

**T.C.
HASAN KALYONCU ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM ÇALIŞMALARI ANABİLİM DALI**



**SİNEMA VE DİJİTAL OYUN TASARIMLARINDA
MİTOLOJİK ÖGELERİN ANLATISAL YAPIDA İNCELENMESİ:
POST APOKALİPTİK FİLMER VE DİJİTAL OYUNLARDA
KARŞILAŞTIRMALI ANLATI VE KAHRAMAN
ÇÖZÜMLEMELERİ**

BATU DURU

DOKTORA TEZİ

GAZİANTEP - 2023



LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ DOKTORA TEZ KABUL VE ONAY FORMU

İletişim Çalışmaları Anabilim Dalı Doktora Programı öğrencisi **Batu Duru** tarafından hazırlanan “**Sinema ve Dijital Oyun Tasarımlarında Mitolojik Ögelerin Anlatısal Yapıda İncelenmesi: Post Apokaliptik Filmler ve Dijital Oyunlarda Karşılaştırmalı Anlatı ve Anlam Çözümlemeleri**” başlıklı tez, 11/08/2023 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucu **başarılı** bulunarak jürimiz tarafından **Doktora Tezi** olarak kabul edilmiştir.

<u>Görevi</u>	<u>Unvanı, Adı ve Soyadı</u>	<u>Kurumu/Üniversitesi</u>	<u>İmzası:</u>
Tez Danışmanı	Prof. Dr. Gül Rengin Küçükerdoğan	Hasan Kalyoncu Üniversitesi	
Jüri Başkanı	Prof. Dr. Volkan Ekin	Bandırma On Yedi Eylül Üniversitesi	
Jüri Üyesi	Dr. Öğr. Üye. Bilge Kalkavan	Hasan Kalyoncu Üniversitesi	
Jüri Üyesi	Dr. Öğr. Üye. Pınar Tınaz	İstanbul Fenerbahçe Üniversitesi	
Jüri Üyesi	Dr. Öğr. Üye. Atiye Güner	Hasan Kalyoncu Üniversitesi	

Bu tez Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen yukarıdaki jüri üyeleri tarafından uygun görülmüş ve Enstitü Yönetim Kurulu kararı ile onaylanmıştır.

Prof. Dr. M. Serhat YENİCE
Enstitü Müdürü

TEZ BİLDİRİMİ

Bu tezdeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edildiğini ve tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını bildiririm.

DECLARATION PAGE

I hereby declare that all information in this document has been obtained and presented in accordance with academic rules and ethical conduct. I also declare that, as required by these rules and conduct, I have fully cited and referenced all material and results that are not original to this work.

Batu Duru

Tarih:10.09.2023

**HASAN KALYONCU ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM ÇALIŞMALARI ANABİLİM DALI**

**SİNEMA VE DİJİTAL OYUN TASARIMLARINDA MİTOLOJİK
ÖGELERİN ANLATISAL YAPIDA İNCELENMESİ:
POST APOKALİPTİK FİLMLER VE DİJİTAL OYUNLARDA
KARŞILAŞTIRMALI ANLATI VE KAHRAMAN ÇÖZÜMLEMELERİ**

BATU DURU

DOKTORA TEZİ

**Danışman
PROF. DR. GÜL RENGİN KÜÇÜKERDOĞAN**

ÖZET

Bu çalışma, sinema, dijital oyunlar ve mitoloji arasındaki bağıntıyı ele alırken, oyunların ve filmlerin anlatılarının oluşma süreçlerinde işlevli olan genel olarak tüm oluşturucuları ve özel olarak da kahraman kurgusu ve temsili üzerine odaklanmaktadır.

Sinema ve dijital oyunların birer metin olduğu varsayımından yola çıkmak ve bu iki türün bir anlatısal yapısının olduğunun altını çizmek önemlidir. Her iki metinde de bir anlam aktarma süreci söz konudur. Hatta her iki metin de de “sinemasal anlam aktaran bir dünyanın varlığı da yadsınamaz. Filmler ve dijital oyunlarda, sinemanın anlam aktaran evreni söz konusudur ve izleyicinin/oyunayanın “düşsel bir dünyaya dalarak” kendini o dünya ile özdeşleştirme, o dünyadaki kahramanın yerine koyması gerekmektedir.

Çeşitli görsel, dilsel ve işitsel göstergeler aracılığıyla filmler ve dijital oyunlarda oluşturulan bu süreçte, sinemasal evrenin aktarılması istenen anlamlara uygun biçimde kurgulanması; hazırlanan senaryoya uygun biçimde çekilmesi gibi karmaşık aşamalar söz konusu olmaktadır. Birer popüler kültür ürünü olarak varsayılan filmler ve dijital oyunlar, geçmişten beri söylenen, kuşaklar arası aktarılan, anlatılan mitlerle hangi bağlamda ve nasıl eklenerek anlam aktarırlar? Mitolojinin ve mitolojik anlatıların kökeninde yer alan öğelerle, filmlerde ve tabii, hiç kuşkusuz, oyunlarda da karşılaşılmaktadır. Bu öğeler mitolojik anlatılardaki anlamlarını filmsel anlatıya ve/ya da oyunlara da taşımakta mıdır? Filmlerin veya da oyunların ana unsurlarından olan kahraman(lar), özellikle bazı türlere bakıldığında, örneğin öte dünya ile ilgili filmler, bilim kurgu filmleri, fantastik filmler, kıyamet sonrası (post apokaliptik) filmlerde nasıl aktarılmaktadır? Bu

bağlamda, çalışmanın nesnesini oluşturan post apokaliptik (Kıyamet sonrası) bilim kurgusunun algoritmasını tanımlayarak, kıyamet sonrası ele alan filmlerdeki ve oyunlardaki anlatılar karşılaştırılarak özellikle kahraman kurgusu, kahramanın özellikleri üzerinde karşılaştırmalı durulması amaçlanmaktadır.

Çalışmanın bu amacına uygun olarak, betimsel bir araştırma gerçekleştirilecektir. Çalışmada, filmlerdeki ve oyunlardaki anlatı ve her ikisi için geçerli olan film dili ile ilgili kısım, nitel araştırma yöntemlerinden görsel göstergebilimsel çözümleme ve 20.yüzyılın ikinci yarısında bir bilim olarak ortaya çıkan anlatıların yapısalcı yaklaşımla çözümlenmesi söz konusu olduğunda öncü olarak kabul edilen Rus biçimbilimci Vladimir Propp'un anlatı çözümleme yönteminden ve günümüze kadar gelen anlatı kuramcılarında yola çıkılarak, hem iki görsel metnin anlatısal yapıları üzerinde durulacak hem de Joseph Campbell başta olmak üzere "kahraman temsili" üzerine odaklanan başlıca kuramcılardan yararlanılarak eklektik (seçmeceli) bir yöntemi kullanılması hedeflenmektedir.

Çalışmada, filmlerin ve oyunların zaman/meکان/kahraman/olay örgüsü/filmsel aşamalar gibi göstergeler aracılığıyla kurgulanan evreni, bir başka deyişle anlatı yapısı sorgulanırken; filmlerde ve oyunlarda hangi stratejilerden yararlanılarak, nasıl bir "dil kullanılarak" 'kahramanlaştırma' işlevinin ortaya çıkarıldığı üzerinde durulacak ve filmlerde ve oyunlarda "mitolojik öğelerle etkileşimin" metinlere kattığı anlam ortaya çıkarılmaya çalışılacaktır.

Filmlerin ve sinemasal nitelik taşıyan oyunların "modern mitolojik anlatılar" olduğu hipotezinden yola çıkılarak, söz konusu anlatılarda mitoloji temelli kahramanlar ve "mitleştirilen" kahramanların özellikleri ortaya çıkarılacaktır. Literatürde, gerek filmlerdeki ve oyunlardaki anlatısal yapıları özellikle "kahraman temsili ve kurgusu" açısından karşılaştıran ve bu amaçla mitoloji etkileşiminin anlam aktarma bağlamındaki işlevini de inceleyen çalışmalar oldukça sınırlıdır. Bu da çalışmanın önemini daha da pekiştirmektedir.

Çalışmanın örnekleme oluşturulurken, kıyamet sonrası (post apokaliptik) mitlerden yola çıkan film ve benzer nitelikli oyunlar seçilmiştir. Post apokaliptik mitler, mitoloji türlerinden¹ hem eskatolojik hem de öte dünya mitleri olarak sınıflandırılabilir. Bir tür kıyamet sonrası kurgusu ve kıyamet sonrasında "ayakta kalma, yaşam savaşı verme" kurgusu aktarılır bu anlatılarda. Edebiyatta bilimkurgu türünün bir alt kategorisi olarak kabul edilen bu anlatılarda, bir nedenle dünyanın sonunun gelmesi, büyük yıkımlar sonrası sağ kalan insanları nasıl bir hayatın bekleyebileceği ve onların nasıl yaşamlarına devam edebileceği konu edinir.

Ancak çalışmada, mit türlerinden yalnızca bu ikisi değil ayrıca prestij mitlerine, antropogonik mitlere de gönderme yapılması önemlidir; çünkü çalışmanın ana konusu "kahraman temsili ve kurgusu"dur. Söz konusu örnekleme ve sınırlılıklardan yola çıkarak, çalışmanın genel olarak iletişim bilimi, sinema, dijital

¹*Antropogonik Mitler* (İnsanın yaratılışını anlatır. İnsanın nasıl ve hangi doğüstü varlık tarafından yaratıldığı /İnsanın evrendeki yeri, ve diğer canlılar arasındaki hiyerarşik konumu // Irkların ve değişik kültürlerin nasıl var oldukları/ İnsanın neden var olduğuna cevaplar verir.)

Teogonik Mitler (Tanrıların nasıl var olduğunu anlatan metinlerdir.)

Prestij Mitleri (Bir kahramanın, ulusal önderin, peygamberlerin hayatlarını, yolculuklarını anlatan söylencelerdir.)

Eskatolojik Mitler (Kıyamet anlatılarıdır. Ait olduğu kültürün ürettiği toplumsal birliğin yok olmasına karşı uyarıları ayrıntılı öykülerdir)

Öte Dünya Mitleri (Cennet ve cehennem kurgularını, geçmiş toplumların ahlak anlayışını, en derin arzu ve korkularını anlatan öyküler)

oyun tasarımı üzerine çalışan ve özel olarak da mitoloji, sinema alanlarında öğrenim gören ya da inceleme yapanlara katkı sağlayacağına inanılmaktadır.

Doküman analizi ile verilerin toplanacağı bütüncül bir yaklaşımın benimseneceği betimleyici bu nitel çalışmada, örnekleme yer alan filmlerin ve oyunların 2000 sonrası yapımları olması ve filmlerin ve oyunların IMDB'ye (International Movie Data Base) göre 6 ve üzeri puan almış olması temel kriterler olarak belirlenmiştir. Örneklem kapsamında ve çalışmanın konusuna göre incelenecek oyunlar ise “seçilen filmlerden yola çıkılarak oluşturulan oyunlardır”. Oyunların sinematik bir evrende geçmesi, oyunun anlatı örgüsünün protagonist karakter üzerine kurgulanmış olması oyun seçiminde önemli

Filmlerin ve filmlerden esinlenerek tasarlanan dijital oyunların çözümlemesi daha önce sözü edilen eklettik yöntemle yapılacak ve araştırma konusu ile ilgili veri toplanarak, elde edilen bulgular detaylı tartışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Oyun Tasarımı, Oyun Anlatısı, Filmsel Anlatı, Kahraman, Mit, Kıyamet Sonrası Mütleri, Kahraman Analizi, Dijital Oyun.

**HASAN KALYONCU UNIVERSITY
GRADUATE EDUCATION INSTITUTE
DEPARTMENT of COMMUNICATION STUDIES**

**NARRATIVE ANALYSIS OF MYTHOLOGICAL ELEMENTS
IN CINEMA AND DIGITAL GAME DESIGNS:
COMPARATIVE NARRATIVE AND HERO ANALYSES IN POST
APOCALYPTIC FILMS AND DIGITAL GAME**

Batu Duru

PHD THESIS

Advisor

Prof. Dr. G. Rengin Küçükerdoğan

ABSTRACT

In addressing the relation between cinema, digital games and mythology, this study focuses on all the constituents of games and films in general, and on the fiction and representation of the hero in particular, which are functional in the processes of narrative formation.

It is important to start from the assumption that cinema and digital games are texts and to underline that these two genres have a narrative structure. In both texts, there is a process of meaning transfer. In fact, the existence of a world that conveys "cinematic meaning" in both texts cannot be denied. In films and digital games, the meaning-transferring universe of cinema is in question, and the viewer/player has to "plunge into an imaginary world", identify himself/herself with that world, and put himself/herself in the place of the hero in that world. In this process, which is created in films and digital games through various visual, linguistic and auditory indicators, there are complex stages such as constructing the cinematic universe in accordance with the meanings desired to be conveyed and shooting it in accordance with the prepared scenario. In what context and how do films and digital games, which are assumed to be products of popular culture, convey meaning by articulating with myths that have been told since the past, transmitted between generations and narrated? The elements at the origin of mythology and mythological narratives are encountered in films and, of course, undoubtedly, in games. Do these elements carry their meanings from mythological narratives to filmic narratives and/or games? How are the hero(s), who are the main elements of films or games, conveyed, especially when we look at certain genres, such as films about the afterlife, science fiction films, fantasy films, post-apocalyptic films? In this context, it is aimed to define the algorithm of post-apocalyptic science

fiction, which constitutes the object of the study, and to compare the narratives in films and games dealing with the post apocalypse, and to focus comparatively on the hero fiction and the characteristics of the hero.

In accordance with this aim of the study, descriptive research will be conducted. In the study, the part related to the narrative in films and plays and the film language valid for both will be analysed through visual semiotic analysis, which is one of the qualitative research methods, and visual semiotic analysis, which emerged as a science in the second half of the 20th century. In the study, based on the narrative analysis method of Russian morphologist Vladimir Propp, who is accepted as a pioneer when it comes to the analysis of narratives with a structuralist approach, which emerged as a science in the second half of the 20th century, and narrative theorists until today, it is aimed to use an eclectic method by focusing on the narrative structures of the two visual texts and making use of the main theorists focusing on "hero representation", especially Joseph Campbell.

In the study, while questioning the universe of films and plays constructed through signs such as time/space/hero/plot/filmic stages, in other words, the narrative structure, it will be focused on which strategies are used in films and plays, what kind of "language" is used to reveal the function of "heroisation" and the meaning that "interaction with mythological elements" adds to the texts in films and plays will be tried to be revealed.

Based on the hypothesis that films and cinematic plays are "modern mythological narratives", mythology-based heroes and the characteristics of "mythologised" heroes in these narratives will be revealed. In the literature, studies comparing the narrative structures in both films and games, especially in terms of "hero representation and fiction" and examining the function of mythological interaction in the context of meaning transmission for this purpose are quite limited. This further reinforces the importance of this study.

