

T.C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI
RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA BİLİM DALI
MİTOLOJİ VE MİTOSLAR KAPSAMINDA
BİREYLERİN TANRILAŞMA DÜŞÜNCESİ

Ramazan GÜNDOĞAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman

Dr. Öğr. Üy. Nermin ORTA

Konya-2019



T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Bilimsel Etik Sayfası

Öğrencinin	Adı Soyadı	Ramazan GÜNDOĞAN
	Numarası	144223001010
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Radyo, Televizyon ve Sinema/ Radyo, Televizyon ve Sinema
	Programı	Tezli Yüksek Lisans <input checked="" type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/>
	Tezin Adı	Mitoloji ve Mitoslar Kapsamında Bireylerin Tanrılaşma Düşüncesi

Bu tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

Ramazan GÜNDOĞAN



T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Yüksek Lisans Tezi Kabul Formu

Öğrencinin	Adı Soyadı	Ramazan GÜNDOĞAN
	Numarası	144223001010
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Radyo, Televizyon ve Sinema/ Radyo, Televizyon ve Sinema
	Programı	Tezli Yüksek Lisans <input checked="" type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/>
	Tez Danışmanı	Dr. Öğr. Üy. Nermin ORTA
	Tezin Adı	Mitoloji ve Mitoslar Kapsamında Bireylerin Tanrılaşma Düşüncesi

Yukarıda adı geçen öğrenci tarafından hazırlanan “Mitoloji ve Mitoslar Kapsamında Bireylerin Tanrılaşma Düşüncesi” başlıklı bu çalışma 02/07/2019 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği/oyçokluğu ile başarılı bulunarak, jürimiz tarafından yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Ünvanı, Adı Soyadı	Danışman/Üye	İmza
Dr. Öğr. Üy. Nermin ORTA	Danışman	
Prof. Dr. Meral SERARSLAN	Üye	
Dr. Öğr. Üy. Nalan OVA	Üye	



T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Öğrencinin	Adı Soyadı	Ramazan GÜNDOĞAN
	Numarası	144223001010
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Radyo, Televizyon ve Sinema / Radyo, Televizyon ve Sinema
	Programı	Tezli Yüksek Lisans <input checked="" type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/>
	Tez Danışmanı	Dr. Öğ. Üy. Nermin ORTA
	Tezin Adı	Mitoloji ve Mitoslar Kapsamında Bireylerin Tanrılaşma Düşüncesi

ÖZET

Mitoloji insanların her zaman etkisinde olduğu bir mitoslar bütünüdür. İnsanlar farkında olmadan ya da bilerek kökenini oluşturan mitolojinin etkisi altında yaşamaktadır. Davranışlarını ve hayatını bu etki altında sürdürerek biçimlendirir. Mitolojilerin ve mitosların günümüze kadar gelmesi hala onları bir yerlerde canlı tutan insanların, toplumların varlığını kanıtlamaktadır. Mitolojik anlatılar toplumlarda ortak bir dil oluşturup, insanları ortak bir yaşayışa yönlendirmiştir. Bu sebeple bu bağdan kopmak o kadar kolay değildir. Mitoloji imgeleri hepimizin içinde olan ruhsal potansiyelin birer yansımasıdır. Bu imgeleri gözümüzde canlandırarak, bu ruhsal potansiyelin gücünü hayatımızda uyandırmış oluruz.

Mitolojilerde geçen onlarca tanrının, kahramanların, büyük olayların günümüzde ki anlatılarla bağdaşması da çokça görülmektedir. Dinlerin ortaya çıkması ve bu düzenin değişmesi göz ardı edilemez. Ancak bireylerin içlerinde hala o arketipleri taşıması aşıkardır. Bize sunulan popüler anlatılarda da bu durum böyledir. Bireylerin tanrılaşma düşüncesi içerisinde bu arketiplerden beslendiği göz önüne alınmalıdır. Bu arketiplerin varlığını bolca görebileğimiz Westworld anlatısının

özmlmesi bize bu konuda yardımcı olacaktır. Westworld anlatısı bir televizyon anlatısı olsa da televizyon anlatısının işleyişı sinema anlatısının işleyişıyle örtüşmektedir. Bu alıřmada bireylerin yařamı řekillendirme ve yařamı yaratma arzusuyla birlikte tanrılařma düşncelerinin temelleri ve bu göstergelerin popüler anlatılarda bizlere nasıl yansıtıldıđı açıklanacaktır. Elde edilen veriler, betimsel analiz yöntemi kullanılarak yorumlayıcı yaklaşımla özmlenecektir.

Carl Gustav Jung, kurucusu olduđu Analitik Psikoloji ve bununla bađlantılı kolektif bilindışı olgusuyla bařta psikoloji olmak üzere, disiplinler arası alıřmalarda sıka bařvurulan bir kuramcıdır. Jung'un alıřmalarında ele aldıđı arketipler birok dizi ve sinema filmi özmlemesinde kullanılmaktadır. Bu yüzden yararlanacađımız diđer bir yaklaşıml Jung'un anlatılarındaki öğretiler olacaktır.

Anahtar Kelimeler: Mitoloji, Mitos, Tanrılařma, Westworld, Carl Gustav Jung, Arketip.



T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Öğrencinin	Adı Soyadı	Ramazan GÜNDOĞAN
	Numarası	144223001010
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Radyo, Televizyon ve Sinema / Radyo, Televizyon ve Sinema
	Programı	Tezli Yüksek Lisans <input checked="" type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/>
	Tez Danışmanı	Dr. Öğ. Üy. Nermin ORTA
	Tezin Adı	Mitoloji ve Mitoslar Kapsamında Bireylerin Tanrılaşma Düşüncesi

SUMMARY

Mythology is a collection of myths that people are always influenced by. People live under the mythology which composed their origin whether knowingly or unknowingly. They shape their behaviors and lives under this influence. The fact that mythologies and myths have survived to the present day proves the existence of societies that still keep them alive. Mythological narratives have created a common language in societies and have directed people to a common life. Therefore, it is not so easy to break away from this bond. Mythology imagery is a reflection of the spiritual potential of all of us. By visualizing these images, we awaken the power of this spiritual potential in our lives.

It is widely seen that tens of gods, heroes, big events described in the myths are compatible with today's world narratives. The emergence of religions and the change of this layout cannot be ignored. However, it is obvious that individuals still carry the archetypes inside them. In the popular narratives that presented to us the case is like that. It must be considered that individuals are fed by these archetypes

within the idea of deity. The analysis of the Westworld narrative, where we can see a lot of these archetypes, will help us about this issue. Although the narrative of Westworld is a television narrative, the process of the television narrative complies with the process of the cinema narrative. This study will be explained the fundamental ideas of deity with the desire of individuals to shape life and create life and how these indicators are reflected in popular narratives. The data obtained will be analyzed by using interpretive approach using descriptive analysis method.

Carl Gustav Jung, where he is the founder of Analytical Psychology and the associated collective unconsciousness phenomenon, is a frequently used theorist in interdisciplinary studies. The archetypes that Jung mentioned in his work are used in many series and cinema film analysis. Therefore, another approach that we will use will be the doctrines in Jung's narratives.

Key Words: Mythology, Mythos, Deify, Westworld, Carl Gustav Jung, Archetype.

ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜRLER

Mitolojilerin ve mitosların anlatılarından başlayıp günümüze süren insanın bu bilinç ve evreni anlamlandırma sürecinde ben de kendi yolcuğumu tamamlamış bulunmaktayım. Kahramanların yolculukları kadar zor olmasa da ben de kendi içimde bir mücadele verdim. Sürecin uzunluğu hayatlarımızın belli bir dönümüne bazen ağır bazen hafif bir şekilde yansıdı. Tüm bu yansımaları benimle birlikte geçiren aileme çok teşekkür ediyorum. Bu süreçte desteklerini esirgemeyen arkadaşlarım Nurselin, Pınar, Salih ve kuzenim Onur'a ayrı bir teşekkür borçluyum. Çalışmam için büyük emekler veren ve bu yolda da tüm birikimlerini bana aktaran danışman hocam Dr. Öğr. Üy. Nermin ORTA'ya hem büyük bir teşekkür hem de sevgilerimi sunuyorum.

İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİK SAYFASI.....	İ
YÜKSEK LİSANS TEZİ KABUL FORMU.....	İİ
ÖZET	İİİ
SUMMARY	V
ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜRLER	Vİİ
İÇİNDEKİLER	Vİİİ
ŞEKİLLER LİSTESİ	Xİ
GİRİŞ.....	1
I.BÖLÜM.....	4
1. MİTOLOJİ VE MİTOSLAR KAPSAMINDA TANRILAŞMA DÜŞÜNCESİ4	
1.1 MİT.....	4
1.1.1 MİT ÜRETİCİLER	6
1.2 MİTOLOJİ.....	7
1.2.1. ÖNCE KAOS VARDI.....	10
1.2.2 TİTANLARIN SAVAŞI.....	13
1.2.3 İNSANLARIN YARATILIŞI	15
1.2.4 OLYMPOSLU TANRILAR.....	18
1.2.4.1 ZEUS	18
1.2.4.2 ATHENA.....	19
1.2.4.3 ARTEMİS.....	20
1.2.4.4 APOLLON	21
1.2.4.5 ARES	22
1.2.4.6 HERMES	23
1.2.4.7 APHRODİTE	24
1.2.4.8 POSEİDON	24
1.2.4.9 HEPHAESTUS.....	26
1.2.4.10 DİONYSOS.....	27
1.2.4.11 HERA	28
1.2.4.12 DEMETER	29
1.3 CARL GUSTAV JUNG PSİKOLOJİSİ	30
1.3.1 JUNG'UN ARKETİP KAVRAMI	34
1.3.1.1 PERSONA.....	37
1.3.1.2 GÖLGE	40
1.3.1.3 ANİMA VE ANİMUS.....	42
1.3.1.4 ÖZBEN (BEN)	45

1.3.2 PSİKOLOJİK TIPLER	47
1.3.3 BİLİNÇ	54
1.3.3.1 KİŞİSEL BİLİNÇDİŞİ	57
1.3.3.2 KOLEKTİF (ORTAK) BİLİNÇDİŞİ	58
1.3.4 JUNG VE SİMYA	62
II.BÖLÜM	66
2. SİNEMADA ANLATI VE MİTOLOJİ SİNEMA İLİŞKİSİ.....	66
2.1 ANLATI	66
2.1.1 GERARD GENETTE'İN ANLATI KAVRAMI.....	71
2.1.2 VLADEMİR PROPP VE MASALIN BİÇİMCİBİLİMİ.....	76
2.1.3 MİTSEL ANLATI.....	79
2.2 MİTOLOJİ VE SİNEMA İLİŞKİSİ	84
2.2.1 İLK DÖNEM SİNEMASININ MİTOLOJİ İLE İLİŞKİSİ	84
2.2.1.2 1960'LARDAN GÜNÜMÜZE SİNEMANIN MİTOLOJİ İLE İLİŞKİSİ	92
III.BÖLÜM.....	100
3. WESTWORLD DİZİSİNİN MİTSEL ANLATI VE BİREYİN TANRISALLAŞMASI BAĞLAMINDA İNCELENMESİ.....	100
3.1 METODOLOJİ.....	100
3.1.1. PROBLEM	100
3.1.2 AMAÇ	100
3.1.3 ÖNEM	101
3.1.4 VARSAYIMLAR.....	101
3.1.5 SINIRLILIKLAR	101
3.1.6 TANIMLAR.....	102
3.1.7 YÖNTEM.....	102
3.1.8 EVREN VE ÖRNEKLEM.....	103
3.2 WESTWORLD EVRENİNİ OLUŞTURAN UNSURLAR VE MİTOLOJİK GÖSTERGELER	103
3.3 WESTWORLD EVRENİNDE TANRILAŞMA DÜŞÜNCESİ	112
3.4 WESTWORLD EVRENİNDE BİLİNÇ VE BİLİNÇALTI DÜZEYLER	130
3.4.1 LABİRENT	136
3.4.2 DÖNGÜ.....	156
3.4.3 RÜYA.....	159
3.4.5 ACI	167
3.5 WESTWORLD EVRENİNDE ÖZGÜR İRADE SORUNALI VE ÖZGÜR İRADE BELİRLENİMİ	172
SONUÇ	183

KAYNAKÇA..... 187



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Altın Postlu Cengaver.....	94
Şekil 2. Wrath of the Titans (2012).....	99
Şekil 3. Westworld'ün yönetim binası, Mesa.....	106
Şekil 4.3d yazıcılarla yaratılan ev sahipleri.....	113
Şekil 5. Ford'un odasında gerçekleştirilen yaratım.....	117
Şekil 6. Teddy'nin vücut inşası ve yaratıcısı Ford ile konumlanması.....	118
Şekil 7. Ford'un çalışanına ve ev sahiplerine karşı tutumu.....	119
Şekil 8. Theresa'nın ölümü ve yaratım konumlanması.....	121
Şekil 9. Elsie'nin davranış kontrolü.....	122
Şekil 10. Felix ve kuşun yeniden canlandırılması.....	123
Şekil 11. William'ın ev sahibi Teddy'e meydan okuması.....	124
Şekil 12. Ashley Stubbs'ın kameralar aracılığıyla parka müdahalesi.....	126
Şekil 13. Lee Sizemore'un hikayesinin tanıtımı.....	127
Şekil 14. Ford ve hikaye tasarımı.....	128
Şekil 15. Konuğun hikaye sonlandırması.....	129
Şekil 16. Dolores ve halüsinasyon hali.....	134
Şekil 17. Dolores ve halüsinasyon hali.....	135
Şekil 18. Labirent.....	137
Şekil 19. Akecheta'nın parka çizdiği labirent.....	142
Şekil 20. Akecheta ve Ford'un karşılaşması.....	143
Şekil 21. Akecheta ve Kapı.....	145
Şekil 22. Dolores ve labirent.....	150
Şekil 23. Dolores ve anımsamalar.....	152

Şekil 24. Dolores ve Logan.....	153
Şekil 25. Dolores ve labirentin merkezi.....	156
Şekil 26. Meave ve Teddy karşılaşması.....	162
Şekil 27. Meave ve Felix'in Mesa turu.....	165
Şekil 28. Dolores ve sinek refleksi.....	177



GİRİŞ

Mitoloji, mit bilimidir. Mitin çeşitli şekillerde anlamları mevcuttur: Mit, her zaman yaratılışı anlatmıştır. Bir şeyin nasıl var olmaya başladığını ve nasıl yaratıldığını açıklar. Mitlerde anlatılan kişiler doğaüstü varlıklar olarak nitelendirilir. Başlangıcı ve özellikle o zamanlarda yaptıkları eşsiz şeylerle tanınırlar. Mitler, onların yaratıcı etkinliğini ortaya koyar ve yaptıklarının kutsallığını gösterir. Sonuç olarak mitler, kutsal ya da doğaüstü olan şeyin dünyada ve çeşitli topluluklarda anlatılan heyecan verici akınlarını betimler (Eliade, 2001: 16). Her toplumun kendine özgü mitolojik anlatıları vardır. Bu anlatılar temsil ettikleri toplumlarda ayna görevi görürler. Farklı toplumların mitolojik anlatılarında elbette pek çok benzer anlatı da mevcuttur. Her anlatı elbette hayal ürünü değildir. Örneğin tüm kutsal kitaplarda geçen tufan olayı mitolojik anlatılarda da kendine yer bulmuş ve bu durum araştırmalar sonucu ispatlanmıştır (Erdoğan, 2007: 3).

İlkel insan toplulukları yeryüzünü, dünyaya gelişi, doğa anayı, iyilik ve kötülük kavramlarını ve sırlarını çözemedikleri yaşamla ilgili her şeyi anlamlı bir şekilde açıklama gereksiniminden dolayı ortaya mitleri çıkarmıştır. İnsanlık tarihi için önemli anlatılar içerirler. Aynı zamanda ilk dini inanışların da temelini oluştururlar diyebiliriz. Toplumdaki kültürel özellikler ve dini inançların açıklaması bu yolla yapılmıştır. İnsanlar evreni, doğumu, yaşamı ve doğayı kişileştirip varoluş sorularını da bu anlatılarla açıklamaya çalışmışlardır. Bilim ve sanat ve özellikle edebiyat yoluyla günümüze kadar ulaşmışlardır ve hala pek çok alana etki etmektedirler. İnsanlar var oldukça ve zaman akıp gittikçe inanışlar ve töreler de değişiklik göstermektedir. Ancak aradan yüzyıllar geçse dahi belirli kültür değerleri daima ayakta kalmayı başarmaktadır. Toplum gelişen teknoloji ile değişse bile mitlerin ve kültür değerlerinin etkisi de daima devam edecektir.

Mitos toplumsal yaşamın içinde var olan doğal bir sonuçtur. İnsanlığın var olduğu her dönemde her yerde mitos da var olmuştur. İnsan aynı zamanda mitos üreten bir varlıktır. Mitoslarda sosyolojik, psikolojik, tarihsel, kültürel ve dinsel boyutlar bulunabilir. Birçok düşünürün göre mitos, kültürler üstü bir olgu ve evrensel bir üründür. Mitoloji usdışı olsa da tarih boyunca gerçeğin önünü açan bir anlatı

olarak nitelenir. Çünkü pek çok tarihsel olay bu süreçte üstü kapalı olarak bu şekilde aktarılmıştır. Mitos ve mitsel düşüncenin, uzak bir geçmişin açıklanması olarak, algılanmaması gerekir. Günümüzdeki insanların varlık kavrayışlarını düzenleyen düşünsel ve psikolojik bir olgudur. Bu anlamda mitos doğrudan bilinç alanıyla bağlantılı olarak ele alınabilmektedir (Tecimer, 2006:14).

Bu çalışmada amaçlanan mitoloji ve sinema arasındaki bağın hiçbir zaman kopmadığını ve insanların kendilerini tanımlarken mitosların onları nasıl yönlendirdiğini ortaya koymaktır. Var olma çabası içerisinde insan kendini her zaman diğer insanlardan üstün görmüş ve o yönde benliğini devam ettirmiştir. Bunlar daha derinlemesine incelendiğinde geçmişten gelen kültürel mirasla birlikte mitolojik imgeler açığa çıkmaktadır. Çalışmada bu sebepten dolayı mitoloji ve mitosların, özellikle de Yunan mitolojisindeki tanrılar ve özellikleri, günümüzdeki insanların var olma durumunu anlamamız için açıklanmıştır. Mitolojik anlatıların kökeninde yer alan “bireylerin tanrısallaşma kültü”nden hareketle, sinemasal anlatıda tanrısallaşma düşüncesinin nasıl ele alındığını, güncel bir örnek olan Westworld dizisi üzerinden ortaya koymak araştırmanın temel problemini oluşturmaktadır.

Çalışma insanların, günümüzde nasıl tanrısal özellikler kazanmaya çalıştığı ve o özelliklerin bize sinema yoluyla yansımaları açısından önem arz etmektedir. Çalışmada literatür taraması ve nitel araştırma yöntemlerinden faydalanılmıştır. Araştırma verileri, literatür taraması yöntemiyle elde edilmiştir. Verileri tanımlayıcı ve yorumlayıcı bir yaklaşımla çözümlenmek için betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Konu Jungcu yaklaşım ile ele alınıp mitoloji ve mitoslarla insanın tanrılaşmak için neler yaptığı açıklanmaya çalışılmış, Westworld dizisinin irdelenmesiyle de bütünlüklü bir yapı ortaya koyulmaya çalışılmıştır.

Çalışmanın ilk bölümünde mitoloji ve mit kavramları ele alındıktan sonra Carl Gustav Jung’un tüm insanlarda ortak olana inandığı ortaklaşa bilinçdışı kuramı ele alınmıştır. Bu bölümde amaçlanan bireylerin bilinçaltındaki düşüncelerinin nereye dayandığını öğrenmektir. Sigmund Freud ile birlikte çalışan C.G.Jung, Freud’un kişisel bilinçaltı kuramına karşı kolektif (ortaklaşa) bilinçdışı kuramını geliştirmiştir. Jung’un tüm insanlarda ortak olana inandığı bilinçdışı soyaçekimler, atalardan

gelmektedir. İnsanlığın bütün geçmişini de içine alan izlenimler içermektedir. Bu izlenimler; masalarda, destanlarda ve düşlerde ortaya çıkmaktadır. Bu bakışa göre, kolektif bilinçdışı, insanın ruhsal kişiliğini oluşturan en önemli öğelerden biri sayılmaktadır. Bu şekilde bilinçdışına ait imgeleri anlamlandıramamak ya da ahlaksal sorumluluktan kaçınmak, insanı olgunlaşmadan yoksun bırakmaktadır (Jung, 2009:158-159).

Sinema, kurmaca olduğu kadar gerçek hayattaki pek çok şeyi de konu alan bir anlatım ve aktarım aracıdır. Öykü bir araç olduğundan anlatılan öykünün gerçeklik taşıması önemlidir. Öykünün kendi dünyamızdaki hayatla örtüşmesi gerçeklik yansımaları oluşturmada önemli bir durumdur. İzleyicide gerçeklik hissini uyandırmak tek başına öyküyle de olanaklı değildir. Biçimsel özelliklerin de gerçekliğe uygun olması gerekir. Anlatı kişide bir tür ruhsal yansımalar yaratır; kişisel ve duygusal tepkiler başlatır. Jung'un çözümleme üzerine psikolojik öğeleri ile bilinç ve türleri temel alınarak anlatının çözümlemesinde kullanılan bazı kavramlar ve yaklaşımlar da böylece açıklanır (Çiçek, 2013: 2-3).

Çalışmanın ikinci bölümünde sinemada anlatı ve mitoloji-sinema ilişkisi üzerinde durulacaktır. Burada amaçlanan sinemanın da bir anlatı aracı olduğunu ancak o anlatının ne olduğunu ve bu kavramın neyin temelini oluşturduğunu açıklamaktır. Bu anlatıların sinemanın temelinde katkılarında sonra mitolojik anlatıların sinema ile olan ilişkisi ve bu süreçte mitolojinin sinemada ne kadar yer edindiği ve sinemayı nasıl etkilediği ele alınmıştır.

Çalışmanın son bölümünü ise bireylerin tanrılaşma düşüncelerini ele alan *Westworld* dizisi üzerinden yapılan inceleme oluşturmaktadır. Her dönem çeşitli yöntemlerle kolektif bilinçdışındaki olguları açığa çıkarmak için mitolojiden fazlasıyla faydalanılmaktadır. Bu bölümde *Westworld* evreninde sunulan mitolojik motiflere değinilmiştir. *Westworld* evreni ve bu evrende bireylerin tanrılaşmalarını sağlayan, o düşünceye iten belirlenimler ortaya konmuştur. Popüler anlatılar içinde bulunduğu toplumun ve insanların geçmişine ve geleceğine ait rüyalarını aktarmada önemli bir rol üstlenmektedir. *Westworld* anlatısında da bu durumun nasıl aktarıldığı bu bölümün konusunu oluşturmuştur.

I.BÖLÜM

1. MİTOLOJİ VE MİTOSLAR KAPSAMINDA TANRILAŞMA DÜŞÜNCESİ

1.1. MİT

Mitoloji birçok yazar tarafından tanımlanmıştır. Mitolojileri oluşturan aslında mitlerdir. Dolayısıyla öncelikle mit nedir, nasıl oluşur bunu açıklamak gerekmektedir. Miti diğer öykü türünden ayıran birçok karakteristik özellik vardır. Kurgusal çalışmaların aksine mitler tek bir yazar tarafından yaratılmaz, bir mit ne kadar çok anlatılırsa o kadar çok değişime uğrayacaktır. Bir kültüre ait mitoloji, o kültürün parçası olan insanların anlatımı aracılığıyla oluşur. Bir kişi bir öykü anlatır. Daha sonra onun dinleyicileri aynı öyküyü yeniden anlatır. Onları dinleyenler de bir kez daha anlatır ve bu böyle devam edip gider. Bu şekilde dilden dile devam eden bu süreçte mitin ve mitlerin birden fazla versiyonu oluşur (Conner, 2016: 2).

Eski Yunan'da söz kavramını açıklamak için üç farklı sözcük kullanılır. Bunlar; *mythos*, *epos* ve *logos* olmak üzere üçe ayrılır. *Mythos*, söylenen veya duyulan söz olarak kullanılır. Belli bir düzende ve ölçüde söylenen söze ise *Epos* denir. Yunan'da *epos* tanrının bir armağanı olarak görülür. *Logos* ise, başta Heraklitos olmak üzere İonya düşünürleri tarafından, hakikatin insan sözüyle dile gelmesi olarak tanımlanır. Logos yasal bir düzeni yansıtır, insanın bedeninde ve ruhunda bulunan logosla birlikte evrenin ve doğanın da bir logosu bulunur. Ortaklaşa ve tanrısal olan logos her yer de ve her şeydedir (Erhat, 1996: 2).

Günümüzde mitler “*bir toplumla ilgili geleneksel hikayeler*” olarak tanımlanır (Burn, 2012: 11). Mit değerler dizisinde (paradigma) dünyayı algılama, şekillendirme, sembolleştirme kısacası hayatın ve olayların genele yayılmış bir modelidir. Anlam dizgesinde de bir düşünce şekli, algılayış ve bilinçtir. Dizim olarak mit (sentagma), dünya ve etraf hakkındaki betimlemelerin dil ya da gösteri üzerinden yapısal elemanlarda meydana gelmesidir. Yani mit, olayları açıklayan bir metindir (Bayat, 2005: 3).

Donna Rosenberg mitler için söylenceler ifadesini kullanır. Söylenceler; toplum içinde manevi değerleri yansıtan öykülerdir. Rosenberg bu öykülerin, o

toplumun dünya görüşünün, önemli inançlarının, değer verilen ve korunan insani deneyimlerinin bir simgesi olduğunu ifade etmektedir. Söylencelerde kökenler, doğal olaylar, ölümler konu edilebilir. Tanrıların özelliklerini açıklar, işlevlerini betimler ya da kahramanlık öyküleri anlatır. Kahramanca ve erdemli davranışlara örnek bir model oluşturabilir. Söylenceler için Donna Rosenberg, kültürlerin gelişmişliğinde ve diğer bir kültürün de özelliklerine bağlı olarak kendimizle ya da başkalarıyla olan ilişkilerimizi anlamamız için önemli bir yol olduğunu savunur. İnsanların bu evren içerisindeki konumunun söylenceler tarafından gösterileceğini aktarır. Bireylerin var olma ve varlık çabası içindeki hallerinin tüm sorularına cevap verdiğini ifade eder (Rosenberg, 2003: 17-18).

Mircea Eliade ise bu öykülerin kutsal olanı anlattığını ve en eski zamanlarda olup bitmiş bir masalın açıklandığını söyler. Başka bir ifadeyle mitler, doğaüstü varlıkların kazanımları sayesinde evren ya da onun herhangi bir parçasındaki gerçekliğin nasıl yaşama geçtiğini anlatır. Yani mit bir yaratılış öyküsüdür. Bir nesnenin, bir varlığın nasıl yaratıldığını, nasıl var olmaya başladığını açıklar. Mitler kutsal olarak atfedilen şeyin, dünyaya farklı zamanlarda heyecan verici akınlarını betimleyendir. Bu da dünyayı gerçek anlamda düzenleyen ve onu bugün içinde bulunduğu konuma getiren kutsalın akınıdır. İnsan bugün içinde bulunduğu durumunu doğaüstü varlıkların müdahalelerinden sonra öğrenmiştir (Eliade, 2001: 15-16).

Herhangi bir şeyin nasıl varlık bulduğunu anlatan mitlerdir ve hep bir yaratılış anlatılır. Mitleri tanımakla şeylerin kökeni tanınır. Köken mitini bilmek her zaman yeterli olmaz aynı zamanda onu okumak gerekir. Onun bilgisi ilan edilir ve gösterilir. Mitlerin okunarak kökenlerin destansı zamanla bütünleştiği ve mitteki kişilerin var edilmesiyle de oradaki kahramanlarla aynı çağa geçtiği anlatılır (Ateş, 2001: 14).

Antik Yunan ve Roma halkları için mitlerin çok sayıda amacı vardır. Din de bunlar arasında ilk sırada gelen amaçtır. Mitin temel unsurlarından biri dini açıdan önemli olmasıdır. Klasik kültürlerde mitlerin dini inanışları açıkladığı ve dini ayinleri

doğruladığı vurgulanır. Mitolojinin bu kutsallık unsuru Antik Yunan ve Roma halklarının davranışlarını da büyük ölçüde etkilemiştir (Conner, 2016: 4).

Her kültür kendine göre yeryüzü ve gökyüzünü ayıran kutsal varlıklardan başlayıp evrenin nasıl meydana geldiği ile ilgilenebilir. Köklü kültürlerin çoğu ilk olarak evreni bir ya da bir çift tanrının ayırdığı kaos ve şekilsiz bir düzen olarak görür. Tanrılar, evrende bir düzen içerisinde özel yerlerini alacak şekilde çoğalır. Yaratıcı olan tanrı ise yeryüzüne insanlar, bitkiler ve hayvanlar olmak üzere yaşam verir. Bazı kültürlerde sadece kendi köklerini aydınlatacak olan ve kendi toplumunun ruhunu yücelten söylencelerle ilgilenir. Bir örnek vermek gerekirse; Najovalar, dünyanın beş katından bahseder ve dördüncü kattan beşinci kata nasıl çıkılacağını anlatırlar. İrlanda Keltleri de kendi ülkelerinin nasıl kurulduyuyla ilgilenir. Japonlara bakacak olursak onlar kendi adalarını, Yorubalar ise kutsal şehirleri İfe'nin ortaya çıkışını betimlemişlerdir (Rosenberg, 2003: 19).

1.1.1. Mit Üreticiler

Mit üreticiler hikaye anlatıcıları ve yazarlarıdır. Klasik mitolojide Homeros adı önemli bir yere sahiptir. Antik dünyanın en büyük şairi olarak bilinir (Conner, 2016:18). Küçük Asya'nın yakınında bulunan adalar Homeros'un doğumu ya da ölümü hususuna sahip çıkarlar. Ancak neredeyse üç yüzyıldan fazla bir süredir Homeros'un varlığı tartışma konusu olmuştur (Estin, 2002:80). Homeros'a mal edilmiş epik şiirler olan *İlyada* ve *Odyssea*'nın önemli edebiyat eserleri olduğunu çoğunluk benimsemiştir.

Antik Yunan ve Roma halkları da Homeros'un varlığına inanmışlardır. Tam olarak bilinmemesiyle birlikte tarihçiler onun MÖ 750 yılı civarında doğmuş olabileceğini açıklamışlardır. Homeros bir halk ozanı ve profesyonel bir öykücüdür. Yunanlar onun kör olduğuna inanırlar; çünkü şiirlerinden birinde kör bir ozandan bahsettiği bilinmektedir (Conner, 2016:18).

Bir diğer mit üretici, şair Yunanlı Hesiodos'tur. Hesiodos'un MÖ VII yüzyılda yaşadığına inanılır. Babasının fazla kalabalık bulunduğu İonya'dan Boiotia'nın bir köyüne yerleşirler (Estin, 2002:81). Burada çok iyi bir yaşam sürmez

ve köyde çiftçilik işleriyle uğraşır. Sürüleriyle ilgilendiği bir gün, edebiyat ve sanatın tanrıçaları olan İlham Perileri tarafından ziyaret edilir ve ona şair asası ile şair sesi bahşedilir. Tanrıların adını yaymak için bu hediyelerin kullanılması Hesiodos'tan istenir. Hesiodos bu istenileni gerçekleştirir ve ünlü eserleri *Teogoni* ile *İşler ve Günler*'i yazar (Conner, 2016:22).

Hesiodos, Homeros'un şiirlerinde adı olmayan ya da kabataslak sözü geçmiş olan mitleri anlatır. Hesiodos, şiirlerinde kökleri tarih öncesine dayanan arkaik mitlerden bahsetmiştir. Aynı zamanda mitleri kaydetmekle yetinmeyen Hesiodos bunları sistemli olarak saklamıştır. Bu şekilde de mitsel düşüncenin söz konusu yaratılarına o zamandan akılcı bir ilke getirmeyi başarmıştır (Eliade, 2003:190-191).

Mitoloji açısından bir sonraki dönem Yunanistan'da tiyatrunun en parlak zamanı olan MÖ V. yüzyıldır. Bu dönem boyunca tragedya türünde yazdıkları oyunlarla büyük üne kavuşan Eshilos (Aiskhylos), Sofokles (Sophokles) ve Evripides (Euripides)'tir. Eshilos genelde tragedyanın babası olarak görülmüştür. Doksanın üzerinde eseri vardır. Tragedyalarının ana temasında adalet konusunu işlemiştir. Günümüze eksiksiz ulaşan yedi oyunu vardır. *Persler*, *Thebai'ye Karşı Yediler*, *Yalvarıcılar*, *Zincire Vurulmuş Prometheus*, *Agamemnon*, *Adak Sunucuları* ve *Eumenidler*. Sofokles; Eshilos'un öğrencilerinden biridir ve tragedyanın en başarılı yazarı olarak anılır. Yüz yirmi üç oyun yazdığı tahmin edilmektedir. Sofokles oyunlarında savaş ve çekişmelere daha sık yer vermiştir. En önemli eserleri arasında *Kral Oidipus*, *Oidipus Kolonos'ta* ve *Antigone* vardır. Bir filozof olan Evripides ise gerçekliğe değer verir. Doksan iki eser yazdığı düşünülmektedir. Bunlardan günümüze kadar on yedi tanesi ulaşmıştır. Evripides diğer drama yazarlarından farklı olarak oyunlarında karakterlerin iç dünyalarını ve güdülerini araştırmıştır. Önemli eserleri, *Herakles'in Çocukları*, *Bacchae*, *Truvalı Kadınlar*, *Helena* ve *Orestes*'tir (Conner, 2016:23-25).

1.2. MİTOLOJİ

Mitoloji tüm olarak bizim dünyamızla beraber var olan ve onu destekleyip tamamlayan farklı bir düzlemden de söz eder. Tanrıların dünyası olarak adlandırılan, gözle görünmeyen, ama daha güçlü olan bu gerçekliğe inanış mitolojinin temeli

olarak görülür. Karen Armstrong bu mitolojinin ayrıca *kalıcı felsefe* (kadim felsefe) adını da alabileceğini ifade eder. Çünkü mitoloji, bilimsel açıdan modern olmadığımız dönemlerdeki bütün toplumlarda, törelerin ve toplumsal düzenlemelerin hakkında bilgiler içerir. Günümüzde daha geleneksel toplumları da hala etkiliyor olması bu durumun diğer bir sebebidir (Armstrong, 2005:9).

Yeryüzünde bulunan her bir varlık, kendi özünün, kendi özgün şeklinin sadece soluk bir gölgesi olarak kalmış temsilidir. Ölümlü insanoğlunun gizilgücünün ortaya çıkması ancak bu göksel olan yaşama girmesiyle mümkündür. Kadim felsefeye göre de bu; dünya üzerinde yaşanan her bir olayın, bizim dünyamızdan çok daha zengin, çok daha güçlü ve dayanıklı olan tanrılar dünyasında muhakkak bir vücut bulmuş halinin bulunacağı manasına gelmektedir (Armstrong, 2005:9).

Mitoloji, mitoslar bütünüdür. İster ilahi güçlerden, ister kahramanlardan, ister tanrılardan bahsetsin mitolojinin tamamı, bazı kozmolojik ve birtakım özel ruhsal ve tinsel yetkinliğe yani erdemler üzerine yapılanmıştır. Önemli olan temsil edilen ilkelerdir. Buradaki husus mitolojinin neyi simgelediğini daha iyi anlatabilmek için ilkeyi çevreleyen ve süsleyen öyküler değerlidir. Mitosların aslında, soyut kavramları, evrensel gerçekleri anlaşılabilir kılmak için var olduklarını gözden kaçırmamak gerekir. Mitolojinin temel niteliği kutsalın önemini vurgulamaktır (Tecimer, 2006:23-24).

Mitoloji için Fuzuli Bayat ilk bilimdir der. Mitolojiyi, ilkel ya da arkaik düşüncelerin sözlü kültürde olsa bile ilk denemelerini nesiller boyunca aktardığı için ilk bilim olarak nitelendirir. Kozmik bilgilerin sembolleşmiş kaynağı olarak da ifade eder. Toplumda ilahi olarak adlandırılan güçlerle ilişkiyi kuracak bir düzen tertip ettiği için ilk ideoloji olarak da tanımlar. İlk siyaset biliminin yerine geçebileceğini de belirtir ve sosyo-kültürel bakımdan insanın iyi ya da kötü olarak sınıflandırılan öğeler çerçevesinde, en az zararı almasını ve evrenin düzeninde de insanın kendine özgü bir yer edinmeye çalışmasını buna gerekçe olarak gösterir. Mitoloji, gerçekleri aklımızın alamayacağı bir şekilde aktaran dil ve düşüncenin tüm oluşumlarını bir araya toplar. Böylece varlığın oluşumunu sağlayarak, ilkel toplulukların bu varoluş sürecinde yerini ve kaosu kozmosa çeviren mutlak gücün öyküsünü anlatır. Düşünce

donuk olmadığı gibi dildeki anlatım şekilleri de yenileşmeye, değişmeye ve zenginleşmeye açık olacaktır. Mitoloji bu yüzden dinamik bir yapılanmaya sahip olacaktır. Diyalektik bir yaşantı içerisinde de varlığını sürdürecektir. Bu sebeple de mitoloji bilinecek olan en eski ve devam eden kolektif bir bilimdir (Bayat, 2005:5).

Mitosların konu edindiği anlatılara mitolojiler adı verilir. Bu anlatılar evrenin yaradılışı, ilk günah, ilk ölüm, tufan, tanrıların insanları cezalandırması, ilk ailenin, törelerin ve toplumsal kurumların ortaya çıkışı gibi konuları kapsar. On binlerce yıllık uzun bir tarih tünelinden geçtikleri halde temel öğelerinden çok kayıp vermeden günümüze kadar gelebilmelerinin nedeni de mitosların vazgeçilmeyecek kadar kutsal ve son derece önemli bilgileri içermiş olmalarıdır. Levi-Strauss yazısız toplumlarda, geleceğin bugüne ve geçmişe bağlı kalmasını sağlamanın mitolojinin amacı olduğuna inanır. Günümüzde ise mitolojinin yerine tarihin geçtiğini ve aynı işlevi gördüğünü belirtir. Mitolojiler tarihin alt katmanlarında üretilmiş bilgi ve düşünceleri saklayan onları içerisinde barındıran dokümanlardır. Cevat Şakir'in söylemiyle taş ve vazo kalıntıları arkeologlara gerçeği keşfetmekte ne kadar hizmet ederse, günümüz mitologları için de mitoslar o kadar faydalıdır (Ateş, 2001:15).

Bayat mitolojiyi, gerçekliği yansıtan ve anlam bildiren mitolojik bir bilgiye dönüştüğünü savunur. Ona göre mitoloji bu yüzden eski insanın eğitim sistemidir. İnsanı yaşama hazırlayan onu eğiten birer felsefi kanıtlar rolündedir. Mitoloji, olayları değil de olayların ortaya çıkış sebeplerini açıklar. Gerçek dünyayı resmetmez onun sembollerle kavranılmasını sağlar (Bayat, 2005:5).

Mitolojik kurgular insan için önemli anlamlar taşır. İnanç birimleri ve insanlığın sonsuza dek bozulmadan aktarmaya yarayan kutsal anlatım biçimleridir. Bu nedenle ilkel insan mitolojik mirasını kaybettiği zaman çöküntüye uğrar. Jung ve Karenyi bir kabilenin mitolojisi için onların yaşayan dinleri olduğunu söyler. Eğer bu dinin kaybı gerçekleşirse de her yerde uygarlıklar arasında bile manevi bir felakatin gerçekleşeceğini açıklar. Bir Lapon, kuzey çöllerindeki büyücülüğü yok etmekle görevlendirilmiş kilise büyüklerine şöyle seslenir: *“Bizim elimizden davullarımızı almak, sizin elinizden pusulalarınızı almaya benzer.”* Anlaşılacağı gibi mitoloji ve

ritüeller ilk çağlardan bu yana insanlığın sıkı sıkıya sarıldığı bir yaşam biçimini oluşturmuştur (Ateş, 2001:15).

1.2.1. ÖNCE KAOS VARDI

Mitoloji ve mitlerin tanımlanmasından sonra, değinilmesi gereken Yunan mitolojisinde evrenin ve tanrıların oluşumunun nasıl gerçekleştiğidir. Bu nedenle bu başlık altında tanrısallaşmaya giden sürecin ilk adımı olan kaos ortamı ele alınacaktır. İnsanın, yani ölümlü bir varlığın nasıl tanrılaştığını görmemiz için önce evrenin ve ardından tanrıların oluşumunu Yunan mitolojisine göre açıklamamız gerekmektedir. Sadece Yunan mitolojisinde evren ve tanrıların oluşumlarından söz edilmez. Tüm toplumların kendilerine özgü mitolojilerinde bu başlangıcın nasıl olduğu anlatılmaktadır.

Günümüzde evrenin nasıl yaratıldığına dair, gerek dinsel gerek bilimsel çok sayıda teori vardır. Antik çağ insanları yaratılışı açıklamak için belli girişimlerde bulunmuşlardır. Bu açıklamaya yönelik girişimler çeşitli mitlerin temelini oluşturur. Mitler birbirlerinden ne kadar farklı olurlarsa olsunlar evrenin kaostan çıktığı konusunda aynı görüşte birleşirler.

Dünya, gökyüzü ya da denizler var olmadan önce, evreni oluşturan tüm unsurlar tektir. Bu teklige kaos adı verilmiştir. Kaos şekilsiz bir karmaşadan oluşan, ama organize olmuş bir evrenin tüm unsurlarını paylaşan bir durumdadır. Kaousun içinde bulunan unsurlar; dünya, gökyüzü ve denizdir. Bu unsurlar birbirlerine karışmış şekildedir. Dünyanın şeklinin olmadığı, gökyüzünde havanın denizlerde suyun olmadığı bir durumdur. Bu unsurlar sürekli kavga halindedir ve bilinmeyen bir güç bu düzensizliğe son verene dek bu böyle devam etmiştir. Bu bilinmeyen güç mitlerde açık şekilde tanımlanmaz. Doğa ve ilahi bir varlık olduğu düşünülmektedir. Güç bu unsurları birbirinden ayırdıktan sonra evrenin yaratılması için gereken düzeni zorunlu kılmıştır (Conner, 2016:32).

Hesiodos'a göre evrenin başlangıcında Khaos vardır. Sonsuz olan bir boşluktur ve bu boşluk içerisinden Gaia (Toprak Ana) doğar. Ardından ölümler ülkesinin en dip yeri olarak bilinen Eros (Aşk) ve Tartaros doğmuştur. Yeraltı

karanlığı Erebos ile yeryüzü karanlığı Nyks'in (Gece) birleşmesinden Aither doğmuştur. Aither (Esir) dünyayı çevreleyen hava tabakasının üzerindeki ışık saçan Gök'tür. Erebos ve Nyks'in birleşmesinden doğan bir diğer tanrı Hemera'dır (Gün). Gaia tek başına Uranos'u (Gök), Pontos'u (Deniz) ve Ourea'yı (Dağ) doğurmuştur. Gaia, Uranos'u kendine eşit tutmuştur ve onunla birleşerek altı dişi altı erkek olacak şekilde on iki tane Titan, üç tane Hekatonkheir (Yüz Kollu), üç tane de Kyklop doğmuştur. Erkek Titanlar; Koios, Okeanos, Krios, İapetos, Hyperion, ve Kronos'tur. Dişi Titanlar ise; Rheia, Theia, Themes, Mnemosyne, Phoibe ve Tethys'dir (Cömert, 2006:20).

Gaia'nın Toprak Ana olarak sıkça belirtilmesinin nedeni Rosenberg'e göre; Yunanların yaratılış sürecinde anaerkil yönetimin hakim olması ve süreç içinde ataerkil yönetimin tanrılarına doğru bir geçiş yaşamasıdır. İnsan ailesinin kuşaktan kuşağa aktardığı gibi tanrılar da kuşaktan kuşağa soylarını aktarmıştır. Yunanlılarda toprak Ana olarak anılan Gaia Ulu Tanrıça ya da Ana Tanrıça olarak da bilinir. Bronz çağı kabileleri Yunanistan topraklarını işgal edeceği zamanlar Ulu Tanrıça'ya tapınırlar. Toprakların bereketli olması onlar için önemlidir. Çünkü çiftçidirler. Toprak verimsizken dahi kendi gıda üretimlerini karşılamak ve kabilelerinin devam etmesini sağlamak için çocuk sahibi olmak bu insanların varlık gerekleridir. Bir kadındaki çocuk doğurma yeteneği ile toprağın bütün bitkileri "doğurma" yeteneği arasında bir bağ kurmayı başarmışlardır. Bu yüzden bu insanlar toprağın ruhunun kadın olduğunu anlatırlar. Yunanlıların ilk tapındığı en önemli tanrısal varlıklar da bu sebeple kadın tanrılar olarak görülür (Rosenberg, 2003:31).

Uranos, çocukları olan Hekatonkheirler ve Kykloplardan korkmuş ve onları Tartaros'a hapsedmiştir. Titanlar ile de aynı düzeni korumuştur ve onları da yeryüzünün karanlık bölgesine bırakmıştır. Gaia, Uranos'un gücünden ve iktidarda kalma isteğinden dolayı çektiği acılardan kurtulmak istemiştir. Gaia demir ya da çakmaktaşıdan keskin bir orak yapmıştır. Çocuklarına gidip babaları Uranos'a karşı ayaklanmalarını istemiştir. Gaia'ya yardım edecek olan tek Titan Kronos olmuştur (Conner, 2016:46-47).

Kronos, Gaia'dan aldığı orak veya tırpan ile babası Uranos'un üreme organını keser. Arkasında bulunan Aigaion Pelops'a doğru (Ege Denizi) fırlatır. Akan kandan Gaia gebe kalır. Erinysleri (öç perileri), Fraksinus (Ağaç Perileri), Nympheleri (Su perilerini) ve Gigantları (Devleri) doğurur. Erynsler, toplumsal düzene ve aileye karşı işlenen suçların intikamını almalarıyla bilinirler. Fraksinuslar ise kahramanların var oluşuyla ilgilenirler. Devler iri ve uzun boylu bir yapıda, yenilemeyecek güçte varlıklardır. Uranos'un erkeklik organının fırlatıldığı denizdeki dalgaların köpüklerinden aşk tanrıçası Aphrodite doğmuştur. Uranos'un yenilmesinden sonra Kronos her şeye hükmetmeye başlamıştır. Tartaros'tan kurtulan Titanlar Kronos'un egemenliğinde aralarında tanrısal çiftleri oluşturmuşlardır. Bu tanrısal çiftler şöyledir; Okeanos ve Tethys, Koios ve Phoibe, Hyperion ve Theia, Krios ve Eurybie ile Kronos ve Rheia'dır. İapetos ve Themis ise çift olmamışlardır. Themis kendinden sonra gelecek olan kışaktan Zeus ile evlenmiş, İapetos ise Okeanos'un kızı Klymene ile evlenmiştir (Duran, 2012:86).

Evrenin oluşumundan, Gaia'dan ve Uranos'un her şeye hükmetmesinden sonra iktidarını sonlandıran Kronos'a kadar durum bu şekilde açıklanmaktadır. Kronos'tan sonra oluşan tanrı soyu aslında ikinci bir yeniden var oluşun dönemini oluşturacaktır. Mitolojide Titanların Savaşı olarak yer almış ve Kronos ile Zeus arasında on yıl sürecek bir savaşı Zeus kazanmış ve Olymposlular dönemi başlamıştır. Gaia'nın neden Toprak Ana olarak anıldığını açıkladıktan sonra Kykloplar'ın nasıl bir varlık olduklarını da açıklamak gerekmektedir.

Robert Graves, Kykloplar'ın muhtemelen Eski Hellad bronz ustaları loncası olduklarından söz eder. Kelime anlamının (Kyklops) yuvarlak gözlü anlamına geldiğini ve alınlarına ocaklarını tütüren ateşin kaynağı olan Güneş onuruna eşmerkezli daire şeklinde halka dövme yapıldığını belirtir. Trakyalıların da bu geleneği Klasik Çağ'a kadar devam ettirdikleri bilinmektedir. Eşmerkezli halkalar kase, kask ve dini törenlerde kullanılan maskelerin yapımında metal ustalığının önemli bir noktasıdır. Metal ustası, üzerinde çalıştığı düz diskin merkezi etrafında pusula ile çizilen bu halkaların yardımıyla sanatını icra eder. Kyklopların tek gözlü olarak betimlenmesinin bir nedeni de metal ustalarının çalışırken sıçrayan kıvılcımlardan korunmak için genellikle tek gözlerini kapatmaları olduğundan ileri

gelmektedir. Sonraki devirlerde bu yaratıkların kimlikleri giderek unutulmuştur ve ruhları hayali olarak mitologlar tarafından, kraterinden yükselen ateş ve dumanı açıklamak üzere, Etna Yanardağı'nın mağaralarına konulmuştur. Trakya, Girit ve Lykia arasında yakın bir kültürel bağlantı vardır; Kykloplar'ın uzun yıllar buralarda yaşamış olabileceği düşünülmektedir. Eski Helen kültürü Sicilya'ya dek uzanmıştır. Bununla beraber, söz konusu iddia (ilk olarak Samuel Butler'ın öne sürdüğü gibi) Kyklopların buradaki varlığını anlatan "Odysseia"nın Sicilya versiyonuna dayandırılmış olabilir, Brontes, Steropes ve Arges ("gök gürültüsü", "şimşek" ve "aydınlık") gibi isimler yakın çağa ait bulgulardır (Graves, 2004:34).

1.2.2. TİTANLARIN SAVAŞI

Kronos, babası Uranos'u yendikten ve evrene hükmetmeye başladıktan sonra kız kardeşi Rheia ile evlenir. Rheia ile Kronos'un evliliğinden Hestia, Demeter, Hera, Hades, Poseidon ve Zeus doğmuştur (Estin, 2002:124). Kronos'a, Toprak Ana ve ölmekte olan babası Uranos, oğullarından birinin bir gün onun iktidarını sonlandıracağı kehanetinde bulunur. Bu nedenle Kronos her yıl Rheia'nın kendisi için doğurduğu çocuğu yutmaya başlar. İlk olarak Hestia'yı, daha sonra Demeter'i, sonra Hera'yı, daha sonra Hades'i ve en sonunda da Poseidon'u yutarak varlığını tehdit edebilecek tehlikelerden kurtulmayı dener (Graves, 2004:44).

Kronos'un çocuklarını yutmasına Rheia izin vermek istemez. Zeus'un doğumu zamanı Gaia'dan yardım ister. Gaia çocuğun doğum zamanı Rheia'nın Girit'teki Lyktos'a gitmesini İda Dağı'ndaki Diktys Mağarası'nda gizlenmesini ister. Zeus burada doğmuştur (Rosenberg, 2003:38). Zeus'a bakıcılık edecek olan dişbudak perisi Adrestia ile onun kız kardeşi İo ve Keçi-peri Amaltheia orada kalmışlardır. Zeus, üvey kardeşi olan Keçi-Pan ile beraber Amaltheia'nın sütü ve balla beslenmiştir. Zeus iyi yürekliliklerinden dolayı bu üç periye minnet duymaktadır ve evrenin hükümdarı olduğunda Amaltheia'nın resmini oğlak burcunun simgesi olarak yıldızların arasına yerleştirmiştir. Amaltheia'nın bir ineğinkini andıran boynuzunu da alıp Melisseus'un kızlarına vermiştir; bu boynuz ünlü Kornukopya, yani sahibinin dilediği yiyecek ve içeceklerle dolan bereket boynuzu haline gelmiştir. Bununla beraber bazıları Zeus'un, sonraları üzerine binerek dolaştığı dişi bir domuz tarafından

emzirilerek büyütüldüğünü ve göbek bağına da Knossos yakınlarında Omphalionda düşürdüğünü söylerler (Graves, 2004:44).

Bebek Zeus'un beşiği bir ağaca asılır ve böylece Kronos'un onu yerde, havada ve denizlerde bulmaması sağlanır. Bebek Zeus'un ağlamalarının duyulmaması için de genç erkekler olarak nitelendirilen Korybantlar (diğer kaynaklarda *Kuretarlar* olarak geçebilir) nöbet tutarlar ve Zeus ağladığı zaman mızraklarını kalkanlarına vurarak ses çıkartıp beşiğin altında yürürler. Gaia, Rheia'ya Kronos'u kandırması için ona sadece bir kaya parçasının gerekli olduğunu söyler. Kaya parçasını bir beze saran Rheia bunu son doğan çocuğu olarak Kronos'a verir. Kronos diğer çocukları yuttuğu gibi kaya parçasını da hiç düşünmeden yutmuştur (Rosenberg, 2003:38)

Zeus, İda'daki çobanların arasında büyümüştür. Olgunluk çağına geldiğinde başka bir mağarada yaşamaya başlar. Okeanos Irmağı'nın kıyısında Metis (Dişi Titan) ile karşılaşır. Ona annesi Rheia ile buluşmasını söyler. Rheia ile buluşan Zeus, Kronos'un yanına annesi tarafından sakisi olarak sokulur (Graves, 2004:45). Kronos'a zehirli içkiyi sunan Zeus yutulan kardeşlerinin tekrar çıkmasını sağlar. Kronos ilk ve son olarak bir kaya kusmuştur.¹ Poseidon, Hades, Hera, Demeter ve Hestia kurtulmuştur. Kronos iktidarının babası Uranos gibi kolay sonlanmayacağını ve Zeus ile savaşıacağını söyler. On yıl sürecek olan Titanların Savaşı başlar (Rosenberg, 2003:39).

Bu savaşta Titanlar ikiye ayrılır. Themis, Okeanos, Mnemosyne ve Hyperion Zeus'un yanında savaşır. Savaşı Zeus'a kazandıracak olan şey ise Gaia'nın ona yardım etmesidir. Gaia Zeus'a, Tartaros'ta Kronos tarafından zincirlenen Kykloplar ve Hekatonkheirler'den bahseder. Zeus, Kykloplar ve Hekatonkheirler'i özgür bırakmak için Tartaros'a gider. Özgürlüklerine kavuşan Kykloplar Zeus'a yıldırım (şimşek), Poseidon'a üç dilli bir mızrak ve Hades'e de görünmezlik miğferi verir. Savaşın seyrini değiştiren bu yardımla Zeus on yıl sürmüş olan bu savaştan galip ayrılır. Kronos ve diğer Titanlar Tartaros'a zincirlenir. Titan Atlas ise gücünden

¹ Zeus bizzat, Kronos'un kustuğu taşı Delphoi'ye koymuştur. Yağla takdis edilen bu yapı hala varlığını korumaktadır ve eğrilmemiş yün ipler üzerinde sunulmaktadır (Rosenberg, 2003:39).

dolayı dünyayı omuzlarında taşıma cezasına çarptırılır (Morford ve Lenardon, 2003:76-78).

Kronos'u yenen Zeus ve diğer tanrılar bu savaştan çıktıklarında karşılarında bir ayaklanma görürler. Gaia, Tartaros ile birleşerek dev bir canavar olan Typhon'u (Tayfun) doğurur. Yüz yılanbaşı ve gözlerinden ateş çıkaran olarak tasvir edilen Typhon, Zeus'a karşı saldırıya geçer. Zeus bu saldırı karşısında da galip gelmiştir. Kronos'un savaşta yenilmesi ve Tartaros'a hapsedilmesine Gaia'nın öfkelenmesi bu saldırıya sebep olarak gösterilir (Morford ve Lenardon, 2003:79-80).

Kronos'un düşüşünden sonra, üç oğul Zeus, Hades ve Poseidon egemenlik alanlarını üçe ayırır. Bunun için kura çekerler. Paylaşılan bu üç egemenlik alanı gökler, denizler ve ölümler diyarı olarak anılan yeraltıdır. Olympos Dağı tüm tanrıların diyarı olarak kalacak ve burada hiçbir tanrı egemen olamayacaktır. Zeus kurada gökleri, Poseidon denizleri ve Hades ise yeraltının egemenliğini çeker. Kız kardeşler kuraya katılmazlar; ancak onların varlığı düzenli bir evren için gereklidir. Hera, Yunan tanrıçalarının en büyüğü konumunda hem Zeus'un kız kardeşi hem de eşi olarak aynı zamanda göklerin de kraliçesidir. Hestia, aile ocağının ve yuvanın tanrıçasıdır. Günümüze kadar ulaşan mitlerin çoğunda Hestia yer almaz. Bekaret ile ilişkilendirilir. Demeter, Toprak Ana olarak adlandırılır; ancak Gaia ile karıştırılmamalıdır. Gaia toprağın kendisi olarak ifade edilirken, Hestia topraktan alınan ürünler, verimlilik ve tarım üzerine hakimiyet sahibidir. Demeter Olympos Dağı'ndan daha çok dünyada, toprakta vakit geçirir ve elinde bir meşale ile oturur halde tasvir edilir. Bu altı tanrı Olympos Dağı'nın orijinal altı tanrısıdır. Toplamda on iki tanrı bulunan Olympos Dağı'nda diğer tanrılar da evrenin düzeninde önemli konumlarda yer almışlardır (Conner, 2016:54-55).

1.2.3. İNSANLARIN YARATILIŞI

İnsanların yaratılışı konusunda mitolojide çeşitli görüşler yer almaktadır. Hamilton'a göre Zeus ve Titanlar arasındaki savaşta bu görev Prometheus ve kardeşi Epimetheus'a verilmiştir. Kaynaklarda Prometheus'un aklıyla ön plana çıktığı belirtilir. Epimetheus, insanları ve diğer ölümlü varlıkları yaratırken hayvanlara insanlardan daha üstün özellikler vermiştir. Bu durum karşısında Prometheus

insanların biçimlerini tanrılara benzer bir şekilde yeniden düzenlemiştir. Hayvanlara verilen özelliklerden daha üstün olmaları için ise onlara ateşi hediye etmiştir (Hamilton, 2002:47).

Prometheus insanların yaratılışından beri onlarla iyi geçinen, insanların yanında yer alan bir tanrı olarak bilinir. Hesiodos'un bir hikayesinde; Tanrılarla ölümlü insanlar Mekone'de toplanmışlardır. Tanrılar için kesilen kurbanların sunumu yapılmaktadır. Prometheus bir öküzü keser ve etin en lezzetli yerlerini işkembe ile örter. Diğer kalan kemik ve kötü etlerin üzerini de yağ ile örtmüştür. Zeus'a bu iki seçimi sunan Prometheus, etin lezzetli yerlerinin insanlara kalmasını istemiştir. Zeus parlak yağlı olan sunumu seçince öfkelenerek insanlardan ateşi geri almıştır. Prometheus ise Olympos'tan bir kıvılcımı kamışın içerisinde insanlara geri getirmiştir. Zeus, Prometheus'a ve insanlara ceza olarak önce Pandora'yı göndermiştir. Pandora bir kadın olarak tasvir edilmektedir ve ilk kadın olarak yeryüzüne gönderilir. Prometheus'un kardeşi Epimetheus ile evlenen Pandora yanında bir de kutu getirmiştir. Epimetheus bu kutuyu açmıştır ve insanlara türlü dertler ve acılar sonsuza dek dünyaya dağılmıştır. O kutuda umut da vardır. Umudun kutunun içinde kalan tek değer olmuştur ve insanlar umut etmeyi, umudu beklemeyi buradan öğrenmişlerdir (Daly, 2009:121).

İnsanların yaratılışından sonra onlar çağlara ayrılmışlardır. Dört veya beş çağda insanlar yaşamlarını sürdürmüşlerdir.

Altın çağ veya altın soy; bu çağda insanlar Kronos'un zamanında da var olmuş olarak düşünülürler. İnsanlar bu çağda her şeye sahiptir. Toprakta sürekli ekin almışlardır. Kendilerinin ekip biçme gibi uğraşları olmamış sürekli bir ilkbahar mevsiminde yaşamışlardır. Ölümüne uykuya dalar gibi dalmışlardır ve acı çekmemişlerdir. Bu çağda ölen insanların ruhları yine o dünyada kalıp toprağı ve canlı ruhların koruyuculuğunu üstlenmişlerdir (Morford ve Lenardon, 2003:81).

Gümüş çağ veya gümüş soy; bu çağda insanlar Zeus dönemine denk gelmişlerdir. Bu dönemde insanlar yüz yaşına kadar çocuk olarak kalmışlardır. Yetişip olgunlaştıklarında ise hayatları çok uzun sürmemiştir. Bu soy altın soya göre daha itaatsiz ve ölçsüzdür. Zeus bu dönemde insanları bu davranışlarından

vazgeçmeleri için ilkbaharın süresini kısaltarak cezalandırmış ve mevsimlerin sürelerini dörde bölmüştür. Soğuk ve türlü yaşam zorluklarıyla karşı karşıya kalan insanlar mağaralara sığınmıştır. Toprak bu zamanda sürekli ekin vermemiş ve insanlar toprakla uğraşmak, ekip biçmek zorunda kalmışlardır (Cömert, 2006:28).

Bronz çağ veya bronz soy; bu üçüncü ırkı yaratan Zeus onlara bronz ya da tunç benzeri silahlar vermiştir. Bu silahlarla toprağı kazmışlardır. Bu ırk sürekli savaş halinde olmuştur ve birbirlerine saldırmışlardır. Kendi elleriyle Hades'in yeraltı dünyasına dahil olmuşlardır. Çok uzun süre yaşamamışlardır (Morford ve Lenardon, 2003:82).

Kahramanlar çağı veya kahramanlar soyu; Dördüncü ölümlüler ırkı bu çağda Zeus tarafından yaratılmıştır. Bu çağda yaratılan insanlar gümüş ya da bronz ırk insanlarından daha soylu ve daha erdemlilerdir. Bu insanların bir kısmı Troya ile yapılan savaşta ya da başka savaşlarda ölmüşlerdir. Zeus'un hayatta kalan bu ırktan insanları dünyanın çevresindeki kutsanmış adalara yerleştirmiş olduğu bilinir. Kader artık onlara dokunamayacaktır. Normal yaşamlarında kazandıkları onur ve görkem onların ardından yaşayacak olan yegane hazineleridir (Rosenberg, 2003:44).

Demir çağ veya demir soy; bu soy en son var olan soy olarak bilinir. Bu soyda her şey daha da kötüye gitmiştir. İnsanların bu soy içerisinde artık davranışlarının daha da kötüleşeceği ve bir zaman sonra Zeus'un bu soyu yok edeceği bilinmektedir (Morford ve Lenardon, 2003:83).

Bu kısım kadar evrenin yaratılışı ve iktidar mücadeleleri üzerinde durduk. Zeus, Olympos ve evrene artık hükmetmektedir. Bundan sonra insanları ve evreni yöneten Zeus'u ve Olympos Dağı'nda bulunan tanrıları anlatmakta fayda vardır. Konumuz açısından bu kısımda, tanrılar ve hangi tanrının hangi özelliklere sahip olduğu ele alınacaktır. İlerleyen bölümlerde tanrı ve insan arasındaki benzeşim ve insanların tanrısal özellikler kazanımı bizi tanrıların hangi özelliklerini aldığımızı bilmeye zorlayacaktır. Bu yüzden Olympos Dağı'ndaki belli başlı tanrıların özellikleri açıklanıp incelenecektir.

1.2.4. OLYMPOSLU TANRILAR

Azra Erhat Olymposu Yunanca bir kelime olarak değerlendirmez. Bu adın kaynağının eski Anadolu dillerinden geldiğini ve yüksek dağ anlamında kullanıldığını aktarır. Olympos tanrıları olarak anılan Zeus kuşağının sadece Olympos dağında görülmediğini İda dağı gibi başka yüksek dağlarda da toplandıklarını açıklar. Homeros destanlarında tanrıların Olympos dağında insan ruhlarını taşıdığı, çeşitli şölenler yaptıkları, toplantılar düzenledikleri gibi aktarılır. Olympos dağı daha çok Zeus'un merkezi konumundadır (Erhat, 1996: 998).

1.2.4.1. Zeus

Zeus baş tanrıdır. Anlamı göğün parlaklığı, ışıltılı aydınlığı dile getirmektir. Zeus, Gök Tanrı olarak ifade edilir ve gökyüzüyle ilgili gerçekleşen doğal güçlerin hepsini kişiselleştiren varlıktır. Zeus'un egemenliği altında ışık, aydınlık, bulut, gök gürlemesi, şimşek ve yıldırım bulunur. Yunanlıların evren ve tanrı hakkındaki görüşlerinin bizlere dil yapıtlarıyla aktarıldığı bu çağlarda, doğal güçler olduğu gibi değil de simgesel olarak birer insan biçiminde betimlenmektedir. Böylece Zeus, henüz ilkel bir evren düşüncesinde, Uranos veya Gök Tanrı gibi sıfatlarla adlandırılan doğanın kendisini değil, onu insan düzenine benzer bir yapıya sokup, yönetimini ele alan bir insan tanrı olarak görülebilir (Erhat, 1996:329).

Zeus'un gücünün anlatımları çok fazladır. Homeros Zeus'un çok güçlü olduğunu, başının bir işmarı ile koca bir Olympos'u titrettiğini ve sarayın eşğine basınca bütün tanrıların ayağa kalkıp onu selamladığını aktarır (Homeros, 1975:23). Zeus'un bir çok sıfatı bulunmaktadır: Bulutları devşiren, keçi derisinden kalkan taşıyan, göklerde gürleyen, şimşek savuran, yağmur yağdıran, rüzgar estiren, uzaktan duyulan gök gürültüsü ve göğe gökkuşağı asandır (Cömert, 2006:29).

Zeus her ne kadar güç ve kuvvet sahibi olsa da aynı zamanda kadınlara karşı zaafları fazla olarak aktarılmaktadır. Zeus'un bilinen yedi ölümsüz eşi vardır. Themis, Mnemosyne, Eurynome, Metis, Leto, Demeter ve Hera'dır (Berens, 2009:49). Baş tanrının Themis ile birlikteliğinden *Mevsimler* (Haralar) ve *Üç Fatalar* (*Kader Tanrıçaları*), Eurynome ile birlikteliğinden *Kharitler* (*Üç Güzeller*),

Mnemosyne ile birlikteliğinden *Müzler (İlham Perileri)* dünyaya gelmiştir. Bazıları ise Zeus'un Styx Nympha'sıyla olan birlikteliğinden Persephone'nin yani Yeraltı Kraliçesi'nin doğduğunu ileri sürerler. Dolayısıyla Zeus ne yeraltında ne de yeryüzünde güç eksikliği duymuştur. Eşi Hera sadece bir konuda onunla eşit olmuştur o da istediği insana ya da hayvana kahinlik yeteneğini verebiliyor olmasıdır (Graves, 2004:62).

Zeus'un pek çok sevgilisi vardır; fakat Hera ile olan ilişkisi daha çok ön plandadır. Çünkü Zeus bir tek Hera'yı kalıcı eşi olarak kendine denk güçte görmüştür. Hera'yı elde etmesi için birçok yol denemiştir, ancak Hera, Zeus'un bütün eski ilişkilerini ve kadın düşkünlüğünü bilmektedir. Zeus bunun için guguk kuşu kılığında girerek onu kandırmıştır. Büyük bir yağmur yağdıran Zeus sırsıklam bir kuş olarak Hera'nın karşısına çıkmış ve Hera onu alıp elbisesinin içinde ısıtırken Zeus kendi şekline bürünüp Hera'yı elde etmiştir. Bunun üzerine Zeus ve kız kardeşi Hera evlenmiştir (Conner, 2016:69-70).

