Editör: S. Serhat Serter

Star Wars Sineması Okumaları



Star Wars (Yıldız Savaşları), arketipleri, karakterleri, sembolleri, müzikleri, felsefesi, mitolojisi, ideolojisi, ekonomisi, görsel efektleri, tasarımları ve evrensel anlatım dili ile belki de, sinema tarihinin ve popüler kültürün yaşayan en önemli öğelerinden birisi olarak nitelenebilir. Dolayısıyla Star Wars filmleri, izleyicileri, hayran kitlesi ve okuyucuları tarafından daha fazla anlaşılmayı ve anlatılmayı hak etmektedir.

Dünyada Star Wars üzerine yazılmış pek çok akademik ve referans kitap bulunmakta iken, ülkemizde ise hemen hemen hiç yoktur. Dolayısıyla Star Wars Sineması Okumaları isimli bu kitap, bu nedenle ayrı bir önem taşımaktadır. Bu önem, hem bu çalışmanın ülkemizde Star Wars hakkında yazılan ve basılan ilk akademik çalışma olmasından, hem de Star Wars gibi zengin ve derin bir konunun, çok değerli akademisyenler tarafından birbirinden farklı bakış açıları ile yorumlandığı özgün yazılarından oluşmasından kaynaklanmaktadır.

9 786059 203265

dedalus

akademi: iki

www.dedaluskitap.com

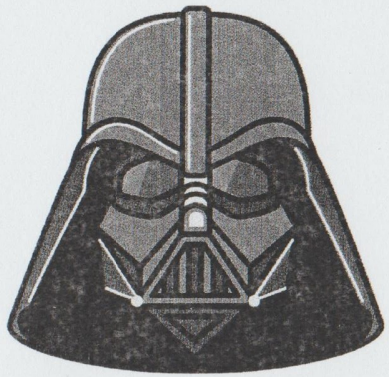
Editör: S. Serhat Serter

dedalus

Star Wars Sineması Okumaları

Editör: S. Serhat Serter

Star Wars Sineması Okumaları



dedalus

*akademi

Dünyada *Star Wars* üzerine yazılmış pek çok akademik ve referans kitap bulunmakta iken, ülkemizde bu sayı oldukça azdır. Dolayısıyla *Star Wars Sineması Okumaları* isimli bu kitap bu nedenle ayrı bir önem taşımaktadır. Bu önem, hem bu çalışmanın ülkemizde *Star Wars* hakkında yazılan ve basılan ilk akademik çalışma olmasından, hem de *Star Wars* gibi zengin ve derin bir konunun, çok değerli akademisyenler tarafından birbirinden farklı bakış açıları ile yorumlandığı özgün yazılarından oluşmasından kaynaklanmaktadır.

Star Wars Sineması Okumaları isimli bu kitapta, sinema ve iletişim üzerine çalışan akademisyenlerin *Star Wars* filmleri ve sineması üzerine yazdıkları yazılara yer verilmiştir. Akademisyenlerin konulara ve filmlere olan bakış açıları birbirinden farklı olduğu için, ortaya *Star Wars*'u birbirlerinden farklı pencerelerden yorumlayan ve analiz eden özgün yazılar çıkmıştır. *Star Wars* gibi, ülkemizde hatırı sayılır bir hayran ve izleyici kitlesi bulunan bir konunun, farklı perspektiflerden değerlendirildiği bu kitabın aynı beğeni ile okunacağını umuyorum.

Çağrıma hiç düşünmeden olumlu yanıt vererek, bu kitaba katkıda bulunan tüm değerli meslektaşlarıma en içten teşekkürlerimi sunuyorum.

Bu kitabın ortaya çıkması ve yayına hazırlanmasındaki katkıları için, Sedat Demir, Fethi Karabali ve Güray Gürüp'e teşekkür ediyorum.

Hepsinden öte bir teşekkür de, aileme ve Ayşe Sönmez'e borçluyum.

S. Serhat Serter
Nisan 2016
Eskişehir

ARKETİPLER ÜZERİNDEN *STAR WARS* KARAKTERLERİNİN GENEL GÖRÜNÜMÜ



Fatma Okumuş / Burçin Ünal

Giriş

Star Wars filmleri, sanatsal üretimin endüstrileşmesinin, tüketiminin de küreselleşmesinin en etkili örneklerinden. Yarattığı işitsel, görsel, ögelerle geniş bir coğrafyayı peşinden sürükleyebilen bir anlatı.

İzleyicinin, filmin karakterleriyle arasında bağ kurabilmesi, filmin beğenilmesi ve başarılı bulunması için önemlidir. Karakterlerin başlarına gelenleri hem kendi hayatlarındaki olaylarla bağdaştırması hem de fiziksel özelliklerinden etkilenmesi, bu bağın kurulmasında etkilidir. Söz konusu etkinin, büyük bir kitle tarafından aynı şekilde alımlanması Carl Gustav Jung'ın arketip kavramıyla açıklanabilir. Görsel imgelerin duyguları uyandırma gücü göz önünde bulundurulduğunda, karakter tasarımı sürecindeki seçimlerle bu seçimlerin arketipsel imgelerini tanıma kodlarıyla bağlantıları, filmin izleyici açısından karşılık bularak beğenilmesini sağlar. Değinilen bağlamda, *Star Wars*

filmlerinin yalnızca gişedeki başarısı değil oyuncakları, çizgi romanları, bilgisayar oyunlarıyla piyasaya sürülen farklı ürünlerinin, kendine bir pazar yaratma başarısı da öne çıkmaktadır. Dolayısıyla film, yarattığı özgün karakterlerle bambaşka bir dünya sunmaktadır.

