kaya Karaduman, B. ve G. Özdemir (2023). Değişen Türk Toplumuyla Birlikte Kadın Figürünün Türk Sanatındaki Yansıması *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, Sayı 34, 741-758.
- Kızıloğlu, M. (2021). Türklerin Ad Verme Kültüründe Ad Verici Profili, *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, Cilt 4, Sayı 7, 45-64.
- Kodak, D. (2023). Dijital Çağa Retrospektif Bir Bakış: Dune Evreni ve Fütürizm Tasavvurları, *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, Sayı 62, 97-112.
- Kotancı, G. (2023). Azerbaycan Halk Hikayelerinin Monomit Kuramı Bağlamında İncelenmesi, *(Yayınlanmış Doktora Tezi)*. Ardahan Üniversitesi, SBE.
- Küçük, S. D. (2023). Tanrılaştırma Üzerine: Euhemeros’un Eseri ve Teolojik Görüşü *Tarih Araştırmaları Dergisi*, Cilt 42, Sayı 73, 1-21.

- Öger, A. (2007). Uygur Efsanelerinde Lokman Hekim, *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*, Cilt 7, Sayı 1, 79-95.
- Özcan, D. ve Ç. Varol (2018). Kötülük ve Uygur Destan Tipolojisinde Kötü Tipler, *Uluslararası Uygur Araştırmaları Dergisi*, Sayı 11, 18-30.
- Özden, K. (2019). Elysium: Mesih'in Kayıp Cennet Arayışı, *SineFilozofi*, Cilt 4, Sayı 7, 28-46.
- Pearson, C. S. (2003). *İçimizdeki Kahraman*, Semra Ayanbaşı (çev.), İstanbul: Akaşa Yayın Dağıtım.
- Sarice, N. (2020). Din Eğitimi Açısından Hac İbadeti, *Kocaeli İlahiyat Dergisi*, Cilt 4, Sayı 2, 497-522.
- Tanrıtanır, B. C. (2020). Sherman Alexie'nin Maskeli Süvari ve Tonto Cennette Yumruklaşır ve Orhan Pamuk'un Kırmızı Saçlı Kadın Eserlerinde Baba- Oğul İlişkisi, *Folklor/Edebiyat*, Cilt 26, Sayı 101, 203-210.
- Tecimer, Ö. (2006). *Sinema Modern Mitoloji*, İstanbul: Plan B Yayıncılık.
- Tönel, U. (2021). Doughnuts in Space: Orientalism in Frank Herbert's Dune, (tez yazarının çevirisi), *Söylem Filoloji Dergisi*, Cilt 6, Sayı 1, 102-108.
- Vogler, C. (2009). *Yazarın Yolculuğu Senaryo ve Öykü Yazımının Sırları*, Kenan Şahin (çev.), İstanbul: Okuyan Us Yayınevi.
- Villeneuve, D. (Yönetmen). (2021). *Dune* [Film], Warner Bros. Pictures.
- Villeneuve, D. (Yönetmen). (2023). *Dune: Çöl Gezegeni Bölüm İki* [Film], Warner Bros. Pictures.
- Yılmaz, N. (2019). Ömer Seyfettin'in "Yalnız Efe" Adlı Öyküsündeki Arketip(Sel İmge)ler, *Edebi Eleştiri Dergisi*, Cilt 3, Sayı 3, 234-244.
- Yolcu, P. (2019). 2000 Sonrası Türk Sinemasında Kültürel Kodların Kullanımı: Derviş Zaim Sineması, *(Yayınlanmış Doktora Tezi)*. Selçuk Üniversitesi, SBE.
- Warner Bros. Pictures. (2021). *Dune* [Film poster]. Wikipedi. [https://tr.wikipedia.org/wiki/Dune:_%C3%87%C3%B6l_Gezegeni_\(film,_2021\)#/media/Dosya:_Dune_\(2021_film\).jpg](https://tr.wikipedia.org/wiki/Dune:_%C3%87%C3%B6l_Gezegeni_(film,_2021)#/media/Dosya:_Dune_(2021_film).jpg) (Erişim Tarihi: 11.02.2025).

Warner Bros. Pictures. (2023). *Dune: öl Gezegeni Bölüm İki* [Film afişı]. Vikipedi.
https://tr.wikipedia.org/wiki/Dune:_%C3%87%C3%B6l_Gezegeni_B%C3%B6l%C3%BCm_%C4%B0ki#/media/Dosya:Dune,_%C3%87%C3%B6l_Gezegeni_B%C3%B6l%C3%BCm_II_afi%C5%9Fi.png (Eriřim Tarihi: 11.02.2025).