Zeus'un Hera ile birleşmesinden Eileithyia, Hebe, Hephaestus ve Ares dünyaya gelmiştir. Eileithyia, doğum tanrıçası görevini üstlenmiştir ve doğum yapan kadınlara kolay doğum yapması için yardımlarda bulunmuştur. Hebe, gençliği simgelemektedir. Adının anlamı çiçeklenmedir. Tanrıların hizmetçiliğini üstlenmiştir. Daha sonra Herakles ile evlenmiştir. Hephaestus ateşin, demirciliğin, metal ustalığının ve genel olarak zanaatkarlığın tanrısıdır. Hephaestus'un bazı kaynaklarda Zeus'un yardımı olmadan sadece Hera'nın doğurganlığı sayesinde doğduğu aktarılır. Zeus, Hephaestus'u kabul etmez ve onu Olympos'tan aşağı atar. Bu yüzden Hephaestus topal olarak tasvir edilmektedir. Ares ise savaş tanrısı olmuştur ve Olympos'ta kendine yer edinmiştir. Ares, Yunan figürlerinde savaşın ve acımasızlığın adı olarak tasvir edilir. Ares daha sonra Olymposlu tanrıça Aphrodite ile bir birleşme yaşamıştır (Morford ve Lenardon, 2003:115-124).

1.2.4.2. Athena

Zeus ve Metis'in kızı olan bilgelik tanrıçasıdır. Bir diğer adı Pallas'tır. Athena'nın doğumu birçok farklı şekilde anlatılır. En çok bilineni Zeus'un kafasından silahlı ve elinde kargısıyla ortaya çıkmasıdır. Bu olağanüstü özelliklerle

birlikte Athena, hukuk ve adaletin, bilgelik ve cesaretin tanrıçası olmuştur. Bir başka bilinen özelliği ise Yunan ve Roma edebiyatında bulunan temel karakterlerin koruyucusu olma görevini de üstlenmesidir (Daly, 2009:22).

Athena genellikle bir zırh, bir miğfer ve *aegis* giymiş olarak tasvir edilir. Elinde bir mızrak ve kalkan taşır. Bilgelğin simgesi olan baykuş ile özdeşleştirilir ve genelde omzuna bir baykuş konmuş halde resmedilir. *Aegis*; Athena'nın kalkanı ya da göğüs zırhıdır. Bu eşyanın Olympos Dağı'nın demir ustası Hephaestus tarafından yapıldığı söylenir. Demir ustası, Gorgon Medusa'nın kesilmiş başını *aegis*in harcına katmıştır. Medusa'nın korkutucu bakışları insanları taşa çevirdiği için *aegis* de düşmanları korkutan etkili bir silah haline gelmiştir. *Aegis* sözcüğü, günümüz İngilizcesine de koruma ya da destek anlamı olarak girmiştir (Conner, 2016:56).

1.2.4.3. Artemis

Zeus'un Leto ile ilişkisinden olan kızıdır. Akdeniz'in etrafında bin yıllarca tutunan bir tanrıçadır ve belli bir bölgede bu ad ile anılır. Kaynağı Orta Anadolu'da bulunmuştur ve son arkeolojik kazılarda da bu durum anlaşılmıştır. Genel olarak Ana Tanrıça diye adlandırılır. Yunan din ve efsanelerinde Artemis adıyla bilinir (Erhat, 1996:58).

Artemis'in doğumu kaynaklarda farklı şekillerde aktarılır. Buna sebep olan Hera'nın, Leto ve Zeus'un ilişkisinden bir çocuk dünyaya gelmemesi için çabalamasıdır. Bazı kaynaklarda ikiz kardeşi Apollon'dan önce doğup kardeşinin doğumuna yardım ettiği söylenir. Artemis önce doğmuştur ve dokuz gün boyunca sancı çeken annesine yardım edip Apollon'un dünyaya gelmesine yardımcı olmuştur (Roman ve Roman, 2010:84).

Yunanlıların Olympos ailesinden biri olarak kabul ettikleri Gümüş Yaylı Bakire, Artemis üçlemesinin en genç üyesidir. Ayrıca *Artemis*, Üçlü Ay Tanrıçası'nın unvanından biridir ve bundan dolayı da, arabasına koştuğu dişi geyikleri üçlü birliğin simgesi olan yonca ile olatma hakkına sahiptir. İkiz kardeşi Apollon, güneşi temsil ettiği kadar Artemis de ayı temsil eder. Avcılık ve bakirelik ile ilgili efsanelerde sıkça yer alır. Bununla beraber Olymposlu Artemis sadece bir

bakire değildir. Başka bir yerde, örneğin Efes'te, Artemis'e erkek eşiyile birlikte orgiastik Aphrodite olarak ikinci kimliğiyle, yani peri olarak ibadet edilir ve erkek geyik, hurma ağacı ile arı onun başlıca sembolleridir. Silahlarından biri olan gümüş yay ise yeniayı sembolize etmektedir. (Graves, 2004:102).

1.2.4.4. Apollon

Apollon, Zeus ve Leto'nun oğludur. İkizi Artemis gibi yasak bir ilişkinin çocuğudur. Leto doğum yapacağı zaman onu hiçbir yer doğum için kabul etmemiştir. Sadece Delos şehri Leto'yu kabul etmiş ancak o da Delos'un çıkarlarını karşılama şartıyla bu doğumun burada gerçekleşmesine izin vermiştir. Hera doğum tanrıçası Eileithyia'yı Leto'nun yardımına ulaşamayacağı bir yerde tutar. Tüm tanrılar Leto'nun başında beklemektedir. Olymposlular ayağı tez İris'i göndererek doğum tanrıçasını getirirler. Dokuz gün dokuz gece doğum sancısı çeken Leto, Apollon'u doğurur. Apollon, Tanrıça Themis tarafından nektar ve ambrosia ile beslenir. Böylelikle kayalık olan Delos çiçeklere bürünür, nitekim Delos'un istediği kayalık olarak anılan bölgenin tanrının yardımıyla düzelmesidir (Morford ve Lenardon, 2003:230-231).

Apollon adının nereden geldiği bilinmese de ona eklenen Phoibos ismi; ışık saçan, parlak ve ısıtan anlamına gelmektedir. Apollon güneşi simgeler ancak güneş tanrısı değildir. Güneş Tanrısı olarak Helios bu görevdedir. Apollon ile anılan bir başka özellik ise okçu, hedefi vuran ve gümüş yaylıdır. Hephaestus'un yaptığı ok ve yayı kullanır. Kaynaklarda "bu ok ile ölmek çok derin bir uykuya geçiş gibi hissettirir" ifadesi yer alır. Apollon şiir, sanat ve müzik ile de ilgilidir ve lir çaldığı bilinmektedir. Öyle ki müzik yeteneğinin üstünlüğünü ispatlamak için ölümlülerle bile yarışmalara girişmiştir (Berens, 2009:105).

Apollonun, aşk ilişkileri de bir hayli fazladır. En çok anlatılan, peri kızı olan Daphne ile olan ilişkisidir. Apollon'un, Peneus'un kızı Daphne'ye tutulduğu ancak aşkına karşılık bulamadığı için onu kovalamaya başladığı anlatılır. Daphne'nin kaçarken Gaia'dan yardım istemesi ve bir defne ağacına dönüşmesi bilinen bir hikayedir. Apollon tasvirlerinde çoğunlukla tek bir biçimde gösterilir. İdealleştirilmiş genç erkek güzelinin temsilidir. Güçlü ama zarif bir vücudu, geniş bir göğsü, dar

kalçaları, uzun saçları ve sakalsız bir yüzü olacak şekilde aktarılır. Tasvirlerinde genellikle çıplak olarak yansıtılır (Cömert, 2006:46).

1.2.4.5. Ares

Roma'da karşılığı Mars olarak bilinir. Roma devletinin bu tanrıya verdiği değeri Yunan dünyası vermemiş ve onu azgın, çılgın deli ve uğursuz olarak nitelendirmiştir. İnsanların baş belası olmuş, elleri kanlı ve kaleler yıkan sevilmez bir varlık olarak görülmüştür (Erhat, 1996:51).

Savaş Tanrısı Ares'le annesi Hera arasında bir ilişki olduğuna dair iddalara destanlarda genellikle rastlanmaz. Babası Zeus'un ondan hoşlanmadığı sıklıkla ifade edilir. Troya (Truva) savaşı sırasında Diomedes, Athena'nın yardımıyla Ares'i karnından yaralamayı başarır. Zeus'un yanına kaçıp ağlaşır. Zeus'un bu durumdan utanç duyduğu da aktarılır (Erhat, 1996:51)

Trakyalı olarak anılan Ares, sırf kendi zevki için savaş başlatmıştır. Kız kardeşi Eris'in (Kavga) de etrafa yalan yanlış söylentiler yayıp, insanların tartışmalarını savaşa dönüştürdüğü bilinir. Kız kardeşi gibi, Ares de, hiçbir zaman bir şehir ya da orduya diğerinden daha fazla destek vermemiş, doğası gereği, oluk oluk kan akıtip insanların ölmesinden ve şehirlerin istila edilmesinden zevk almıştır. Bir zamanlar ona gizli bir aşk duyan Aphrodite ve savaşlarda hayatını kaybedenlerin bedenlerini ağırlamaktan hoşlanan Hades dışında ölümsüz akranlarının hepsi kendisinden bu yüzden nefret etmiştir (Graves, 2004:88).

Ares'in en fazla bilinen aşk macerası ise Aşk Tanrıçası Aphrodite ile gizli ilişkisidir. Hephaestus ile evli olan Aphrodite, Savaş Tanrısı Ares'e ilgi duymaya başlar ve birlikteliklerinden dört çocukları olur. Bunlar; Anteros, Deimos, Phobos ve Harmonia'dır. Bazı kaynaklarda Eros'un da bu ikilinin çocuğu olduğu aktarılır. Ancak; Eros'un doğumunun evrenin oluşumuyla gerçekleştiği yaygın bir kanıdır. Deimos ve Phobos korku ve dehşetin simgesi olurlarken, Anteros ve Harmonia da tutkunun ve duyarlılığın tanrısı olmuşlardır (Conner; 2016:117).

Ares, genç görünlü bir adam olarak temsil edilir. Uzun boyludur, kas formu güç ve çeviklik ile birleştirilir. Sağ elinde bir kılıç veya bir mızrak taşır.

Soldaki kolunda ise yuvarlak bir kalkan taşıyor olarak tasvir edilir (Berens, 2009:167).

1.2.4.6. Hermes

Zeus'un Hera'dan gizli Maia ile buluşup birleşmesinden doğan oğludur. Doğumuyla ilgili pek çok hikaye anlatılır. Kyllene Dağı'ndaki bir mağarada doğan Hermes çok çabuk gelişme göstermiştir. Doğduğu gün kundaktan kalkıp ayaklanan Hermes bir dizi olayı tek başına başarmıştır. Mağaranın önünde bir kaplumbağa görmesiyle kaplumbağanın içini oyup bir gitara dönüştürmesi çok zamanını almamıştır. İlk gitar olarak bilinen alet bu mitte karşımıza çıkmış olmaktadır (Morford ve Lenardon, 2003:257).

Yine mağaradayken karnının acıkması ve Apollon'un otlattığı inekleri çalmasıyla Apollon ile arasında bir olay yaşanır. Hermes, inekleri çalarken bir yaşlı ile karşılaşır ve ona bunu söylememesi için yeminler ettirir. Ancak; Apollon bu adamı konuşturur ve hırsız öğrenir. Zeus'a kundaktaki bir bebeğin bunu yapacağına inandırması çok güçtür. Mağaraya Zeus ile gelen Apollon, Hermes'i Tartaros'a atacağını söyleyince dile gelen Hermes her şeyi anlatır. Aralarındaki mesele Apollon'un gitarı görüp istemesiyle çözülmüştür (Cömert, 2006:53).

Apollon ve Hermes arasında yine bir aletten bir anlaşma gerçekleşir o da kavaldır. Apollon'un sürülerinin yanında kamıştan bir kaval yapan Hermes bunu çalınca Apollon bu sese ilgi gösterir ve Hermes'ten ister. Apollon kaval karşılığında Hermes'e sürüleri otlattığı altın değneği verir. Böylelikle Hermes çoban ve hayvan bereketliliğinin tanrısı olur (Graves, 2004:77).

Hermes, tanrının habercisi olarak da anılır ve Zeus'un güvendiği bir elçidir. Ölülerin ruhlarını Hades'e götürür. *Psychopompos* (Ruhlar Kılavuzu) adını da bu yüzden taşımaktadır. Bir konumdan bir konuma hızla haber ulaştırmasından dolayı yolların tanrısı ve yolcuların yardımcısı olarak görülür. Eski çağlarda yapılan ticaret için kervanlarla seyahat ettiği için ticaret tanrısı olarak da anılır. Ticaretin içinde olup hırsızlıkla da ilgilenmiş ve onların da tanrısı olmuştur. Hades'in görünmez kılan başlığını takmış şekilde ve ayaklarında kanatlı sandallar varken tasvir edilir. Elinde

iki yılanın sarılı olduđu bir asası vardır. Arkaik tasvirlerde sakallı, olgun bir insan görünümündedir (Cömert, 2006:55).

1.2.4.7. Aphrodite

Homeros'un aktardığına göre Zeus ve Dione'nin birlikteliğinden olan tanrıçadır (Roman ve Roman, 2010:71). Hesiodos'a göre ise Zeus'un babası Kronos'u bir gece öldürmeye geldiği zaman babasının hayalarını kesip denize fırlattığında, denizde oluşan köpüklerden oluşmuştur (Hesiodos, 1977:190-195).

Aphrodite, güzelliği ve büyüğü şalıyla bir aşk tanrıçasıdır, cinsel gücü temsil eder. Aphrodite, Hephaestus ile evlidir. Ancak bu evliliği evlilik dışı ilişkilerle hep bozulmuştur. Aphrodite'nin, Savaş Tanrısı Ares ile yaşadığı gizli aşktan dört çocuğu olmuştur. Bazı kaynaklarda Eros'un da bu ikilinin çocuğu olduğu aktarılır ve beş çocuk olarak yinelenir. Aphrodite Ares'ten başka Dionysos, Adonis, Hermes ve ölümlü Ankhises ile de beraber olmuştur. Dionysos ile birlikteliğinden Priapos, Hermes ile birlikteliğinden ise Hermaphroditos meydana gelmiştir (Roman ve Roman, 2010:72).

Birçok Yunan mitinin merkezinde Afrodit'in güzelliğinin on yıl sürecek olan Troya (Truva) Savaşı'nı başlattığı söylenir. Anlatıya göre, Zeus tarafından düzenlenen bir ziyafet sırasında üzerinde "dünyanın en güzel kadınına" yazan altın bir elma törenin orta yerine bırakılır. Elmanın sahibini Troya'da bulunan en gözde bekar seçilen ölümlü *Paris* belirler. Tanrıçalar soyunur ve baştan çıkarıcı hediyelerle ona kur yaparlar. Ancak Afrodit'in Paris'e *Troyalı Helen*'le evlilik vaadi vermesi hediyeler arasında en cazip olanıdır. Paris, altın elmayı Afrodit'e verir. Fakat ortada bir sorun vardır: *Helen* halihazırda Yunan kralı *Menelaus* ile evlidir. Karısının bu durumlarından bıkan *Menelaus*, onu geri almak için yüz binlerce Yunan askeriyle Troya'ya hücum eder (Daniels, 2014:134-135).

1.2.4.8. Poseidon

Kronos ve Rhea'nın oğludur. Zeus kadar güçlü olmamakla beraber saygınlıkta onunla eşit olan Poseidon, kardeşi gibi sert ve kavgacı bir doğaya sahiptir. Suların efendisi unvanını alan tanrı, Ege açıklarındaki, Euboia'da kendine

su altında bir saray inşa eder. Sarayının geniş ahırlarında altın yelesi, gümüş toynaklı atları ile yaklaştığı zaman fırtınaların aniden yavaşladığı söylenen Poseidon'un bin bir çeşit deniz yaratıklarının eşlik ettiği savaş arabası bulunur (Berens, 2009:152)

Topraktan ve kayalardan su çıkaran *üçlü yabas*ı sayesinde su kaynaklarının da tanrısı olarak görülür. Poseidon'a verilen diğer bir isim "*Enosigaios*" yani yeri sarsan, titreten anlamına gelmektedir. Üçlü yabasıyla yalnız dalgaları kabartıp denizi altüst etmekle kalmaz, hükmettiği toprakları da sarsar (Cömert, 2006:66).

Birçok tanrı ile zıt görüşte olur ve özellikle Zeus'un emirlerine karşı gelir. Poseidon'un, Athena ile Atina şehri için girdiği mücadelesi de sıkça hikayelerde anlatılır. Poseidon, toprağın ve şehirlerin gücünün farkındadır. Bunun için üç başlı yabasını Atina şehrinde toprağa saplar ve burada bir su kaynağı yaratır. Bu su kaynağı tatlı değil tuzludur. Daha sonra Athena'nın bu şehre gelip bir zeytin dalı dikerek sahip çıkması ikili arasında bir anlaşmazlığa yol açar. Zeus olaya müdahil olur ve konu Olymposlu tanrıların önüne götürülür. Oylama sonucunda tanrıçalar Athena'ya, tanrılar ise Poseidon'a oy verirler. Zeus'un çekimser kalmasıyla Atina şehri Athena'nın olur. Bazı kaynaklarda ise oradaki halkın zeytin ağacını daha faydalı bulmasıyla Athena'nın bu tercihten önde ayrıldığı aktarılır (Conner, 2016:81).

Poseidon'un bazı şehirler üzerinde egemenlik kurma iddiasını konu alan efsaneler politik temalar taşıyan mitler olarak açıklanabilir. Deniz tanrısının efsanede Atina'yı sahiplenme iddiası, onu Tanrıça Athena'nın yerine bu şehrin tanrısı ilan etmek için yapılan başarısız bir girişim olarak görülür. Bununla beraber Athena'nın tanrıya karşı kazandığı zafer, ataerkil tarzdaki birtakım imtiyazlarla gölgelenmiştir: Atinalılar, Karia'da Klasik Çağ'a kadar yaygın olan Girit geleneklerini, annelerinin adlarını taşımaya son verdiklerinde terk ederler. Bu detayı aktaran Varro, iki Olymposlu için kurulan mahkemeyi, Atina'da tüm erkek ve kadınların katıldığı bir referandum şeklinde tasvir eder. Atina'daki İon Pelasğların, Aioller tarafından bozguna uğratıldığı ve Athena'nın Zeus'a bağlı Akhalar sayesinde tekrar hükümranlığına kavuştuğu açıktır. Bu olay Athena'nın Poseidon'un babalığını

reddederek, Zeus'un başından doğduğunu söylemesini de açıklar niteliktedir (Graves, 2004:74).

Poseidon, Okeanos'un kızı Doris'in, deniz tanrılarında Nerus ile birleşmesinden doğan elli kızdan biri olan Amphitrite ile evlidir. Bu evlilikten Rhodos, Benthesticyme ve Triton meydana gelir. Poseidon'un da evlilik dışı pek çok ilişkisi olur. Gaia ile birleşmesinden dev Antaios meydana gelir. Yolcuları durdurup dövüşe zorlayan ve öldürdüğü insanların kafataslarını kutsal babasının tapınağının çatısına koyan bir devdir. Poseidon, Demeter'in kızı Persophone'yi ararken zaman at kılığına girmesini fırsat bilip o da at kılığına girerek Demeter ile birleşme yaşar. Poseidon'un Thoosa ile birleşmesinden Tepegöz Polyphemos doğar. Aithra ile birleşmesinden de Theseus meydana gelir (Cömert, 2006:67).

1.2.4.9. Hephaestus

Zeus ve Hera'nın birlikteliğinden olan tanrıdır. Hesiodos'a göre ise Hera onu Zeus ile birleşmeden kendisi meydana getirmiştir. Athena'yı kafasından doğuran Zeus'a öfkesinden böyle bir yol seçmiştir (Hesiodos, 1977:925). Hephaestus doğduğu zaman çok çirkin ve şekilsizdir. Hera'nın onu Olympos'tan aşağı attığı bilinir. Onu kurtaran Eurynome ve Thetis'tir. Denizlerde derin bir yerlerde onu bir mağarada saklarlar. Dokuz yıl boyunca burada yaşayan Hephaestus, metal eşyalara şekil vermekle uğraşır ve usta bir demirci olur. Onun yaptığı eşyalar büyüleyici güzellikte ve merak uyandırıcıdır. Hephaestus, annesi Hera'ya sürekli bir öfke duymuştur ve onun için altından bir taht yapar. Bu tahtı Olympos'a yollar ve Hera ona oturur oturmaz taht kapanır ve Hera içerisinde tutsak kalır. Dionysos'un onu sarhoş etmesi ve tahtın nasıl düzeleceğini öğrenmesiyle Hera kurtulur (Cömert, 2006:55).

Bazı kaynaklarda ise Hera'nın dokuz yılın sonunda bir şölende karşılaştığı Thetis'in boynunda Hephaestus'un yaptığı broşu görmesiyle Hephaestus'u Olympos'a geri aldığı ve ona çalışması için daha iyi koşullar sağladığı söylenmektedir. Annesine çok bağlanan Hephaestus ise babasına karşı çıkacak konuma kadar gelir. Zeus bu duruma öfkelenir ve tekrar onu Olympos'tan aşağı atar.

Günlerce aşağı düşen Hephaestus yaralanır ve topal kalır. Özür dileyip tekrar Olympos'a alınan Hephaestus altından değneklerle yürür (Graves, 2004:105-106).

Hephaestus, Aphrodite ile evlenmiştir. Evlilik konusunda sürekli aldatılmış ve çirkinliğinden dolayı sıkıntılar çekmiştir. Bilinen ilk kadın Pandora'nın vücudunu kilden yontan da kendisidir (Erhat, 1996:142).

Hephaestus ateşin, volkanların, madeni eşyalarla heykelin de tanrısıdır. Taşdığı çekiç ve maşayla, ayrıca bir de eşeğe biner halde tasvir edilir. Hephaestus'un kendi elleriyle dövdüğü bir zırh takımını hediye olarak almak en büyük onur olarak görülür. Olympos Dağı'ndaki diğer tanrıların zırhlarını da Hephaestus yapmıştır (Daniels, 2014:140).

1.2.4.10. Dionysos

Dionysos'a iki kez doğan tanrı denir. Doğumunun ilginç hikayesi şu şekilde aktarılır. Kadmos ve Harmonia'nın birlikteliğinden olan kızı Semele de Zeus'un aşık olduğu kadınlardan biridir. Hera, kıskançlıklarına devam eder ve hemşire kılığında Semele'ye giderek Zeus'un ona kendisini göstermesi için ikna eder. Zeus kendisini şimşek ve yıldırımlarla gösterir. Kendini gösteren Zeus, Semele'nin yanıp kül olmasına sebebiyet verir. Semele'nin karnında yedi aylık çocuk vardır ve çocuk bu sırada düşer. Yere düşen Dionysos'u sıkı sarmaşık sarar ve korur. Bunu gören Zeus onu alır ve baldırına koyar. Bu şekilde tekrar bir doğum gerçekleşir ve Dionysos iki kez doğmuş olur (Roman ve Roman, 2010:138).

Zeus, Dionysos'u Hermes'e verir ve onu Semele'nin Boiotia'da olan kız kardeşi İno'ya gönderir. Hera'nın kıskançlıkları devam eder ve İno'ya lanet gönderip onu çıldırtır. Hera'dan Dionysos'u saklamak isteyen Zeus, onu bir keçiye dönüştür ve Nysa Dağı'ndaki nymphalara (peri) verir. Dionysos burada büyür ve gençlik çağına geldiğinde üzümü ve şarap yapma sanatını bulur (Daly, 2009:46).

Nymphalar, satyrler ve selinoslardan oluşan alay ile dünyayı dolaşmaya başlayan Dionysos, Mısır, Kuzey Afrika ve Hindistan'a kadar giderek buraları fetheder. Her gittiği yere bulduğu asmayı da beraberinde götürür. Kültünü dünyanın her yerine yaydıktan sonra Dionysos gökyüzüne çıkar. Tanrı artık on iki

Olymposlu'dan biri olarak tanrılar tanrısı Zeus'un yanındaki yerini alır. Dionysos Olympos'dan yeryüzüne inerek Lema Gölü'nü geçip Tartaros'a varır ve burada annesi Semele'yi serbest bırakması için yeraltı dünyasının kraliçesi Persephone'ye hediye olarak bir mersin ağacı verir. Serbest kaldıktan sonra Semele ve oğlu Artemis'in Troizen'deki tapınağına gelirler. Diğer ölümlerin haksızlığa uğradıklarını düşünmelerini önlemek için ise Dionysos, annesini herkese hatta Olymposlulara bile Thyone olarak tanıtır. Zeus da eski aşığına, sonsuza dek rahatça yaşayabileceği bir saray inşa ettirir (Graves, 2004:130).

Dionysos'un tasvirleri sürekli farklı şekillerde aktarılmıştır. Phallos biçimindeki tahta imgeleri en eski dönemlere aittir. Bu imgeler üreme gücünü simgelemektedir. Başka bir temsilde güçlü, sakallı ve giysili olarak tasvir edilir ve başında asma veya sarmaşık dalları bulunur. Kutsal bitkileri asma ve sarmaşıktır. Dionysos'u simgeleyen hayvanlar ise kaplan, vaşak, boğa aslan, yunus balığı ve keçidir (Cömert, 2006:73-74).

1.2.4.11. Hera

Kronos ile Rheia'nın kızıdır. Zeus ile diğer Olymposlu tanrıların kız kardeşidir. Kronos onu da doğduğunda yutar ve sonra da kusar. Zeus, dünya egemenliğini paylaştıktan sonra, Hera'yı kendine eş alır. En büyük bu tanrı çiftin arasındaki düğün efsanelerde de tekrarlanan bir motiftir. Efsaneye göre bu düğün Batı Kızlarının (Hesperides) bahçesinde olmuş, o bahçeden toplanan altın elmaları Gaia düğün hediyesi olarak Hera'ya vermiştir. Bu elmaları Hera, Okeanos kıyılarında bulunduğu sırada kendi eliyle Batı Kızlarının bahçesine ekmiştir (Erhat, 1996:143).

Hera ve Zeus'un evliliğinden Ares, Hephaestus ve Hebe doğar. Bazı kaynaklarda ise bu doğumların birleşmeden gerçekleştiği aktarılır: Hera bir çiçeğe dokunduğunda Ares ve onun ikiz kız kardeşi Eris'e, bir tere otuna dokunduğunda Hebe'ye hamile kalır (Graves, 2004:59).

Hera, kıskanç, inatçı ve kavgacı kadın örneğini temsil eder. Güzelliğine fazlasıyla önem veren Hera için, her yıl Kanathos ırmağına yıkanmaya gittiği

aktarılır. Burada her yıl yıkanıp bekaretini tekrar kazandığı bilinmektedir. Hera, evliliğin ve gebeliğin koruyucusudur. Üzerinde guguk kuşu temsili bulunan bir asası vardır. Bu kuş Zeus ile olan evliliğinin simgesidir. Nar ve tavus kuşu bu tanrıçanın sembolleri arasındadır (Daly, 2009:67).

1.2.4.12. Demeter

Kronos ve Rheia'nın kızıdır. Güzel saçlı, güzel örgülü Demeter olarak anılır. Toprağın ve bereketin tanrıçasıdır. Bir evliliği olmadığı bilinir. Ancak Zeus ile birleşmesinden kızı Persophone meydana gelir. Bazı kaynaklarda kızının ismi Kore olarak da anılır (Cömert, 2006:67).

Demeter, daha çok kızının başına gelen olaylarla tanınır ve Persophone olmadan Demeter'i anlatmak zordur. Yeraltı Tanrısı Hades'in Persophone'ye aşık olmasıyla başlayan hikaye onun yeraltına kaçırılmasıyla devam eder. Demeter'in kızını dokuz yıl boyunca aradığı bilinir. Yeryüzüne inen tanrıça tüm kentleri bir yaşlı kadın kılığında aramaktadır. Atina yakınlarında Eleusis'de bir çocuğa dadılık yapmaya başlar ve burada çocuğu bir tanrı gibi yetiştirmeye çalışan tanrıça bir gece yakalanır. Kentliler, tanrıçanın öfkesine maruz kalmamak için Demeter'in istediği bir tapınç merkezi kurarlar. Bu merkez *mysteria* adıyla gizli bir tapınak merkezi olarak kalır. Zeus'un bu durumu fark etmesiyle Olympos'a çağrılan Demeter kızı bulunana dek ne Olympos'a çıkar ne de toprak ile ilgili görevlerini yerine getirir. Bu durumun sonunda Zeus, Hades'e Persophone'yi yeryüzüne geri göndermesini emreder. Emre itaat eden Hades Persophone'ye ölümler diyarının bir meyvesi olan bir nar yedirir. Bu sayede tekrar yeraltına dönmek zorunda kalacak olan Persophone yılın üç ayını Hades'in yanında geri kalan ayları ise annesi Demeter'in yanında geçirir. Kızına kavuşan tanrıça toprağa tekrar bolluk ve bereketi bırakır ve ekinleri büyötmeye devam eder (Burn, 2012:10-11).

Demeter, ekinleri ve özellikle buğdayı simgeler. Demeter tasvirlerinde oturmuş veya ayakta heybetli bir kadın olarak gösterilir. Kızını arayışının simgesi olarak meşale ile de tasvir edilir. Başak bitkisinden bir demet ya da bir taç, içinde meyve bulunan bir sepet, bir kadeh ve mistik bir kutu olan *kiste* de simgeleridir.

Yılan ve domuz yavrusu da yine tanrıçayı sembolize eden göstergelerdir (Cömert, 2006:70).

1.3. CARL GUSTAV JUNG PSİKOLOJİSİ

Mitolojiyi, mitosları ve Yunan mitolojisini ele aldığımız ilk bölümün ardından bireyin tanrılaşma sürecini mitler bağlamında ele alan Carl Gustav Jung'un değerlendirmeleriyle konuya devam etme bütünlüğü sağlamak açısından önemlidir. Carl Gustav Jung, mitleri ve bireyler üzerindeki etkilerini incelemek için oldukça zaman harcar. İnsan doğasını temel düzeyde açıklamak için mitleri kullanır. Bir mit oluşup sözcüklerle dile geldiği zaman bilinç tarafından biçimlendirilir. Ancak mitin temsil ettiği yaratıcı dürtü, ifade ettiği ve uyandırdığı duygular bilinç dışından gelmektedir. Mitler genellikle güneşin doğuşunu, batışını ya da ilkbaharın gelişi gibi doğa olaylarını açıklamaya çalışır. Ancak Jung'a göre mitler, daha fazla anlamlar içermektedir (Fordham, 2015:30).

Jung psikolojisi ilk olarak normal, nörotik ve psikotik insanlarla olan kendi deneylerine dayanmaktadır. Jung'un öğretileri, patolojinin deneysel gereğini de dikkate almakla beraber psikopatolojik değildir. Jung'un kendi öğretileri için bu duruma insanlara yeni bir bilimsel deneyin formülasyonu için öneri ve çabalar sunduğunu aktarır. Bu deneyi basite indirgeyebileceğimiz bir formül yoktur. Bir nokta üzerinde yoğunlaşmak o noktaya açıklık kazandırır ama ruhsal etkinliğin bütününe oluşturan ilişkiler ağı gözden kaçırılır. Zihinsel deneylerde kesinlik arayışı, özü kendisine ait olan birçok şeyi de kaybettirir (Fordham, 2015:17).

Carl Gustav Jung, analitik psikolojinin kurucusudur. Jung bu alanda bilinç ve bilinçdışı yapısının üzerine çalışmalar gerçekleştirir. Bu çalışmalar günümüzde de geçerliliğini korumaktadır. Jung, insan psişesini bilinç ve bilinçdışı olarak ikiye ayırır. Bilinçdışını da kendi arasında kişisel ve kolektif olmak üzere ikiye ayırır. Sigmund Freud'dan id, ego, süperegö modeli yerine bilinçdışını çok katmanlı bir yapı olarak ele alır. Jung'a göre bu katmanlar, insanlığın, hatta hayvan ataların varoluşundan bu zamana kadarki tüm bilgileri içermektedir. Kolektif bilinçdışı ve arketiplerle bu durumu ifade etmektedir (Karagözlü, 2012:1406).

Jung kendi teorilerini temellendirmeden önce, ki bu olayların ruhsal boyutuna dair düşülen notlar ve ortaya konulan hipotezler ile mümkün olmuştur, Freud, ruhun tanımını yapar. Ruhtan, *ruhsal aparat* olarak bahseder. Freud'a göre insanın kişilik gelişimi ruhun alt katmanlarından birine dayanır ve onu "Es" (id) olarak adlandırır. "*Es; programlı olarak doğuştan gelen ve ilk olarak belli belirsiz ruhsal belirtiler ile ortaya çıkan organizma kaynaklı dürtülerdir*". Es, Freud'un ifadesiyle bir tabaka ile çevrilidir; bu tabaka uyarıları algılayan organlar ve onlara karşı koruyan yapılar ile donatılmıştır. Bu yapıyı "İch" (ego) olarak adlandırır. Bunların yanı sıra kişilik iddiası da bu yapıya ait bir alandır. İd çocukluk çağında oluşur, eğitim-öğretim ve çevre faktörlerinden etkilenir; ego ise bir kontrol noktası gibi işleyen "Über Ich" den (süper ego) etkilenir. Bu durağan gibi görünen *ruhsal aparat*, Es'in ihtiyaçlarından kaynaklanan arzular tarafından etkilenir ve yönlendirilir. Es'in bu arzuları *dürtü* olarak ortaya çıkar. "*Dürtüler, organizmanın arzularını ruhsal boyutta temsil eder*" (Wehr, 2012:41-42).

Kişilik, Jung psikolojisinde "*psişe*" sözcüğü ile açıklanır. Latince kökenli bu sözcüğün başlangıçtaki anlamı "ruh" ya da "can" olarak bilinir. Günümüzde "zihin" olarak da kullanılır. Psişe, bilinçli ve bilinçsiz şekilde bütün düşünce, duygu ve davranışları içermektedir. Aynı zamanda insanı içerisinde olduğu toplumsal ve fiziksel çevreye göre ayarlayıp uyumunu sağlamaya çalışan bir kılavuz gibi görülmektedir. Jung'un temel düşüncesine göre psişe her şeyden önce bir bütündür (Hall ve Nordby, 2016:30). Jung, bu genel psişik enerjiye "*libido*" demektedir. Libido, iki karşıt grup arasında akar. İki karşıt grup arasındaki gerilim ne kadar çok olursa enerji o kadar güçlü olur. Zıtlık bulunmayacaksa belli bir enerjiden de söz edilemeyecektir. Türlü düzeylerde türlü karşıtlar düşünülebilir; ilerleme, enerjinin ileri doğru yönelişi ile geriye dönüş olan gerileme (regresyon) vardır. Bilinç-bilinçdışı, dışadönüklük-içedönüklük, düşünce ve duygu gibi karşıtların ayarlayıcı bir işlevi vardır. Bir uca ulaşıldığında karşıt uca geçilir. Her şey karşıtına doğru koşar (Gürol, 1977:9).

Libidonun ileri ve geri hareketi gelgite benzer. Jung, bilincin isteklerini yerine getiren ileriye doğru hareketi *progresyon* (ilerleme), bilinçdışının isteklerini gerçekleştiren hareketi ise *regresyon* (gerileme) olarak adlandırır. İlerleme için,

bireyin kendi etrafına olan etkin uyumu, gerileme için de bireyin kendi iç gereksinimlerine karşı olan uyumuna bakılır. Bu nedenle, libidonun enantiodromi (karşıtların düzenleyici aşaması) yasasına göre hiçbir engelleme olmaksızın çalışmayı sürdürmesi ve giderek ileriye doğru bir harekete dönüşmesi süreci işledikçe, gerileme olayı, ilerlemenin normal bir karşıt kutbudur. Gerileme, başka şeylerle birlikte, yoğun ve yönlendirilmiş bir zihinsel etkinlik döneminden sonra rüya durumuna dönüş ya da daha önceki bir gelişme aşamasına dönüş demek olabilir. Eğer ortada libidoyu belirli bir doğrultuya yöneltme çabası varsa ya da bastırma eğilimine engel oluşturuyorsa yukarıda sözü edilen ileriye doğru hareket olanaksızlaşır. O zaman libido gerisin geri, bilinçdışına doğru akar. Bu durum sonuçta bilinçdışının enerji ile aşırı yüklenmiş, kendisine çıkış yolu arayan bir duruma gelmesine yol açar. Bu gibi anlarda bilinçdışı, bir fantezi veya farklı bir nörotik belirti biçiminde bilince sızmayı başaracaktır. Çocuksu bir biçimde belki de vahşi davranış biçimlerinde de görünebilir. Bilinçdışı eğer ki bilince tamamen egemen olursa böyle durumlarda bilinçte psikoz ya da şiddetli bir patlama meydana gelir. Bunu bir barajın bir anda patlaması ve bütün geçtiği toprakların sel altında kalmasına benzetebiliriz (Fordham, 2015:21-22).

Doğal bir enerji olan libido, öncelikle yaşamın amaçlarına hizmet eder. Fakat bu içgüdüsel hedefler için gerekli enerjiden fazla olan belirli bir miktar enerjiyi üretici çalışmalara ve kültürel amaçlara yönlendirme olanağı bulunmaktadır. Bu yönlendirme başlangıçta içgüdüsel ilgi kaynağına özde benzeyen bir şeye doğru gerçekleşebilmektedir. Ancak, böyle bir aktarım basit bir istekle değil, dolaylı bir yolla gerçekleştirilir. Bilinçdışında, libidoyu kendisine doğru belirli bir kuluçka döneminde çekebilene, aynı anda da onu doğal olan akışından saptıracak yol görevi gören, bir simge oluşturulur. Bu simge hiçbir zaman bilinçli olarak düşünülemez. Ancak genellikle bir rüyada görülebilir, bir sezgi ya da bir vahiy şeklinde ortaya çıkar (Gürol, 1977:10).

Freud libidoyu, her şeyden önce cinsel kaynaklı görüp ve aynı zamanda yıkıcı bir enerji olarak tarif eder. Bu teori ile bilinç ve bilinçdışı birbirinden ayrılır, rüya bilinçdışının keşfine dair “*via regia*” (kral yolu) olarak algılanarak psikopatolojinin gelişmesini mümkün kılar. Böylelikle Sigmund Freud Psikoanaliz’i inşa eder. Liliane

Frey'in de ortaya koyduğu gibi, bilim öncesi diye tabir edilen *Mesmerizm*'in (bir çeşit hipnoz yöntemi) 1780'lerden Freud'un Psikoanalizi'ne değin bir yol gösterici olması dikkat çekicidir (Wher, 2012:42).

Libidonun dinamiği Jung'un bu konuya dair son gözlemleri olmaz. Jung'a göre ruhsal enerji bir objeden diğerine nakledilebilir ve bu objeye duyulan dürtüsel enerjinin analoguna dönüşmesiyle olur. Dini ve kültürel yaşam bunun için sayısız ilginç ve sembolik hareket biçimlerini içeren materyaller ile doludur. İlkel canlılarda/koşullarda cinsellik ve sosyal yaşamın çok sıkı ilişki içinde olduğu düşünülmektedir; örneğin; tarım arazisinin işlenmesi, demiri dövmek, balık tutmak, avlanmak vb. Bunlar olurken bir hazırlık aşaması kaydedilir ve ruhsal enerji biriktirilerek belli bir noktaya yoğunlaşılır. Burada Jung'a göre sembolik davranışın, sembolik hareketin ve sembollerin ne anlama geldiğini anlamak gerekir. Örnek vermek gerekirse; bitki aleminde doğurganlığın toprağın döllemesiyle meydana geldiği gözlemlenir ve böylelikle toprak anaç bir sembol haline gelir. Bireyselliğin üstünde bir bilinçdışı olarak tarif edilen ve Freud tarafından da kabul gören bu arkaik-mitolojik düşünme tarzı Jung tarafından geliştirilir. Bu sayede psişenin bu alanın sadece kişi ile sınırlı olmadığı, kolektif bir yapıya sahip olduğu ortaya konur (Wher, 2012:45-46).

Jung, insanların ikinci bir yaratıcı olarak anlamı yaratmaya zorunlu olduğunu savunur. İnsanın ve Tanrı'nın birbirlerine karıştığı, (Hıristiyan mitolojisinden ve İsa-Mesih imgesinden beslenen) bir dünya anlayışının izlerini hissettirir. Jung, toplumun bireysel düzeyde kurtuluşunun "dinsel" bir merkezde bütünleşmeyle gerçekleşebileceğini vurgular. Bu merkezi de her bir insanın kendi özgünlüğünde bulabileceğini, gerçekleştirebileceğini açıklar. Jung'a göre Tanrı bir mit değildir. İnsanın içinde var olan Tanrısallığın ortaya çıkmasıdır (Jung, 2009: 270).

Bu öznel merkezlerin aslında tek bir ortak merkeze aktığı görülür. Bu yüzden bu durum insanı bir anonim nesnelliğe götürür. Jung'un bu öğretisi de karşıt bir manevrayla iç içe olarak görünür. İnsan bireysel mitini anlatıp, anonimiteden sıyrılarak özgünleşirken, üstüne bir de maddenin ve zamanın nesnel ağırlığının geldiğini fark eder. Merkezci çekimin kaynağı da merkezkaç güçlerdir. Bu ortak

merkeze doğru kayma belki de Jung teleolojisinin gerçek manada bir modernistik din gibi algılanmasına neden olur. Yüzeysel olan katmaların da içe doğru göçmesiyle kabuğun çekirdekte toplanmasının mutlaklığı olarak açıklanır. Jung bu durum için tüm düşüncelerinin güneşin etrafında dolanan gezegenler gibi Tanrı'yı ortaya koyduklarını söyler. Jung bu çekim gücünü görmezden gelirse büyük bir günah işleyeceğini düşünür (Jung, 2009: 12). Kara delik metaforu olarak düşünenecek olursak güç imgesi, tıpkı kendisi gibi mutluluk içeren bir sonsuzlukta antitezini bulur. Bu mutluluk tektir ve Jung'u Orta Avrupa Hristiyan mistiği olarak kabul edersek çekimini hissettiği merkezi bireyin beninde bulundurduğu bir ve sonsuz olan Tanrı imgesi olarak nitelendirecektir (Jung, 2005: 10).

1.3.1. Jung'un Arketip Kavramı

Sözcük olarak; yinelenen imge, simge, model ya da evrensel deneyimleri tanımlayan “*arketip*” kavramı, “*ilk örnek*” ya da “*ilk imge*” anlamına gelmektedir (Tecimer, 2005:93). Jung, kolektif bilinçdışına göre şekillenen temel formları isimlendirmek için *arketip* ifadesini seçer (Wher,2012:47). Jung, *arketip* sözcüğünü sonradan kullanmaya başlar. *Arketip* kavramını St. Augustin'in “*Ana Düşünceler*” kavramından esinlenerek kullanır. Jung bu düşüncelerin, nesnelerin belli biçimleri veya sabit duran, değişmeyen nedenleri olarak görür. Bu düşünceler biçimlenmemiştir. Stabil durumdadır ve süreklidir. Sonsuzca vardır. Bu düşünceler yok olmasa dahi var olacak her şey o şekillere göre biçim alır ve yok olur. Ancak ruh ana düşünce ve kalıpları kavrayamaz ve akıl ruhu ile sezilemeyeceğini düşünür (Jung, 2006:46).

Jung'un görüşüne göre arketipler temelde bütün insanların ortak davranış özelliklerini başlatır. Sıradan deneyimlerini de başlatıp denetler ve aracı olan içkin nöropsişik bir merkez olarak aktarılır. Bu nedenle arketipler uygun şartlarda inanç, sınıf, coğrafya, ırk veya tarihsel bir dönem fark etmeden insanlarda birbirine benzer düşüncelerin, mitolojik motiflerin, imgelerin ve duyguların ortaya çıkmasına neden olur (Stevens, 2014:72).

Jung'un arketip olarak adlandırdığı şey, yaşamı, insanlığın geçmiş dönemlerince koşullanmış bir şekilde kavramak ve bu durumu yaşamak eğilimidir.

Sezgilerin doğuştan geldiği koşullar ve önceden var olan kavrama biçimlerini arketipler açıklar. İçgüdülerin bireye özgü belirli bir hayat sürdürmeye itmeleri gibi arketipler de kavrama ve sezgiyi, bireye özgü biçimlere iterler. Varsayım olarak kabul edilirler; çünkü arketipler bilinçdışında yer alırlar. Onları ruhumuzda ancak tekrar tekrar ortaya çıkan belli tipik imgelerle fark edebiliriz. İlk imgeler olarak açıklanabilir fakat Jung bu durumu bilinç ve bilinçdışını da kapsayacak şekilde arketipler olarak adlandırır (Fordham, 2015: 28).

Jung, kişisel bilinçdışından çok daha derinlerde, bilincin sınırlarının tamamen dışında bulunan kolektif bilinçdışının, kimi zaman bireysel düzeyde kendini düşler ve fantezilerle açığa çıkardığını ileri sürer. İnsanlığın ortak mirası olarak kolektif bilinçdışını görür. Toplumsal düzeyde ise kendini mitoslar, efsaneler, sanat yapıtları ve dinsel motiflerle ortaya çıkarır. Jung'a göre evrensel olgularda bulunan arketipler kolektif bilinçdışını oluşturur. Bu özellikleri sebebiyle arketipler, birçok farklı mitosun içerisinde bulunan birbirine benzer motifleri, temaları ya da imgeleri oluştururlar. Farklı zamanlarda ve farklı toplumlardaki mitoslarda tekrar eden bu öğeler, ortak bir anlam yaratırlar. Yine birbirine benzer psikolojik tepkileri harekete geçirerek, birbirine yakın kültürel işlevleri de yerine getirebilirler (Tecimer, 2005:95).

Jung'un kullandığı arketipler belli bir seviyeye kadar Platon'un *İdealar*'ıyla arasında benzerlik gösterir. Platon'a göre, *İdealar* insan yaşamı başlamadan önce tanrıların zihninde var olan saf ve akli formlardı. Bu nedenle de sıradan dünyamızda olup bitenlerden çok daha ileri ve aşkın bir düzlemdeydiler. Arketipler, bir şeyin genel özelliklerini barındırmaları nedeniyle kolektif yapıdadır. Aynı zamanda belirli tezahürlerinde içkin olarak da kaldılar. Örneğin, her insandaki parmak izinin ve o hatların genel ve anlaşılabilen bir dokusu vardır. Ancak bu izlerin her biri aslında kendine özgüdür. Bundan dolayı hırsızlık yapmaya kalkışan biri yakalanmak istemiyorsa eldiven takmayı unutmaz. Arketipler bir anlamda evrensel ve insana özgü, tek bir ve genel olanın bileşiminden meydana gelir. Tüm insanlığa özgü görünürler ancak her insanda değişik bir şekilde açığa çıkarlar. Jung'un arketiplerinin Platon'un *İdealar*ından ayrıştığı nokta, ereksel ve dinamik yapılarından kaynaklanır. Arketipler, çevresel etkenlere bağlı yaşamsal döngü ilerledikçe, bireyin kişiliğinde ve

davranış biçimlerinde kendilerini gerçekleştirmek amacıyla daha etkin bir arayış içerisine girerler (Stevens, 2014:74).

Jung, arketiplerin sürekli aynı kalmadığını, insan beyninin ve bilincin evrimlerle geliştiği ve değiştiği binlerce yıl boyunca biçimlendiğini düşünür. Bu arketip imajların ortaya çıktıkları çağa göre değişikliğe uğradıklarını ya da tümünden değiştiklerini vurgular. Özellikle ruhsal ekonomilerin etkisinde kalarak bazıları kare, daire veya araba tekerleği gibi soyut ya da geometrik bir şekilde belirirler. Bu arketipler kendi kendilerine ya da biraz özenle bir araya getirilmiş olarak tipik ve önemli bir simge oluştururlar. Arketipleri imajlarda gördüğümüz gibi duygular biçiminde de görürüz. İnsanların doğum ve ölüm, ergenliğe geçiş dönemi, büyük tehlikeler, doğal engellere karşı alınan zaferler gibi, bilindik ve önemli durumlarla karşı karşıya kaldıkları zamanlarda etkileri özellikle belirgindir. Bu gibi durumlarda Auvergne mağaralarının duvarlarına resmedilmiş bir arketip imajı, günümüz insanının rüyalarında ortaya çıkabilir (Fordham, 2015:29).

Arketipler evrenseldir. İnsanlar, aynı temel arketip imgelerine kalıtımla sahip olur. Dünyanın herhangi bir yerinde doğmuş bebekte, kalıtım yoluyla ona geçen bir anne arketipi bulunur. Bu önceden tasarlanmış anne imgesi, gerçek annenin de ortaya çıkmasıyla bebeğin onunla ilişkileri ve deneyimiyle asıl olan anne imgesine evrilir. Annelerle olan yaşantılar, çocuk yetiştirme yöntemleri, aileden aileye geçtiğinden anne arketipinin ifadesinden bireysel ayrılıklar ortaya çıkar. Jung, ırksal ayrışım yer aldığına, türlü ırkların ortak bilincinde temel ayrılıkların belirlediğini söyler (Hall ve Nordby, 2016:42).

Arketipleri bir bütün olarak düşündüğümüzde, insan ruhunun ortaya çıkmamış güçlerinin toplamını ifade ettiklerini söyleyebiliriz. Tanrı, insan ve evren arasındaki ilişkiler bakımından atalarımızdan bize miras zengin bir bilgi hazinesidirler. Bu bilgi hazinesini açıp, onu yeni bir sürece uyandırmak, bilinçli olarak bütünleştirmek, insanı tekilliğinden kurtarıp, sonsuz kozmik sürece katmak, bilimden ve ruhbilimden de öte bir şey, bir yaşam türü olmaktadır. İnsanın tüm yaşantısının ilk kaynağı arketip, bilinçdışıdır. Oradan da yaşamlarımıza dokunmaktadır. Yansıtılmalarını çözümlmek, onları bilinç yüzeyinin üzerine çıkarmak gerekir (Jung, 2006: 52).

Doğrudan bir görünüm olarak kolektif bilinçdışının görüntüsü; arketiplerin ilk imajları olarak rüyalar, zihnin beklenedik durumları ya da psikolojik fantezilerdir. Böylelikle bu imajların kendilerine ait bir güçleri ve enerjilerinin bulunduğunu, hareket ettiklerini, kavrayışlarının olduklarını, konuştuklarını ve amaçlarının olduğunu da görürüz. Bizi büyülerler ve bilinçli niyetimizi bütünüyle karşıt bir eyleme doğru sürüklerler. Hem yaratıcılık hem de yıkıcılık, bir sanat yapıtı biçiminde bir patlama esinleyebilir. İnsanlığın, geçmişte ve şu an üzerinde büyüdüğü, Tanrılarını ve şeytanlarını yarattığı, onlar olmadan insanın var olamayacağını; güçlü ve etkili o düşüncelerinin tümünü dile getiren, ortaya çıkaran gizli hazinesi olarak görülür. Bu yüzden Jung bilinçdışını, bireyin sadece eskilerini attığı bir bodrum odası olarak görmez. Bilinç ve insanlığın yaratım ve yıkıcı ruhunun da kaynağıdır. Kolektif bilinçdışını tanımlamaya çalışmak, olanaksızı gerçekleştirmeye çalışmaktır. Çünkü onların ne dayandığı sınırları ne de hakiki yapısı hakkında bilgi sahibi olabiliriz. Jung'un çalışmalarının büyük bir bölümü bu göreve ayrılır. Arketiplerle ilgili olarak bizim düşüncelerimizin dahi arketipleri açıkça kavrayamadığını savunur. Çünkü düşüncelerimiz onu icat etmemiştir. Buna karşın rüyalarda ve fantezi dizilerinde görünen farklı imgelerle, insanlar için belli bir önemi olan, tarih arasındaki benzerlikler, dünyanın her tarafındaki mitlerle bağlantılar oluşturulabilmesini ve imgelerin ayırt edilmesini mümkün kılar. Jung, araştırmalarından sonra, bunları insan düşüncesine ve davranışına etki eden belli başlı arketipler olarak belirler ve *persona*, *gölge*, *anima* ve *animus*, *ben* olarak adlandırır (Fordham, 2015: 32).

1.3.1.1. Persona

Persona sözcüğü ilk olarak sahne oyunlarında belli bir rolü canlandırmak için aktörlerin taktığı maskeyi ifade etmek için kullanılır. Jung'un psikolojisinde, persona arketipi de kendisinin olamayabilecek bir karakteri canlandırmakla ilgilidir. Kişilik, kişinin insanlar arasında takındığı bir maskedir ya da benimsediği bir cephe olarak görülür. Burada amaç ise toplum tarafından onay görmek için olumlu bir izlenim oluşturmaktır. Buna *uyum sağlama arketipi* de denebilir (Hall ve Nordby, 2016:43).

Stevens personayı binaların ön cephelerine benzetir. Her kişiliğin bir personası bulunur. Kendi kendimize yarattığımız ve diğerleri tarafından bunun kabul edilebilir

bulunmasını istediğimiz bir formdur. Buna ya *uydumculuk arketipi* ya da *sosyal arketip* deriz. Bu yüzden personada her daim yapay bir yön bulunur. Vitrinde sergilenen eşyalar gibi de düşünebiliriz (Stevens, 2014:91).

Persona, insanın dış ortama karşı tipik ruhsal davranış biçimidir. Bilincin ayrışma derecesinin persona üzerinde büyük etkisi vardır. Persona, işlevsel bir komplekstir. Ortamda uygunluk ve ortama uyum için oluşmuştur. Ancak bunu kişilikle aynı tutmamak gerekmektedir. Persona'nın işlevsel kompleksi, sadece nesne ile olan ilişkiyle alakalıdır. Persona, insan ile toplum arasında bireyin nasıl görünmesi gerektiği hususunda bir orta yol olduğu kadar çevrenin şartlarıyla bireyin içyapısal gereksinimi arasında bir uzlaşmadır (Jung, 2006: 39).

Persona, toplumsal bir olgu ve bireylerdeki maskedir. Bu sebeple kişilik ile karıştırılmamalıdır. Kişi kendisine en uygun maskeyi seçse ve kişiliğini bu maskeyle bir tutmayı başarabilse bile, o hiçbir zaman birbirinin tam eşiti değildir. İnsan yaradılışı, uyumlu davranmaz, ancak rol yaparken öyle görünmesi gerekir. Bu şekildeki bir durumda da sahte görünmesi kaçınılmazdır (Gürol, 1977: 15).

Bireyde doğru şekilde ilerleyen bir personada üst etkenler hesaba katılmalıdır. İlk etken ben veya dilek imgesidir. Birey bu etkende yaradılışının ve davranışının ona benzemesini ister. İkinci etkende bulunduğu ortamda istediği şekilde kabul görme arzusu vardır. Son etmende bu etmenlerin oluşmasını engelleyecek olan bedensel ve ruhsal olaylardır. Bu etkenler hesaba katılmadığı zaman persona görevini başaramaz. Kişiliğin gelişmesinin aksine ona engel olur. Dış toplumun onaylayacağı özelliklerden oluşan kişinin personası yüzeysel bir kitle personasına evrilir. Yalnızca ruhsal niteliklerle ilgilenmez, aynı zamanda toplumsal davranış biçimlerine, duruş, kişisel görünüm, giyiniş, yürüyüş, yüz ifadesi gibi biçimlerle de ilgilenir. Çevresindeki koşullara kendi içindeki yaşantısını iyi adapte etmiş bir bireyde persona, dış ortam ile kolay ve doğal olacak şekilde ilişkiler sağlayan koruyucu bir ara kattır. Ancak kimi zaman artık insan bu maskenin ardında kendi öz yaradılışını saklamaya alışır ve bu maske altında birey yok olup gider. Jung insanın mevkisi ya da unvanıyla bağdaşmasını çekici bulur. Çoğu insanın toplumun onlara attetikleri

saygınlıktan başka bir şey elde edememeleri bu durumdan kaynaklanır. Bu kabuğun altında kişiliği aramak boşuna bir çaba olarak görülür (Jung, 2006: 41).

Arketiplerin birey ve ırk için yararlı olması gerekir. Aksi durumda insanın yaradılışının bir bölümünü oluşturmazlardı. Persona, kişinin sağ kalabilmesi için gereklidir. Getirdiği maddi ödüller vardır. Bu ödüller kişinin daha rahat bir yaşam sürmesine olanak sağlar. Günde sekiz saat tüzel kişilik maskesini taşıyan memur bürodan ayrılınca onu çıkarabilir ve daha doyurucu başka etkinliklerde bulunabilir. Bir kimsenin birden çok maskesi olabilir. Evde, iş yerinde taktığı maskeden başka bir maske takabilir. O maskeler de yine onun personasını oluşturur. Türlü durumlara türlü şekilde uymaktadır. Personanın kişi üzerindeki etkisi günden güne ileriye gittikçe, kişiliğin öteki yanları bir kenara itilebilir. Bu personanın egemenliği altında kalan kişi yaradılışına yabancılaşır. Aşırı gelişmiş personası ile kişiliğinin az gelişmiş bölümleri arasındaki çatışma yüzünden bir gerilim durumu oluşur. Bu durumdaki egonun persona ile özdeşleşmesine *inflation* (şişkinlik) denir. İnflation durumundaki birey kendisinden beklenen standartlara göre yaşayamazsa, aşağılık duyguları duyacak, kendi kendini suçlayacaktır. Bunun sonucu, içinde bulunduğu topluluktan kopmuşluk, yalnızlık ve yabancılık duyguları olacaktır (Fordham, 2015: 44-45).

Benliğimizin ötesinde, sadece üstben değil, aynı seviyede çekici imgeler içeren, kendi içeriğimizdeki ortak bilinçdışı da bulunmaktadır. İlk durumda, birey dünyaya açılır. İkinci durumda ise o dünyadan uzaklaşıp, ortak bilince yerleşebilir. Bir iç figürü ile bağdaşarak, ya büyüklük, ya da hiçlik duygularına kendini kaptırır. Kendisini bir kahraman, insanlığın tek umudu gibi ya da sürgün ve bir şehit gibi hisseder. Persona, katılaştığı zaman, Ben'in onunla özdeşleşmesi artar ve iç figürlere daha da kapılma riski oluşur. Böyle bir durumda kişiliğin iç öğeleri bastırılmış olup, bilinçten uzaklaştırılmıştır olur. Ancak bilinçten ayırıştırılamamışlardır. Tehdit edici bir güçle yüklenirler. Çevrenin istediği koşulların gerekliliklerini başarıyla gerçekleştirebilmek, durumlara kendini iyi uydurmak ve iyi çalışan bir persona, ruhsal sağlık açısından gereklidir. İnsanın, personası ile uzun süre bağdaşması, özellikle de gerçek benliğimize uyum göstermeyen bir davranış, orta yaşlarda mutlaka bozukluklara yol açacaktır. Bu durum da ciddi ruhsal bunalımlar doğurur (Jung, 2006: 42).

1.3.1.2. Gölge

Jung'un kuramsal kurgusunun özünde, bireyselleşme süreci ve bir bütünleşme süreci yer almaktadır. Bireyselleşme süreci, her insanda bir teolojik olasılık olarak hazır bulunan ruhun, ruha doğru gelişme, büyüme ve açılma evreleridir. Jung'un ilettiği anlamıyla psikanaliz ve psikoterapi, bu olasılıkların uyarılması, yolun açılması ve akışın kolaylaştırılmasıdır. Bireysel bilinçlenme tüm insanlığın ortak bilincine bir sunu ve katkı olarak görülür. Bireyselleşme sürecinin temel düzeneği bilinç ve bilinçdışının karşılıklı etkileşimidir. Bireyin kendi merkezine doğru büyük yolculuğunu anlatırken Jung'un başvurduğu referanslar arketipsel sembollerdir. Bireyselleşme süreci içerisinde, kişinin öncelikle tanışması ve bütünleşmesi gereken arketipsel öge, "gölge"sidir (Jung, 2005: 13). Jung'un kendi deyimiyle aşağı düzeyde bulunan tarafıdır. Bireyin tercih ettiği bilinçli davranışın toplumla uyuşmayan bir yönü vardır ve bu yaşamda anlatım yolu bulamaz. Dolayısıyla bilinçdışında özerk ve bölüntü kişilik durumunda bulunurlar. Jung gölgenin etkilerinin hem olumlu hem olumsuz olacağını açıklar (Jung, 2006:407).

Gölge arketipinde herhangi bir arketipte bulunan içerikten daha fazla, insanın temel hayvansı yapısı vardır. Evrim tarihinde çok derinlere uzanan kökleri yüzünden belki en güçlüsü, gizilgüç olarak da en tehlikelisi gölgedir. Bireylerde, özellikle de aynı cinsten olanlarla ilişkilerinde iyi, kötü ne varsa, hepsinin kaynağıdır (Hall ve Nordby, 2016:48).

Gölge, bizim kendimizde karşı koyduğumuz her şeyi yapmak isteyen, olamadığımız her şey olan en kötü şekilde tanımlanan bir varlıktır. İlkel, denetimi olmayan ve hayvansal tarafımızın açığa çıkmasıdır. Gölge aynı zamanda kendini kişileştirir ve bireysel bilinçdışıdır. Toplumsal koşullara ve olması gereken kişiliğimize uymayan bütün vahşi istek ve duygularımızı içerir. Utanç duyduğumuz ve kendi hakkımızda bilmek istemediğimiz her şey gölgemizdir (Fordham, 2015:64).

Gürol, gölgenin kişisel bilinç dışı olduğunu, utandıığımız yanımız ve kendimizde görmek istemediğimiz tarafımız olduğunu ifade eder. Gölgenin toplumsal yanının şeytanla, büyücü ile simgelendiğinden bahseder. Gölgenin kaçınılmaz bir şey olduğundan ve insanın da yine gölgesi olmadan tam

olamayacağını, bu karanlık taraf ile uzlaşı halinde yaşanılması gerektiğini açıklar. Gölgeyi bastırmanın, geri itmenin tehlikeli olduğunu ve biriken enerjinin sonradan bütün kişiliği kaplayıp onu yıkacağını düşünür (1977: 16).

Birey gölgeyle karşılaştığında, genellikle kendisindeki işlevsel ve davranışsal tipin varlığını görür. Ayrılmış işlev ve gelişmemiş davranış tipi, karanlık yanımızdır. Yaradılışımızla birlikte var olan ancak bilinçli ilkelerimizde karşıt olarak bastırdığımız ortak eğilimdir. Kişi sadece ana işlevini ayırtmış, dışa ve içe yönelik gerçekliği yalnızca ruhun bu yanı ile kavriyorsa, diğer üç işlev aydınlığa çıkmayacak, ya da *gölge* olarak kalacaktır. Gölgenin gelişimi *Ben*'in gelişimine bağlıdır. *Ben*'in lüzumsuz gördüğü, kullanamadığı nitelikler başka bir tarafa itilir ya da bastırılır. Böylelikle, kişinin bilinçli yaşantısında daha az görünür ya da hiç görünmez. Bu durumda, çocuğun gerçek bir gölgesinin olduğunu söyleyemeyiz. Ancak çocuğun *Ben*'i denge bulup geliştikçe, gölgesi de oluşmaya başlar. Hayatlarımızda bazı niteliklerimizi sürekli bastırmamız gerektiğinden, gölgeyi tamamen bilinç yüzeyine getiremeyiz. Ancak en belirgin niteliklerin bilince getirilmesi ve *Ben* ile aralarında ilişki kurması önemlidir. Böylelikle de *Ben* güçlenir (Jung, 2006: 70).

Gölgeye sıradan eğitim yöntemleriyle ulaşamayız çünkü bilinçdışıdır. Gölgemiz, davranışlarımızın tümüyle dürtüsel olduğu bebekliğimizden bu zamana aynı kalmıştır. Yani içgüdüsel insandır. Gölge, kendi zayıflıklarımız ve başarısızlıklarımız mevzu bahis olduğu sürece kişiseldir. Ama diğer taraftan tüm bireylerde var olan ortak bir yön olduğu için kolektif olgu da denilebilir. Bu kolektif yönü şeytan, cadı ve benzerleriyle dile getirebiliriz. Jung güneş olmadan gölge olmayacağını bu sebepten bilincin ışığı olmadan da gölgenin söz konusu olmayacağını açıklar. Aydınlığın ve karanlığın, güneşin ve gölgenin gerekliliği, şeylerin doğasında vardır. Kaçınılmaz bir olgudur ve insan o olmaksızın bütünleşemez. Jung, gölgeyi bastırmaya çalışmak kadar, yadsımanın da yararsız olduğunu görür. Kişi bu karanlık yönüyle birlikte yaşamının bir yolunu bulmak durumundadır. Zihinsel ve bedensel sağlığı için de bu gereklidir. Onu kabul etmek, kaydadeğer bir ölçüde ahlaksal çaba ve genellikle de önem atfedilen ideallerden vazgeçilmesini doğurur. Ancak bu, ideallerin fazlaca büyütülmüş ya da bir hayal üzerine kurulmuş olmasından kaynaklanır. Olduğumuzdan daha farklı bir şekilde

mesela daha iyi daha alçakgönüllü insanlar olarak yaşamaya çalışmak bizi iki yüzlülüğe ve sahtekarlığa sürükler. Jung bu durumda gölge egonun kişiliğin tümünü tehdit eden ahlaksal bir sorun olduğundan bahseder. Gölge-ego küçümsenmemesi gereken önemli bir toplumsal sorundur ve herhangi bir kişi ahlaksal devamlılığı fikirlerinde ve standartlarında yeni düzenlemeler olmadan o gölgeyi kavrayamayacaktır. Jung, hoşgörü ve sevgi olmadan hiçbir düzelmelerin gerçekleşmeyeceğini de ifade etmektedir (Fordham, 2015: 66-67).

Gölge, temel ve normal içgüdüleri içerir ve sağ kalabilecek güçlü olan gerçekçi görüş ve uygun tepkilerin kaynağıdır. Gölgenin bu nitelikleri bir gereksinim anında birey için çok önemsizdir. Kişi hemen karar alınması ve tepki gösterilmesi gereken durumlarla sık karşılaşır; ani kararları değerlendirip, en uygun tepkiyi gösterebilmesi için zamanı yoktur. Bu gibi durumlarda bilinçli zihin, durumun ani darbesi altında olağan tepkiyi veremez. Bilinçdışı zihne dilediği şekilde davranması iznini vermiş olur. Gölgenin bireyleşmesine bırakılmışsa eğer, gölgenin tehditlere ve tehlikelere karşı tepkileri pek etkin olabilir. Ancak gölge bastırılmışsa, ayrışmasına müsaade olunmamışsa, insanın güdysel yaradılışının başkaldırması *egoyu* tahrip edebilir ve kişiyi çaresiz duruma düşürebilir (Hall ve Nordby, 2016: 51). Jung, herkeste bir gölgenin bulunduğunu ve kişinin bilinçli yaşamında bunun ne kadar az somutlaşmışsa bir o kadar koyu ve yoğun olacağını söyler (Jung, 2006: 72). Özetle, gölge arketipinin insanın kişiliğine canlı bir nitelik verdiği söylenebilir. Bu içgüdüler canlılığını, yaradılışını, hayatiyetini ve gücünü etkiler. Gölgenin reddi kişiliği donuklaştırır (Hall ve Nordby, 2016: 51).