Bu çalışmada Chrisopher Vogler'in; Carl Gustav Jung'ın ve Joseph Campbell'ın çalışmalarından yararlanarak senaryolar için kalıp bir anlatı yapısı oluşturduğu, *Yazarın Yolculuğu* çalışmasından yola çıkılarak, *Star Wars* filmlerindeki karakter arketiplerinin, film anlatısındaki işlevleri aşamalarıyla incelenerek belirlenen arketiplerin, karakter tasarımlarına nasıl yansıdığı ele alınmaya çalışılacaktır.

Anlatılarda Arketipler

"Yapısalcı kuram her anlatının iki bölümü olduğunu ileri sürer: bir öykü (*histoire*); içerik ya da olaylar zinciri (eylemler, olan bitenler), bunlarla birlikte varlıklar diyebileceğimiz (karakterler, zaman ve uzamın öğeleri) ve bir söylem, yani ifade; içeriğin aktarılma yolu. Basit deyimiyle öykü bir anlatının *ne*'sidir, söylem ise *nasıl*'ı." (Chatman, 2008: 17). Anlatının önemli ögelerinden karakterler, genellikle arketiplere dayanır. Arketipler, tüm Dünya dilleriyle toplumları için de önemli bir kaynaktır. Geniş kitlelere seslenen anlatıların da insanlığın ortak paydasındaki arketiplerden etkilenmemesi olanaksızdır.

Adolf Bastian, *monomit* kavramından ilk söz eden kişidir. 1800'lü yıllarda "İnsanoğlunun Ruhu" teorisini ortaya atarak, tüm insanların evrensel ve kültürlerarası

düşünme süreçlerinin bulunduğunu iddia etmiştir. Bastian'a göre folklorlar, kültürel çeşitliliği çevrenin etkisine göre değişerek sağlamakta; temel fikirler bir takım değişikliklere uğrayarak kültürel çeşitlemeler doğmaktadır (Davis, 2013: 3). Ardından gelen, İsviçreli psikiyatr Carl Gustav Jung'un çalışmaları da Bastian'ınkilerle uyum göstermektedir. Jung, birçok farklı kültür ve felsefeyi incelemiş, kolektif bilinçdışı hakkındaki görüşleriyle bağlantılandıracağı evrensel gerçekler aramıştır. Ruhun, "hayat boyunca, bireyleşmeye doğru yolculuğunda arketipsel kalıpların izinden giderek değişip geliştiğini öne sürmüştür" (Snowden, 2012: 10).

Jung çalışmalarını rüyalarla, hayallerle, hayatın bütününden beslenerek geliştirip, arketip kavramına ulaşmıştır. Jung'a göre insan zihninin diğer zihinlerle olan bağlantısını ayırt etmek olanaksızdır ve tüm zihinlerin temeliyle oluşum süreci ortaktır. Tüm zihinler birbirleriyle bağlantılıdır. İnsanların zihinleri, daha önceden kazanılmış inançlar ve bilinçdışı düşüncelerle birbirlerine bağlanmaktadırlar. Ortak bilinçdışının kökeniyse kalıtıma dayanmaktadır (Bennet, 2006'dan aktaran Mehmedoğlu, 2014: 17). Jung, araştırmaları sırasında pek çok dinsel sistemin bilinçdışı değerlerini birleştiren sembolik bir temsiller sistemini keşfetmeye çalışmış ve bu sembolleri arketipler olarak adlandırmıştır. Arketipler, motifler ya da ilkel imgelerdir. Doğuştan gelen düşünceler değildir. İçgüdülerin bilinçdışı imgeleridir. Arketipler, her yerde ve her bireyde aynı içeriğe sahiptir (Jung, 1959'dan aktaran Mehmedoğlu, 2014: 17).

Joseph Campbell, anlatıların evrenselliğinden hareket ederek Jung'un arketiplerle ilgili çalışmasını kendi anlatı modelinin içerisine yerleştirmiştir. Campbell, mit teorisiyle arketipsel kalıpları birleştirdiği "Kahramanın Yolculuğu" adını verdiği modelini; *Kahramanın Binbir Yüzü* adlı kitabında kaleme almıştır. Kitabının önsözünde, tarihin ve mitlerin, bir takım illüzyonlarla örtülü kemikleşmiş bir hikâyeyi hiç durmadan tekrarlayarak anlattığını belirtmektedir. Campbell'a göre, her hikâye istisnasız bir kahramanın üzerinden, üç aşamada şekillenir. Söz konusu üç aşama;

1. Kahramanın yola çıkışı
2. Erginlik dönemi
3. Dönüş

adını alır. Campbell, özellikle vurgular: "Yeryüzünde ikamet edilmiş her yerde, bütün çağlarda ve her koşulda, insana ait mitler türemiştir ve bu mitler insanın vücudunun ve aklının eylemleriyle ortaya çıkan ne varsa hepsinin esin kaynağıdır. Mitin, kozmosun sonu gelmez enerjilerini insanın kültürel yaratımına akıtan gizli bir yarık olduğunu söylemek çok ileri gitmek olmayacaktır." (2010: 14).