While forming the sample of the study, films and plays with similar qualities based on post-apocalyptic myths were selected. Post-apocalyptic myths can be classified as both eschatological and afterlife myths. In these narratives, a kind of post-apocalyptic fiction and the fiction of "surviving and fighting for life" after the apocalypse are conveyed. In these narratives, which are accepted as a subcategory of the science fiction genre in literature, the end of the world for some reason, what kind of life awaits the survivors after great destruction, and how they can continue their lives.

However, in this study, it is important to refer not only to these two myth types but also to prestige myths and anthropogenic myths, because the main subject of the study is "hero representation and fiction". Based on the aforementioned sampling and limitations, it is believed that the study will contribute to those who work on communication science, cinema, digital game design in general and those who study or study mythology and cinema in particular.

In this descriptive qualitative study in which a holistic approach will be adopted in which data will be collected through document analysis, the main criteria are that the films and games in the sample are post-2000 productions and that the films and games have a score of 6 and above according to IMDB (International Movie Data Base). The games to be examined within the scope of the sample and according to the subject of the study are "games created based on the selected films". The fact that the games are set in a cinematic universe and that the narrative plot of the game is built on the protagonist character are important in the

selection of the game. The analysis of the films and digital games inspired by the films will be carried out with the eclectic method mentioned earlier, and data related to the research topic will be collected and the findings obtained will be discussed in detail.

Keywords: Film narrative, Myths, Post-apocalyptic myths, Hero Analysis, Modern mythology



ÖNSÖZ

1999 senesinde başladığım Yeditepe Üniversitesi Sosyal Antropoloji Bölümünde, o güne kadar bir hobi olarak gördüğüm mitoloji alanı, akademik bir çalışma alanına dönüştü benim için. Gerek sanat alanında gerekse de diğer sosyal bilim çalışmalarında mitoloji alanındaki okumalarım, sembol okuma, metinler arası karşılaştırma, kültürler arası iletişim, kültürel çalışmalar, toplumsal cinsiyet gibi konularda beni beslemiş ve yaptığım analizleri zenginleştirmiştir.

Mitoloji okumalarımı sistematikleştirmemi sağlayan ve çalışmamın merkezine oturttuğum J. Campbell, M. Murdock, C. Jung ve O. Rank'ın kahraman anlatıları üzerine çalışmalarını, görsel göstergebilim ve anlatı kuramı, anlatı çözümlemeleri üzerine yaptığım araştırmalar da eklenerek alanla ilgili bilgilerim daha da derinleşti. Bu anlamda, beni yönlendiren daha doğrusu yetiştiren; tez danışmanım, 18 yıllık udaimi ustam sayın Prof. Dr. G. Rengin Küçükerdoğan'a şükranlarımı sunarım. Onun sabrı ve desteği olmasaydı bu tezi yazamazdım.

Sinema, sinema anlatısı, tür bilgisi konusunda hem teorik, hem de pratik olarak bana destek olan, yüzlerce kaynağı tek tek arayıp benim için sınıflandıran 18 yıllık bir diğer hocam sayın Prof. Dr. Bülent Küçükerdoğan'a çok teşekkür ederim. Tezimin başlığını şekillendirmemde, özellikle film okumaları konusunda bana yol gösteren, jüri üyem sevgili Dr. Öğr. Üyesi Pınar Tınaz'a teşekkür ederim.

Tez çalışmam boyunca, iletişim bilimleri alanında teorik destek veren bunu da çok uzun süredir devam eden Jüri başkanım sayın Prof. Dr. Volkan Ekin'e çok teşekkür ediyorum.

Bu uzun süreç boyunca akademik ve birçok konuda bana destek olan jüri üyem Dr. Öğr. Üyesi Atiye Güner'e, Dr. Öğr. Üyesi Bilge Kalkavan'a, Mehmet Fatih Eminoğlu'na, fakülte sekreterimiz sevgili Mirza Kına'ya, bölümler sekreterimiz Emel Turgut'a ve asistan arkadaşlarımıza tek tek teşekkür ediyorum.

Uzaktan bana destek olan sevgili hocam ve dostum Prof. Dr. Selçuk Hünerli ve Prof. Dr. Özge Hacıfazlıoğlu'na çok teşekkür ediyorum. Benimle oyun bilgisini paylaşan Dr. Baykar Demir'in adını anmasam olmazdı.

Beni sabırla bekleyen ve hep destekleyip sarmalamış olan biricik ailem, Rana, Martı Yaz, Gül, Metin, Can ve Mehtap'a artık bilim insanı olduğumu müjdelirim.

Deprem’de hayatını kaybetmiş insanlarımızın aziz hatırasını ve Türkiye için canını vermiş aziz şehitlerimizi saygıyla anıyorum.

Batu DURU
Gaziantep- 2023



İÇİNDEKİLER

ÖZET	iv
ABSTRACT	vii
ÖNSÖZ	x
İÇİNDEKİLER.....	xii
ŞEKİLLER LİSTESİ	xv
TABLolar LİSTESİ	xvi
RESİMLER LİSTESİ	xvii
KISALTMALAR.....	xxi
GİRİŞ.....	1
I.BÖLÜM: MİT, MİTOLOJİ ve POST APOKALİPTİK MİT KAVRAMI.....	3
Mitoloji ve işlevleri	3
1.2. Mitler ve Temel Özellikleri	5
1.2.1. Mit Türleri	7
1.2.1.1. Antropogonik Mit	7
1.2.1.2 Teogonik Mit	8
1.2.1.3. Kozmogonik Mit	10
1.2.1.4. Prestij Miti	11
1.2.1.5 Eskatolojik Mit ve Kıyamet Kavramı.....	13
1.3. Kıyamet Mitlerinin İşlevleri:	15
1.3.1. Kıyamet Mitlerinin Temel Konuları (Temalar):.....	16
1.3.2 Eskatolojik Mitlerin Temelini Oluşturan Araf ve Öte Dünya Kavramı:	
Cehennem Mitleri	17
1.4. Post Apokaliptik Mit (Kıyamet Sonrası Mitleri).....	19
1.4.1. Distopya Kavramı.....	19
1.4.2. Post Apokaliptik (Kıyamet Sonrası) Mit ve Özellikleri	20
1.4.2.1 Post Apokaliptik Tür ve Özellikleri.....	20
1.4.2.2. Seküler Post Apokaliptik (Kıyamet Sonrası) Mitler	22
II. BÖLÜM: ANLATI OLARAK FİLMER VE DİJİTAL OYUNLAR: POST	
APOKALİPTİK TÜRDEKİ ANLATILAR ÜZERİNE.....	23
2.1. Anlatı Kavramı	23
2.1.1 Anlatı Aşamaları.....	24
2.1.2. Sinemasal Anlatı Kavramı.....	25

2.1.3. Mitsel Anlatı	26
2.2 Anlatı ve Anlatısal Çözümleme ile İlgili Temel Kuramlar	32
2.2.1. Vladimir Propp'a Göre Anlatısal Çözümleme	33
2.2.2. Joseph Campbell'a Göre Anlatılarda Kahraman Çözümlemesi: Kahramanın Yolculuğu	36
2.2.3. Erkek Kahramanın Yolculuğu (Campbell'a göre).....	39
2.2.4. Christopher Vogler'a Göre Anlatılarda Kahraman Çözümlemesi	42
2.2.4. Maureen Murdock'a Göre Anlatılarda Kahraman Çözümlemesi: Kadın Kahramanın Yolculuğu.....	43
2.2.5. Jungcu Yaklaşımına Göre Kahraman Çözümlemesi	44
2.2.5.1. Arketip Kavramı ve Mitolojik Kaynağı.....	44
2.2.5.2. Jungcu Yaklaşım ile Çözümleme	45
2.2.5.3. Arketipçi Eleştiri	47
2.2.5.4. Psikomitolojik Yaklaşım ve Arketip	49
2.3. Post-Apokaliptik Tür ve Sinema	51
2.3.1 Sinemada Post-Apokaliptik Tür: Amerikan Sineması.....	51
2.3.2. Post Apokaliptik Sinema Türünün Tarihçesi	52
2.3.3. Post Apokaliptik Sinema Türünde İdeoloji	58
2.3.4 Post Apokaliptik Sinema Filmlerde Ana ve Alt Temalar.....	60
2.4. Dijital Oyun Kavramı ve Özellikleri	66
2.4.1. Oyunlarda Anlatı	72
2.4.2. Oyun Türleri	72
2.5. Post Apokaliptik Türdeki Film ve Dijital Oyunların Görsel Anlatımlarında Görsel Estetik	74
2.5.1. Mekan Türleri	75
2.5.2 Kostüm Tasarımı	76
2.6. Post-Apokaliptik Türdeki Film ve Dijital Oyun Anlatılarında Kahraman/Kişi Kullanımı.....	78
2.6.1. Kahraman Kavramı.....	78
2.6.2 Kahramanın İşlevi ve Önemi	80

III. BÖLÜM: SİNEMA VE DİJİTAL OYUN TASARIMLARINDA MİTOLOJİK ÖGELERİN ANLATISAL YAPIDA İNCELENMESİ: POST APOKALİPTİK FİLMLER VE DİJİTAL OYUNLARDA KARŞILAŞTIRMALI ANLATI VE KAHRAMAN ÇÖZÜMLEMELERİ..... 82

3.1 Örneklemin Belirlenmesi (İncelenecek Materyal)	82
3.2 Araştırmanın Amacı ve Önemi	82
3.3 Araştırmanın Yöntemi ve Sınırlılıklar	83
3.4. Çözümleme, Bulgular ve Sonuçlar	84

3.4.1. Çözümlemede Uygulanan Seçmecı Yöntem Tanımlanması	84
3.4.2 Örneklemede Yer Alan Filmlerin Kahraman Temsili Açısından Çözümlemesi	85
SONUÇ VE DEĞERLENDİRME	245
KAYNAKÇA.....	271



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1 Vogler, C. (1992, s.65). The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers. Michael Wiese Productions.....	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
Şekil 2: The Writer's Journey (Vogler, 1992, s.65).....	43
Şekil 3: 2022 Küresel Oyuncular (Newzoo, 2022)	69
Şekil 4: 2022 Yılı ilk yarısında oyun yatırımlarında ilk 5 ülke (Startups,2022)	70
Şekil 5: Jung, 2008, s. 76 "Arketipler"	81
Şekil 6: J. campbell Kahramanın Sonsuz Yolculuğu	254
Şekil 7: Kahramanı, zaman ve mekan değişimlerinde gösterdiği değişim aşamaları	269



TABLolar LİSTESİ

Tablo 1: Propp'un Masal Kahramanlarının Sınıflandırılması (Fiske, 1987, s.137)	34
Tablo 2: Campbell'ın Kahramanın Yolculuk Aşamaları (Campbell (2013), s79)	39
Tablo 3: Post Apokaliptik Filmlerle İlişkili Oyunların Detaylı Analizini İçeren Tablo	71
Tablo 4: Örneklem listesi ve türleri	246
Tablo 5: V. Propp ve Greimas'ın anlatı aşamalarını gösteren tablo	256
Tablo 6: 2. ve 3. Anlatı aşamaları karşılaştıran tablo	259



GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1: Godzilla Film Afışı	53
Görsel 2: Otomatik Portakal Film Afışı	54
Görsel 3: Blade Runner Film Afışı.....	55
Resim 4: Chieldren of Man Film Afışı.....	56
Resim 5: 28 Gün Sonra Film Afışı	56
Görsel 6: Mad Max I Film Afışı.....	85
Görsel 7: Mad Max I filminin başlangıç sahnesi.....	87
Görsel 8: Mad Max I filminden kesit	87
Görsel 9: Max ve ortağı motosiklet çetesiyle mücadele ediyor.....	87
Görsel 10: Motosiklet çetesi	87
Görsel 13: Mad Max I filminden kesit	88
Görsel 14: Max'in Toecutter'la karşılaşması	88
Görsel 15: Max'in ailesinin ölümü	88
Görsel 16: Max'in ailesinin saldırıya uğraması ve ölümleri.....	88
Görsel 17: Max'in ailesinin ölümü	88
Görsel 18. Max'in karısının son kez canlı görüldüğü sahne.....	88
Görsel 20. Mad Max I filminden kesit	89
Görsel 19: Mad Max I filminden kesit	89
Görsel 21: Mad Max I filminden kesit	89
Görsel 22: Mad Max I filminden kesit	89
Görsel 23: Max ve Toecutter arasındaki kavga.....	89
Görsel 24: Antagonist karakter Toecutter'la karşılaşma.....	89
Görsel 25: Max'in ailesinin intikamı için çete üyelerini avlaması	89
Görsel 26: Mad Max I filminden kesit	89
Görsel 27: Değişim ve dönüşümü simgeleyen kahramanın yeni yolculuğu başlıyor	90
Görsel 28: Max'in intikamdan sonra düştüğü boşluk	90
Görsel 29: İssiz otoyollar.....	94
Görsel 30: viraneleşmeye başlamış benzin istasyonları	94
Görsel 32: Otorite sembolü olarak polis üniforması	97
Görsel 31. Otorite ve düzen sembolü olarak polis üniforması	97
Görsel 34:Düzensizlik ve kaosu sembolü çete kıyafetleri.....	97
Görsel 33: Motosiklet çetesi	97
Görsel 35: Max'in ikonikleşen tozlu deri kıyafetleri.	97
Görsel 36: Homunculus ve çetesi.	98
Görsel 37: Thunderdome, retro fütüristik mekan için çok	98
Görsel 38: Statü sembolü zincir zırh benzeri kıyafet içinde Aunty Entity.....	99
Görsel 39: Mad Max II filminden kesit.....	99
Görsel 40: Kadın protagonist Furiosa.....	99
Görsel 41: Immortan Joe'nun albino müridleri.....	100
Görsel 43: Medeniyetin çöküşünü sembolize eden vahşi doğa.....	100
Görsel 42: Mad Max I'de otoban sahnesi	100
Görsel 45: Sıradan dünyasında Max.....	101
Görsel 44: Yıkım ve kaosu geliş	101
Görsel 46: Bird Box film afışı	103
Görsel 47: Bir Box açılış sahnesi	104
Görsel 48: Mallorie ve ailesinin kayıkla kaçışı-genel plan	105
Görsel 49: Mallorie ve ailesinin kayıkla kaçışı	105
Görsel 50: Apokalipsin başladığını anlatan tv haberleri	106
Görsel 51: Mallorie'nin sıradan dünyası.....	106