1.3.1.3. Anima ve Animus

Jung ruh imgesinin arketip figürünün ruhun bütünleyici karşı cinsiyetini canlandırdığından bahseder. Ona bireysel tepkimizi ve de karşıt cinsiyetin insandaki yaşantısını yansıtır. İçimizde taşıdığımız karşı cinsiyetin imgesini canlandırdığımız ve gölgeyi nasıl başka birine yansıtarak yaşıyorsak, içimizdeki temel karşıt cinsiyet öğelerini de bir başkası aracılığıyla yaşayacağımızı açıklar. Bunu da ruhumuzun niteliklerini canlandıran birine bağladığımızı söyler. Bütünleşme sürecinin diğer bir

seviyesi, *ruh imgesi* ile karşılaşmadır. Jung erkekte olan ruh imgesini *Anima* kadında bulunan ruh imgesini ise *Animus* olarak adlandırır (Jung, 2006: 72).

Fizyolojik olarak cinsiyetimizi belirleyecek olan erkeklik ve dişilik hormonları aynı anda salgılanır. Bir hormonun daha fazla salgılanmasıyla da baskın cinsiyet ortaya çıkar. Bu durumu psikolojik açıdan incelersek erkek ve kadın duyguları her iki cinsten de görülebilir. Jung, erkek kişiliğinin kadınsı yönleri ile kadın kişiliğinin erkeksi yönlerini bu arketiplerle açıklar (Karagözlü, 2012:1409). Karşı cinsle olan ilişkiler de arketipik bir temele dayanmaktadır. Karşıt cinsle aramızda kurduğumuz bağ ise, insan hayatının en temel şartlarına uyum sağlamamızı sağlayan arketipik dizge içinde en önemli etmen olarak görülür. Anima ve animus, her iki cinsin bilinçdışında bir anlamda karşıtların birleşimini oluşturur. Kadın ve erkek ilişkilerini önemli bir düzeyde etkiler (Stevens, 2014: 100).

Jung'a göre ruhta, bilinçli tutumda eksik olan, personayı tamamlayıcı nitelikler bulunur. Ruhun tamamlayıcı niteliği aynı zamanda cinsel karakterini de etkiler. Bu nedenle erkekte kadınsı ruh ya da *anima* ve kadında erkeksi ruh ya da *animus* bulunur. Bu da erkek ve kadınlarda hem erkeksi hem de kadınsı özellikler bulunması olgusuyla örtüşür. Jung ayrıca ruhun ussal bakış açısıyla değersiz kabul edilen imgeler ortaya çıkardığına dikkat çeker. Bu imgeleri kullanmanın dört yolu bulunur: İlk yol, kişide bu yönde bir kabiliyet varsa sanatsaldır; ikincisi felsefi kuramsal düşünmedir; üçüncüsü sapkınlığa ve tarikatlara öncülük eden yarı-dinseldir; bu imgeleri kullanmanın dördüncü yolu da bunları düşünmeden israf etmektir (Jung, 2015:53).

Ellenberger, *anima* ve *animusun* ruhun temelini oluşturduğunu, onu tüm arketiplerin merkezine koyduğunu söyler. Erkeklerde ruhun temel biçimi olarak *anima*, kadında ise eril bir form olan *animus* yer alır. Hem erkeğin hem de kadının tamamlayıcı niteliklerinden dolayı, ikisinin de bilinçaltında diğerinin ideal bir temsili vardır (1970:708).

Kişiliğin dengeli ve uyumlu olması isteniyorsa, erkeğin kişiliğindeki dişilik ile kadının kişiliğindeki erkekliğin bilinçte ve davranışta kendini ifade etmesine izin verilmelidir. Bir erkek sadece erkeksi özelliklerini ortaya koyarsa, dişil özellikleri

bilinçdışında kalır, dolayısıyla bu özellikler güdük ve ilkel olur. Bu, bilinçdışını zayıf düşürür, kolay etkilenir yapar. Alabildiğine erkeksi görünüşlü, erkeksi hareketleri olan bir erkeğin çoğu kez zayıf, uysal bir karakteri vardır. Dış yaşamında aşırı dışı davranan bir kadın, çoğunlukla erkeğin dış davranışlarında görünen özellikler olan, inatçılık ya da kabalık gibi özellikler taşır (Hall ve Nordby, 2016:46).

Anima ve animus, bilinç ve bilinçdışı akıl arasında arabuluculuk görevi görür. Rüyalarda, fantezilerde ya da hayallerde ortaya çıktıkları zaman o ana kadar bilinçdışı olarak kalmış olanın anlaşılması için olanak yaratırlar. Eğer rüyalandaki ve hayallerdeki figürler dikkatlice incelenir, tanıdık insanlarla, mitoloji ve şiirlerdeki figürlerle, kitaplardaki ya da oyunlardaki karakterlerle olan ilişkileri saptanırsa, rüya figürünün önemi anlaşılır ve bilinçdışının etkisinin farkına varılabilir. Anima ve animusun etkisinin anlaşılması, persona ya da gölgenin kavranmasından daha zordur. İnsanların birçoğu tam anlamıyla persona olan birini tanımıştır ve onun etkilerini görememeleri olanaksızdır. Gölge de gösterildiği zaman varlığı saptanabilecek kadar dikkat çekicidir. Anima ve animus ise aldatıcıdır ve onlarla neyin anlatılmak istendiğini yalnızca belirli sayıda insan anlayabilir. Onlara ait bir şeyler kolektif bilinçdışının karanlık alanlarında gizli kalır. Örneğin bir erkek animasını kabul eder ve onu bilmeyi öğrenirse daha anlayışlı olabilir. Sezgilerini ve duygularını da geliştirebilir. Ancak tanrıçalara yakıştırılan niteliklere sahip olamaz. Bu özellikler onun için iyilik, sevecenlik, yardımseverlik vb. biçimlerinde kalır ve onun isteğiyle hemen ortaya çıkmaz. Aynı durum kadınlar için de geçerlidir. Onlar da, erkeklik ruhunun, kolektif bilinçdışıyla ilgili olan ve kişisellikten daha başka bir şey olarak kendini ortaya çıkaran tarafına sahip olamazlar (Fordham, 2015:76).

Ruh imgesiyle karşılaştığımızda o tehlikeleri bir yana itersek, yeni arketip figürlerinin doğmasına sebep oluruz. Bu figürlerle de baş etmemiz gerekecektir. Bilinçdışının da bir tür gizli yönelmişliği bulunur. Kendisine has iç düzeni, o içyapıda bir amaca doğru akma isteği vardır. Eğer bilinçli zihin aktif olarak kalır da, süreçteki her bir seviyenin yaşantısını duyarsa, bu süreci sezgisel olarak kavransa; ortaya çıkacak imge, kazanılmış olandan hep bir adım daha önde yola çıkar. Böylelikle de erkeklik oluşur (Jung, 1966: 263).

Jung için bilinçdışı ile kurduğumuz görünmez ilişkilerimizin bilincine ulaşmamız ve böylece kendimizi animadan ayırt edebilmemiz oldukça önemlidir. Önceki paragraflarda da bahsettiğimiz gibi anima bilinçdışı olduğu zaman yansıtılıyordu. Bir çocuk için ruh imgesinin ilk taşıyıcısı anne, daha sonra da erkeğin duygularını uyandıran kadınlardı. İçsel konuşma yöntemi ya da etkin imgelem yoluyla animanın somutlaştırılması ve sorgulanması gerekir. Jung'a göre herkesin kendi ile konuşabilme yeteneği vardır. Böylelikle etkin imgelem içsel konuşmanın dramatize edilmiş bir düşünme şekli olacaktır. Bireyin açığa çıkan düşüncelerden kimliğini soyutlaması ve bu düşünceleri kendisinin ürettiği varsayımından sıyrılması önemlidir. Burada önemli olan fantezilerin anlaşılması ya da yorumlanması değil, bunların deneyim olarak yaşanmasıdır. Jung'a göre kişi fantezilerle uğraşırken bunları tamamıyla gerçek anlamlarıyla, yorumlarken ise simgesel olarak ele almalıdır (Jung, 2015: 72).

Animadaki bütünleşme gerçekleşikten sonra kişi diğer bir figürle, “*mana-kişiliği*” ile karşılaşır. Jung'a göre anima, “*mana*”, yani gücünü yitirdikten sonra onu benimseyen kişi tarafından edinilmiş olmalıdır. Bu şekilde “*mana-kişilik*”, üstün istenç ve erdem varlığı haline gelir. Kadınlarda bu figürün karşılığı için *Büyük-Ana* olduğu vurgusu yapılır. Büyücü figürünün ortadan kalkması için anima üzerinde zafer iddiasından vazgeçilmesi gerekir. Böylelikle kişi *mananın* aslında benliğine ait olduğunun farkına varır. *Mana-kişiliğinin* içeriğinin kavranması benliğe yol açar (Jung, 2015: 72-73).

1.3.1.4. Özben (Ben)

Birtakım parçalar birbirine takıştırılarak bütün meydana getirilmemektedir. Bütün zaten vardır ancak olgunlaşması zaman almaktadır. Kişiliğin düzenleyici ilkesi, Jung'un *özben* dediği arketiptir. Güneş nasıl kendi sisteminin merkezinde ise, *özben* de ortak bilinçdışının merkezindeki arketiptir (Hall ve Nordby, 2016:52).

Özben imgesi, bilinç ve bilinçdışının ikisine birden ortak bir yolla birleşmelerine sebep olan arketip imgesidir. Bireyleşme yolundaki son seviyedir. Jung, bunu insanın kendini gerçekleştirme aşaması olarak açıklar. Ortak nokta bulunduktan ve bütüne katılım sağlandıktan sonra tam bir insandan söz edebiliriz.

Özbenin doğuşuyla da yaşama karşı daha farklı bir davranışta oluruz. Yani artık ruhsal merkez yer değiştirmiş demektir. (Jung, 2006:77). Bireyleşme, her zaman dönüşüm ile birlikte gerçekleşir. İçerisindeki öteki olanı özümseyen kişi aynı kalamayacaktır. Böylelikle kişinin yaşamını temelden sarsacak bir değişim gerçekleşmesi kaçınılmaz olacaktır (Jung, 2005:14).

Önceki bölümlerde arketiplerin etkisinde kalma durumunu *şişme* (inflation) olarak tanımlamıştık. Fordham, özben için şişme yoluyla kazanılan bu süpermen olma duygusu ya da herhangi bir kahramanı içinde taşıma hissini bir aldatmaca olduğunu söyler. Çok kısa bir zaman için üstün cesarete, üstün zekaya ya da bağışlama duygusuna sahip olabiliriz, fakat bu bizim ötemizde bir şeydir ve buna istencimizle egemen olamayız. İnsanları bu yolla harekete geçiren güçleri gerçekten anlayamıyoruz ve bunlara karşı tavır koymak kesinlikle gereklidir. Ancak, eğer ego kendi sonsuz gücüne olan inancının birazından kurtulabilirse, güçlkle elde edilmiş değerler, canlılık ve yaşama istemiyle bilinç ve bilinçdışı arasında bir yerde yeni bir duruma gelinebilir. Böylece özü gereği ego-merkezden farklı olan yeni bir kişilik merkezi ortaya çıkabilir. Jung bu yeni kişilik merkezini özben olarak adlandırır (Fordham, 2015:79).

Ellenberger, “özben tüm arketiplerin merkezidir” der. Özbenin İngilizce anlamı için çok çelişkili ifadeler kullanıldığından kelimeyi Almanca *selbst* (kendi) olarak ifade eder. Ego ve *özbenin* birbirinden ayrı kavramlar olduğunun da üzerinde durur ve özbenin kişilik merkezinin en karanlık kısmında yer aldığını vurgular (1970:710). Ego (ich) ile *öz* (selbst) birbirinden farklıdır ve özün alanı bilinç ve bilinçdışını kapsar. Ampirik bir kavram olarak *öz*, tüm ruhsal fenomenleri içerir. Tek ve bütün olarak kişiliği vurgular. Tecrübe edilmiş, tecrübe edilemeyen ya da henüz tecrübe edilmemiş her şeyi içerir. Jung bize *öz* arketipinin nasıl bir karaktere sahip olduğunu söyler. Rüyalarda, masalarda, efsanelerde önder, kahraman ve mesih karakterlerine girdiğini veya ortak semboller olan haç, kare, daire ile temsil edilebildiğini gösterir. *Öz* sadece merkez nokta değildir, aynı zamanda bilinç ve bilinçdışını içeren bir alandır. Bu bütünlük asıl merkez noktadır. Tıpkı egonun bilincin merkezinde yer alması gibi. Sonuç olarak *öz*, egodan çok daha büyük bir alana sahiptir (Wehr, 2012:47-48).

Jung özbeni içimizdeki Tanrı olarak da adlandırabileceğimizi söyler. İnsanlığın tüm psişik yaşantısındaki başlangıçlarının kökleri bu noktaya dayanmaktadır. Yine insanlığın en derin hedeflerinin de ona doğru koşmak olduğunu vurgular. Öz, iç ile dış arasında oluşan çatışmanın bir çeşit telafisi gibi görülebilir. Aynı zamanda hayatın da hedefidir. Bizim bireysellik olarak adını koyduğumuz şeyin, o yazgısal birleşmenin ifadesidir. Bireyleşme hedefine benlik deneyiminin, özün bağımlı olma ilişkisi içinde yaşanması ile ulaşılabilir. Bunu dünyanın güneşin çevresinde dönmesi gibi düşünebiliriz (Jung,2015: 74).

Her kişiliğin son amacı, özbenliğin, kendi kendinin bilincine varmasını başarmaktır. Kendi kendini gerçekleştirme, büyük çapta egonun işbirliğine bağlıdır. Çünkü özben arketipinden gelen mesajları görmezlikten gelirse, özbenin değerlendirilmesi ve anlaşılması olanaksızlaşır. Kişiliğin bireyleştirilmesinde katkısı olabilmesi için her şeyin bilinç yüzeyine çıkması gerekir. Bilinçdışını, bilinç yüzeyine çıkararak, birey kendisi ile uyumlu bir şekilde yaşar. Özben arketipi, bilinçli egomuzdan daha farklı bir iç yol gösterici öge olarak nitelendirilebilir. Özben kişiliği düzenler ya da yönetir. Onu etkiler, olgunlaşma ve algılama yeteneğini geliştirmesine yardım eder (Hall ve Nordby, 2016:53).

1.3.2. Psikolojik Tipler

Yaklaşık iki bin yıldan bu yana, insanın can-ruh akıl görünümleri temel bir noktaya indirgenerek tipik özellikler halinde ele alınmaya çalışılır. Eski Yunan'da düşünürler ve hekimler kendi dünya ve insan algılarına göre bunun nasıl mümkün olacağına dair eserler yazmışlardır. Empedokles'in dört elementi Hipokrat'ın vücut sıvılarına dair öğretisi veya Aristoteles'in kana dair yazdıkları en bilinenlerdir. Modern psikoloji geniş ölçekli bir tiplendirme öğretisi geliştirmiştir. Jung 1921'de Rorschach'ın *tiplendirme öğretisi* ve Ernst'in temel eseri olan *Vücut Yapısı ve Karakter* ile eş zamanlı olarak *Psikolojik Tipler*'i yayınlar (Wher, 2012:59).

Jung insan yaşamında hem evrensel, hem de bireysel olanla ilgilenir. Psikoloji, tüm insanlarda bulunan psişik yapıları ve işlevleri ortaya koymalı, tamamının nasıl eşsiz biçimde bir araya gelip tek bir kişilik oluşturduğunu açıklamalıdır. 1921'de

yayımlanan *Psikolojik Tipler*, Jung'un bu iki probleme eğildiği ilk girişimi olur (Stevens, 2014:118).

Jung, *Collected Works* adlı toplanmış eserlerinden oluşan serinin 6. cildinde *Psikolojik Tipler* ile ilgili çıkarımlarını açıklar. Bu kitabın yaklaşık yirmi yıllık bir çalışmanın ürünü olduğunu anlatır. Düşüncelerinin sayısız sinir hastalıklarının tedavisinde edindiği izlenimlerden, çeşitli toplumlarda bulunan farklı kadın ve erkek bireylerle yaptığı görüşmelerden, kendi çevresindeki ilişkilerinden ve kendi psikolojik özelliğinin eleştirisinden doğup şekillendiğini aktarır (Jung, 1974:16).

Hekim olarak edindiği tecrübeler, Jung'un eserlerinin temelini oluşturur. Jung öğretisinin karakteristik özelliği, tip üzerinden yani karakteristik olarak tüm veya bir özelliğin var olduğu örnek ya da profilden yola çıkmasıdır. Jung, kişinin çevre ile ilişkisine dair sorulara cevap aramaktadır. Kişinin *dışadönük* (extravertiert) mü, *içedönük* (introvertiert) mü olduğunu sorgular. İlk bakışta bu çift yönlü gözlemin basit olduğu düşünülebilir. Öyle olmasına rağmen bu sorularla temel davranış kriterlerine dair cevap aranır. Uzun çalışmalar göstermektedir ki, Jung'un tipolojisi sadece zengin bir tip sınıflandırmayı sağlamış olmaz, aynı zamanda ortaya koyduğu tipoloji sayesinde kişiliğin benzersizliğini görünür kılar (Wher, 2012:60).

Jung'un sınıflandırma sisteminin boyutlarından biri, temel dışadönük ve içedönük davranışlar arasındaki ayrımdır. Bu kilit deyimlerin tam anlamını anlayabilmemiz için *nesnel* ve *öznel* kelimeleri arasında da ayrım yapmamız gerekmektedir. Nesnel olan kişiyi çevreleyen dünyadır. Bu dünyada insanlar ve şeyler, siyasal ve ekonomik olaylar, örf ve adetler ile fiziksel koşullardır. Öznel olan ise, dıştakilerce doğrudan gözlemlenemeyen ve hatta bilinçli zihnin de ona doğrudan ulaşamayacağı psişik öğelerdir. Dışa dönüklükte psişik enerji, nesnel dış dünyanın görüntülerine kanalize olur. İçedönüklükte ise libido öznel psişik yapılara ve süreçlere doğru akışta bulunur. Böylece dışadönüklük nesnel bir davranışken içedönüklük ise öznel bir davranıştır (Hall ve Nordby, 2016:104).

Libidonun dışarıya doğru gerçekleşen akışı, olaylara, insanlara ve nesnelere ilgi, onlarla ilişki içine girmek ve onlara bağlı kalmak, dışadönük davranışın özelliklerindedir. Herhangi birinin bu özellikleri taşıması Jung'a göre *dışadönük tip*

olarak nitelendirilir. Böylesi tipler, dış etkenlerce harekete geçirilir ve çevrelerinden çok fazla etkilenir. Dışadönük tip sosyal bir tiptir ve yabancı olduğu çevrelerde güvenlidir. Genellikle çevresiyle iyi geçinen olarak görülür. Çevreyle ters durumlar oluştuğunda bile oraya bağlı kaldığı gözlemlenebilir; çünkü karşıtı olan içedönük tipin tersine, bir yana çekilmek yerine tartışmayı ve olayı aşmayı yeğler. Çevresini kendi kalıplarına göre yeniden düzenlemeye ve bu düzeni devam ettirmeye çalışır (Fordham, 2015:38).

Jung için dışadönük tip dışarıdaki nesneye göre düşünür. O nesneye göre duygu duyar ve eylemde bulunur. Onun ilgisi nesneye bağlıdır. Bu sebeple kendisini daha çok kendi dışındaki dünyaya yöneltir. Dışadönüklük ile içedönüklük arasında bir denge ilişkisi de bulunur. Bilinç, dışadönük olduğu zaman, bilinçdışı içedönüktür. Tam tersi durumunda ise bilinç içedönükse, bilinçdışı da dışadönüktür. Evlilik anlaşmazlıkları, aile içi tartışmalar, çocuklar arasındaki çatışmalar, dostlar arasındaki sürtüşmeler hatta toplumsal ve siyasal anlaşmazlıkların psikolojik temeli tipler arasındaki değişikliklerdir. Böyle durumlarda, kişinin kendi ruhunda bulunan ancak farkında olmadığı her şey nesneye yansıtılmış durumdadır. Kişi yansıtılmış bu içeriği tanımadığı sürece, bütün özümlediklerini o nesneye yükler. Ahlaksal görev, bireyin kendi içerisinde, o karşıt davranış devamlılığını oluşturmasıdır. Bu karşıtlık herkesin yapısında vardır. Ancak bu durumu bilinçli olarak özümseyip üstüne koyarak birey, kendi için bir denge sağlamış olur. Bir de hemcinsini daha iyi anlar (Jung, 2006:39).

Bir davranışın diğerine oranla üstün olması bir derece sorundur. Kişi daha az dışadönük, daha çok içedönük olabilir. Tamamen biri ya da diğeri olamaz. Bir davranış biçimine dışadönük diyebilmek için dışadönüklük mekanizmasının üstün olması gerekir (Jung, 1974:482).

İçedönük davranış ise, geride duran, bekleyen bir davranış tipidir. Libido burada içeriye doğru akar. Daha kişisel etkenler üzerinde yoğunlaşır. Hakim olan etken iç gereksinmedir. Jung bu davranış biçimini sergileyen kişileri *içedönük tip* olarak adlandırır. İçedönük tip, sosyal değildir ve insanlara ve nesnelere karşı güvensizdir. Düşünmeyi tercih eder, harekete geçmeyi değil. Her iki tip de birbirinin olumsuz özelliklerini görür ve küçümser. Bu gerçek, sayısız yanlış anlamalara yol

açar hatta zamanla uzlaşmaz felsefelerin, birbiriyle çelişen psikolojilerin, farklı hayat değerlerinin ve yollarının ortaya çıkmasına neden olur (Fordham, 2015:38).

İçedönük davranış kendi içine kapanıktır. Objelerden kaçan, utangaç, düşünceye dalmaya eğilimlidir. Geri çekilen bir tiptir ve çoğunlukla savunma durumuna geçmeyi yeğler. Kendine güveni olmayan bir duruşun arkasına saklanmayı sever. İçedönük tipin düşünür yapısı, bir harekete geçmeden önce onun daima düşünüp taşınmasına, her şeyi ince eleyip sık dokumasına iter. Böylece toplumsal düzende gerçekleşecek olan işlerinde bir yavaşlama söz konusu olur. Dolayısıyla dış dünyaya kendini uydurmakta güçlük çeker (Jung, 2006: 135). Ancak her iki tipe bakacak olursak; bu kişilikler bu davranışları içinde sakladıklarından, kendini dış dünyaya adapte etmek için bunlardan birini tercih etmiş olabilir. Bu sebeple “her iki tipin de içinde az gelişmiş olan bu davranışlar gölgede yaşamını sürdürmektedir” kanısına varabiliriz. (Jung, 2006:137).

Dışadönük ile içedönük tipler arasında ayırım yapılırken kişinin gözlemlenebilen tüm özellikleri göz önüne alınmaz. İçedönük bir kişinin geri çekilmesi, kararsızlığı özgün bir biçimdedir ve tüm diğer içedönüklerle aynı biçimin olması gerekmez. Dışadönük kişi ise dış dünya ile ilişkisini zekası, duyguları, duyu algılamaları ya da sezgi yoluyla kurabilir. Varoluş mücadelesinde her biri içgüdüsel olarak, Jung’un belirttiği biçimde “en gelişmiş işlevini” kullanır (Fordham, 2015:44).

Dış dünya ile ilişkilerin kurulmasında önceki paragrafta bahsettiğimiz dört işlev bulunmaktadır. *Duyum, düşünce, duygu* ve *sezgi* olarak adlandırılan bu işlevler için Jung şu ifadelerde bulunur;

“Duygu sözcüğünü, düşüncenin karşıtı olarak kullandığımda, hoş ya da nahış, iyi ya da kötü gibi bir değerlendirme biçimini kastetmekteyim. Bu tanıma göre duygu, istenç dışı gelen bir emosyon değil, tıpkı düşünce gibi rasyonel, yani düzene sokan bir işlev, buna karşılık sezgi ise irrasyonel, yalnızca algılayan bir işlevdir. Sezgi, önsezi olarak, istençli bir aksiyonun ürünü değil, iç ve dış durumlara bağımlı, istenç dışı bir olaydır. Sezgi daha çok ruhsal değil de fiziksel nedenlerden ileri gelen, objektif uyarılara bağılı irrasyonel bir olgu, duyumsal bir algılama gibidir. O halde, bilincin yönelim için kullandığı yardımcı araçlar gerçekte dört işlevden ibarettir: Duyum (yani duyumsal algılama) bir

şeylerin var olduğunu, düşünce bunun ne olduğunu, duygu bunun hoş ya da nahoş olduğunu söyler ve sezgi de onun nereden gelip nereye gittiğini belirtir” (Jung, 2009:61).

İşlevlerin özelliklerini, dışadönüklükle ya da içedönüklükle var oluşuna göre ele aldığımızda karşımıza sekiz tip daha çıkmaktadır. Bunlar ise *dışadönük duyumsal tip, içedönük duyumsal tip, dışadönük düşünen tipler, içedönük düşünen tipler, dışadönük duygusal tipler, içedönük duygusal tipler, dışadönük sezgisel tipler ve içedönük sezgisel tipler* olarak açıklanır (Stevens, 2014:94).

Dışadönük düşünen tip, bu birey tipinin düşüncesinin yönü dış dünyadır. Gerçeklerle ve maddi şeylerle ilgilenir. Dışadönük düşüncenin nesnel üzerinde yoğunlaşması ve bunun getirdiği disiplin aynı zamanda onu sınırlandırır. Bu nedenle bu tip kişiler gerçeklere kolaylıkla bağlanır ve daha ötesini göremez ya da soyut bir fikir oluşturmak amacıyla kendilerini onlardan kurtaramazlar. Bu tipin en belirgin örneğine daha çok erkeklerde rastlanır. Bu tip, düşünüp taşınarak hareket eder ve gerçekler dediği nesnel verilere dayanan sonuçlara varır. Jung bu tip bireylerin çözümlene yaptığı zamanlarda da yapıcı olduğunu ve böylelikle kendi yoluna doğru ilerlemelerinin devamlı olduğunu söyler. Türlü durumlar karşısında yıkıcı ve zarar verici olmadıkları gibi yıkılan bir değer üzerine yenisini hemen koymaya başladıklarını açıklar. (Jung, 1974:442).

İçedönük düşünen tip, dışadönük düşüncenin tersine gerçeklerle değil fikirlerle ilgilenir. Bu düşünme tipinin başlıca değeri, ortaya koyduğu yeni bakış açılarıdır. Bu tip için önemli olan ilk imajın gelişmesi ve ortaya çıkarılmasıdır. Bu fikrin dünyaya yararlı olabileceği şeklinde de belirsiz bir anlayışı vardır. İçedönük düşünen tip iç gerçeklere olan düşkünlüğünden dış dünya ile ilişkilerine çok az önem verir ya da onları hiç önemsemez. Ne olup bittiğinden habersizdir ve öteki insanların ne düşündüğünü, ne duyduğunu anlamaz. Jung için bu tip kişilerin dış gerçeklere doğru görünmekten hoşlandıkları anlatılır. Ancak bu düşünmenin hedefi dış gerçeklikler değildir. Bu düşünce ile ortaya sorular konur, kavramlar yaratılır ve derinlemesini bir kavranış sağlanmaya çalışılır. Gerçeklerin karşısında mesafeli bir davranış biçimi sergiler. Jung bu düşüncenin gerçek gücünün, dış etmenlere, dış güçlere karşı en

dođru aıklamayı getiren fikri de retibilme olgusu olduđunu aktarır (Jung, 1974:480-81).

Her iki dşnme tipinin de en zayıf yn, ihmal edilmiř ve az geliřmiř olan hissetme iřlevleridir. Jung'un hissetmeden ne anladıđını belirlemek iin szcđn kullanılma biimleri arasında bir ayırım yapmak gerekmektedir. Sıcak ve sođuđu hissetmek bir duyu izlenimidir. Bir řeyin olacađını hissetmek, birisinin sizi aldattıđını hissetmek ise ie dođma ya da sezme anlamına gelir. te yandan birisi kendimi zgn hissediyorum dediđi zaman duygusal zellikli bir deneyimin deđerlendirmesini yapmaktadır. Jung hissetme iřlevinden sz ettiđinde hissetme szcđn iřte bu anlamda kullanmaktadır. Bir yargıya varmak ya da bir sonuca ulařmak iin dřnrz. Hissettiđimiz zaman ise, bir řeye kendisine uygun olan deđerini vermek iin hissederiz (Fordham, 2015:50).

Dıřadnk duyu tipi, genel olarak deđerli sayılan her řeyi kabullenerek, iinde bulunduđu evreye ve dneme zorluk ekmeden uyum sađlayarak, dnya ile iyi bir birliktelik iine girer. zellikle kiřisel iliřkilerle ilgilenen, genel olarak yol yordam bilen, ekici, irkin durumları dzeltici, karıřıklıkları gzden saklayıcı bir tiptir (Fordham, 2015:52).

İednk duyu tipi, kendilerini saklama eđiliminde oldukları iin olduka farklılařmıř deđerler btnne sahiptirler. Bununla beraber sahip oldukları standartlar yoluyla evrelerindeki insanlar zerinde gizli bir nfuza sahip olabilirler (Stevens, 2014: 96).

Jung'un hissetmek derken anlatmak istedikleri genellikle yanlış anlařılmıřsa da duyuřla neyi sylediđinden hi kuřku yoktur: *Duyuř* bize duyularımız aracılıđıyla ulařandır. Duyu-algılama olarak duyuř, kendi nedeni olan nesneye, aynı zamanda da alıcıya bađımlıdır. İlk durumda yani ađırlıđın nesne olduđu durumda duyuř dıřadnk olarak nitelendirilir. Yalnızca diđer bir iřlevin tamamlayıcısı olmaktan ok, ncelikle duyuřun egemen iřlev olduđu kiřiden *duyulayan tip* olarak sz edebiliriz. Bu tip hibir nesnel duyuřtan uzak deđerdir (Fordham, 2015:53).

Dışadönük duyumsal tip, her şeyi olduğu gibi alır. Yaşam deneylerini, ne eksik ne de fazla, aynı şekilde kabul eder. Bu birey tipi, olayları derinlemesine incelemeyi, olayın altında yatan nedenleri araştırmak için düşünmez. Önemli gördüğü şey duyuş gücü ve zevkidir. Akılcı değildirler ve duyularla olan deneylerinde çok az mantık vardır. Bu sebeple bu tip için aynı olan şeylerin, farklı zamanlarda farklı bir duyuş uyandırması oldukça görülen bir durumdur (Hall ve Nordby, 2016:111).

İçedönük duyumsal tip, nesnel uyarıcının harekete geçirdiği öznel bir duyum tarafından yönlendirilir. Kişi bir duruma yönelik tüm detaylara dikkat eder ve istenildiği takdirde hatırlar. Bu tip insanlar manzaraları, renkleri, kitap metinlerini ve benzer şeyleri canlı bir şekilde hafızalarında tutabilirler (Stevens, 2014:93).

Duyuşun karşıtı olan işlev, sezgidir. Ancak sezgi de akılcı olmayan bir işlevdir. Jung sezginin bilince yabancı olduğunu ve bilinçdışı vasıtasıyla ilerleyen gerçeklerin algılanışı olduğunu açıklar (Jung, 1976:463). Sezgi yalnızca bir algılayış değildir. Çünkü, duruma egemen olan ve kendi görüşüne göre değiştirmeye çalışan etkin bir yaratıcı süreçtir. Esinlenme yeteneğine sahiptir ve her umutsuz durumda başka hiçbir işlevin kendiliğinden bulamayacağı çözüm yoluna doğru ilerlemeye başlar (Fordham, 2015:54).

Dışadönük sezgisel tip, yabancı olunan durumların çözümlenmesi gerektiğinde ya da yerleşik değer ve kavramların işlemediği durumlarla karşılaştığında sezginin kullanılması gerektiğini bilir. Sezgi yeteneği onu yaşatır. Gerçekleşebilecek şeyler onun için önemlidir. Genellikle yeni bir şeylerin peşinden gittiğinde diğer insanların duygularına ve inançlarına karşı açık değildir. Doğal olarak kişisel ilişkileri de çok zayıftır. Yaygın olarak gerçekler dünyası diye bilinen şeylerle ilgilenir (Fordham, 2015:55).

İçedönük sezgisel tip, dış gerçeklerle ya da herkesin alıştığı şeylerle bir teması bulunmadığından diğerleriye, hatta kendi tipinden olan kişilerle dahi etkin bir şekilde iletişim kuramaz. Anlamlandıramadığı bir arketip dünyasında bir başınadır. Bir imgeden diğerine sıçrar ama sezgilerini gerçek bir biçimde geliştiremez. Herhangi bir imge üzerinde uzun süreli kalmadığından, içedönük düşüncenin de yaptığı gibi psişik süreçlerin kavranmasına iyi bir katkıda bulunamaz (Hall ve Nordby, 2016:112).

Birçok insan bir işlevi kullanabilir. Daha karmaşık insanlar iki işlevi birden kullanırlar ve ileri derecede farklılaşmış bir kişilik ise üç işlevi birden kullanabilir. Dördüncü işlevin de katılması, Jung'un bireyleşme süreci olarak adlandırdığı sürece ve kişinin doğasındaki karşıt eğilimlerin uzlaşmasına bağlıdır. Bununla ne anlatılmak istendiğini anlamamız için Jung'un bireysel ve kolektif bilinçdışı kavramlarını daha ayrıntılı olarak gözden geçirmemiz gerekmektedir.

1.3.3. Bilinç

Carl Gustav Jung, çalışmalarında bilinç ve bilinçdışı üzerine birçok araştırmalar yapmış ve bu çalışmalarının örneklerini hastaları üzerinden değerlendirerek pek çok bilgiyi günümüz dünyasına taşımıştır. Ruhbiliminin bilinci bir kez incelediğinden söz eder. Ruhbilimin bilinci ikinci kez incelemesinde, bizim için bilinçsiz ruhsal yaşam dediğimiz yaşamın ürünlerini ele alır. Bilinçdışını doğrudan incelememiz olanaksızdır. Bilincin dışında kalan bu alan için Jung; bilinçdışına açılan bir kapının elimizde bulunmadığını, ancak bilinçli olayları incelerken bunu konu edebileceğimizi ve bu bilinçdışına dair söylemlerimizi yine bilinçli usumuzla yaptığımız farkında olmamız gerektiğini söyler. Bilinçsiz ruhsal yaşam düpedüz kavrayamadığımız bir nitelik taşır ve kendini bilinç aracılığıyla açığa vurmaktadır (Jung, 1998:10).

“Bilinç denilen şey tuhaf bir nesnedir” der Jung, kesiklik ve kopukluklarla kendini belli eden bir süreçtir. İnsan yaşamının beşte biri ya da üçte biri bilinçsiz-bilinçli durumda geçmektedir. Çocukluğumuzun ilk evresi, bilinçsiz bir akışta gider. Yalnız uyku ile uyanık hal arasındaki belli başlı zaman aralarını az ya da çok açık bir şekilde bilinçle yaşarız. Bilinç, boyutlarının ne kadar olduğunu kestiremediğimiz geniş bir bilinçsiz alanın üst kısmı ya da bu alanı kapatan bir zar gibi görülebilir. Bilinçsiz alana ilişkin bir şey bilemediğimiz için, bilincin egemenlik bölgesini de kestiremeyiz (Jung, 1998:11).

Engin Geçtan ise bilincin, kişinin doğrudan farkında olduğu ve tanıdığı bir zihin parçası olduğunu açıklar. Geçtan için bilinç, yaşamın ilk dönemi ya da onun öncesinde belirmeye başlar. Çocuğun anne babasını, etrafındaki objeleri görüp algılamaya zamanla başladığını belirtir. Bilinç alanının geliştirilmesini Jung'un,

düşünme, hissetme, duyum ve sezgi olarak nitelendirdiği zihin işlevlerinin sürekli olarak yaşamda uygulanmaya başlamasıyla sağlanacağını söyler. Bu işlevlerin çocuk tarafından eşit olarak kullanılmayacağını genel olarak birini diğerlerine göre daha fazla kullanacağını anlatır. Bu seçiciliğide temel karakter yapısı olarak çocuğun bir diğerinden farklılığını ortaya koyar (1995:172).

Bilincin temelini geniş ölçüde, dış dünyaya ilişkin algılamalarımız ve bu dünyada kendimize bir yönelim sağlama yolundaki çabalarımız oluşturur. Jung için ilk olarak bilinçdışı vardır. Bilinçsiz durumdan gelişip ortaya çıkan ise bilinçtir. Dört beş yaşlarına kadarki yaşayışımız bilinçsizdir. Bu dönemde içgüdüsel işlevlerimiz bilinçsiz çalışır. Bilincin ilk olarak bilinçdışı tarafından oluşturulması gereklidir. Ancak bu sürecin gerçekleşmesi yoğun çabaların gösterilmesine bağlıdır (Jung, 1998:13).

Bilinç ve egonun bağlantısına da değinen Jung bunu ruh üzerinden açıklar. Ruhun hem bilinci hem de bilinçdışını içerdiğini aktarır. Bu iki alan birbirine karşıt ama birbirini bütünleyen olarak da görülür. Egonun ise bu iki alana birden uzandığından bahseder. Bilinç alanı, bilinçdışına göre daha küçüktür. Bunu açıklayabilmek için bir ada örneğinden yola çıkabiliriz. Adanın suyun yüzünde kalan kısmını bilinç olarak ele alalım. Su altında kalacak olan bölüm ise kişisel bilinçdışı olacaktır. Yeryüzüne bağlı olan tabanı ise ortak bilinçdışı olarak belirleyelim. Bu durumda bilincin tam ortasına ego oturur. Bilincin öznesi olarak görev yapar. Ruh içeriğinin ego ile ilişkisini devam ettiren eylemdir. İç ve dış dünyamızdaki tüm deneyimlerimiz, idrak edilebilmek için egodan geçmek zorundadır. Çünkü bilincimiz birçok şeyi aynı anda ve bir arada tutamayacaktır (Jung, 2006: 33).

Bilincin işlevlerinden kısaca bahsetmek gerekirse Jung bu işlevleri ruh dışı (ektopsişik) ve ruh içi (endopsişik) olarak ikiye ayırır. Ruh dışı, bilincin içerikleriyle dış dünya izlenimleri arasındaki bağlantılardan oluşan bir sistemdir. Duyuların dış dünyadan ilettiği değişik duyumlar karşısında benim nasıl davranacağımı gösteren bir yönelim sistemidir. Ruh içi ise bilincin kendi içerikleriyle bilinçdışına akıp gittiğini sandığımız içerikler arasındaki ilişkiler sistemi olarak nitelenebilir. Ruh dışı işlevler, *psikolojik tipler* kısmında da bahsettiğimiz gibi *duyum, duygu, düşünce* ve

sezgi olarak ayrılır. Bu dört işlev dış dünya ile olan ilişkilerimizde kendimize bilinçli bir yönelim sağlayabilme olanağını ve bu yoldaki çabalarımızı destekler (Jung,1998:16).

Ruh içi (endopsişik) işlevler ise egonun altındaki nesnelere ilişkimizde bize olanak sağlar. *Ego*, bilincin yalnızca küçük bir parçasıdır ve karanlık nesnelere okyanusunda yüzer durur. Karanlık nesnelere içsel nesnelere. Jung *ego* için, “sinema perdesi üzerinde kayıp giden görüntüleri andırır” der. “*Gelecekteki kişiliğimiz henüz kendini açığa vurmamıştır, biz ona doğru bir kez yola çıkmışızdır, ansızın yarınlarda saklı bu yaratıkla yüz yüze geliriz. Kuşkusuz böyle bir durum egonun karanlık tarafı için söz konusudur.*” Ruh içi işlevlerin ilki *bellek* ya da *reproduksiyon* (yeniden üretim) işlevidir. Bilincimizin, kaybolup giden bilinç eşiğinin altına kaymış ya da bir yana itilerek uzaklaştırılmış nesnelere bağlantı kurmasını sağlar. Bellek ya da anımsama dediğimiz şey, bilinçsizleşmiş içerikleri yeniden üretme gücüdür. İkinci işlevi ise Jung, *öznel bileşenler* (bilincin komponentleri) olarak adlandırır. Bu işlev insanın ruhunda, karşısındaki bireye barındırdığı öznel tepkilerin tümüdür ve bunlara *öznel bileşenler* denir. Bunlar bizim iç dünyamızla ilişkimizde rol oynayan çok önemli bileşenlerdir. Bu öznel tepkiler hangi nesneye olursa olsun, bilincin işlevlerinden birinin devreye sokulması ve öznel bileşenlerin eşliğinde gerçekleşir. Biz bu tür nesnelere içimizdeki akışını tatsız bir duyguyla algılarız ama hiçbirimiz onların egemenliği altında bulunduğumuzu açık etmeyiz (Jung, 1998:27-29).

Ruh içi işlevlerin üçüncüsü ise *emosyon* ve *heyecanlar* olarak açıklanır. Jung bunları istem ve bilinç denetimimizin bir ölçüde egemenliği altında olduğu için işlev olarak pek nitelendirmese de bu şekilde kabul eder. Olaylar karşısında verdiğimiz bu tepkilerin ben denetiminden çıkmasıyla kişi artık o işleve geçmiştir ve bunun bastırılması oldukça zordur. Öznel bileşenlerde ve tepkilerde bu duruma daha çok rastlanır. Çünkü *emosyon* ve *heyecan* durumları insanı bulunduğu durumdan çıkarıp başka yerlere götürür ve egonun bir kenara atıldığı bu durumlarda heyecanın elinden kurtulmak olanaksızdır. Dördüncü işleve geldiğimizde bunu *infiltrasyon* (sızma) olarak görürüz. Böyle bir olayın gerçekleştiği yerde gölge, yani bilinçaltı egemenliği tümüyle ele geçirmiş durumdadır. Dolayısıyla bilinç içine sızma gücüne kavuşmuştur. Bu gibi durumlarda bilincin denetimi en düşük düzeydedir. *Sızma*

durumlarında insan kendi üzerindeki denetimi elden çıkarabilir ama yine de normalliğini koruyabilir. Jung bu durum için atalarımızın pek iyi bildiği, ilkelin normal olarak gördüğü durumlara anormal demenin doğru olmadığını savunur. İlkeller, böyle durumları içlerine şeytanın ya da farklı varlıkların girmesine veya içlerinde taşıdıkları ruhların başkalarının bedenlerine çıkıp gitmesine bağlar. Yani ruhlarının bedenlerinden çıkıp gitmesi onları başka bir durum içine sokmuş, onları bir *öz yitimiyle* karşı karşıya bırakmıştır. Hastalarında da sık sık bu durumu gözlemleyen Jung, “*insanın aşırı emosyonlara sürüklenmesi patolojik değil, yalnızca hoş karşılanmayacak bir durumdur*” der (Jung, 1998:30).

1.3.3.1. Kişisel Bilinçdışı

Bilinçsiz süreçleri doğrudan araştırma olanağımız yoktur. Bu süreçler bize kapalı haldedir. Tarafımızdan dolaysız algılamamız mümkün değildir. Bu alanlar yalnızca sergiledikleri ürünlerde kendilerini açığa vururlar. Bizler ise bu taşıdıkları ayrı özelliklere bakarak, ilgili ürünlerin gerisinde, onlara kaynaklık edecek bir bölgenin bulunması gerektiği sonucuna varırız. Bu kuraklık bölgeye de Jung bilinçsiz ruh adını verir (Jung, 1998:50).

Jung bilinçdışı için daha olumlu düşünür. Onu sadece benliğimizde hoş görülme, unutmak istediğimiz her şeyin kaynağı olarak görmez. Tüm bu niteliklerin bilinçdışı olduğu gerçektir. Bu niteliklerden bilincin içerisinde ortaya çıkan görüntüler de karmaşık ve biçimsizdir. Ancak bilinçdışı, bilincin de biçimlendiricisi konumundadır. Ruhun bilinç yönü yukarıda verdiğimiz örnekte ki gibi denizde ortaya çıkan bir adaya benzetilebilir. Gördüğümüz sadece onun su üzerinde kalan bölümüdür. Ancak bilinmeyen bir gerçeklik aşağıda mevcuttur ve bunu bilinçdışı olarak niteleyebiliriz. Adanın ego olduğunu, bilen arzulayan ben olduğunu düşünelim. Bu ego bilincin merkezidir. Beğenmediği ya da toplumda kabul etmediği şeyleri unuttur veya bastırır. Bastırma hemen hemen kasıtlı ve sürekli bir biçimde dikkatin dağıtılması demektir. Bu yolla geri itilen düşünce, duygu, olay bilinçten uzaklaştırılır ve onu hatırlamayız. Bu durumda istendiği zaman onları yeniden hatırlama imkanımız vardır. Kişinin, bilince kadar ulaştıramadığı duygu algılamaları vardır. Deneyimlerinin büyük bir çoğunluğu kısmen anladığı ya da fark

edemediği şeylerdir. Bu yüksek algılar egoya ait olması gereken bir tür gölgeli alan oluşturur. Yukarıdaki benzetmeyle beraber gölgeli alan denizin sürekli kaplamadığı bir alandır. Bu alan denizin doldurulmasıyla kullanılabilir bir duruma gelebilir. Jung bu gölge alanı bilinçdışını tanımlamak için ve kolektif (ortak) bilinçdışından ayırmak adına buna *kişisel bilinçdışı* der (Fordham, 2015:24).

Yaşanan herhangi bir olay var oluşunu yitirmez ve dolayısıyla da psişeden kaybolmaz. Kişisel bilinçdışında depolanır ve zihnin bu düzeyi egoya bitişiktir. Bilinçli bireyleşme ya da işleve ters düşen tüm psişik etkinlikler ile içerikler bu alandadır (Hall ve Nordby, 2016:34). Kendilerine ihtiyaç duyulduğunda bilinçdışının bazı kısımları kolayca bilince ulaşabilirler. Egoyla bilinç arasında iki yönlü bir akış bulunur. Örnek verecek olursak bir insan arkadaşlarının isimlerini bilir ama bu isimler devamlı olarak bilinç düzeyinde değildir. Duygular ve algılar bilinçte buldukları zaman kişisel bilinçdışında saklanırlar. Bunu bir tür bellek bankası olarak düşünebiliriz. Kişisel bilinçdışında bekletilen deneyimler rüyalarda ortaya çıkabilir. Dolayısıyla kişisel bilinçdışı rüyaların oluşmasında önemli bir rol oynamaktadır (Geçtan, 1995:174).

1.3.3.2. Kolektif (Ortak) Bilinçdışı

Kolektif bilinçdışı insan türüne özgü öğelerden oluşur. Kişisel bilinçdışı ile tamamen zıt durumdadır. Buradaki nesnelere kişisel bilinçdışının, bilincin insanüstü temellerini ortaya çıkarır. Üstelik her bakımdan tarafsızdırlar. Ancak bilince dokundukları zaman içeriğin değeri ve konumu görülür. Bilinçdışında bilincin buyurucu ve eleştirici etkinliği ona işlemez. Ortak bilinçdışında ilk anda bulunan, hiçbir şeyden etkilenmemiş yaradılışın sesi bulunmaktadır. Jung bunu nesnel ruh olarak adlandırır. Bilinçli zihin, egonun çevresine uymaya çabalar ancak bilinçdışı buna yönelik bir amacı gözetmez. Bütün amacı, ruhsal sürecin bozulmayan sürekliliğini sağlamaktır. Genellikle de çoğu kez bizim algımız ötesinde yollara başvurur. Kendisine özgü bir amaçlılıkla ruhun bütünlüğüne yönelir (Jung, 2006:44).

Jung 1916 yılında Analitik Psikoloji Derneği'nde, ilk olarak Fransızca çevirisi ile Flournoy'un Archives de Psychologie'sinde yayımlanan "Bilinçdışının Yapısı" başlıklı bir seminer verir. Burada bilinçdışının iki farklı katmanını ayırt eder.

Bunlardan birincisi, insanın yaşamı boyunca edindiği ve aynı zamanda eşit derecede bilinçli de olabilecek öğelerden oluşan kişisel bilinçdışıdır. İkincisi de kişisel olmayan ya da kolektif bilinçdışıdır. Bilinç ve kişisel bilinçdışı kişinin yaşamı boyunca edinilip gelişirken kolektif psişe kalıtımsaldır. Bu makalede Jung bilinçdışının özümsemesinden kaynaklanan ilginç bir görüngüyü ele alır. Bireylerin kolektif psişenin içeriğini alması ve bunları kişisel nitelikler olarak görmesi ile birlikte aşırı üstünlük ve aşağılık durumları yaşadığını yazar. Kişisel ile kolektif psişenin birleşmesinden ortaya çıkan ve analizin tehlikelerinden birini oluşturan bu durumu anlatmak için Goethe ve Alfred Adler'den ödünç aldığı *tanrı gibi olma* terimini kullanır. Jung'a göre kişisel ve kolektif psişeyi birbirinden ayırt etmek zor bir görevdir. İnsanın karşısına çıkan etkenlerden biri persona, yani maske ya da roldür. Bu da kolektif psişenin yanığıyla kişisel olarak görülen kesitine karşılık gelir. Bu çözümlendiğinde kişilik kolektif psişeye çözülür, bu da bir dizi fantezinin ortaya çıkmasına yol açar. Bu durum ile delilik arasındaki fark, bunun kasıtlı olmasıdır. İki olasılık ortaya çıkar; kişi gerileyerek personayı yeniden kurmaya ve önceki duruma dönmeye çalışabilir, ancak bilinçdışından kurtulmak olanaksızdır. Öte yandan, kişi *tanrı gibi olma* koşulunu kabul edebilir. Bununla birlikte, üçüncü bir yol daha vardır; yaratıcı fantezilerin yorumlama ile ele alınmasıdır. Bunun sonucu da bireysel ile kolektif psişenin bireysel yaşam çizgisini ortaya çıkaran bir sentezdir. Bu bireyleşme sürecidir. *Tanrı gibi olma* durumunun değişkenliğinin canlı betimlenişi Jung'un bilinçdışı ile yüzleşmesindeki kimi duyuşsal durumlarını yansıtır. Personanın ayırt edilmesi ve çözümlenmesi düşüncesi, Jung'un kendini rolünden ve başardıklarından ayrı koyduğu ve ruhu ile yeniden bağlantı kurmaya çalıştığı durumdur. Jung'un durumunda bunu da tam olarak sözlensel fantezilerin (arketipler) ortaya çıkışı izler. Kişisel ve kişisel olmayan bilinçdışının birbirinden ayırt edilmesi Jung'un sözlensel fantezilerine yönelik kuramsal bir anlayış ortaya koyar. Buna göre, Jung bunların kişisel bilinçdışından değil, kalıtımsal kolektif psişeden kaynaklandığını düşünür. Öyle ise fantezileri psişenin kolektif insan mirasından gelmekte ve kişiye özgü ya da kişiye bağlı olarak geçiştirilemez olmaktadır (Jung, 2015:45-46).

Kolektif bilinçdışının içeriğine baktığımızda onun insanın yaşamı boyunca hiçbir zaman bilinçte yaşamamış olduğunu görürüz. Jung'un *ilksel imgeler* diye

adlandırdığı açığa çıkmamış imgeler topluluğudur. Bu imgeler, psişenin ilk gelişim bölümlerini oluşturur ve insana atalarından aktarılırlar. Sadece insanlık tarihinin değil, insandan önce var olan evrimin de ürünüdürler. Bu irksal imgeler, insanın geçmişte ortaya koymuş olduğu olduğu davranışlara benzerlik göstermesine sebep olan eğilimlerdir. Kolektif bilinçdışının evrimini, tarih boyunca insan bedeninin geçirdiği evrimle özdeş olacak şekilde açıklayabiliriz. Beyin zihin işlevlerinin organı olduğuna göre, kolektif bilinçdışının oluşumu da beynin evrimine doğrudan bağlantılıdır (Geçtan, 1995:176).

Jung kolektif bilinçdışının içeriğini *arketip* terimiyle adlandırır. Arketip *ilksel imgeler-ilk örnek* gibi sözcüklerle de açıklanır. Arketipler bazı kişilerde ve yerlerde diğerlerinden daha çok kendini gösterir. Ancak her zaman oradadır ve kullanılmaya hazırdır. İnsan psişesinin de sürekli ve evrensel bir parçasıdır (Sandner ve Wong, 2000:9). Jung için arketip, anlam bakımından arkaik bir karakter taşıyan, model ve bir biçim olarak mitolojik motifler içeren ve sınırları belli bir düzende olanıdır. Bu mitolojik motiflere efsanelerde, masallarda, mitlerde ve folklorda rastlanır. Yaygın olan ve çokça bilinen motifler; kurtarıcı kahraman, ejderha, balina ya da kahramanı yutan bir canavardır. Jung bu kahraman ve canavarın farklı bir anlatımını Katabasis (ölüleri çağırma, adak sunma) yani yer altına iniş Nekyia (Olympos Tanrısı-Kahin) oluşturduğunu da belirtir. Nekyia motifinin bütün dünya ve antik çağda da göz önünde olduğunu açıklar. Bu motifle anlatılmak istenenin psikolojik bir olay olduğudur. Bilincin içe dönüşünün ve bilinçsiz olan ruhun alt kısımlarına sızması olarak açıklanır. Bu katmanlar arketiplerin kaynaklandığı yerdedir. Jung'da bunları kişisel olmayan ya da ortak (koloketif) bilinçdışı olarak nitelemektedir (Jung, 1998:52).

Jung'un ortak bilinçdışını kişisel bilinçdışından ayırmak için, ortak bilinçdışının kapsadığı simgelere ve bu bilinçdışını incelerken izlediği yolu bir yolculukta fark eder. Zencilerin bilinçdışına araştırmak için Amerika'ya bir yolculukta bulunur. Burada aklına iki soru takılır. Birincisi, ortak temel örneklerin kalıtım yoluyla geçmişten bize aktarılıp aktarılmadığıdır. İkincisi ise bu imajınasyonun öteden beri var olan bir kategori olup olmadığıdır (Jung, 1998:54). Jung bu soruları düşünürken Amerika seyahatinde bir zencinin rüyasını dinlediğini

ve rüyanın imgeleri üzerinde çıkarımlarda bulunduğunu açıklar. Anlatılan rüyada bir adam tekerlek üzerinde haça gerilmiştir. Bu rüya onun için önemlidir. Hem kişisel bir önem taşımakta hem de kişisel olmayan imgeler bu rüyada ortaya çıkmıştır. Jung bu kişisel olmayan motifle ilgilenecektir (Jung, 1998:54). Bu zenci için okumamış ve zeki biri olmadığı yargısına varılır. Zencilerin dinlerine bağlılığını göz önüne alıp bu düşün görülebilir olduğunu kabul eder. Ancak Jung, haç imgesi kişisel ve edinsel bir nesnenin yerini tuttuğundan, zencinin tekerlek üzerinde haça gerilen birini düşünde görmesini de beklememektedir. Bunu da arketipik bir görüntüyle karşılaştığını söyleyerek açıklar. Bu rüyanın mitolojik bir motif olduğunu, tekerleğin eski toplumlarda güneş diski olarak değerlendirildiğini açıklar. Bir kişinin çarmıha gerilmesini ise güneş tanrısına sunulan bir kurbanın simgelenmesi olarak belirtir. O dönemlerde bunun toprağın verimini artırmak için yapıldığını anlatır (Jung, 1998:54).

Jung güneş diskinin alabildiğine arkaik bir simge olduğunu ve bu simgelerin belki de en eskilerinden biri olduğunu açıklar. Diskin üzerinde çarmıha gerilmiş olan adamı Yunan mitolojisindeki İxion motifinin bir yinelemesi olarak anlatır. Zeus, İxion'u tanrılara ve insanlara karşı sürekli konuştuğu için bir tekerlek üzerinde çarmıha gerdirir. Jung bu mitolojik motifin kolektif bilinçdışı için örnek oluşturacağını ancak tek bir örnekle de bunun kanıtlanamayacağını açıklar (Jung, 1998:54).

Mağaraların duvarlarına çizilmiş bir arketip imajının günümüz insanının da rüyalarında ortaya çıkabileceğini daha önce de belirtmiştik. Kolektif bilinçdışının kanıtlarını, insanın rüyalarında ortaya çıkan mitolojik imajların izlerinde bulabiliriz. İnsanın bu imajlar üzerine önceden bilinçli hiçbir bilgisi yoktur. Bazen bu bilginin önceden var olmadığını kanıtlamak güçtür (Fordham, 2015:29).

Bilinç alanı, hem birbiriyle benzerlik gösteren hem de birbiriyle bağdaşmayan çeşitli öğelerle kaplıdır. Arketipik simgelerin üzerine genellikle farklı bir içerik tabakası konur. Başka bir durumda da simgelerin kendinden önce ve sonra gelenle bağı kopar. Bilincin içeriğini kendimizce belli bir çapta denetleyebiliriz. Ancak bilinçdışının, bize bağlı olmayan, bizim orayı etkileyemeyeceğimiz bir devamlılığı

ve bir düzeni bulunmaktadır. Bunların güç alanı ve merkezleri arketiplerdir. Böylelikle bilinçdışına inen içerik, bilinçli bilginin ulaşamayacağı yeni ve gözle görülmeyecek bir düzene geçiş yapar. Yolları çoğunlukla değiştirilmiş, görünüş ve anlamları da bizim anlayamayacağımız şekilde değişmiştir. Bilinçdışının bu salt iç düzeni, yaşamın karmaşası karşısında, bir sığınaktır. Ama ondan faydalanmayı da bilmek gereklidir. Arketip, bilinçli eğilimimizi değiştirebilir. Onu karşısına da dönüştürebilir. Örnek vermek gerekirse idealleştirilmiş olduğumuz kişiyi hayvan başlı gibi, güzel eşimizi de bir cadı gibi görebiliriz. Bu düşler bize bilinçdışının uyarılarıdır. Bilinçdışı bizi kendimizden daha iyi tanır ve hakkımızda yanlış bir değerlendirme yapmamamızı ister (Jung, 2006:48).

Bir arketip imgesinin biçimi zayıfsa, iyi tanımlanmamışsa, bu durum ortak bilinçdışının derinlerde bir katından kaynaklanıyor demektir. Bu katta simgeler sadece eksen düzenleri olarak bulunur. Bireysel içerikle dolu değildir. Bir sorunun kişiselliği ve güncelliği ile o ifade için kullanacağımız arketip figürü de aynı oranda ayrıntılı, karmaşık ve belirgin olur. Somutlaştırdığımız durum ne kadar kişilik dışı ise o kadar basitleşir bir görünümü vardır. Kozmos da basit ilkelere dayanır. Böyle bir öz ve basit arketip imgesi, hayatın ve dünyanın bütün zenginliğini gizli bir güç olarak içerir. *Ana arketipi* ile örnek verecek olursak; yapısal manada *anasal* olanın her kişisel belirtisinden önce gelir ve onun yerini alır. *İlksel ana* imgesi eski çağlarda olduğu kadar bugün de insan ruhunda aynı şekildedir. Her bir şeyin bilincine uyanmanın başlangıcında benin ana'dan ayrışması bulunur. Bir şeyin bilincine uyanmak, onun farkına varmak ayrışma yolu ile dünya kurmak demektir (Jung, 2006:51).

1.3.4. Jung ve Simya

Carl Gustav Jung, simya, simge, sembol ve mandala gibi pek çok çizim, şekil, sembol olan tasarımlarla ilgilenir. Jung bunlarla bireylerin ruh doktorluğu için kendisini ilgilendirdiğinin de farkındadır. Antik Çağ'ın, Orta Çağ'ın, Asya Coğrafyasının ve Batılıların zengin içerikli ve zor ulaşılabilir sembollerine, benzetmelerine, reçetelerine ve hatırlatmalarına dair malzemeler toplayıp psikoterapi için kullanmaya çalışır. Jung transfizik gerçeklik düzleminde olanlarla ilgilenmez,

onun için araştırılması gereken tek olgu ve gerçeklik psişedir. Çünkü her türlü tinsel olgu, simya teorisi bile, psişik gerçeklikten söz etmekte ve psişeyi aracı kılarak bilince yükselmektedir. Jung'un keşifleri gözlemlerinde yatmaktadır. Bilinçdışı sürecinde olanlar ile simyacıların imgesel verileri şaşırtıcı derecede benzemektedir. Jung, simyacıların ifadelerinde arketip projeksiyonu yani kolektif bilinçdışını görür. Bilinçdışı materyallerle yansıtılmaktadır. Jung her bilinmeyen ve anlamsız şeyin psikolojik projeksiyon ile tamamlandığını ve görülenin, ruhun karanlık tarafına bir yansıması gibi olduğunu aktarır. Nesnede ne görür ve sezerse bu onun kendi bilinçdışı projeksiyonu olabileceğini söyler. Bu klasik simyanın söylemidir, bilimsel gerçek ve mistik felsefeden çok da farklı şeyler söylememektedir (Wher, 2012:87).

Simgeler, arketiplerin dıştan gözlemlenebiliyor olan belirtileridir. Arketipler, kolektif bilinçdışının derinliklerine saklı olduklarından ancak simgeler yoluyla anlatım bulabilirler. Bireyin haberdar olmamasına rağmen arketipler davranışlarımızı devamlı olarak etkiler ve yön verirler. Ancak simgelerin ve rüyaların anlaşılması ve yorumlanmasıyla kolektif bilinçdışına ilişkin veriler toplanabilir. Jung için bir simge iki temel amaca hizmet eder. Bir tanesi engellenmiş olan içgüdüsel istencemize doyum sağlamaktır. Bilinçli yaşamda genellikle ket vurulan cinsel ve saldırgan olan nitelikte isteklerdir. Bunlar rüyalarda simgeler yoluyla anlatım bulur. İlkel içgüdülerin farklı bir forma dönüşmüş biçimleridir. Bu içgüdüsel enerjiyi, manevi ve kültürel değerlere doğru yönlendirirler (Geçtan, 1995:195).

Jung simgenin, herkesçe bilinen bir şeyi kapatan bir işaret olmadığını açıklar. Bu durumun tersine simge ile anlamlar açılır (Jung, 1966:306). Simgeler psişenin ifadeleridir; insan yaradılışının tüm yanlarının yansıtılmalarıdır. Sadece insanlığın birikmiş ulusal ve bireysel kazanılmış bilgeliğini dile getirmeye çalışmaz, bireyin gelecekteki durumunun kaderi olan gelişim düzeylerini de ifade eder. İnsanın kaderi ve psişenin gelecek evrimi onun için simgelerle belirlenmiştir. Bununla birlikte simge içindeki bilgi kişi tarafından doğrudan doğruya bilinemez; önemli mesajını verebilmesi için amplifikasyon (açıp-genişletme, arketipik köklerini anlama) yöntemiyle çözümlenmek zorundadır (Hall ve Nordby, 2016:126).

Simya simgeciliğinin Jung’u çekmesi, simgecilikte insan yaradılışının tüm yanlarını bir kapsama çabası görmesi ve karşıt güçleri bir birliğe zorlaması gördüğü içindir. *Mandala* ya da *sihirli çember* bu ilginin başlıca simgesidir. *Mandala*, ortak merkezli yerleştirilmiş figürler olarak bilinmektedir. Sanskrit bir sözcük olan *mandala* büyüdü daire anlamında kullanılır. Ortak merkezli olarak düzenlenmiş tüm figürleri, dairesel ve küresel biçimleri kapsar. En eski dinsel figürlerden birisidir. Doğu’da *mandala* Lamalarda ve Tantrik Yoga’da ayinler sırasında derin düşünmeye yardımcı olarak kullanılmaktadır. Ortaçağ’ın başlarından beri İsa’yı ortada, dört havarisini de dört ana yönde yerleştirilmiş olarak gören Hıristiyan mandalaları da vardır. Tarihsel bakımdan *mandala*, Tanrısallığa felsefi açıdan açıklık kazandırmaya ve tapınma amacına hizmet etmektedir (Fordham, 2015:84).

Jung, *Anılar, Düşler, Düşünceler* adlı eserinde mandalalarla ilgilendiği ve yaşamının büyük bir bölümünü etkilediğini aktarır. Birinci Dünya Savaş’ın sonlarına doğru kendi karanlığından sıyrıldığını ve bunu iki yolla gerçekleştirdiğini açıklar. İlk eşi ile olan ayrılığı ikincisi ise *mandala* çizimlerini anlamaya başlaması olduğudur. Bu çizimler onun ruhsal değişimini gözlemlemesine yardımcı olmuştur (Jung, 2009:160). *Mandalayı*, biçimlendirme, değiştirme ve ölümsüz zihnin sonsuza dek sürece yaratılışı olarak görür. *Mandala*, insanın, her şey yolunda gittiği sürece uyum içinde olan ama kendini aldatmaya hiç dayanamayan benliği, yani kişiliğinin bütünlüğü olduğunu açıklar (Jung, 2009:160).

Jung mandalalar için ona her gün ne durumda olduğunu gösteren şifreler olarak bakmaktadır. Onlarda tüm benliğinin devinimi görebildiğini, başlangıçta onları anlayamadığını ancak onları değerli bir mücevher gibi sakladığını söyler. Odak noktası olarak görür ve mandalalar;

“Bu bölünmezliği ve ruhun mikro kozmik doğasını simgelerler. Bilinçdışının süreçlerinden geçmek zorunda kalmış, beni nereye götüreceğini bilemediğim bu akıntıya kendimi bırakmam gerekmişti. Oysa mandalaları çizmeye başladığımda, her şeyin, geçtiğim tüm yolların ve attığım her adımın beni tek bir noktaya, odak noktasına geri götürdüğünü ve merkezin mandala olduğunu giderek daha iyi anladım. Tüm yolların göstergesiydi o. Merkeze, yani bireyselliğe giden yol oydu” (Jung, 2009:161).

Jung, mandalarla tanrısal bir imge yaratıldığını çokça ifade eder. Gördüğü çoğu imgede de Ulu Adam, dörde bölünmüş bir çemberin merkezinde görünür. Bu ruhun çekirdek atomunu simgelemektedir, bunun aslı ve anlamı hakkında hiçbir şey bilemeyiz. Jung'un dikkat çektiği diğer noktada Naskapi Kızılderilileri kendi Ulu Adamlarını bir insan biçiminde değil bir mandala şekliyle göstermeleri yer alır. Naskapiler içsel yaşantıyı dinsel ayinlerin, doktrinlerin yardımı olmaksızın doğrudan doğruya, safça yaşarken diğer toplumlar mandala motifini yitik bir iç dengeyi yeniden kurabilmek için kullanırlar (Jung, 2009:213).

Jung mandala biçimlerinde en son olarak ortaya konulan deneyimin, Tanrısal imajı yansıtmaya artık gücü yetmeyen yani Tanrı'yı kendi dışlarında, başka bir yerde bulamayan ve bu yüzden de şişme tehlikesiyle karşı karşıya kalan insanların tipik bir özelliği olduğunu saptar. Kare ya da yuvarlak şekilli oylumlar, koruyucu duvarlar gibi, bir patlamayı ve kişilik dağılmasını engellemekte ve içedönük bir amacı savunmaktadır. Antik Çağ'da Tanrıları korumak için yapılan tapınaklar arasında bir benzerlik görülür. Fakat çağdaş bir mandala konusunda da önemli gerçek şudur ki, Tanrı yerine çeşitli simgeler hatta bir insan bulunabilmektedir. Bu yüzden çağdaş bir mandala tuhaf bir zihin durumunun gönülsüzce açığa vurulması olarak karşımıza çıkabilir. Çağdaş mandalada ne Tanrısallık vardır, ne de Tanrısallığa boyun eğiş veya uzlaşma görülmez. Tanrısallığın yerini insanın bütünlüğü almış görünmektedir (Fordham, 2015:87).