Campbell ile Jung'un görüşlerinden hareket eden senaryo ustası Christopher Vogler ise *Yazarın Yolculuğu* adını verdiği kitabında, kahramanın yolculuğu modelini geliştirerek, karakterlerle hikâyenin aşamalarının sinemasal anlatı içerisindeki yapısını, esnek bir modelle sistemleştirmiştir (2007: 87).

Karakter Tasarımlarında Arketipler

Filmlerdeki karakter tasarımına, karakterlerle ilgili temel konuların çözümlenmesiyle başlanmaktadır. Karakterle ilgili her öge dikkate alınarak tasarım gerçekleştirilmektedir. Bu nedenle karakterin saçından kostümüne, kostüm parçalarına ve üzerlerine eklenen aksesuarlara kadar tüm tasarım ögeleri önem taşımaktadır (Özden ve Ülgen, 2015: 27–30). Her ayrıntı, hikâyedeki arketipleri destekleyici niteliktedir.

Tasarım aşamasında, karakterlerin arketiplerine dair bilginin ne kadarının izleyiciye açıkça sunulup sunulmayacağı önemlidir. Kullanılan betimleyici görsel ögeler, izleyiciye karakterlerin tanıtılmasıyla özdeşleşme kurma aşamasında yardımcı olurken; karakterlere ilişkin her ayrıntının bilinebilir olması, ilginin kaybına yol açabilir. Dolaysıyla tasarımcı, başarılı bir karakter için genel görüntüyle bilgiyi sağlayacak ögeleri tasarlayıp, cevaplanmamış sorular bırakarak izleyicinin hikâyenin izini sürmesi için karaktere tutunmasını sağlar (Tillman, 2011: 22–27).

"Arketipler, bir hikâyede, karakterin taşıdığı fonksiyonu tanımlamaktadır. Arketipler, belirli sahnelerde karakterlerin giydikleri maskeler olarak düşünülebilmektedir. Filmde hangi maske ağırlıklı olarak takınılıyorsa, karakterin fonksiyonu da o arketipin fonksiyonu olarak belirlenebilir." (Vogler, 2007: 24). Yani bir karakter birden fazla arketipin özelliğini taşıyabilmektedir. Aynı zamanda hikâyenin ilerlemesine hizmet edecek şekilde baskın olan arketip de karakterin kazandıklarıyla kaybettiklerine ve

deneyimlerine paralel şekilde değişebilmektedir (Vogler, 2007: 24). "Arketipler, esnek karakter işlevleri olarak düşünülmelidir. Böylece bir öyküdeki belirli bir karakter, tek bir rolün içine sıkışıp kalmayacaktır." (Tecimer, 2005: 123).

Türüne, değerine, doygunluklarına göre değişen, sıcaklık–soğukluk, baskınlık–dinginlik, uyarıcılık–dinlendiricilik, sevinç–üzüntü gibi pek çok psikolojik etkileri olduğu bilimsel açıdan kanıtlanan renkler (Özdemir, 2005: 392), filmin genel olarak 'havasını' belirlerken; renklerin kostümler, mekânlar, karakterler üzerindeki kullanımı da izleyicinin algılama sürecini etkiler. Jung, renklerin sembolik anlamlar taşıdığını ortaya koymak amacıyla hastalarından renk seçip resim yapmalarını ister. Jung'a göre, bilinçaltında gizlenmiş duygular, kullanılan renklerle ortaya çıkmaktadır (Özdemir, 2005: 394).

Star Wars evreninde karakterler, özelliklerine uygun tasarlanmış kostümleriyle resmedilmektedirler. Kostüm, oyuncunun yalnızca dış görünümünü değil, iç dünyasını ve bilinçaltını da yansıtabilmelidir. Kostümün düşünsel sistemi onun en iyi yanıdır. Yalnızca görülüp seyredilmeye değil, aynı zamanda okunup anlamaya dayalı fikir, bilgi ve duyguları da iletebilmeli ve katkıda bulunabilmelidir (Şengezer 1999'dan aktaran Öztürk ve Ziaei, 2015: 99).

Kostüm tasarımının içerisinde yalnızca giysiler değil, aynı zamanda oyunculara yeni bir kimlik kazandıracak, saç ve makyaj tasarımı da birlikte işleyen ögelerdir. Bu bağlamda, "kostümler; karakterleri biçimlendiren görsel araçlar ve karakterin ruhunu ortaya çıkartan görsel

anlatıcılardır (Kurland 2004'ten aktaran Öztürk ve Ziaei, 2015: 98–100).

Tillman'a göre renkler, insanların çekimine kapıldıkları ve bir karakterle bağ kurup kurmayacaklarını belirleyen ögelerdendir. Renkler, karakter hakkında pek çok şey söylemektedir (2011: 110). *Star Wars* filmlerinin genelinde, gücün aydınlık tarafında yer alan karakterlerin açık renkli; karanlık tarafında yer alan karakterlerin ise koyu renkli kostümlerle sunulması, izleyicinin karakterleri ayırmada birincil ögedir.

Martell'e göre beyaz, bütün renkleri içinde barındırdığından birliği, saflığı anlatır. Bir açıklık ve şeffaflık idealini yansıtırken beyazın zıttı olan siyahsa iyi–kötü, gündüz–gece, yin–yang, yaşam–ölüm gibi var olan doğal ikilemlerin 'diğer' rengidir. Siyah her birimizin doğasında bulunan derin uyuşmazlığın sembolüdür. Siyah yası, pişmanlığı, suçluluğu işaret edebileceği gibi, derin dinlendirici sessizlik, sonsuzluk ya da yapısal kuvveti de temsil eder (1995'ten aktaran Özdemir, 2005: 395).