Görsel 52: İlk intihar vakaları.....	106
Görsel 53: Sıradan dünya hamilelik haberini alan Mallorie.....	106
Görsel 55: İlk sığınakları.....	107
Görsel 54: Geçmişle son bağ; körlemesine navigasyona teslim olmuş kahramanlarımız.	107
Görsel 56. Çatışma ve fikir ayrılıkları.....	107
Görsel 57: Eve sıkışmış karakterlerin çatışmaları.....	107
Görsel 59: Belirsiz geleceğin ve bunun yarattığı korkunun manzaraya yansması.....	107
Görsel 58: Nehir zaman ve değişimin sembolüdür.....	107
Görsel 60: Körler okulu.....	108
Görsel 61: Körler okulu.....	108
Görsel 62: İlahi cezanın sembolü körlüğün yeni bir umut olması.....	113
Görsel 63: Bolluk düzeninin bitişini sembolize eden yağmalanmış alışveriş merkezi.....	113
Görsel 64:Sıradan dünyada, gündelik yaşamında Mallorie.....	114
Görsel 65:Bilinmezliğe doğru kör bir şekilde kaçan Mallorie ve ailesi.....	115
Görsel 66: Doğanın gücünü ve tehlikelerini sembolize eden gri ve koyu pastel tonlar.....	115
Görsel 67: Yeşil tonların hakim olduğu orman sahnesi.....	116
Görsel 68: Gözleri bağlı Mallorie ve She.....	116
Görsel 69: Huzur ve güveni simgeleyen son sığınak.....	116
Görsel 70: Sıkışmışlık duygusu; Mallorie ve kuş kafesi.....	117
Görsel 71: Körler Okulu.....	117
Görsel 72: Terminator I film afişi.....	119
Görsel 73: Terminator II film kesiti.....	120
Görsel 74: Sıradan dünyasında Sarah Connor.....	120
Görsel 75: Terminator.....	121
Görsel 76: Terminator'un Sarah Connor'u arayışı.....	121
Görsel 78: Terminator.....	121
Görsel 77: Terminator'un yanlış Sarah Connor'u öldürüşü.....	121
Görsel 79: Sarah Conner.....	121
Görsel 80: Sarah'ın evi.....	121
Görsel 81: Sarah ve Kyle tanışıyor.....	122
Görsel 82: Terminator'un kaos ve yıkımla gelişi.....	122
Görsel 83: Terminator ve Kyle'ın mücadelesi.....	122
Görsel 5: Terminatörün yok oluşu.....	122
Görsel 84: Antagonistin ölümü.....	122
Görsel 86: Yeni bir Sarah'ın doğuşu.....	123
Görsel 87: Kahramanın erginlenmiş olarak yeni maceraya yolculuğu.....	123
Görsel 88: Sarah'ın evi.....	128
Görsel 89: Teknoir gece kulübü.....	129
Görsel 90: Terminator'un zaman yolculuğu.....	130
Görsel 91: Sıradan dünyada Sarah.....	130
Görsel 92: Sarah'ın antagonist Terminator'la karşılaşması.....	130
Görsel 93: Deri Kıyafetler, motor ve güneş gözlüyle arketipik bir kötü karakter olarak Terminator.....	131
Görsel 94: Kyle ve Sarah.....	132
Görsel 95: Snowpiercer film afişi.....	134
Görsel 96: Sağlık taramasında çocuklar.....	136
Görsel 97: Acımasız cezalandırma yöntemleri.....	136
Görsel 98: Yüksek toplumsal sınıftan gelen çocuklara ait sınıf.....	137
Görsel 99: Vagonlar arası sınıf farkı.....	137
Görsel 100: Isınmaya başlayan hava ve yeni bir dünya.....	138

Görsel 101: Bebek umudun ve yeni geleceğin sembolü	138
Görsel 102. Snowpiercer	138
Görsel 103: Arka vagonlara sıkışmış fakir halk	139
Görsel 104: Apokalipsin başlangıcı.....	139
Görsel 105: İsyanın başlangıcı	139
Görsel 106: Curtis ve Wilford	139
Görsel 107: Curtis isyanın sebep olduğu çatışmanın tam ortasında.....	139
Görsel 108: Curtis.....	140
Görsel 109: Wilford.....	140
Görsel 110. Snowpiercer'in lüks vagonları.....	140
Görsel 111: Beslenmenin bir sınıfsal aktivite olduğunu gösteren yemek vagonu	145
Görsel 112: Eğitim vagonu.....	146
Görsel 113: Üst sınıf ayrıcalıklarını sembolize eden eğlence vagonu	146
Görsel 114: Çevre felaketi sonucu post apokaliptik bir manzaranın hakim olduğu dış dünya	146
Görsel 115: I Am Legend Film afişi.....	152
Görsel 116: Sam ve Neville.....	154
Görsel 117: Neville'in yalnızlığı.....	154
Görsel 119: Enfekte olan Sam	154
Görsel 118: Neville.....	154
Görsel 120: Son insan kolonisi.....	155
Görsel 122: Nevilleyıkımdan önce ailesi ile beraber.....	161
Görsel 121: Post apokaliptik manzara: yıkık kent.....	161
Görsel 123: Sam ve Neville.....	162
Görsel 124: Neville virüsü araştırıyor	162
Görsel 125: Neville bilim insanı rolünde	162
Görsel 126: Toplama kıyafetleriyle Neville	163
Görsel 128. Neville ve mutantların mücadelesi.....	163
Görsel 127: Neville'in Antagonistle karşılaşması.....	163
Görsel 129: Sıradan dünyada Neville ailesi ile beraber	164
Görsel 130: Neville laboratuvarında dişi mutanı tedavi ediyor.....	164
Görsel 131: Kırmızı tonları hakim olduğu sahne	165
Görsel 132: Vahşi hayata teslim olmuş Newyork	166
Görsel 133: Harap otoyollar	166
Görsel 134: Mutant ve Neville'nin karşılaşması	167
Görsel 135: Fallout 4 oyun afişi	169
Görsel 136: Nükleer felaketin başlangıcı	171
Görsel 138: Post apokaliptik dünya.....	171
Görsel 139: Kahramanın oğluyla buluşması	172
Görsel 140: Kıyamet sonrası yıkım	172
Görsel 141: Oyuncunun kullandığı farklı ekipmanlar	173
Görsel 142: Steampunk estetiğini yansıtan zırh	180
Görsel 143: Retro fitüristik mekan tasarımı	181
Görsel 144: S.T.A.L.K.E.R oyun afişi	184
Görsel 145: Oyundaki ilk görev	186
Görsel 146: Post apokaliptik mekan.....	186
Görsel 147: Zone'nun gizemleri.....	186
Görsel 148: Nişancı dürbününden terkedilmiş demiryolu.....	187
Görsel 149: Özel dünyayı temsil eden yeraltı odaları	187
Görsel 150: Zone'de karşımıza çıkan düşmanlar	187

Görsel 151: Days Gone oyun afişi.....	199
Görsel 152: Deacon zombilerle savaşıyor	199
Görsel 153: Salgının başlangıcı.....	200
Görsel 154: Yalnızlık ve tehlikeyi sembolize eden vahşi doğa.....	201
Görsel 155: En az zombiler kadar tehlikeli insan çeteleri	201
Görsel 156: Bitmeyen savaş ve kaos	201
Görsel 157: Deacon'ın kayıp eşi	202
Görsel 158: Deacon'ın eşine kavuşması.....	202
Görsel 159: Terkedilmiş otoyollar ve Deacon.....	207
Görsel 160: Yaban hayatın içinde Deacon	208
Görsel 161: Terkedilmiş tesisler.....	208
Görsel 162: Modifiye edilmiş arazi araçları	210
Görsel 163: Deacon sığınakta.....	210
Görsel 164: Askeri üs	211
Görsel 165: Horizon Zero Dawn oyun afişi	213
Görsel 166: Alloy ve vahşi doğa	215
Görsel 167: Makine canavarların hüküm sürdüğü dünya.....	215
Görsel 168: Eski dünyanın harabeleri	216
Görsel 169: Alloy ve Hades'in Karşılaşması	216
Görsel 170: Alloy ve vahşi doğa	216
Görsel 171: Alloy Antagonisti yenerek yeni bir hayata başlar.....	217
Görsel 172: Güvenli şehirler	222
Görsel 173: Yeni Faunayı oluşturan mekanik canavarlar	223
Görsel 174: Modern yapıları yutan vahşi doğa	223
Görsel 175: Alloy ve mekanik müttefiği	224
Görsel 176: Alloy'un ileri teknolojik parçalarla bezenmiş Tribal kıyafeti.....	225
Görsel 177: Pastel tonlar ve yumuşak renk geçişlerinin hakim olduğu manzara.....	226
Görsel 178: Yeşil ve gri tonların hakim olduğu özel dünya.....	227
Görsel 179: Metro 33 Oyun afişi.....	229
Görsel 180: Kıyamet sonrası yaşam alanı	231
Görsel 181: Cephanelik	231
Görsel 182: Metrodaki farklı topluluklar	231
Görsel 183: Mutantlarla savaşan insanlar.....	232
Görsel 184: Tehlikelerle dolu dünya yüzeyi	232
Görsel 185: Umudu sembolize eden parlak gün ışığı.....	232
Görsel 186: İleri karakol istasyonu.....	237
Görsel 187: Polis istasyonu	237
Görsel 188: Antagonist karakter olarak mutant.....	238
Görsel 189: Ateşin çevresinde oturan Artyom ve müttefikleri.....	238
Görsel 190: Post-apokaliptik dış mekan manzarası.....	238
Görsel 191: Artyom uçak enkazında	239
Görsel 192: Eski ve yeni teknolojinin eklektik olarak kullanıldığı kostümler	240
Resim 193: Yeni teknolojiyle güçlendirilmiş post-sovyet silahlar.....	242
Görsel 194: Mor ve mavinin hakim olduğu mekan tasarımı	242
Görsel 195: Sarı ve turuncunu hakim olduğu harabeler	243

KISALTMALAR

ESRB	:	Entertainment Software Ratings Board
FRP	:	Fantasy Role Playing (Fantastik Rol Yapma Oyunu)
FPS	:	First Person Shooter
G	:	General Audience (Genel İzleyici)
IMBD	:	Internet Movie Database
NPC	:	Non Player Character.
PEGİ	:	Pan-European Game Information
PG-13	:	Parents Strongly Cautioned (13 yaş altı için sakıncalı)
PG	:	Parental Guidance Suggested (Aile Denetimi Önerilir)
R	:	Restricted under 17 (17 yaş altı için yasak)
X	:	Adult Only (Sadece yetişkin seyirci için)

GİRİŞ

Sinema her zaman ilgi çekmiş ve “kendine özgü gerçeklik evreniyle”, yaşamı, kültürü, bugünü ve geçmişi aktaran bir iletişimsel etkinlik olmuştur. Bu bağlamda, 7. Sanat olarak tanımlanan sinema, görsel, işitsel ve dilsel göstergelerle kurgulanan ve diğer sanat dallarına göre daha “genç” ancak “etkili” bir anlam aktarım aracı olarak dikkat çekmektedir. Hem sanatsal içeriği hem de ticari yanıyla sinema, ayrıca, kültürel de bir üretilerdir. Lumière Kardeşlerden bu yana teknolojiyle birlikte evrilen sinemada, filmler anlatı yapılarını sembollerden, göstergelerden seçilen birimlerle ortaya çıkarılmaktadır.

Günümüzde filmlerin anlatılarının temelinde hikayeler vardır. Bu hikayelerde ise mitolojik öğeler bulunmaktadır. Bir başka deyişle, mitler aracılığıyla, filmlerin anlatım dili, söylemi de güçlenmektedir. Mitler aracılığıyla, filmlerde olağanüstü kahramanlar, düşsel dünyalar, gerçeküstü olaylar aktarılır; gerçek ve düş arasında bağlantı kurulur, bazen de mitoloji ve sinema arasındaki ilişki ile gerçek ve düş iç içe geçerek; anlam farklı algılanabilir, bu bağlamda sinema izleyicinin gerçekliğini de yeniden inşa eder. Çünkü örneğin bu süreçte, eski çağlardan beri mitolojik anlatılarda da aktarılan arketipler izleyicinin algılamasını etkileyerek, yaratılan imgelerle sinemasal yapı yeniden mitolojiden esinlenerek yeniden yaratılır.

Çalışma, temel olarak, sinema ve mitoloji arasındaki bağıntıyı ele alırken, filmlerin anlatılarının oluşma süreçlerinde işlevli olan genel olarak tüm oluşturucuları ve özel olarak da kahraman kurgusu üzerine odaklanmaktadır.

Bu problem durumunun ele alınması ve derinlemesine incelenmesi, mitolojik nitelik taşıyan kahramanların filmlerdeki temsilinin nasıl olduğunu ve hangi göstergelerle aktarıldığını ortaya çıkaracak; filmlerin anlatılarının temelinde yer alan hikayelerin nasıl anlam aktardığını ve özellikle incelenen kıyamet sonrası, öte dünya ve prestij mitlerinin tema olarak kullanıldığı filmlerindeki anlatı yapısının oluşumunu ile ilgili önemli veriler sağlayacaktır.

Çalışmada, filmlerin geçmişten beri söylenen, kuşaklar arası aktarılan, anlatılan mitlerle hangi bağlamda ve nasıl eklenerek anlam aktardığı araştırılacak ve mitolojinin, mitolojik anlatıların kökeninde yer alan öğelerin, filmlerde anlamı nasıl aktardığı ve filmsel anlatıya da taşıdığı üzerinde durulacaktır. Filmlerin ana unsurlarından olan kahraman(lar), özellikle bazı türlere bakıldığında, örneğin öte dünya ile ilgili filmler, bilim kurgu filmleri, fantastik filmler, kıyamet sonrası filmlerde nasıl

aktarılmaktadır? Bu bağlamda, çalışmanın nesnesini oluşturan post-apokaliptik (Kıyamet sonrası) filmlerde bilim kurgusu algoritmasını nasıl tanımlanmaktadır? Prestij mitlerinde, eskatolojik mitler ve öte dünya mitlerini konu alan filmlerdeki kahraman temsili ve kahraman kurgusu, kahramanın özellikleri üzerinde durulması gereken sorulara yanıt aramak temel amaçtır.

Çalışma, söz konusu göstergebilimsel ve anlatsal analiz, dijital oyunlar ve filmlerin zaman/meکان/kahraman/olay örgüsü/ filmsel aşamalar gibi göstergeler aracılığıyla kurgulanan evren sorgulanırken; söylem analizi ile örnekleme oluşturan dijital oyun ve filmlerin özelinde, hem sinemanın temsil kurma stratejilerinin nasıl ‘kahramanlaştırma’ işlevini (rolü) ortaya çıkaracağı, hem de “filmin mitolojik öğelerle etkileşiminin” filme kattığı anlam katmanların ortaya çıkarılmasına katkı sağlayacaktır.