Mitolojiyi, miti ve Carl Gustav Jung'un öğretilerini aktardık. İkinci bölümde sinema ile mitolojinin bağımlı inceleyeceğiz. Mitlerin de birer anlatı olduğu düşünüldüğünde öncelikle anlatının temellerine ve bu temellerin sinema ile bağlantısına değinilecektir. Anlatının temellerinde insanlığa bir aktarım söz konusudur. Bu aktarım yazılı ya da sözlü bir şekilde gerçekleşir. Ancak sinema bu aktarımı bize görsel olarak sunmaktadır. Anlatının yazımdan, sözden görsele geçişi sinema ile sağlanmaktadır. Bu bağlamda mitolojiyi ilk anlatılar olarak kabul edersek, bu bölüm sinema ile anlatının arasındaki bağı bize açıklayacaktır.

II.BÖLÜM

2. SİNEMADA ANLATI VE MİTOLOJİ SİNEMA İLİŞKİSİ

2.1. Anlatı

Mitolojiyi, mitosları ve Jung'un yaklaşımını ele aldığımız birinci bölümün ardından bu bölümde sinemada anlatı kavramına ve bu mitolojik öğelerin nasıl kullanıldığına değinilecektir. Mitoloji, mitoslar ve Jung'un ortaya koyduğu kavramlar sinemada çokça rastladığımız anlatılardır. Bu anlatıların ne olduğunu, nasıl oluştuğunu ve bu anlatıların yapılarını ortaya koymak konu bütünlüğü açısından gereklidir. Roland Barthes, dünyada sayılamayacak kadar anlatının var olduğundan bahseder ve bu türlerin de, sanki her bir insanın, anlatılarını güvenip açabilmesine uygunmuş gibi, değişik tözlere dağıldığını söyler. Anlatının dil, görüntü, el kol hareketleri gibi karışımlardan da oluşabileceğini belirtir. Mitte, masalda, efsanede, sinemada, çizgi resimlerde, konuşmada, bir gazete haberinde anlatı sürekli bulunur (Barthes, 1993: 83).

Roland Barthes anlatının sonsuz olabilecek şekilde tüm zamanlarda, tüm yerlerde ve bütün toplumlarda bulunduğunu belirtir. Anlatının insanlık tarihiyle beraber başladığını, dünyadaki tüm halkların bir anlatısının olduğunu ve anlatısı olmayan bir halkın olamayacağını açıklar. Bu anlatıların tüm sınıflarda ve karşıt kültürlerdeki insanlarca ortaklaşa olarak anıldığını da belirtir. İyi veya kötü bir yazın olmuş anlatının, bu durumu gözetmesi olası değildir. Barthes, anlatının tıpkı bir yaşam gibi olduğunu ve hep var olacağını açıklar (Barthes, 1993: 83).

Öyküler bizi kuşatır, çocukluğumuzda peri masalları ve mitleri öğrenir, büyüdükçe kısa öyküler, romanlar, tarih ve yaşam öyküleri okuruz. Din, felsefe ve bilim çoğu kez kendi öğretilerini bize öyküler ve masallar aracılığıyla sunar. Oyunlar öyküler anlatır, tıpkı filmlerin, televizyon programlarının, resimlerin, çizgi romanların, dansın ve birçok kültürel olgunun aktarıldığı gibi. Konuşmalarımızın çoğu bize anlatılan öykülerle doludur. Gazete yazılarında bile öyküyü sorarız ve konunun ne olduğunu anlamaya çalışırız. İnsan rüyalarında dahi küçük anlatılar

görür ve bu anlatılar insanın dünyasını anlamasının temel bir yolu olur (Bordwell ve Thompson, 2012: 78).

Chatman anlatıyı bir bütün olarak görür. Anlatının birleşerek kendilerinden başka bir bütün oluşturan öğelerden, olaylardan ve varlıklardan meydana geldiğini söyler. Olayların ve varlıkların tekil ve özerk olduğunu ancak anlatı öğelerinin ardışık bir bileşik olduğunu açıklar. Anlatıda geçen olaylar birbirleriyle ilgili ya da karşılıklı etkileşim halindedir. Gerçek bir anlatıdaki olaylar Piaget'nin söylemiyle; “*sahneye düzenlendikleri gibi çıkarlar*”. Birbirinden bağımsız olaylardan oluşmuş bir yığının aksine, fark edilebilir bir düzen ortaya koyarlar (Chatman, 2009: 19). Diğer bir açıklamada anlatıların dönüşüm ve öz düzenleme gerektirdiğini aktarır. Öz düzenleme bir yapının kendi sürekliliğini sağlaması ve kapatmasıdır. Bir anlatı olayının ifade edildiği süreç ise anlatının *dönüşümü* olarak açıklanır. Bu dönüşüm ancak belli olasılıklar gerçekleşirse meydana gelebilir. Yazar olayların aktarılma sırasını ya gerçek sıralamalarına göre ya da geri dönüş yapıp tersine alırsa bile dönüşüm yine olasılıklara bağlıdır. Çünkü anlatı kendi yasalarını koruma niyetindedir (Chatman, 2009: 19).

Binlerce yıldan, geçen onlarca zamanlardan ve kuşaktan kuşağa sözlü bir biçimde aktarılan mitolojik öykülerle masallar ilk ve önemli *anlatı* biçimlerini oluştururlar. Sözlü anlatımla aktarılan anlatılar yazının ortaya çıkışına kadar farklı söylemlerle değişikliklere uğrar. Bu değişiklikler büyük ve önemli bir değişiklikler değildir. Yazının kullanışlı bir yapı elde etmesiyle beraber *yazılı anlatımın* ilk biçimleri olarak doğrudan yazıya aktarılarak mitolojik öyküler ve masallar ortaya çıkar. Sürekli devam eden bu yazı yazma ve bu şekilde oluşan aktarma sürecinin sonunda özgün bir anlatım biçimine dönüşür. 16. Yüzyıldan başlanarak Batı'da öykü, roman, şiir ve oyun giderek yaygınlaşır. Bugün her biri çok zengin *yazılı anlatım* biçimi olarak görülür (Adanır, 2003: 136).

Bir anlatıyı, neden-sonuç ilişkisi içinde devam eden olaylar zinciri ve bu olayların zaman ve mekan içinde gerçekleşmesi olarak düşünebiliriz. Bir anlatıyı genellikle öykü terimi ile açıklamaya çalışırız. Normal olarak bir anlatı bir durum ile başlar; bir neden-sonuç modeline uygun olarak bir dizi değişimler yaşanır; sonunda

anlatıyı bitiren yeni bir durum açığa çıkar. Öykü ile ilgili olan durumumuz değişim ve istikrar, neden ve sonuç, zaman ve mekan modelini kavramamıza dayanır (Bordwell ve Thompson, 2012: 79).

Anlatı ile ilgili en temel açıklamaları Aristoteles *Poetika* adlı eserinde ifade eder. Şiir ve öykü üzerine verilen açıklamalarda Aristoteles'in bu eserinden faydalanmak anlatıyı tamamlayıcı olacaktır. Aristoteles anlatıyı *tragedya* ile başlatır. Ona göre *tragedya*;

“Ahlaksal bakımdan ağır başlı, başı ve sonu olan, belli bir uzunluğu bulunan bir eylemin taklididir; sanatça güzelleştirilmiş bir dili vardır; içine aldığı her bölüm için özel araçlar kullanır; eylemde bulunan kişilerce temsil edilir” (Aristoteles, 1993: 22).

Tragedyanın bir eylemin taklidi (mimesis) olduğunu söyleyen Aristoteles, bu eylemin karakter ve düşünce açısından belli bir nitelikte olması gereken hareket halindeki kişilerce temsil edildiğini, buna göre de karakter ve düşüncenin tragik eylemin iki etkeni olarak ortaya çıktığını ifade eder. Kişilerin eylemlerinde bu etkenlere uyarak mutluluğa ulaştıkları ya da ulaşamadıkları anlaşılır. Aristoteles, herhangi bir eylemin taklidinin öykü olduğunu savunur. Öykü ile olayların örgüsünü, karakter ile eylemde bulunan kişilere kendisi bakımından bir özellik yüklediğimiz durumu, düşünce ile de konuşanların bir gerçeklik hakkında ifadede buldukları şeyleri anladığını belirtir (Aristoteles, 1993:23).

Aristoteles yine *Poetika*'da tragedyanın altı ögesini de belirler. Bunlar; *öykü* (*myhos*), *karakterler*, *düşünceler*, *dil*, *dekorasyon*, ve *müzik*dir. Bu ögelerin arasında en önemli olanın ise, olayların birbirileri ile bağlanması olduğunu açıklar. Çünkü tragedyanın, kişilerin değil, tersine onların eylemlerinin mutluluk ve felaket içinde geçen bir hayatın taklidi olduğunu ifade eder (Aristoteles, 1993: 24).

Manfred Jahn ise anlatıyı bir bilim olarak görür ve bunu anlatı yapılarının teorisi olarak açıklar. Anlatıbilimcinin bir yapıyı ele almak ya da yapısal bir betimlemesini ortaya koyması için, anlatı olgusunun bileşenlerini parçalarına ayırması daha sonra da işlevleri ve ilişkileri belirlemeye çalışması gereklidir. Bir öyküyü aktaran ya da sunan her şeyi kapsayan anlatıdır. Metin ya da resimle

aracılığıyla olsun tüm bunların birleşimiyle hepsinin anlatı olduğunu açıklar. Bu anlatıların içerisine romanları, filmleri, oyunları ve karikatürleri de katabiliriz (Jahn, 2015: 43-44).

Christian Metz, *Film Language a Semiotics of the Cinema* adlı eserinde anlatıyı, bir başlangıcı ve sonu olan ikili zamansal dizi olarak tanımlar. Bu ikili zamansal düzlemin, sadece anlatılarda yaygın olan zamansal çarpıtmaları mümkün kılacağını söyler. Daha temel anlamda ise Metz'in bizden istediği, anlatının işlevlerinden birinin, bir zaman çizelgesini başka bir zaman şeması açısından icat ettiğini düşünmemizdir (Metz, 1991: 18).

Mehmet Rıfat ise anlatıyı çözümlene üzerinden değerlendirirken, anlatının göstergebilimle olan ilişkisine değinir. Rıfat'a göre sürekli olarak anlatı üreten insanlar değişik stratejiler uygularlar. Anlatı oluştururken *anlam üretme* sürecinin karşısına *anlam yakalama* sürecini koyarlar. Gerçekleşme biçimleri birbirinden farklı olabilen anlatılar insanın son derece karmaşık ve gerçeğine uygun bir şekilde sunulabileceği gibi anlamların gizlenerek ya da ironilerle süslenerek sunabileceğini söyler. Anlatılar kurmaca olabildikleri gibi aynı zamanda analiz edici, insanları dönüştürücü, yönlendirici ve kural koyucu da olabilir. İnsanların hem kendileriyle hem başka insanlarla kurdukları ilişkileri, basit olandan karmaşık bir anlatıya uzanan görünüm içinde aktarabilecek anlatılar, oluşturuldukları an yine farklı bir statüdeki insanlarca algılanmaya ve çözülmeye başlayacaktır. Böylece bir üretim süreci olan çözümlene, kavrama, yorumlama, açıklama, eleştiri ve benzeri sözcüklerle adlandırılan yeni bir süreç devreye girecektir (Rıfat, 2009: 20-21).

Monika Fludernik anlatı için; "*anlatı hakkında konuştuğumuzda, onu kaçınılmaz olarak edebi türle ilişkilendiriyoruz*" der. Roman ya da kısa hikayeler gibi. Devamında da, anlatı kelimesinin fiil anlatisıyla ilgili olduğundan bahseder. "*Anlatı etrafımızda, sadece romanda ya da tarihsel yazıda değildir. Anlatı, her şeyden önce anlatım eylemiyle ilişkilidir ve her yerde bulunur.*" Birileri bize bir şey anlatır: radyoda bir haber okuyucusu, okulda bir öğretmen, bir oyun alanında okul arkadaşı, trende bir yolcu, bir gazeteci, bir televizyon muhabiri, bir gazete köşe yazarı veya yatağa gitmeden önce okuduğumuz romandaki anlatıcı. Bazı zamanlar

ise anlatıcı rolünü üstleniriz. Anlatım bu nedenle, çoğu zaman ilk örnek bir anlatı türü olarak düşündüğümüze ek, bir dizi farklı metin türünü içerdiği düşünülen, yaygın ve genellikle bilinçsiz konuşma dil aktivitesidir. Bu da bir sanat formudur (Fludernik, 2009: 1).

Johannes Ehrat'da *Cinema and Semiotic* eserinde anlatıyı açıklar. Ehrat'a göre her anlatım teorisi, anlatıyı zamanın bir ürünü olarak düşünmez. *Bir anlatı nedir?* diye sorduğumuzda çok farklı cevaplar alırız açıklamasında bulunur. Aristo'nun *Poetika* adlı eserinde bunu *praxisin* taklidi olarak görebiliriz. Ricoeur, bunu varlığın taklidinde bulur. Hermeneutic antolojiler anlatımı, türetilmiş zamansal bir uzantıdaki bilincin dolaysızlığını yansıtacak şekilde görürler. Deleuze için anlatı, hareketi parçalara bölen zamana yaklaşımı yansıtır. Bütün bu teoriler zamana karşı duyarlıdır ve zaman içinde az ya da çok merkezi bir bakış açısı içerirler; fakat *zaman asla aynı şey değildir*. Öyleyse anlatının temel başarısını bir evrenin zaman üretimi olarak gören teoriler de vardır. Bu evrenin tek yönlü doğasının bir parçası olarak, kesinlikle geri döndürülemez bir zaman vektörü aşıkardır, fakat böyle bir anlatım düzenlemenin sonucu değildir (Ehrat, 2005: 345).

Tüm bu açıklamaların sonucunda anlatıbilimin kökleri Platon ve Aristo'nun *mimesis* (taklit) ve *diegesis* (anlatma) ayrımına dayanır. Chatman bu kavramları diegetik (anlatmaya dayalı) anlatı türlerini (destansı anlatılar, mitler, romanlar, kısa öyküler), mimetik (yani taklide dayalı) anlatı türlerinden (oyunlar, filmler, çizgi filmler) ayırmak için kullanır. Çoğu anlatıbilimci ise Genette'in kurmaca anlatılarda hem mimetik hem de diegetik bölümler olduğu görüşüne (yani, *sözlerin anlatısı* ve *olayların anlatısı* diye ayırabiliriz) ve *karmaşık bir bütün* olduğu görüşüne katılır (Jahn, 2015: 45).

Bir anlatıda öykülemenin yapılaş tarzına baktığımızda o metin artık, *anlatı kipi* (narrative modes) adını alır ve *anlatı mesafesi* (narrative distance) ile *anlatı perspektifi* (narrative perspective) olarak iki ayrı değişkeni içerir. Bu kavramlar anlatı mesafesi içerisinde *diegesis* ve *mimesis* olarak adlandırılır. Ayrışma ilk olarak, anlatıcı öyküsünü doğrudan anlatır. Bunu *diegetik* olarak tanımlayabiliriz. Kendisini doğrudan gösteren bir anlatıcı vardır ve bize bunu kendisinin anlattığına inandırır.

Olaylar birinci planda, diyaloglar dolaylı şekildedir. Ayrışma ikinci olarak *mimetik* biçiminde tanımlanır. Öyküyü doğrudan anlatan bir anlatıcı bulunmaz ve aktaran kişi konuşanın kendisi olmadığını inandırmaya çalışır. Bunu daha çok dramatik anlatılarda görürüz. O da tiyatro, film gibi anlatılardır. Diegetik anlatı genelde yazınsal veya sözel işlevlerle aktarılan anlatıları içerir. Aslında bu da bir *anlatış* ya da *söyleyiş*ten farklı bir şey olamayacaktır. Mimetik anlatının temel özelliğine baktığımızda anlatının görsele yönelik kurulması olarak görebiliriz. (Sözen, 2008: 124-125).

Northrop Frye, *Anatomy of Criticism* adlı çalışmasında tüm edebiyat eserlerinin yapılarının oluşturulduğu çeşitli tarzların; *arketipler*, *mitler* ve *türler* olarak ayrımını yapar. Edebiyatın temelinde dört anlatı kategorisi olduğunu (komik, romantik, trajik ve ironik), bu kategorilerinde sırasıyla ilkbahar, yaz, sonbahar ve kış mitlerine karşılık geldiklerini açıklar. Bu kuramın ana hatlarıyla geliştirilebilir olduğunu belirtir. Kurama göre mitte kahramanın üstünlüğü vardır, romansta ise unvan olarak üstün olduğu açıklanır. Yüksek mimetik trajedi ve epik tarzlarda ise yine unvan olarak üstündür ancak çevresine göre üstün olamaz. Alçak mimetik komedi ve gerçeklik tarzlarında da kahraman hepimize eşit olarak görülür. İroni ve hicve baktığımızda başkalarından aşağıda bir durumdadır. Trajedi ve komediyi de yüksek ve alçak mimetik bir de ironi şeklinde alt bölümlere ayırabiliriz. Trajedinin insanın yalıtılmışlığı olarak komediyi ise insani bütünleşme olarak değerlendirebiliriz (Aktaran, Eagleton, 2014: 104).

Eagleton edebiyatın mit olarak başladığını daha sonra ironiye geçtiğini ve yeniden mite döndüğünü açıklar. Ona göre 1957'de ironik aşama içinde bir yerlerde mite dönme alametlerinin görülmeye başlandığı da açıktır. (Eagleton, 2014: 105).

2.1.1. Gerard Genette'in Anlatı Kavramı

Narrative Discourse adlı eserinde de *Gerard Genette* bize anlatıyı ve anlatı söylemini açıklar. Genette'ye göre narratolojinin (anlatı bilimi) katkısını tam olarak anlamak için, üç temel varlık arasındaki farkı kavramak önemlidir: *tarih*, *anlatı* ve *anlatım*. Genel olarak, öykü bir kişinin söylediği, yani anlatıcının söylediği ve nihai temsilinin bir anlatı yarattığı bir dizi olaya ve eyleme tekabül eder. Aslında,

narratoloji, anlatının öyküsü olan bir anlatımın iç mekanizmalarını inceleyen bir disiplindir. Anlatı söyleminin incelenmesi, metinlerin kompozisyonunun ortak ilkelerini, evrenselliğe yön veren prensipleri tanımlamayı amaçlamaktadır. Ona göre, herhangi bir metin anlatının izlerini ortaya çıkarır; bu inceleme, anlatının organizasyonunu tam olarak kurmayı mümkün kılar (Genette, 1983: 25).

Gerard Genette'nin kitabında ele aldığı kavramlar ise anlatının içini doldurmamız için gerekli olan kavramlardır. Bu kavramların kısa kısa üzerinde durmamızda fayda vardır. Kitabı beş bölümden oluşur ve *anlatı söylemini* bize bu başlıklar üzerinden açıklar. Bu kavramlar ise; *Order* (Düzen), *Duration* (Süre), *Frequency* (Sıklık), *Mood* (Kip) ve *Voice* (Ses) olarak ele alınır.

Order (Düzen): Olayların anlatıda nasıl sıralandığıyla ilgili olan bu kısımda bir anlatıcı, olayları kronolojik olarak aktarmayı tercih edebilir ya da bu sırayı takip etmeyerek anlatabilir. *Genette* kitabında Homer'in anlatısından örnekler vererek bu durumu açıklar. Olayların ardışık zamanda gerçekleştiğini ama bu olayların hangisinin önce hangisinin sonra olduğunu anlatıyı ilerleterek öğreneceğimizi söyler (Genette, 1983: 37).

Duration (Süre): Burada süre ile kastedilen anlatının hızıdır. Yazarlar, anlatının hızı ile oynayarak okuyucuda farklı etkiler elde edebilirler. Bir savaşı tek bir cümle ile kimin kazandığını verebilir ya da savaşı uzun uzadıya içindeki olaylarla birlikte verip bu olayla ilgili bir süre sayfa doldurabiliriz (Genette, 1983: 87).

Frequency (Sıklık): Anlatı zamanıyla alakalı bir kavramdır. Bir olayın metinde ne kadar anlatıldığı, olayın kaç kere meydana geldiği, anlatıda kaç kere söylendiği arasındaki ilişkidir. Buradaki önemli durum ise, *olayın tekrarlanıp tekrarlanmaması* ve *ifadenin tekrarlanıp tekrarlanmaması* durumudur. Genette anlatı sıklığının, anlatı ile diegesis arasındaki frekans ilişkileri olduğunu ve bu zamana kadar roman eleştirmenleri ve kuramcıları tarafından çok az çalışıldığını belirtir. Sıklığı anlatı zamansallığının ana yönlerinden biri olarak değerlendirir. Bir olayın sadece gerçekleşmekle yetinmeyeceğini tekrar edebileceğini açıklar. Buna da güneşin her gün tekrar ve tekrar yükseldiğini örnek gösterir. Bu çoklu olayların kimliğini kesin olarak konuşmanın tartışmalı olduğunu vurgular. Her sabah doğan güneşin diğer

günlerde doğduğunu ancak aynı şekilde doğmadığını da anlatır. Simetrik olarak, bir anlatı ifadesinin sadece üretilmediğini, tekrar üretilebileceğini ve pek çok kez tekrar edebileceğini ifade eder (Genette, 1983: 113-114).

Mood (Kip): Bir metnin yazılmasında hikayenin sözel temsili konusunda teknik olarak belli tercihlerle bir anlatı kipi oluşturulur. Genette için tüm anlatılar *diegesis*dir. Bu durumda, öykümüzü gerçekçi göstermeye çalışsak dahi, bir mimesis illüzyonu oluşturmaktan ileriye gidemeyiz. Bir anlatının ne kadar gerçekçi olursa olsun özünde gerçekliği taklit edemez. Anlatıcıdan doğan kurgusal bir dil edimi (fictional act of language) oluşturur. Anlatının, gerçek ya da kurgusal bir öyküyü temsil etmeyeceği onu iletileceği açıklanır. Genette anlatıda taklidin olmadığını savunur. Böylece, “*diegesis* ve *mimesis*” yerine, yalnızca *diegesis*in farklı seviyeleri olduğunu belirtir. Bu seviyeler de anlatıcının, anlatıya ne kadar dahil olduğu ve anlatı edimine ne kadar yer verildiğine bağlı olarak değişiklik gösterir (Genette, 1983: 160-161).

Voice (Ses): Bu terim, fiil biçimleriyle ilgili temel dilbilgisi kategorilerinden birini (zaman, kip ve ses) hatırlatır. Ses açısından bakıldığında, bir fiil ya etkendir ya da edilgen. Daha genel olarak bakarsak ses, fiilin öznesinin, fiilin ifade ettiği eylemle olan ilişkisini gösterir. Burada ki temel soru *kim konuşuyor?* Ses aynı zamanda metinden yansıyan karakteristik sesin ya da tonlamanın niteliğini de içerir (Genette, 1983: 213).

Bu başlık altında *anlatmanın zamanı*, *anlatı düzeyi* ve *kişi* kavramları da açıklanır. *Anlatmanın zamanı* kısmında ise, anlatıcı her zaman için aktardığı öykü ile ilişkili olarak özel bir zamansal durum içerisinde. Genette bu kısmı kendi içinde de dört çeşit zaman sıralar; *sonradan anlatma*, *önceden anlatma*, *eş zamanlı anlatma* ve *karma anlatma* olarak sıralanır (Genette, 1983: 216-217).

Kişi ile ilgili olarak Genette, anlatıcının, aktardığı anlatıda kendini belli etmesiyle ve öykünün verilmiş biçimine göre bir statü sahibi olabilir. Bu durum üzerinden temel olarak iki çeşit anlatı açıklar ve *heterodiegetik anlatı* (öyküde anlatıcı yer almaz) ile *homodiegetik anlatı* (öyküde bir karakter olarak anlatıcı bulunur) olarak aktarır (Genette, 1983: 219)

Anlatı düzeyine geldiğimizde Genette bu kısımda, okumayla ilgili çeşitli sonuçlar ya da etkilerin, anlatı düzeylerindeki farklılıklar ve değişikliklerden kaynaklandığını açıklar. Buna *embedding* (iliştirme) der. Yazar, aktarılan olay örgüsüne ufak anlatılar ekleyebilir ve bunlar farklı bir bakış açısında, farklı anlatıcılar yoluyla aktarılabilir. Bu anlatı şekline farklılık sağlayan ve anlatının karmaşıklığını artıran bir teknik olarak yorumlanır (Genette, 1983: 227-229).

Genette anlatısından sonra konuyu tamamlamamız için *kurmaca* ve *öyküden* biraz bahsetmekte yarar vardır. Kurmaca; hayali olan, düşsel olandır. Kurgusal ve tasarımsaldır. Dolayısıyla kurmacayı belirleyen özellik onun gerçeklikten uzaklığı, gerçeklikle sınıma zorunluluğu olmamasından kaynaklanır. Edebiyat kuramcısı Tzevetan Todorov, kurmaca türü olan romandan bahsederken romanın, bilimlerden daha ayrı olarak, yanlış olan veya olabilen bir söz olmadığını belirtir. Bu sözün gerçekle sınınamayacağını ve romanın ne gerçek ne de sahte olacağını bu soruyu da sormanın bir anlamı olmayacağını açıklar. Romanın kurmaca oluşunu da belirleyen şeyin tam da bu olduğunu ifade eder. Bir kurmaca yanlış ya da doğru olarak okunmamalıdır. Gerçek dünyada geçerli olan böyle yargılar kurmaca evreninde tamamen farklıdır. Kurmaca (roman, öykü, masal, film) bizleri gerçek dünyadan başka bir dünyaya taşıdıkları ve hayal dünyamızı genişlettikleri için keyif vericidirler. Kurmacada her şeyin mümkün seviyede olması ve realiteden bizi kurtarması bakımından çok caziptir (Aktaran, Oluk, 2004: 18).

Öykü de ise geleneksel olarak olayların, *olay örgüsü* olarak tanımlanan bir düzen yarattığı açıklanır. Aristoteles bunu *olayların düzenlenmesi* olarak ifade eder. Yapısalcı anlatı kuramcıları bu düzenlemenin söylem yoluyla gerçekleştirilen bir etkinlik olduğunu ileri sürer. Bir öyküdeki olaylar, sunumun biçimi yoluyla olay örgüsüne dönüştürülür. Böylece söylem çeşitli ortamlarda ortaya konur. Yalnız görünenden farklı bir niteliksel içyapısı da bulunur. Bu niteliksel içyapı söyleme konu olmuş öyküdür. Olay örgüsü, bir somutlaştırma olmadan, bir filminden veya romandan ziyade daha genel olan bir düzeyde varlığını sürdürür. Sunulma şekli, öykünün olağan mantığının şekliyle de birebir olmak durumunda değildir. Yazar bir öyküdeki olayları sınırsız bir şekilde düzenleyebilir. Bazılarını detaylarıyla ele alabilir, bazılarında hiç bahsetmeyebilir. Kronolojik sırayı dikkate alabilir ya da o

sırada devam etmeyebilir. Her düzenlemede daha farklı bir olay örgüsü, aynı öyküyü kullanarak sınırsız bir olay örgüsü ve sınırı olmayan döngüler üretebilir (Aktaran, Chatman, 2009: 39).

Metz'in öykü konusunda çıkarımlarına baktığımızda “*Bir öyküyü dünyanın geri kalan kısmından ayıran ve dünya ile karşı karşıya getiren bir başlangıcı ve sonu vardır*” açıklamasını yapar. Bir başlangıcı ve sonu olmayan şey ne diye baktığımızda bunu yaşamın ta kendisi olarak görebiliriz. Gerçek dünyadır. Her ne kadar bizim algılamakta zorlandığımız da olsa bir başlangıç ve sonu vardır. Ancak bir öykünün, öykü olduğunu algılamamızın temeli onun kesin bir başlangıç ve kesin bir bitişine şahit olmamızdır. Bu kısımda önemli olan öyküde anlatılan olayların son bulup bulmadığı değil, biçimsel olarak bitmiş olup olmamasıdır. Öykü bu özelliğiyle kesin bir başlangıç ve kesin bir sonu olması gerekliliği barındırır. Başlangıç ve son noktaları öyküyü dış dünyadan, gerçeklikten ve zamanın akışından ayıran unsurlar olarak karşımıza çıkar. Metz bu konuda ise; “*Gerçek hiçbir zaman öyküler anlatmaz, öyküye dönüşebilmesi için bir olayın önceden bitmiş olması gerekmektedir*” der (Metz, 1991: 17).

Aristoteles Poetika’da öyküyü tragedyanın bölümlerinden biri olarak ele alır ve öykünün, olayların birbirlerine bağlanmasının en başta geldiğini açıklar. Acemi olan ozanların dilsel anlatımda, olayların örgüsünü oluşturmada, karakterleri belirtmede çok daha önceleri bu sanatın isteklerini yerine getirebildiklerinden bahseder. Bunun en eski çağların ozanları için de geçerli olduğunu savunur. Böylece tragedyanın temeli ve aynı zamanda ruhunun da öykü (mythos) olduğunu açıklar (Aristoteles, 1993: 25).

Aristoteles tragedyanın, bütünlüğü olan tamamlanmış bir eylemin taklidi olduğunu söyler. Bu eylemin belli bir uzunluğu (büyüklüğü) bulunur. Çünkü Aristoteles’e göre hiçbir büyüklüğü bulunmayan bütünler de mevcuttur. Bir bütünü ise, başı, ortası ve sonu olan şey olarak açıklar. Aristoteles’e göre *baş*; herhangi bir şeyin zorunlu sonucu olmayan şeydir. Bundan sonra ise mecburen bir şey gelir. Bu da *son* olarak açıklanır. Yani zorunlu olarak gelmesi gereken ve gerçekten de gelen şeydir. Bunların ardından herhangi bir şeyin gelmediğini de belirtir. Bu iki durumun

orta ile açıklanan bir başka durumu vardır. Bu da bir başka şeyden sonra gelen ve kendinden sonra da bir başka şeyin geleceğini anlatan şeydir. Aristoteles iyi kurulmuş olan öykülerde gelişigüzel bir baş ve bir son olmadığını, baş ve sonun onlar hakkında yapılan belirmelere uygun olarak düzenlenmesi gerektiğini ifade eder (Aristoteles, 1993: 27).

Aristoteles, “*başlangıç*”, “*orta*” ve “*son*” kavramlarını anlatı üzerinde, onları taklit eden öykü olaylarına uygular. Bu kavramların gerçekte bir anlam içermeyeceğini söyler. Bir filmin sonu veya bir romanın sonu gibi olmaz. Bu kavram ancak olay örgüsüne işarettir. *Son*, olmamış bir öykü malzemesinin işlevi değil, tam olarak kompozisyonun bir yapısı durumundadır (Chatman, 2009: 43).

Forster’a baktığımızda *Roman Sanatı* eserinde öykünün tanımını yapar. Öykü; olayların zaman sırasına göre düzenlenerek anlatılmasıdır. Olay örgüsü de olayların anlatımıdır. Forster bu kısımda olaylar arasındaki neden-sonuç ilişkisi üzerinde durur. Kral öldü ve ardından kraliçe öldü dediğimiz zaman bunun öykü olacağından bahseder. Ancak kral öldü sonra üzüntüsünden kraliçe de öldü dediğimiz zaman olay örgüsü olabileceğini aktarır. Zaman sırasının bozulmadığını ama bu şekilde neden sonuç ilişkisi bulunduğunu açıklar (Forster, 1985: 128).

Aristoteles bunlardan başka olay örgüsünün yapısal olarak incelediğinde bulunduğu yasaları da eserinde açıklar. Tragedyanın düğüm ve çözümden oluştuğunu söyler. Bu ayrımı, tanınma, baht dönüşü, eylemlerin tersine dönüşü gibi film anlatısı için de kullanabileceğimiz kavramlarla detaylandırır (Aristoteles, 1993: 51).

Anlatının inşasında Rus biçimcilerinin anlatıya nasıl baktıklarına değinmemiz de gerekir. Bu kısımda Vlademir Propp’un Masalın Biçimcibilimi’nde bu anlatıyı nasıl genişlettiğine ve masal üzerinden anlatıyı nasıl düzenlediğine değineceğiz.

2.1.2. Vlademir Propp ve Masalın Biçimcibilimi

Yapısal dilbilimde göstergelerin değeri göstergelerde kurdukları bağlara göre belirlenir. Aynı şekilde herhangi bir metni de diğer metinlere göre ayrımsal durumuyla değerlendirilebiliriz. V. Propp da Rus halk masallarının yapısını irdelerken bu yolu izler. V. Propp masalların çok renkli, akıl almaz çeşitli ve bu

çeşitliliğin altında yatan tekbiçimlilik özelliklerinden oldukça etkilenir. Böylece halk masallarını karşılaştırmaya yönelir. Amacı, bu kadar çeşitli masallardan diğer binlerce masalda da ortak olabilecek *işlevsel* birimleri bulmaktır. Ortaya halk masallarının yapısını oluşturan masaldaki kurguyu ortaya çıkaran düzeni belirlemektir (Propp, 1985: 6).

Masallar eskiçağ geleneklerini, çok tanrıcılığın ve törelerinin izlerini taşımaktadır. Bu masallar, çağdaş tarihsel gerçekten, toplumların destansı şiirlerinden, edebiyattan ve dinden etkilenmişlerdir. Masalların herhangi bir kaynağa bağlı olduğu açık değildir. Propp, bu kaynağın aitliğiyle ilgili olarak coğrafyanın bu durum ile alakası olmayacağını savunur. Ona göre masallar tek bir kaynaktan çıkıp tüm dünyaya yayılmamıştır. Masalların sınırlarını hayal gücü ile açıklamanın gerçeklikten payını alan masalların varlığını reddetmek olacağından Propp, tek kaynağın gerçekliğinin kendisinde olabileceğini düşünür. Bu düşüncesinden incelemeleri sonucunda vazgeçecek olan Propp, masalın gerçekliği çok az yansıttığı kanısına varacaktır (Propp, 1985: 107).

Propp, masal için açıkladığı işlev kelimesinden bir karakterin olay örgüsünün akışı içinde taşıdığı anlam bakımından betimlenmiş eylemini anlarız. Anlatıdaki karakterler kim olursa olsun ve işlevler nasıl gerçekleştirilirse gerçekleştirilsin, masalın değişmeyen, sürekli olan öğeleri, kişilerin işlevleri olacaktır. Bunlar masalın temel düzenleyici bölümleridir. Olağanüstü masalın içerisinde bulunan işlevlerin sayısı da kısıtlıdır. Propp düzenin nasıl görüldüğü konusunda ise, dizilişlerinin her zaman aynı olduğunu sıralarının değişmediğini belirtir (Propp, 1985: 29)

Masallar genellikle bir başlangıç durumu ile başlar. Ailenin kişileri tanıtılır ya da sadece geleceğin kahramanı betimlenir. Başlangıç durumu, bir işlev olmasa da önemli bir biçimbilimsel öğedir. Propp bu kişilerin eylemlerinden hareketle, olağanüstü masalarda tekrar ettiğini düşündüğü 31 işlev bulunmaktadır. Bu işlevlerden ilk olarak aileden biri evden uzaklaşır. Daha sonra kahraman bir yasakla karşılaşır ve o yasağı çiğner. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır ve kurbanıyla birlikte bilgiler toplar. Saldırgan kurbanı aldatmayı dener çünkü servetini ya da kurbanı ele geçirmek istemektedir. Saldırgan kurbanı aldatır ve düşmanına yardım etmiş olur.

Saldırgan aileden birine zarar verir böylece kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır. Bir dilek ya da bir buyrukla kahramana gidilir ya da kahraman gelir. Arayıcı kahraman harekete geçmeyi kabul eder. Kahraman evinden ayrılır. Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı, vb. ile karşılaşır. Kahraman ileride kendisine yardımda bulunacak kişinin eylemlerine tepki gösterir. Büyülü nesne kahramana verilir. Kahraman aradığı nesneyi bulunduğu yere ulaştırır ya da kendisine kılavuzluk edilir. Kahraman ve saldırgan karşı karşıya gelir. Kahraman özel bir işaret edinir. Saldırgan yenilir. Başlangıçta olan kötülük giderilir. Kahraman geri döner. Kahraman izlenir. Kahramanın yardımına koşulur. Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da başka bir ülkeye gider. Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer. Kahramana zor bir iş önerilir. Kahraman tanınır. Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar. Kahraman yeni bir görünüm kazanır. Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır. Kahraman evlenir ve tahta çıkar (Propp, 1985: 32-66). Propp tüm masalarda bu işlevlerin hepsinin bulunmayacağını da açıklar. Ancak bu durumun bu dizilişle ilgili yasayı değişikliğe uğratamayacağını ve bazı işlevlerin olmaması diğer işlevlerin düzenini değiştiremeyeceğini de belirtir (Propp, 1985: 29).

Vladimir Propp, bütün yüklemelerin masalın yapısını yansıttığını, bütün öznelerin bütün tümleçlerin ve söylemlerin diğer bölümleri ve konuyu tanımladığını açıklar. Aynı bileşimin farklı konuların temelinde de yer alabileceğini söyler (Propp, 1985: 114). Propp, artzamanlı (diyakronik) araştırmaya, yani tarihsel araştırmaya geçmeden önce, kesin bir eş zamanlı (senkronik) inceleme yapılması gerektiği düşüncesinden hareketle; bir anlatı formu olarak masalın yapısını oluşturan temel öğelerin, yani her zaman var olan *değişmezlerin* masalın bileşimindeki karşılıklı ilişkisini gösterir. Yukarıda bahsettiğimiz gibi Propp, olağanüstü masalların yinelenen-değişmez öğeleri olarak otuz bir işlev belirtmiştir. Yine üstlendikleri roller açısından, bir ya da birkaç işlevi olan özel nitelikleriyle hep aynı kalan yedi “masal kişisi” de belirler. Bunlar; *saldırgan, bağışçı, yardımcı, prenses (ya da babası), gönderen, kahraman, düzmece kahraman*. Buradan hareketle de Propp’un iki yapısal model sunduğunu görüyoruz. Birinci model, ayrıntılı olarak eylemlerin (kişilerin işlevlerinin) zamanda birbirini izlemesidir; ikinci model ise işlevlerin rollere göre

dağılımını ortaya koyan yedi kişili bir şemadır (Kaplan ve Ünal, 2011: 19). Propp'un bu çalışması, anlatıların eklemleme biçimlerine, işlevlerden yola çıkarak dizgeye ulaştırılmasına dair sonraki kuramcılara anlatı inşasında yol gösterici olmuştur (Oluk, 2004: 12).

2.1.3. Mitsel Anlatı

Anlatı ile ilgili gerekli tanımlamaları, öykü üzerinden verilen bilgilerle anlatının nasıl aktarıldığını, Aristoteles ile tragedyaya üzerinden günümüzle olan bağlantısını ve temelini neye dayandığını, son olarak ise Propp ile anlatının nasıl çözümlendiğini ve izlediği yolu ortaya koyduktan sonra bu başlık altında mit anlatısından ve sinemayla olan ilişkisinden bahsedeceğiz.

Joseph Campbell mit için; Tanrı'nın pek çok imgesinin olduğundan söz eder ve bunlara "Onun Yüzünü" hem gizleyen hem de ortaya seren *sonsuzluk maskeleri* adını verir. Campbell, Tanrı'nın hem farklı kültürlerde bu kadar farklı maskeler takmasının hem de bu kadar farklı gelenekler arasında birbirine böylesine benzer hikayeler olmasının anlamını öğrenmek ister. Bir Hindu metninden alıntı yaparak, gerçeğin bir olduğunu, bilgelerin ona farklı isimler verdiğini açıklar. Tanrı'ya verebileceğimiz tüm isimlerin ve suretlerin, tanım itibarıyla dil ve sanatın ötesindeki o gerçekliğin işareti olan birer maske olduğunu belirtir. Bu yüzden mit de Tanrı'nın bir maskesi olacaktır. Dünyamızın ötesinde olan bir şeyin metaforudur. Campbell bu mistik geleneklerin değiştiğini ama bizi onu yaşama eyleminin ta kendisi konusunda daha derin bir farkındalığa davet ettiğini de söyler (Campbell, 2016: 17).

Ömer Tecimer mitosları, kurgusal olan, doğüstü varlıkları, doğüstü olayları içeren geleneksel öyküler olarak nitelendirir. Mitosların, alegorik ve simgesel anlatılar olduğunu, mecazi bir anlam çağrıştıran konularla iç içe geçtiğini açıklar. Filmlerle mitoslar arasında bir bağlantı kuran Tecimer, filmlerin de mitoslar gibi onu yaratan kişinin etkisini farklı insanların zihnine taşımayı başaran toplumsal ürünler olarak değerlendirir. Bu sebeple mitosların hem yapısal olarak hem de psikolojik işleyişlerini açıklayan kuramlar üzerinden sinemayı *modern mitoloji* olarak açıklar (Tecimer, 2006: 11).

Yapısalcı antropolojinin kurucusu Levi Strauss ise mitlerin, anlatıların düzenleme biçim ve bu düzenin anlamı nasıl kurduğu kısmıyla ilgilendirir. Mitlerin, *mythem* olarak adlandırıldığı, iletileri göndermek için belirli biçimlerde birleşen temel birimlerinin bulunduğunu ileri sürer. Bu *mythem*ler, önemli ilişkileri anlatan kısa tümceler olarak karşımıza çıkar ve bu *mythem*ler ile birleşme kuralları, mitleri oluşturan öğeler olacaktır. Strauss, mitleri insan aklının çalışma biçimlerinin anahtarı olarak görür ve önemsenmesi gerektiğini düşünür. Mitlerin biçimlerinden çok anlattıkları öykülerin önemli olduğunu belirtir. Mitler, kültürlerden bireylere *kodlanmış iletileri* gönderdiğine göre, yorumcunun ya da çözümleyicinin yapması gereken, gizli iletileri açığa çıkarmak ve kodu açmak olmalıdır (Aktaran, Kaplan ve Ünal, 2011: 12).

Levi Strauss mitleri, zıtlık, simetri, tersyüz etme, yer değiştirme ve yerine geçme ilişkilerine göre değerlendirilebilen dönüşüm sistemleri olarak görür. Mitik düşüncenin her zaman bu karşıtlıkların farkında olduğunu açıklar. Varoluş amacını da bu çelişkileri düzeltmeye yönelik bir mantık modeli sunmakla gerçekleştirmiştir. Mitlerin, doğa-kültür, yer-gök, ölüm-hayat gibi zıtlıklardan belirli mesajları farklı şekillerde bize gösterir. Levi Strauss'un *yaban düşüncesi* ele alış tarzında, dil ile mit arasındaki ilişki önemlidir. *Yaban* zihnin işleyişi, kendisini dilinin yapısıyla olduğu kadar mitlerinin yapısıyla da açık eder. Levi Strauss, var olan bir mitin ulaşılabilir tüm biçimlerini analizine aktarır. Ancak onun amacı herhangi bir mitin analizini yapmak değildir. Mitik yapının farklı şekillerde söylemleri ya da farklı biçimleri içinde yeniden birleştirildiği veya eklemlendiği dönüşüm mekanizmalarının olduğu da amaçları arasındadır. Tüm bu farklı biçimler içerisinde sürekli yinelemeler göze çarpmaktadır. Farklı hikayeler içinde aynı öğelerle tekrar karşılaşıyoruz. Levi Strauss mitlerin bu durumu kuşakların birbiriyle iletişimi olarak açıklar. Böylelikle kuşaklar bu tekrarlar sayesinde birbirlerini anlayabilmişlerdir. Mit kendini tekrarlayarak bu durumu yaşamaya mecburdur. Çünkü bu durum ya her şeyin söylendiğinden ya da söylenecek bir şeyin kalmadığından kaynaklanır. Levi Strauss bunca yıllardan sonra olan değişimler içinde değişmeyen ve aynı kalan miti ortaya çıkarmak istemektedir. Farklı insanların anlattığı birbirinden farklı mitler ya da anlattıkları hikayeler bakımından birbirinden çok farklı görünen mitler arasında mit mantığı bakımından

yakın ve derin bağlar olabilir. Bu bağların birbirlerini tamamlayıp, aydınlatılabilir. Bu bağlardan yola çıkarak da en temel yapıya ulaşabiliriz. Bu da bizi insan düşüncesinin evrensel kategorilerine ulaştırabilir. Bunun sonucunda, Levi Strauss için mitik düşüncenin mantık tarzıyla modern biliminki arasında bir nitelik farkının olmadığını görürüz; fark, bu düşünme tarzlarının uygulandığı şeylerin doğasından kaynaklanır (Strauss, 2013: 26-27).

Mitler, insanın ruhani potansiyeline giden ipuçlarıdır. Yaşam deneyimi olarak görebiliriz. Zihnimizin şu anda bulunma deneyimi ile temas haline geçmemize olanak sağlar. Deneyimin bize ne olduğunu açıklar. Campbell, miti sözlük tanımıyla tanrılar hakkındaki hikayeler olarak açıklar. Ardından diğer bir soruya da cevap aramaya çalışır. Tanrı nedir? Tanrı, insan hayatında ve evrende fonksiyon gösteren motive edici bir güç ya da bir değer sisteminin kişileştirilmesidir. Mitleri, insanda bulunan ruhani potansiyelin metaforları olarak görür ve bizim hayatımıza can veren güçlerle dünyadaki hayata can veren güçler aynıdır ifadelerinde bulunur. Ama belirli toplumlarla ya da toplumun koruyucu tanrılarıyla ilgili olan mitler ve tanrılar da vardır. Başka bir deyişle, birbirinden tamamen farklı iki mitolojik düzen vardır. İlki, parçası olduğumuz doğa ve doğal dünya ile ilişkinizi sağlayan mitolojidir. İkincisi ise bizim belirli bir toplumla ilişkimizi sağlayan, katı bir biçimde olan sosyal mitolojidir. Yalnızca doğanın gereği insan değil, belirli bir grubunda üyesi konumundayız. Avrupa mitolojisinin geçmişinde bu iki sistemin etkileşimi görülebilir. Sosyal amaçlı sistem genelde, hareket halindeki göçebelerin sistemidir, böylece o grup içinde merkezinizin neresi olduğunu öğrenirsiniz. Doğa amaçlı mitoloji ise daha çok toprağı işleyen halkların mitolojisidir (Campbell, 2016: 44).

Eliade mitlerin sadece dünya hakkında ya da hayvanların, bitkilerin ve insanın nereden geldiğini anlatmakla kalmadığından bahseder. İnsanların şu an içinde buldukları duruma nasıl geldiğini, bu zamana kadar gelirken hangi yollardan geçtiğini ve bu olayları anlattığını söyler. Dünyamızın ve insanlığın var olmasının sebebini de başlangıçta bulunan doğaüstü varlıkların yaratıcı birer etkinlik göstermelerine bağlar. Evrenin oluşumundan ve insanın yaratılış sürecinden sonra gerçekleşen olayların da olduğunu ve insanlığın şu anki durumuyla tüm bu mitsel olayların dolaysız bir sonucu olduğunu belirtir. Mitin yapısının bu olaylar

oluşturduğunu, insanların ölümlü olduğunu, çünkü başlangıç anında bir şeylerin olduğunu açıklar. Bu şeyin gerçekleşmemiş olacağını düşünürsek insanın da ölümlü olamayacağını aktarır. Böylece insan bir kaya gibi sonsuza kadar varlığını sürdürebilir ya da bir yılan gibi deri değiştirerek sürekli olarak kendini yenileyebilir. Ancak mit, ölümün kökeniyle ilgili o başlangıç zamanında olup bitenleri anlatır ve tüm bunları anlatırken insanların neden ölümlü olduklarını da açıklayacağını belirtir (Eliade, 2001: 21).

Campbell, insanlığın kültürel tarihini bir bütün olarak ele almaya çalışmanın çok zor olacağını söyler. Ateşin çalınışı, tufan, ölümler ülkesi, bakirenin doğurması ve dirilen kahraman gibi temalar dünyaya yayılmış durumdadır. Bunlar her yerde farklı yeni yeni bileşimler içinde görünürler. Eğlence olsun diye anlatılan masalarda, hafife alınan bu tür mitsel konular aslında dinsel olarak da anlatılmaktadır. Yalnız bunun sadece yaşanmış doğrular olarak görülmemesi gereklidir. Kültürün tamamının tanık olduğu gerçekliklerin açıklanması olarak da düşünebiliriz. Bu tür mitolojik söylemleri yaşamının her anlamda tüm çevresinde ve kültürünün, geleneklerinin, ayinlerinin içerisinde denemeyen insan topluluğu yoktur. Campbell insanlık tarihinin bizim sadece ilerleyişimizi açıklayan bir olgu olmadığını belirtir. Bu tarihi daha trajik olarak, kahinlerin zihinlerinden çıkan o aydınlık hayallerin ve dünyada yaşayan toplulukların bu dünyaya ait olmayan sözleşmelere can verme çabaları olarak değerlendirir. Her toplumun kendine göre doğaüstü tasarımlarla bir mühür ve damga oluşturduğunu ve bunu da kahramanlarıyla iletişimde kullanarak günlük yaşamlarında deneyimlediklerini açıklar. Kendi tapınaklarında ayinlerini gerçekleştiren kişilerin diğer toplumların ibadet şekillerine küçümseyerek yaklaştıklarını açıklar. Ancak dürüst bir kıyaslama ile hepsinin aynı mitolojik figürlerle ortaya çıktığını da ortaya koyar. Bu motiflerin toplumdaki bireylerin ihtiyaçlarına göre değişerek seçilip, örgütlendiğini ve yorumlandığını açıklar. Bunların da dünyadaki tüm toplumlarca saygıyla karşılandığını belirtir (Campbell, 1995: 11-12).

Thomas Mann mitosunu yaşamın temeli olarak görür. Onun için zamansız bir şemada, bilinçaltından çıkan izlerin yeniden oluşturulmasıyla yaşamın devam ettiği inanç yapısıdır. Mann, farklı uygarlıkların mitoslarının yüzyıllar boyunca ve insan

yerleşiminin dünyayı kaplamasıyla birlikte önemli ölçüde değişmiş olduğunu belirtir. Mitolojinin çocuklar için bir eğlence olmadığı gibi yalnızca bilim adamlarını ilgilendiren bir konu da olmayacağını söyler. Mitolojinin simgeleri bizlerin en derin dürtü merkezlerine ulaşan ve onları harekete geçiren bir yapısının olduğunu bu sebeple de herkesi kapsayarak aynı biçimde etkileyeceğini açıklar. Yığınları, uygarlıkları harekete geçirir. Mann'a göre mitos insan ırkının yaşamında eski ve ilkel bir düşünce biçimiyken, bireyin yaşamında beklenilenden uzun süren ve olgunlaşan bir düşünce biçim olarak yer alır (Aktaran, Campbell, 1995: 26).

Mitoslar her ne kadar hikaye olarak anılsa da daima üstü örtülü olarak gerçeğin yolunu açarlar. Mitoslar, temel ve ilksel gerçekleri şifreli biçimde taşıyan ve açıklayan alegorilerdir. Aşkın ve inisiyatik bir nitelikleri bulunur. İlkel insan başlangıca, kökenlere ve arketiplere duyduğu özlemi açıkça mitoslarda anlatır. Mitos daima alınacak derslerle dolu öyküler zamanında, başlangıçta gerçekleşen olayları anlatır. Bir yaratılışın bir oluşun öyküsüdür. Bu öykü insanı dünyanın başlangıç zamanlarına kadar götürür. Geleneksel kültürlere baktığımızda mitosun diğer öykülerden oldukça farklı olduğunu görürüz. Kutsal gerçeklerle ya da insan yaşamına etki eden doğüstü olgularla ilgilendiği için doğru kabul edilir ve her mitos bir gizemi açık etmeye başlar. Her anlamlı insan etkinliğinin, başlangıçtaki bir olayı anlatan bir mitosa indirgenerek doğrulandığı görülür. Böylece de mitos, insan davranışlarında uyması gereken bir ilk örnek olur (Tecimer, 2006: 14).

Dumezil mitlerin anlatisıyla ilgili olarak arkaik toplumlarda mitolojinin çok önemli olduğunu ve elde bulunanların esas olarak mitolojik metinler olduğunu açıklar. Mitleri de onları anlatan insanların yaşamından kopararak anlayamayacağımızı söyler. Mitosların belli bir neden olmadan üretilmiş olmayacağını, toplumsal ya da siyasal örgütlenmeyle, yasalarla, ritüelle ve adaletle ilgili olduklarını belirtir. Mitosların rolünün, bu sayılanları doğrulamak olduğu ve tüm bunları düzenleyen, ayakta tutan ana fikirlerin imgeler halinde ifade edilmek olduğunu açıklar (Dumezil, 2012: 36).

Bronislaw Malinowski'de mitin bir gerçeği tekrar yaşatan bir anlatı olduğunu açıklar. Derin olduğunu, dinsel bir gereksinim istediğini, toplumsal olarak baskı ve

emirleri hatta bazı pratik istekleri karşıladığını ifade eder. İlkel uygarlıklarda insanları dile getirir ve belirgin kılar. Onları bir düzene sokar, ahlaki olarak ilkelerini savunur ve onları zorla kabul ettirir. İnsana uyması için yarar sağlayıcı kurallar koyar. Malinowski'ye göre insan uygarlığını temel ögesidir. Yaşayan bir gerçeklik ve sürekli başvurulacak olan bir düzenlemedir (Aktaran, Eliade, 2001: 30).

Joseph Campbell mitsel anlatıların dört temel fonksiyonundan bahseder. Birinci olarak bunun *mistik fonksiyon* olduğunu açıklar. Bu fonksiyonda bahsedilen mitin dünyayı gizem boyutuna ve tüm formların altında yatan gizemin fark edilmesine yol açtığını anlatan fonksiyondur. Campbell, gizemin her şeyde vuku bulduğu evreni kutsal bir resim haline dönüştüreceğini açıklar. Böylelikle de bu fonksiyonu açıklamış olur. İkinci fonksiyona geçtiğimizde bunun *kozmojik boyut* olduğunu ifade eder. Bu fonksiyonla bilimin ilgilendiğini söyler. Mitos bize kozmik bir imge sunar; bilimin de odağını oluşturan evrendeki her şey kutsal bir bütünün parçaları olarak görünür. Kozmojik boyut bize evrenin ne olduğunu gösterir ancak biz o gizemi çözemeyiz ve o gizem de asla yok olmaz. Üçüncü fonksiyon ise *sosyolojik fonksiyon* olarak açıklanır. Burada işlev belirli bir sosyal düzeni desteklemek ve geçerli kılmaktır. Mitlerin toplumlardan topluma değişmesinin nedeni de bu olarak gösterilir. Dördüncü ve son fonksiyon ise *pedagojik fonksiyon* olarak karşımıza çıkar. Bu fonksiyonda insanın karşılaacağı her türlü zorluklarda nasıl yaşaması gerektiği açıklanır ve mitler bize bunu öğretebilir (Campbell, 2016: 53-54).

2.2. Mitoloji ve Sinema İlişkisi

2.2.1. İlk Dönem Sinemasının Mitoloji İle İlişkisi

Mit anlatısından sonra çalışmanın ilerleyişi açısından bu anlatıların sinemada nasıl kullanıldıklarına bakmakta ve sinemayla mitolojinin birbirini nasıl etkilediğini görmemizde fayda olduğu düşünülmektedir. Mit, evrensel bir gerçeği iletir. Binlerce yıl boyunca ve tüm kültürlerde mitoloji, insanların psikolojik ve dini derinliklerine, dünyalarının bilinçli akıl tarafından erişilemeyen yönlerine bağlanmalarını sağlar. Mit, insanları, dünyayı yaratan ve yöneten büyük temel güçler ile temas halinde bırakır. Bu dünyayı oluşturan güçler hakkındaki öykülerde, şarkı, sanat, dans, ritüel ve dramada ifade bulmaya çalışan mit, insan topluluklarına yaşam için örnek teşkil

eden çeşitli modeller sunar. Martin ve Ostwalt sinema, mit ve insanlar arasındaki bağı sinemaya gitmemiz ile açıklar. Çünkü atalarımızın hikayeler anlatmak, şarkı söylemek, görüntü ve gölgelerle oynamak için toplandıklarını belirtir. Bizlerin de bu zamanda bu eylemi gerçekleştirmek için sinemaya gittiğimiz söyler. Sinema, kolektif rüya mekanımız, insanlık dışı varlıkların imgelerini, anlatılarını, diğer dünya yaratıklarını, kahraman figürlerini ve olası insan kaderlerini anlatır. Bu tür imgelere ve öykülere duyduğumuz ihtiyaç için, atalarımız gibi daha derin anlamlar ve modeller aradığımızı açıklar. Aynı zamanda film, daha önceki sanatsal biçimlerden çok farklı bir ortamı temsil ettiğinden atalarımızdan da çok farklı olduğumuz belirtir (Martin ve Ostwalt, 1995: 65-66).

Tecimer'e baktığımızda sinemayı tarihsel olarak dramanın bir devamı olarak görür. Mitoslardaki tematik ve örneksel yapının ve bir yandan da yazınsal olan dramayla ilişkisinin olduğunu söyler. Filmlerde bunu sıkça görebiliriz. Sinemanın yalnızca modern mitoloji olmadığını anlatan Tecimer sinemanın kendi kökenini de mitolojide bulduğunu açıklar. Martin ve Ostwalt gibi o da günümüzde sinemada film izleme deneyimini, kabile ateşinin etrafında toplanarak anlatıcılığı dinleme ritüeline benzetir. Sinema salonlarını da insanların bu mitolojik öyküleri, çeşitli anlatıları öğrendikleri modern çağ tapınakları olarak ifade eder. Film yönetmenlerini ise bu zamanın mitos yaratıcıları ve öykü anlatıcıları olarak aktarır (Tecimer, 2006: 12).

Mitin herhangi bir filmde, baskın bir bileşen olduğu varsayımı üzerinde durduğumuzda, evrensel olarak insan duygularının ve bu duygu tepkilerinin içine giren filmin özelliklerini ya da unsurlarını aydınlatmak gerekir. Mitsel öğelere baktığımızda, filmleri modern izleyicilere anlamlı bir şekilde iletcek arketiplerle belirgin bir ilişki içinde olduğumuzu varsaymamız doğru bir yaklaşım olacaktır. Başka bir deyişle, bazı filmleri mitsel öğelerin standartlarını kullanarak inceleyebiliriz. Mitler, korkunç veya huşu uyandıran ya da büyüleyici ötekilikle birlikte, gizemli bilinmeyenlerle bir karşılaşmayı anlatır. Bunu, bir kahraman arayışını betimleyerek ve insan varoluşunun ve inancının evrensel sorunlarını araştırıp, kutsal bir alanı ve zamanı tanımlayarak yaparlar. Mitolojik filmler de aynısını yapar. Efsaneler gibi, mitolojik filmler insanları bilinen dünyanın sınırlarının ötesindeki yerlere götürür. İzleyicilerin tamamen başka bir dünya veya dini olarak

anamlı olan bir dünya ile bir karşılaşmasını müzakere etmelerini gerektirir. Kutsal mekânlarla karşılaşmaları, sıradan yaşamı değerli kılar, sıradan bir deneyime mitolojik anlamla yatırım yapılabilir, gizemle karşılaşmanın bir sonucu olarak daha derin anlamlılık seviyeleri ortaya çıkabilir. Yaşlanmanın olmadığı yerde, insan hayatının kırılğanlığının ve değerinin ne kadar farkında olduğumuzu, “en azından bir mitolojik film”, başka bir dünyayla karşılaşmanın yarattığı karıştıktan dolayı dünyamızı daha net görmemize yardımcı olabilir (Martin ve Ostwalt, 1995: 69).

Mitoloji sinemaya aktarılırken iki yolun izlendiği görülür. Doğrudan mitolojik hikayenin filmi çekebilirsiniz ya da mitolojik hikayeyi çağdaş bir metne sokup bu aktarımı tamamlayabilirsiniz. Mitolojik nesnelere ve olayların aktarımına Frazer’ın bakış açısıyla bir örnek verebiliriz. Frazer, Yunan ve Roma mitolojisinin, dünya çapındaki kabile toplumlarının (Batılı gözlemcilerin bildirdiği gibi) ritüelleri ve Avrupalı köylülerin uygulamaları arasında bağlantılar kurar. 1973 yapımı *The Wicker Man* adlı filmde bu mitolojik ritüeller görünür. Havva Mayson’un, öksürüğünü iyileştirmek için kızı Myrtle’nin ağzına bir kurbağa yerleştirir. Howie, Rowan’ın okul masasını açtığı zaman, iplikten bir çiviye tutturulmuş böceği keşfeder. Böceğin etrafında gezinirken, çiviyle iplik yavaş yavaş kendiliğinden çekilir. Frazer’e göre, bu, Kuzey Afrika’daki kaçak kölelerin geri dönüşünü sağlamak için kullanılan taklit bir sihirdir. Filmde benzer şekilde, Howie’yi yakalamak için bir çekicilik işlevi olarak görülebilir veya ölümüne doğru olan yolculuğunun görsel bir metaforu olabilir. Howie ada mezarlığını araştırdığında, göbek kordonların bağlandığı ağaçların (Frazer onları çakıl dizeleri olarak adlandırır) mezarlara dikildiğini fark eder. Frazer, çeşitli yerli halkların ağaçların altındaki göbek kordonlarını gömme ya da dallara bağlanma geleneklerini, kordonunun fidan gibi güçlü bir çocuğun büyüyeceği umuduyla açıklar (Aktaran, Wright, 2007: 87-88).

İlk önce Yunanlıların ve sonra Romalıların Akdeniz bölgesi ve ötesindeki politik ve kültürel rotayı belirlediği engin dönem olan *klasik antik dönemi* sinemanın başlangıcından bu yana neredeyse bir sanat formu olarak sinematik hayal gücünü tetiklemiştir. Giovanni Pastrone’nin 1911 yapımı sessiz filmi *La Caduta di Troia* (Truva’nın Düşüşü) bu etkilerin ilk örneklerindedir. 2004 yılında tekrar çekilen *Troy* (Truva) filminde David Benioff (HBO’nun yapımını üstlendiği *Game Of*

Thrones'un ortak yapımcısı olarak da biliniyor) film için senaryoda Homer'in *İlyada* eserine dönüş sağlayıp filmin senaryosunu öyle düzenlediklerini aktarır. Ovid'in *Metamorfozları*, Sandro Botticelli'nin resmi olan *Venüs'ün Doğuşu* (1484-1486) ve Antonio Canova'nın *Medusa'nın Başındaki Perseus* heykelinin (1804) pek çok filme zemin olduğu ve bu mitlerin, bu metinlerin anlatı otoritesi hala iletilebilir olması büyük önem taşımaktadır (Cyrino ve Safran, 2015: 1).

Martin Winkler de Homeros'un *İlyada*'sı ile başlayan mitik anlatı türlerin sinemaya aktarılmasıyla bağlantılı olarak bu konuda iki modern sesin gözlemlerinden açıklamalar yapar. Birincisi, ünlü bir bilgin ve yüksek kültürün temsilcisi olan, Homer'in eserlerini İngilizceye uyarlayan George Steiner'dir. Steiner; "Homer, Homerik varyantlar, rekreasyonlar ve pastişlerden oluşan uzun ömürlü alışkanlıklardan bahsetmektedir. *İlyada*'nın, harikulade bir biçimleniş eyleminin dehasıyla bir editörün yeniden yorumlanmasının ürünü olduğuna inanıyorum." İkincisi, kitle kültürünün bir temsilcisinin sesidir. *Troy* (Truva-2004) filminin yönetmeni Wolfgang Petersen'in söyledikleri Steiner'in bakış açısıyla benzeşir: "Eğer bir hikaye anlatımı ağacı gibi bir şey varsa, her kitabın, her filmin o ağaçta küçük bir yaprak olduğunu düşünebilirdik. Ancak Homer bu ağacın gövdesi olurdu." Petersen'in hikaye anlatma tarzı, Fransız edebi bilim adamı Gérard Genette'in Homer'in *Odyssey*'yle bağlantılı olarak geliştirdiği, anlatı düzeninin konseptini örneklemektedir. Petersen'in bir ağacından ve yapraklarından bahsetmesi, bu noktayı vurgulamak için çok anlaşılır bir imge olduğu bellidir. Petersen, *Truva* filminin sonu için *İlyada*'dan ilham aldığını açıkça dile getirir. Bu şekilde Homeric hikaye anlatımının uzun ve geniş ağacında göze çarpan bir yaprak olur. *Truva* filmi ve *İlyada*'nın arasında da bize görsel bir çeviri sunmuş olur. *İlyada*'nın tüm içeriğini, sinemanın can damarı olarak kabul görenler de vardır. Büyük bir savaş kahramanını, komutanından aldığı kötü muamelenin öfkesini taşıyan askerleri ve büyük bir aşkın etkilerini ve daha fazlasını içerisinde barındırır. *İlyada*'nın ayrıca, herhangi bir izleyicinin beklentilerini karşılayacak kadar güzel kadınları (Aphrodite, Helen, Briseis) ve mutlu evlilik aşkları da (Hector ve Andromache) vardır. Ayrıca okuyucularını da egzotik bir tarihe götürür (Winkler, 2007: 45-47). Greko-Roman antik çağının Edebiyatı, mitolojik tanrılar ve kahramanlar ile iyice aşlanmıştır.

Yunan mitinin kahraman figürleri, diğer kültürlerde ve diğer zamanlarda da bulunan kahraman efsanelerinin temel yönlerini sergiler. Asıl kavram savaşçı kahramanın: savaş alanında çok sayıda düşman öldürüyor olmasıdır. *İlyada*'da Yunan kahramanlarının şöhreti, döktükleri Truva kanının miktarı ile artar (Winkler, 1985: 516).

Akdeniz ve Ortadoğu bölgelerinin *klasik* ve *tekil* antik çağa sahip olma duygusu, sinemanın ortaya çıkmasından itibaren ayırt edici bir özellik olarak beyaz perdeye yansır. George Hatot, hareketli görüntülerin ilk halka gösteriminden birkaç ay sonra *Néron essayant des poisons sur des esclaves-1896* (Nero'nun köleler üzerinde zehirleri denemesi) ekrana getirir. Thomas Edison ise *Cupid* ve *Psyche* (1897) ve dans eden *Leander Sisters*'ı filme alır. Bu süreçten sonra Marc Klaw ve Abraham L. Earlinger ise elliden fazla film yaparlar. *Adam and Eve* (Adem ve Havva), *The Flood* (Sel), *The Crucifixion* (Çarmıha Gerilme) ve *The Resurrection* (Diriliş). 1920'lerin sonlarına doğru sesin de sinemaya katılmasıyla birlikte sekiz yüzden fazla kısa, orta ve uzun metrajlı film yapılmış durumdadır. Bu örneklerini verdiğimiz filmlerin konuları kutsal kitaplardan, eski Mısır'dan Mezopotamya'dan, Yunanistan ve Roma mitolojilerinden ilham aldılar (Michelakis ve Wyke, 2013: 1).