Anakin Skywalker, birinci bölümde bir kahraman arketipi olarak beyazlar içindedir. Campbell'a göre arketipler, organlarımız aracılığıyla kişilerle doğrudan iletişime geçerler, sanki belirli bir uyarana tepki vermek için kurulunmuş gibi. Örneğin, iri gözleriyle küçük bir çocuk kişide genelde bir ilgi uyandırarak koruma güdüsünü tetikler. Jake Lloyd'un canlandırdığı Anakin'in küçüklüğü fiziksel olarak Campbell'ın tasvir ettiği fiziksel özelliklere yakındır. Üstelik, giysileri beyaz renktedir. İlerleyen

bölümlerde de Anakin'in üzerindeki renkler, koyu tonlara dönüşmektedir. Gölge arketipinin açığa çıkıp Anakin'i ele geçirmesiyle beraber, hem ifadelerinin değişmesiyle hem de gözlerinin kırmızılaşmasıyla fiziksel dönüşüm de başlamıştır. Luke'da da göründüğü üç bölüm boyunca gittikçe koyu tonlara doğru değişen kostümler kullanılmıştır. Ancak Luke'un kostümlerindeki vurgu, karanlık tarafa geçişinden çok, rahiplerinkini andıran kıyafetiyle, kaderleri yakından bağlantılı olan babasıyla kurulan bağ üzerinedir. Filmde, genellikle iyi karakterler beyaz; kötü karakterler de Darth Vader gibi, siyah renklerle sarmalanmaktadır (http://www.sparknotes.com/film/starwars/ themes .html). Luke, Anakin'in aksine öfkeye ve nefrete kapılıp karanlık tarafa teslim olmadığı için fiziksel açıdan, daha masum bir görüntüyle devam etmiştir. Mavi ve iri gözleri, açık renk tonlu saçları filmde değişmez. Anakin ise öfkelendiğinde gözlerinin rengi değişerek sarıya dönmüş ve kanlanmıştır.

Tasarımcı Ralph McQuaire ve John Mollo, Vader'in kasketinin tasarımında, Nazilerin 2. Dünya Savaşı'nda kullandıkları siyah, parlak başlıklara bakmış, başlığa gaz maskesi, motosiklet giysisi, deri siyah botlar ve bir rahip pelerini eklemişlerdir. *A New Hope* (1977) filminde Darth Vader, ilk belirdiği anda, izleyicide soru işaretine yer vermeyecek şekilde hem siyah kostümüyle hem müzikle vurgulanmıştır. Darth Vader / Anakin, *Star Wars* efsanesinin hem trajik kahramanı hem de kötü adamıdır. Parlak gösterişli siyah zırhı, vücudundan geri kalanları koruma işlevi görmektedir. Karakterin karanlık tarafa geçişi de hem

hareketleri hem de siyah kıyafetiyle yansıtılmıştır. (http://www.empmuseum.org/media/482335/empstarwarscostume_educator_gallery_guide.pdf).

Diğer taraftan, Darth Maul'un yüzündeki kırmızıyla siyahın oluşturduğu görüntü, üçgen biçimini ortaya çıkartmaktadır. Kırmızı renk genellikle hareket, cesaret, kendine güven, enerji, savaş, tehlike, güç, tutku, istek, sinirlilik gibi duygular uyandırmaktadır (Tillman, 2011: 112). Kırmızı, siyahla birleştiğinde tüm olumsuz çağrışımları akla getirmektedir. Aynı zamanda üçgen ve köşeli biçimler hareket, saldırganlık, enerji, sinsilik, karmaşa ve tansiyon gibi duyguları tetiklemektedir (Tillman, 2012: 70). Üçgen ve sivri biçimlerin devamı da boynuza dönüşmüştür.

Yoda'nın *bilge–rehber arketipi*ne uyumlu olarak kullanılan yeşil, "ağaçların, yaprakların, çimenlerin rengi olduğundan serinletici ve sakinleştirici bir etkiye sahiptir. Sessizlik, verimlilik, hayat, büyüme, doğa, bilgelik ve inancı çağrıştırır. Kendine saygı, adalet ve güveni temsil eder." (Martel 1995'ten aktaran Özdemir, 2005: 393).

R2–D2'nun tasarımında, kılıçlarda kullanılan mavi renk güveni, sadakati, bilgeliği, zekâyı, inancı ve huzuru çağrıştırır (Martell, 2011'den aktaran Özdemir, 2005: 393). R2–D2'nun yuvarlak biçimi de onun dost bir robot olduğu konusunda izleyiciyi ikna etmektedir. Diğer müttefikler, Prenses Leia ve Han Solo da giydikleri beyaz renkle tarafların belli etmektedirler. Ancak Han Solo, daha bireysel olması nedeniyle kimi zaman bencilce olarak nitelendirilebilecek davranışlarıyla daha muğlak bir karakterdir.

Aynı zamanda bir kaçakçı olması nedeniyle de tasarımcılar tarafından korsana benzeyen şekilde kostümleri tasarlanarak siyah renk de eklenmiştir.