Çalışmanın bu amacına uygun olarak, betimsel, nitel bir araştırma gerçekleştirilecektir. Çalışmada, filmsel anlatı ve film dili ile ilgili kısım, nitel araştırma yöntemlerinden göstergebilimsel analiz ve Vladimir Propp’un anlatı analizi odaklı olup, kahramanın filmdeki “temsil işlevi” ile ilgili kısım ise söylem analizi ile ele alınacaktır. Çalışma, söz konusu göstergebilimsel ve anlatsal analiz, filmlerin zaman/meکان/kahraman/olay örgüsü/filmsel aşamalar gibi göstergeler aracılığıyla kurgulanan evren sorgulanırken; söylem analizi ile örnekleme oluşturan filmlerin özelinde, hem sinemanın temsil kurma stratejilerinin nasıl “kahramanlaştırma” işlevini (rolü) ortaya çıkaracağı, hem de “filmin mitolojik öğelerle etkileşiminin” filme kattığı anlam katmanların ortaya çıkarılmasına katkı sağlayacaktır.

Çalışma nitel araştırma desenlerinden “durum analizi” ile gerçekleştirilecektir. Durum çalışması, bilindiği gibi, betimleyici bir çalışma desendir. Çalışmada bütüncül bir biçimde tanımlama yapabilmek adına ampirik bir yöntem belirlenir. Veri toplamak için de belge analizi, görsel-işitsel materyal analizi (filmler ve dijital oyunlar) ve filmlerle dijital oyunların çözümlenmesi temel alınacaktır.

I.BÖLÜM: MİT, MİTOLOJİ ve POST APOKALİPTİK MİT KAVRAMI

Kavramsal Çerçeve

Mitoloji ve işlevleri

Mitoloji, insanlık tarihinde derin köklere sahip olan kültürel ve dini hikayelerin bütünüdür. Akademik bir perspektiften mitoloji değerlendirildiğinde, mitolojinin işlevleri ve içerdiği, beslendiği alanlardan söz etmek yerinde olacaktır. Örneğin, mitoloji antropoloji, psikoloji ve sosyoloji disiplinlerinden yararlanmakta ve beslenmektedir.

Mitoloji, insanların evreni anlama ve kendilerini ifade etme biçimi olarak tarihsel ve kültürel olarak büyük önem taşır. Mitolojik öyküler ve figürler, toplumların kendilerini ve dünyayı anlamalarına yardımcı olur; ayrıca değerler, normlar ve toplumların sosyal yapıları hakkında önemli bilgiler verir. Mitolojik hikayeler ve kavramlar aracılığıyla, insanlar genellikle evrenin karmaşıklığını ve belirsizliğini daha yönetilebilir ve anlaşılır hale getirirler. Campbell, "Tanrıların Maskeleri: Yaratıcı Mitoloji" adlı kitabında Campbell, "Yaratıcı Mitoloji" de mitin dönüştürücü gücüne ve insan yaratıcılığına ilham verme ve onu şekillendirme becerisine odaklanır. Mitolojinin yalnızca eski öyküler ve inançlardan oluşan bir koleksiyon olmadığını, aynı zamanda insan düşüncesini ve ifadesini etkilemeye devam eden yaşayan ve gelişen bir güç olduğunu ortaya koyar (Campbell,1968, s.72).

"Yaratıcı Mitoloji" deki ana fikirlerden biri, Campbell'ın mitolojik anlatılarda tekrar eden bir motif olarak tanımladığı kahramanın yolculuğu kavramıdır. Kahramanın yolculuğunun, evrensel insanın kendini keşfetme ve dönüştürme arayışını temsil ettiğini ve kişisel gelişim ve ruhsal uyanış için bir plan görevi gördüğünü savunuyor.

Carl Gustav Jung ise, mitlerin kolektif bilinçaltımızda yer aldığını ve insanların ortak arketiplerine yansıdığını savunmuştur. Jung, mitlerin bireylerin kişisel gelişimleri ve ruhsal dönüşümleri üzerinde büyük bir etkisi olduğunu iddia etmiştir (Jung, 1964, s. 12-14). Örneğin, kahraman miti, bireyin içsel yolculuğunu ve kendi benliğini keşfetme sürecini temsil eder. Bu perspektiften bakıldığında, mitler, insanların zihinsel ve ruhsal sağlıklarını geliştirmede önemli bir role sahiptir.

Mitoloji, bir toplumun hafızasının temel taşlarından biridir. İnsanlar mitolojik hikayeler aracılığıyla geçmişlerini hatırlar, köklerini keşfeder ve ortak bir kimlik duygusu oluştururlar. Mitler, toplumların ortak hafızasını şekillendirir ve kültürel

belleği aktarır. Bu şekilde mitoloji, geçmiş nesillerden gelecek nesillere değerler, inançlar ve deneyimler aktararak toplumsal sürekliliği sağlar.

Mitoloji, insan psikolojisi üzerinde derin bir etkiye sahiptir. Mitler, insanların duygusal, zihinsel ve spiritüel ihtiyaçlarını tatmin etmeye yardımcı olur. Mitlerin anlatıları, insanların korkularıyla başa çıkmalarına, anlamlarını aramalarına ve kişisel dönüşümlerini gerçekleştirmelerine yardımcı olur. Ayrıca mitler, insanların evrenin karmaşıklığı karşısında anlam bulmalarına, hayatın büyük sorularına cevap aramalarına katkıda bulunur.

Mitoloji, toplumların sosyal entegrasyonunda kritik bir rol oynar. Mitolojinin temel konusunu teşkil eden mitler, toplumun ortak değerlerini, normlarını ve beklentilerini ifade eder; ortak mitolojik hikayelere dayalı olarak toplumun üyeleri birbirleriyle bağlantı kurar, birlik hissi oluşturur ve toplumsal uyumu sağlar. Mitler, toplumun tarihine, ritüellerine, bayramlarına ve sosyal yapısına anlam katarak toplumsal dayanışmayı destekler.

Mitoloji, insanların inançlarını, mitlerini ve sembollerini içeren bir anlatı geleneğidir. Bu anlatılar, mitler, destanlar, efsaneler ve diğer hikayeler aracılığıyla aktarılmaktadır (Eliade, 1959, s.9).

Metin ve anlatı arasındaki ince ayrıma değinmek bu aşamada yerinde olacaktır. Mitolojik metinler, mitolojik figürlerin hikayelerini, mitlerin detaylarını ve toplumun inançlarını içeren ayrıntılı bir anlatı sunar (Campbell, 1949, s.24). Örneğin, Antik Yunan mitolojisindeki Homeros'un İlyada ve Odysseia gibi destanları, mitolojik figürlerin serüvenlerini ve Tanrılarla olan etkileşimlerini anlatır. Mitolojik anlatılar, insanların ortak inançlarını, değerlerini ve kimliklerini ifade ederken, mitolojik metinler bu anlatıları kaydedip koruyarak kuşaktan kuşağa aktarmaktadır (Leach, 1969, s.143). Bu metinler, mitolojik figürlerin sembolik anlamlarını ve toplumun mitolojik düşüncesini içeren birçok katmanlı anlatılar sunar. Mitolojik metinlerdeki sembolik imgeler ve temalar, insanların yaşamlarını anlamlandırmalarına ve dünyayı algılamalarına yardımcı olur (Frazer, 1922, s.52-53).

Mitolojik anlatı insanların kültürel hafızasını ve kimliğini şekillendiren bir bağlantıyı temsil eder. Bu bağlamda, mitolojik metinlerin incelenmesi ve anlaşılması, bir toplumun inançlarını, değerlerini ve mitolojik düşüncesini anlamak için önemlidir (Durand, 1960, s.154).

1.2. Mitler ve Temel Özellikleri

Thomas Mann'ın dediği gibi, **mit** yaşamın temelidir; yaşamın ürettiği bilinçaltı bir itkiyle kendi özelliklerini yeniden üretirken, içine aktığı zaman dışı kalıp ile insana dayalı bir formüldür.

Mircea Eliade mitleri kutsal olanı anlatan, yaratılış öykülerinin bütünü olarak görür. Eliade'ye göre mitler sayesinde insan bugün içinde bulunduğu durumu, içinde yaşadığı fiziksel ve fizikötesi evreni, doğaüstü varlıkların müdahaleleri sonucunda kavramıştır; ki bu durum mitlerin en temel amaçlarından birinin örgütlü dinlerin ortaya çıkmasını sağlamak olduğu sonucuna götürmektedir. Devdutt Pattanaik ise, insanların algıladıkları dünyanın tek gerçeklik olduğuna meyilli olduklarını, ancak bu gerçeklik fikrinin kimi zaman nesnel, evrensel ve kanıta dayalı kimi zamansa öznel, inanca dayanan ve kültürel olduğunu söyler (Pattanaik, 2016, s.16). Mitler inanç temelli, kültürle oluşmuş, sübjektif kültürel gerçekler olarak varlık için anlam, amaç ve tasdik verdiğine göre insanlığın ayakta kalmasını sağladığını iddia edilmektedir.

Ünlü ressam Paul Gauguin'in sözleri ile ifade edersek; “Nereden geliyoruz? Biz neyiz? Nereye gidiyoruz? Günümüzde bu tip soruların bilimin, felsefenin, ya da dinin alanı olduğunu düşünebiliriz. Ancak bunlar insanlık tarihinin büyük bir kısmı boyunca mitolojinin alanıydı. Sorulan sorular ve cevaplar mitlerdir” (Neil, P, 2021, s. 8).

Mit, doğaüstü varlıkların başarıları sayesinde, ister eksiksiz olarak bütün gerçeklik bir başka deyişle, “Kozmos” olsun, isterse onun yalnızca bir parçası (sözelimi bir ada, bir bitki türü, bir insan davranışı, bir kurum) olsun, bir gerçekliğin nasıl yaşama geçtiğini dile getirir. Bu doğrultuda, mitler, her zaman bir yaratılışın öyküsüdür. Bir başka deyişle, mit bir şeyin nasıl yaratıldığını, nasıl var olmaya başladığını anlatır. Farklı kültür ve coğrafyaların kendine özgü öyküleri, destanları olsa da özünde dünyanın hangi köşesinde olursa olsun, anlatılan herhangi bir hikaye bir diğeriyle benzerlik gösterir.

Mitlerin özellikleriyle ilgili kısaca şunların altı çizilebilir:

- Kutsal hikayelerdir. Semboliktir, ezoterik veya egzoterik anlatım yapısına sahiptir.
- Kimi zaman Dünyanın yaradılışını anlatırlar (kozmogonik mitler).
- Kimi zaman ise, ilk erkek ve kadını anlatırlar (antropogonik mitler).
- Mitler, fetihler ve ticaret yolu ile de yayılır.
- Tanrı, Tanrılar, Cennet, cehennem vs. temel konular olabilir

- Zamanın sonu / Kıyamet /Kıyamet ötesi sıkça ele alınır (eskatolojik mitler).
- Mitlerin anlaşılması zordur. Birden fazla anlamları vardır. Bu nedenle “Mitler yan anlam yüklüdür” ve çoklu okuma ve metinlerarasılık gerektirirler. İkonografi bilgisi, metin ve söylem çözümlenmeleri anlamlara ulaşmada yardımcı olacaktır.
- Mecazlar çoktur. Anlatılan kişiler metinleri ve göstergeleri bilmiyorlarsa anlam aktarımı olmaz.

Modern toplum insanı mitlere gereksinim duyar ve mitler üretir. Bu mitleri, mitosları nasıl üretir? Ne amaçla üretir? Örneğin “üstün insan” imgesi ile ne anlam aktarılmaktadır? Bu bir mit midir? Yani üst anlamda bir anlatım mıdır?

Örneğin, mitlerde insan ve yapay zekanın (robotların) karşı karşıya gelme konusu işlenir.

İnsan yapay zekayı yener → Mitlerde bu anlam nasıl aktarılır?



Modern insan hep eski / yeni arasında gider gelir; eski ve yeniye birbiri ile ilişkilendirir.



Geçmişe duyulan özlem ve yeni olanı merak



Merak- insan için en önemli temel dürtü. (Mitlerde anlatıların olay örgüleri insan odaklıdır. Filmlerde ise mitlerin anlatıcısı ise yönetmenlerdir. Bu bağlamda, merak uyandırmak son derece önemlidir)

Jung’a göre; insan mitler aracılığıyla insanüstü varlıklarla ve olağanüstü güçlerle iletişim kurmaktadır. Bireyler uzakta olan ve bilmedikleri toplulukları, halkları öğrenmek ister; merak eder ve o halk ve toplumların mitleri ise son derece etkileyici gelir. Söz konusu mitlerin ise anlatısal yapıları benzerlik gösterir. Jung, Freud, Eliade, Frye gibi birçok kuramcının ortaya atılan savlardan biri bu benzerliktir (Jung, 2001, s.73).

Roland Barthes ise “Mythologies” (2000) adlı göstergebilim çalışmasında, günümüz mitlerinin yeniden üretimi ve kullanılmasıyla “çağdaş mitler” adı verilen mitlerin ortaya çıktığını vurgular. Bu çağdaş mitler, toplumla var olur ve o topluma da

bir kimlik aktarır. Örneğin sözlü kültürün ürünü olarak tanımlanan mitlerin en temel işlevinin ait olduğu topluma değer katmak, sosyal yaşamın kurallarını aktarmak ve sosyal yaşamın işleyişi ile ilgili kodlar barındırmaktır. Barthes, mitlerinin insanlığa ait kodlarla bezenmiş simgesel anlatılar olduğunu savunmaktadır (Barthes, 2000, s.111-113).

1.2.1. Mit Türleri

1.2.1.1. Antropogonik Mit

Antropogonik mitler, insanlığın kökeni ve varoluşunun anlamı üzerine inşa edilen mitlerdir. Bu mitlerin geniş bir çeşitlilik yelpazesi vardır; ancak birçok kültürde ortak bir öz taşıdıkları görülmektedir. Özellikle, insanın dünya üzerindeki yerini ve çevresindeki dünyayı nasıl anladığını ifade eden hikayeler bu mitlerin en önemli parçalarıdır (Campbell, 1949, s.39).

Campbell'a (1949, s.45) göre, antropogonik mitler, insanların evrendeki yerlerini ve insanın varoluşunun amacını anlamalarına yardımcı olur. Bu mitler genellikle yaratılış, hayat, ölüm ve yeniden doğuş konularına odaklanır ve her kültürün bu konuları nasıl anladığını yansıtır ve insanlığın evrensel deneyimlerini, insan doğasının evrenselliğini de ortaya koyar.

Bu mitlerin önemli bir diğer yönü de bireysel ve kolektif bilinç düzeyleri arasındaki ilişkiyi ortaya koymalarıdır. Rank (1932, s.87), bireyin kendi içindeki ve toplumdaki yerini araştırırken antropogonik mitlere başvurabileceğini belirtir. Bireyin kendi kişisel deneyimlerini daha geniş bir bağlamda anlamlandırmak için bu mitleri kullanabileceğini öne sürer.

Diğer yandan, M. Eliade (1957, s.23) antropogonik mitlerin kutsal ve kutsal olmayan arasındaki sınırları belirlediğini ifade eder. Eliade, bu mitlerin insanların kendilerini evrende nasıl konumlandıklarını ve kendi varoluşlarının anlamını nasıl çözdüklerini belirlerken kutsal ve kutsal olmayan arasında bir ayrım yapmalarına yardımcı olduğunu da belirtir. Bir başka deyişle, antropogonik mitler, kendi kültürlerinin ve toplumlarının anlam sistemlerine katkıda bulunarak insanların hayatlarını anlamlandırmalarına yardımcı olur.