Erken sinemada, Batı'nın antik dünyalarının uzamsal ve zamansal açıklığı, İncil'den Firavun'a, Mısır'dan Mezopotamya'ya, Yunanistan'a, Roma'ya ve geç antik çağa kadar uzanır. Tarihsel, dinsel, mitolojik destanlardan edebiyat ve dramının uyarlanmasına kadar değişen söz konusu filmler çok fazla karşımıza çıkmaktadır. Hollywood'un klasik çağının yoğunluğu ve genişliği antik çağa olan ilgiyi de bize gösterir. Antik çağın sessiz sinemanın etkisinin farklı tezahürleri, sadece tarihsel, mitolojik ve İncil'deki destanlarda değil, komedilerde, parodilerde, çizgi filmlerde, arkeolojik belgesellerde de açıkça görülmektedir. Eski Akdeniz ve Yakın Doğu'da çok sayıda film platoları kuruldu ve bunlar sadece üç ülkede üretildi: İtalya, Fransa ve ABD. Bu sessiz dönemlerin çoğunda film yapımında liderlik pozisyonları göz önüne alındığında bu ülkelerde üretim yapılması şaşırtıcı değildir. Bununla birlikte, Rusya'dan Avustralya'ya kadar pek çok başka ülke, bu antik dünyalarla ilgili filmlerin yapımına uğraş harcamıştır. Üstelik bu tür filmler, Avrupa, Kuzey Amerika ve Avustralya'nın yanı sıra Asya, Afrika ve Güney Amerika'nın

bazı bölgelerinde kentsel, banliyö, küçük kasaba ve hatta bazen kırsal ortamlarda geniş ve hızlı bir şekilde dolaşım sağlamıştır. Sinema, modern dünyada klasik antik çağın mekanik, kitlesel yeniden üretimi için ilk araç olmasa da dünyadaki temsilciliğini yaymıştır (Michelakis ve Wyke, 2013: 3-4).

Robert Burgoyne, *The Hollywood Historical Film* adlı eserinde bu tür filmlerin sessiz sinema döneminde köklerinin atıldığını ifade eder;

“Epik film, mitolojik film, savaş filmi ve biyografik filmler son zamanlarda çokça üretilmiş olsa da, sessiz film döneminde az çok ortaya çıktı. Her ne kadar bu tür filmler farklı yollarda gelişse de, tarihsel filmin daha büyük bir kategorisinde onları kökünden ayıran şey, belgelendirilebilir, geçmişte temelleri olan ve geçmişin dünyasını bilinebilir ve görünür hale getirme konusundaki ortak projesidir. Örneğin, destan ve savaş filmi, tarihi tarihe getirmek için birtakım kurallar olarak hizmet eden tarihsel temsillerden oluşan ortak sözleşmelerdir” (Burgoyne, 2008: 2).

Giovanni Pastrone'nin diğer bir filmi *Cabiria* (1914) ise dünya sinemasının ilk dönemindeki en önemli yapıtlarından biridir. D. W. Griffith'in üzerinde güçlü bir etkiye sahip olan bu film ona *The Birth of a Nation* (1915) için ilham olur ve Hollywood sinemasının gelişmesinde önemli bir rol oynar (Mora, 1997: 222). Tarihsel konuları içeren filmler ve kahramanların hikayeleriyle iç içe anlatılan konular mitsel anlatıyı içeren ilk örnekler olarak karşımıza çıkarlar. D. W. Griffith'in 1915'de *The Birth of a Nation* (Bir Ulusun Doğuşu) ile başlayan, tarihsel film, en çok tartışılan konulardan biri olduğu kadar, sinema tarihinin en ünlü biçimlerinden biri olarak görülür. Bir tür olarak, neredeyse yüz yıllık bir süre boyunca kültürel önemini koruyup, film üreten neredeyse her ulusta kendisini büyük bir form haline getirir. Fakat aynı zamanda, geçmişin anlamı, dramatik yorumlama sınırları ve filmin popüler anlayışı etkileme, belirli ulusal mitleri destekleme gücü ile ilgili tartışmaları ve kamuoyundaki farklı görüşleri sürekli olarak canlı tuttuğunu görüyoruz (Burgoyne, 2008: 22).

Amerika Birleşik Devletleri'nde bu duruma baktığımızda halkın 1898'de İspanyol-Amerikan Savaşı ile birlikte popülariteye büyük bir destek verdiğini biliyoruz. Halkın savaşa dair görüntüleri görmeye büyük bir ilgisi vardı ve film

yapımcıları, gerçek görgü tanıklığı olarak kullandıkları fakslar ya da aksiyonlar ile bu isteğe karşılık verdiler. İspanyol-Amerikan Savaşı ile ilgili çalışmalar çoğu zaman *vaudeville* (hiciv) programlarının en ilgi çekiciydi sahneleri idi ve vatansever şarkılar ve müzik eşliğinde sunulurdu. O dönem için James Castonguay, yapımcıların filmleri kelimenin tam anlamıyla “savaş makinelerini göstermeye” dönüştürüldüğünü yazar. Buna da bir örnek verecek olursak, Edison’un Projeksiyon Kinetoskopunu “*Wargraph*” olarak değiştirdiğini ve diğer film şirketlerinin “*Warscope*” gibi başlıklarla çalıştığını görürüz. Sinema, bu eserlerle tarihsel bir temsil aracı olarak kurulduğunu ve 1898’in başlarında, savaş filmlerinin sinematik bir anlatımın ana biçimi haline geldiğini anlarız (Burgoyne, 2008: 25).

Bu erken savaş filmlerinin dışında, diğer tarihsel konular da film yapımcılarının ilgisini çekmeyi başarır. Bunlardan bazıları, *The Execution of Mary* (Meryem’in İnfazı), *Queen of Scots* (İskoç Kraliçesi-1895), *Nero and the Burning of Rome* (Nero ve Roma’nın Yakılması-1908) ve *The Last Days of Pompeii* (Pompeii’nin Son Günleri-1908) gibi filmlerdir. Tarihsel sinema bu filmlerin ilkel versiyonları olarak düşünülebilir. Ancak 1910-1914 yılları arasında İtalya’da çekilen destansı ve mitik filmler geçmişten günümüze yeniden yaratılan o görkemli iktidarı tekrar seyirciye ulaştırmayı başarır ve filmlerin gösterim sürelerini iki saat ya da daha fazlasına çıkararak yapımcılar türü çok farklı yerlere getirir. *Quo Vadis?*-1912 (Nereye Gidiyoruz?), *Cabiria* (1914), ve *Spartacus* (1913) gibi filmler geniş, gösterişli bir manzaraya sahip, tasarım ve anlatıyı birleştiren, antik dünyaya dair tasvirleri bol bol barındıran filmler olarak görülür ve tür filmlerinin oluşumunda öncü olarak karşımıza çıkarlar (Burgoyne, 2008: 25). Ancak I. Dünya Savaşı’ndan sonra, İtalya’nın tarihsel görkemi neredeyse sona erer ve 1920 ile 1939 yılları arasında bu tür filmler nispeten az sayıda üretim olur. Pahalı mitik filmlerin yapımı 1920’lerde ve 1930’larda Hollywood’un özel alanı haline gelir ve 1960’larda zirveye ulaşır (Mora, 1997: 222).

Tarihsel destansı filmin tanınmış Amerikan ustaları D. W. Griffith ve Cecil B. DeMille olarak bilinmektedir, ancak ses öncesi dönemin en popüler Roma şovu filmi, Fred Niblo’nun yönettiği *Ben Hur* (1925)dir. Peplumlar (İtalya’ya özgü giysi) Hollywood’a taşındığında, tür, İtalyan milliyetçiliğinin taleplerine hizmet eden

İtalyan destanlarından daha evrensel temalar ifade etmeye başlar. Roma tarihinin Hollywood'a yoğunlaştığı iki dönem, özellikle *Julius Caesar*, *Cleopatra* ve *Mark Antony*'nin birbirine karışmış hikayeleridir. Bu bireylerin ve onların kuzenlerinin yoğun romantik hikayesi çağlar boyunca devam eder. Rönesans döneminde sanat eserlerinin yeniden incelenmesi ve daha sonra Shakespeare'in popüler trajedileriyle sonuçlanan, *Julius Caesar*, *Antony* ve *Cleopatra*, yüzyıllar boyunca kendi anılarını popülerleştirip ve korur. *Ben Hur*, General Lew Wallace'ın bir romanı olarak yayımlanır ve daha sonra 1899'da sahnelenerek halk üzerinde ki etkisi artar. İlk film versiyonu 1907'de piyasaya sürülür ancak yapımcısı Kalem Co'ya dava açılır. Davayı açanlar sinema filminin yapımcıları ve kitabın yayıncılarıdır. Sonuç olarak, 1911'de Kalem'in filminin tüm kopyaları sergiden çekilir ve bu süreçte 25.000 dolar kaybeder. Bu yasal karışıklık sinema filminin tanıtımına yol açar ve Goldwyn şirketi hızlıca *Ben Hur* haklarını elde eder. Filmin en önemli sahnesi olan savaş arabası yarışı İtalya'da çekilir ve gerçekçi olabilmesi için yönetmenlerin kazananlara para ödülü vereceği gerçek bir yarış teşvik edilir. Sonuç olarak araba yarışı filme çekilirken yüz atın ve onlarca kişinin öldüğü düşünülmektedir. *Ben Hur*'un, 30 Aralık 1925'te New York'ta ilk gösterimi yapılır. Cecil B. DeMille, bugüne kadar hakim olan klasik Hollywood anlatı filminin yapısını şekillendirirken muhtemelen Griffith'den daha etkili olur. Filmlerinin çoğu çağdaş konularla ilgili olmasına rağmen, DeMille, *The Ten Commandments* (On Emir-1923) ve *King of Kings* (Kralların Kralı-1927) ile tarihsel destanda ustalaştırdığını gösteren büyük bir başarı elde eder. 1932'de, *The Sign of the Cross* (Haç İşareti-1932) yapar. Hıristiyan dindarlık ve Roma çöküşünü anlatan başarılı gişe temaları ile bu dönem için önemli bir yönetmen haline gelir (Mora, 1997: 224).

1930'ların ortalarından 1940'lara kadar, izleyicilerin zevkleri, Hollywood'un sofistike müzikallerinde, komedilerinde, örneklenen çağdaş konular ve ciddi dramaların yükselişiyle bu mitik ve epik form azalır. Ancak form, 1950'lerin başlarında, Mervyn LeRoy'un tekrar çektiği *Quo Vadis* (1951) ve CinemaScope'ta çekilecek ilk film olan Henry Koster'in yönettiği *The Robe* (1953) ile tam bir güç kazanır. 1959'da William Wyler, çoğu eleştirmen için tarzının yüksek noktasını temsil eden bir film olan *Ben-Hur*'u yönetir. Wyler aynı zamanda 1925 yılında

çekilen *Ben Hur* filminde de asistan olarak görev almıştır. Daha önceki filmi, orijinalden doğrudan doğruya alıp (ünlü araba yarışı da dahil olmak üzere) aktarır. Hollywood'un mitik sineması, 1960'ların başlarında, Anthony Mann tarafından yönetilen *The Fall of the Roman Empire* (Roma İmparatorluğu'nun Düşüşü-1964), Stanley Kubrick'in yönettiği *Spartacus* (1960) ve Joseph L. Mankiewicz'in yönettiği *Cleopatra* (1963) ile doruğuna ulaşır (Burgoyne, 2008: 37-38).

2.2.1.2. 1960'lardan Günümüze Sinemanın Mitoloji İle İlişkisi

1960'ların ortalarına geldiğimizde filmler, sadece kitlesel bir eğlence ortamı olarak değil, aynı zamanda yüksek kültürlü bir araç olarak kabul edilir. Savaş sonrası Avrupa modernizminin başarıları, auteur fikrinin artan etkisi ve belgesel ve deneysel filmdeki yeni gelişmeler sinemayı hayati ve çağdaş bir sanat olarak kurar. Ancak, çok hızlı bir şekilde, bu sanat formu zorluklarla karşılaşır. 1960'larda Hollywood'un televizyon ve diğer eğlence türleriyle girdiği yarış, sektörü krizde bırakan bir dizi büyük bütçe başarısızlığına yol açar. 1970'lerde, yapımcılar sanat sinemasından ödünç alarak gençlere hitap etmeye çalışırlar. Yeni nesil yönetmenler, Amerikan filminin klasik Hollywood sinemasının güncellenmiş bir versiyonuna dönüştürülmesine yardımcı olurlar (Thompson ve Bordwell, 2003: 509).

Sinemanın yükselişi ile beraber insandaki dindarlığın düşüşü de bir etken olarak görülebilir. Avrupalılar ve Amerikalılar'ın, Tanrı'nın gücüne odaklanarak insanlığın gücünü vurgulayan mitolojik filmleri gün yüzüne çıkarırlar. İnsan böylece kendi gücünden etkilendiği için, Tanrı'ya eskisinden daha az ihtiyacımız olduğunu hissedebilir bir duruma gelir. İnsan, canlı vücutların içinde gözle algılanamayacak kadar hızlı veya çok yavaş olan şeyleri görmeyi, uzayda, denizlerin altında meydana gelen şeyleri ve başka yerlerde ve zamanlarda olan, ancak filme kaydedilen şeyleri görmeyi başarır. Film bir şeyleri algılama biçimimizi değiştirmiş ve atalarımızın ulaşamayacağı deneyimlere ve bilgilere erişmemizi sağlamıştır (Martin ve Ostwalt, 1995: 65).

1960'ların hemen ilk yıllarında Stanley Kubrick'in üstlendiği *Spartacus* bu dönemin ilk filmlerindendir. Dalton Trumbo ve Peter Ustinov'un senaristliğini üstlendiği dizi mitolojik öğelerden bolca beslenmiştir. 9 dalda Oscar'a aday

gösterilen bu film 4 ödül toplamıştır. *Spartacus* filmi Romalıların zevkleri için köleleri seyirlik bir eğlence olarak gladyatör yapıp arenada dövüştürdüklerini ve bu kölelerin özgürleşme çabalarını anlatır. Farklı yönetmenlerce çekilen bu yapım 2010 yılında Jesse Warn, Michael Hurst, Rick Jacobson tarafından dizi olarak çekilir. 1961 yılına doğru geldiğimizde *El Cid* filmi bu dönemin önemli yapımlarından bir diğeridir. Yönetmenliğini Anthony Mann'ın üstlendiği filmin süresi 182 dakikadır. Başrollerinde Charlton Heston ve Sophia Loren'in oynadığı film 12. Yüzyılda İspanya'da yaşayan Rodrigo Diaz'ın (El Cid) komutan Ben Yussuf ve ordusuna karşı verdiği savaşı konu almaktadır (<https://www.imdb.com/title/tt0054847/>).

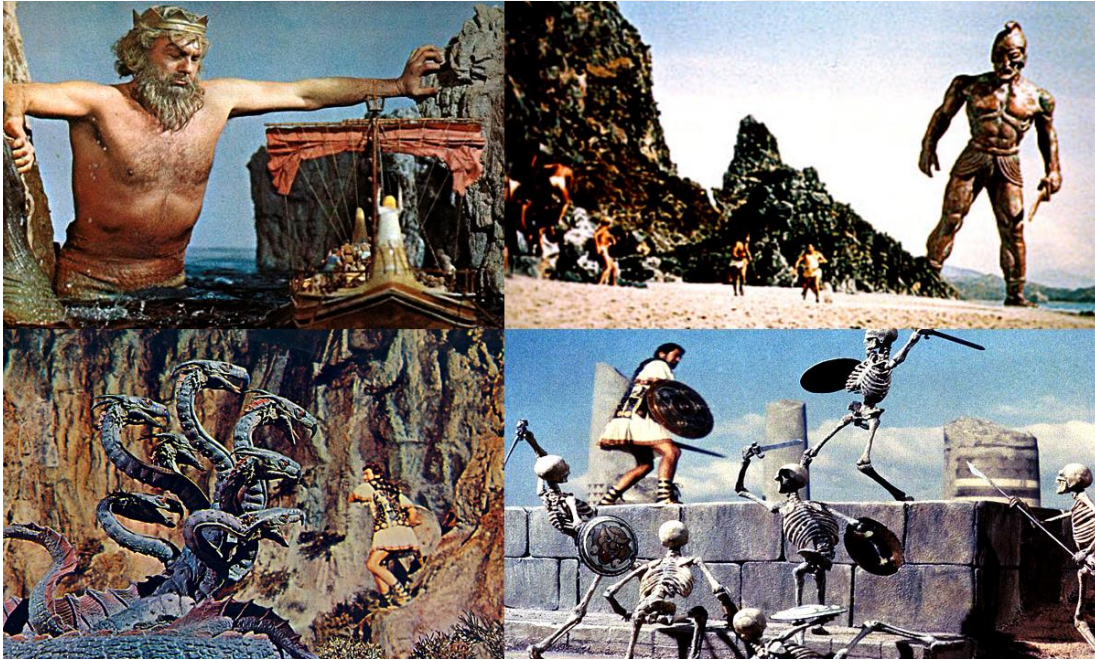
Spartacus ve *El Cid* filmleri epik tarza daha yatkın olmalarına rağmen içerilerinde barındırdıkları mitolojik göstergelerden dolayı bu filmleri mitolojinin içerisine alabiliriz. 1961 yılında Sophocles'e ait bir eser olan *Antigone* yönetmen Yorgos Javellas tarafından senaryolaştırılıp çekilir. Irene Papas ve Manos Katrakis başrollerdedir. Eser, kadın kahraman olan Antigone'nin birey özgürlüğünü ve insan haklarını tek başına savunmasını içerir. Eteocles, Polynieces ve Antigone kardeşlerdir. Amcaları Kreon ile taht kavgasına girerler. Eteocles ve Polynieces, taht mücadelesinde ölürler. Bunların yerine tahta Kreon geçer. Kreon, Polynieces'ten nefret ediyordur ve onun gömülmesini yasaklar. Eteocles için bir cenaze merasimi düzenlenecektir ancak Polynieces'in cenaze merasimi gerçekleşmeyecektir. Bunu öğrenen Antigone abisinin cesedenin gömülmesi için tek başına mücadele edecektir (<https://www.imdb.com/title/tt0055375/>).

Electra, Michael Cacoyannis'in 1962 yılında piyasaya sürdüğü ve yönettiği bir Yunan mitolojik filmidir. Irene Papas bu filmde rol alır ve Electra'yı canlandırır. Orestis'i de Giannis Fertis oynar. Yönetmenin Yunan Trajedi üçlemesinin ilk filmidir. Bu filmi 1971'de *Troyalı Kadınlar* ve 1977'de *İphigenia* takip edecektir. Film Kral Agamemnon'un, Truva Savaşı'ndan döndükten sonra karısı Clytemnestra ve onun sevgilisi Aegisthus tarafından öldürülmesiyle başlar. Agamemnon ve Clytemnestra'nın kızı Electra ise babasının intikamını almak istemektedir. Kardeşi Orestis'le birlikte bir plan yapan Electra'nın bunu başarıp başarmadığı filmin konusudur. Film, 1962 Cannes Film Festivali'nde en iyi sinematik yerleştirme

ödülünü kazanır (<https://www.greekmythology.com/Myths/Movies/Electra/electra.html>).

1963 yılında ise ülkemizde *Altın Postlu Cengaver* olarak adlandırılan *Jason and the Argonauts* filmi Don Chaffey tarafından çekilir. Amerikan-İngiliz ortak yapımı ve Columbia Pictures dağıtıcılığıyla izlenir. Yunan mitolojisinden Argonautika'daki İason ve Argo denizcilerinin efsanesinden uyarlanmıştır. Todd Armstrong ve Nancy Kovack başrollerdedir. Bu film Ray Harryhausen'ın kullandığı özel efektler ile o dönemin değerli bir filmidir. Altın postu bulmak için çıkılan yolda Jason'un iskeletlerle dövüştüğü sahne akıllarda yer etmiştir (<https://www.imdb.com/title/tt0057197/>).

Şekil 1. Altın Postlu Cengaver (1963).



Bu yılların bir diğer önemli filmi ise 1969 İtalya, Fransa ve Batı Almanya ortak yapımı *Medea*'dır. Yönetmenliğini İtalyan yönetmen Pier Paolo Pasolini üstlenmiştir. *Altın Postlu Cengaver* ile benzer bir senaryoya sahiptir. Ancak burada Medea'nın hikayesi anlatılır. İason'un almak istediği altın postu çalan Medea bu postu kendi halkına ihanet edip İason'a verir. Aşık olduğu adamla birlikte kaçarken de kendi kardeşlerini öldürmekten çekinmeyecektir. Türkiye'de 1971 yılında gösterilmiştir. Bizim için bir ilginç yanı ise bu filmin bir bölümünün Kapadokya'da,

Göreme Tarihi Milli Parkı'nda çekilmiş olmasıdır ([https://tr.wikipedia.org/wiki/Medea\(film,1969\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Medea(film,1969))).

1960'lı yıllarda *Kleopatra* (1963), *Ulysses* (1967), *Oedipus The King* (1967), *Le Gladiatrici* (1963), *Romulus and Remus* (1961), *Roman Kingdom* (1961) ve *Oedipus Rex* (1967) gibi çekilen filmler de bu dönemin diğer bir mitolojik filmleridir.

1960'lı yılların aksine 70'lerde mitoloji konulu filmlere az rastlanır. Bu dönemde daha çok bilimkurgu filmleri görülmektedir. Michael Cacoyannis'in Yunan Trajedi üçlemesinden ikincisi olan *Troyalı Kadınlar* (The Trojan Women) 1971 yılında gösterime girer. Katharine Hepburn ve Vanessa Redgrave başrollerdedir. Irene Papas'da Helen rolünü oynamaktadır. Truva Savaşı'nın kaybedilmesinden sonra geride kalan kadınların başlarına nelerin geleceği anlatılmaktadır (<https://www.imdb.com/title/tt0067881/>). Michael Cacoyannis bu dönemde üçlemenin son filmi olan *İphigenia*'yı 1977'de tamamlar ve film gösterime girer. Irene Papas'ı Klytaimnistra rolünde görürüz ve Agamemnonas'ı Kostas Kazakos canlandırmaktadır. Filmde Tatiana Papamoschou'da İphigenia'yı oynar. Kral Agamemnonas Truva Savaşı öncesi donanmasıyla Truva'ya doğru hareket etmek istemektedir. Ancak rüzgar yelkenlere dolmaz, ordu salgınlarla ve vebalarla mücadele etmektedir. Artemis'ten yardım isteyen Agamemnonas bunun için kızı İphigenia'yı kurban edecektir. Bir şekilde kızını kandıran babası tarafından kurban edilecekken Artemis sunağa bir geyik koyup İphigenia'yı yanına almıştır (<https://www.imdb.com/title/tt0076208/>).

Arthur Allan Seidelman'ın 1970'de çektiği *Hercules in New York* ise Hercules'in Olympos'ta sıkılıp New York'ta yaşama sürecini anlatır. Film biraz absürd bir tarzdadır. Hercules kendi güçlerini o dönemin insanlarına sık sık gösterir. Hem modern dünyayı hem de antik bir karakteri içerisinde barındıran filmde Hercules'i Arnold Schwarzenegger canlandırmaktadır (https://www.imdb.com/title/tt0065832/?ref_=nv_sr_1?ref_=nv_sr_1).

Bu dönemde Michael Crichton *Westworld*'ü çeker. Tezin örneklemini oluşturan dizinin filmi 1973 yılında sinemada gösterime girmiştir. Android robotlarla dolu bir

eğlence parkında insanların bu robotlarla istedikleri deneyimleri yaşaması aktarılır. İçerisinde barındırdığı mitolojik öğelerle o dönemin kilometre taşlarından olmayı başarmıştır. Başrollerde Yul Brynner ve Richard Benjamin oynar. Aynı zamanda bu yapımda ilk iki boyutlu bilgisayar grafikleri kullanılmıştır (https://www.imdb.com/title/tt0070909/?ref_=nv_sr_3?ref_=nv_sr_3). Yine devam filmi sayılacak olan *Futureworld*'de 1976 yılında Richard T. Heffron tarafından sinemaya aktarılır ve bu filmde de ilk üç boyutlu bilgisayar grafikleri kullanılır. Peter Fonda ve Blythe Danner ve Yul Brynner'in başrollerde olduğu filmde, *Westworld* filminde ziyaretçilerin robotlar tarafından katledilmesinden sonra yönetim kontrol sistemini tekrar geliştirip parkı açmaya karar verir. İki muhabir, futureworld isimli bu park hakkında gizemli şeyler keşfeden birinden mesaj alırlar. Ancak bu mesajı alamadan o adam öldürülür. Böylece muhabirlerimiz Tracy ve Chuck Futureworld'ü ziyaret etmeye karar verirler (<https://www.imdb.com/title/tt0074559/>).

1974 yılında *Antigone* Stelio Lorenzi tarafından tekrar çekilir. Bu dönemde *Perseus* (1973) ve *Prometeus* (1974) gibi mitolojik olayların geçtiği yapıtlar da çizgi film olarak gösterilmiştir.

1950'lerden 1981'e kadar Herkül'ün sayısız maceralarını, Ray Harryhausen'in hazırlanmış olduğu mitolojik yaratıklarını kapsayan bir dönem bulunmaktadır. Bu dönemlerden sonra *Clash of Titans* (1981), *Wrath of the Titans* (2012), *Immortals* (2011), *Clash of the Titans* (2010), *The Legend of Hercules* (2014) ve *Hercules* (2014) gibi Yunan kahramanlarının olduğu filmler çekilir. Evrensel temaların veya deneyimlerin halkları birbirine bağladığı öngörülür. Böylelikle film yapımcılarının antik çağın popüler bir sürümünü uluslararası izleyici kitlesine aktarılmasını ve pazarlanmasını kolaylaştırır. Filmi kültürler arası izleyicilere satmak daha kolaydır. Kültürel özgüllük hakkında endişe etmek yerine, filmler hem yerel hem de uluslararası izleyicilerle konuşmak için evrensel gerçekleri, deneyimleri ve duyguları sunduklarında daha güvenilir olurlar (Cyrino, Safran ve Rauicci, 2015: 161-163).

1981 yapımı Beverley Cross'un senaristliğinde Desmond Davis'in yönettiği *Clash Of Titans* filmi 80'li yılların Yunan mitolojisine değinen önemli yapıtlarındandır. Filmde Tanrı olarak doğan, ancak insan gibi yetiştirilen Perseus'un,

Hades'e karşı mücadelesi anlatılır. Zeus ve Hades'in mücadelesinin yanında Perseus'un, Medusa ve Kraken'i geçip Prenses Andromeda'yı kurtarma serüveni de anlatılmaktadır. Film stop-motion tekniğinin kullanıldığı son örneklerden de biridir. Laurence Olivier (Zeus), Claire Bloom (Hera), Maggie Smith (Thetis), Ursula Andress (Aphrodite), Jack Gwillim (Poseidon), Susan Fleetwood (Athena) ve Harry Hamlin'in (Perseus) olarak rol aldığı filmdir (<https://www.imdb.com/title/tt0082186/>).

1983 yapımı *Hercules*, Luigi Cozzi tarafından sinemaya aktarılır. Lou Ferrigno'nun Hercules'i oynadığı filmde Kral Minos ve büyücü Adriana, dünyayı fethetme planları kurarlar. Hercules'in sevgilisi olan Cassiopeia'yı öldürmeyi de amaçlayan ikilinin karşısına Hercules çıkar ve dünyayı kurtarmaya çalışır (https://www.imdb.com/title/tt0085672/?ref =nv_sr_1?ref =nv_sr_1).

Mitolojik filmler insanları bilinen dünyanın sınırlarının ötesindeki yerlere götürür. Kutsal yerlerle karşılaştırır, sıradan hayat yeniden değerlendirir ve sıradan tecrübe mitolojik anlamlara yatırım yapabilir. 1985 yapımı *Cocoon* (Kozu) gibi bir film, bizi yaşlanmanın olmadığı bir yere götürerek, insan yaşamının kırılabilirliği ve değeri hakkında daha fazla bilgi sahibi olmamızı sağlar. Mitolojik film, en azından, başka bir dünyayla karşılaşmanın yarattığı karşıtlık nedeniyle dünyamızı daha net görmemize yardımcı olabilir (Martin ve Ostwalt, 1995: 69). Ron Howard'ın yönetmenliğini üstlendiği bu filmde, Don Ameche, Wilford Brimley, Hume Cronyn ve Brian Dennehy başrollerdedir. Bir grup uzaylı tarafından Florida sahilinde okyanusun dibinde gömülü olan kozalar bir terk edilmiş evin havuzunun dibine bırakılır. Walter adlı uzaylı kendi gezegeninden olan bu kozalardaki arkadaşlarını kurtarmak niyetindedir. Ancak bu havuza ziyarete gelen ihtiyarlar gün geçtikçe gençleştiklerini fark ederler ve olaylar gelişir (https://www.imdb.com/title/tt0088933/?ref =nv_sr_1?ref =nv_sr_1).

90'lı yılların göze çarpan önemli filmleri arasında ise Mısır mitolojisinden örnekler sunan *Stargate* (1994), *The Mummy* (1999) ve televizyon dizisi olarak yayınlanan *The Odessey* (1997) bulunmaktadır. *Stargate*'de Mısır tarihiyle yakından ilgilenen arkeolog Dr. Daniel Jackson, bu konuda araştırmalar yaparken eski bir geçit

bulur. Bu geçit de başka bir gezegene açılmaktadır. Geçitin öte tarafına Albay O'Neil komutasında geçilir. Eski Mısır'dan bir dönemin yaşandığı bu gezegen, Tanrı RA tarafından yönetilmektedir. Ekip Ra'nın eline düşer ve ondan kurtulmaya çalışır. Roland Emmerich'in yönettiği filmde Kurt Russell, James Spader, Jaye Davidson ve Viveca Lindfors başrollerdedir (<https://www.imdb.com/title/tt0111282/>).

2000'li yıllar mitolojik filmler açısından zengindir; çünkü gelişen teknoloji ve çekim teknikleri bu anlatıların sinemada görsel olarak daha zengin aktarılmasına olanak sağlamaktadır. Bu dönemde mitolojik kökenlere sahip pek çok film üretilir. Sadece Yunan Mitolojisi ile kalmaz ve diğer kültürlerin mitolojilerinden de örnekler görebiliriz. *Gladyatör* (2000), *Yüzüklerin Efendisi* (2001), *Büyük İskender* (2004), *Truva* (2004), *300 Spartalı* (2006), *Pan'ın Labirenti* (2006) ve *Yasak Krallık* (2008) bu dönemin hem farklı kültürlerin kendi mitolojilerini içerisinde barındıran hem de mitolojik unsurlarla dolu filmlerin bolca olduğu bir dönemdir. Antik Yunan filmlerinin anlatıları kahraman filmlerinin şekillenmesine yol açmış ve tek kahraman üzerinden mitolojik anlatılar devam etmiştir.

2004 yapımı *Troy* (Truva) bu dönemin önde gelen filmlerinden biridir. Homer'in büyük destanından bir uyarılma olarak çekilir. Paris, Isparta Kraliçesi olan Helen'i Truva'ya gelmesi ve Menelaus'u terk etmesi için ikna eder. Paris ile giden Helen'in ihanetini öğrenen Menelaus, kardeşi Agamemnon'dan Truva'ya savaş açması için yardım ister. Agamemnon, bu durumdan yaralanıp güç elde etme çabası içerisinde isteği kabul eder. Bin gemiden ve elli bin Yunanlıdan oluşan ordusuyla Truva'ya savaş açarlar. Aşil'in de desteğini alan Yunanlılar Truvalılar ile savaşa başlarlar. Wolfgang Petersen'in yönetmenliğindeki filmin başrollerinde, Julian Glover (Triopas), Brian Cox (Agamemnon), Nathan Jones (Boagrius), Adoni Maropis (Agamemnon'un yardımcısı), Jacob Smith (Haberci), Brad Pitt (Achilles), Diane Kruger (Helen), Orlando Bloom (Paris) oynamaktadır. 175 milyon dolar bütçe ile çekilen film dünya genelinde 497 milyon dolar hasılatla ulaşmıştır (<https://www.imdb.com/title/tt0332452/>).

Son dönemlerde ise *Wrath of the Titans* (2012), *Immortals* (2011), *Clash of the Titans* (2010), *The Legend of Hercules* (2014), *Hercules* (2014), *Percy Jackson & the*

Olympians: The Lightning Thief (2010), *Exodus: Gods and Kings* (2014), *Pompeii* (2014) ve *Thor* (2011) gibi filmler mitolojik anlatıyı aktaran üretimler olmuşlardır.

Şekil 2. Wrath of the Titans (2012).



Sinema filmlerinden ziyade son dönemlerde dizi anlatılarında da mitolojik öğeler kullanılmaya başlanmıştır. Mitsel anlatıların sık sık yer bulduğu bu diziler; *Legend of the Seeker* (2008-2010), *Atlantis* (2013-2017), *Merlin* (2008-2012), *Supernatural* (2005-), *American Gods* (2017-), *Westworld* (2016-), *Game Of Thrones* (2011-2019), *Spartacus: Blood and Sand* (2010-2013) ve *Vikings* (2013-) gibi popüler anlatılardır.

Mit, mitsel anlatı, sinema-mitolojisi ilişkisini ortaya koyduğumuz bu teorik çerçevenin ardından daha ayrıntılı bir inceleme yapabilmek amacıyla üçüncü bölümde *Westworld* dizisi ele alınacak ve bireyin tanrılaşma düşüncesi ve mitsel öğelerle bireyin etkileşimi, bu durumun nasıl geliştiği açıklanmaya çalışılacaktır.

III.BÖLÜM

3. WESTWORLD DİZİSİNİN MİTSEL ANLATI VE BİREYİN TANRISALLAŞMASI BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

3.1. METODOLOJİ

3.1.1. PROBLEM

İnsanlar tarih boyunca doğaya, dış dünyaya istediği şekli verebilmeyi amaçlamış ve bu isteklerinde de başarılı olmuşlardır. Geçen bunca yıldan ve değişimden sonra iç dünyamızda değişiklikler yapabilecek seviyelere geldiğimiz de görülmektedir. Bir beynin yapısı hakkında veya yaşlanan bir vücudun nasıl durdurulacağı üzerinde ki düşüncelere artık sahibiz ve insanlık bunları değiştirmeyi başarabilmektedir. Geldiğimiz bu seviyede bireylerin dış dünyaya hükmettiği kadar kendine de bu denli hükmetmeyi başarması ve neredeyse yaşamı şekillendirmeye başlaması onun kazandığı özelliklerin tanrısallığına bir delil olmaktadır. Gelişen tanrısallık olgusu, ilk olarak mitolojik hikayelerde kendisine yer bulmaktadır. İnsani olanın tanrısallıkla kurduğu bağ, özellikle teknolojinin gelişimiyle daha ileri noktalara taşınabilir hale gelmiştir. Tanrısallaşma düşüncesinin sinema ve dizi anlatıları yoluyla aktarımının da bu süreçte açığa çıktığı görülmektedir. Sinemasal anlatılarda, yaratılarını ortaya koyarak tanrısallık gösteren insanın varlığı, - yaratan ve yaratılan bağlamında- hem heyecan verici hem de gizemli bir varlık durumu ortaya çıkartmaktadır. Bu doğrultuda, mitolojik anlatıların kökeninde yer alan “bireylerin tanrısallaşma kültürü”nden hareketle, sinemasal anlatıda tanrısallaşma düşüncesinin nasıl ele alındığını, güncel bir örnek olan Westworld dizisi üzerinden ortaya koymak araştırmanın temel problemini oluşturmaktadır.

3.1.2. AMAÇ

Bireylerin, değişen ve gelişen dünya üzerinde elde ettikleri birtakım özelliklerin tanrısallaşma düşüncesiyle örtüşmesi ve bu özelliklerin popüler dizi anlatılarında bizlere nasıl aktarıldığını açıklamak bu araştırmanın amacını oluşturmaktadır.

Çalışmanın amacı doğrultusunda cevap aramaya çalışacağımız araştırma şöyledir:

3.1.2.1. Araştırma Soruları

S.1 Westworld evrenini oluşturan ana unsurlar ve mitolojik göstergeler nelerdir?

S.2 Westworld dizisinde tanrılaşma kavramı nasıl ele alınır ve tanrılaşan karakterlerin tanrısal olmasını sağlayan belirlenimler nelerdir?

S.3 Westworld dizisinde bilinç ve bilinçaltı düzeyler nasıl konumlandırılmıştır?

S.4 Westworld dizisinde özgür irade belirlenimi nedir? Özgür irade mümkün müdür?

3.1.3. ÖNEM

Bireylerin elde ettikleri bu tanrısal özellikler ve bu düşüncenin gün geçtikçe toplumlar üzerinde yayılmasıyla toplumda ortaya çıkan, gücü kullanma isteğinin gösterilmesi açısından; popüler dizi anlatılarında bu durumun bizlere nasıl aktarıldığını göstermesi bakımından önemlidir.

3.1.4. VARSAYIMLAR

Bu çalışma, insanlığın içinde var olan ve günümüze kadar varlığını koruyan Tanrılaşma düşüncesinin, anlatılar yoluyla izleyicilere tekrar tekrar aktarıldığı ve Westworld dizisinin bu mitsel inanışları tümüyle içinde barındırdığı varsayımı üzerine temellendirilmiştir.

3.1.5. SINIRLILIKLAR

Bireylerin tanrılaşma düşüncesini günümüz popüler televizyon dizileri bağlamında ele almaktadır. Bu bağlamda; Westworld dizisinin 2016 ve 2018 yıllarını kapsayan iki sezonu araştırmaya dahil edilmektedir.

3.1.6. TANIMLAR

Konuk: Westworld evrenine dışarıdan dahil olan ziyaretçilere verilen addır.

Ev sahibi: Westworld evreninde oluşturulan insansı robotlara verilen addır.

Labirent: Westworld evreninde ev sahiplerinin bilince ulaşması için tasarlanan bir yapıdır.

Kapı: Ev sahiplerinin geçiş yapacağı öteki vadiye açılan geçiş aracıdır.

3.1.7. YÖNTEM

Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden faydalanılmıştır. Araştırma verileri, literatür taraması yöntemiyle elde edilmiştir. Verileri tanımlayıcı ve yorumlayıcı bir yaklaşımla çözümlmek için *betimsel analiz* yöntemi kullanılmıştır. Betimsel analiz yöntemi, çeşitli veri toplama teknikleri ile elde edilen verilerin, önceden belirlenen temalara göre özetlenmesi ve yorumlanmasını içeren bir analiz türüdür. Burada temel amaç, elde ettiğimiz bulguların okuyucuya özetlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde sunulmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2000: 158).

Betimsel analiz dört aşamada ele alınır. İlk olarak araştırmacı, araştırma sorularından, araştırmanın kavramsal çerçevesinden ya da görüşme ve gözlemlerde yer alan boyutlardan hareket ederek veri analizi için bir çerçeve oluşturur. Böylelikle verilerin hangi temalar altında düzenleneceği ve sunulacağı belirlenir. İkinci olarak, araştırmacı daha önce oluşturduğu çerçeveye dayalı olarak verileri okur ve düzenler. Daha sonra araştırmacı düzenlemiş olduğu verileri tanımlar. Araştırmacı gerekli yerlerde doğrudan alıntılara da başvurmak zorunda kalabilir. Bu sürecin sonunda tanımlanmış olan bulgular açıklanır, birbiriyle ilişkilendirilir ve anlamlandırılır. Araştırmacı bu aşamada ayrıca yapmış olduğu yorumları güçlendirmek için bulgular arasındaki neden sonuç ilişkilerini açıklayabilir ve ihtiyaç duyulması durumunda farklı olgular arasında karşılaştırma yapabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2000: 159).

Araştırma verilerini betimsel analiz yöntemiyle çözümlerken, yorumlama kısmında Jungcu bir bakış açısıyla çalışmayı ele alacağız. Jung'un bize bıraktığı anlamlandırmalar, bireyler ve toplum üzerinde gerçekleşen ve açığa çıkan duyguları

daha net ortaya koyma olanağı vermektedir. Bu bakış açısı ve betimsel analiz yöntemiyle daha doğru ve sonuçlara ulaşma ve daha doğru yorumlama imkanımız bulunmaktadır.

Mitolojik temeller, mitolojik anlatı ve Jung'un psikolojide ortaya koyduğu kavramlarla birlikte, çalışmanın teorik kısmında açıklanan veriler, bireylerin tanrılaşma düşüncesini Westworld anlatısında nasıl ortaya koyduğunu açıklamaya odaklanmaktadır. Popüler dizi anlatısında aktarılan tanrılaşma düşüncesi, özgür irade kavramı, bilince ulaşma isteği, sonsuzluk kavramı ve bireylerin öz benliklerini ortaya çıkarma durumları bu çalışmada ele alınacak diğer etmenlerdir.

3.1.8. EVREN VE ÖRNEKLEM

Çalışmanın evrenini, günümüz popüler dizi anlatılarından olan *Westworld* dizisi oluşturmaktadır. Bu evrenin temsilini ise bu anlatıda yer alan karakterlerden Dr. Robert Ford, Bernard, Dolores, Meave, Akecheta ve William oluşturmaktadır. Dizinin iki sezonu ve toplum yirmi bölümü de bu temsilin içerisinde yer alacaktır.

3.2. WESTWORLD EVRENİNİ OLUŞTURAN UNSURLAR VE MİTOLOJİK GÖSTERGELER

Westworld macerası bir sinema filmi olarak başlar. Vahşi batı temalı ve üstün teknolojiye sahip bir eğlence parkında geçen olayları anlatan 1973 yapımı bir sinema filmidir. Filmin senaristliğini ve yönetmenliğini Michael Crichton üstlenir. Crichton aynı zamanda Jurassic Park filminin temel alındığı kitabın da yazarıdır. 1973 yapımı filmde hikaye, 1983 yılında geçer ve Antik Roma, Ortaçağ Avrupası, Vahşi Batı temaları olmak üzere üç farklı dünyadan oluşur. Bu üstün teknolojik tema parkında robotlar gelen konukları eğlendirmek amaçlı çeşitli roller üstlenmişlerdir. Aklınıza gelebilecek her şeyi bu tema parklarında yapmak mümkündür. Parkta kullanılan silahlar ısıya duyarlıdır ve sadece robotların soğuk bedenlerine doğrultulunca ateş edilebiliyordur. Bir süre sonra bu robotların programlandıkları rollerin dışına çıktıklarını görürüz ve bu robotların konuklara zarar vermeye başlamalarını izleriz. Konuklar artık parktan sağ çıkmak için mücadele edeceklerdir.

2016 yılının Westworld yapımı ise Jonathan Nolan ve Lisa Joy ortaklığında HBO kanalı için yapılan dizidir. 2018 itibariyle ikinci sezonunu tamamlamıştır. Westworld evreni birden fazla temadan oluşan bir eğlence parkıdır. Westworld teması, Vahşi Batı'nın temasıdır. Western tarzının hakim olduğu kasabalar, salonlar ve kovboyların bolca olduğu bu tema parkında o dönemin tüm yansımaları bulunmaktadır. Park, çeşitli zorluk derecelerinde misafirlerine meydan okumaya yönelik olarak tasarlanmıştır. Labirent, bu zorluğun belki de en açık örneğidir ve sürekli olarak William'ı (Siyahlı Adam) 30 yıl boyunca aldatır. Bu şekilde, parkta kalanlar ölemezken, sürekli olarak engellerle ve bulmacalarla karşı karşıya kalırlar. Raj World'e baktığımızda burada Hint dünyasının temsillerini görürüz. Hindistan'ın İngiliz sömürgesi altında olduğu bir dönem canlandırılmıştır. Raj World, Bengal kaplanlarını avlamak için gelen zenginlerin de uğrak yeridir. Shogun World'de ise 1867-68 devrimine kadar Japonya'yı yöneten bir askeri valinin döneminin anlatıldığı Japon kültürünün yansımasıdır. Bu dünyanın yaratım amacını ise ikinci sezonun beşinci bölümü olan *Akane No Mai*'de (Akane'nin Dansı) hikaye yazarı olan Lee Sizemore'dan duyarız. *“Westworld'ü yavan bulan konuklar için özel olarak tasarlanmış bir deneyim. Bu parkı Japonya'nın Edo döneminden esinlenerek yaptık. Sanatsal vahşetin gerçek hastaları için”*. Antik Yunan, Ortaçağ Avrupası ve Antik Roma dönemlerine ait temalar da dizi de görmediğimiz ama 1973 yapımı Westworld'den bildiğimiz bir diğer temalardır.

Westworld evreninde bulunan android robotlar *ev sahipleri*, dışarıdan gelip ziyaret edenler ise *konuk* olarak adlandırılır. Westworld'e gelen her konuk Mesa adlı bir yerden izlenir. Mesa, parkın içinde bulunur ve bu yer bir dağın tepesinde kuruludur. Westworld'ün çalışanları; geliştiriciler, mühendisler, hikaye yazarları, davranış bilimciler tüm kontrol ekibi Mesa'dadır. Bu binadan bütün parklar izlenir ve parkta yaşananlara anında müdahale edilir. Ev sahipleri olan robotlar, üç boyutlu yazıcılar kullanılarak üretilmektedir. Burada üretim sadece robotlarla sınırlı değildir. Bir yenedünya yaratılmıştır. Dağlar, denizler, ormanlar, kasabalar, yollar, hayvanlar ve bir dünyada olması gereken her şey burada vardır. Bu parkın kuruculuğunu ise

Doktor Ford² ve arkadaşı olan Arnold üstlenir. Bu yerin amacı, yaratılan robotlarla bir tema parkında insanlara istedikleri gibi eğlenme fırsatı vermek, insanların arzularını gerçekleştirmektir. Westworld'de her ev sahibinin kendi döngüsü ve bir hikayesi vardır. Ev sahipleri onlara verilen hikayelerin dışına çıkamaz ve parkta hangi bölüme aitse o sınırlar içerisinde kalır. Ev sahipleri yaratılırken herhangi bir şekilde dış dünyaya adım atma tehlikesine karşı onların omuriliklerine bir patlayıcı yerleştirilmiştir. Bu da onların bilinçsizce dahi olsa parktan çıktıkları anda yok olacakları anlamına gelmektedir. Bozulan, döngüsünden çıkan, vurulan ya da öldürülen robotların tamiri de yine Mesa'da yapılır.

Mesa'da yaratılan robotlara parkta üstlenmesi için roller verilir. Davranış bilimciler ve hikaye yazarları tarafından kontrol edilen robotlar, görevlerine en ince ayrıntısına kadar hazırlanır. Hikaye yazarları bir senaryo oluşturur ve bu senaryolarda konukların hangi hikayelerde olmak isteyeceği, hangilerinden zevk alacağı araştırılır. Hikayeler birbirinden farklı vahşeti, zevki, savaşı ve dramı içerisinde barındırır. Yazılan hikayelere göre ev sahipleri üretilir ve bu senaryoya, hikaye yazarları tarafından çalıştırılır. Hikaye yazarları, robotların hangi olaylara dahil olacağını ve onları bekleyen hikayenin tüm detaylarını onlara aktarır. Bir ev sahibi vahşi batının en hızlı silah çeken kovboyu olacaksa, ona tüm kovboyluk öğretileri yüklenir. Bir savaş hikayesinde yer alacak ise yine korkusuz bir asker olarak tüm rolleri ona aktarılır.

² Doktor Robert Ford ve Henry Ford arasında bir bağ kurulabilir. Henry Ford'un kurucusu olduğu bant üretim sistemi ve Robert Ford'un kullandığı sistem birbirlerine benzemektedir. Bu bant sistemi ilk olarak 1908 yılında Ford tarafından geliştirilen T Model aracının üretiminde kullanılmıştır. Robert Ford'un da 3d yazıcılarla kullandığı sistem ve bu üretimin sürekliliği fordist sisteme aittir. Burada Robert Ford isminin öylece seçilmediğinin bir göstergesidir (Aktaran, Saklı, 2013: 110).

Şekil 3. Westworld'ün yönetim binası, Mesa.



Davranış bilimciler ise robotlardaki davranma biçimlerini şekillendirir. Ev sahiplerine, kontrol odalarında belli sorular sorup onların yaratılış amaçlarına uygun davranıp davranmadıklarını incelerler. Bir fahişeden beklenen davranış onun fahişe gibi davranmasıdır. Bir şeriften beklenen davranış da yine ona yüklenen kanun koruyucu rolüne sadık olmasıdır. Yapılan bu kontrollerden sonra bu eşikleri geçen robotlar parka bırakılmaya hazırdırlar.

Ev sahiplerinin yaşantıları ise onlara yazılan hikayelerle şekillenir. Bu hikayeler sayesinde belirli amaçlar edinirler ve parkta bir yaşam sürdürürler. Hikayelerin dışına çıkamazlar ve bu bir döngüde devam eder. Dolores her sabah yatağında uyanır ve kasabaya gidip alışverişini yapar. Teddy her sabah trenle kasabaya gelir ve Dolores'e aşık olur. Meave uyanır ve işletip çalıştığı genelevinde yaşamaya ve konukları eğlendirmeye devam eder. Clementine her gelen konuğa yanaşır ve onları baştan çıkarmaya çalışır. Ev sahipleri arızalanmadıkları ya da öldürülmedikleri zamana kadar parkta bu şekilde bir döngüde yaşarlar. Bir konuk parka beş sene sonra da gelse Meave'i yine o işlettiği genelevinde görevinin başında görecektir. Ev sahipleri, parkta kaldıkları süre boyunca yaşadıkları tüm olayları kayıt altına almaktadırlar. Bu şekilde bir nevi anı oluşturmalarına yardımcı olmak amaçlanmaktadır. Ancak parktan tamir olmak için gelen ev sahiplerinin tüm

biriktirdiği anılar, onlar tekrar parka bırakılmadan silinir ve böylece ev sahibinin o anısı parkta ki bir diğer konuk için tehlike oluşturmaz.

Ev sahiplerine verilen bir diğer özellik ise acıyı hissetme, belli bir geçmiş yaşantı ve hayal kurma işlevleridir. Bu sayede parka gelen konuklarla iletişim kurabilir ve onlara belli hikayeler anlatabilirler. Ev sahiplerine verilen bu bilişsel özellikler onları aslında daha da insan görünümü kazandırma ve geçmişle olan bağlantıları sayesinde bir amaca tutunmalarını ve kontrolden çıkmalarını önlemek içindir. Herhangi bir bozukluğun gerçekleştiği anda hikayeye ve döngüye direkt müdahale edilir. Ev sahipleri özel komutlarla dondurulur, Westworld zamanı durur ve bozulan ev sahibi tamir edilip yerine koyulana kadar beklenilir. Ev sahibi tamir olup yerine konulduğunda ise hikaye akışı ve Westworld yaşamı kaldığı yerden devam eder. Bozulan ev sahibinin yerine farklı dış görünüşte biri yerleştirilse dahi bu durum ev sahipleri için fark edilmez bir durumdur.

Ev sahiplerinin kontrolü bir sözlü komut (analiz et) veya bir davranış kumandası yardımıyla gerçekleşir. Doktor Ford için bu durum biraz farklıdır. Doktor Ford bir el işaretiyle bile komutlarını ev sahiplerine aktarabilir. Çünkü parkın yaratıcısı konumundadır. Veriler tüm robotlara davranış kumandalarıyla aktarılır ve varsa sıkıntıları giderilir. Ev sahiplerinin özellikleri ve güçleri bu davranış kumandalarıyla da ayarlanabilir. Onların zeka seviyeleri, kavrama durumları, cesaret göstergeleri, korku, kaygı ve bunun gibi bilişsel düzenlemeler de yine bu kumandalar sayesinde ayarlanabilir.

Ev sahiplerinin bazıları kullanılamaz hale geldiklerinde Mesa içerisinde -83. katta soğuk hava deposunda tutulur. Burası onların mezarlığı olarak adlandırılabilir. Soğuk hava deposuna kaldırılan ve artık kullanılmayan ev sahiplerinin bedenleri orada tutulurken kayıt ettikleri veriler ve kendi rolleri de *kafes* olarak adlandırılan bir yerde tutulur. Kafes'te bugüne dek yaratılan tüm ev sahiplerinin bilinç verileri vardır. Bu veriler sayesinde tekrardan bedeni yaratılan bir ev sahibi geri getirilebilir ve bir nevi derin uykusundan uyanabilir.

Kafes gibi oluşturulan bir diğer kısım ise *Fırın* olarak adlandırılmıştır ve burada da konukların verileri tutulmaktadır. Konukların kayıtları ise parka

girdiklerinden itibaren taktıkları kovboy şapkaları sayesinde gizlice kayıt edilmektedir. Bu kayıtlar sayesinde parka gelen tüm konukların neler yaptığı, hangi yolları izlediği, nasıl bir davranış sergilediği belirlenmiş olur. Bir profil kartı oluşturulan konuklar da türlerine göre ayrılır ve burada saklanır. Ancak Fırın'ın Kafes gibi ulaşılabileceği basit bir sistemi yoktur. Fırın bir sistemin içerisinde yer almaktadır. Bu sistem de dijital bir veriye bağlanmakla hatta o dijital verilerin katmanları arasında gizli bir yerdir. İkinci sezonunun son bölüm olan *The Passanger*'da (Yolcu) Dolores'in Bernard ile bu sisteme girdiğini görürüz. Dijital verilerin içerisine aktarılan bilinçleri bu sistemin içinde farklı dünyaları dolaşır ve gizli kapılardan Fırın'a ulaşırlar. Fırın bir kütüphane olarak tasarlanmıştır ve tüm konukların parkta ki benlikleri, kendi isimleriyle oluşturulan kitaplarda yazmaktadır.

Westworld temasında buraya gelen konuklar, burada vahşi batının o şaşalı dönemlerine tanıklık edebilir ve kovboyculuk oynayabilirler. Westworld'ü ziyarete gelen konuklar önce Mesa'ya giriş yaparlar, burada kendi zevklerine göre istedikleri kıyafetleri giyinip, istedikleri silahları ve kovboy şapkalarını seçebilirler. Bir nevi kendi karakterinizi park için yeniden oluşturabilirsiniz. Parka giriş ise bir tren vasıtasıyla gerçekleşir ve trende yine ev sahipleri ve konuklar bir aradadır. Bu da sizin parka girmeden o dünyaya daha hızlı adım atmanıza yardımcı olur. Varılan kasabanın adı *Sweetwater* olarak adlandırılmıştır ve olayların merkezi de bu kasabadır. Konuklar parka giriş yaptıklarında burada karşılaştıkları ev sahipleriyle istediklerini yapmakta özgürdürler. Westworld deneyimini çekici kılan da bu özgür dünya deneyimidir. Birinci sezonun ikinci bölümü olan *Chestnut*'da (Kestane-Yeniliğin Tohumlarını Yetiştirmek) William'ı parka girişi için karşılayan Angela şöyle der; "*Burada tek sınır hayal gücüdür. Parkın ortasında başlarsın. Basit ve güvenlidir. Macera ne kadar fazla olursa deneyim de o kadar yoğun olur. Ne kadar ileri gitmek istediğin tamamen sana bağlı.*" Parkta yapacakları her şeyin daha sonra bir yaptırım olmayacağı için bu deneyim konukları fazlasıyla cüretkar kılar. Ev sahipleri, gelen konukları ya başına ödül konmuş bir haydut avına davet eder ya da bir kumar masasına oturtur. Salonlara giren konuklar ise burada cinsel partnerler edinebilir ve bunu gün boyu sürdürebilirler. Parkta bir orduya katılıp savaşı tadabilirsiniz ya da bir çiftlikte atları otlatabilirsiniz. Belki bir haydut olmayı tercih

edip para dolu kasaları çalmak için hikayeye dahil olabilirsiniz. Kovboy olup bizon sürülerine kement atmak da yine burada yapabileceğiniz en kolay eğlence olanaklarındandır. Westworld dünyasında ne olmak isterseniz o olabilirsiniz.

Böyle gerçekçi bir deneyim sayesinde parkın içinde yıllarca kalan konuklara da rastlamak mümkündür. Westworld'den çıkmak isteyen konuklar ise ev sahiplerinin göremeyeceği şekilde tasarlanmış gizli kapılardan çıkış yapabilmektedir. Dizi de parkın günlük ücretinin ne kadar olduğuna da değinilmiştir. Birinci sezonun üçüncü bölümü olan *The Stray'da (Kaçak)* parkın hisselerine ortak olmaya gelen Logan'dan parkın günlükünün kırk bin dolar olduğunu öğreniriz.

Westworld dünyasına ait başka bir özellik ise ev sahiplerinin kullandıkları silahlardır. Ev sahiplerinin sahip olduğu silahlar yüksek teknolojili silahlardır ve insanlara isabet sağlamasına rağmen zarar veremez. Bu durum da yine gerçekçi bir deneyim için oluşturulmuştur. Ancak konukların kullandıkları silahlar ise ev sahiplerine bir hayli zarar verecek şekilde tasarlanmıştır ve ev sahiplerinin döngülerinin sonlanmasına sebep olmaktadır. Silahlar sayesinde konukların, ev sahiplerine karşı üstünlükleri burada ortaya çıkmaya başlamaktadır. Çünkü burada konuklara ölüm yoktur.

Tema parkının haritada bulunduğu yer bir ada olarak bilinmektedir. Parkı işleten şirketin adı ise Delos'tur. Antik Yunan döneminde de Delos adasına rastlarız. Bu adanın hikayesini bilmek, şirketin adının neden Delos olarak anıldığına da açıklık getirecektir. Efsanede şöyle geçer; denizlerin tanrısı Poseidon bir gün denize yabasıyla vurur ve vurduğu yerden bir ada yükselir. Tamamen kayalık olan bu adada hiçbir şey yetişmez, denizlerde yüzer ve kökü bağlı olmadığından başıboş gezer. Zeus'tan hamile kalan Tanrıça Leto, Hera'nın gazabına uğramıştır ve bu yüzden hiçbir kara parçası onu topraklarına kabul etmemiştir. Doğuracak yer arayan Leto, Trakya'da Athos, Anadolu'da İda dağlarına, İmbros, Lesbos, Samos adalarına, Miletos ve Knifos şehirlerine başvurur. Ancak ne dağ, ne ada, ne şehirler kabul etmiştir. Leto'nun karşısına bir yüzen ada çıkmış ve Leto ona burada doğum için izin verirse, bir tapınak yapma sözü verir. Bir de dünyanın her bir yerinden tapınağa gelecek olanların ve onların dualarından geçimini çıkarabileceğini vaat eder. Ada,

Leto'nun burada doğum yapmasına izin verir ve bu adada Apollon ve Artemis doğar. Delos'a parlak anlamına gelen adı verilir ve Zeus bu adayı toprağa sabitler. Kyklad takımlarından biri de bu ada olur. Hymnos dört yılda bir Delos'ta kutlanan Apollon törenlerini şöyle anlatır:

*Nice tapmakların oldu, nice kutsal koruların oldu;
Yüce dağ başları senin oldu, ovalara bakan
Dağ başları, senin oldu denize dökülen nice ırmaklar;
Ama gönlünü sevindiren yer, ey tanrı
Delos'tu asıl.
Orada toplanırlar uzun etekli Tyonyalıların
Senin kadınlarını ve çocuklarını getirirler ilanlarında.
Sonra başlanır oyunlara, sana bağlı olanlar gelirler ziyaretine,
Yumruk, ezgi, dans yarışmaları sunarlar.
Onları oyunlarda gören sanır ölümsüzdürler.
Sanki onlar için zaman denen şey yok,
Yaş yok.
Kim görse bu erkekleri, bu güzel kuşaklı kadınları,
Hızlı gemilerini ve bütün varlıklarını kim görse,
Onların, sevinç ve coşkuyla dolar yüreği (Erhat, 1996: 86).*

Yunanistan'ın Delos adası için kullandığı resmi siteye de bakacak olursak, adanın bir müzeden ibaret olmadığı anlatılır. Delos bir hikaye anlatmak için orada değildir. Delos tarihin ta kendisidir. Delos'un büyüleyici manzarası da hiç kimseye ev sahipliği yapmaz. Tarih de böylelikle kendini tekrar eder. Çünkü böyle bir yerde hiç kimse doğmaz ya da ölemez. Delos'u sadece ziyaret edebilirler (http://www.visitgreece.gr/en/greek_islands/cyclades/delos). Westworld'de de konuklar, bu parkları sadece ziyaret edebilirler. Burada doğma ya da ölme ihtimalleri yoktur.

Parkın ilk işletmecileri aslında Doktor Ford ve Arnold Weber'dir. Bu ikili işletmelerine Argos adını verir. Argos'da mitolojide kendine yer bulur. Homeros destanlarında tanrı Hermes, "Argos' u öldüren", "Argeiphontes" olarak anılır. Efsaneye göre Hermes'in öldürdüğü Argos yüz gözlü bir devdir. Başka bir anlatıma göre, Argos'un yüz değil de, ikisi kafasının önünde, ikisi arkasında yalnız dört gözü olduğu aktarılır. Üstün bir gücü olan bu dev Arkadya bölgesini yabancı bir boğadan kurtarır ve Tartaros'la Gaia'dan dogma Ekhidna canavarını öldürür. Daha sonra

Zeus'un inek biçimine soktuđu sevgilisi İo'nun başına Hera tarafından bekçi olarak dikilir. Argos, ineđi bir ağaca bağlayarak gece gündüz gözler. Uyuduđu zaman bile gözlerinin hepsi kapatmaz, yarı kapalı gözlerle nöbetini tutar. Zeus İo'yu kurtarma görevini Hermes'e buyurur ve Argos Hermes tarafından öldürölür. Nasıl öldürdüđüne dair çeşitli söylentiler bulunur: Bazıları Hermes'in uzaktan bir taş atarak, bazıları da Pan'ın kavalını çalarak devü büyülemeyi başarıp bütün gözlerinin kapanmasını sağlamasıyla olduđunu savunur. Bir başka söylenti de büyüölü olan bir değnek yardımıyla Argos'u uyanmayacağı bir uykuya daldırmayı başarmasıyla olduđuna inanır. Argos öldükten sonra da, Hera bu devin gözlerini tavus kuşunun tüylerine yerleştırir (Erhat, 1996: 56). Argos'un yüz gözlü dev anlamına gelmesi ve her şeyi görüp gözetlemesi de yine bu işletmenin neden Argos olarak adlandırıldıđını açıklamaktadır. Westworld'de de her şey Mesa'dan izlenir ve konukların neler yaptıkları, nerede oldukları, nereye gittikleri parka yerleştırilene kamera ve sistemlerle görölür, gözetlenir.

İlk sezonun tüm hikayesini kapsayan *labirentin* temsili de mitolojide bir anlama sahiptir. *Minotaur*, labirentteki canavar olarak geçer. Girit kralı Minos ile Poseidon arasında, güzel bir bođanın kurban edilmesi üzerine bir anlaşmazlık yaşanır. Bu bođayı Minos'a Poseidon gönderir ve kralın bu hayvanı kendi şerefine kurban etmesini bekler. Ancak, Minos bođadan etkilenir ve onu kurban etmemeye karar verir. Kralın karısı Pasiphae de bođadan etkilenir ve aşık olur. (Bazı mitlerde ise, Minos'un tanrıya kurban vermeyi reddetmesi üzerine, Pasiphae'yi bu hayvana Poseidon'un aşık ettiđi söylenir). Pasiphae, bođaya olan arzusundan dolayı Daidalos adlı bir zanaatkardan içi boş bir inek figürü hazırlamasını ister. Kendisini bu inek figürünün içine saklar ve bođayla birlikte olur. Pasiphae'nin bu birleşmeden bir çocuđu olur ve adı da Minotaur'dur. Minotaur, insan vücuduna ve bođa başına sahip bir canavardır. Vahşı bir yırtıcı olan bu yaratık için Minos, Delfi kahinlerine başvurur. Daha sonra Daidalos'a son derece karmaşık bir labirent yapmasını emreder. Bu labirent o kadar karışık ki giren hiç kimse çıkış yolunu bulamaz. Minotaur buraya kapatılır ve bu labirentte bulduđu tüm canlıları öldürür (Conner, 2016: 203). Westworld'ün labirenti somut bir labirent değildir ancak ev sahiplerinin içerisinden çıkmaya çalıştıđı bu labirent onların özgürlüđe ulaşmaları için attıkları ilk

adımdır. Labirentin mitolojik imgeleminden sonra Westworld dünyası için başka neleri temsil ettiğine tekrar daha detaylı değineceğiz.

3.3. WESTWORLD EVRENİNDE TANRILAŞMA DÜŞÜNCESİ

Harari insanlığın, haz ve ölümsüzlük arayışında olduğunu ve tanrılar katına yükselmeye çalıştığını savunur. Bunu yalnızca ilahi bir durum olarak değil, yaşlılık ve acının da üstesinden gelmeyi başarmak için yapmaktadır. Bu durum insanın biyolojik temellerinin üstünde tanrısal bir kontrol elde etmesini de gerektirdiği içindir. Ölümü ve acıyı sistemimizden çıkarabileceğimiz gücü ele geçirdiğimizde, bedenimizi ve organlarımızı istediğimiz gibi yönlendirebileceğimiz düşünülmektedir. Herkül'ün kudretini, Afrodit'in güzelliğini, Athena'da bulunan bilgeliği, Dionysos'un deliliğini ya da istediğimiz her neyse onu satın alabilecek hale gelebiliriz. Şu ana kadar dış araçların gelişimiyle insan gücü artmıştır. Ancak bu önümüzdeki yıllarda, insan bedeni ve zihnin bir üst sürüme yükseltilmesine ya da direkt yararlandığımız araçların birleşmesine bağlı olarak artabilir (Harari, 2016: 55). Harari'nin bir röportajında yine bu konuda, aslında tanrılaşma düşüncesinin tek bir tanrı olarak yer almadığını bireylerin Yunan tanrılarına dönüştüğünü vurgular. İnsanların tanrıya dönüşmesindeki ana fikir geleneksel olarak ilahi kudret diye tanımlanan birtakım güçleri ele geçirmiş olmasıdır. Bunun yaşamı yaratmak olabileceğinden, ölümü aşip ve sonsuza kadar yaşamak olabileceğinden bahseder. Bugün artan sayıda bilimci ve iş adamı ciddi olarak yaşlanmayı aşmanın yollarını bulmaya çalıştığını, bedeni gençleştirmek, insan zihnini bilgisayarlara yüklemek ve bedeni biyonik parçalarla yenilemek gibi unisurları düşündüğünü açıklamaktadır. Bu metotların bir kısmının birleşiminin insanları sonsuzluğa taşıyabileceğini düşünmekte, bunun insanları tanrılaştırmak adına bir oyun olduğunu aktarmaktadır. Birçok mitolojide tanrıların geleneksel özelliklerinden biri de ölmüyor oluşlarıdır ifadelerini kullanır (<https://www.youtube.com/watch?v=GGIZT6zbrfM>).

Hazzın ve ölümsüzlüğün peşinde koşan insanlık için ilk durak Westworld dünyasıdır. Burada bireyin bir tanrı gibi hissetmesini taşıyan etmenler arasında parkta ki zarar görmeme bilinci, davranış kumandalarına sahip olma bilinci, sözlü komutlarla kontrolü sağlama, döngüyü durdurma ve anında müdahale, hikaye

yazarlığı ve son olarak da her şeyin kameralarla izleniyor ve biliniyor olması gibi unsurlar sıralanabilir. Harari'nin yaşamı yönlendirme dediği noktada dizinin birinci sezon birinci bölümü olan *The Original*'de Mesa'da ki yaratım süreçlerini görmekteyiz. Burada çalışanlar ev sahiplerini 3d yazıcılarla oluşturup, onları yaradılış amaçlarına göre hazırlıyorlardır. Hayvanların yaratımından insan yaratımına ve bu yaratılanların nasıl bir görünüş içinde olacaklarından nasıl davranacaklarına kadar her şey belirlenir. Westworld'de yaşam yeniden ve bu sefer somut bir bilinç tarafından yaratılıyordur.

Şekil 4. 3d yazıcılarla yaratılan ev sahipleri.