Kahraman Arketipi

George Lucas'ın da filmlerin gösteriminden daha sonra belirttiği üzere Campbell'ın çalışmaları, Hollywood'da George Lucas, George Miller gibi yönetmenlerin filmlerinde etkili olmuştur (Vogler, 2007: 3). *Star Wars* filmlerinin, dünya çapındaki başarısının ardında film evreninde yaratılmış ve arketipsel özelliklere uygun şekilde betimlenen/tasarlanan karakterler de önem taşımaktadır. En büyük özdeşleşme ise *kahraman arketipi* ile kurulmaktadır. Çünkü seyirci serüveni, kahramanın gözünden deneyimlemektedir. Özdeşleşmenin sağlanması için kahramanın herkesin anlayabileceği evrensel güdüleri, beğenilen nitelikleri, duygu ve hevesleri olmalıdır. Ancak izleyiciler kahramanların övülecek niteliklerinin yanı sıra tuhaf özellikleriyle, kötü alışkanlıklarıyla hatta korkularıyla da özdeşleşirler (Voytilla, 1994: 14).

Kahramanlar yolculuğa çıkar, ejderhalarla yüzleşir ve benliklerinin hazinesini keşfederler. Bu görev sırasında kendilerini çok yalnız hissetseler de maceranın sonundaki ödülleri bir birlik duygusu olur: Kendileriyle, diğer insanlarla ve yeryüzüyle (Pearson, 2007: 17).

Campbell'a göre kahraman, sıradan biri olarak başladığı yolculuğunda kendini geliştirmekte, yolculuğun sonunda dönüşüme uğramaktadır. Luke Skywalker, sıradan

bir çiftçi hayatı yaşarken, güce denge getiren kişi olarak filmin sonunda yolculuğunu tamamlar. Tıpkı, daha sonraki üçlemede de Anakin Skywalker'ın, yolculuğuna bir köle olarak başlayıp yolculuğun sonunda (teoride) güce denge getiren ikinci kişiye dönüşmesi gibi.

Kahraman arketipinin psikolojik işlevi, Freud'un ego adını verdiği kişilik kısmından oluşmaktadır. Kahraman, her şeyden önce kendini diğerlerinden ayıran egosunu, ben duygusunu, onu eşsiz kılan bir kimliğe dönüştürmesi gerekmektedir. Bu nedenle birçok kahraman, ailesinden ya da çevresinden, çocuğun annesinden ayrılmasına benzer bir ayrılma yaşar (Vogler, 2007: 29). Kahraman, genellikle ya yetimdir ya da sürgünde tek başınadır, ailesinden birileri eksiktir. Eksik parçayı bulup bütünleşme çabası baskın bir güdümleyici olarak hikâye içerisinde yer almaktadır (Vogler, 2007: 91). Örneğin Luke, Tatooine gezegeninde üvey amcasıyla onun eşi tarafından yetiştirilmiştir. Aile bildiği insanlar, imparatorluk askerlerince katledilmişlerdir. Benzer şekilde Anakin de annesiyle Tatooine gezegenindeki çölde köle olarak yaşarken maceraya atılmış, sonrasında annesini kaybetmiştir. Luke, bu kaybın ardından ustaları Obi–Wan'ı ve Yoda'yı baba figürü olarak benimsemiştir. Öğretilerini içselleştirerek kendi arketipleri içerisine eklemiştir. Filmde Obi–Wan'ın ölmesine karşın hâlâ iletişim kurabilmesi buna bir örnektir. Anakin'in durumundaysa baba figürünün eksikliğinden kaynaklanan karmaşık duygular, Obi–Wan ve Yoda gibi iyi karakterleri reddedip, İmparator ile Senator Palpatine gibi karakterlerin tarafına çekilmesine neden olmuştur. Luke'un ve

Anakin'in birbirine zıt seçimleri hikâyelerinin farklı yönlere sapıp en sonunda kesişmesine neden olmuştur (Vogler, 2007: 288).

Gölge Arketipi

Kahraman arketipinin tam karşısında, karanlık tarafı temsil eden, *gölge arketipi* bulunmaktadır. Kahramanın düşmanları, genellikle gölge maskesiyle görünürler. Bu fiziksel kuvvetler genellikle kahramanı ve yolculuk için çıktığı sebebi yok etme amacını taşırlar. Kimi zaman da gölge, kabul edilmesi ve arındırılması gereken, içimizde sinsice dolaşan bir iç güç olarak da gözükebilir (Voytilla, 1999: 16). Pearson'a göre kahramanın en büyük savaşı, kendi içindeki gölgesiyle yaptığı savaştır. Luke'un başarısıyla kahramanlık özellikleri, Anakin'in aksine, zayıflıklarını kabul ederek asıl görevini üstlenmeden önce bu zayıflıklarla başa çıkmasına dayanmaktadır. Luke'un, *The Empire Strikes Back*'te Dagobah Ormanları'ndaki eğitimi sırasında kafasını kopardığı Darth Vader'ın maskesinin altında kendi yüzüyle karşılaşması, kendi içindeki karanlıkla karşılaştığı anlardan biridir (Iaccino,1 998: 7). Çünkü tıpkı, Anakin gibi öfke, nefret gibi olumsuz duygulara kapılarak Vader ile savaşırsa, sonunun aynı şekilde olacağı uyarısını da almaktadır. Luke, yolculuğunun sonunda karanlığa teslim olmama kararlılığını gösterip, babasını aydınlığa geri çekmeyi başararak kahramanlık görevini yerine getirmiştir (http://www.starwars.com/news/star-wars-in-mythology-the-shadow). Gölge arketipi ilkel

doğasıyla genelde acımasız, gizemli ve şeytanî olarak algılanır. Darth Vader en güçlü olanın hayatta kalacağı inancı ve tamamen duygularıyla hareket etmesinden dolayı belirgin örneklerindendir (Tillman, 2011: 13–21).