Sonuç olarak, antropogonik mitler insanlık tarihindeki en eski hikayelerdendir. İnsanın varoluşunun anlamı ve evrendeki yeri hakkında bilgi verirler. Bu mitler ayrıca bireyin kendi kişisel deneyimlerini anlamlandırması ve kendi varlığının anlamını

keşfetmesi için bir araç sağlar (Campbell, 1949, s.56; Rank, 1932, s.94; Eliade, 1957, s.29).

Popüler anlatıyı etkilemiş olan belli başlı 20 antropogonik mit anlatısı aşağıda listelenmiştir:

1. Adem ve Havva (Hristiyanlık, Yahudilik ve İslam, Orta Doğu)
2. Pandora (Yunan Mitolojisi, Yunanistan)
3. Aşk ve Embla (Norse Mitolojisi, İskandinavya)
4. Deucalion ve Pyrrha (Yunan Mitolojisi, Yunanistan)
5. Manu (Hint Mitolojisi, Hindistan)
6. Pangu (Çin Mitolojisi, Çin)
7. Izanagi ve Izanami (Shinto Mitolojisi, Japonya)
8. Gucumatz ve Xmucane (Maya Mitolojisi, Orta Amerika)
9. Tiki (Maori Mitolojisi, Yeni Zelanda)
10. Rangi ve Papa (Maori Mitolojisi, Yeni Zelanda)
11. Quetzalcoatl (Aztek Mitolojisi, Meksika)
12. Obatala (Yoruba Mitolojisi, Batı Afrika)
13. Bathala (Tagalog Mitolojisi, Filipinler)
14. Ymir (Norse Mitolojisi, İskandinavya)
15. Purusha (Hint Mitolojisi, Hindistan)
16. Kintu ve Nambi (Ganda Mitolojisi, Uganda)
17. Malakas ve Maganda (Tagalog Mitolojisi, Filipinler)
18. Kun (Çin Mitolojisi, Çin)
19. Atum (Eski Mısır Mitolojisi, Mısır)
20. Gayomart (Zerdüşt Mitolojisi, İran)

1.2.1.2 Teogonik Mit

Teogonik mitler, belirtildiği gibi, bir evrenin, dünyanın veya bir insanlık durumunun kökenlerini anlatır. Bu anlatılar, genellikle kozmolojik bir olayın, bir tanrısal çatışmanın veya bir yaratılış eyleminin ardındaki etmenleri ve nedenlerini çözümlemeye çalışır. Mitlerin derinliği ve karmaşıklığı, insanların evrenin ve yaşamlarının doğasını anlamak için nasıl uğraştıklarının bir göstergesidir. İnsanların nereden geldiğini ya da nasıl oluştuğunu anlatan (Eliade, 1959, s.75) mitler olarak

tanımlanan teogonik mitlerin işlevi, insanların evreni ve varoluşu anlama çabalarını kolaylaştırmak ve insan deneyimini anlamlı ve yönlü bir şekilde çerçevelemektir. Campbell, mitlerin evrensel hikayeler sunduğunu ve insanların kendi yaşamlarına anlam ve amaç vermek için bu hikayelere başvurduğunu belirtir (Campbell, 1967, s.31). Bu anlamda, teogonik mitlerin işlevi, insanların evreni ve varoluşu anlamalarına yardımcı olmaktadır.

Ayrıca, Rank (mitlerin bireysel ve toplumsal bilinçaltının bir ifadesi olduğunu ve bu hikayelerin, insanların içsel korkularını, isteklerini ve çelişkilerini sembolik bir dilde ifade ettiğini öne sürer. Bu bakımdan, teogonik mitlerin işlevi, insanların psikolojik durumlarını ve deneyimlerini anlamalarına yardımcı olmaktadır.

Eliade (1959, s 59) mitlerin, kutsal zamanı ve mekanı canlandıran ritüellerle yakından ilişkili olduğunu belirtir. Bir başka deyişle, teogonik mitlerin işlevi, dini ve spiritüel deneyimleri teşvik etmek ve bu deneyimlerin anlamını ve değerini çerçevelemektir.

Son olarak, Rosenberg (1970, s.41) teogonik mitlerin toplumsal cinsiyet rollerini ve doğurganlık ritüellerini temsil ettiğini ve bu mitlerin, toplumların bu rolleri ve ritüelleri anlamalarına yardımcı olduğunu belirtir. Rosenberg, teogonik mitlerin işlevinin, sosyal ve kültürel normları ve değerleri iletmek ve çerçevelemek olduğunun da altını çizmektedir.

Popüler anlatıyı etkilemiş olan belli başlı 20 teogonik mit anlatısı aşağıda listelenmiştir:

1. Hesiodos'un Theogonia'sı- Yunanistan: Gaia, Uranus, Kronos.
2. Popol Vuh- Mayalar: Kukulkan, Tepeu, Gucumatz.
3. Rigveda- Hindistan: Prajapati, Purusha.
4. Enuma Elish- Mezopotamya: Marduk, Tiamat, Kingu.
5. Yin-Yang yaratılış miti- Çin: Pangu.
6. Kojiki- Japonya: Izanami, Izanagi.
7. Maori yaratılış miti- Yeni Zelanda: Rangi ve Papa.
8. Völuspá- İskandinavya: Ymir, Odin, Vili ve.
9. Amon-Ra miti- Mısır: Amon-Ra.
10. Dine Bahane- Navajo: Tawa, Spider Woman.
11. Kalevala- Finlandiya: Ilmatar, Väinämöinen.
12. Silmarillion- J.R.R. Tolkien (roman): Eru Iluvatar, Ainur.

13. Peştu yaratılış miti- Afganistan: Yaratıcı Zalimona.
14. Nun- Eski Mısır: Nun, Atum.
15. Genesis- Yahudi ve Hristiyanlık: Tanrı, Adem ve Havva.
16. Zulu yaratılış miti- Güney Afrika: Nkulunkulu.
17. Gilgamiş Destanı- Mezopotamya: Gilgamesh, Enkidu.
18. Fon yaratılış miti- Benin: Mawu-Lisa Da Gu.
19. Ogdoad- Heliopolis geleneği, Eski Mısır: Nu, Naunet, Amun, Amaunet.
20. Mbombo Yaratılış Miti- Kongo (Kuba Halkı)

1.2.1.3. Kozmogonik Mit

Kozmogonik mitler, insanların evrenin kökenini ve yapısını anlamlandırmak için oluşturduğu hikayelerdir. Bu hikayeler, genellikle dini veya manevi bakış açılarına dayanır ve her kültürün kendi benzersiz kozmogonik mitlere sahip olduğunu görürüz. İnsanlık tarihinde binlerce farklı kozmogonik mit oluşmuştur ve her biri evrenin var oluşunu ve düzenini anlamlandırmak için benzersiz bir açıklama sunar (Campbell, 1988, s.22). Kozmogonik mitler, evrenin nasıl oluştuğunu ve neden olduğu gibi olduğunu açıklar. Bir başka tanımla, insanların evreni anlama çabasını simgeler ve bilinenin ötesindeki bilinmezi algılamaya destek verirler.

Her biri, var oluşun karmaşıklığına ve insanlık durumunun evrendeki yerine kendi açıklamalarını sunar (Eliade, 1954, s.35-36). Bu mitler ayrıca, bir toplumun dünya görüşünü ve evrendeki yerini anlama biçimini de yansıtır ve bir kültürün tarihini ve geleneklerini yeni kuşaklara aktarmada önemli bir rol oynarlar (Rosenberg, 1990, s.60) Bu mitler aracılığıyla, bir toplumun geçmişinin hikayesi anlatır ve gelecek kuşaklara aktarılabilir.

Farklı kültürlerin kendi yaratılış hikayelerine sahip olması, insanların evrenin varoluşu ve düzeni konusundaki anlayışlarının ne kadar çeşitli olabileceğini gösterir.

Popüler anlatıyı etkilemiş olan belli başlı 20 kozmogonik mit anlatısı aşağıda listelenmiştir:

1. Yunan Kozmogonisi - Hesiodos (Yunanistan)
2. Maori Yaratılış Mitolojisi - Rangi ve Papa (Yeni Zelanda)
3. Mayaların Popol Vuh'u (Orta Amerika)
4. Hindistan'ın Rig Veda'sı (Hindistan)
5. Japon Shinto Yaratılış Mitolojisi - Izanagi ve Izanami (Japon)

6. Aborjin Yaratılış Mitolojisi- Rüya Zamanı (Avustralya)
7. Zulu Yaratılış Mitolojisi- Unkulunkulu (Güney Afrika)
8. Viking Yaratılış Mitolojisi- Ginnungagap (İskandinavya)
9. Havaiana Yaratılış Mitolojisi- Kumulipo (Hawaii)
10. Çin Yaratılış Mitolojisi- Pangu (Çin)
11. Navajo Yaratılış Mitolojisi- Dünya'nın Üç Katmanı (Kuzey Amerika)
12. Sumer Yaratılış Mitolojisi- Enûma Eliş (Mezopotamya)
13. Inka Yaratılış Mitolojisi- Viracocha (Güney Amerika)
14. Afrika Yoruba Yaratılış Mitolojisi- Obatala ve Oduduwa (Nijerya)
15. Eski Mısır Yaratılış Mitolojisi- Atum'un Kendi Kendini Yaratışı (Mısır)
16. Yahudi-Hristiyan Yaratılış Mitolojisi- Genesis (Ortadoğu)
17. Kuzey Yaratılış Mitolojisi- Ymir (İskandinavya)
18. Vedic Yaratılış Mitolojisi- Purusha Sukta (Hindistan)
19. Gana Akan Yaratılış Mitolojisi- Anansi (Gana)
20. Polynesian Yaratılış Mitolojisi- Rangi ve Papa (Pasifik Adaları)

1.2.1.4. Prestij Miti

Prestij mitleri çeşitli kültürlerde ve dönemlerde, sosyal hiyerarşinin en üst sıralarını simgeleme, aynı zamanda toplumun değerlerini, inançlarını ve umutlarını yansıtmada katkı sağlayan birer öykü olarak son derece önemlidir. Bu mitler, bilindiği gibi, bu alanda öncü konumundaki Joseph Campbell'a göre "insanların kendi anlamlarını ve amaçlarını nasıl bulduklarını" anlatan hikayelerdir (Campbell, 1949, s.23). Benzer şekilde, Otto Rank, mitlerin kişisel ve toplumsal dönüşüm süreçlerinde önemli bir rol oynadığı görüşündedir (Rank, 1932, s. 98).

Mircea Eliade ise, bu tür mitlerin kutsal zamanı temsil ettiğine inanmaktadır ve bu kutsal zaman, dünyevi zamanın sürekli döngüsünden ayrı ve yüce bir zaman dilimi olarak kabul edilir (Eliade, 1954, s.68). Bu kutsal zaman, prestij mitlerindeki olayların ve karakterlerin üzerine işlenmiştir.

Rosa Rosenberg, prestij mitlerinin toplumların kendilerini tanımlamasında önemli bir rol oynadığını savunur ve bir toplumun için prestij mitlerinin, o toplumun neye değer verdiğini, neye hayran olduğunu ve neleri önemseydiğini gösterir diye vurgulamaktadır (Rosenberg, 1998, s.44).

Prestij mitlerinin analizi, bir toplumun deęerlerini, kltrn ve ideolojilerini daha geniř bir perspektiften anlama çabasıdır. Mitler, daha nce de belirtildięi gibi, çeřitli biçimlerde bireylerin yařamına giren, derinlemesine anlamlar ieren hikayelerdir ve toplumların belirli deęerler, idealler etrafında bir araya gelmesine yardımcı olur. Bir bařka deyiřle, prestij mitleri zellikle, toplumların en yksek deęerlerini, ideallerini ve amalarını sembolize eder.

Sonuç olarak, prestij mitleri, toplumların deęerlerini, inanlarını, umutlarını ve hayranlıklarını yansıtan, kutsal zamanın ve dnřmn sembolleri olarak grev yapmaktadırlar. Bu mitler, hem toplumların kendilerini tanımlamasında hem de bireylerin kiřisel ve toplumsal dnřm srelerinde nemli bir rol oynamaktadırlar.

Popler anlatıyı etkilemiř olan belli bařlı 20 prestij mit anlatısı ařaęıda listelenmiřtir:

1. Genesis (Adem ve Havva)- Yahudilik, Hristiyanlık, İřlam, İsrail
2. Enuma Elish (Marduk)- Babil, Irak
3. Rigveda (Purusha)- Hinduizm, Hindistan
4. Kojiki (Izanagi ve Izanami)- řintoizm, Japonya
5. Popol Vuh (Hero Twins)- Maya, Guatemala
6. Heliopolis'in Mitolojik Dngs (Ra ve Osiris)- Antik Mısır, Mısır
7. Pangu- Daoizm, Çin
8. Rangi ve Papa- Maori, Yeni Zelanda
9. Tiamat ve Abzu- Smer Mitolojisi, Irak
10. Amma ve Nommo- Dogon, Mali
11. Ginnungagap (Odin, Vili ve V)- Norse Mitolojisi, İřkandinavya
12. Coyote ve Beaver- Kızılderili Mitolojisi, Kuzey Amerika
13. Alatangana ve Sa- Kono, Gine
14. Raelian Creation Myth (Elohim)- Raelianism, Fransa
15. Tungus Creation Myth (Bugady Musun)- Tungus, Sibirya
16. Ulgen ve Erlik- Altay Mitolojisi, Altaylar
17. Ngai- Maasai, Kenya/Tanzanya
18. Kanaloa ve Kane- Hawai Mitolojisi, Hawaii
19. Tangaroa ve Rangi- Polinezya Mitolojisi, Polinezya
20. Bathala- Tagalog Mitolojisi, Filipinler

1.2.1.5 Eskatolojik Mit ve Kıyamet Kavramı

Her ulusun mitolojik bir dünyası vardır ve birbirlerinden çok farklı coğrafyalarda yaşamış olsalar da insan topluluklarının mitolojik dünyaları, mitologları şaşırtacak kadar birbirleriyle olağanüstü benzerlikler taşımaktadır. Farklı toplumlarda, farklı dönemlerde farklı farklı şekiller alsalar da aslında mitler insanlığın ortak kültürünün ürünüdürler. Mitosları diğer anlatılardan ayıran en önemli özellik, onun kutsal tarafıdır. Mitler, hiç kuşkusuz, kutsal anlatılar olarak ortaya çıkmıştır ve bu anlatılar, onlara inanan kitlelerce kutsal metinler olarak kabul edilmektedir. Mitlerin, “kutsal”ın bir parçası ve kutsal anlatılar olması nedeniyle eskatoloji ile de yolu kesilmektedir.