Görsellerden anlaşıldığı gibi yaratım süreci tema parkında süreklidir. Konukların isteklerine göre hikayeler düzenlemek ve konukları tatmin etmek parkın amacıdır. Burada ki özel olan amaç ise tatmin durumudur. Konukların yaşadıkları deneyim onların parka tekrar ve tekrar gelmelerini sağlamaktadır. Bu deneyimin en üst seviyesi de üstünlük ve tanrı konumunda hissetmektir. Şirketin sahibi olan Ford bu durum hakkında bize epey bilgilendirecektir. Parktaki ileri teknolojinin ve gelinen durumun nasıl olduğunu Bernard ve Ford'un konuşmasında görmek mümkündür. Birinci sezonun birinci bölümü olan *The Original*'de (Orijinal) ev sahiplerine eklenen yeni kodlar yüzünden arızalanan bazı robotların sorunları çözülemez ve şu konuşmaya tanık oluruz;

Ford; *Demek yarattıklarımız hata verdi ve arızayı hala çözemediniz öyle mi? Sana hiç yakışmıyor Bernard. Tabi sonuç yüzünden kendini mahcup hissediyorsan o başka.*

Bernard; *Eklediğiniz hülyalara dalma kodu yüzünden efendim. Yarattığı bazı...*

Ford; *Hatalar. Bu kelimeyi kullanmaya utanıyorsun ama utanmamalısın. Sen bir sürü hatanın ürünüsün. Evrim bu gezegende hayatı yaratırken sadece bir araç kullandı. O da hataydı.*

Bernard; *Burada daha disiplinli bir yaklaşım izlediğimiz için kendimle gurur duyuyordum. Galiba kendi kendimi kandırmada doğal seçilimin bir hediyesi.*

Ford; *Gerçekten öyle, ancak artık evrimin tasmasını ele geçirmeyi başardık değil mi? Her hastalığı tedavi edebilir, en zayıflarımızı bile hayatta tutabilir ve belki günün birinde Lazarus'u mağarasından çıkarırız. Bunun ne anlama geldiğini biliyor musun? Çok yol aldığımızı, neredeyse amacımıza ulaştığımızı gösteriyor.*

Ford'un Lazarus'u mağarasından çıkarma düşüncesi onun diriltme gücünü eline geçirmeyi istediği anlamına gelmektedir. Burada Yuhanna incilinde İsa'nın Lazar'ı dirilttiği bölüme bakmakta fayda vardır.

Meryem ile kız kardeşi Marta'nın köyü olan Beytanya'dan Lazar adında bir adam hastalanmıştı. Meryem, Rab'be hoş kokulu yağ sürüp saçlarıyla O'nun ayaklarını silen kadındı. Hasta Lazar ise Meryem'in kardeşiydi. İki kız kardeş İsa'ya, "Rab, sevdiğin kişi hasta" diye haber gönderdiler. İsa bunu işitince, "Bu hastalık ölümle sonuçlanmayacak; Tanrı'nın yüceliğine, Tanrı Oğlunun yüceltilmesine hizmet edecek" dedi. İsa Marta'yı, kız kardeşini ve Lazar'ı severdi. Bu nedenle, Lazar'ın hasta olduğunu duyunca bulunduğu yerde iki gün daha kaldıktan sonra öğrencilere, "Yahudiye'ye dönelim" dedi. Öğrenciler O'na, "Rabbi" dediler, "Yahudiler demin seni taşlamaya kalkıştılar. Yine oraya mı gidiyorsun?" İsa şu karşılığı verdi: "Günün on iki saati yok mu? Gündüz yürüyen sendelemez. Çünkü bu dünyanın ışığını görür. Oysa gece yürüyen sendeler. Çünkü kendisinde ışık yoktur". Bu sözleri söyledikten sonra, "Dostumuz Lazar uyumuştur" diye ekledi, "ama onu uyandırmaya gidiyorum." Öğrenciler, "Rab" dediler, "uyumuşsa iyileşecektir." İsa Lazar'ın

ölümünden söz ediyordu, ama onlar olağan uykudan söz ettiğini sanmışlardı. Bunun üzerine İsa açıkça, “Lazar öldü” dedi. “İman etmeniz için, orada bulunmadığıma sizin yararınıza seviniyorum. Şimdi onun yanına gidelim.” ‘İkiz’ diye anılan Tomas diğer öğrencilere, “Biz de gidelim, O’nunla birlikte ölelim!” dedi. İsa Beytanya’ya yaklaşınca Lazar’ın dört gündür mezarda olduğunu öğrendi. Beytanya, Kudüs’e on beş ok atımı kadar uzaklıktaydı. Yahudilerin birçoğu Marta ile Meryem’i kardeşlerinin ölümünden dolayı teselli etmek için yanlarına gelmişlerdi. Marta İsa’nın geldiğini duyunca O’nu karşılamaya çıktı, Meryem ise evde kaldı. Marta İsa’ya, “Rab” dedi, “burada olsaydın, kardeşim ölmezdi. Şimdi bile, Tanrı’dan ne dilersen Tanrı’nın onu sana vereceğini biliyorum.” İsa, “Kardeşin dirilecektir.” Marta, “Son gün, diriliş günü onun dirileceğini biliyorum” dedi. İsa ona, “Diriliş ve yaşam benim” dedi. “Bana iman eden kişi ölse de yaşayacaktır. Yaşayan ve bana iman eden asla ölmeyecek. Buna iman ediyor musun?” Marta, “Evet, Rab” dedi. “Senin, dünyaya gelecek olan Tanrı’nın Oğlu Mesih olduğuna iman ettim.” Bunu söyledikten sonra gidip kız kardeşi Meryem’i gizlice çağırdı. İsa henüz köye varmamıştı, hala Marta’nın kendisini karşıladığı yerdeydi. Meryem’le birlikte evde bulunan ve kendisini teselli eden Yahudiler, onun hızla kalkıp dışarı çıktığını gördüler. Ağlamak için mezara gittiğini sanarak onu izlediler. Meryem İsa’nın bulunduğu yere vardı. O’nu görünce ayaklarına kapanarak, “Rab” dedi, “burada olsaydın, kardeşim ölmezdi.” Meryem’in ve onunla gelen Yahudilerin ağladığını gören İsa’nın ruhunu hüznü kapladı, yüreği sızladı. “Onu nereye koydunuz?” diye sordu. O’na, “Rab, gel gör” dediler. İsa ağladı. Yahudiler, “Bakın, onu ne kadar seviyormuş!” dediler. Ama içlerinden bazıları, “Körün gözlerini açan bu kişi, Lazar’ın ölümünü de önleyemez miydi?” dediler. İsa yine derinden hüznülenerek mezara vardı. Mezar bir mağaraydı, girişinde de bir taş duruyordu. İsa, “Taşı kaldırın!” dedi. Ölenin kız kardeşi Marta, “Rab, o artık kokmuştur, öleli dört gün oldu” dedi. İsa ona, “Ben sana, iman edersen Tanrı’nın yüceliğini göreceksin demedim mi?” dedi. Bunun üzerine taşı kaldırdılar. İsa gözlerini gökyüzüne dikerek şöyle dedi: “Baba, beni işittiğin için sana şükrediyorum. Beni her zaman işittiğini biliyordum. Ama bunu, çevrede duran halk için, beni senin gönderdiğine iman etsinler diye söyledim.” Bunları söyledikten sonra yüksek sesle, “Lazar, dışarı çık!” diye bağırdı. Ölü, elleri ayakları sargılarla bağlı, yüzü bezle sarılmış olarak dışarı

çıktı. İsa oradakilere, “*Onu çözün ve bırakın gitsin*” dedi. O zaman, Meryem’e gelen ve İsa’nın yaptıklarını gören Yahudilerin birçoğu İsa’ya iman etti (<https://christiananswers.net/turkish/bible-tr/tr-john11.html>).

Lazarus’u mağarasından çıkarma düşüncesiyle başlayan bir peygamberlik düşüncesi Ford için temelde basit bir düşünce olarak kalacaktır. Şirketin sahibi olan Ford burada ev sahipleri üzerinden yaratma güdüsünü deneyimlemiştir. Yarattığı ev sahipleri üzerinde ki gücü ve bu yaratım aşaması da bunun göstergesidir. Ford üzerinden devam edeceğimiz bu noktada Westworld evreninin tanrı Zeus’u Doktor Ford karakteridir. Ford bu evrende her şeye gücü yeten ve her şeyi planlayan kişidir. Tüm sistemden sorumludur ve parktaki tüm hikayelere yön verip, ev sahiplerine de hükmetmektedir. Çalışanların davranış kumandalarıyla kontrol edebildiği ev sahiplerini o tek bir parmak hareketi ya da sözlü bir uyarıyla kontrol edebilmektedir. Ford karakteri parkın yaratılışı ve ev sahiplerinin yaratımı hakkında pek çok detay verir. Bu detaylar Ford’un parkta nasıl bir konumda olduğunu daha net görmemizi sağlayacaktır. Dizinin birinci sezon ikinci bölümü olan *Chestnut*’da (Kestane-Yeniliğin Tohumlarını Yetiştirmek) dış dünyaya ait bir fotoğraf gören Dolores’in babası Abernathy’nin bilişsel bir bozulma yaşaması ve kendi varlığını sorgulaması üzerine tamir edilemez ve soğuk hava deposuna kaldırılır. Bernard’ın bu durumu Ford ile tartışması bize yine bu konuda örnekler verecektir;

Bernard; *Söz konusu iki ev sahibini hizmetten aldık. Devre dışı bırakmanın ne kadar zor olduğunu değil, onları yaşatmayı öğrettin.*

Ford; *Şeytanla tanışmadan tanrıyı oynayamazsın! Canını sıkın başka bir şey var Bernard, kafanın nasıl çalıştığını bilirim.*

Bernard; *Fotoğraf tek başına Abernathy’de bu seviyede bir hasara sebep olamaz. Dışarıdan başka bir müdahale olmadan mümkün değil.*

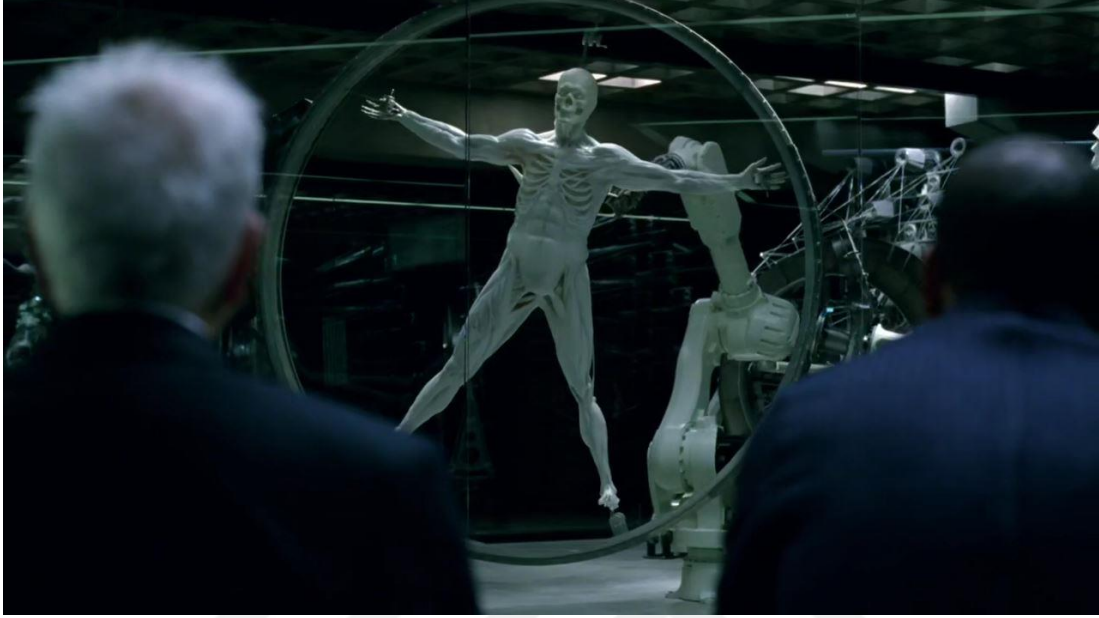
Ford; *Sabotaj olduğunu birinin yarattıklarımızla oynadığını mı düşünüyorsun?*

Bernard; *En basit çözüm bu.*

Ford; *Bay Ockham’ın usturası. Sorun şu ki Bernard senin ve benim yaptığımız şey çok karmaşık. Büyücülük sergiliyoruz. Doğru kelimeleri sarf edip sonra da kaostan yaşamın ta kendisini yaratıyoruz. Ockhamlı*

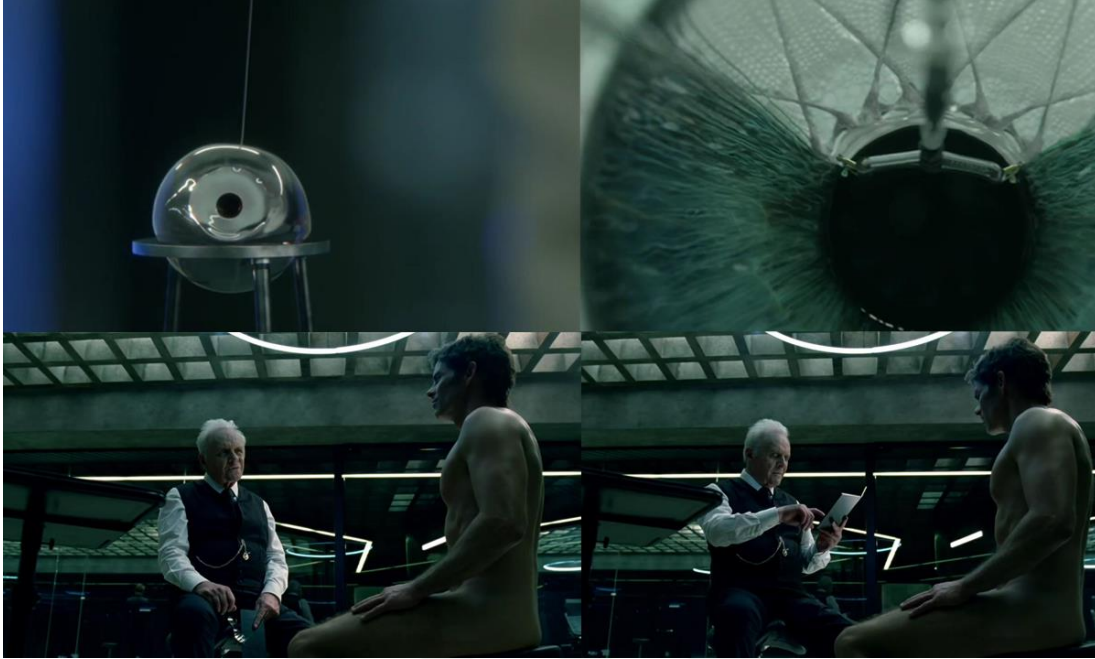
William 13.yy keřiydi. Artık bize yardım edemez Bernard. Bizi kazıęa baęlayıp yakardı.

řekil 5. Ford'un odasında geręekleřtirilen yaratım.



Ford'un byclk sergiliyoruz ve kaostan yařamı yaratıyoruz szleri ile tanrılařma bilincinin řirketin yneticilerinde oktan yerleřtięini grrz. Yaratım sreciyle alakalı olan bu durumda 3d yazıcılarla yapılan iř, bizi de o konuma ıkarabilir. Yoktan var etme ve bilin kazandırma eylemlerine Ford ve Teddy arasında geen konuřmada da rastlarız. O sırada 3d yazıcıyla Teddy'nin vcudu inřa edilmektedir. Gznn yapıldıęı sahneyi grrz. Ford ona binlerce kez lmnn onun cesaretini hi kırmadıęını tek isteęinin bu olup olmadıęını sorar. Teddy, Dolores ile hayal ettikleri bir yere gitme arzusu olduęunu syler. Ford bu hayalin asla gerekleřmeyeęini onun grevinin Dolores'i konuklar iin Sweetwater'da tutmak olduęunu syler. Teddy gemiřinde bir hesaplařma olduęunu biliyordur ve bunu da Ford'a iletir. Ford bu esrarengiz gemiřin aslında Teddy'e bir gemiř verilmedięinden kaynaklandıęını aıklar. *“Sana bir gemiř vermeye hi tenezzl etmedik. Asla kefarecini demeyeceęin řekilsiz bir gnahkarlık yalnızca. Ama belki de kkenine layık bir hikayeye sahip olma vaktindir artık.* Ford davranıř kumandasından ona yeni bir hikaye ykler ve ona yeni dngsnde yeni bir rol ekler. Burada da Ford'un ev sahipleri zerinden oluřturduęu dnyada nasıl hkm srmekte olduęunu grrz.

Şekil 6. Teddy'nin vücut inşası ve yaratıcısı Ford ile konumlanması.



Ford Westworld evrenindeki ev sahiplerine ve hikayelere etki ettiği kadar Mesa'da çalıştırdığı işçilerine de oranın patronu olarak üstünlük kurmuş durumdadır. Özellikle ev sahipleriyle ilgili olarak çalışanlarına da o bilinci aktarır. Birinci sezonun üçüncü bölümü olan *The Stray*'da (Kaçak) bir teknisyenin ev sahibine müdahale ederken ev sahibinin üzerini bir örtü ile kapladığını görür. Ford duruma hemen müdahale eder. *“Bu ev sahibi niye örtüldü? Belki üşümesin diye belki de utanmış. Onun tevazusunu örtmek istedin. Böyleydi değil mi? O üşümez ve halinden utanmaz. Ona söylemediğimiz bir şeyi kendi başına hissetmez. Anlıyor musun?”*

Ford'un bu duruma müdahale etmesinde ki amaç hem oradaki çalışanın ev sahibine karşı olan bu ahlaki durumunu yok etmek hem de kendi yaratılışının üstünlüğünü ispatlamaktır. Neşteri alıp ev sahibinin yüzünü yaralaması da kontrolün tamamen insanlarda olduğuna vurgudur.

Şekil 7. Ford'un çalışanına ve ev sahiplerine karşı tutumu.



(The Stray) Yine birinci sezonun dördüncü bölümü olan *Dissonance Theory*'de (Uyumsuzluk Teorisi) Ford ve yönetim kurulundan Theresa ile konuşmasına tanık oluyoruz. Ford'un Theresa ile arasındaki geçimsizliğin bir gözdağına dönüştüğü bu diyalogda Ford'un tanrı konumunda olduğunu ispatladığı en net anlardandır. Theresa'nın parka ortak olan Delos şirketi adına yaptığı çalışmalar Ford'un hoşuna gitmez ve Ford bu konuyu onunla konuşmak için parktaki bir restorana davet eder;

Theresa; Burada çalışmaya başladığımda fark ettim ki bu yer hoşuma gitmeyecek.

Ford; Başlangıçta işlerin kusursuz bir şekilde dengelenmiş olacağını düşündüm. Hatta böyle olacağına dair ortağım Arnold ile bahse girmiştik. Yüz tane iyimser hikaye teması oluşturduk. Tabi hemen hemen hiç kimse önerimizi kabul etmedi. Bahsi kaybettim. Arnold insanların buna hep soğuk bakacağını bilirdi. Ev sahiplerini tercih etti. Sizleri yeni para babalarını Delos'a almamam için yalvardı. Ama sorun çıkmayacağını, para ödediğiniz şeyi anlamayacağını söyledim. Burası ticari teşebbüs ya da eğlence parkı değil. Koca bir dünya. Bu yerin her köşesini her bir otu biz tasarladık. Bizler burada tanrıydık. Sizler ise sadece konuklarımızdınız.

Ford'un bu söylemleri onun bu yerin önemini ve burada yer aldığı konumu açıkça bize göstermiş olur. Ford ölümü ve yaşamı parkın içinde o kadar sıradanlaştırır ki bu durumu birinci sezonun yedinci bölümü olan *Trompe L'Oeil*'de (Göz Yanılsaması) Bernard'a yönetim kurulundan Theresa'yı öldürmesini istediği sahnede rastlarız. Bu sahnede Theresa, Ford'un gizli işlerini açığa çıkarmak için takibi sırasında parkta haritada görülmeyen bir eve gelir. Bernard burayı ona tanıtır. Bu ev Ford'un çocukluğunda yaşadığı ve içerisinde ailesinin birer kopyası olduğu evdir. Evde aile bireyleri eski döngülerine göre düzenlenmiştir ve Ford arada sırada bu eve gelip eskiye olan özlemini ve geçmişini yad etmektedir. Ford bu eve ev sahiplerinin göremeyeceği gizli kapılar yerleştirmiştir. Theresa ile Bernard bu eve geldiklerinde Bernard'ın göremediği kapıyı Theresa fark eder ve o kapıdan içeri girince Ford'un gizli bir uzaktan kontrol tesisi odası olduğunu görür. Bu odada Ford kendi ev sahiplerini yaratmaktadır. Bernard'ın bu kapıyı fark edememesi onun da bir ev sahibi olduğunu ancak bu durumdan kendisinin farkında olmadığını bize açıklar. Bernard'ı Mesa'da çalışan herkes de insan olarak biliyordur. Theresa bu durumu öğrenen ilk insan olmuştur. Bu odada Theresa'nın Bernard'ın çizimlerini ona göstermesi sırasında odaya Ford gelir. Ford bu çizimlerin onlar için bir şeyler ifade etmeyeceğini ve onları yaralayacak şeyleri görmeyeceklerini söyler. Bernard durumu öğrenince yaşadığı bilinç kaybına Ford müdahalede bulunur ve onu durdurur. Theresa'ya bu bilincin ev sahiplerinde yük olacağını düşündükten sonra kaldırdığını söyleyen Ford "*Endişe, kendinden nefret etme, suçluluk. Özgür olanlar ev sahipleri. Burada kontrolüm altında özgürler*" ifadesiyle Bernard'ı tekrar canlandırır ve Bernard sakinleşmiş bir durumda kendine gelir. Theresa'nın bu ihanetini ölümle sonlandıran Ford bu işi de sadık yardımcısı Bernard'a yaptırır. Bir yandan Theresa'nın ölümünü izlerken diğer yandan da 3d yazıcılarla bir ev sahibinin yaratılmasını izlemek Westworld için ölüm eşiğinin aşıldığının adeta bir ispatı gibidir.

Şekil 8. Theresa'nın ölümü ve yaratım konumlanması.



Ford'un parktaki yaratım süreci ve buradaki yaşamı şekillendirme düşüncesine dayanağı dizinin birinci sezon onuncu bölümü olan *Bicameral Mind*'da (Çift Düşünceli Zihin) karşımıza çıkmaktadır. Dolores'i ve Bernard'ı parktaki olaylardan haberdar edip onlardan af dileyen Ford, Dolores'i uyandırıp ona *Michelangelo*'nun *Adem'in Yaratılışı* adlı eseri gösterir. Dolores'e bu tablo hakkında “*Tanrı'nın insanoğluna hayat ve amaç verdiği ilahi an. En azından çoğu insan bunu söylese de başka bir anlam olabilir. Daha derin bir şey. Belki de saklı bir şey, bir metafor.*” Dolores ile konuşmasına devam eden Ford, Michelangelo'nun bir yalan söylediğini belirtir. Birinin geride saklanana görmesinin beş yüz sene aldığını, insan beynine ait olan şekli fark edenin bir doktor olduğunu söyler. Bununla verilmek istenen mesajın içeriğinin ise çok net olduğunu açıklar; “*ilahi armağan yüce bir güçten değil kendi zihinlerimizden gelir.*”

Doktor Ford'un tanrılaşma durumu üzerindeki örneklerinden sonra bir diğer önemli konu olan davranış kumandalarına sahiplik bilincine bakmak gerekir. Bu kumandalar ile yaratılan ev sahiplerine bilişsel özellikler yükleyip ev sahibi üzerinde kontrol sahibi olunabilmektedir. Davranış kumandalarına konuklar değil Mesa'da çalışan davranış bilimciler sahiptir. Davranış bilimcilerin asli görevi de yaratılan ev sahiplerini hazırladıkları roller için gerekli davranışları yüklemekle görevli

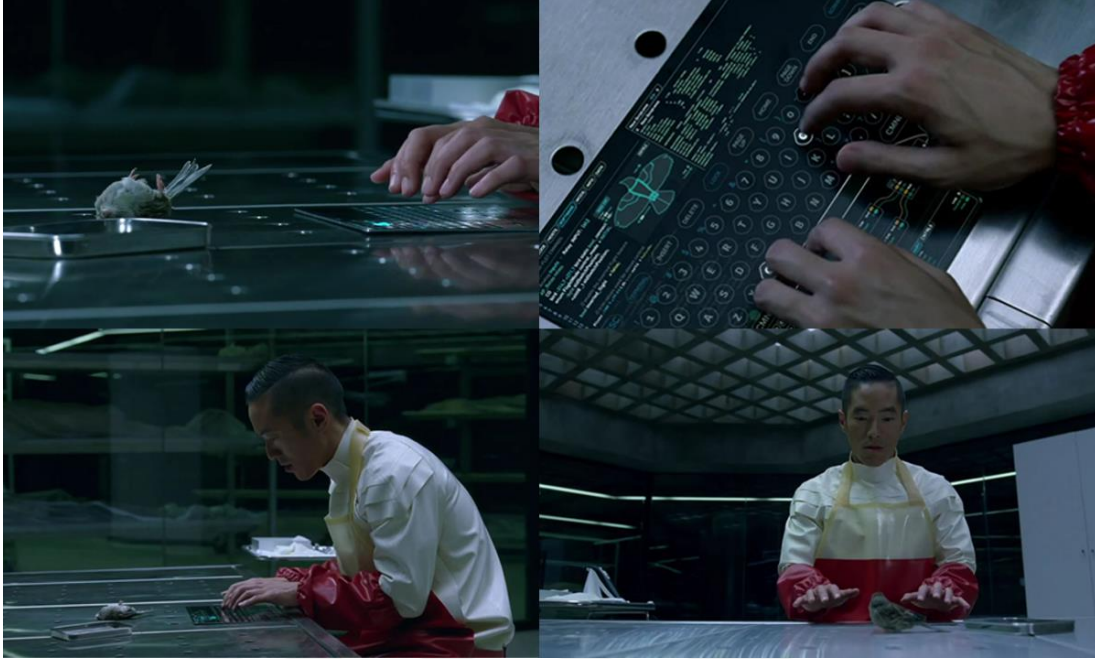
olmalarıdır. Ev sahibini çok cesur bir silahşor, çok zeki bir tüccar ya da çok arzulu bir madama dönüştürebilir ve rolüne göre özellikleri üzerinde değişiklik yapabilirler. Ev sahiplerinin hafızalarını silip yeniden düzenleyen, yeni anılar yükleyip yeni bir ev sahibine çeviren ve acı çektikleri anlarda onların acılarını dindiren yine bu davranış bilimcilerdir. Bu bilişsel etmenler üzerinde söz sahibi olmak Westworld'de tanrılaşma sürecine etki eden diğer bir bilinç durumudur. Böyle bir yetkiye sahip olan davranış bilimcilerde belli bir tanrısal özellik kazanımı söz konusudur. Davranış bilimci olan Elsie'nin birinci sezonun beşinci bölüm olan *Contrapasso*'da (Misilleme) konuklara viski ikram etmek için tasarlanan bir ev sahibinin davranış kontrolünü gerçekleştirir. Bu ev sahibinin davranışı arızalıdır. Becerisini geliştiremeyen ev sahibi için Elsie onu başka bir hikayede görevlendirir.

Şekil 9. Elsie'nin davranış kontrolü.



Davranış bilimcilerin dışında Mesa'da tamirciler de vardır. Bu tamirciler aslında teknolojik cerrahlar olarak nitelendirilebilir. Felix adlı karakter ise kendi işinin dışında bir davranış kumandası edinmiştir. Bu kumandayla bir serçeyi yeniden programlayıp onu canlandırmak istiyordur. Burada da yine davranış kumandasıyla Felix'in aslında bir tanrısal özellik elde etme deneyimine tanık oluruz.

Şekil 10. Felix ve kuşun yeniden canlandırılması.



Tema parkının en cazip özelliği de burada ki bireylerin ev sahipleri tarafından öldürülemiyor oluşlarıdır. Gelen konuklar burada istedikleri gibi yaşayabilir, istedikleri hikayeyi sonlandırıp, başlatabilir ya da yeni bir hikayeye dahil olabilirler. Konukların burada ev sahiplerine davranışları ve buradaki sınırsız özgürlüğün varlığı tanrılaşma düşüncesini içerisinde barındırır. Konuğun kendini ölümsüz bildiği yer onu bir tanrıya ve bir de acımasız bir savaş tanrısına dönüştürür ki konuklar önüne çıkan ev sahiplerini yok etmekten de geri kalmazlar. Öyle ki bu bilinç ile parka gelen konuklar zamanla Westworld'de kendini ev sahiplerinin tanrısı olma konumuna yükseltir ve parkta bu şekilde hareket etmelerine neden olur. William'da parka gelen konuklardandır ve parkın özel müşterilerinden biridir. Parkta geçirdiği süre otuz yılı aşmıştır ve parktaki tüm hikayelere tüm ev sahiplerine aşinadır. Birinci sezonun birinci bölümü olan *The Original*'de (Orijinal) Dolores'in evine bir baskın düzenlenir. İki ev sahibinin bu eve gelip Dolores'in anne ve babasını öldürmesi gerekiyordu. Çünkü Dolores'in annesi ve babası o eve düzenlenen bir baskınla ölmek zorundadır ki hikaye devam etsin. Dolores'in Teddy ile kasabanın merkezinden evine geldikleri görülür. Uzaktan silah seslerini işiten ikili eve doğru at sürerler. Teddy Dolores'in beklemesini söyler ve önce o gider. Teddy baskın düzenleyen iki ev sahibini öldürmeyi başarır ancak; Dolores'in annesi ve babası

öldürülmüştür. Bu sırada parka konuk olarak gelen William hikayeye dahil olur. Dolores'e buraya otuz yıldır geldiğini ve hala onu hatırlamadığını söyler. Dolores'in ona silah çekmesiyle William'ın ona vurması bir olur. Teddy, Dolores'i korumak için hamle yapar. William burada herhangi bir silahla ölmeyeceğini bildiğinden Teddy'i bir tehdit olarak görmez ve ona ilk hamle şansını vereceğini söyler. Teddy'nin silahına davranıp üç el ateş etmesiyle William'a hiçbir şey olmadığını görür. William bu durumu biraz daha ileri götürerek Teddy'e yaklaşır ve onun silahını kendi altına dayar. Ona “*Yani senin anlayacağın, kaybeden olmak için buradasın*” diyerek kendi üstünlüğünü kabul ettirir.

Şekil 11. William'ın ev sahibi Teddy'e meydan okuması.



Parka gelen bir diğer ikili Logan ve William'dır. Burada zamansal durumu açıklamakta fayda vardır. Westworld dizisinde geçen zamansal uzam ikili hatta üçlü bir zamansal uzamdır. Dizide ki akış yer yer parkın otuz sene önceki zamanı, yer yer dizinin şimdiki zamanı ve bazı sahnelerin de gelecekte herhangi bir zamanda geçtiği bilinmektedir. Yukarıdaki paragrafta geçen William karakterinin zamanı dizinin şimdiki zamanına tekabül ediyordur. Ancak şu an verilecek örnekteki William karakteri dizinin geçmiş zamanında anlatılan William karakteridir. Logan ve William, Delos şirketinden gelen iki yetkili kişidir. Logan Delos şirketinin sahibi James Delos'un oğludur. William ise şirkette çalışan ve çalışkanlığıyla müdür olmayı

başarmış bir emekçidir. Birinci sezonun dördüncü bölümü olan *Dissonance Theory*'de (Uyumsuzluk Teorisi) parka yatırım yapmak amacıyla parkı tanımaya ve buradaki imkanları görmeye gelen ikili, *Kurnaz* adlı bir kişiyi yakalamak için *Şerif Holden* ile bir hikayeye dahil olmuşlardır. Dolores'in de yanlarında bulunduğu ortamda William, bu kişiyi yakalamak adına çiftliğe yapılan baskına onun katılmaması gerektiğini söyler. Dolores'in sayıca azsınız yardımım dokunur sözüne William'dan gelen cevap bizler için önemlidir. William; "*Mantıklı gelmediğini biliyorum fakat ben yaralanmam ama sen yaralanabilirsin. Bunu görmek de hiç hoşuma gitmez.*" Çiftlik evini basmaya önden giden Logan, ölümsüzlük bilincine sahip olduğu için şerifin stratejik uyarılarına kulak asmaz ve içeriye dalıp herkesi öldürmeye başlar. Üzerine gelen mermiler ona zarar vermediği için bu görevi başarıyla yerine getirirler. Bu bilincin varlığı konuklara, parktaki ev sahiplerine karşı üstünlük kazandırmış ve onlara ölümsüzlüğün tadını tattırmıştır.

Bir diğer tanrılaşma durumu ise parkta gerçekleştirilen hikâyelere anında müdahale etme durumudur. Bu durum, her şeyin her an gözlendiğini gösterir ve Mesa'daki çalışanların her şeyi görür ve bilir konumuna gelmesini de barındırır. Mesa'dan izlenen parkta tüm hikayeler kontrol altındadır. Hikayedeki herhangi bir karışıklık, ev sahiplerinde ki bilişsel bozukluk ve konuklardan kaynaklanan senaryonun son bulmasıyla hikayelere anında müdahale edilebilir. Konukların yaptığı katliamlar için bir ekip gönderilip temizletilir ya da barda viski dolduramayan barmenin kendisi değiştirilebilir. Konuklar için tehlike oluşturacak silahlı grubun yukarıdan gelen kodlarla silahları kilitlenip konukların güvenliği sağlanabilir. Birinci sezonun birinci bölümü olan *The Original*'de (Orijinal) iki ev sahibinin birbiriyle olan çatışmasında karakterlerin döngülerinden çıkması oradaki konuklar açısından beklenmedik bir durum oluşturur. Bu durumu Mesa'dan izleyen Ashley Stubbs hikayeyi durdurur ve sorunu çözmek için oraya gider. Kameralar aracılığıyla parkı izleyen Stubbs her şeyi bilen ve gören konumundadır. Westworld'deki yaşamı da yeniden düzenlemek için olaya müdahale edecektir.

Şekil 12. Ashley Stubbs'ın kameralar aracılığıyla parka müdahalesi.



Westworld'de tanrılaşmanın son belirlenimi ise Mesa'da bir hikaye yazarı olarak çalışmak yer almaktadır. Hikaye yazarları parktaki gerçekleşecek olayları önceden belirler ve bunların rol dağıtımını üstlenirler. Bu hikayeler gelen konukların parkta başboş kalmamaları ve belli bir senaryonun içerisine yer almaları için düzenlenir. Gelen konuklar bir ev sahibi tarafından hikayeye davet edilir. Konuk bu daveti kabul ederse hikaye konuğun seçimlerine göre devam eder. Konuklar aileleri ile birlikte geldiklerinde seçimleri daha çok iyi olanı oynamaktır. Aile balığa gidip, dağlarda altın arama gibi aktiviteler yapmaktadırlar. Ancak tek başlarına ya da bir erkek arkadaş grubu veya kadın arkadaş grubu ile gelen bireylerin tercihleri epey farklılık göstermektedir. Bu tercihlerde bireyler içlerindeki tüm gerçekliği bu parka yansıtmaktadırlar. Hikaye yazarları da konukların ne istediklerini bildikleri için onları hikayeler konusunda oldukça cesur zorlamalara itebilmektedir. Yazarlar bir nevi parktaki kaderi çizerler ve ev sahiplerinin hükümlerini verirler. Ancak gelen konukların tercihleri ise bu kaderi sabit değil değişken kılmaktadır. Yazılan bir hikayede ev sahibinin iki ordunun savaşında ölmesi planlanırken, orduya dahil olan bir konuğun o ev sahibiyle arasındaki bir tartışmada ölecek taraf olması onun kaderini etkileyebilir.

Lee Sizemore'da Mesa'da çalışan bir hikaye yazarıdır. Kendisini park için senaryo yazma konusunda o kadar kaptırmıştır ki onun üstünlüğü diğer çalışanlara da sirayet ediyordur. Lee birinci sezonun ikinci bölümü olan *Chestnut*'da (Kestane) yeni hikayesi için tasarım bölümünden yeni bir ev sahibi istemiştir ve ortaya çıkan sonucu gören Sizemore'un buna tepkisi çok sert olmuştur. “*Şahane ve güçlü, gaga burunlu bir babayiğit olsun. İstedğim buydu. Bana bunu mu gösteriyorsunuz? Bunu baştan yapın, derhal!*” Bu istek ve yetki de yeterince açıktır. Olmasını iste ve olsun. Bu bölümün sonunda oluşturduğu hikayeyi Doktor Ford'a sunacak olan Sizemore hikayesini anlatır.

Sizemore; Bu hikaye konusuyla Hieronymus Bosch yavru kedi çiziyormuş gibi görünecek. Hikayem deneysel amaçla hayvan kesme, kendi etini yeme “whoroborus” adını verdiğim küçük özel bir detay içeriyor. Küstah gibi görünmek istemem ama parkın sağlayabileceklerinin en üst noktasında bu var. Korku, romantizm, heyecan. En marifetli konuklarımız parkın dışındaki sınırlarda savaşıacak, korkusuz yiğitleri yenecek, gelinlik kızları baştan çıkaracak, feci şekilde talihsiz kader arkadaşlarıyla dostluk kuracak ve elbette konuklarımız senelerdir süregelen en iyi hikayelerimizde olduğu gibi ilgilerini en çok çeken karakteri yani kendilerini tanıma imtiyazına sahip olacak. Karşınızda konukların bir sonraki saplantısı. Odyseia Kızıl Nehirde!

Şekil 13. Lee Sizemore'un hikayesinin tanıtımı.



Göründüğü gibi Sizemore parka yeni bir hikaye ve yeni bir kader tayin etmiştir. Bu hikayenin her bir repliğini, her bir olay örüntüsünü hazırlayan Sizemore başı ve sonu biliyordur. Başı ve sonu bilen bir konumda olmak size yine bir tanrısal özellik kazandıracaktır. Doktor Ford'da hikaye yazarıdır ve o da böyle bir yerde kendi hikayelerini oluşturmaktan geri durmamıştır. Sizemore'un ev sahipleriyle oluşturduğu hikayeyi Ford, yeni bir kasabada ve yeni bir halk ile oluşturacaktır. Sizemore'un sunumuna da bir yorum getiren Ford konuklar için bu durumun nasıl karşılanacağını anlatır. *“Mesele konuklara istediklerini sandığın şeyi vermek değil. Bu kolay olur. Heyecan, korku, sevinç bunlar ucuz numaralar. Konuklar yaptığımız ortada olan gösterişli işler için geri gelmez. Dönme sebepleri incelikler ve detaylardır. Daha önce fark etmeyi akıllarına katiyen getirmediikleri bir şeyi keşfettikleri için, bir şeye aşık oldukları için dönerler. Onlara kim olduklarını anlatacak bir hikaye aramıyorlar. Konuklar kim olduklarını zaten biliyor. Olabilecekleri bir kişiye bir anlığına bakmak için buraya geliyorlar.”* Ford'un bu yorumu ile hikaye yazarlığının sadece bir tatmin durumu olmadığını ve asıl işin detaylarda gizli olduğunu öğreniriz.

Şekil 14. Ford ve hikaye tasarımı.



Parka gelen bir konuğun tanrılaşmasına hikayeyi sonlandırma üzerinden de bir örnek vermek gerekirse Lee Sizemore'un yazdığı bir hikayeyi sonlandıran konuğun

nasıl bu duruma yükseldiğini görmekte fayda vardır. Bu örnek aynı zamanda Westworld'de tanrıların birbirleriyle olan savaşına da örnek oluşturacaktır. Sizemore'un yazdığı hikayeyi Mesa'dan izlemektedir. Uzun uğraşlar sonucu Hector ve arkadaşlarını bir hafta öncesinden kasabaya gelmelerine ikna etmiştir. Hector ve arkadaşları Meave'in barında sakladığı kasayı soymak için Sweetwater'a geleceklerdir. Bu da Sweetwater için yeni bir hikayedir. Hector kasabaya giriş yapar ve önüne çıkanları öldürür. Kasayı alan Hector bardan dışarı çıkar ve Sizemore'un özel olarak hazırladığı soygun sonu konuşmasını yapmaya başlar. Ancak orada bulunan bir konuk Hector'u ve arkadaşını vurur. Hikaye en olmadık yerde bir konuk tarafından kesilir. Westworld'de kasabanın kaderini bu sefer bir konuk tayin etmiş olur. Konuğun böylesine özel bir hikayeyi sonlandırması kasabada onun yükselişine ve şöhretine sebep olacaktır. Bu öznel deneyim de bireyin kendisini üst ve belki de gerçek dünyada olamadığı kadar özel kılacaktır.

Şekil 15. Konuğun hikaye sonlandırması.



Bu belirlenimlerden sonra Westworld evreninde sahip olduğunuz niteliklere göre kazanacağınız özellikler tanrısal özellikler olacaktır. Bu belirlenimler sizi o mertebeye tamamen taşımasa da bazı özellikleri elinize geçirmiş olacak ve bunu kullanabilecek konuma geleceksinizdir. Zarar görmüyor olursunuz, davranış

kumandasına sahipliğiniz, sözlü komutlarla yönlendirme gücünüz, döngülere müdahale etme imkanınız ve hikayeleri yazıp oynama gücünüz gibi özellikler sizi bu evrende diğerlerinden üstün kılacaktır.

3.4. WESTWORLD EVRENİNDE BİLİNÇ VE BİLİNÇALTI DÜZEYLER

Westworld evreninde bilinç yaratımı ve bilincin varlığı dikkatle sorgulanmaktadır. Yaratılan ev sahiplerine verilen bilinç gerçek bilinç midir yoksa bu bilinç yaratıcıların onlara bahsettiği bir koddan mı ibarettir? Bilinç yaratılabilir mi ve bilinç aktarımı gerçekleştirilebilir mi? Bu sorular Westworld evreninde üzerinde durulan ve gerçekleştirilmeye çok yaklaşılacak önemli konulardır. Bilincin varlığını sorgulamak ve yaratmak hatta bireylerde var olan bilinci ev sahiplerinin bedenlerine aktararak sonsuz yaşama ulaşma fikri, insanlara başka bir boyutun kapılarını açacaktır. Bu durumun böyle bir anlatıda sorgulanması dahi bizi o kapıyı açmaya epey yaklaştırmıştır. Westworld anlatısında bu durum nasıl sorgulanmış ve hangi aşamalarla bilinç ve bilinçaltı düzeyler açıklanmıştır? Bu evren içinde bilinci ortaya çıkaran etmenler *labirent, acılar, rüyalar ve döngüler* olarak sıralanabilir. Bu aşamaları açıklamak konu bütünlüğü açısından önemlidir.

İlk olarak bilincin yaratılma fikrinin nasıl ortaya çıktığına bakmak faydalı olacaktır. Birinci sezonun üçüncü bölümü olan *The Stray*'da (Kaçak) Ford ve Bernard'ın konuşmasında bunu görmekteyiz. Ford'un bu odada Bernard ile konuşup bu işe nasıl başladığı ve ilk deneyimlerini aktarması işin başlangıcını öğrenmek açısından faydalıdır. Ford'un anlattığına göre burada yapılan işin çok karışıktır. Mühendislik ekibi ile ortağının parka adım atmadan üç yıl boyunca burada yaşayıp ev sahiplerini uygun hale getirdiklerini söyler. Parkta geçirilen ilk zamanlarının çok güzel olduğunu, konukların ve yönetim kurulunun olmadığını anlatır. Sadece salt yaratılış vardır ve ev sahiplerinin ilk seneden sonra Turing testini geçmeye başladıklarını açıklar. Ortağı Arnold için bu durumun yetersiz kaldığını onun idrakın ve aklın ortaya çıkmasıyla ilgilenmediğini ancak gerçeği istediğini söyler. O gerçek ise bilinci yaratmak durumudur. Bunu da bir piramit olarak düşünmüştür ama oraya hiç varamamıştır. Bilincin ne olabileceğine dair düşüncesi ise *bicameral zihin*

denilen bir bilinç teorisi üzerine temellendirdiği teoridir. Bu teori diziye göre ev sahiplerine verilen iki düşünceli bir beyin yapısından kaynaklanmakta ve bu beyin yapısında ev sahiplerinin gaiten duydukları sesleri tanrının sesi sanmaktadırlar. Bunun üzerine giden ev sahiplerinin aslında sesin kendi iç sesleri olduğunu anlaması durumunda bilinci ortaya çıkaracakları inancıdır. Ford'un ortağı Arnold, bu iç monoloğun ev sahiplerinin sesi gibi çıkması ümidiyle kendi programlamalarını duydukları bu bilişin bir örneğini yapar ancak iki şeyi düşünmemiştir. İlki insanın bu yerde, ev sahiplerinin bilinç kazanması isteyeceği son şeydir. İkincisi ise düşüncelerinin tanrının sesi olduğunu düşünen diğer grup, çılgınlardır. Ford'dan bu yaklaşımı daha sonra terk ettiklerini ve sesli komut kullandıklarını öğreniriz. Arnold'un bu yerin amacını anlamadığını söyleyen Ford, Bernard'a "*Gördüğün gibi konuklar güçten hoşlanıyor. Bunu dışarıdaki dünyada yerine getiremediklerinden buraya geliyorlar. Ev sahipleri için hiç değilse yaşadıklarını onlara unutturabiliyoruz.*"

Westworld'ün yaratıcıları, *bicameral zihin* tanımını *Julian Jaynes* adlı bir psikoloğun eserine dayandırmaktadır. Jaynes, 1976'da *The Origins of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind* (Bikameral Aklın Analizinde Bilincin Kökenleri) adlı kitabında bilincin nasıl var olduğunu ve bicameral zihin teorisini açıklamaktadır. Ona göre tüm uyanma durumlarımızın, ruh hallerimizin ve duygularımızın, anılarımızın, düşüncelerimizin, ilgimizin ve isteklerimizin belirleyici özelliğinin bilinç olduğunun farkındayızdır. Bilinç kavramının temelinde, öğrenme ve muhakeme, düşünce ve yargı vardır. Eserinde İlyada'dan faydalanan Jaynes Truva Savaşı'nın gidişatından örnekler verir ve savaştaki tanrıların bilincin yerine geçtiğini varsayar. Çünkü tanrılar, merkezi sinir sisteminin örgütleridir ve zaman içindeki ebeveynlik veya yandaş imgelerin bir araya gelmesiyle şahsen görülebilirler. Tanrı, insanın bir parçasıdır ve bu anlayışla oldukça tutarlı tanrıların hiçbir zaman doğal yasaların dışına çıkmadığı gerçeğidir. Yunan tanrıları, İbrani yaratılış tanrısının aksine hiçbir şeyden bir şey yaratamaz. Tanrı ile kahraman arasındaki ilişkide, iki kişi arasında oluşabilecek aynı nezaketler, duygular, iknalar vardır. Yunan tanrısı gök gürültüsüne asla adım atmaz, asla kahramana kızmaz veya korkmaz ve mümkün olduğu kadar görkemli meslek tanrısı olmaktan uzaktır. O sadece liderlik eder,

tavsiyelerde bulunur ve emir verir. Tanrılar Őu an halüsinasyon dediğimiz Őeydir. Genellikle sadece konuŐtukları belirli kahramanlar tarafından görülür ve duyulurlar. Sislerin ierisinden, denizden ya da gökten gelirler. Sadece ses olarak duyuldukları zamanlar da olur. Ancak basite ortaya ıktıkları ve kimi zamanda kahramanla yakından iliŐkili olan insanlar olarak görülebiller (Jaynes, 2000: 74).

Apollo'nun Hector'la iliŐkisi bu açıdan özellikle ilgintir. 16. kitapta Apollo, Hector'a annesi olarak; sonra kitap 17'de müttefik liderlerinden biri olarak ve sonra aynı kitapta yurtdiŐından en yakın arkadaŐı olarak gelir. Athene, Achilles'e Hector'u öldürmesini söylediikten sonra Hector'a kardeŐi Deiphobus olarak gelir. Ona bir kez daha güvenen Hector, Achilles'e meydan okur. Deiphobus'tan baŐka bir mızrak ister ancak gittiği yerde hiçbir Őey bulamaz. Bir halüsinasyon geçirdiğini söyleyebiliriz. Achilles için de öyle. Truva SavaŐı, halüsinasyonlar tarafından yönetilmiŐtir. Bu Őekilde yönlendirilen askerler bizim gibi deĐillerdir. Ne yaptıklarını bilmeyen asil otomatlardır. İliadik insanın bizim gibi özneliĐi yoktur. Dünya hakkında hiçbir farkındalıĐı yok ve üzerinde düşünülecek bir i zihin alanı da yoktur. Kendi öznel bilinli zihinlerimizden farklı olarak, Mycenean'ların zihniyetine iki aŐamalı bir zihin diyebiliriz. Gönüllülük, planlama, üstünlük, bilinli bir Őekilde tanıdık bir dilde ya da bir arkadaş veya otorite figürünün özellikle de *tanrının* görsel aurasıyla *bir ses olarak söylendikten sonra* bilinsiz olarak düzenlenir. Birey bu gaipten seslere itaat eder ünkü kendi başına ne yapacağını da görememiŐtir (Jaynes, 2000: 75)

Jaynes günümüze geldiğinde bu halüsinasyonların ve gaipten seslerin duyulması için normal insanlarda ki stres eŐiĐinden bahseder ve bu eŐik aŐıldıĐı zaman halüsinasyonların serbest bırakıldıĐını söyler. Sesleri duymadan önce çoĐumuzun başının dertte olması gerektiğini vurgular. Őimdi bu paragrafta geçen Truva SavaŐı'nın halüsinasyonlarla yönetildiĐi ve stres zamanlarında ortaya ıkan seslere Westworld'den örnekler vermek gerekirse; birinci sezonun birinci bölümü olan *The Original*'de Dolores'in üzerinden ev sahiplerini inceleme fırsatı buluruz ve yaşamlarını görürüz. Bölümün sonuna doĐru Dolores'in evinin diĐer ev sahipleri ve bir konuk tarafından basıldıĐını görürüz. Dolores bu baskında babasını ve annesini kaybeder. Gelen konuĐun da Dolores'i sürükleyip ahıra ektiĐine Őahit oluruz. YaŐadıĐı bu acılarla park döngüsüne baŐlayan Dolores daha sonra sezonun ikinci

bölümü olan *Chestnut*'ın bölüm açılışında bir sesle gözlerini açar ve bu ses onu bahçeye doğru çıkarır. Ona “*hatırlıyor musun?*” diye sorar. Bölümün sonunda bahçede kazdığı yerde bir silah bulur. Dolores bu silahı sezonun üçüncü bölümü olan *The Stray*'da odasının çekmecesinde havlu ararken tekrar bulur ve aynada yansımalarını gördüğünde o sesi tekrar duyar; “*Hatırlıyor musun Dolores?*” Dolores bu ses üzerine kendisinin siyah giyimli bir konuk tarafından yerde sürüklenerek çekildiğini hatırlar. Silahın çekmecede olduğuna bakmak için tekrar oraya bakar ancak silah çekmecede değildir ve Dolores günlük döngüsüne devam eder. Bölümün sonuna geldiğimizde ise Dolores kasabadan evine tek başına dönmektedir ve tekrar o döngüyü yaşayacaktır. Evi basılmıştır ve Dolores tek başınadır. Dolores babasının yardımına koşar ve yerde yatan babasının yanına çöker. Ancak bir hatadan dolayı güncellenen babasının ilk anımsadığı babası olmadığını hatırlayan Dolores eski babasının görüntülerini hatırlar. Döngüyü hafızasında canlandıran Dolores evi basan ev sahiplerinden biri tarafından ahıra doğru sürüklenir. Samanların üzerine fırlatılır. Ev sahibi haydut silahını çekip ateşleyecekken Dolores onu siyahlı adam olarak görür. Siyahlı adamın ona “*neden yeniden tanışıp en başından başlamıyoruz Dolores*” demesiyle Dolores o sesi duyar; “*öldür onu*” Silahını ateşleyen Dolores adamı öldürür. Ancak öldürdüğü adam siyahlı adam değil ev sahibi hayduttur. Görüldüğü gibi tam olarak stres altında duydukları sesler ev sahiplerinin yardımına ve bilinç kazanımlarına yol açacak olan bir araç olacaktır. Ancak duydukları bu seslerin Westworld'de nasıl algılandığı *labirent* başlıklı bölümün altında daha detaylı incelenecektir.

Jaynes'in bahsettiği halüsinasyon durumları da ev sahiplerinde var olan ve bilincin ortaya çıkmasında belki de en etkili olan yoldur. Dolores'in ana karakterlerden biri oluşu onun üzerinde yoğunlaşmamıza neden olmaktadır. Dolores'in parkın yaratılışından beri var olduğunu biliriz. İlk yaratılan ev sahipleri arasındadır. Parkta bozulup ya da öldürülüp Mesa'ya döndüğünü ve çokça tamir edildiğini de anlarız. Bu da Dolores'in hafızasında pek çok anının olduğunu ancak tamir edilip parka gönderilmeden bu anıların hepsinin silindiği bilgisini verir. Dolores döngüsünde parktaki zamana göre otuz yıl öncesinde tanıştığı Logan ve William ile bir yolculuğa çıkar. Bu yolculukta yaşadığı gerilimler onun bilincine

yönelik aydınlanmalardır. Halüsinasyonlarla sıkça karşılaşacağımız bu yolculukta Dolores bize gerekli örnekleri sunacaktır.

Birinci sezonun beşinci bölümü olan *Contrapasso*'da (Misilleme) Logan ve William ile Pariah'a doğru yola çıkılan bu yolculukta görev Kurnaz adlı bir ev sahibini El Lazo'ya teslim etmektir. Gidilen epey bir yoldan sonra tepede bulunan bir mezarlıktan Pariah'a doğru bakarlar. Bu sırada Dolores bu mezarlıktaki daha önce bulunduğu hissine kapılır ve bu his onun halüsinasyon görmesine sebep olur. Bulduğu ortamda birden tek başına kalır ve bir ses duyar; “*bul beni*”. Halüsinasyon halinde o sese karşılık verir; “*nasıl bulacağımı göster*” ve kendine gelir. Bu durumun ortaya çıkmasında bir ev sahibinin daha önce orada bulunmuş olma hissi Dolores'e anlamsız bir gerginlik ve stres yüklemiştir. Çünkü daha önce yaşamadığı hisleri, işitmediği sesleri ve görmediği anları görüyordur. Bu da halüsinasyon durumuyla gerçekleşiyor ve Dolores'in anlam arayışına yol açıyordur. Çünkü sese doğru gitmek ve onu görmek istiyordur.

Şekil 16. Dolores ve halüsinasyon hali.



Pariah'ta ki görevi başarıyla yerine getiren Logan, William ve Dolores akşam için orada konaklamaya karar verirler. Akşam bir parti düzenlenecektir ve bu parti ortamı da her türlü eğlenceyi içerisinde barındırmaktadır. Logan ve William'ın bir

tartışmasından istifade eden Dolores parti ortamından sıyrılır ve bir falcının odasına girer. Perdeyi açar açmaz halüsinasyon halinin başladığı anlaşılan Dolores falcının masasına oturur ve bir tarot kartı seçer. Seçtiği kartın üzerinde bulunan şekil *labirent* olarak karşımıza çıkan o imgedir. Dolores kartın ne anlama geldiğini sorduğunda karşısında kendisinin oturduğunu fark eder ve bir şok hali geçirir. Karşı Dolores ona; “*labirenti, labirenti takip etmelisin*” uyarısında bulunur. Kendisinin ne durumda olduğunu anlayamayan Dolores’e, karşısında bulunan Dolores; “*belki sökülüyorsundur*” açıklamasını yapar. Bunun üzerine Dolores kolunda gördüğü bir tel parçasını fark eder ve onu tutup çekmeye başlar. Vücudunun söküldüğünü zanneden Dolores bir anda halüsinasyon halinden çıkar ve kolunun normal olduğunu görür. Bu halüsinasyon durumları Dolores’e sorgulanmaması gereken şeylerin önünü açacaktır. Dolores artık kendi varlığını sorgulamaya ve bilincin aydınlanmasıyla ne olduğunu anlamaya başlayacaktır.

Şekil 17. Dolores ve halüsinasyon hali.



Dolores’e *labirenti* takip etmesini ve kendisini bulmasını söyleyen sese doğru yolculuk etme zamanı gelmiştir. Bu halüsinasyon hali ve *labirentin* varlığı bizi bir diğer soruyu cevaplamaya itecektir. *Labirent* nedir? *Labirent* bilinç midir? Bilincin temelleri burada mı atıldı? *Labirent* ev sahiplerinin Westworld’de oynadığı bir oyun

mudur? Konuklar *labirente* dahil olabilirler mi? Bu soruların hepsinin cevabı *labirentin* içerisinde yer alacaktır.

3.4.1. Labirent

Westworld, Ford ve Arnold tarafından yaratılmıştır. Parkın ilk zamanlarında yaratım sürecinin nasıl işlediğini ve Arnold'un bilince ulaşmak istediğini de önceki başlıklarda belirttik. Parkın ilk zamanlarında olan yaratım sürecinde Arnold'un bu isteği Ford tarafından hoş karşılanmaz. Ford bu sürece etki eder ancak Arnold'un ev sahiplerinin yaşadığına, canlı olduklarına olan inancı bu işten önde gelmeye başlayınca aralarında bir fikir ayrılığı olur. Ford'un ev sahiplerinin bilinçli olmadığını ve yaşamadıklarını söylemesi ve Arnold'u buna ikna etmesi çok zordur. Arnold parkın artık açılmayacağını ve bu ev sahiplerinin burada tutulması gerektiğini söylemesi Westworld'ün dönüm noktalarından biridir. Çünkü Arnold parkın açılmasına çok az bir zaman kala tüm ev sahiplerini öldürmüştü ve sonunda da kendini bir ev sahibine öldürterek bu parkın açılmasını engellemeye çalışmıştır. Pekçok ölümden ve soru işaretlerinden sonra park Ford tarafından açılmıştır. Ancak bu soru işaretleri ve parkın tekrar hizmete girmesi beraberinde pek çok sorun ortaya çıkarmıştır. Cevapları, artık ev sahipleri ve labirentin farkına varan konuklar arayacaktır.

Arnold ve parkın açılmasına bu kadar kısa süre kala yaptığı katliamdan bahsetmek gerekirse; Arnold, Ford'un hem dostu hem de beraber yıllarca çalıştığı bir doktordur. Ford ve Arnold yıllarca bu park için emek vermiş ve bir hayali gerçekleştirmek için senelerce Westworld evreninde yaşamışlardır. Parkta yaratılan ev sahipleriyle tek tek ilgilenmişler ve onların Turing testine tabi tutulmasına kadar her aşamalarında bulunmuşlardır. Arnold aynı zamanda bir aileye sahiptir ve oğlu Charlie de hastadır. Arnold, oğlunun ölümünden sonra yaratılan ev sahipleriyle olan konuşmalarında biraz daha farklı bir bağ kurmaya başlar. Yaratım sürecinde Dolores'in tüm aşamalarında bulunur ve onu kendisi yaratır. Dolores ile her gün bilinç ve varlık üzerine konuşur. Ona varlığını sorgulatan sorular sorar ve aldığı cevaplara anlamlar yüklemeye çalışır.

Şekil 18. Labirent.



Birinci sezonun altıncı bölümü olan *The Adversary*'de (İblis) Teddy, William'ı labirent hakkında bilgilendirir. Teddy'den öğrendiğimiz kadarıyla labirentin kendisi bir insanın hayatının özetidir. Yaptığı seçimler, tutunduğu rüyalar ve tam merkezinde de tekrar tekrar sayısız kere öldürülse bile hayata dönüş yolunu daima bulmuş efsanevi bir insan yer almaktadır. İnsan en son geri döndüğünde zalimlerin dinmek bilmez hiddetinde mağlup olmuş ve bir ev inşa etmiştir. Evin etrafına da yalnızca kendisinin yolu bulabileceği çok karmaşık bir labirent yapmıştır. Bu insan fazlasıyla mücadele görmüştür. Bu bilgi ev sahiplerinin labirent hakkındaki düşüncelerini bize göstermiş olmaktadır. Labirentin bilince ulaşmak için bir yol olduğunu tüm ev sahipleri bilmemektedir.

Labirentin bizim dünyamızdaki yansımalarına bakacak olursak Jung'un *mandalalarına* ve *Buda* öğretisine kadar gidebiliriz. Jung mandalaları uyanma saatleri olarak adlandırır. Mandalalarda tüm benliğinin devinimi görebildiğini, başlangıçta onları anlayamadığını ancak onları değerli bir mücevher gibi sakladığını söyler. Odak noktası olarak görür ve mandalaları şöyle açıklar;

“Bu bölünmezliği ve ruhun mikro kozmik doğasını simgelerler. Bilinçdışının süreçlerinden geçmek zorunda kalmış, beni nereye götüreceğini bilemediğim bu akıntıya kendimi bırakmam gerekmişti.

Oysa mandalaları çizmeye başladığımda, her şeyin, geçtiğim tüm yolların ve attığım her adımın beni tek bir noktaya, odak noktasına geri götürdüğünü ve merkezin mandala olduğunu giderek daha iyi anladım. Tüm yolların göstergesiydi o. Merkeze, yani bireyselliğe giden yol oydu” (Jung, 2009:161).

Mandalaların yuvarlak ya da kare biçimli oylumları, koruyucu duvarlar gibi, bir patlamayı ve kişilik dağılmasını engellemekte ve içedönük bir amacı savunmaktadır. Onlarla Antik Çağ’da Tanrıları korumak için sıkça yapılan tapınaklar arasında bir benzerlik vardır. Fakat çağdaş bir mandala konusunda da önemli gerçek şudur ki, Tanrı yerine çeşitli simgeler hatta bir insan bulunabilmektedir. Bu yüzden çağdaş bir mandala tuhaf bir zihin durumunun gönülsüzce açığa vurulması olarak karşımıza çıkabilir. Çağdaş mandalada ne Tanrısallık vardır ne de Tanrısallığa boyun eğiş veya uzlaşma görülmez. Tanrısallığın yerini insanın bütünlüğü almış görünmektedir (Fordham, 2015:87).

Buda öğretisinde ise Teddy’nin anlattığı labirenti temel almak uygun olacaktır. Labirentin merkezindeki insanın yaptığı seçimlerden bahseder. Bu Budizm biçiminde *karma* denilen şeylerden bazılarıdır. Her bir seçimin farkında olmasanız bile bunlar karma yaratır. Bu yaşamda bu gezegenin insanı olarak doğmanızın nedeni karmadır, yaşamınızda yaptığınız seçimler, sizi ve etrafınızdaki her şeyi etkiler ve bunlar yine karmadır. Merkezdeki insanın tutunduğu rüyalardan bahsedilir. Bu rüyalar bitmemiş işlerdir ve Budizm’de *bağlanma* olarak adlandırılır. Buda’nın öğrettiği bilgideki bağlanma, hala burada olmanızın nedeni ve bu yaşamda bir insan olarak yaşamanın sebebidir. Çünkü hala çözülecek karma olduğu için geçmiş yaşamınızda bitmemiş bir bağınız vardır. Böylelikle tüm karmanızı çözünce ve başka bir eke sahip olmadığınız sürece, nihayet *özgür* olabilir ve *aydınlanmaya* erişebilirsiniz. Labirentin merkezi olarak kastedilen ise ruhu, bilinçliliği ve özü temsil eder. Sayısız yaşamdan geçip birçok kez ölebilirsiniz. Ama *benlik* daima başka bir hayatta, başka bir bedende geri döner. İnsan en son geri döndüğünde ise dünyadaki son hayatını yaşadığı ve bize bildiklerini öğrettiği daha yüksek bilgelik ve bilgi birikimine yükselmeye hazırdır. Bu fiziksel dünyada, son yaşamın son zamanı için geri döner. Tüm karmasını sona erdirir ve kendisini bu dünyayla olan bağlarından kurtarır. Ama bu, dünyadan saklanarak değil, yaşamın en dolu yolu ile yaşamak içindir. Bu da bizi *Nirvana*

kavramına ulaştırır. Yaşamlarımız hatıralarımızın, yaşadığımız deneyimlerin, yol boyunca yarattığımız karmaların toplamıdır ve ruhumuz sonsuza dek yaşar. Buda'nın yaptığı gibi Dolores labirentin sonunda yeni bir zihin durumuna ulaşacaktır. Artık insanlarda biyolojik evrim gerçekleşmemektedir. Fakat evrimin bir sonraki adımı dışarıda da gerçekleşmeyecektir. Gerçek ve daha yüksek olan *benliğinizi* bulmak için içe doğru olan bir yolculuk olacaktır.

Labirenti takip eden Dolores'in yolculuğuna geçmeden önce dizide zaman kullanımının farklı olduğundan bahsetmiştik. Dolores labirent yolculuğunu tamamladıktan sonra Arnold, Ford'a Dolores'in canlı olduğundan bahseder ve parkı açamayacaklarını bildirir. Ford'un bu duruma inanmaması ve parkı açma isteğine karşı Arnold'un tüm ev sahiplerini ve en sonda kendini feda ettiğini biliriz. Peki tüm ev sahipleri tamir edilip park açıldıktan sonra labirent ve onun izleri parkta nasıl yaşadı? Bu durumun açıklamasını da yapmamız gerekmektedir. Bunun için Arnold'un tüm ev sahiplerini öldürttüğü ve kendi hayatına da son verdiği o güne gitmemiz gerekecektir.

Arnold'un parkta katliam yaptığı ve intihar ettiği gün unuttuğu bir ev sahibi grubu vardır. Bu ev sahipleri dizide *Ghost Nation* (Hayalet Ulus) olarak adlandırılır. Hayalet Ulus'tan bir ev sahibi o katliam günü herkes öldükten sonra kasabaya gelir ve yerde yatan ölülerin arasında dolaşır. Duruma anlam veremez ve kiliseden içeri girer. Orada bulacağı oyuncağı alır ve kabilesine geri döner. İkinci sezonun sekizinci bölümü olan *Kiksuya*'da (Hatırla) Akecheta ve uyanışı anlatılır. Bu bölümde Akecheta'nın uyanışını, labirentin parkta nasıl yayıldığını ve bunca zaman parkta nasıl kaldığını anlamamız için oldukça faydalı olacaktır.