Diğer bir gölge arketipi Darth Maul'un da ilk göründüğü andan başlayarak karanlık tarafa hizmet ettiği, izleyici için çok nettir. Darth Maul'un siyah kostümü, kafasındaki boynuzları, siyah ve kırmızı dövmeli yüzü, sarı–kırmızı gözleri ve kullandığı kırmızı kılıç, karanlık tarafın kötü özelliklerinin birer sembolüdür.

Gölge arketipi için bir diğer örnek İmparator Palpatine'dir. Makyajı ve kostümleri de bu temel öğeleri içermektedir. Daha sonradan çekilen üçlemede, karanlık tarafını bir maske altında saklayan bu karakter için *hileci arketipi* de öne çıkmaktadır. Palpatine, *Revenge of the Sith* filminde Anakin'in gölge tarafına seslenerek duygularıyla harekete geçmesini sağlamak amacıyla zayıf noktası olan sevdiklerinin ölümünü engelleyebileceğini ima etmiş, bunun yanı sıra henüz eğitimini tamamlamamış ve Jedi ustası olmak için aceleci davranan Anakin'in ne kadar güçlü olduğunu bir tek onun kabul ettiğini, onun kişisel temsilcisi olmasını istediğini söyleyerek kendi tarafına çekmiştir.

Güç Arketipi

Star Wars filmlerindeki en genel ve belirleyici arketip "güç"tür. Campbell, Jung'un önerdiği "arketipsel tanrı"yı reddederek yerine, yaşayan her şeyin arkasında bir "Güç"ün bulunduğundan söz eder (Davis, 2013: 4). *Star*

Wars'ta güç zaten oradadır ve tarihi bilinmemekle birlikte; tanımı da ancak birkaç cümleyle film içerisinde açıklanmaktadır. Campbell'ın güç kavramı, *Star Wars* filmlerinde ana çatışmayı yaratan, gücün aydınlık ve karanlık taraflarıyla ortaya çıkmaktadır. Obi-Wan Kenobi, dördüncü filmde gücün, bütün canlıların yarattığı bir enerji alanı olduğunu, onları çevreleyip içlerine nüfuz ettiğini ve galaksiyi bir arada tutuğunu söyler. Yoda da beşinci filmde, eğitim sırasında Luke'a, gücün hayatın doğurup büyüttüğü güçlü bir dost olduğunu hatırlatır. Stephens, Jedi'ların güce bakış açısını Yunan felsefesinde yer alan Stoa'daki 'nefes'e benzetmektedir; nefes, evrendeki tüm nesneleri sarar, hava ve ateşten oluşur; canlılıklarını, büyümelerini ve gelişmelerini sağlar (2005: 16–29).

Robinson'a göre *Star Wars*'ta güç, hem iyi hem de kötü sonuçlara yönlendirebilecek bir enerjidir. Obi-Wan, Yoda ve diğer iyi Jedi'lar gücü, amaçlarını gerçekleştirme yolunda işbirlikçi gibi görürken, Darth Vader ve İmparator da aynı yoldadır; ancak Vader, "efendisine boyun eğmek zorunda" olduğunu belirterek karanlık tarafın özünün, diğerleri üzerinde egemenlik kurmak veya zorbalık olduğunun anlaşılmasını sağlamaktadır. Ayrıca, filmdeki 'gücü dengeye getirmek' de kökenlerini Uzak Doğu mitlerinden/felsefesinden almaktadır Budizm ve Teozim felsefeleri birleşerek ortaya çıkan Zen felsefesine göre dövüşte, rakibine fiziksel gücün ötesinde özel bir dövüş üstünlüğü sağlayan ki enerjisi; yin ve yang, aydınlık ve karanlığın dengesiyle açığa çıkmaktadır. Taoizme göre doğa, ikili zıtlıklardan

oluşur (aşağı–yukarı; doğu–batı; aydınlık–karanlık gibi) ve bu zıtlıklar, dengede olmalıdır. Aydınlık olmadan karanlık var olmaz. *Star Wars*'ta, karanlık tarafa çekilen Anakin'in, oğlu Luke tarafından yeniden aydınlığa çekilmesiyle güce denge getirilmiştir (Robinson 2005: 29–39).