“Eskatoloji”, bilinen dünyanın sona ulaştığı olayların öğretisidir; bu dünyanın sonunun ve onun yıkılışının öğretisidir. Bu yönüyle eskatoloji, teoloji (dinbilim) ile mitoloji arasında orta bir noktada durmaktadır. “Tarihin sonu” kavramı hem teolojik bir olgu hem de mitolojik bir beklentidir. Eskatoloji, evrenin özelde de uygarlığımızın bir sona doğru yaklaşmakta olduğunu; çünkü zamanın ileriye doğru bir akış içerisinde olması nedeniyle sona ermesi gerektiğini vazedir. Bu, sadece mitolojik ya da teolojik bir varsayım değildir. Ekonomiden coğrafyaya, jeopolitikten astrofiziğe kadar birçok bilimsel disiplin de eskatolojinin bu savlarına destek olmakta ve öngörülerini güçlendirmektedir. Zamanın nasıl son bulacağı ile ilgili geliştirilen inanç biçimleri tarih boyunca, dinlerde ve mitolojilerde önemli bir yer tutmuştur. Yeryüzünün hemen hemen gelmiş geçmiş bütün uygarlıklarında eskatolojik inanç ve inanışlar, diğer inançlar içerisinde hiç de azımsanmayacak öneme ve etkiye sahiptir. Bu inançların özünde, insanların hangi toplumdansa olsun veya hangi zaman diliminde yaşarsa yaşasın, yaşanılan dünyadan daha adil ve daha mutlu bir dünyayı tasarlıyor ve bekliyor oluşu, inanış ve ülküsü yatmaktadır. Eskatoloji ve eskatolojik beklentiler içerisinde olanlar, zamanın Tanrı lehine dönüşünü ve Tanrı’nın zamanı kendi kontrolü altına alışı beklentisini taşımaktadırlar. Eskatolojik inanışlar, bir felaketi ve felaketler zincirini vaat ederken, aynı zamanda, “iyi olan”ı da vaat etmektedirler.

Fransızcada “escatologie” biçiminde yazılmaktadır. Felsefe sözlüğünde eskatoloji, “teolojinin; ölümü, insanın ölümden sonraki yazgısını, cennet ve cehennemi, tarihin son anını ve dünyanın sonunu konu alan dalı; insanın akıbetine, ölümden sonraki hayatına ve dünyanın nihai akıbetine ilişkin dini teori” biçiminde tanımlanmaktadır.

Dünyanın ve evrenin bir sonunun olacağı ya da olması gerektiği düşüncesi coğrafyadan tarihe, sosyolojiden teolojiye ve dinler tarihine, felsefe tarihinden folklorla,

ekonomiden kültürel antropolojiye ve hatta fiziğe (astrofizik) varıncaya kadar çok geniş bir bilim çevresini yakından ilgilendirmektedir. Coğrafya açısından küresel ısınma ve dünyanın yaşlanması, iklim değişiklikleri; ekonomi açısından küreselleşmenin yol açtığı ekonomik buhranlar, hızlı nükleer silahlanma ve olası bir üçüncü dünya savaşı, kaynakların tükenişi; dinbilim ve dinler tarihi açısından Tanrı'nın yeryüzünün kontrolünü tamamen ve radikal bir biçimde eline alması ve insanlığı topluca yok ederek ebedi hayatı başlatması; astrofizik açısından evrenin sürekli genişliyor oluşu, büzüşmesi, Güneş'in enerjisinin periyodik olarak azalması, kara delikler...vb. birçok bilim dalını etkileyen kıyamet teorileri dünyanın kaçınılmaz sonunu zorunlu kılmaktadır. Ayrıca dinbilim açısından eskatolojik sonu zorunlu kılan temel etmenlerden biri de adalet fikridir. Bu dünyada haksızlıklara uğrayanların bir şekilde başka ve daha adil bir dünyada haklarının alınması, zalimlik yapanların ve haksız kazanç elde etmektedir.

Kıyamet mitleri, daha önce de belirtildiği gibi, çeşitli kültürlerde ve dinlerde yer alan, dünyanın veya evrenin sonunun geldiği veya dönüştüğü hikayelerdir. Bu mitler, genellikle büyük bir yıkım, felaket veya dönüşümle ilişkilendirilir ve insanların, tanrıların veya doğa güçlerinin bu olaylara nasıl tepki verdiğini anlatır. Kıyamet mitleri, insanlığın varoluşsal endişeleriyle, ölüm, doğa güçleri, adalet, kader gibi evrensel temalarla ilgilenir.

Farklı kültürlerde ve dinlerde kıyamet mitlerine örnekler mevcuttur. Örneğin, İslam'da "Kıyamet Suresi"nde dünyanın sonunun nasıl geleceği ve insanların hesap vereceği anlatılır. Kuzey mitolojisinde, Ragnarök olarak bilinen bir kıyamet olayı anlatılır ve tanrılar, devler ve diğer yaratıklar arasında büyük bir savaş yaşanır. Maya mitolojisinde, dünyanın dönüşümüne ilişkin kehanetler bulunur ve 2012'de büyük bir dönüşümün gerçekleşeceği düşünülür.

Kıyamet mitleri, toplumların ve kültürlerin inançlarını, değerlerini ve korkularını yansıtır. Bu mitler, insanların dünya ve evrenin doğasını anlama çabalarını ifade ederken, aynı zamanda insanların kendilerini ve toplumlarını nasıl konumlandıklarını da gösterir. Kıyamet mitleri, insanların yaşamlarına anlam ve amaç katan, dönüşüm, umut veya korku gibi duygusal tepkilere cevap veren güçlü anlatılardır.

1.3. Kıyamet Mitlerinin İşlevleri:

Kıyamet mitlerinin *kültürel, psikolojik ve dini* işlevleri olabilir. Kıyamet mitlerinin bazı temel işlevleri, Campbell'ın "Mitolojinin Gücü" (2007, s.28,30,35) ve Eliade'nin "Mitlerin özellikleri" (2016, s.79-105) kitapları temel alınarak alttaki biçimde maddeler halinde özetlenebilir:

- **Toplumsal Bağların Oluşturulması:** Kıyamet mitleri, bir topluluğun üyelerini bir arada tutan ortak bir inanç sistemini paylaşma ve birliğini sağlama işlevi. Bu mitler, toplumun ortak bir geçmişe, değerlere ve beklentilere sahip olmasını sağlayarak sosyal bağları güçlendirir.

- **Anlam ve Amaç Sunma:** Kıyamet mitleri, insanların dünyanın ve insanlığın kaderi hakkında anlam arayışlarını karşılar. Bu mitler, insanların hayatta karşılaştığı zorlukları ve çelişkileri açıklamaya ve anlamlandırmaya yardımcı olarak, insanların yaşamlarına anlam ve amaç katar.

- **Toplumsal ve Kişisel Dönüşümü İfade Etme:** Kıyamet mitleri, dönüşüm temasını işler ve toplumların veya bireylerin geçmişten geleceğe büyük bir değişim veya yeniden doğuş sürecine girdiğini anlatır. Bu mitler, insanların kendilerini dönüştürme, hatalardan ders çıkarma ve yeniden başlama imkanı bulmalarını teşvik eder.

- **Korkular ve Endişelerle Başa Çıkma:** Kıyamet mitleri, insanların korkuları, endişeleri ve belirsizlikleri ile baş etmelerine yardımcı olur. Bu mitler, insanların doğal felaketler, ölüm, adaletsizlik veya toplumsal sorunlar gibi evrensel endişelerine bir yanıt sunarak, korkuları hafifletme ve güven duygusu oluşturma işlevini üstlenir.

- **Dini ve Ahlaki Öğretileri İletme:** Kıyamet mitleri, dinlerdeki kutsal metinlerde ve öğretilerde önemli bir yer tutar. Bu mitler, tanrıların adaleti, insanların hesap verebilirliği ve evrensel ahlaki normlara vurgu yaparak, inanç sistemlerinin temel prensiplerini iletmeye yardımcı olur.

Kıyamet mitlerinin işlevleri, insanların dünyayı anlama ve kendilerini konumlandırma çabalarında önemli bir rol oynar. Bu mitler, toplumsal birliği güçlendirir, anlam ve amaç sunar; dönüşümü ifade eder, korkularla başa çıkmaya yardımcı olur ve dini veya ahlaki öğretileri iletmeye katkıda bulunur.

1.3.1. Kıyamet Mitlerinin Temel Konuları (Temalar):

Kıyamet mitleri genellikle evrenin veya dünyanın sonunun geldiği veya dönüştüğü olaylarla ilgilidir. Bu mitlerdeki ana temalar (işlenen temel konular) arasında şunlar bulunur (Adolph, 1987, s.280,283):

Büyük Felaketler ve Yıkımlar: Kıyamet mitlerinde en yaygın temalardan biri büyük felaketler ve yıkımlardır. Bu mitlerde, dünyanın doğal afetler, kıyamet tarzı olaylar veya tanrıların yıkıcı güçleri tarafından etkilendiği anlatılır. Örneğin, tufanlar, depremler, yanardağ patlamaları gibi olaylar büyük bir yıkımı temsil edebilir.

Savaş ve Çatışmalar: Kıyamet mitlerinde sıkça rastlanan bir diğer tema, tanrılar, yaratıklar veya insanlar arasında büyük bir savaşın yaşandığıdır. Bu savaş genellikle evrenin veya dünyanın sonunu getirir ve kozmik bir mücadeleyi temsil eder. Bu mitlerde savaş, iyi ve kötü arasındaki çatışmayı yansıtabilir.

Yeniden Doğuş ve Yenilenme: Kıyamet mitlerinde, yıkım ve felaketin ardından yeniden doğuş ve yenilenme teması da sıklıkla işlenir. Bu mitlerde, dünya veya evren yok olmadan önce bir dönüşüm sürecine girer ve ardından yeniden inşa edilir veya yeniden canlanır. Bu temayla birlikte umut ve dönüşüm vurgusu yapılır.

Hesap Verme ve Adalet: Birçok kıyamet mitinde, insanların veya varlıkların hesap vereceği ve adaletin sağlanacağı bir dönemden bahsedilir. Bu mitlerde, insanların eylemlerinin sonuçlarıyla yüzleşmeleri ve bir tür hesap verme sürecinden geçmeleri gerektiği vurgulanır.

Kozmik Döngüler ve Evrensel Zaman: Kıyamet mitleri, evrensel zaman ve kozmik döngülerle de ilgilidir. Bu mitlerde, dünya veya evrenin bir dönemden diğerine geçtiği ve bu dönüşümün sürekli olarak tekrarlandığı anlatılır. Bu döngüler, doğanın ve insanlığın sürekli bir dönüşüm içinde olduğunu vurgular.

Bu konular, kıyamet mitlerinin temel konularını, temalarını oluşturur. Ancak her kültürde ve dinde farklı değişkeler (varyasyon) ve vurgular bulunabilir. Kıyamet mitleri, insanların evreni ve kendi varoluşlarını anlamlandırma, dünya ile ilişkilerini sorgulama ve önemli ahlaki ve dini kavramları ele alma çabalarını yansıtır (Beyerle, 2014, s.372-379).

1.3.2 Eskatolojik Mitlerin Temelini Oluşturan Araf ve Öte Dünya Kavramı: Cehennem Mitleri

Eskatolojik mitler, dünyanın sonunu ve sonrasındaki kozmik dönüşümü anlatan mitlerdir. Bu mitler, genellikle öte dünya kavramıyla bağlantılıdır ve ölüm sonrası hesap verme, adaletin sağlanması, ruhun ebedi varoluşu gibi temaları ele alır. Araf ve cehennem mitleri, bu eskatolojik mitlerin önemli bir parçasını oluşturur (Eliade, 2016, s.79-82, 103).

“Öte Dünya” kavramı, birçok din ve mitolojide yer alan bir inanç sistemidir. Bu kavram, ölüm sonrası yaşamın var olduğunu ve insanların dünya üzerindeki yaşamlarının ardından başka bir gerçeklik veya boyuta geçeceklerini ifade eder. Öte Dünya, genellikle cennet, cehennem, araf gibi bölgeleri içerir.

Araf, çoğunlukla İslam mitolojisinde yer alan bir kavramdır. İslam inancına göre, ölüm sonrası ruhlar *araf* adı verilen bir yerde toplanır. Araf, cennet ve cehennem arasında bir ara mekan olarak kabul edilir. Burada insanların hayatta yaptıkları iyi ve kötü eylemlerinin hesabı tutulur ve ruhlar son hüküm gününe kadar bekletilir. Araf, bir arınma veya ceza sürecinin yaşandığı bir yer olarak düşünülür (Minois,2021, s.16,54).

Cehennem ise pek çok dinde ve mitolojide yer alan bir kavramdır. Cehennem, genellikle kötülük işleyen, günahkar veya inançsız insanların ölüm sonrası cezalandırıldığı yer olarak kabul edilir. Cehennem, acı, ıstırap ve sürekli bir yanma gibi sembollerle betimlenir. Cehennem, insanların yaşamlarındaki günahlarına bağlı olarak ebedi bir ceza yeridir. Hristiyan mitolojisinde Cehennem, Hristiyan inancına göre, günahkarların ve inançsızların ölüm sonrası cezalandırıldığı yerdir. Cehennemde, insanlar acı, ıstırap ve sürekli bir yanma gibi sembollerle betimlenen cezalara tabi tutulurlar (Dartar, Kaplanoğlu, 2021, s.14-16).

Araf ve cehennem mitleri, insanların ahlaki tercihlerinin sonuçlarına vurgu yapar ve ölüm sonrası adaletin sağlandığına inanılır. Bu mitler, insanların iyilik ve kötülük arasında bir seçim yapmalarının önemini vurgulayarak, insanları doğru yola yönlendirmek ve ahlaki davranışları teşvik etmek amacıyla kullanılır (Minois,2021, s.9).

Diğer inanışlarda ve mitolojilerde, öte dünya ve iki dünya arasında kalma konusu ile ilgili değişik yaklaşımlar ve düşünceler vardır. Örneğin,

Eski Mısır mitolojisinde “Duat” kavramı ile, ölümlerin geçtiği öte dünya mekanı betimlenir. Duat, cennet bölgeleri, araf bölgeleri ve cehennem bölgeleri olmak üzere

farklı katmanlardan oluşur. Burada insanların yaşamlarındaki eylemlerine bağlı olarak farklı sonuçlarla karşılaştıkları düşünülür.

Yunan mitolojisinde “Tartarus” yeraltı dünyasının en derin ve en karanlık bölgesidir. Tartarus, tanrıların ve insanların cezalandırıldığı bir yer olarak düşünülür. Burada Titanlar ve diğer suçlu ruhlar ölümsüz bir şekilde cezalandırılır.

Viking mitolojisinde “Helheim”, ölümlerin gitmeleri gereken yerdir. Helheim, soğuk, karanlık ve kasvetli bir yer olarak tasvir edilir. Burada kötü insanların ve savaşçıların öldükten sonra cezalandırıldığı düşünülür.