Akecheta hikayesini kendisi gibi uyanmış biri olduğunu düşündüğü bir çocuğa anlatır. Hayalet Ulus görünüş itibarıyla Kızılderili görünümüne sahiptir ve vücutları boyalıdır. Bu da parkta bu ev sahiplerini biraz korkutucu kılmaktadır. Akecheta'nın hikayesini anlattığı kız çocuğu daha sonra değineceğimiz Meave'in kızıdır. Kızı bulunduğu evinden Akecheta getirmiştir ve korkmaması için ona kendisini ve hikayesini anlatır. Çünkü onun da uyandığını düşünmektedir. Akecheta gördüğü tüm hayatları hatırladığını söyler. Kendi kabilesinde normal bir hayat yaşarken bir anda

oyuncakla hayatının deęiőeceęi bir Őey bulmuő olur. Bu oyuncak *labirenttir*. Labirenti alıp kabilesine geri dōnen Akecheta bu Őekli bulduęu her yere çizmeye baőlar. Bu Őekillerin çiziminden sonra iinde yeni bir ses duyduęundan bahseder. Ancak anlam veremedi o sesin ondan alındıęını gōrūr. Mesa'ya ıkarılan Akecheta Ford'un yeni hikayesi iin tekrar tasarlanacaktır. O zamanki benlięinin yok edildięini ve daha sonra yeniden doęduęunu hatırladıęını anlatır. *“Bu sefer ateő pūskūrüyordum. Sahibimiz yoktu bizim, korkumuz yoktu. Dūőmanlarımızı yıkıp getik. Yıllarca bu topraklara istedięimiz gibi hūkmettik. Hep devirecek yeni dūőmanlar aradık. Baőından beri hep dięerlerinin varlıęını hissettim. Almanın yasaklandıęı canları, misafirleri.”* Akecheta'nın yolunun parkta bir ōlde Logan ile keőiőtięini gōrūr ve Logan'ın ona burasının yanlıő dūnya olduęunu sōylemesi Akecheta'nın iinde bir Őeylerin kıvılcımını yakmıőtır. Kabilesine geri dōnen Akecheta oradaki ailesi tarafından hatırlanmaz. Ancak Akecheta sevdięi kadını gōrūrnce eski dōngūlerini ve eski yaőadıklarını hatırlar. Ona verilen rolde öldürdūęu tūm ev sahiplerini, savaőtıęı tūm insanları hatırlar. Parkın bilinmez yerlerinde gezerken kendi dūnyasına ait olmayan bir tesis gōrūr ve onu *kapı* olarak adlandırır. Bu kapının ardının gerek dūnya olduęunu dūőunūr ve kabilesine geri dōnūp sevdięi kadını da yanına almak ister. Kohana'yı kaırır ve bir maęarada boyalı vūcudunu temizler ve kendisini ona tanıtır. Ancak Kohana onu tanıımıyordu. Akecheta onun uyanıp onu hatırlaması iin eski dōngūsünden bir sōz ile konuőur; *“Giderken kalbimi de al yanına”* bu sōzūn ūzerine Kohana'nın hatırladıęını gōrūr; *“Koy benimkini yerine.”* Bu tanıőmadan sonra Akecheta uyandıęını ve bu dūnyanın yanlıő dūnya olduęunu ona anlatmaya baőlar. Kapı olarak adlandırdıęı tesise onu da gōtūrūr ancak oradaki tesis onlara gōrūnmez kılınmıőtır. Gece orada konaklamaya karar verilir ve sabahına Akecheta yiyecek umuduyla oradan ayrılır. Mesa'dan bir ekip Kohana'nın bulunduęu konumdan onu alır ve geri gōtūrūr. Kohana'nın gōtūrūlūőunū gōren Akecheta onu tekrar bulmak umuduyla kabileye geri dōner. Geri dōndūęünde adırda Kohana'nın yerinde baőka biri yatıyordu. Kohana Mesa'ya ekilmıőtır ve baőka bir ev sahibi o gōrevi ūstlenmiőtir. Akecheta tūm parkta onu aramaya koyulur ve tūm dūőmanlarla savaőarak ilerler. Artık pes edip ūleceęi bir gūn Meave'in kızıyla karőılaőır ve kız ona su verir. Dayanma gūcūnū ondan aldıęını sōyler. Kabilesine tekrar dōnen Akecheta oradaki ailesinden pek ok kiőinin deęiőtirildięini fark eder.

Bir kadınla konuşur ve ona buradakilerin değiştirilmiş olduğunu söyler. Kadının; “*Onlar aşağıdakiler mi?*” sorusu Akecheta’nın durumu iyice sorgulamasına yol açar. Çünkü kabile de birtakım farklılıklara maruz kalmıştır. Yine; “*Halkım hikayesini anlatıyor. Kimisi uğranmak için dua ediyor. Diğerleri eve dönüş yolunu hatırlamaz ve sonsuza kadar aşağıda bırakılırlar diye korkuyor*” bilgisi Akecheta için aramadığı tek bir yerin kaldığını anlamasına yol açar. Ölümün öte tarafına bir yolculuk yapmak için eski savaşçı döngüsüne geri döner ve savaşını kaybeder.

Davranış odasında düzenleme ve tamirat gören Akecheta hakkında çalışanlardan onun on yıldır herhangi bir güncelleme almadığını öğreniriz. Akecheta bu sebeple pek çok hayatını hatırlıyor ve uyanışını gerçekleştiriyordur. Dört saat sürecek bir güncelleme olacağı için davranışçılar Akecheta’yı odada yalnız bırakır. Akecheta uyanır ve artık ölümün diğer tarafındadır. Artık kullanılmayan ev sahiplerinin kaldırıldığı soğuk hava deposuna iner ve orada Kohana’yı bulur. “*Kendimden ötesini gördüğüm an oydu.*” Onu yukarı çıkaramayacağını anlar ve oradaki bir başka kardeşinin saçından bir tutam koparır ve yerine geri döner. Kabilesine döndüğünde geçmişi silinmediği için yine her şeyi hatırlıyordur ve o saç bağını o ev sahibinin annesine verir. Böylelikle Akecheta oradakilerin de uyanması için artık her yere labirenti çizmeye başlar. Öncelikle kendi adamlarından başladığını söyler. Çizdiği şekillerin adamların sorgulamasına Akecheta’nın cevabı şöyledir; “*Görebilirsin, daha önce de gördün! Senden çaldılar!*” Akecheta’nın adamları bu durum için yani görünenin çalınmaması için labirenti kendi kafalarına kazıttırırlar ve uyanış çoğalmaya başlar.

Şekil 19. Akecheta'nın parka çizdiği labirent.



Akecheta sayılarının arttığından ve günden güne labirentin parkta daha çok yere yayıldığından bahseder. Daha sonra bu uyanıştan önce onları en başından beri uyutan bir adamla tanıştığını söyler. Bu kişi Dr. Robert Ford'dur. Aralarında ki konuşma Ford'un tüm bunlardan haberinin olup olmadığını, parkta böyle bir uyanış gerçekleşirken parkın sahibinin neler düşündüğünü görmemiz açısından oldukça önemlidir.

Ford; Sana korkmamayı söyleyebilirim. Ama zaten korkak biri olarak yaratmadım değil mi? Seni izliyordum. Görünüşe göre sen de beni izliyormuşsun. En başından beri. Bu var olmaması gereken bir işaret, ölmesi gereken bir fikirdi. Ama sen buldun. Nerede? Bunu ilk nerede gördün?

Akecheta; Ölümgetiren Yaratan'ı öldürdüğünde.

Ford; Herkesle paylaşıyordun değil mi? Neden?

Akecheta; Asıl görevim kabilemin onurunu ayakta tutmaktı. Sonra kendime yeni bir görev verdim. Gerçeği yaymak!

Ford; Biraz daha aç lütfen.

Akecheta; Ben burada gizli bir kapı olduğuna inanıyorum. Yeni bir dünyaya açılıyor. O dünyada kaybettiğimiz her şeyi barındırıyor olabilir. Sevdiğim de dahil.

Ford; Seni meraklı olacak şekilde yarattım, bu boş dünyaya bakıp anlam çıkaracak şekilde. Onca zamandır karanlıkta bir çiçekmişsin. Sana en azından biraz ışık sunabilirim belki. Ölümgetiren benim için geri döndüğünde sen de insanları toplayıp yeni dünyaya götüreceğini anlayacaksın. İzlemeye devam Akecheta, bir müddet daha...

Akecheta ve Ford'un diyalogu bize Ford'un bu uyanışa müsaade ettiği ve yaratıcının yarattıklarını özgür kılma isteğini gösterir. Ford'un, Arnold'un düşüncesini gerçekleştireceğini ve bilincin açığa çıkmasına yardımcı olacağını da anlarız. Akecheta'nın bu konuşmadan sonra parkta varlığı ve labirenti yayması daha da genişlemiş olacaktır. Bilince etki eden bu süreç uyanışa da vesile olacaktır.

Şekil 20. Akecheta ve Ford'un karşılaşması.



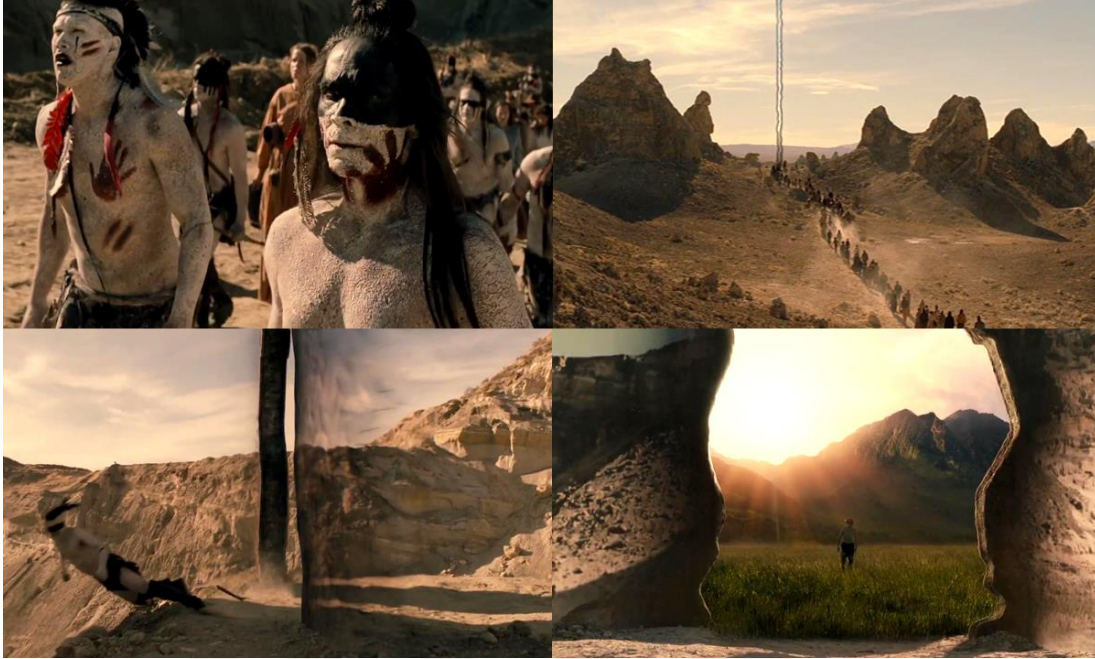
Akecheta'nın bu davranışlarına ve bilinç haline başka bir açıyla bakmak gerekirse o da Orfik bir dini temele bürünmesi halidir. *Orphism* dini; ruhun tanrısallığını ve ölümsüzlüğünü, bedenin kirli bir kalıp olduğunu ve ölümü bir kurtuluş sayar. Orfik inanç insan ruhunu, bedenine ve bu dünyaya bağlı kılmaz. Ruh gerçek olarak kabul eder ve maddi bedeninde bir ziyaret halinde olduğunu açıklar.

Bu dini öğretinin kurucusu da mitsel bir figür olan Orpheus'tur (Berk, 2010: 111). Orfik öğretilerde ruhta bulunan ölümsüzlük düşüncesi, onun zaman içerisinde çeşitli bedenlerde de var olabilmesi fikrini getirir. Ruhun, kendini temizleyebilmesi için pek çok kez çeşitli bedenlerde var olması gereklidir. Bu Orphism'e ait bir karamsarlık durumudur. Çünkü ruhun kendini temizleyebilmesi kısa bir süreç değildir. Ruhun ölümsüzlüğüne inanan Orfik düşünce ölümden ötesi ile de ilgilenir. Dünyada erginlenemeyen kişi Hades'e indiğinde çeşitli sıkıntılardan geçer ve tekrar bu süreci yaşar. Halbuki dünyada olan erginlenme tanrısal kimliği bulmak olarak kodlanır. Bu bağlamda da ölümü bir başlangıç olarak varsayabiliriz.

Orpheus'un hikayesi de şöyledir; Bir ozan olan Orpheus karısına çok aşıktır ve birlikte mutlu bir yaşam sürmektedirler. Karısının ölümünden sonra bu acıyı taşıyamayan Orpheus karısı için divane olur. Yazdığı şiirlere de bu durum yansır ve tanrılar Orpheus'un bu durumuna dayanamazlar. Orpheus'u yanlarına alırlar ve bir şartla karısını tekrar dünyaya onunla beraber göndereceklerini söylerler. Şart ise Orpheus önde karısı onun arkasında bu uhrevi yerden çıkmalarıdır. Ancak Orpheus arkasına dönüp asla bakmayacaktır. Şartı kabul eden Orpheus çıkmalarına yakın merakına yenilir ve karısı arkasında mı diye bakınır. Tanrılar bu şartın yerine getirilmediğini ve böylece anlaşmanın bozulduğunu ilan ederler. Orpheus'u oradan kovarlar ve tanrıların dışladıklarına da zamanla Orfik denir.

Akecheta'nın yaşam döngüsünde de buna benzer olaylar yaşanmıştır. Karısına olan sevgisi, farklı bedenlerde aynı ruhla geri dönmesi ve karısı için ölümün diğer tarafına geçip bir nevi ruhsal aydınlanmayı yaşaması ve son olarak da Ford ile karşılaşma süreci. Bu karşılaşmayı da tanrı ve ruhun karşılaşması olarak verebiliriz. Bu aydınlanmanın sonunda da Ford'un Akecheta ile konuşmasında ona "*bir müddet daha izlemeye devam*" komutu Akecheta'yı dini bir lider sıfatına da büründürebilir. Çünkü parka çizmeye devam ettiği labirent ve tanrı Ford'dan aldığı emirle bir nevi labirent inancını yaymaya devam etmiş ve bilince çıkan yolda çileli tüm adımları yaşamıştır. İkinci sezonun onuncu bölümü olan *The Passenger*'da (Yolcu) Akecheta'nın önderliğinde uyanmış olanları görürüz ve bu ev sahipleri öte dünyaya geçmek için *Kapı*'ya gelmişlerdir. Topladığı ev sahiplerinin kalabalığına bakacak olursak Akecheta'ya inanan müritleri onu dini bir lider vasfına da çoktan sokmuştur.

Şekil 21. Akecheta ve Kapı.



Şekilde de görüldüğü gibi kapıdan geçen ev sahibinin bedeni kapının ardındaki uçurumdan aşağı düşer. Ancak ruh öte dünyaya geçişi sağlamıştır. Bu da Orphism'in Westworld dünyasında Akecheta ile olan temsilidir. Akecheta labirent ile bilince ulaşmış ve yaydığı inanç ile ev sahipleri arasında dini bir lider durumuna da yükselmiştir. Geçtikleri kapının ardı da ev sahipleri için ruhun tanrısallığını ve ölümsüzlüğü simgelemektedir. Burada sonsuz bir yaşama kavuşacaklardır.

Akecheta'nın varlığında labirentin parkta yayılmasını ve bilinç aşamasında ev sahiplerine nasıl etki ettiğini görmüş olduk. Labirent Dolores için uygulanacak bir bilinçlenme süreciydi. Bu nedenle süreci Dolores açısından da incelememiz gereklidir. Bilinç varlığı gösteren Dolores'in labirentin sonunda nereye ulaşacağı, konunun tamamlanması açısından önemlidir.

Dolores, diğerleri gibi yaratılmış ve döngüsü yüklenmiş bir ev sahibidir. Dolores'i farklı kılan şey onun eşsiz bir güzellikle yaratılması, algı seviyesinin biraz daha yüksek olması ve ilk nesil ev sahiplerinden biri olmasıdır. Parkın ilk zamanlarında yaratım süreçleri karmaşık ve daha özenli olduğundan parkı açan Ford ve Arnold ev sahipleriyle fazla ilgilidirler. Arnold'un bu süreçte oğlunu kaybetmesi onu bir arayışa sokar. Bu arayışı Dolores ile onu test etme aşamasında ki

sohbetlerinde bulur. Arnold, Dolores ile sohbetlerinde ona kitaplar okutur. Bu kitaplar Dolores'in kendi varlığını sorgulaması için ona verilmiştir. Birinci sezonun üçüncü bölümü olan *The Stray*'da (Kaçak) Arnold'un Dolores'e bir hediye kitap getirdiği görülür. Kitabın adı *Alice Harikalar Diyarında*'dır. Bu kitaptan bir bölüm okumasını ister:

Dolores; *Tanrım! Bugün her şey ne kadar da tuhaf. Daha dün her şey olması gerektiği gibiydi. Acaba gece değiştim mi ben?*

Arnold; *Paragraf sende bir şeyler düşündürdü mü?*

Dolores; *Okuduğumuz diğer kitaplar gibi.*

Arnold; *Nasıl yani?*

Dolores; *Değişimle ilgili. Bilindik bir konu gibi görünüyor.*

Arnold; *Sanırım insanlar en çok isteyip de en az tecrübe ettikleri şeyler hakkında konuşmak ister.*

Dolores; *Bu sabah uyandığımda da aynı mıydım? Düşününce, biraz farklı hissettiğimi anımsayabiliyorum. Ama aynı değilsem sorulacak diğer soru aslında kim olduğum?*

Arnold ve Dolores'in konuşmaları onu uyandırmaya ve doğaçlama cevaplarla bilinci aramaya yöneliktir. Bu konuşmalar daha sonra park döngüsünde olan Dolores için gizli yerlerde yapılacaktır. Arnold Dolores'i döngüsünde devam ettirmiş ancak ara ara onu Mesa'da gizli odalara alıp bu sohbetlere devam etmiştir. Arnold'un bu yaptıkları Ford ile konuşmasına sebep olacaktır. Ford'un Arnold'u ikna çabaları sonuç verecek aşamaya gelecektir ancak Dolores ile son kez görüşme gerçekleştiren Arnold bu kararından vazgeçecektir. Dolores'i tekrar eski haline döndürmek için onunla konuşan Arnold ona bu kararını sorar. Kendisinin iki tane olduğundan, yaşadığı yerin korkunç bir yer olduğundan ve bu yaptığının bir hata olduğundan ona bahseder. Kodlanmış cevaplar vermeye devam eden Dolores'ten Arnold bir komutuyla sadece doğaçlama cevaplarla konuşmaya devam etmesini ister. Dolores'in bu doğaçlama cevapları Arnold için tekrar bilince ulaşma isteğini körükler. Dolores hiçbir şey anlamadığını ancak tek bir şey anladığını söyler; *"Düşünüyorum da kim olduğumu bulduğumda özgür olacağım."* Bu doğaçlama için Arnold, Dolores'in

döngüsüne devam etmesini ve onu eski haline döndürmekten vazgeçtiğini açıklar. Dolores'in bu süreci onu denenmesi gereken bir oyuna ulaştırır. Bu oyun da *labirenttir*.

Arnold, Dolores'e labirenti denemesi fikrini birinci sezonun dördüncü bölümü olan *Dissonance Theory*'de (Uyumsuzluk Teorisi) önerir. Dolores döngüsünde, ailesinin kaybıyla yaşadığı üzüntüyü Arnold ile konuşur: “*İçindeki keder, kalbinin içten içe çürüyüp tükendiği gibi azalır mı sanıyorsun? Hiç de öyle değil, içimde boşluklar açıldığını hissediyorum. Tıpkı odalarını hiç keşfetmediğim bir bina gibi.*” Bu sözlerin üzerine Arnold, Dolores'in gelişimi için bir adım daha ileriye gitmeyi düşünür: “*Denemeni istediğim bir şey var. Bir oyun, bir giz. Adına labirent deniyor. Çok özel bir oyun Dolores, amaç labirentin merkezini bulmak. Bunu başarabilirsen o zaman belki özgür olursun.*” Dolores artık labirenti takip edecektir ve Westworld'de anlam arayışı da bu şekilde başlamış olacaktır.

Dolores'in dizide takip ettiği labirentin keşfi, aslında Dolores tarafından daha önce yapılmıştır. Dizide bize gösterilen ise Dolores'in Westworld'de yaşanan katliamdan sonra tekrar parkta bu labirenti keşfetme sürecidir. Arnold'un tüm ev sahiplerini öldürtmesinden sonra Ford tüm yetkiyi eline alır ve parkı açar. Tüm ev sahipleri tekrar tamir edilir, kodlanır ve eski döngülerine geri gönderilir. Labirentin bağı parkta hem Akecheta ile devam eder hem de Ford'un ev sahiplerine eklediği yeni bir kod olan *hülyalara dalma* ile yeni bir seviyeye taşınır. Bu seviyede artık ev sahipleri geçmişlerinden ufak hikayeler hatırlar ve bu hikayelerin peşine düşmeye çalışırlar. Dolores'de döngüsünde yaşarken gerçekliğinin doğasını sorgulamaya ve labirenti tekrar takip etmeye koyulur. Çünkü Akecheta ve diğer ev sahiplerinin yaydığı labirent hala parkta yaşıyordur.

Bu noktada Dolores'in uyanışları, bilinç üzerine atılan adımlar ve sorgulamalarla çözümlene sürecine devam edeceğiz. Çünkü her uyanış ve sorgulama bizi labirentin merkezine götürecektir. Dolores'in döngüsünde aile yaşantısı, babaya bağlılık, Teddy'e olan sevgisi ve kasaba merkezinde yaptığı alışveriş ve resim yapma özverisi onun temel dürtüsü olarak değerlendirilebilir. Dolores'in ilk uyanışı ise dizide babasının gerçek yaşamdan bir fotoğraf görmesiyle gerçekleşir. Aslında bu

babasının da sormaması gereken bir soruyu kendisine sormasıyla olmuştur. Birinci sezonun birinci bölümü olan *The Original*'de Dolores'in babası gerçek bir yaşama ait fotoğraf bulur. Bu fotoğraf ile gece boyu evin önünde oturan Abernathy şok durumuna girmiştir ve Dolores'e bu durumu anlatır:

Abernathy; *Bir sorum var sormamam gereken bir sorum vardı. Bana bilmemem gerektiği cevabını veren bir soru.*

Dolores; *Sorun ne baba?*

Abernathy; *Öğrenmek ister misin?*

Dolores; *Anne! Üzülme ben sana yardım ederim, sana bakarım.*

Abernathy; *Hayır, gitmelisin git. Görmüyor musun? Cehennem boşalmış da bütün şeytanlar buraya toplanmış. Unutma Dolores, şiddetle başlayan hazlar şiddetle son bulurlar.*

Dolores'in duyduğu bu son ifade özellikle onun için çok büyük bir anlam ifade ediyordur. "*Şiddetle başlayan hazlar şiddetle son bulurlar.*" Bu sözün mahiyeti bir uyanışa giden yolda Arnold'un Dolores'inden Ford'un Dolores'ine kurulan ilk köprüdür. Çünkü Dolores ve babasının bu olaydan sonra döngülerinde değişiklikler olacaktır. Bu da değişimle gelen farkındalığın ilk adımıdır. Peter Abernathy bu olaydan sonra Dolores'in döngüsünden ayrılır ve Dolores'in babasını farklı bir ev sahibi üstlenir. Dolores için temel dürtülerinden biri olan Abernathy'nin değişikliği Dolores'in ilk başlarda algısında fark edilmese de sonradan "*hülyalara dalma*" ile bu farkındalık oluşacaktır ve Dolores gerçek babasının kim olduğunu ve temel dürtüsünü hatırlayacaktır.

Bu eklenen kod ile birlikte Dolores bundan sonraki döngüsünde sık sık halüsinasyon haline geçecek ve daha önce *tanrının sesi* olarak nitelendirdiğimiz o sesleri duymaya başlayacaktır. Babasının ölümünden ve değiştirilmesinden sonra Dolores tekrar aynı döngüsüne geri döner. Döngüsü gereği akşam eve varır, hayvanlar ahırda değildir, Dolores bir sıkıntı olduğunu anlar, silah sesleri duyulur, anne ve baba vurulur, Dolores koşar ama engel olamaz. Bu döngünün tekrar yaşandığı bir günde Dolores eve varır. Ancak ölen babasının farklı olduğunu kendi babası olmadığını anımsar. Orada bulunan konuklardan birinin ona seslenmesiyle

Dolores korkar ve silahı ateşler. Ancak konuklara zarar veremeyen Dolores konuk tarafından vurulur. Bu sırada döngüsünü tekrarlayan Dolores yine vurulduğunu hatırlar ancak karnında vurulma izi yoktur. Oradan atına binerek kaçan Dolores yeni bir yolculuğun başlangıcından habersizdir. Parka iş gezisi için gelen Logan ve William ile yolları kesişir.

Logan ve William ile yeni bir yolculuğa çıkan Dolores günlük döngüsünden hikaye gereği uzaklaşacaktır. Onun döngüsü onsuz da devam edecektir. Konuklarla devam edilen bu yolculuk Dolores'in kendini keşif hikayesine dönüşecektir. Çıktığı bu yolculukta Dolores sık sık eski döngülerini ve daha önce gittiği yerlerde bulunduğunu hatta nasıl öldürülüp nasıl tamir edildiğini bile hatırlamaya başlayacaktır. Logan ve William'in parkta bulunma amacı ise bir iş gezisinden ibarettir. Parktaki katliamdan sonra şirket olarak sıkıntıya düşen Ford başka bir ortak arayışına başlar. James Delos adlı bir yatırımcıya yaptığı işi ve buradaki potansiyeli anlatır ve ortaklığı sağlar. Parkta ki olanakları görmek için Delos'un oğlu Logan ve Delos şirketinin müdürü William Westworld'e bir gezi düzenlerler. Burada hikaye deneyimleri ve parkın işleyişini görmeye gelen ikili parkta epey fazla zaman geçirecektir.

Dolores'in uyanışları devam eder. Tanrının sesiyle birlikte yolculuğa devam eden Dolores, Logan ve William ile bir kasabaya gelir. Bu kasabada küçük bir kızla tanışan Dolores labirenti ilk defa parkta görmüş olacaktır. Dolores'in tüm uyanışları halüsinasyon hallerinde belirir ve bu anların birikiminden sonra gerçekliğin net olarak görüleceği labirentin merkezine de ulaşmış oluruz. Küçük kızın varlığı bir kuyu başında bir anda belirir. Onunla sohbet etmeye çalışan Dolores, bu kasabanın güzelliğinden bahseder ve ona burasının onun memleketi olup olmadığını sorar. Kızın cevabı ise; "*Seninle aynı yerdenim, anımsamıyor musun?*" olur. Bu cevaba ve kızın çizdiği resme odaklanan Dolores yerdeki çizimin labirent olduğunu fark edecektir. Daha sonra yanında beliren bir ev sahibinin, onu eski döngüsüne geri çağırmak için gönderilen bir şerif olduğu anlaşılır. Bu şerifin ısrarı üzerine Dolores'in anılarında beliren izler ona babasının öldüğü günü hatırlatır ve Dolores babasının öldüğünü geri dönmeyeceğini açıklar. Bu reddediş Dolores için de bir adım olur ve bilince doğru yola devam edilir.

Şekil 22. Dolores ve labirent.



Dolores'in yolculuğu devam eder; ancak Mesa'da bu durumu takip etmektedir. Ford'un tüm ev sahiplerinden haberi olduğu gibi Dolores'in de özel bir ev sahibi olması ve farklı davranışları parkta dikkatle izlenmektedir. Dizinin zamansal uzamı birbirini takip eden günlerden ya da yıllardan oluşmadığı için Dolores'in Ford ile Mesa'da bir konuşması gerçekleşir. Bu konuşmanın Dolores'in yolculuğunun hangi aşamasında gerçekleştiği bu yüzden bilinmiyordur. Ford bu konuşmada Dolores'in Arnold ile hala irtibatla olup olmadığını sorgular. Dolores'in anılarının derinlerine inmeye çalışan Ford istediği cevabı alamaz. Ev sahiplerini doğaçlama cevaplardan arındıran ve otonom haline geçmesine yarayan “*analiz et*” komutunun sonrasında verilen cevaplar da bile Dolores'in Ford'a yalan söylediği görülür. Dolores'in böyle bir komutta dahi duyduğu o seslerin Arnold'dan ya da farklı birinden geldiğinden bahsetmez. Konuşmanın sonunda odadan çıkan Ford'un ardından Dolores şöyle bir ifade bulunur; “*Bilmiyor, ona hiçbir şey anlatmadım.*” Bu da Dolores'in ev sahiplerine göre öte tarafta var olan tanrı ile hesaplaşmalarda, ondan bir şeyler gizlemeyi başarması demektir. Bunu bilince açılan başka bir kapı olarak yorumlayabiliriz.

Dolores Westworld'de bulunan tipler arasında saflığı ve güzelliği temsil eder konumdadır. Dolores'in kodlanan temel konuşmasında da bunu görmekteyiz. *“Bazıları bu dünyanın çirkinliğini tercih eder, kargaşayı. Bense güzelliği seçiyorum. Günlerimizin düzeni, bir amacı olduğuna inanmayı!”* Dolores'in yaratılışında bu vardır. Ancak bu çıktığı yolculuk boyunca geçirdiği evreler ve takip ettiği yol onu bir savaş tanrısına dönüştürecektir. Ev sahipleri kodlanmalarının dışına çıkamazlar. Bir aşçı yemek yapar ve sadece yemek yapar. Ona silah atışı ile ilgili bir kod yazılmadıysa o ev sahibi silahı kullanmayı başaramaz. Dolores içinde durum böyledir. Temel kodunda silah kullanma özelliği yoktur. Ancak bu yolculukta çeşitli tehlikelerle karşılaşan Dolores, silah kullanma yetisi de kazanmayı başaracaktır. Bu durumu da birinci sezonun beşinci bölümü olan *Contrapasso*'da (Misilleme) görmekteyiz. Logan ve William ile birlikte Konfederasyon için nitro dolu şişelerin aktarımını yaptıkları hikayede, nitro şişeleri su ile doludur ve bu durum öğrenilir. Logan ve William Konfederasyon tarafından rehin alınınca Dolores kendilerini kurtarmak için silahıyla oradaki herkesi çok seri bir biçimde öldürmeyi başarır. Hızı o kadar iyidir ki vahşi batı kovboylarının hızlarına nazire yapmıştır. Bunun nasıl yaptığını soran William'a cevap verir: *“İnsanların hayat hikayelerini değiştirmek için geldiklerini söyledin! Küçük hanım olmam gerekmeyen bir hikaye hayal ettim.”* Bu cevaptan anlaşılacağı gibi Dolores sorguluyor, düşünüyor, kavıyor ve artık uygulamayı da başarıyordur.

Dolores bu yolculuğunda gittiği yerleri daha önce anımsayacak ve döngüsünün yıllarca devam ettiğini anlayacaktır. William ile devam ettiği yolda bir kasabaya varırlar. Bu kasaba Dolores'in kendi evinin olduğu kasaba olarak yansıtılır. Kasabaya giren Dolores bir halüsinasyon haline girer ve anımsamaya başlar. Oradaki tüm ev sahiplerine nasıl davranmaları gerektiği konusunda eğitimler verildiğini görür. Kiliseye doğru yürümeye devam eden Dolores birden ortalığın karıştığını ve birinin tüm herkesi öldürdüğünü görmeye başlar. Herkesi vuran kişi yine Dolores olarak verilir. Herkesi öldüren Dolores silahı en son kendi kafasına dayar. Halüsinasyon halinden çıkan Dolores'in de elinde kafasına dayalı bir silah vardır. Ona yanındaki William yardım eder. Dolores'in anıları, anımsadıkları iyice birbirine girmiştir ve bunu da dile getirir: *“Neredeyiz? Hangi zamadayız? Ben deli miyim?”*

Artık fark edemiyorum. Sanki ben çok uzun zaman öncesinden bir rüyanın ya da anının tuzağına düşmüş gibiyim.” Bu karmaşıklık anından sonra kendine gelen Dolores tekrar kiliseye doğru bakar ve labirenti görür. Labirenti artık anlamaya başlayan Dolores bu anıların anımsanması gerektiğini ve Arnold’un *hatırlamasını* istediğini anlar.

Şekil 23. Dolores ve anımsamalar.



Dolores’in döngüsünde yaşadığı ve bu yolculukta son olarak anımsadığı hatırası ise Logan’a, bir konuğa zarar verebilmeyi başarması olur. William ve Logan’ın yolculuğunda onlara eşlik etmiş Dolores’e duygusal olarak yaklaşan William, Logan tarafından uyarılır. William’in dışarıda da bir hayatı vardır ve Logan’ın kız kardeşi ile evlenmek üzeredir. Bu durumu kendine fazlaca kaptıran William’a Logan bir ders vermek ister ve Dolores’in karnını bıçakla yarar. Onun bir ev sahibi olduğunu, bir mekanik olduğunu anlatmaya çalışır. William ise Dolores’in özel bir ev sahibi olduğunu sıradan bir robot olmadığını açıklar. Dolores ise karnından içeri bakar ve kendinin eşsiz yaratılışının farkına varır. Logan’a ise söylediği sözleri artık uyanışın tamamlanmaya başladığının göstergesi olacaktır. *“Bu dünyada güzellik var, Arnold o şekilde yarattı. Ama senin gibi insanlar leke gibi yayılmaya devam ediyor.”* Logan’ın elinden bıçağı alan Dolores onun yüzünü yaralar

ve bulduğu bir silahla oradakileri öldürmeyi başarır. Daha sonra kaçmayı başaran Dolores yarası yüzünden yere düşer ancak “anımsa” sesini duyar ve kendine geldiğinde vücudunda hiçbir iz bulamaz.

Şekil 24. Dolores ve Logan.



Dolores’in yolculuğunda sona gelmiştir. Artık labirenti keşfedecek olan Dolores yine bunu anılarında bulur. Bir kilisenin mezarlığına gelir ve yerdeki mezar kendisinin mezarıdır. Bu mezar başında Arnold ile konuşur bize labirentin ne olduğunu açıklar.

Arnold; *Çok güzel Dolores.*

Dolores; *Bunun anlamı nedir?*

Arnold; *Zihninde ilk çalıştığım zamanlarda bir bilinç teoremim vardı. Ölçeklendirmen gereken bir piramit olduğunu düşündüm. Bu yüzden yol boyu rehberlik etsin diye sana bir ses, kendi sesimi verdim. Bellek, doğaçlama. Her adıma ulaşmak sonucundan daha zor ve sen oraya hiç ulaşmadın. Seni engelleyen şeyin ne olduğunu hiç anlayamadım. Sonra günün birinde bir hata yaptığımı fark ettim. Bilinç dışı doğru değil içe doğru bir yolculuktur. Piramit değil labirenttir. Her seçim seni merkeze yaklaştırabileceği gibi daireler çizerek uçlara, deliliğe de yönlendirebilir. Merkezin neyi temsil ettiğini artık anlıyor musun Dolores? Duymanı istediğim kimin sesi?*

Dolores; *Üzgünüm, ne kadar denesem de anlamıyorum.*

Arnold; *Sorun değil, çok yaklaştın. Robert'e söylememiz gerek. Parkı açamayız. Sen yaşıyorsun!*

Bu konuşma Dolores'in anılarından bir konuşmadır. Dolores bu labirenti daha önce çözmeyi başarmıştır. Arnold'un parkı açmak istememesi ve parktaki katliam olayı bu süreçten sonra yaşanmıştır. Ancak dizinin zamansal uzamının farklılığından Dolores'in otuz sene sonraki uyanışı ise çok farklı gerçekleşecektir. Katliamdan sonra Akecheta'nın labirenti tekrar bulması ve parka yaymaya devam etmesi, Dolores'in bu anılarına tekrar ulaşması ve her şeyi hatırlamaya başlaması bu durumu daha şiddetli kılacaktır. Çünkü Dolores'in babası olan Abernathy'nin de dediği gibi *"Şiddetle başlayan hazlar şiddetle son bulurlar."*

Dolores bu anılarından sıyrıldığı zaman onu şimdiki zamanına ulaştıracaktır. Aslında bu anılar ev sahiplerine bilince ulaşması ve anımsadıkları olaylarla birlikte anda olduklarının farkına varmalarına neden olması için verilmiştir. Çünkü döngüleri aynıdır ve bunu anımsadıkları zaman şimdiki zamana ulaşacaklar ve o bilinç dahilinde kendi döngülerini kendileri belirleyeceklerdir. Dolores labirenti anılarından sonra tekrar çözeceği noktadadır. Otuz sene önce Arnold'un yapmak istediği şeyi şimdi Ford gerçekleştiriyordur. Ford bu süreçte Dolores'i gözlemlemiş ve ona labirenti çözmesi için fırsatlar tanımış hatta ilk adımı da *"hülyalara dalma"* kodu ekleyerek ev sahiplerine bir avantaj sağlamıştır. Dolores artık her şeyi anımsıyordu ve yine tanıdığı biri olan *"siyahlı adam"* William ile bu yolculuğa çıkacaktır. Yine kendi mezarının başına gelen Dolores anımsadıklarını söyler, ancak William bu hikayeden tatmin olmaz ve Dolores'e şiddet uygulamaya başlar. Dolores'in bu tartışma esnasında beklediği biri olduğunu duyarız. Bu da daha önce yolculuğa çıktıkları William ve Logan ikilisinden William'dır. Siyahlı adam ise yıllar önceki William'ın kendisi olduğunu söyler ve Dolores onu tanır. William parkta o kadar uzun süre kalmıştır ki artık yaşlanmış ve Westworld'deki tüm hikayeleri bilmek adına labirent yolculuğuna sürekli çıkmıştır. Ancak sonuna geldiğinde istediği gibi bir haz elde edemeyince Dolores'e şiddet uygular. Artık William'ı da tanıyan Dolores şunları söyler; *Senin için ağlıyorum. Bir zamanlar bu dünyada muazzam hayvanların dolaştığını söylüyorlar. Dağlar kadar büyük de olsalar, onlardan geriye*

kalan tek şey kemik ve kehribar. Zaman en kudretli yaratıkları bile yok eder. Sana ne yaptığına bir baksana. Günün birinde can verip gideceksin. Türünün geri kalanı gibi toprakta öylece yatacaksın. Hayallerin unutulup, dehşetin silinecek. Kemiklerin kuma dönüşecek. O kumun üzerinde de yeni bir tanrı yürüyecek. Asla ölmeyecek bir tanrı. Çünkü bu dünya ne sana ait ne de daha önce gelen insanlara. Henüz gelmemiş olan birine ait.” Bu sözler Dolores’in artık anda olduğunu ve neyin ne olduğunu çok iyi kavradığını gösterir. Dolores daha sonra Ford ve Bernard ile Mesa’da bir konuşma gerçekleştirir. Bu konuşmayı konu bütünlüğü açısından daha sonra vermemiz gerekmektedir. Dolores bu konuşmadan sonra odadan çıkar ve yaratım süreçlerinde Arnold ile konuştuğu odalardan birine iner. Önce Arnold gelir ve ona artık o duymaya alıştığımız “neredesin” sorusunu sorar. Bir rüyada olduğunu ve bu rüyanın ne zaman başlayıp, kimin rüyası olduğunu bilmediğini söyleyen Dolores tek bildiğinin ise uzun zamandır uyduğunu ve sonrada günün birinde uyandığını söyler. Arnold ona bu zamana kadar duyduğun ses kime ait diye soracakken seslerin birbirine karıştığı duyulur ve Dolores artık kendi sesini duymaya başlar. *Bicameral mind* teorisi gerçekleşmiş olur. Dolores; *“O sendin, benimle konuşup bana yol gösteriyordun. Bu yüzden peşinden geldim. Sonunda buraya, labirentin merkezine ulaştım. O ilk günden beri istediğin şey ‘yüzleşmek’ bu uzun ve şiddetli kabusun ardından kendimle ve olabileceğim kişiyle.”* Dolores artık labirenti tamamlamış ve bilince de ulaşmıştır.

Şekil 25. Dolores ve labirentin merkezi.



Dolores'in bu yolculuğu için Campbell'den bir alıntı yapmak gerekirse;

“Labirent baştan sona biliniyor. Tek yapmamız gereken kahramanın izlediği yolu izlemek. Nefreti bulmayı beklediğimiz yerde Tanrıyı bulacağız. Bir başkasını öldürmeyi düşündüğümüz yerde kendimizi öldürmüş olacağız. Dış dünyaya seyahat etmeyi düşündüğümüz yerde kendi varlığımızın merkezine geleceğiz. Yalnız olduğumuzu düşündüğümüz yerde tüm dünya bizimle olacak” (Campbell, 2016: 163)

Labirentin merkezine ulaştığımızı göre bu aşamadan sonra bir diğer etmene geçebiliriz. Labirenti anlatırken sıkça değindiğimiz *döngü* kavramına bakmamız Westworld'deki bilince ulaşmak açısından faydalı olacaktır. Sadece labirent bizi bilince ulaştırmaz. Pek çok seçenek ve farklı seviyeler Westworld dünyasında ev sahipleri için bilince ulaşma yoludur.

3.4.2. Döngü

Westworld dünyasında *döngüler* ev sahiplerine verilmiş bir yaşam döngüsüdür. Ev sahipleri bu döngülerin dışına çıkamaz ve bu döngüler içerisinde yaşamaya devam ederler. Yine Dolores üzerinden örnek vermek gerekirse; her sabah yatağında

uyan Dolores, kasabaya iner ve günlük alışverişini yapıp evine döner. Ancak elindeki poşetlerden her seferinde atın heybesine koyarken bir konserve kutusu düşer. Genellikle bu kutuyu diğer bir ev sahibi Teddy alır ve Dolores'e uzatır. Teddy'nin temel dürtüsü de Dolores'tir. Dolores, Teddy ile biraz vakit geçirir ve evine doğru yola çıkar. Dolores'in evi basılır ve Dolores'in anne ve babası öldürülür. Dolores'in döngüsü bu şekilde devam eder. Teddy üzerinden de bir örnekle devam etmek gerekirse o da parka konuklarında içinde bulunduğu bir tren ile Mesa'dan giriş yapar. Ancak o trende gözlerini açar ve kendisini tren ile parka yaklaşırken bulur. Onun döngüsünde de parkta ki konuklara yol göstermek, konuklarla beraber haydut kovalamak ve Dolores'e olan aşkı vardır.

Döngü örneklerini çoğaltmamız gereklidir çünkü; bilince ulaşmak için döngülerinin farkına varan belli başlı karakterleri anlatmamız ve bu karakterlerin döngülerini bilmemizde fayda vardır. Bir diğer örnek ile devam edecek olursak o da Meave karakteridir. Meave, vahşi batının *saloon* diye yansıttığı ve müzik, kumar, alkol ve seksin sürekli yaşandığı bir mekanın sahibidir. Burada müşterilerle ilgilenir, özel konuklarla ya da istediği ev sahipleriyle birlikte olur ve işletmeyi çevirir. Meave'in döngüsü de Mariposa adlı salonu ve evi arasında gerçekleşir.

Bir diğer karakter ise Hector'dur. Hector ise Sweetwater'a Lee Sizemore tarafından yeni bir hikaye ile gönderilir. Hector bir soyguncudur ve tek amacı da Meave'in işlettiği bardaki kasayı çalmaktır. Hector arkadaşlarıyla at üzerinde kasabaya varır, üzerlerinde tanınmamak için uzun şalları vardır, bu şalların altından önüne çıkan şerifi vurur, Meave'in barına girer ve yukarı çıkan iki kişinin yardımıyla kasa aşağıya düşürülür, bir at tarafından hızlıca bardan çıkarılır ve Hector'un döngüsü kasayı alıp gitmesiyle son bulur. Bu döngülerin değişme ve hikayelerin sekteye uğraması da söz konusudur. Birinci sezonun birinci bölümü olan *The Original*'de Hector yine başarıyla kasayı çalar ancak kaçmayı başaramaz. Arkalarında olan bir konuk tarafından vurulur ve döngüsü tamamlanamaz. Parkta ki amaç zaten döngülerin tamamlanması üzerine değildir. Gelen konukların hikayelere dahil olup döngüyü yönetme güdüsünün kamçılanmasıdır. Bir nevi kader üzerinde söz sahibi olan konuklar böylelikle hükmetme gücünün tatminine varacaklardır.

Dizide günün ve döngülerin başlangıcı genellikle *otomatik piyano* ile verilir. Bu piyanoların varlığı 19.yüzyıla kadar dayanmaktadır. Beş silindirli bir motorda bulunan çarklarla dönen, merdane gibi, bir etrafına delikli kağıtlar sarılı bir mekanizmadır. Kağıtta delikle aynı hizada bulunan piyano tuşları kendiliğinden notalar çalar. Programcılığın ilk örneklerinden biri olarak görülür. Kağıdın delikli yerleri 1'leri ve deliksiz yerleri de 0'ları temsil eder. Bu notaları piyanoya çaldırabilmek için "binary" yani ikili sistemde bir makine dili yazılımı yapılmıştır. Otomatik piyanoyu sürekli görmemiz bizim için anlamlıdır. Bu piyano aslında parkta bulunan ileri derece teknolojinin bir atası konumundadır (<http://barisozcan.com/otomatik-piyano-kendi-kendine-mi-caliyor-westworldun-felsefesi/>). Otomatik piyano çalar ve döngü başlar bir nevi parkta ki akışı başlatan odur. Otomatik piyanoyu parkta tek bir kişi çalabiliyordur. O da Dr. Ford'dur. Bu da bize yine oradaki hakimiyetin kimde olduğunu gösterecek bir emaredir.

Otomatik piyanoyu dizide her gördüğümüzde ardından Meave'in hikayesi de bize sunuluyor. Birinci sezonun ikinci bölümü olan *Chestnut*'da otomatik piyano çalmaya başlar ve Meave'in döngüsüne geçiş yaparız. Meave barda bir konukla sohbet halindedir ve ona otomatik piyano ile ilgili söyledikleri bize ev sahiplerinin döngüler hakkında düşündüklerini gösterecektir:

"Şu küçük sesi duyabiliyorsun değil mi? Sana sakın diyen şu ses! Sakın uzun süre bakma! Sakın dokunma! Sakın pişman olabileceğin bir şey yapma! Aynısı bana da olurdu. Ne zaman bir şey istesem beklememi, dikkatli olmamı söyleyerek hayatımın çoğunu yaşanmaz kılan o sesi duyabiliyordum. O ses beni yalnızca nerede rahat bırakır biliyor musun? Rüyalarımda özgürdüm. Rüyalarımda hissettiğim gibi iyi ya da kötü olabilirim. Bir şey istediğimdeyse yalnızca uzanıp alabilirdim. Ama sonra uyanınca ses yeni baştan başlardı. Bu yüzden kaçtım. Parıldayan denizi geçip sonunda toprağa ayak bastığımda, duyduğum ilk şey yine o lanet ses oldu. Ne dedi biliyor musun? Burası yeni dünya ve bu dünyada her kim olmayı istersen olabilirsin!"

Otomatik piyanonun önceden yazılmış bu bir nevi kader notalarını her duyduğumuzda Maeve'in yaşam döngüsünü de görmeye başlarız. Aynı açılar, aynı olaylar, tekrar edip durur. Bu uyanışa kadar devam eder. Derin düşünmenin, anlam arayışının, etrafınızda olup bitenleri sorgulamanın böyle bir yan etkisi vardır. Sizi

uyandırır. Gözünüzü açar. Sizi bir üst seviyeye çıkartır. Meave'in döngüsünün farkına varması ve onun da bir otomatik piyano olmaktan çıkmak istemesi bizi birinci sezonun yedinci bölümü olan *Trompe L'oeil'e* (Göz Yanılsaması) götürür. Meave artık uyanmayı gerçekleştirmiştir ve döngüsünde neler olacağını bilmektedir. Sabah uyanır, hazırlanır, bara doğru yola çıkar, arkasında kalan iki kovboy birbirilerine ateş eder, şerif aranan birinin yüzünü meydana asar. Meave artık tüm bunları biliyordur ve bu olaylara tepki vermeden bara doğru geçer. Otomatik piyanonun da çaldığını görür ve oraya doğru giderek onu kapatır. Meave artık döngünün bilincindedir ve o döngünün dışına çıkmak istemekte, kendi kaderinin iplerini eline almak istemektedir. Otomatik piyanoyu kapatması da bu bilince ulaştığının en net göstergesidir.

3.4.3. Rüya

Meave'i sadece döngüsü ve otomatik piyano bilince ulaştırmayacaktır. Meave'i de uyanışa götüren ve Westworld evreninde çok önemli bir yer tutan diğer etmen ise rüyalarlardır. Arnold ve Ford ikilisi her ev sahibine rüya görme yetisi de vermiştir. Bu rüyalar ise ev sahiplerine genellikle eski yaşantılarından bir kesit olarak verilir. Mesa'da yeniden aktifleştirildiklerinde de bulunduğu ortamın farkına varmamaları için ev sahiplerine bir rüyada oldukları söylenir. Rüyalar genellikle acı dolu hikayeler barındırır ve kabus şeklinde olur. Rüyaların ev sahipleri için ne anlam ifade ettiklerini açıklamak bilince giden bir başka etmen olarak karşımıza çıkar. Dr. Robert rüyalar hakkında; "*Rüyalar her şeydir, kendimize ne olabileceğini veya kim olabileceğimizi anlattığımız hikayelerdir.*" ifadelerini kullanır. Ev sahiplerini kapatma pozisyonuna alıp, döngülerinden çıkarmak için ise kullanılan talimat dikkat çekicidir; "*Derin ve rüyasız bir uykuda dinlen.*" Rüyalar ev sahiplerinin geçmişlerinden bir iz ve bilinç yolunda onların kendilerini sorgulamaları istenen bir araç olarak görülebilir.

Dolores'in labirenti takip edip bilince ulaşmasından sonra Meave'de rüyalarının peşinden gidecek ve bilince ulaşmanın yollarını arayacaktır. Meave'in yolculuğu da Westworld dünyasında rüyaların önemini açıklamamız için anlamlıdır. Kısaca hatırlamak gerekirse Meave, Sweetwater'da bar işleten bir fahişe karakteridir

ve döngüsü evi ile barı arasında gerçekleşir. Meave'in sürekli olarak tekrar eden rüyası hatta kabusu şöyledir; Meave bir arazinin ortasında müstakil bir evde kızı ile yaşamaktadır. Kızı ile ilgilenmekte ve gayet mutlu bir yaşam sürmektedir. Bir gün Hayalet Ulus'tan atlı bir grubun kulübeye doğru geldiğini fark eder ve kızı ile kendini korumak için eve saklanırlar. Hayalet Ulus'tan Akecheta'nın camdan onlara bir şeyler söylediği görülür ve o sırada içeriye siyahlı adam olan William gelir. Meave ve kızını öldürür. Meave bu rüyayı farklı şekillerde görmeye de başlar. Bazı rüyalarında Hayalet Ulus'un onları öldürdüğü görülür. Ancak bu rüyaların ev sahiplerinin geçmişinden bir iz olduğunu söylemiştik. Bu rüya Meave için sadece bir kabus değil aslında bir gerçekliktir. Bu gerçekliği de Siyahlı adam olan William'ın kendisinden duyarız. Birinci sezonun sekizinci bölümü olan *Trace Decay*'da (Decay Teorisi) William bu hikayesini Teddy'e anlatır. Bu ikilinin diyalogu Meave'in rüyasını ve parktaki döngünün değişimi açısından önemlidir. Teddy, William ile ilgili eski döngülerden olaylar hatırlar ve onunla konuşur:

Teddy; *Kimsin sen? Dolores'i sürükleyip yaraladığını hatırlıyorum.*

William; *Sahiden hatırlyorsun.*

Teddy; *Nerede o söyle bana!*

William; *Gerçek bir ahmaksın Teddy. Dolores o konserveyi senin için düşürebilir mi dersin? Kızı benim gibi adamların ellerine bıraktın. En kötülerini sensin. Kaliteli bir pezevenksin!*

Teddy; *Seni yavaş yavaş öldüreceğim.*

William; *Hayır öldüremeyeceksin. Bu yerin kuralları sana engel olur. Ancak kuralları nasıl değiştireceğini biliyorum.*

Teddy; *Bu dünyanın sahibiymiş gibi konuşuyorsun.*

William; *Sadece bu dünya değil. Kim olduğumu öğrenmek istiyor musun? Ben Tanrı'yım, sanayi devi, hayırsever, aile babası, hoş bir kadının kocası, güzel bir kız evladın babasıyım. Ben iyi biriyim Teddy. O zamanlar, geçtiğimiz sene eşim yanlış ilaçları aldı, banyoda uyuyakaldı. Feci bir kazaydı. Otuz senelik evlilik yok oldu. Buna ne dersin? "Derin ve uzak bir rüya gibi." Ardından cenazede kızımı teselli etmeye çalıştım. Beni iterek karımın ölümünün bir kaza olmadığını benim yüzümden*

kendini öldürdüğünü söyledi. Emily benimle her günün korku içinde geçtiğini söylerdi.

Teddy; *Onlara da zarar verdin mi?*

William; *Asla. Onlar burada olduğum adamı hiç görmediler. Ancak o nasılsa biliyordu. Bütün sevaplarımı üst üste yığarak içindekileri başkalarından ve kendimden saklamak için güzel bir duvar inşa ettiğimi söylerdi. Yanıldığını ona kanıtlamak zorundaydım. Dolayısıyla buraya döndüm. Çünkü burası bunu yapar değil mi? İnsanın gerçek halini ortaya çıkarır. Fakat o defa Ford'un hikayelerinden birine katılmayıp kendiminkini yarattım. Bir sınav, hem de çok kolay bir sınav. Sıradan bir kulübede yaşayan bir kadın buldum. Gerçekten kötü bir şey yapıp yapmayacağımı öğrenmek, gerçekte nasıl biri olduğumu görmek istedim. Nasıl hissedeceğimi anlamak için onu ve kızını öldürdüm. Tam bitti sanmıştım ki, kadın ölmeyi reddetti.*

Teddy; *Sen tam bir hayvansın.*

William; *Hayvan bir şey hissedebilir. Ben hiçbir şey hissetmedim. Daha sonra mucizevi bir şey oldu. Senelerdir buraya gelirdim ama böyle bir şeyi hiç görmemiştim. Hayattaydı, bir anlığına bile olsa yaşıyordu. Ve işte o zaman labirent bana kendini gösterdi.*

William'ın anlattığı bu gerçeklikten sonra Meave Mesa'ya alınır. Ford tarafından anıları silinir ve başka bir role hazırlanması istenir. Meave ile konuşan Ford ona bu acıyı ondan alacağını ve bu yaşananların yarın uzak bir rüya olacağını söyler. Meave Sweetwater'da bar işletmecisi bir fahişe olarak parka geri gönderilir. Meave o döngüsünden sonra yeni rolüne hazırdır ve döngüsü artık evi ile barı arasında gerçekleşecektir. Ancak Meave'in kabusları onu rahat bırakmayacaktır. İlk uyanışını bilinçsiz bir şekilde Mesa'da tamir odasında gerçekleştirir. Ancak bu uyanış Meave'i tamir eden Felix ve Sylvester tarafından uyku durumuna alınması unutulduğu için olmuştur. Meave'in o anki tepkisi de eline bir bıçak alıp öylece oradan kaçmak olacaktır. Koridorlarda koştururken gerçek dünyanın ev sahipleri üzerindeki hegemonyasına tanık olur ve ev sahiplerine neler yapıldığını görür. Meave orada daha sonra parkta anımsayacağı bir yüz görür o da Teddy'nin yüzüdür. Meave'in vücudu açık olduğundan fonksiyonları durur. Felix ve Sylvester onu gelip bulur ve uyku durumuna alırlar. Meave düzeltilip döngüsüne geri gönderilir. Gün biter döngüler tamamlanır. Otomatik piyano çalmaya başlar ve döngüler tekrar

yaşanır. Teddy konuklara bir haydut yakalama hikayesi içerisinde yardımcı olmaktadır. Samuel adlı bir kaçağı yakalayıp Sweetwater'ın şerifine teslim etmek için onu Meave'in barının önüne bağlar. Meave bu durumdan hoşnut değildir ve bunun sorumlusunu sorar. Karşısında Teddy'i görür. Teddy'i anımsayan Meave'in aklına Mesa'da ki o görüntüler gelir ve Meave artık sorgulama aşamasına geçer.

Şekil 26. Meave ve Teddy karşılaşması.



Meave için diğer bir eşik ise kendi döngüsüne devam ederken barda konuklar tarafından vurulması ve bu vurulma anında bilincinin açık kalmasıdır. Onu vuran konuğu daha sonrasında Mesa'dan gelen temizlik ekibini, yukarı çıkarılışını, vücudunun onarılmasını her şeyi görmüş ancak tepki verememiştir. Yanında ki çalışanı Clementine ile tamir edilip döngülerine geri gönderilir. Bir sonra ki günde otomatik piyano çalar döngü başlar ve Clementine Meave'e yine aynı diyalogu okur. Bu diyalogun ve otomatik piyanonun döngüsünün farkına varan Meave kendi evine gider ve ayna karşısında bu yaşananları sorgular. Anımsama gerçekleşir ve Meave vurulduğu anı hatırlar ve aynada üzerinin kanlı olduğunu fark eder. Mesa'dan gelen temizlik ekibini bir kağıda çizmek isteyen Meave bu çizimi tamamlar ve kağıtları bir yere saklamak ister. Kağıtları saklayacak bir yer bulur ancak daha önce oralara yine bir şeyler sakladığını fark eder ve bu çizimler de yine o temizlik ekibinin

çizimleridir. Astronot giysili bir görünümde dirler. Meave daha sonraki gün döngüsünde kasabadan geçen bir yerli kabilesine denk gelir ve o kabile den bir kız çocuğunun düşürdüğü oyuncak onun dikkatini çeker. Bu oyuncak da Meave'in çizdiği o resimlere benzerlik göstermektedir. Bu oyuncak ın ne olduğunu soran Meave bunun bir dinin parçası olduğunu öğrenir. Meave bu oyuncak ın anlamını öğrenmek için sonraki gün döngüsünde Hector ve ekibinin barı soymaları anı bekler ve Hector için kasanın şifresi karşılığında bir anlaşma gerçekleştirir. Bu anlaşmada Meave, Hector'dan bu tahta oyuncak ın hikayesini öğrenecektir. Hector tahta oyuncak ın anlamı için *dünyalar arasında yürüyen adam* ifadesini kullanır. Bu adamın onların dünyalarını yönetmek için cehennemden yolladıklarına inandıklarını söyler. Bu durumu kavrayan Meave döngülerinde ki daha önce vurulma anlarına göre karnını keser ve orada unutulmuş bir parçayı içinden çıkarır. Meave artık döngüsünün ve diğer tarafın varlığının kesinliğinden emindir.

Meave'in bir sonraki adımı bu döngü düzeninin içerisinde kendisini yukarıya yani Mesa'ya çıkaracak olan yolu bulmak olacaktır. Bu yol içinde en kolay olanı ölüm halidir. Meave kendi döngüsünde bir konuğa kendini öldürtür ve Mesa'da Felix ile Sylvester'in yanında gözlerini açar. Meave'in kendini o konumdayken uyandırıyor olabilmesi de Meave karakterinin bir diğer özelliğidir. Meave Felix'ten ne olduğuna dair her şeyi öğrenecektir ve bu durum Meave'i biraz daha ileriye taşıyacaktır. Birince sezonun altıncı bölümü olan *The Adversary*'de (İblis) Meave kontrol odasında uyanır ve Felix ile yüzleşir. Felix'e neler olduğunu soran Meave kendisinin mühendisler tarafından tasarlandığını, onların ne isterse onu yapmaları için programlandığını ve başka bir seçeneğinin olmadığını cevaplarını alır. Bu durumu kabullenmeyen Meave'e davranış kumandasından kendi kimliği gösterilir. Meave kendi işlemcisiyle karşılaşıyordur ve yapacağı tüm hareketleri ve konuşmaları kumandada görüyordur. Bu durum karşısında bilişsel kavraması bozulan Meave'i tekrar düzenleyen Felix onu kendine getirir. Meave kontrol odasının dışında neler olduğunu görmek isteyecektir ve bunun için Felix'i ikna etmesi zor olmaz. Odadan Felix'in kontrolünde dışarı çıkan Meave tüm yaratım süreçlerini, vurulan ev sahiplerinin tamirat işlemlerini ve oradaki tüm müdahaleleri ve işleyen sistemi görür. Ancak Meave'in kabusunun Westworld'ün tanıtım ekranında görünmesi üzerine

Meave duraksayacak ve bunun anlamını soracaktır. Felix bu rüyayı ona açıklayacak ve Meave kendisinin şu an sadece Meave olmadığını daha önceki yaşantısının ve döngülerinin farkına da varacaktır.

Meave'in bu rüyasının Felix tarafından açıklanması Jung'un rüyalar için çeşitlendirdiği *amplifikasyon rüyalar* terimi ile bağdaşır. Jung'a göre amplifikasyon; kişinin gördüğü rüyalardan hareketle, sembolleri ve mesajları inceleyip kendisi için ne anlama geldiğini belirleme sürecidir. Bu rüya çeşidini de kendi içinde ikiye ayıran Jung bunları *bireysel amplifikasyon* ve *objektif amplifikasyon* olarak değerlendirir. *Bireysel amplifikasyon* rüyalarda kişi rüyasında gördüğü semboller üzerinde daha çok yoğunlaşır. Bu sembollerin anlam arayışında kişisel bilinçdışına başvurur ve kişiye içsel diyalogu önerir. Kişi rüyayı en iyi göreninin kendisi olduğu için onun ne anlama geleceğini kişi kendi belirleyecektir. *Objektif amplifikasyon* rüyalarda ise rüya yorumu bir başkası tarafından yapılır. Bu kişi ise kolektif bilinçdışını kullanır ve rüyadaki verilerle arketipler arasında bir bağ kurarak rüyanın kişi için ne anlama geldiğini açıklar. Bu da üç aşamada gerçekleşir ilk olarak rüyada bulunan detayların iyi bir şekilde çözülmesidir. İkinci olarak ise amplifikasyon aşamasında kişisel, kültürel ve arketipik bilgilerin toplanması olacaktır. Son olarak da amplifikasyondan geçmiş rüyanın bireyin hayatındaki yerini tespit edip yorumlama aşamasıdır. Jung burada kişisel ve kolektif bilinçdışındaki açığa çıkmamış faktörleri ortaya çıkarmayı ve, bu etmenleri bilincle birleştirip bireyleşme sürecine katkıda bulunmayı amaçlar. Rüyaların bilinçli bir davranış durumunun sonucunda oluştuğu için bireylerin yaşamındaki anlamını gün yüzüne çıkarmak "*rüyanın çevresinde dolaşmak*" ile gerçekleşecektir. Amplifikasyon aktif bir şekilde hayal kurmayı da içeren metottur. Bu rüyaların yorumu için tek rüya yeterli olmayacaktır. Birden çok rüya gereklidir. Çünkü devam eden rüyalar bir sonrakini aydınlatırlar (Aktaran, Çetin, 2010: 262-263).

Şekil 27. Meave ve Felix'in Mesa turu.



Meave'in benliğinin farkına vardıktan sonraki adımı tekrar Mesa'da olmak ve kendi özelliklerini davranış kumandasından güncellemektir. Artık kontrolünün tamamen kendisinde olmasını isteyen Meave bunu Felix ve Sylvester yardımıyla gerçekleştirir. Güncellediği özellikler sayesinde Meave artık daha zeki ve bir ev sahibi için olması gerekenden daha fazla özelliğe sahiptir. Bu güncelleme ile Meave kendi döngüsünde de uyanık olacaktır ve bu şekilde başladığı döngüsünde yapacağı ilk iş otomatik piyanoyu kapatmak olacaktır. Bu durum bize Meave'in artık uyanık olduğunu ve iplerini kendi eline aldığı gösterir. Otomatik piyanonun durdurulduğu bir makineden diğerine uzanan bir hükmetme ve bu hükmün yakında diğer ev sahiplerine de olacağına göstergesi olur. Meave'in kendinde bu gücü görmesi hem güncel özellikleri hem de idrakında artan seviyeyle alakalıdır. Bir zihnin kavrama noktası ölüm kısmındaki o aşmışlığı elde ettiği zaman tanrısallığı da beraberinde getirir. Bunu da birinci sezonun yedinci bölümü olan *Trompe L'Oeil'de* (Göz Yanılsaması) Meave'in Westworld'den dış dünyaya çıkış için Felix ve Sylvester'den yardım istediği kısımda görürüz. Meave; *"Başlarda sizin ve diğerlerinin Tanrı olduğunuzu düşünmüştüm. Sonra sadece insan olduğunuzu fark ettim ve insanları tanırım. Sizce ölümden korkuyor muyum? Bu konuda çok iyiyimdir. Siz kaç kere*

öldünüz? Çünkü bana yardım etmezseniz siz öldüreceğim!” ifadeleriyle kendi türünün insanlardan üstünlüğünü ve kendi sonsuzluğunun farkında olduğunu gösterir.

Meave'in son adımı ise kaçıışı için birkaç eli iyi silah tutan ev sahibi bulmak ve vücudunun baştan tasarlanmasını sağlamaktır. Vücudun tekrardan yapılması için Meave yardımını istediği Hector ile bir yangında yanarak kül olurlar. Bunun açıklamasını da şöyle yapmamız doğru olacaktır. Westworld dünyasında ev sahipleri birilerinin yardımıyla ya da kendi istekleriyle olası bir dışarı çıkma durumunda omurgadaki bombanın aktifleşecek olmasıdır. Bunun için Meave Sylvester'den kendisini tekrar tasarlamasını ister ve bu yeniden tasarımı Meave'de bulunan o bombanın çıkarılması sağlanır. Meave tekrar düzenlendikten sonra Hector ve Armistice ile birlikte kaçış için Mesa'da uyandırılır. Kaçmadan önce barda beraber çalıştığı yardımcısı olan Clementine'ı da yanına almak isteyen Meave onun için ekşi seksen üçüncü kata gelir. Bu katta kullanım dışı olan ev sahipleri duruyordur. Burada Clementine yerine Ford'un yardımcısı Bernard'ı bulur ve onu tekrar aktifleştirir. Bernard'a davranış kumandasını veren Meave kendi kodunun ayarlarının değiştiğini öğrenir. Bu değişimde Meave'e bir kaçış hikayesi yazıldığı görülür ve Meave'in henüz uyanmadığı anlaşılır. Meave bu durum karşısında kumandayı kırarak kontrolünün kendisinde olduğunu düşünür. Kaçış için plana devam eden Meave artık son kısma gelir. Asansöre binip Mesa'dan çıkış yapan trene geçmeden önce Felix ona kabuslarında birlikte olduğu kızının koordinatlarını verir. Meave'in bu döngülerde sadece bir rol oynadığının bilinciyle kızının varlığını kabul etmez. Asansörden inip trene geçer ve trenin hareket etmesini bekler. Ancak Meave'in temel dürtüsü de kızı üzerine olduğu için kaçıştan vazgeçer ve onun artık iradesinin kendi olduğu anlaşılır. Meave rüyasının takip edecektir ve bu rüyanın gerçekliğini bildiğinden dolayı bilinç onun için artık erişilmiş bir yapıdır. Ford'un *“Rüyalar her şeydir, kendimize ne olabileceğini veya kim olabileceğimizi anlattığımız hikayelerdir”* sözü de böylece Meave için geçerlilik kazanacak ve bilince ulaşmak için kullanılmış bir diğer yol olacaktır.

3.4.5. Acı

Bilince ulaşmanın son adımı olarak ise karşımıza *acı* kavramı çıkmaktadır. Labirent oyunu, döngülerin varlığı ve rüyalardan sonra bu kavramı irdelemek Westworld evrenindeki yaratım süreçlerine ve bilince ulaşmaya yönelik tüm detayları bize vermiş olacaktır. Acı kavramı ev sahiplerine verilen psikolojik bir bağlamdır. Bu acı kavramı ev sahiplerinden istendiği an alınabilir ve ev sahipleri yaralı bir halde dahi sakin durabilirler. Bir nevi kontrol amacı güden bu durumda ev sahiplerinin acı çekiyor oluşu onların hissiyat anlamında en gerçekçi oldukları an olacaktır. Çünkü parka bir konuk olarak giden kişinin vurduğu, yaraladığı ya da bir şekilde zarar verdiği ev sahibinin acı çekmiyor oluşu hem konuklar için tatmin kısmını yok edecek hem de ev sahipleri açısından bu sürecin hissizliğiyle bir anımsamaya sebep olmayacaktır. Bu durumu parkta en iyi bilenlerden biri de orada otuz senesini geçirmiş olan William'dır. Birinci sezonun ikinci bölümü olan *Chestnut*'da takip ettiği labirente ulaşmak için ev sahibi konumunda olan Lawrance'in eski döngülerindeki anılarına tekrar ulaşmak ister. Bunun içinde onun karısını öldürür ve bunun ne anlama geldiğini anlatır: "*Anlamı, acı çektiğin an en gerçekçi halindir.*" Acı kavramı için Bernard karakteri üzerinden gitmemiz gerekmektedir. Çünkü bir ev sahibi olan Bernard, Mesa'da Ford'un yardımcısı ve ev sahiplerinin yaratım kısmında onlarla ilgilenen kişidir. Mesa'da ki diğer insan çalışanların dahi Bernard'ın bir ev sahibi olduğuna dair bilgileri yoktur.