Rehber Arketipi

Hileci karakterinin zıttı, *rehber arketipi*nin temel görevi kahramanı eğitip yüreklendirmektir. Daha önce yürüdüğü için tanıdığı yolda, kahramanın korkularının üstesinden gelebilmesini sağlayarak kahramana, yardım eder (Voytilla, 1999: 14–15). Rehber arketipinin mitolojik kökenlerine inildiğinde, ismini Odyssey destanından aldığı görülmektedir. Tanrıça Athena, Mentor'un görünümünde Telemachus'un yanında yer alır. Yolculuğunda onu destekleyerek yol gösterir. Mitolojide görülen bir diğer rehber ise Chiron'dur. Chiron, yarı insan yarı at olan sentorların atasıdır. Apollo tarafından yetiştirilen Chiron daha sonra Herkül, Aşil, Jason ve daha birçok mitolojik kahramanın yolculuğunda hem bir hoca hem de bir rehberdir (Skidmore, 2009: 29). Jason'un babası ölünce öfkeli amcasından saklanması için Jason, Chiron'a emanet edilmiştir. Aşil küçüklüğünden beri Chiron tarafından yetiştirilmiş, güzel konuşma, dövüşme, müzik, silah kullanma, acıya dayanma, yalan söylememe gibi birçok özelliğini onun yardımıyla edinmiştir (Skidmore, 2009: 2). Farklı adlardaki rehber arketiplerinin kökenine bakıldığında rehber

arketipinin yaratmak, eğitmek, yol göstermek gibi işlevlerle öne çıktığı görülmektedir. Vogler, rehber arketipinin işlevlerini psikolojik ve dramatik olarak iki başlık altında toplamıştır. Psikolojik açıdan rehber arketipi, kahramanların asıl amaçları, yolun sonunda dönüşecekleri yeni kişilik için aldıkları ilham ya da rol–modeldirler. Kahramanların rol–model alacakları bir ebeveynleri bulunmadığında, bu işlevi yüklenebilirler ya da kahramanların kendi içlerindeki tanrısal, daha bilge taraf olarak da görülebilirler. Dramatik fonksiyonlarıysa öğretme, hediye verme, keşfetme, bilinçlendirme, yüreklendirme, ipucu ya da bir araç sağlama olarak sıralanabilir (Vogler, 2007: 38:43).

Star Wars filminde aydınlık tarafta yer alan üç ana rehber arketipi Qui–Gon Jinn, Obi– Wan Kenobi ve Yoda'dır. Luke'a ve Anakin'e yolculuklarında gücün aydınlık tarafında yer alarak iyi bir Jedi ustası olmayı öğretmek için, daha öncesinde deneyimleyerek öğrendiklerini anlatırlar. Her iki kahraman için de babalarının boşluğunu doldurma işlevini üstlenirler. Arthur efsanesine benzer şekilde, Luke babasının kılıcını Obi–Wan'dan alır (Mark, M. ve Pearson, 2001: 292). Uzak doğu dövüş felsefesinin özünde, doğadaki karşıtlıkların dengesinin sağlanması yattığından, Jedi ustaları genellikle toprağın rengi olarak bilinen, doğayla uyumu imleyen kahverengi pelerinler giyerler.

Yoda ise Obi–Wan ve Qui–Gon'un da rehberliğini yapmış bir Jedi, bir guru olarak karşımıza çıkmaktadır. Jung'a göre görüntüyle birikim, birbiriyle zıt olabilmektedir. Büyük ve küçüğün algısı, ortak bilinçdışında farklı

görünümler kazanabilir. En güçlü enerjiler, uzak doğu felsefelerinde olduğu gibi aklın mikro fiziksel alanında oluşabilir (Iaccino, 1998: 10). Luke da ormanda, Yoda ile karşılaştığında bu yanılgıya düşmüştür. Ufak olmasına karşın çok güçlüdür. Diğer zıtlık, çok yaşlı olmasına karşın, bir çocuğunkine benzeyen özellikler taşımasıdır.

Tasarımındaki bedeniyle başı arasındaki oran, karakterin görsel çekiciliğini belirleyerek psikolojik yapısını aktarma amacıyla abartılı ölçülerle belirlenmiştir. Karakter ne kadar sevimliyse başı, bedeniyle kıyaslandığında daha büyük olacaktır. İstisnalar dışında, Tweety örneğinde de görülebileceği gibi, büyük baş ve büyük gözler karakterlere sevimlilik katmaktadır (Özden, Z. ve Ülgen, Ç. 2015: 30).

Yoda'nın öne çıkan yuvarlak biçimi de izleyicinin onunla bağ kurabilmesinde etkilidir. Yoda'nın biçimi, R2–D2'nun tasarımı, Anakin'in küçüklüğü ve Luke'un yüz hatlarında görülen yuvarlak biçim bütünlük, tamamlanma, birlik, çocuksuluk, neşe, incelik gibi çağrışımlar yaratmaktadır (Tillman, 2011: 72). Daha önce açıklandığı gibi üçgen gibi keskin köşeleri biçimler daha olumsuz çağrışımlar yaratmaktadır. Bu yüzden kısık gözler, sivri burunlar, üçgen biçimli yüzler, *Star Wars* filmlerinde genellikle karanlık tarafla özdeşleşen karakterlerde görülmektedir. Yine de pençeye benzeyen sivri elleriyle uzun kulakları, Yoda'nın yarattığı olumlu izlenimini azaltmamaktadır. Hareketlilik, saldırganlık, enerji, ögeleri, karakterin dövüşteki yetkinliğinin bir göstergesi olarak okunabilir. Üçgen ve daireye ek olarak kare ile dikdörtgen tasarımlar sağlamlık,