Bu örnekler, farklı mitolojik inanç sistemlerindeki farklı arketiplerle Araf ve cehennem aktarılmakta ve bu konudaki mit çeşitlilik göstermektedir. Her bir mitolojide, ölüm sonrası adaletin sağlandığı veya günahkarların cezalandırıldığı bir kavram bulunmaktadır. Ancak her bir mitolojide farklı sembolizm ve ayrıntılar kullanılarak bu kavramlar farklı bir anlam kazanır. Ancak hesap verme ve adalet anlayışı her inanışta ve mitte yer almaktadır (Sears,2016, s.77).

Öte dünya kurgusu kimi zaman politik olabilir. Ancak bu tamamen bağlam ve kullanıma bağlıdır. Öte dünya kavramı genellikle dini veya mitolojik inanç sistemlerinde yer alır ve bireylerin veya toplumların dünya üzerindeki davranışlarını şekillendirmek ve ahlaki değerleri teşvik etmek için kullanılır.

Öte dünya mitleri ve kıyamet mitleri, bazı durumlarda birbiriyle bağlantılı olabilir, ancak genel olarak farklı kavramları ifade ederler. Öte dünya mitleri, ölüm sonrası yaşamı, ruhların varoluşunu ve ölümün ardından gerçekleşen bir tür varlık veya deneyimin anlatıldığı mitlerdir. Bu mitlerde, insanların ölüm sonrası hesap verme, adaletin sağlanması veya ödüllendirilmesi gibi temalar işlenir. Öte dünya mitleri, genellikle dinler ve mitolojik inanç sistemleriyle ilişkilendirilir.

Kıyamet mitleri ise, dünyanın veya insanlığın sonunu getirecek büyük bir felaketi veya dönüşümü anlatan mitlerdir. Bu mitlerde, genellikle kozmik bir olay veya tanrısal bir müdahale sonucunda dünya yok olabilir veya büyük değişimlere uğrayabilir. Kıyamet mitleri, bazen yeniden doğuş, yargılama veya kurtuluş gibi temaları da içerebilir.

İki mitolojik kavram arasında bağlantılar bulunabilir. Örneğin, bazı kıyamet mitlerinde, dünyanın sonuyla birlikte öte dünya inancına da değinilebilir. Kıyametin ardından, ruhların cennet veya cehenneme gitmeleri veya öte dünya gerçekliğine geçmeleri gibi temalar işlenebilir. Ancak genel olarak söylemek gerekirse, öte dünya mitleri ve kıyamet mitleri, ayrı kavramlar olarak ele alınır.

Öte yandan, öte dünya kavramı insanların ahlaki davranışlarını teşvik etmek, dayanışma ve adalet duygusunu pekiştirmek için de kullanılabilir. Bu durumda, öte dünya inancı politik olmaktan çok toplumsal düzeni korumak ve insanların iyi bir yaşam sürmelerini sağlamak amacıyla kullanılır. Bir başka deyişle, öte dünya kurgusu daha çok dini, mitolojik veya spiritüel bir inanç sistemine ait olduğu düşünülür. Bununla birlikte, bazı politik liderler veya ideolojiler, öte dünya inancını politik bir araç olarak kullanabilir ve söz konusu inanç sistemini kendi çıkarları doğrultusunda manipüle edebilir. Bu durumda, öte dünya kurgusu politik bir boyut kazanabilmektedir (Munz,1956, s.22, 25-27).

1.4. Post Apokaliptik Mit (Kıyamet Sonrası Mitleri)

1.4.1. Distopya Kavramı

Distopya, ideal bir toplum yerine kurgusal olarak olumsuz, baskıcı ve zorbalığın egemen olduğu bir toplumu betimleyen bir kavramdır. Distopya terimi, "dys-" (olumsuzluk) ve "topia" (yer) kelimelerinin birleşiminden türetilmiştir. Distopik hikayelerde, genellikle toplumun otoriter bir rejim, totaliter bir devlet veya felaketlerin etkisi altında olduğu bir gelecek betimlenir (Ağkaya, 2016, s.23-30).

Distopyalarda, toplum genellikle aşırı kontrol, sansür, baskı, kitlesel gözetim, özgürlük kısıtlamaları, adaletsizlik, yoksulluk, sınıf ayrımcılığı veya çevresel bozulma gibi unsurlarla karakterize edilir. Bu tür hikayelerde genellikle bireylerin özgürlüğü, insan hakları ve insanlık değerleri yok sayılır. Distopik toplumlar, korku, şiddet, izolasyon ve umutsuzluk duygularıyla doludur.

Distopyalar, genellikle toplumun bazı sorunları veya tehlikeleri aşırıya taşıyan, gelecekteki bir olası senaryoyu tasvir eder. Bu senaryolar, toplumda mevcut olan sosyal, politik, teknolojik veya çevresel sorunlara eleştirel bir gönderme yapabilir. Ayrıca, distopyalar, bireyin özgürlüğünü, direnişi ve insanlığını sorgulayarak, okuyuculara toplumsal adalet, güç mücadelesi, özgürlük arayışı ve insan doğası gibi temalar üzerinde düşünme fırsatı sunar.

Distopik hikayeler, edebiyat, sinema, televizyon ve diğer sanat formlarında sıkça kullanılır. En ünlü distopya örneklerinden bazıları George Orwell'in "1984" romanı, Aldous Huxley'in "Cesur Yeni Dünya" romanı ve Suzanne Collins'in "Açlık Oyunları" serisidir. Bu eserler, distopyanın insanlığın potansiyel tehlikelerine ve toplumun kaybedebileceği değerlere dair derin bir eleştiri sunar. Erken distopya örneklerinden biri

ise, H.G. Wells'in 1895 tarihli "The Time Machine" adlı romanıdır. Bu eserde, gelecekteki bir toplum, insanların iki ayrı sınıfa ayrıldığı ve bir sınıfın diğerini sömürdüğü bir dünya olarak betimlenir (Neydim, Polatel, 2020, s.54, 69-75).

Distopya yazımı, 20. yüzyılın başlarında belirgin bir şekilde ortaya çıkmıştır. İlk distopya eserleri, toplumsal, politik ve teknolojik değişimlere yanıt olarak ortaya çıkmıştır. Bu dönemdeki politik ve sosyal olaylar, yazarların kurgusal dünyalarda karanlık ve baskıcı toplumları tasvir etmelerini teşvik etmiştir.

Günümüzde, distopya yazımı hala etkili ve ilgi çekici bir şekilde devam etmektedir. İnsanlığın karşılaştığı zorluklar, teknolojik ilerlemelerin toplumu nasıl etkilediği ve politik gelişmeler gibi konular, yazarların distopik hikayeler anlatmaya devam etmelerine ilham vermektedir. Distopya, insan doğasının karanlık yönlerini ve toplumsal sorunları ele alarak okuyucuları düşünmeye ve sorgulamaya teşvik eden bir edebi tür olarak önemini korumaktadır.

1.4.2. Post Apokaliptik (Kıyamet Sonrası) Mit ve Özellikleri

1.4.2.1 Post Apokaliptik Tür ve Özellikleri

Post apokaliptik tür, genellikle büyük bir felaket sonrası geçen hikayeleri ifade eden bir edebi ve sinematik türdür. "Post" kelimesi, "sonrası" anlamına gelirken, "apokaliptik" kelimesi büyük bir yıkımı veya felaketi temsil eder.

Post apokaliptik hikayelerde, genellikle nükleer savaş, doğal afetler, salgın hastalıklar, zombi kıyameti veya teknolojik bir çöküş gibi büyük bir felaket sonrası dünya betimlenmektedir. Bu felaketler, toplumu ve medeniyeti büyük ölçüde yok etmiş veya dönüştürmüştür (Boz, Takımcı, 2019, s.383-384).

Post apokaliptik hikayelerde, dünya genellikle bozulmuş, harap olmuş ve kaynakların kıt olduğu bir durumda bulunur. Toplumun sosyal, politik ve ekonomik yapıları çökmüş, insanlar hayatta kalmak için mücadele ederler. Bu türdeki hikayelerde sıklıkla vahşi yaşam, kabileleşme, savaşlar ve hayatta kalma mücadeleleri anlatılır. Post apokaliptik tür, insanların doğal içgüdülerini, hayatta kalma becerilerini, etik değerlerini ve insanlığını sorgulayan bir platform sağlar. Bu türdeki hikayeler, toplumsal adalet, insanlık, umut ve yeniden doğuş gibi temaları ele alırken, aynı zamanda insan doğasının karanlık yanlarını, güç mücadelesini ve hayatta kalmak için yapılan fedakarlıkları da eleştirel bir şekilde işleyebilir (Maatta, 2015, s.415-422).

Bazı popüler post apokaliptik eserler arasında "Mad Max" serisi, "The Road" (Yol), "The Hunger Games" (Açlık Oyunları) ve "The Walking Dead" (Yürüyen Ölümler) yer alır. Bu eserler, distopya unsurlarıyla birleşerek post apokaliptik dünyaları ve insanların bu dünyada hayatta kalmaya çalıştığını anlatır.

Post apokaliptik türün sanata etkisi ve oluştuğu estetik anlatıda öncelikle Özgür Yaren'in 2019 yılında yayınlanan "*Post-human aesthetics of apocalypse (İnsanlık sonrası kıyametin estetiği)*" adlı makalesinden alınmıştır. Post apokaliptik tür sanata çeşitli şekillerde etki etmiştir. Söz konusu etki aşağıdaki biçimde özetlenebilir:

- *Yaratıcı Yenilikçilik:* Post apokaliptik tür, yıkım ve felaket sonrası dünyaların yaratıcı bir şekilde tasvir edilmesini gerektirir. Bu tür, sanatçılara ve yaratıcılara alternatif dünyalar ve hayatta kalma stratejileri oluşturma fırsatı verir. Yeni manzaralar, araçlar, giysiler ve teknolojilerin hayal edilmesi, sanatçıların yaratıcılığını zorlar ve farklı estetik deneyimler sunar.

- *İnsan Doğasının Keşfi:* Post apokaliptik hikayeler, insan doğasının zorlu koşullarda nasıl değiştiğini, insanların hayatta kalmak için neler yapabileceğini ve hangi değerlerin öncelikli olduğunu araştırır. Bu tür, sanatçılara insan davranışları, ahlaki ikilemler, etik sorunlar ve insanlık durumunu derinlemesine inceleme fırsatı sunar.

- *Toplumsal Eleştiri:* Post apokaliptik tür, toplumun ve medeniyetin çöküşünü, insanların nasıl bir arada yaşayamayacaklarına dair eleştirel bir perspektif sunar. Bu tür, sınıfsal ayrımlar, politik sistemlerin zayıflığı, doğal kaynakların tükenmesi ve insanlığın kendini yok etme potansiyeli gibi toplumsal meseleleri sorgular. Sanat, bu eleştirel mesajları görsel ve anlatsal olarak ileterek toplumsal değişimi teşvik edebilir.

- *Umutsuzluk ve Umudun Dengesi:* Post apokaliptik tür, genellikle umutsuzluğun egemen olduğu bir atmosfer yaratır. Ancak bu türde aynı zamanda umut da bulunabilir. Sanat, bu dengenin görsel olarak ifade edilmesiyle izleyiciye duygusal bir deneyim sunabilir. İnsanların hayatta kalma isteği, dayanıklılık, dayanışma ve umut gibi temalar, sanatçılar tarafından vurgulanabilir.

- *Görsel Estetik:* Post apokaliptik dünyalar, genellikle bozulmuş, harap olmuş ve manzaralarıyla etkileyici bir görsel estetik sunar. Sanatçılar, yıkım sonrası mekanların atmosferini, renk paletini ve detaylarını ustaca yakalayarak etkileyici ve çarpıcı görüntüler oluşturabilir. Bu da izleyiciye görsel bir deneyim sunar.

Post apokaliptik tür, sanatın farklı alanlarında, edebiyattan sinemaya, resimden heykele kadar birçok formda etkili olmuştur. Yaratıcı özgürlük, insan doğasının incelenmesi, toplumsal eleştiri ve görsel estetik gibi unsurlarıyla sanatçılara ve izleyicilere derinlikli deneyimler sunar (Yaren, 2019, s.77-80).

1.4.2.2. Seküler Post Apokaliptik (Kıyamet Sonrası) Mitler

Post apokaliptik mitler (kıyamet sonrası mitleri), insanlık tarihinde derin köklere sahip olan bir dizi efsane, hikaye ve inanışı içerir. Bu mitler, genellikle dini veya mitolojik kaynaklara dayanır ve dünyanın sonunun nasıl geleceği, insanların kıyametten nasıl kurtulabileceği veya kurtuluşun ne şekilde gerçekleşeceği gibi temaları ele alır. Ancak, modern toplumda dini inançların azalmasıyla birlikte, seküler kıyamet sonrası mitler giderek daha fazla dikkat çekmeye başlamıştır.

Seküler kıyamet sonrası mitler (Bussiere,2020, s.265), dinin dışında kalan, dini motifleri ve inanç sistemlerini kullanmayan, genellikle bilimsel veya teknolojik faktörlere dayanan hikayelerdir. Bu mitler, insanların modern dünyanın sorunlarına ve tehditlerine karşı duyduğu endişeyi ve belirsizliği yansıtır. Nükleer savaş, doğal felaketler, iklim değişikliği, salgın hastalıklar gibi gerçek dünya olayları ve tehlikeler, seküler kıyamet sonrası mitlerin temelini oluşturur.

Seküler kıyamet sonrası mitlerin işlevi, bir yandan insanların korku ve kaygılarını ifade etmelerine ve bu tehditlere karşı duygusal bir çıkış noktası bulmalarına olanak tanır. Bu mitler, insanların kolektif bir bilinçaltıyla bağlantı kurmalarına ve ortak endişeleri paylaşmalarına yardımcı olur. Aynı zamanda, bu mitler, insanların olağanüstü koşullar altında nasıl hayatta kalacaklarına dair farklı senaryoları keşfetmelerine olanak tanır ve insan doğasının temel unsurlarını sorgular.

II. BÖLÜM: ANLATI OLARAK FİLMLER VE DİJİTAL OYUNLAR: POST APOKALİPTİK TÜRDEKİ ANLATILAR ÜZERİNE

2.1. Anlatı Kavramı

Anlatı insanlık tarihi kadar eskidir ve yaşamın her anında da vardır. Anlatı, “Gösterge Eleştirisi” kitabında Mehmet Rifat’a göre (1999, s.15) gerçek ya da düşsel olayların değişik göstergeler aracılığıyla anlatılması sonucu oluşan bir dizgedir; bir bütündür ve metin teriminin eş anlamlısı olarak görülebilmektedir. Roland Barthes’dan yola çıkarak, anlatıların bitmiş ve sonlanmış bir bütün olduğunu ve çıkarak, söylev, masal, fabl, öykü, roman, oyun, destan, tiyatro metinleri, tragedya ve komedyalar, resim, karikatür, film fotoğraf, afiş, TV dizileri, gibi görsel metinler, roman, TV haberleri, gazete haberleri, insan davranışlarının anlatı formları olduğunun söylenebilir (Barthes, 1988, s.7).