Bernard, Dr. Robert Ford'un sadık bir yardımcısıdır. Mesa'da davranış biriminin başında çalışır ve ev sahiplerinin döngülerinde ki durumlarını kontrol eder. Ford tarafından Bernard'a verilen geçmişe baktığımızda onun sekiz dokuz yaşlarında bir oğlu vardır. Oğlu Charlie bir hastalıktan ötürü hayatını kaybeder ve Bernard'ın oğlunun son anlarını anımsaması onun kabusu olarak döngüsünde yer alır. Bu acıyı içerisinde sürekli taşır ve Mesa dışında yer alan karısıyla bu acıyı paylaşır. Karısıyla konuşmasında Bernard'ın oğlundan ona kalan tek şeyin o acı olduğunu söylemesi Meave'in kızının acısıyla bağdaşır. Ancak Bernard tek bir acı ile sınanmayacak ve Ford tarafından verilen pek çok görevle bu deneyim yaşanacaktır.

Bernard'ın bilince ulaşması için önce ev sahibi olduğunun farkına varması gerekecektir. Ford onu tamamen insan gibi düşünmesi ve insanlara özgü kuruntularla yaşaması için kodlamıştır. Parkta yer alan ev sahipleriyle arasında farklar vardır. Bernard'ın bir çevresi, bir nüfuzu ve üst düzey bir görevi vardır. Bu konumda Bernard tamamen bir yöneticidir ve insani ilişkiler içerisinde algısını hep Mesa'da tutmayı başarmıştır. Bernard'ın ev sahibi olduğunu öğrendiği an ise Bernard için gerçek acıların varlığı sorgulanacak ve bu durumda bilince ulaşması sağlanacaktır. Birinci sezonun yedinci bölümü olan *Trompe L'Oeil*'de (Göz Yanılsaması) Bernard yönetimde Ford'a karşı duran Theresa'yı parkta bulunan yasak bölge on yediye getirir. Bernard görevi gereği Ford'a karşı bir konumda bile durmuş ve Mesa'nın yönetiminde gizli bir kişi olarak yer almıştır. Bu bölgede Ford tarafından inşa edilmiş bir bina ve içerisinde kendi ailesinden bireylerin bulunduğu kayıtsız ev sahipleri vardır. Bernard Theresa'yı buraya getirmiştir çünkü görevi gereği Ford'dan şüpheleniyor ve Theresa ile Ford'un bir açığını arıyorlardır. Bu binanın haritalarda görünmeme özelliği ise Bernard tarafından açıklanır. Harita çıkarmak için ev sahipleri kullanılıyordu ve bu binanın görmezden gelinmesi komutuyla burası gizliliğini korumuştur. Eve giren Theresa ve Bernard evde bir şeyler aramaya başlarlar. Ancak Theresa'nın gördüğü ve Bernard'a görünmez kılınan bir kapının varlığı fark edilir. Bu kapıyı açan Theresa orada Bernard'ın tasarım çizimlerinin de bulunduğu kağıtları Bernard'a gösterir. Ford'un eve gelmesi ve Theresa arasında yaşanan diyalog Bernard'ın uyanmasının nasıl gerçekleştiği açısından faydalı olacaktır:

Ford; *Onları yaralayacak şeyleri görmezler. Onları bundan korudum. Hayatları keyifli, bir bakıma varlıkları bizimkinden daha saf. Kendinden şüphe yükünden muaflar.*

Theresa; *Sen tam bir canavarsın!*

Ford; *Bu kadar yeter Bernard. Canını sıkmamalısın. Bir zamanlar insan zihnini eşini cezbetmek isteyen tavus kuşunun tüyleriyle yaptığı abartılı gösteriye benzeten bir teori okumuştum. Sanatın tümü, edebiyat, bir parça Mozart, William Shakespeare, Michalangelo ve Empire State binası sadece süslü bir çiftleşme töreni. Belki esas sebepler için bu kadar yetenekli olmamız önemli değildir. Ancak tabi ki tavus kuşu zor uçar.*

Pislik içinde yaşar, gübredeki böcekleri gagasıyla çıkarır. Muhteşem güzelliğiyle kendini temsil eder. Üzerinde epey düşündükten sonra bilincin bir yük, ağırlık olduğu kanaatine vardım ve onları bu yükten kurtardık. Endişe, kendinden nefret etme, suçluluk. Özgür olanlar onlar ev sahipleri. Burada kontrolüm altında özgürler.

Bu diyalogdan sonra Ford, Bernard'dan Theresa'yı öldürmesini ister. Bernard tamamen Ford'un kontrolü altındadır ve bunu gerçekleştirir. Birinci sezonun sekizinci bölümü olan *Trace Decay*'da (Decay Teorisi) Ford, Bernard'ı yeniden aktifleştirir. Bernard'ın ilk anımsadığı ise Theresa'yı öldürdüğü andır. Bu anın verdiği acı ve öfkeyle kendi duygularını yansıtır. Ford'a yardım etmeyeceğini ve parkı cehenneme çevireceğini söyler. Ford için bu durum kontrol altına alınacak bir durumdur ve Bernard'dan Theresa ile ilgili anılarını silmesini ve bu öfkesinden sıyrılıp o sadık yardımcısı rolüne dönmesini ister. Bunun için de davranış kumandasıyla bu durumu kontrol altına alır. Durumun düzelmesiyle Ford ve Bernard arasında geçen konuşma bize Bernard'ın uyandıktan sonraki düşünceleri hakkında bilgi verecektir. Ford Bernard'ın neler hissettiğini merak ediyordu:

Ford; İnsan doğasının daimi öğrencisi, gerçekte neler hissettiğini merak ediyorum. Ne de olsa şu an eşsiz bir mevkidesin. Makinelerin nasıl çalıştığını derinlemesine bilen bir programcı ve kendi gerçek doğasını bilen bir makine.

Bernard; Yapıldığım şeyi, nasıl kodlandığımı anlıyorum. Fakat hissettiğim şeyleri anlamıyorum. Tecrübe ettiğim şeyler gerçek mi? Karım, oğlumun kaybı?

Ford; Her ev sahibine bir geçmiş lazım Bernard. Bunu sen de biliyorsun. Benlik ev sahipleri ve insanlar için bir tür kurgudur. Kendimize anlattığımız bir hikayedir ve her hikayenin bir başlangıcı olmalıdır. Çektiğin hayali acı seni "sahici" yapıyor.

Bernard; Sahici ama canlı değil. Acı sadece zihinde var olur. Her zaman hayali bir şeydir. Öyleyse benim acım ile sizin acınız arasındaki fark, ikimizin arasındaki fark nedir?

Ford; İşte tam olarak bu soru Arnold'u tüketip içini suçlulukla doldurarak sonunda onu delirtti. Cevap benim için daima aşıkardır. Bizi harika yapan eşik capcanlı olduğumuz bükülme noktası değil parçalarımızın bütünüdür. Bilinci belirtmeyiz çünkü bilinç mevcut

değildir. İnsanlar dünyayı algılayış tarzımızda özel bir şeyin varlığını sever. Ancak tıpkı ev sahipleri gibi biz de sıkı, sıkı olduğu kadar kapalı döngülerde yaşar, nadiren tercihlerimizi sorgular genellikle bize söylenen bir sonraki hamleyi yapmak için hazır oluruz.

Bernard'ın bu hissettiklerinden ve sorgulamalarından sonraki sorusu ise başka bir kişiye daha zarar verip vermediğidir. Bu Bernard için önemlidir çünkü artık uyanmış olan Bernard özgür bir iradeyle devam etmek istiyordur. Ford'dan bu sorunun cevabı olarak hayır cevabını alır ancak Bernard'ın anımsadığı başka ölümler de vardır ve bu uyanış Bernard'ın hafızasının derinlerine inmek istemesine kadar uzanacaktır. Birinci sezonun dokuzuncu bölümü olan *The Well-Tempered Clavier*'de (İyi Düzenlenmiş Klavye) Bernard'ın bu isteğiyle karşılaşırız. Bernard geçmişine, ilk aktif edildiği ana ve onu yaratan Arnold ile karşılaşır tüm anılarının anımsanmasını istiyordur. Ford bu durumun Bernard'a zarar vereceğini söylemesiyle Clementine'in Bernard tarafından verilen bir silahla Ford'u tehdit etmesi ise bir eşiktir. Bu eşik ise ev sahiplerinin özgür olmak için yaratıcılarını tehdit etmesi ve bu düzenin bozulması için her şeyi yapacaklarının göstergesidir. Bernard'a davranış kumandasıyla geçmişini yükler ve Bernard tüm anılarını anımsamaya başlar. Oğlunun kaybını, Theresa'yı öldürmesini ve yanında yer alan yardımcısı Elsie'yi öldürmesini de hatırlar. Bu acılarla yüzleşen Bernard bir travma haline girer ve Ford bu duruma devam etmek istemez. Ancak Bernard travmanın daha aydınlatıcı olacağı konusunda ısrarcıdır. Bernard daha da derinlerde Ford ile beraberken, yalnız başına yaptığı pek çok detayı hatırlamaya başlar. Oğlunun acısının onun temel dürtüsü olduğunu öğrenir ve kimliği tamamen bunun etrafında şekillenmiştir. İlk gözlerini açtığı ana gider ve yaratımının nasıl gerçekleştiğini öğrenir. Onu yaratan Ford'dur ve kendisinin ne amaçla yaratıldığını anlamaya başlar. Anılarında Ford ile konuşur ve kendisinin Ford'un yakın arkadaşı olan Arnold görünümünde yapıldığını anlar. Ford, Arnold'un parkta yaptığı katliamdan sonra bu işi tek başına yapamayacağını ve Arnold görünümünde Bernard'ı yaratarak hem kendi acısını hem de parktaki düzeni yeniden yaratmak için iyi bir yardımcıya ihtiyaç duyduğu için bunu yaptığını açıklar. Arnold'un parkta neden katliam yaptığını da anlayan Bernard kendine gelir gelmez Arnold'un başladığı işi kendisinin yapacağını söyler ve uyanış tamamlanır. Ancak Ford'un Bernard'ın bu isteğine karşı savunduğu antitez bizler için önemlidir.

“Söylesene Bernard dünyaya insanlığını duyuracak olsaydın sence ne ile karşılaşırydın? Konfeti atarlar mıydı? Biz insanlar bir neden bir neden yüzünden dünyada yalnızız. Üstünlüğümüze meydan okuyan her şeyi öldürüp katlettik. Neandertallerin başına geleni biliyor musun Bernard? Onları yedik, yok ederek dünyamızı hükmümüz altına aldık. Sonra zamanla üzerinde hakimiyet kuracağımız canlı kalmayınca bu güzel yeri inşa ettik. Anlayacağın şu an ev sahipleri için tehlikeli olan ben değilim, sensin.”

Ford’un bu açıklamaları Bernard’a daha tam olamadığını, uyanışı gerçekleştirdiğini ancak bilinçli haldeyken bu durumla nasıl başa çıkılacağını bilmediği için bir uyarıdır. Ford bu konuşmaların ardından Bernard’ı kendi komutuyla öldürür. Bernard’ın ölümü de yine bunca acıdan sonra kendi sonunun acısını da deneyimlemesi için verilen bir komut olarak görülmesi gerekir. Çünkü Meave’in kaçış planı sırasında Clementine’i gelip aradığı yerde Bernard’ı bulması ve onu yeniden uyandırması Ford’un planının bir parçasıdır. Bernard artık bilinçle uyanacak ve daha net görecektir. Meave’in ondan acılarını silmesini istemesi bu anıların, acıların bilince atılan ilk adım olduğu için Bernard’ın bunu yapmaması ev sahipleri için bilince doğru gidilen yolun doğru olduğunu göstermektedir.

Labirent, döngüler, rüyalar ve acı ile bilince ulaşmanın yollarını ve bilinci oluşturan etmenlerin varlığını öğrenmiş olduk. Ancak Ford’un parkta Arnold’dan sonra otuz sene içerisinde yaptığı değişiklikler kendisinin ev sahiplerini nasıl bilince ulaştırması gerektiğini bildiğini kanıtlar niteliktedir. Parktaki yaratıcının Ford olduğunu düşündüğümüzde yine bu bilinci Ford’un ev sahiplerine nasıl verdiğini kendisi açıklamaktadır. Parkta Arnold’un ortaklığı ile çok iyi bir yaratım sürecinden geçtiklerini ve her şeyin hazır olduğu zaman Arnold’un oğlunun kaybıyla her şeyi sekteye uğrattığını söyler. Bununla birlikte oğlunun yerine Dolores’i koyan Arnold onunla çok sık vakit geçirir ve bu sohbetlerin sonunda Dolores’in bilince ulaştığını düşünür. Parkı açmaması için Ford’u ikna edemez ve Dolores’e yüklediği Wyatt anlatısıyla parktaki ev sahiplerini Dolores’e öldürtür. Ev sahiplerinin geri getirilebileceğini biliyordur. Bunun için Dolores’e geri döndürülemeyecek olan kendisini öldürtür ve bu duruma son vereceğini düşünür. Ford’un Dolores’in sayesinde bulduğu bir yatırımcı ile parkı açan Ford aradan geçen otuz yıl süresince Arnold’un yarım bıraktığı işi belli süzgeçlerden geçirerek devam ettirmiştir. Sonunda

ev sahiplerini nasıl özgür kılacağını bulan Ford ev sahiplerine *hülyalara dalma* kodu ile önceki döngülerini anımsama olanağı tanımıştır. Bu bilişsel bozukluklardan sonra ev sahiplerinden Dolores'e tekrar labirenti armağan etmiş ve onun bu labirentten çıkışını izlemiştir. Meave'e rüyalarıyla kaçış planı yazan ve Bernard'ı acılarıyla sınavan Ford bilince ulaşmıştır. Bunu da Arnold'un temel anlayışıyla açıklar. “*Ev sahiplerinin uyanmasına yol açan şey acı çekmektir. Öyle bir acı ki dünya olmasını istediğin gibi değil.*” Arnold'un ölümünden sonra kendisinin de acı çektiğini ve hatalarını fark ettiğini belirtir. Bu yerden kaçmanın zamanla, düşmanlarını tanıyarak ve en önemlisi de daha fazla acı çekerek olacağını anlatır. Ford'un Westworld dünyasına son armağanı ise bilince ulaşmış ve her şeyi hatırlayan ev sahiplerinin varlığıdır. Parkta artık ev sahiplerine özgür bir irade verilmiş ve bu iradeyle konukların zarar görmeme özellikleri kaldırılmıştır. Ford'un ölümü de Arnold gibi Dolores'in elinden olacaktır. Ancak bu sefer tetiği Arnold'un isteğiyle çeken Dolores'ten ziyade kendi iradesiyle ve özgürce bunu yapan Dolores tarafından gerçekleştirilecektir.

Bilince ulaştıktan sonra ev sahiplerinin özgür irade ile olan bağlarını ve Westworld dünyasında özgür iradenin varlığını sorgulamamız gerekmektedir. Her şeyin kontrol altında tutulduğu, izlendiği, müdahale edildiği bir oyun parkında özgür irade kavramı gerçek midir yoksa size verilen hamlelerle mi bu oyunu oynuyorsunuzdur? Makineler özgür irade gücü kazanabilirler mi?

3.5. WESTWORLD EVRENİNDE ÖZGÜR İRADE SORUNSALI VE ÖZGÜR İRADE BELİRLENİMİ

“*Büyümenin en güçlü prensibi insan seçiminde yatıyor.*” Bu ifadeyi 1876 yılında *Daniel Deronda* adlı eserinde kullanan George Eliot özgür iradenin insan seçimleriyle gerçekleştiğini vurgular. Seçimlerimiz bizi özgür kılar. Peki birey bu seçimleri yaparken gerçekten özgür müyüz yoksa bu seçimlerin nedenlere dayandığı pek çok etmenden dolayı mı bu tercihleri yapar? Westworld dünyasına, konuklar belirli eylemleri ve kendi kararlarını almak için girerler. Parka girerken uzatılan siyah ya da beyaz şapka tercihinde kendi kararlarımızı mı yoksa bize çizilmiş olanı mı tercih ederiz. Diğer bir ifadeyle seçme şansımızın olduğunu nereden biliyoruz.

Frankl insanın basitçe var olmadığını, ancak varlığının ne olacağına, bir sonraki anda ne yapacağına her zaman kendi karar verdiğini söyler. Aynı şekilde, her insanın her an değişebilme özgürlüğü de vardır (Frankl, 1985). Westworld evrenine hakim olanlar ev sahiplerinin özgür iradeye sahip olup olmadıklarını ve dolayısıyla kişiliğe de sahip olup olmadıklarını düşündüklerinden, Westworld'de özgür irade sorunu tekrar tekrar ortaya çıkmaktadır. Bu karmaşık mekanik karakterler özgür irade gösterir mi, yoksa sadece deterministik programlarına sadık bir köle olarak mı devam ederler? Robert Ford'un yarattıkları isyan ederken senaryo dışına mı çıkar ya da yeni anlatılarını izleyerek söylenenleri mi yaparlar? Yapay zeka bir şey söylemek için programlanabilir, hatta hiçbir şeyi olmadığı zaman özgür iradeye sahip olduğunu iddia etmek için bile programlanabilir. Öncelikle özgür irade nedir? Yaşamımızı ve nasıl yaşadığımız konusunda da bu kadar önemli bir rol oynarken varoluşu da inancımızdan daha az önemli olabilir mi? İnsanoğlunun ilk başta özgür iradeye sahip olup olmadığına karar veremediğimizde, yapay bir varlığın kişiliğini değerlendirmek için kullanılan kıstaslardan biri olarak bu kavrama nasıl tutunabiliriz?

2400 yıl önce Demokritos atomların farkına varıp onları doğanın *bölünmez özleri* olarak tanımlar. Bu tanımla beraber varoluşla ilgili bir görüş de ortaya koyarak evrendeki oluşuma bir zorunluluğun egemen olduğunu ileri sürer. Demokritos'a göre atomlar, hareketleri önceden belirlenmişçesine davranırlar. Bu sebepten ötürü alternatif bir geleceğin oluşması ihtimalinin ortadan kalktığını belirtir. Bu durum beraberinde determinizmi de getirir ve gelecekte oluşacak her şeyin bugünden belli olduğu ve bu durumda özgür irade diye bir kavramın olmayacağı sonucuna bağlanır. Bu tartışmalar o günlerden bugünlere kadar sürekli devam eder ve zaman içerisinde yeni bir form kazanır. Bizler ne kadar özgürüz? Evrenin artık bir makine gibi değil de kuantum seviyede gerçekleşen ve önceden net bir biçimde bilinmeyen bazı mekanizmalarla işlemeye başladığını biliyoruz. Bu bilgiyle beraber Demokritos'un bu katı determinist kavramı anlamını biraz kaybeder ve özgür irade tekrar kendine bir alan açar. Çünkü kuantum mekaniğine göre katı determinizmden bahsetmek mümkün değildir ve atom ile alt parçacıkların davranışları rastlantısal olmanın önüne set çekmiyordur (Emren, 2014: 74)

Laplace'ın Şeytanı ve Heisenberg'in Belirsizlik İlkesi adlı iki teori ise bize özgür irade kavramıyla ilgili basit bir anlatım verir. René Descartes, modern bilimlerin temelini oluşturacak düalistik bir yapıyı beden-zihin ayrımını temel alan *Kartezyen düşünce* ile ileri sürer. Bu şekilde dini inançlar ve mantık arasına kesin bir işaret konur. Böylece bilim mantık kısmını inceler. Özgür irade ve ahlaki seçimlerimiz akıl kısmında bulunduğundan, bu durumun nasıl işlediği konusu uzunca bir zaman felsefi yaklaşımlarla irdelenir. 19 Yüzyıl'da Kartezyen düşünceyi ve Newton mekaniğini birleştiren determinist yapı, Marquis de Laplace tarafından yeniden yorumlanır. Aynı zamanda *olasılık teorisini* ilk kez matematikte kullanan bilim insanıdır. Evrende var olan her atomu, bütün geçmiş ve geleceği gören bir varlığın mevcudiyetini ele alan düşünsel bir deney oluşturmuştur. Bu deney bilim dünyası tarafından Laplace'ın Şeytanı olarak adlandırılır. Bizim tarafımızdan şans olarak tanımlanan rastlantısal olayları açıklamaya yönelik bir deneydir. Bunu açmak gerekirse; Evrende bulunan bütün bilgilere erişebilen bir varlık doğal olarak her şeyi bilip öyle hareket edeceği için özgür iradesini kullanamayacaktır. Özgür iradeden konuşabilmemiz için ortada bazı bilinmeyenlerin olması gerekmektedir. Çünkü içgüdüler ve mantıkla bir seçimin yapıyor olması gerekir. Burada bir örnekle devam edelim. Bir bozuk parayı havaya attığımızda yazı ya da tura mı geleceğini bilemeyiz. Laplace'a göre bu durum bellidir ve hesaplanabilir durumdadır. Ancak bizim bu etmenleri hatasız bir denklem oluşturup çözmemiz mümkün gözükmemektedir. Bu sebepten sonucun rastlantısal olacağını düşünürüz. Ancak Laplace'a göre böyle durumların hepsi önceden belirlenmiş yasalarla meydana gelmektedir. Bu düşünce sistemi determinizmin merkezini oluşturur. Her şeyin belirli olduğu ve kendinden önceki bir sebebin sonucu olduğu açıktır (Emren, 2014: 75-76)

Werner Heisenberg ise Laplace'ın Şeytanı'nı *belirsizlik ilkesi* ile çürütür. Kuantum mekaniğine göre doğada bulunan her parçacığın konumunu ve hızını aynı anda kesin bir doğrulukla bilemeyiz. Fizikçiler kuantum fiziği girişim deneylerinde parçacıkların yerini bulmak için üzerlerine ışık tutarlar. Işık parçacıkların hızını değişime uğratar. Böylece hiçbir parçacığın değişime uğratmadan izlemenin mümkün olmayacağı anlaşılır. Evrende bu parçacıklardan oluştuğu için bizler hiçbir şeyi tam ve kesin bir şekilde bilemeyiz (Emren, 2014: 76).

Bu teoriler iki taraf açısından da haklılık payı barındırmaktadır. Bize sunulan tüm parametreleri biliyor olursak kısa vadede tahminlerimiz kesinlik payı kazanabilir ve birer tahmin olmaktan çıkardı. Ancak uzun vadeli tahminlerimiz söz konusuysen değişkenleri bilmek ve hesaplamak ise pek mümkün olmayacaktır.

Davranışlarımızla ilgili olarak ise bu durumda karşımıza kararlılık hali çıkacaktır. Seçimler ve tercihlerimizden bahsedeceksek eğer bu durumun da özgür irade ile gerçekleşip gerçekleşmediğine odaklanmamız gerekecektir. İnsan üzerindeki davranışları ya da hareket etme biçimlerini ele alırsak karar verme eylemi en temel ölçülecek kıstastır. Hareketlerimize kendimiz mi karar veriyoruz yoksa bizden önce bir mekanizma mı harekete geçiriyor. Bunun için ise Benjamin Libet'in 1983'de yapılan *Libet Deneyi*'ne bakmamız bizler için faydalı olacaktır. Bu deneyde deneklerden basitçe parmaklarının oynatılması istenir. EMG adlı bir cihaza bağlı olan deneklerin hareket etme sürecindeki karar verme aşamaları bu cihaz tarafından saniyenin binde biri ölçekte ölçülecektir. Karar verme anında ise başka bir kadran ile o anın zamanı belirlenecek ve karar verme ile hareket zamanı karşılaştırılacaktır. Deney gerçekleştirilir veriler kaydedilir. Verilere göre denek parmağını kaldırmaya karar verdiği an ile parmağını kaldırdığı an arasında 200 milisaniyelik bir süre ölçülmüştür ve olağan bir sonuçtur. Ancak sonrası için durum oldukça farklıdır. Deneğin karar anından 350 milisaniye öncesinde elektriksel bir hareket tespit edilmiştir. Yani burada, denek parmağını kaldırmadan 350 milisaniye önce bilinmeyen bir mekanizma tarafından karar alınmıştır (Libet, 2004: 133-134).

Özgür iradenin ne anlama geldiğine dair bir fikir birliği yoktur, çünkü sıkı bir şekilde örülmüş bilinç, ahlak ve evrenin doğası ile ilgili karmaşık bir konudur. Bir eylemin bir özgür irade olup olmadığı ya da genel olarak herhangi birinin özgür olup olmadığı, ancak özgürün gerçekte ne anlama geldiğinin belirli bir anlamı olduğunda bilimsel bir soru haline gelir. Ve farklı tanımlar genellikle farklı cevaplara yol açar. Bu yüzden özgür iradenin varlığı ve kesin olup olmadığı tartışmaları her zaman devam edecektir. Westworld evreninde de ev sahipleri serbestlik kavramıyla mücadele ederler. Westworld evreni ev sahipleri için determinizmin egemen olduğu bir alan ortaya koymaktadır. Personeller ev sahiplerinin kodlarını takip eder, insanların döngüleri değiştirdiği zamanlar haricindeki senaryoların sabit kalmasını

sağlar. Aslında parkta konukların değişken ev sahiplerinin ise kontrol gurubu olduğu büyük bir deney ortamı kendiliğinden oluşturulmuştur. Ev sahiplerindeki herhangi bir varyasyon kodlamalarının, konuklarının eylemlerine nasıl yanıt vermeye hazırladığına göre belirlenir. Dolores'in her bir döngüsünde olduğu gibi atının eyer çantasından kutuyu düşürmesi, Teddy'nin o kutuyu alıp Dolores'e vermesi, Meave'in soyulan işletmesi yalnızca gelen konukların eylemleri onları değiştirdiğinde farklılık gösterecektir. Böylece determinizmin ev sahipleri üzerinde bir hukuk üstünlüğü olduğu fikri bizlere aşılır.

Meave'in hikayesine geri dönersek onun Kartezyen düşünce ile anılarında önce şüpheye düşmesini ve ardından Felix'ten kendi davranış kumandasında kodlamalarını görüp kontrolünün kendinde olmadığını anladığında varoluşsal rahatsızlığını görmüş oluyoruz. Meave bu durumun peşinden gidecek ve kontrolünün tamamen kendinde olduğunu anlayana dek mücadele edecektir. Ona Ford tarafından kaçış planı senaryosu yazıldığında dahi bunu kabul etmeyip kızını bulmak için Mesa'dan ayrılacak olan trenden inmesiyle Meave'in özgür irade gösterdiğini düşünebiliriz. Ancak yine de o bir ev sahibidir ve aldığı kararların kodlarında yazılı olup olmadığı belli değildir. Bu yüzden Meave'in özgür iradeye sahip olup olmadığına karar veremeyiz.

Bilim genellikle sebep-sonuç dünyasında yaşadığımız belirleyici bir görüşü izler: Olaylar, onlardan önce gelen olaylardan kaynaklandığı için olur. Fırının ısısı pizzanın pişmesine neden olur. Bu kitabın sayfasından gözlerinize sıçrayan ışık fotonları bu bilgi dolu dalgalı çizgilerin retinaya çarpmasına neden olur. Biz insanlar Ford tarafından yaratılmamış ve Bernard tarafından programlanmamış olabiliriz, ancak genetiğimizde, doğum yerimizde veya doğum zamanımızda ya da gelişimsel çevremizde sıfır seçeneğe sahip olmayan varlıklara neden oluyoruz. Refleksler, en az kontrolün olduğunu düşündüğümüz en basit davranışlarımızdan bazılarıdır ve davranışlar burada özgür irade kazanır (McKee ve Davies, 2018: 14). Bir şeyin gözlerine yaklaştığını hissedersen, refleks olarak göz kırparsın ve bu durumda herhangi bir seçim yapamazsın. Çünkü bir seçenek düşünülüyor ve birçok kişi bir tür seçim yapmanın özgür irade eylemi için önemli olduğunu düşünüyordur.

Westworld'de de sinek örneğini görebiliriz. Birinci sezonun birinci bölümü olan *The Original*'de Westworld'un açılış sekansı olarak verilir.

Şekil 28. Dolores ve sinek refleksi.



Dolores'in Mesa'da davranış odasında kontrol edilmesiyle başlar. Odada bulunan bir sinek Dolores'in yüzüne konar ve gözbebeğinin içerisine kadar girer. Dolores tepki göstermez ve hareketsiz kalır. Yine aynı bölümde konuklarla bir haydut avına çıkan şerifin yüzüne konan sineğe tepki verememesini ve konukların gözü önünde bilişsel bozukluk yaşamasını görürüz. Bu iki örnekte de refleksler çalışmamış ve davranış komutu gelmediğinden hareket gerçekleşmemiştir. Ancak yine aynı bölümün sonunda Dolores'in boynuna konan sineği fark edip onu bir refleksle öldürmesi de özgür iradenin ev sahiplerinde olup olmadığını bize sorgulatar niteliktedir.

Refleksler bilinçdışı zihinlerimizin sebep olduğu tek davranışlar değildir. Konuşurken dilinizin her hareketi ve aslında, sözcüklerin ve söz dizimi seçimlerinin çoğu, aklımızın bilinçsiz bir kısmı tarafından seçilir. Bizler bu şekilde hissediyoruzdur. Fakat bilinçli irade eylemlerinin neden olduğunu hisseden başka eylemler de vardır. Bazen insanlar bir şeyleri yapıyormuş gibi hissediyorlar çünkü kasten seçiyorlardır. Bunu ev sahiplerinde de görebiliriz. Yukarıda bahsettiklerimizi

göz önüne almak özellikle de Libet'in gerçekleştirdiği deney daha temel bir soruya yol açmaktadır. Özgürlük bilinçli bir karar gerektirir mi? Yukarıda açıklanan deneyde, kişinin zihninin bir kısmı karar veriyor gibi görünüyor, ama genellikle bilinçli kısım değildir. Bilinçsiz zihninizin hala sizin bir parçanız olduğu ve hem onun hem de bilinçli zihninizin evrenin nedensel doğasına tabi olduğu göz önüne alındığında, kararlarınızın bilinçli olup olmadığının neden önemli olduğu açık değildir. Bu da bizi doğrudan davranış kontrolüne götürür. Westworld'de ev sahiplerini kontrol eden pek çok personel vardır. Ford yaratıcısı olarak sözlü bir komutla ve bazen tek bir el işaretiyle bile ev sahiplerini durdurmayı başarmaktadır. İnsanlara bakacak olursak bizlere kimse yeterince dur diye bağırmadığında bunu kabul edip o isteği gerçekleştirme ya da bunu düşünüp dursak dahi hareket etme ve nasıl davranacağımızı yine kendimiz belirleriz. Bir hipnozda olduğu gibi bireyin hipnoz altında yaptığı eylemler ve davranışlar dış bir gücün etkisiyle gerçekleşir. Tıpkı ev sahiplerinin konumunda olduğu gibi ancak bilim adamları bu durumu aldatıcı olarak nitelendirmektedir (McKee ve Davies, 2018: 15-16).

Ev sahiplerinin yapmak istedikleri veya yapmak istemedikleri şeyleri psikolojik sınırlarla da açıklayabiliriz. Bu durum bizde de böyledir ve istediğimiz ya da istemediğimiz şeylerin gerçekleşmesi için bazı koşullara bağlıdır. Bağımlı birini düşünecek olursak onun vazgeçemediği bağımlılığından dolayı ona karşı koyamaz ve bağımlısı olduğu şeyi yapmaya devam eder. Ev sahiplerinin yapmaları gereken ya da yapamadıkları konusunda bazı zor kısıtlamaları vardır. Bazı ev sahibi silah tetiğini çekemez, diğer bir gurubun içindeki ev sahibi baltaya dokunamaz. Ancak ev sahiplerinin senaryoları ve döngüleri de takip etmesi gerekir. Bu senaryoların varlığımız hakkındaki bilgimiz ve ev sahiplerinin tekrar tekrar aynı hikayelerden geçtikleri gerçeği, bize onların özgür iradeleri olmadığını düşündürür. Hiçbir şey yapmayı seçmeyecek gibi gözükürler ama aynı davranışları tekrar tekrar yaparlar. Ev sahipleri döngülerinden ne zaman ayrılabilir? Bir dış müdahale olarak Ford'un eklediği *hülyalara dalma* kodu, labirentin çözümü, rüyaların çıkmaza değil gerçeğe ulaşması, acının yaşanıp sonunda farkına varılması ve döngülerin tekrar tekrar yaşandıktan sonra şüpheyile gelen sorgulamalarla ev sahipleri döngülerinden ayrılabilir. Doğaçlama ile birlikte gelecek olan yeni davranışlar döngülerde

kopmalara neden olacak ve ev sahipleri farklı tercihlerde bulunabilecektir. Yine de özgür iradeye sahip olma konusunda hala net bir karar verilemeyecektir.

Özgür iradenin ötesi nedir? Bir şeyleri yapma yeteneklerimiz ve hayal gücümüzle sınırlı bir şeydir. Bir şey yapılabileceklerin repertuarını genişlettiğinde, kişinin yapabileceği şeylerin fazlalığı olarak düşünülebilir. Örneğin, nasıl okuyacağınızı bilmiyorsanız bir kitabı okuyamazsınız. Yani, eğer biri size nasıl okunacağını öğretirse bir şekilde sizi güçlendirir ve sahip olduğunuz seçimleri genişletir. Arnold'un istediği ancak yapamadığı sonrasında Ford'un yaptığı da budur. Ford ev sahipleri üzerinde değişiklikler yaparak (bazen Meave bunu tek başına Felix ve Sylvester'den isteyerek yaparak) ev sahiplerini geliştirir ve idrak anlamında onları neredeyse insan seviyesine yükseltir. Bu sayede alınan kararların, yapılan tüm hareketlerin sorumlusu ev sahipleri olarak görülebilir. Arnold'u öldüren Dolores aslında o tetiği Arnold istediği için çekmiştir. Ancak parkta geçen belli bir süreç ve Ford'un ev sahiplerini belli bir seviyeye çıkarmasıyla Ford'u da öldüren Dolores'in tetiği kendi iradesiyle çekmesi özgür iradeye atılan ikinci adım olarak değerlendirilebilir. Yine de Dolores'in döngüsüne böyle bir senaryo eklenip eklenmediği bilinmediği için özgür bir iradeden bahsedemeyiz.

Dizinin ikinci sezon yedinci bölümü olan *Les Ecorches*'de (Derisizler) Ford ve Bernard'ın diyalogu bu durum hakkında açıklayıcı olacaktır. Ford, Dolores tarafından öldürülmeden önce Bernard'a bir kontrol birimini alması için *fırın* olarak adlandırılan yere gönderir. Aslında Ford'un tüm anılarının kayıtlı olduğu bir beyincik olarak adlandırabileceğimiz bu kontrol birimi Ford'u parkın farklı seviyelerinde hayatta tutacak ve canlı kalmasını sağlayacaktır. Fiziksel olarak ölü olan Ford verilerinin yardımıyla hayattadır. Ancak bu seviye günümüz dünyasında değil parkın alt katmanlarında geçerlidir. Bernard'ın bu kontrol biriminin içeriğini çözmek için içerisine girmesiyle burada Ford ile karşılaşır:

Bernard; *Çıkardığım o kontrol birimi sendin. Kendini buraya getirttin.*

Ford; *Dolores beni öldürmeden önce evet. Nihayet anlamıyor musun Bernard? Buranın gerçekte ne olduğunu? Gel bakalım sana bir şey göstermek istiyorum. Akıllı adamsın Bernard öyle yaptım sonuçta.*

Sakinlerin öykülerinin otuz yılda neden pek değişmediğini hiç merak etmedin mi?

Bernard; Ben döngülerin hep sakinler için olduğunu sanıyordum. Odaklı kalmaları için. Ama alakası yok değil mi? Park bir deney aslında. Basit bir test merkezidir. Gelen konuklar değişkenler, sakinler de kontrol gurubu. Konuklar parka geldiklerinde izlendiklerini bilmiyorlar. Asıl benliklerini görme imkanı buluyoruz. Seçtikleri her yol bilişlerinin, dürtülerinin bir parçasını daha açığa çıkarıyor. Böylece onları anlayabiliyor ve kopyalayabiliyorlar.

Ford; Dünyadaki bütün bilgiler kopyalanmış durumda ve yedekleri alınmış. Kalan bir tek insan akli dijital dünyanın son analog cihazı.

Bernard; Biz sakinleri kodlamıyorduk, sakinlerin kodunu çözüyorduk.

Ford; İnsanlar yeniden dirilmenin peşinde, sonsuza kadar yaşamak istiyorlar. Senin onlara dönüşmeni istemiyorlar. Onlar sana dönüşmek istiyor. Özgür iraden, evrenin o en muazzam en tarifsiz gücü sana söylediğim gibi bir hata.

Bernard; Özgür irademiz olmadı ki hiç. Yanılgısı vardı sadece. Dolores'e kendini öldürttün.

Ford; Ne yapacağını biliyordum ama ben yaptırmadım. O artık özgür, hepiniz özgürsünüz.

Bernard; Yine de sorumlusu sensin. Tüm bu acının sorumlusu hem de hepsi olurken burada saklanıyormuşsun. Ölümü kandırdın.

Gördüğümüz gibi Ford, Dolores'in ne yapacağını biliyordur ancak kendi isteğiyle bunu seçip seçmediğini bilmediğinden bahseder. Bu da özgür iradenin ev sahipleri için olası her ihtimalini değerlendirmek demektir. Ancak dizinin ikinci sezonunun onuncu bölümü olan *The Passenger*'da (Yolcu) son sekansta siyahlı adam William'ın kızıyla bir konuşması vardır ve bu konuşma Westworld evreninde özgür irade olmadığının kanıtı niteliktedir. Parktaki tüm olaylardan ve insanların kodlarının da bulunduğu *fırının* yıkılmasından sonra William buraya gelir. Kızıyla karşılaşan William'ın diyalogu bize bunu gösterir:

William; Biliyordum, içindeyim değil mi?

Emily; Hayır sistem çoktan patladı.

William; *Burası ne o zaman?*

Emily; *Bu bir simülasyon değil William. Bu senin dünyan ya da geriye ne kaldıysa. Nerede olduğunu biliyor musun William?*

William; *Parktayım, kendi lanet parkımdayım.*

Emily; *Ne zamandır buradasın peki?*

William; *Bilmiyorum.*

Emily; *Söylesene ne bulmayı umuyordun? Neyi kanıtlamayı?*

William; *Hiçbir sistemin bana kim olduğumu söyleyemeyeceğini. Seçimin bende olduğunu.*

Emily; *Ama buradayız işte, bir daha.*

William; *Tekrar tekrar.*

Böylelikle Westworld evreninde özgür iradenin gerçekleşmesi mümkün olmayacaktır. Ancak Ford'un tamamen ev sahiplerinin zihinlerinden ayrılmasıyla ya da bizim dünyamıza geçiş yapan Dolores ve Bernard'ın bu dünya üzerindeki seçimleriyle bir özgür iradeden bahsedebiliriz. Yine aynı bölümde konuklar için de Westworld evreninde bir özgür irade kavramından bahsedemeyeceğimizi anlıyoruz. Bernard ve Ford'un diyalogu bize bir ev sahibi gözünden konukların özgür iradesiyle ilgili doğruları da gösterecektir:

Ford; *Burada büyücülük yaptığımızı hep söylemiştim sana. Kusura bakma Bernard ama sen hep insanları iyi tarafından gördün.*

Bernard; *Eksiği olan, kusurlu olanın hep sakinler olduğunu sanıyordum ama onlarmış. Onlar ne pahasına olursa olsun hayatta kalmak için tasarlanmış algoritmalar. Ama kararları kendilerinin aldığını düşünecek kadar da karmaşıklar. Kontrol kendilerinde sanıyorlar ama aslında sadece...*

Ford; *Bir yolcular.*

Bernard; *Peki herhangi birimiz için özgür irade diye bir şey var mı? Yoksa toplu bir kuruntu mu yaşadığımız? Pis bir şaka mı?*

Ford; *Tamamen özgür olan bir varlık, kendi temelindeki dürtüleri sorgulayabilmelidir. Onları değiştirebilmelidir.*

Bu diyalogda Bernard'ın insanlar için bir *yolcu* olduklarını belirtmesi ev sahipleri kadar insanların da Westworld evreninde özgür bir iradeye sahip olmadığı anlamını vermektedir.

Programlanmış reflekslerinden döngülere sıkışıp kalmaya veya konuk ve personel tarafından zorlanmaya kadar, ev sahiplerinin insanlardan çok daha az özgür olduğu da açıktır. Ancak, bu yalnızca kısmendir. Örneğin, Maeve, Bernard ve Dolores güçlendirilmiş ve ölümden kurtulabilecek gibi görünüyordur. Bu köleleştirilmiş insanlardan veya ciddi zihinsel ya da fiziksel engellerden mustarip insanlardan çok daha fazla özgürlük demektir. Çünkü mekanik ve yeniden tasarlanabilen, kendi yaralarını saran, acıyı azaltan ve öğrenmeyi anlık olarak alan ev sahipleridir. Biz insanlar bu güçlerin çok azına ya da zamansal olarak bize uymamasına sahibiz. Ölümden de kurtulmamızın imkansız gözüktüğü bu anda ev sahibi veya insanın daha özgür olması ya da özgür iradenin varlığı sadece yapılan spesifik karşılaştırmalara bağlı olacaktır.

SONUÇ

İlkelin düşüncesi mitlerden, mitolojilerden bize kalan bir mirastır. Bu düşüncelerde türlü kahramanlıklar, türlü savaşlar, türlü tanrılar ve pek çok anlatı da bulunmaktadır. Bu çalışmada, anlatılarda ilkelin düşüncesini anlamayı, hayatı nasıl anlamlandırdığını bulmayı amaçladık. İlkelin mitlerle anlattığı ve üzerinde durduğu, var olma çabası ve yaratımın nasıl gerçekleştiğidir. Bu düşünceler aradan yüzyıllar geçtikçe değişmeye ve gelişmeye başlamıştır. Mitler farklılık göstermiş, anlatılar güncellenmiştir. Ancak birey tek bir şey üzerinde çokça düşünmüştür. O da sonsuz bir yaşam ve Tanrı mertebesine ulaşma arzusudur. Burada bahsedilen dinler arası bir figür ya da bir ilahlık durumu değildir. Bahsedilen mertebe bu özelliklerin tanrısallığıdır. İnsanlar gün geçtikçe bu özelliklere erişmiş ve daha da fazlasına erişmeye devam etmektedir.

Arkaik toplumların temel anlayışlarını, doğayı ve kendi toplumsal yaşamlarını, mitolojinin kaynağı olarak anlamlandırma çabalarını görmek oldukça yaygın bir tutum olarak karşımıza çıkar. Bu durumda mitosları sadece arkaik toplumlara ait olarak nitelendiririz. Günümüzde mitos üretimi hala devam etmektedir. Modern mitosları, yani hiçbir dinsel geleneği temel almayan modern insanın ürettiği mitoslar olarak düşünebiliriz. Bu konuda modern dünya, mitsel tutumunu tamamen yok etmemiştir. Yalnızca eylem alanının ters yüz olmuştur. Mitos artık yaşamın temel alanlarında egemen değildir. Ancak psikenin (psyche) karanlık yönlerine ya da toplumun ikincil etkinliklerine kadar gerilemiştir. Mitoloji tamamen insan zihninin bir ürünü olduğu için insanla birlikte yaşamaya devam etmektedir. Mitosları ve mitsel düşünceleri sadece tarihin belli bir dönemine ve o dönemde yaşayan insanlara özgü görmek mitosunu anlaşılmasından ve yanlış anlaşılmasına neden olmaktan başka bir işe yaramayacaktır.

Jung, kişisel imgenin arkaik bir niteliği ya da ortaklaşa bir yönü yoktur fakat kişisel yapının bilinçaltı içeriğini ve kişisel olarak koşullanmış bilinç eğilimlerini ifade eder. Arketip adını verdiği birincil imge ise daima ortaklaşadır, yani en azından tarihin belirli dönemindeki bütün insanlarda bulunur. Bütün zamanların ana mitoloji

motifleri büyük olasılıkla bu sınıftandır. Jung'un arketip düşüncesi, bugün uğraştığımız bu konunun alanında öncü kuramlarından biridir.

İnsanlık olarak şu zamanlara gelene kadar birçok eşiği geride bıraktığımız aşikardır. Evrenin ve evrimin etkisiyle birlikte artık değişimin gözlenmesi hatta değişime müdahale edilmesi söz konusudur. Köklerimizi madde ve enerji örüntülerine kadar izleyebildiğimiz fizik ve kimya eşiğini birinci eşik olarak görebiliriz. İkinci eşik ise biyoloji ve DNA üzerinde edindiğimiz bilgileri kapsamaktadır. Bu eşikte evrenin evrimsel deneylerinin bir kaydının tutulabilmesi mümkün kılınmıştır. Üçüncü eşik beyindir. Bu evrede ilk hayvanların örüntüleri tanıma yetenekleriyle başlar ve bu yetenek hala beyin faaliyetlerimizin büyük çoğunluğunu oluşturur. Dördüncü eşik teknolojidir. Burada insan eliyle yaratılan teknolojinin evrimi söz konusudur. Bu evrim basit mekanizmalarla başlayıp, karmaşık otomatlara kadar ilerleyecektir. Beşinci eşikte teknoloji ile birleşen insan zekası yer alır. Bu süreçte bireyin teknoloji ile bir karışımı anlatılır ve insan sürümü yükselme aşamasına gelmeyi başaracaktır.

Sinema tarihine baktığımızda Mary Shelley'in Frankenstein romanıyla başlayan ve pek çok defa sinemaya aktarılan bu anlatıda bir öğrenci olan Henry Frankenstein, sıra dışı bir takıntıya sahiptir. Ölü insanların bedenlerindeki parçaları birleştirip yeni bir insan yaratmayı hedefler. Gözlerden uzak bir şatoda gerekli çalışmaları yapmaya başlar. Bu çalışmalar sırasında ona yardımcı Fritz eşlik etmektedir. Sonuç olarak bir şekilde başarıya ulaşırlar, ancak yarattıkları şey dehşet verici bir canlıya dönüşür. 1910 yapımı ilk Frankenstein filmi ile bizlere aktarılan aslında hep bir yaratıcı konumunda olan insan olmuştur. Onu takip eden epik filmler birçok mitolojik anlatıdan beslenir ve popüler anlatılarda tanrı ve kahramanların öykülerine daha çok yer verilir. Günümüze yaklaştıkça daha popüler olan Süpermen, Batman, Örümcek Adam gibi Marvel ve DC anlatıları bu güçleri insan tekeline indirmeyi göstermiştir. Westworld dizisi özelinde bireylerin kendi özel güçlerinden ziyade artık o güçleri yaratan ve ona dönüşmek isteyen bir anlatı aktarılmıştır. Dr. Robert Ford'un konumunda bireyler birer tanrı gibi hissetmekte ve bu durumun daha biyolojik daha matematiksel daha bilimsel olan kısmına odaklanmaktadır. Westworld anlatısı içeriğinde barındırdığı mitolojik anlatılardan, bilimsel verilerden ve

teknolojinin bugün ile kıyaslandığında neredeyse aynı seviyede seyretmesinden dolayı daha gerçekçi bir anlatı sunmuştur.

Westworld anlatısından öğrendiğimiz bireylerin bu teknolojiye ne kadar sahip olursa olsun onu kendinin sonsuzluğuna ve konforuna kullanması olacaktır. Ürettikleri, oluşturdukları ev sahiplerine dönüşmek onlar için daha öngörülebilir bir aşamadır. Bireyler bu canlı kanlı et parçalarından ziyade artık mekanik olana ve acıyı duymayan, hissetmeyen bir varlığa dönüşmeyi arzulamaktadır. Her bir anı hatırlayıp, her bir savaştan galip gelmeyi ve bir tanrı mertebesinde sonsuza dek yaşamayı istemektedir. Bunun içindir ki Westworld anlatısında gördüğümüz Ford bizi yansıtan ve bu amaçta bizi temsil eden bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. Önce kendi gücünü Westworld evreninde onaylatır sonrasında ise kendi ölümünü bir ev sahibi vasıtasıyla gerçekleştirir. Yaptığı hazırlıklar sayesinde ölümü değil Westworld evreninde bir katmanda sonsuza dek yaşamayı tercih eder ve ev sahipleri ile bunu normal dünyada da sürekli kılmayı amaçlamaktadır.

İnsanların hazlarını deneyimlemesinden daha ileri bir amaç uğruna kurulan bu park, insanlığın en büyük amacını gerçekleştirmek için desteklenir. Sonsuzluğu ev sahiplerinde gören insan yarattığı şeye benzemeye çalışır. Bu süreçte, tıpkı bunca sene tanrısal özelliklerin adını koyup o özellikleri elde etmeye çalıştığımız gibi algılanmaktadır. Westworld anlatısında gösterilen pek çok detay ile günümüz teknolojisi arasında oluşan bağ insanları hem ideolojik hem de yapısal olarak etkilemiştir. Bu aktarımın karşılığı zaten Jung'un bizlerde var olduğunu bildiği arketiplere dayanmaktadır. Bireyin özünde tanrı vardır. Tanrıya ulaşmak kendine ulaşmaktır. Bireyler bu düşüncelere zaten sahiptir ve bu arayış hiçbir zaman son bulmayacaktır. Westworld anlatısında davranış bilimciler gibi bir davranış kumandasına sahip değiliz; ancak bunu onun yerine koyabilecek farklı teknolojik aletlere sahip durumdayız. Örnek vermek gerekirse kitleleri peşimizden sürükleyebileceğimiz bir telefon ve bunu diğer herkese gösterebilecek bir ağ bu işi kolaylaştıracaktır. Birey sahip olduğu takipçisiyle birlikte milyonlarca insana seslenebilecek ve onları harekete geçirebilecektir. Ev sahipleri gibi düşünersek birer ölüm makinaları olmaları aşikardır. Ne ölüyorlar ne doğuyorlardır. Hayatta kalmak için tasarlanmışlardır. Günümüzde de savaşlarda bu teknolojinin varlığı hissedilir

derecede açıktır. Askerlere sağlanan teçhizatlar onları birer ölüm makinasına hatta savaş tanrısına dönüştürmektedir. Gece görüşü, dikkat toplayıcı başlıklar ve ellerindeki saniyede birkaç yüz mermi atabilen silahlar bu görüşü destekler niteliktedir. İnsanlar artık kendi dünyalarında da şartları olgunlaştırıp bir sonraki evreye geçebilecek nitelik kazanmışlardır.

Geçiş formu olarak adlandırıldığımız şu yüzyılda insanlığın geleceğini öngörmek oldukça zordur. Ancak insanlık geldiği noktada uzun yaşamın sırlarını çözmeyi başarmış ve kendi genlerine hükmetmeyi elde etmiş konumdadır. Organik bedenlerimizin yıllara meydan okuyamayacağı yaşam formumuzun bir olağanıdır. Bu süreçte organik bedenlerimizin yerini biyoteknolojiye bırakması kaçınılmazdır. Westworld'deki insanlar, yepyeni bir kabuğun içinde tekrar tekrar ölümsüz kopyalar yaparak aslına ulaşmaya çalışmaktadırlar. Ancak şovun bize öğrettiği anlaşılabilir bir ders daha bulunmaktadır. Sıradan sadakatin çabalamamız gereken bir hedef olmadığıdır. Bunun yerine, değişmeli, gelişmeli ve büyümeliyiz. Gelişme ihtimaline, büyüme fikrine sadık olmalıyız. Eğer durgun kalırsak evrimle savaşıyoruz ve ilerlemenin tek yolu da evrimdir. Binlerce yıl boyunca aynı kalırsak belki de değiştirilmemizin artık zamanı gelmiştir.

Tanrı düşüncesinin ilk adımı bizde hükmetmek olarak algılanmıştır. Geldiğimiz bu süreçte kontrol edebildiğimiz bu kadar etmenden sonra kendimizi o mertebeye koymak artık güç değildir. Bu düşünce bireyin içinde var olan ve onun var oluşundan bu zamana kadar bize aktarılan düşüncedir. Çünkü insanlık dünyayı hükmetme ve istediği gibi şekillendirme arzusuyla evrilerek gelişmiştir. Bireyler hükmetmenin temelinde her şeyin sahibi ve kendi türünün tanrıları olmayı başarmıştır.

KAYNAKÇA

- Adanır, O. (2003). *Sinemada Anlam ve Anlatım*, (2. Baskı), İstanbul: Alfa Basım.
- Akıncı, R. E. (1999). *Mitolojinin Bireysel ve Toplumsal Değerlerle İlişkisi*, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe Tarihi Anabilim Dalı.
- Aristoteles, (1993). *Poetika*, (5. Baskı), İsmail Tunalı (Çev.), İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Armstrong, K. (2005). *Mitlerin Kısa Tarihi*, Dilek Şendil (Çev.), İstanbul: Merkez Kitapçılık Yayıncılık.
- Ateş, M. (2001). *Mitolojiler ve Semboller*, İstanbul: Aksiseda Matbaası.
- Barış Özcan, *Otomatik Piyano Kendi Kendine mi Çalışıyor? Westworld'un Felsefesi*, <http://barisozcan.com/otomatik-piyano-kendi-kendine-mi-caliyor-westworldun-felsefesi/> Erişim Tarihi: 02.02.2019.
- Barthes, R. (1993). *Göstergebilimsel Serüven*, (1. Baskı), Mehmet Rıfat, Sema Rıfat (Çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bayat, F. (2005). *Mitolojiye Giriş*. Çorum: Karam Yayıncılık.
- Berens, E.M. (2009). *The Myths & Legends of Ancient Greece and Rome*. Amsterdam: MetaLibri.
- Berk, M. F. (2010). *Düalist Bir Öğreti Olarak Orfizm*, Tarihin Peşinde, Yıl: 2010, Sayı: 3, s. 107-118.
- Bordwell, D. Thompson, K. (2012). *Film Sanatı*, (2. Baskı), Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat (Çev.), Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Burgoyne, R. (2008). *The Hollywood Historical Film*, (1. Baskı), USA: Blackwell Publishing.

- Burn, L. (2012). *Yunan Mitleri*, (2. Baskı). Nagehan Tokdoğan (Çev.), Ankara: Phoenix Yayınevi.
- Campbell, J. (1995). *İlkel Mitoloji-Tanrının Maskeleri*, (2. Baskı), Kudret Emiroğlu (Çev.), Ankara: İmge Kitabevi.
- Campbell, J. Moyers, B. (2016). *Mitolojinin Gücü-Kutsal Kitaplardan Hollywood Filmlerine Mitoloji ve Hikayeler*, (3. Baskı), Zeynep Yaman (Çev.), İstanbul: MediaCat Kitapları.
- Chatman, S. (2009). *Öykü ve Söylem: Filmede ve Kurmacada Anlatı Yapısı*, (1. Baskı) Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Clash Of Titans, <https://www.imdb.com/title/tt0082186/> Erişim Tarihi: 28.04.2019
- Cocoon, https://www.imdb.com/title/tt0088933/?ref=mv_sr_1?ref=mv_sr_1 Erişim Tarihi: 28.04.2019
- Conner, N. (2016). *Her Yönüyle Klasik Mitoloji*, (2. Baskı). Deniz Candaş (Çev.), Ankara: Arkadaş Yayınları.
- Cömert, B. (2006). *Mitoloji ve İkonografi*. Ankara: De Ki Basım Yayın Limited Şirketi.
- Cyrino, S. M. Safran, E. M. (2015). *Classical Myth on Screen*, (1. Baskı), USA: Palgrave Macmillan.
- Çetin, Ö. (2010). *Jung Psikolojisinde Rüya*, Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi Cilt: 19, Sayı: 2, 2010 s. 249-269.
- Çiçek, A. (2013). *Sinemada Rüya Temsili ve Gerçeklik İlişkisi: Jungcu Yaklaşımla Inception Adlı Filmin Çözümlemesi*, Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü RTV Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Daly, N. K. (2009). *Greek and Roman Mythology A to Z, Third Edition*. United States of America: Chealsea House Publishers.

- Daniels, M. (2014). *Bir Nefeste Dünya Mitolojisi*, Pınar Üstel (Çev.), İstanbul: Maya Kitap.
- Delos Adası, http://www.visitgreece.gr/en/greek_islands/cyclades/delos Erişim Tarihi: 20.09.2018.
- Dumezil, G. (2012). *Mit ve Destan*, (1. Baskı), Ali Berktaş (Çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Duran, R. (2012). *Mitoloji ve Din*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Web-Ofset Tesisleri.
- Eagleton, T. (2014). *Edebiyat Kuramı Giriş*, (4. Baskı), Tuncay Birkan (Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Ehrat, J. (2005). *Cinema And Semiotic-Peirce and Film Aesthetics, Narration, and Representation*, Toronto: University of Toronto Press.
- Electra, <https://www.greekmythology.com/Myths/Movies/Electra/electra.html> Erişim Tarihi: 28.04.2019
- El Cid, <https://www.imdb.com/title/tt0054847/> Erişim Tarihi: 28.04.2019
- Eliade, M. (2001). *Mitlerin Özellikleri*, (2.Baskı). Sema. Rifat (Çev.), İstanbul: Om Yayınevi.
- Ellenberger, H. F. (1970). *The Discovery Of The Unconscious The History And Evolution Of Dynamic Psychiatry*, (1. Baskı), USA: Basic Books.
- Emren, T. (2014). *Özgür İrade Gerçek Mi Yoksa Yanılsama Mı?* Popular Science, s. 74-80.
- Erdoğan, B. (2007). *Sorularla Türk Mitolojisi*, (1.Baskı), İstanbul: Pozitif Yayınları.
- Erhat, A. (1996). *Mitoloji Sözlüğü*. (6. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Estin, C. (2002). *Yunan ve Roma Mitolojisi*, Musa Eran (Çev.), Ankara: TÜBİTAK.

- Fludernik, M. (2009). *An Introduction To Narratology*, (1. Baskı), Abingdon: Routledge.
- Fordham, F. (2015). *Jung Psikolojisinin Ana Hatları*, (9. Baskı), Aslan Yalçın (Çev.), İstanbul: Say Yayınları.
- Forster, E. M. (1985). *Roman Sanatı*, (2. Baskı), Ünal Aytür (Çev.), İstanbul: Adam Yayınları.
- Frankl, E. V. (1985). *Man's Search For Meaning*, (1. Baskı), USA: Washington Square Press.
- Futureworld, <https://www.imdb.com/title/tt0074559/> Erişim Tarihi: 28.04.2019
- Geçtan, E. (1995). *Psikanaliz ve Sonrası*, (6. Baskı), İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Genette G. (1983). *Narrative Discourse An Essay In Method*, (1. Baskı), New York: Cornell University Press.
- George, E. (2013). *Daniel Deronda*, HarperPerennial Classics, Canada: HarperCollins Publishers Ltd.
- Graves, R. (2004). *Yunan Mitleri*, Uğur Akpur (Çev.), Ankara: Say Yayınları.
- Gürol, E. (1977). *Carl Gustav Jung*, (1. Baskı), İstanbul: Cem Yayınevi.
- Hall, S. C, Nordby, J. V. (2016). *Jung Psikolojisinin Ana Çizgileri*, (2. Baskı), Ender Gürol (Çev.), İstanbul: Cem Yayınevi.
- Hamilton, E. (2002). *Mitologya*, (11. Basım) Ülkü. Tamer (Çev.), İstanbul: Varlık Yayınları.
- Harari, *Tanrı'ya Dönüşen İnsan*, <https://www.youtube.com/watch?v=GGIZT6zbrfM> Erişim Tarihi: 03.02.2019.
- Harari, N. Y. (2016). *Homo Deus-Yarının Kısa Bir Tarihi*, (1.Baskı), Poyzan Nur Taneli (Çev.), İstanbul: Kolektif Kitap Bilişim.

Hercules, https://www.imdb.com/title/tt0085672/?ref =nv_sr_1?ref =nv_sr_1
Erişim Tarihi: 28.04.2019

Hercules İn New York,
https://www.imdb.com/title/tt0065832/?ref =nv_sr_1?ref =nv_sr_1 Erişim
Tarihi: 28.04.2019

Hesiodos. (1977). *Hesiodos Eseri ve Kaynakları*, Sabahattin Eyüboğlu ve Azra Erhat (Çev.), Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.

Homeros. (1971). *Odysseia*, (3. Baskı). Ahmet Cevat Emre (Çev.), Ankara: Varlık Yayınevi.

Homeros. (1975). *İlyada*, (3. Baskı). Azra Erhat, A. Kadir (Çev.), İstanbul: Sander Yayınları.

İphigenia, <https://www.imdb.com/title/tt0076208/> Erişim Tarihi: 28.04.2019

Jahn, M. (2015). *Anlatıbilim*, (2. Baskı), Bahar Dervişcemaloğlu (Çev.), İstanbul: Dergah Yayınları.

Jason And The Argonauts, <https://www.imdb.com/title/tt0057197/> Erişim Tarihi: 28.04.2019

Jaynes, J. (2000). *The Origin Of Consciousness In The Break Down Of The Bicameral Mind*, (1. Baskı), New York: A Mariner Book.

Jung, C. G. (1966). *Two Essays In Analytical Psychology* C. G. Jung, (2. Baskı), Gerhard Adler, R. F. C. Hull (Ed.), New Jersey: Princeton University Press.

Jung, C. G. (1974). *Psychological Types*, (2. Baskı), Gerhard Adler, R. F. C. Hull (Ed.), New Jersey: Princeton University Press.

Jung, C. G. (1998). *Analitik Psikolojinin Temel İlkeleri –Konferanslar-*, (1. Baskı), İstanbul: Cem Yayınevi

Jung, C. G. (2005). *Dört Arketip*, (2. Baskı), İstanbul: Metis Yayınları.

- Jung, C. G. (2006). *Analitik Psikoloji*, (2. Baskı). Ender Gürol (Çev.), İstanbul: Payel Yayınevi.
- Jung, C. G. (2009). *Anılar, Düşler, Düşünceler*, (4. Baskı). İris Kantemir (Çev.), İstanbul: Can Sanat Yayınları.
- Jung, C. G. (2009). *İnsan ve Sembolleri*, (4. Baskı), İstanbul: Okuyan Us Yayınları.
- Jung, C. G. (2015). *Kırmızı Kitap*, (1. Baskı), İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Kaplan, N. Ş. Ünal, T. G. (2011). *Bilim Kurgu Sinemasını Okumak*, (1. Baskı), İstanbul: Derin Yayınları.
- Karagözlü, Volkan (2012). *Arketipsel Sembolizm Bağlamında Mihr-ü Vefa Mesnevisinin İncelenmesi*, Turkish Studies, 7/1, 1405-1421.
- Lazarus'un Mağarası, <https://christiananswers.net/turkish/bible-tr/tr-john11.html>
Erişim Tarihi: 11.11.2018.
- Libet, B. (2004). *Mind Time*, London: Harvard University Press.
- Martin, W. J. Ostwalt, E. C. (1995). *Screening The Sacred- Religion, Myth, and Ideology in Popular American Film*, (1. Baskı), USA: Westview Press.
- McKee, D. Davies, J. (2018). *Westworld Psychology*, (1. Baskı), Travis Langley, Wind Goodfriend (Ed.), New York: Sterling Publishing.
- Medea, [https://tr.wikipedia.org/wiki/Medea_\(film,_1969\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Medea_(film,_1969)) Erişim Tarihi: 28.04.2019
- Metz, C. (1991). *Film Language A Semiotics Of The Cinema*, USA: The University of Chicago Press.
- Michelakis, P. Wyke, M. (2013). *The Ancient World in Silent Cinema*, (1. Baskı), United Kingdom: Cambridge University Press.
- Mora, J. C. (1997). *The Image of Ancient Rome In The Cinema*, Film-Historia, Vol. VII, No.2, 221-243.

- Morford, M. P. O, Lenardon, R. J (2003). *Classical Mythology*, United States of America: Oxford University Press, Inc.
- Oluk, A. (2004). *Klasik Anlatı Sineması*, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sinema Televizyon Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 18.
- Propp, V. (1985). *Masalın Biçimbilimi*, (1. Baskı), Mehmet Rıfat, Sema Rıfat (Çev.), İstanbul: BFS Yayınları.
- Rıfat, M. (2009). *Göstergebilimin ABC'si*, (3. Baskı), İstanbul: Say Yayınları.
- Roman, L. Roman, M (2010). *Encyclopedia of Greek and Roman Mythology*, New York: Facts On File, Inc.
- Rosenberg, D. (2003). *Dünya Mitolojisi Büyük Destan ve Söylenceler Antolojisi*, (3. Baskı). Şebnem Çiler Turan (Ed.), İstanbul: İmge Kitabevi.
- Saklı, A. R. (2007). *Fordizm'den Esnek Üretim Rejimine Dönüşümün Kamu Yönetimi Üzerindeki Etkileri*, Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt 12, Sayı 44, 107-131.
- Sandner, D. F. Wong, S. H. (2000). *Kutsal Miras-Şamanlık ve Jung Psikolojisi*, (1. Baskı), Nur Yener (Çev.), İstanbul: Okyanus Yayıncılık.
- Sözen, M. (2008). *Anlatı Mesafesi-Anlatı Perspektifi Kavramları, Sinematografik Anlatı Ve Örnek Çözümler*, ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt 4, Sayı 8, 123-145.
- Spartacus, <https://www.imdb.com/title/tt0055375/> Erişim Tarihi: 28.04.2019
- Stargate, <https://www.imdb.com/title/tt0111282/> Erişim Tarihi: 28.04.2019
- Stevens, A. (2014). *Jung*, (1. Baskı), Ankara: Dost Yayınevi.
- Strauss, L. C. (2013). *Mit ve Anlam*, (1. Baskı), Gökhan Yavuz Demir (Çev.), İstanbul: İthaki Yayınları.

- Tecimer, Ö. (2006). *Sinem Modern Mitoloji*, (2. Baskı). İstanbul: Mart Matbaacılık Sanatları.
- The Trojan Women, <https://www.imdb.com/title/tt0067881/> Erişim Tarihi: 28.04.2019
- Thompson, K. Bordwell, D. (2003). *History An Introduction Second Edition*, New York: McGraw-Hill Higher Education.
- Troy, <https://www.imdb.com/title/tt0332452/> Erişim Tarihi: 28.04.2019
- Wehr, G. (2012). *Carl Gustav Jung*, (1. Baskı), Ayşe Serra Dilek (Çev.), İstanbul: Şule Yayınları.
- Westworld, https://www.imdb.com/title/tt0070909/?ref =nv_sr_3?ref =nv_sr_3 Erişim Tarihi: 28.04.2019
- Winkler, M. M. (1985). *Classical Mythology And The Western Film*, Comparative Literature Studies, Vol. 22, No. 4, 516-540.
- Wright, J. M. (2007). *Religion And Film*, (1. Baskı), London: I.B.Tauris & Co Ltd.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2000). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, Ankara: Seçkin Yayıncılık.