güvenilirlik, dürüstlük, düzen, uyum, eşitlik ve erillik gibi çağrışımlar yaratmaktadır. Dörtgen tasarımlara Chewbacca ve 3–CPO örnek verilebilir. Her ikisi de *müttefik arketipi* olarak, şeklin çağrıştırması gereken özelliklere uyum sağlamaktadır. Chewbacca'nın, Han Solo'ya olan bağlılığını destekleyecek şekilde Lucas'ın köpeğinden ilham alınarak tasarlandığı söylenmektedir (http://www.telegraph.co.uk/culture/culturepicturegalleries/9852991/Star-Wars-10-facts-about-the-characters.html?frame=2472721). Tüm tasarımlar, doğada var olan canlılardan esinlenilerek üretilmektedir. Birkaç canlının karışımı, nesneyle canlının karışımı ya da var olanların yapısının bozulmasıyla karakterler oluşturulmaktadır (Gökçearslan, 2009: 80). Bu durumda, insana benzeyen gorille insanın en iyi dostu olarak bilinen köpek birleştirilerek, *müttefik arketipi* özelliği sembolik olarak da yansıtılmıştır.

Sonuç

George Lucas'ın yarattığı evrende, görsel imgeleri hikâyeye ve arketipsel işlevlere uyumlu şekilde tasarlaması, *Star Wars* anlatısının büyük bir izleyici kitlesi tarafından anlaşılmasını; aynı zamanda ikili karşıtlıklar evreninde izleyiciye hangi tarafta duracaklarına ilişkin gönderdiği iletilerle bu tip imgelerin daha anlaşılır kılınmasını; yaratılan karakterlerin hem gerçekçi hem de istenen etkiyi uyandırabilecek boyutlulukta benimsenmesini sağlamıştır. 1977 yılından bu yana, George Lucas ile ekibinin her

ayrıntıyı düşünerek tasarladığı *Star Wars* filmleri, kendine özgü bir kültür yaratmayı başarmıştır. Öyle ki 2000'li yıllarda da etkisini artırarak sürdürmeye devam etmektedir. Yüzyıllardır var olan mitlerin, masalların, anlatıların, ortak bilinçdışındaki bazı gerçekliklerle bilimkurgu türünde teknolojik araçlarla birleştirilmesi, izleyiciye tanıdık gelen, yine de özgün bir evren yaratılmasını sağlamaktadır. Böylelikle, *Star Wars* evreninin felsefesindeki, gücün zıtlıklarındaki birliktelik gibi eski ile yeni bütünleştirilerek bir denge kurulmuştur.

KAYNAKÇA

Campbell, J. (2010). Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, (Çev. Gürses, S.), İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Chatman, S. (2000). Öykü ve Söylem–Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı, (Çev. Yaren, Ö.), Ankara: De Ki Basım Yayın.

Çıblak, Nilgün. (2005). "Vladimir Propp'un Masal Çözümleme Metodu", Türk Dili, Şubat 2005, Sayı:638, 127–140.

Davis, F, Jenna. (2013). Dath Bane: The Monomyth's Dark Liberator. Yüksek Lisans Tezi, East Carolina University

Gökçearslan, A. (2009) Canlandırmada Mizah, Anatomik Yapı ve Karakter Tasarımı. Atatürk üniverstesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi 23: 79–91

Iaccino, J, F. (1998) Jungian Reflections within the Cinema: A Psychological Analysis of Sci–Fi and Fantasy Archetypes. Greenwood Publishing Group

Mark, M ve Pearson, C. (2001) The Hero and The Outlaw: Building Extraordinary Brands Through The Power of Archetypes. McGraw Hill Companies

Mehmedoğlu, U. Ali (2014) C. G. Jung'un Tanrı Anlayışı. Toplum Bilimleri Dergisi Temmuz – Aralık, 7 (14): 15–26

Özdemir, T. (2005) Tasarımda Renk Seçimini Etkileyen Kriterler. Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 14(2): 391– 402

Özden, Z. ve Ülgen, Ç. (2015) Canlandırma Filmi Yapım Sürecinde Karakter Tasarım Aşaması, Yedi: Sanat Tasarım ve Bilim Dergisi– Yaz Sayı 14: 23–38

Öztürk, F. ve Ziaei, M. (2015) Sinemada Kostüm Tasarımı ve Uygulama Süreci, Atatürk Üniverstesi Güzel Sanatlar Dergisi. Sayı 27: 97–108

Pearson, C.S. (2007). Awakening the Heroes Within: Twelve Archetypes to Help Us Find Ourselves and Transform Our World. Harper San Francisco.

Robinson, W. (2005) The Far East of Star Wars. Star Wars and Philosophy: More Powerful than You Can Possibly Imagine.(Ed: Decker, K. Ebel,J ve Irwin, W) Open Court Puplishing. 29–39

Snowden, R. (2011)Jung Kilit Fikirler.(Çeviren Kemal Atakay). Optimist Yayın ve Dağıtım.

Stephens, W. (2005) Stoism in The Stars: Yoda, The Emperor and The Force, Star Wars and Philosophy: More Powerful than You Can Possibly Imagine.(Ed: Decker, K. Ebel,J ve Irwin, W) Open Court Puplishing. 16–29

Tecimer, Ö. (2005) Sinema Modern Mitoloji. İstanbul: Plan B Yayınları

Tillman, B. (2011), Creative Character Design.Focal Press Publications

Vogler, C. (2007), The Writers Journey. Michael Wiese Productions.

Voytilla, S. (1999). Myth and the Movies. Michael Wiese Productions

http://www.sparknotes.com/film/starwars/ themes .html

http://www.sparknotes.com/film/starwars/themes.html