Anlatılar aracılığıyla, insanlar dünyayı anlamlandırmaktadır. Anlatının bir “yeniden sunum”, “yeniden aktarım” olduğu da belirtilmektedir (Kıran, 2003, s.60). Her toplumun ve topluluğun, kültürün kendine özgü bir anlatısı vardır.

Anlatılar, betimleme ağırlıklıdır ve bir olay öykülenmektedir ve bir eylem vardır. Olayların, öykünün birilerince aktarılma işlemi olan öyküleme son derece önemlidir.

Kişiler tarafından eylemler gerçekleştirilir. (Bunlar okurun dikkatini çekmelidir. Kişilerin iç ve dış görünüşleri okuru metne bağlamalıdır.) Anlatılarda kahramanların / kişilerin geçirdiği evreler ve aşamalar vardır. Ayrıca her bir anlatıda belli ya da belirsiz bir uzam ve zaman söz konusudur. “Öykü ve öykülemenin birleşiminden oluşan kişi, zaman ve uzam öğelerini barındıran her türlü metin anlatıdır. Sinema filmleri, reklam, gazete haberi gibi bir olayı, bir durumu anlatan metinlerde anlatı türleri arasında yer alır. Sinema filmleri okunmayı bekleyen metinlerdir ve bir anlatı oluşturulurken anlatım ve öyküleme teknikleri çok önemlidir. Bu bağlamda, bir anlatı düzenlenirken, bir öyküyü anlatmak, okuru/izleyiciyi bilgilendirmek, metine ilgiyi çekmek için merak duygusunu tetiklemek, onu düşündürmek, aynı zamanda onu öyküye ait her türlü eyleme ve düşünceye ortak etmek demektir. Sinemasal anlatıda kurmaca, birbirini izleyen, birbirine eklenen gerçek, gerçeğe benzer ya da bir tür senaryonun temelidir.” (Parsa, 2020 s.34,73)

Kurgusal bir ürün olan anlatıda yazar/anlatıcı gerçeğe benzer bir dünya yaratabilmek adına **3 temel işlev** gerçekleştirir (Parsa, 2006, s.13-19):

1.Kişi /Kahraman Yaratımı (Metnin içinde bir kahraman yaratılması. Ad-soyadı olan, fiziksel ve ruhsal özellikleri ile; ilişkileriyle ve eylemleriyle kurgusal kişiler)

2.Zaman Yaratımı (Metnin içinde belli bir zaman, dönem ya da mevsime gönderme yapılması; kimi zaman da zamanın değişik görsel ve dilsel göstergelerle kurgulanması. Örneğin ay figürü ile geceye gönderme yapılması)

3. Mekan/Uzam Yaratımı (Metnin içinde belli bir yere gönderme yapılması. Bu yer mitolojik, simgesel, gerçek ya da kurgusal vs olabilir. Örneğin “bir varmış bir yokmuş. Çok uzak bir şehirde bir prenses yaşarmış”: Mekan ve zaman belli değil)

2.1.1 Anlatı Aşamaları

Anlatılarda birbirini izleyen ve eklenen olaylar zinciri, eylem belli bir sıralama izlemektedir. Vladimir Propp ve diğer anlatı kuramcılarının göre, anlatılardaki aşamalanma değişiklik göstermektedir. Örneğin Propp'un anlatılar için belirlediği “Hazırlık, Karışıklık, Gidiş, Dövüş, Dönüş, Tanınma” gibi 6 aşama vardır. Fransız göstergebilimci ve dilbilimci Julien Algirdas Greimas ise 6 aşamayı sadeleştirerek 5 aşamaya indirgemıştır: Başlangıç, Dönüştürücü öge, Eylemler dizisi, Dengeleyici Öge, Bitiş.

*Hazırlık (Başlangıç Durumu)- Kişilerin zaman ve uzamının sergilenmesi
Karışıklık (Dönüştürücü Öge Ortaya çıkar)- Ani gelişen bir olay baştaki durumu bozar.*

Gidiş (Eylemler Dizisi)- Kahraman gider; Olaylar ardı ardına gelir.

Dövüş- Kahraman dövüşmek ve kötüyü yenmek zorundadır.

Dönüş (Dengeleyici/Düzenleyici Öge Ortaya Çıkar)- Olaylara son veren olay, öge

Bitiş Durumu- Başlangıca dönüş; başka bir durumun başlangıcı. (Mutlu son ya da değil)

Öykü kuramı, hikâye anlatıcılığı gibi farklı isimlerle ifade edilen anlatı (narrative) kuramı, 1984 yılında Fisher tarafından ortaya atılmış, hikâyelerin insanlarla iletişim kurmanın ortak noktalarından biri olarak görülmesinden yola çıkarak oluşturulmuştur. Fisher (Akt. Larson, 2010) ikna edici iletişim faaliyetlerinin açıklanmasında en güçlü metaforun hikâye ve drama olduğunu belirtmektedir. Bu

nedenle de anlatının temelinde inandırma ve ikna kavramları bulunmaktadır. Fisher'a göre, anlatı kuramı için beş temel varsayım vardır:

(1) insanlar genel olarak anlaticıdır, (2) insanlar arasındaki iletişim esas olarak anlatılar arasında gerçekleşir; (3) inanmak ya da eyleme geçmek için iyi nedenler kullanılır; (4) insanlar kendi iletişim değerlendirmelerini yönlendiren doğal bir anlatı mantığına sahiptirler; (5) dünya, herkesin gerçeklerini inşa etmeye ve uyarlamaya olanak tanıyan bir dizi hikâyeden oluşmaktadır (Fisher 1987'den akt: Stutts ve Barker, 1999: 214).

Anlatılardaki temel özelliklerden biri de anlatılardaki öykünün ikna edicilik bağlamında, mantıklı ya da duygusal, tutarlı ve dinleyeni ya da izleyeni etkileyebilmesidir.

Hikâyenin kuruluşu, ana fikri, karakterleri akılcı ve rasyonel bir mantık sunmaktadır. Anlatı düşüncesi, olayları zamansal boyut açısından organize etmektedir: Anlatıda olaylar zamanla ortaya çıkmaktadır. Zaman, hikâyelerde bir başlangıç, orta ve son şeklinde gelişen bölümler olarak yapılandırılır. Anlatı tarzı düşünce, bireylerin zihinlerinde karmaşık ve ayrıntılı hikâyeler oluşturmasını zorunlu kılmaz. Aksine, anlatı işlemeye başlarken, insanlar gelen bilgileri bir hikâye oluşturmaya çalışıyormuş gibi düşünür.

2.1.2. Sinemasal Anlatı Kavramı

7. Sanat Sinema ve Sinemasal Anlatı Kavramı

Sanat olarak kabul edilen sinema, görsel ve işitsel unsurların bir araya gelerek hikaye anlatımını sağladığı bir sanat formudur. Sinemasal anlatı ise, sinemanın özgün dilini ve anlatım tekniklerini kullanarak hikayeleri aktarma yöntemidir.

Sinema, filmlerin yaratıldığı, gösterildiği ve izleyicilere aktarıldığı bir sanat dalıdır. Sinemanın temel özelliği, görüntü ve sesin birleştirilerek zaman ve mekânın belirli bir düzen içinde aktarılmasıdır. Sinema, izleyiciye görsel deneyimler sunmanın yanı sıra, duygusal ve düşünsel etkileşimler de yaratır. Bu etkileşimler, oyunculuk performansları, sinematografik teknikler, müzik, kurgu ve diğer sinema öğeleri aracılığıyla gerçekleştirilir (Andrew, 2019, s.26).

Sinemasal anlatı ise, sinemanın kendine özgü anlatım dilini ve tekniklerini kullanarak hikayelerin aktarılmasını ifade eder. Sinemasal anlatı, görsel kompozisyon, kamera hareketleri, kesme teknikleri, ışık kullanımı, ses tasarımı ve diğer

sinematografik unsurlar aracılığıyla hikayeleri etkileyici bir şekilde anlatma amacını taşır. Sinemasal anlatı, izleyicinin duygusal bağ kurmasını, gerilim hissetmesini, düşünsel açıdan etkilenmesini ve hikayenin anlatımına aktif katılımını sağlamayı hedefler (Wingate, 2021, 65).

Sinemasal anlatı, sinemanın kendine özgü dilini oluşturan bir dizi unsuru içerir. Bunlar arasında görsel kompozisyon ve kadraj seçimi, renk ve ışık kullanımı, kurgu ve montaj teknikleri, ses tasarımı ve müzik gibi unsurlar bulunur. Bu unsurlar, hikayenin atmosferini, duygusal tonunu, karakterlerin iç dünyasını ve hikayenin anlatımını şekillendirir (Balabanlar, 1992, s.200).

Sinemasal anlatı, sinemanın sanatsal ifade gücünü ortaya çıkaran bir araçtır. Sinema, farklı türlerdeki filmlerle, izleyicilere çeşitli duygusal deneyimler, düşünsel sorgulamalar ve görsel estetikler sunar. Sinemasal anlatı, bu deneyimleri derinleştirir ve izleyicileri hikayenin içine çeker.

Sonuç olarak, sinema 7. Sanat olarak kabul edilen bir sanat formudur ve sinemasal anlatı, sinemanın kendine özgü dilini ve anlatım tekniklerini kullanarak hikayeleri etkileyici bir şekilde aktarma yöntemidir. Sinema ve sinemasal anlatı, izleyicilere görsel, işitsel ve duygusal bir deneyim sunmanın yanı sıra düşünsel açıdan da etkileyici bir platform sağlar (Çevirir. Yakışan, 1994, s132).

2.1.3. Mitsel Anlatı

Hızla ve sürekli gelişen ve evrilen teknolojiler ve dijital teknolojilerin, dijital iletişimin “krallığını sürmesi”, toplumun her alanında etkisini gösterirken; alana yeni kavramlar eklenmektedir (Uğurlu, 2014, s.15). Bununla birlikte, toplumsal sistemlerin ve insan ilişkilerinin belirleyicisi olarak teknolojiyi ve kitle iletişim araçlarını ele alan ve “Evrensel Köy” ve “Araç Mesajdır” savlarıyla tanınan iletişim kuramcısı Marshall McLuhan ve iletişim teknolojileri ile toplum yapısı arasındaki etkiyi ve bağıntıyı, bireyler üstü bağlamda ele alarak incelemiş olan ve toplumda ve kültürde gerçekleşen değişimlerin, iletişim teknolojilerinde yer alan değişimlerin bir uzantısı olduğu ile ilgili yaklaşımda bulunan iletişim bilimci Harold Adams Innis, teknolojide yaşanan değişimlerin toplumun kültürel temelleri üzerinde meydana getirdiği değişimlere vurgu yaparlar ve iletişim teknolojilerinin toplumda bireylerin düşünme tarzını, duygularını, hareketlerini de etkileyeceğini eklerler (Tekin,2019, s. 120-126).

Tüm bu dijital dönüşümden etkilenen alanlardan biri de sinema alanındaki çalışmalardır. Dijital dönüşüm, sinemadaki üretim, dağıtım ve gösterim olanaklarını da değiştirmiştir. Dijital teknoloji çok katmanlı bir teknolojidir ve geleneksel medyadan farklı bir sistemdir. Bu bağlamda da görsel-işitsel iletinin de değiştiğinin de altı çizilmelidir. Ancak tüm bu değişim dönüşüm gözden geçirildiğinde, sinemasal anlatının geleneksel anlatım tarzında bir değişim olduğu söylenebilir mi? Günümüzde sinemasal anlatının temel oluşturucularında bir farklılaşma olmuş mudur?

“Sinemada Anlam Üstüne Denemeler” adlı kitabın yazarı ve sinema göstergebilimcisi Christian Metz’in dediği gibi, “sinemaya gitmek demek bir öyküyü görmeye gitmek demektir” (Metz, 1986, s.43). Bir başka deyişle, sinema sinematografik anlatım araçları ile izleyiciye öyküler anlatır; izleyiciyi sinemasal dünyalara götürür. Sinematografik anlatım araçlarını kullanarak öykü anlatmanın en etkili yöntemi ise *klasik anlatı* olarak bilinen ve 1910-1920’li yıllarda Amerika’da Hollywood’da geliştirilen anlatım biçimidir. Bu çalışmada, klasik anlatı sinemasındaki anlatı yapısı, yapısalcı göstergebilimsel yöntemden yararlanılarak çözümlenecektir. İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure (Genel Dilbilim Dersleri, 1916) tarafından geliştirilen yapısalcılık, anlamlandırma üzerine temellenmiştir. 1960’larda A. J. Greimas, Roland Barthes, Tzevetan Todorov gibi kuramcıların çalışmalarıyla gelişmiş ve sinema dahil birçok alanda söz edilir olmuştur. T. Eagleton, yapısalcılığın anlatı çalışmalarında devrim niteliğinde yenilikler getirdiğini belirtmektedir (Eagleton, 1990, s.126).

Anlatı kuramı (Narrative Theory) ile ilgili en temel çalışmaları yapan kuramcı ise, Rusbiçimcilerde, yapısalcı Vladimir Propp’tur. Propp, anlatının yapısı ve oluşturucuları (kişi, zaman ve mekan), başka bir deyişle anlatı kuramı üzerine ilk ciddi çalışmaları 1928 yılında yapmıştır. V. Propp, Masalın Biçimbilimi (2008, s.267) kitabında, Rus Halk masallarında ortak yapı birimlerini, karakterlerini ortaya koymuş ve Rus masallarının anlatısal yapısını ortaya çıkartmıştır; bu çalışma anlatı çözümlenmelerinde yapılan ilk dizimsel çözümlenmedir. Ayrıca Propp’un çözümlenmesinde, çalışmanın temel konusunu oluşturan anlatıdaki “kahraman/kişi” çözümlenmesi de ilk kez detaylı biçimde ele alınmıştır.

Anlatılar insanların dünyayı anlamlandırma yollarıdır ve sinema da anlatıları kullanarak izleyicisine ulaşır. Belli bir zaman ve mekan içinde, belli karakterlerle (kahraman/kişi) ortaya çıkan ve neden- sonuç ilişkisi içinde birbirine bağlı olaylarla bir eylemler dizisi olarak tanımlanan anlatı, *Öykü ve Söylem, Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı* adlı kitabın yazarı Seymour Chatman, (1978, s.17-18) adlı kitabında, öykü,

destan, roman gibi anlatı türleri ile oyun, drama gibi formlar arasında farklılık bulunduğunu belirtmektedir. Sinema bu doğrultuda, Chatman'ın da dediği gibi, farklı bir anlatı biçimidir.

Gerard Genette'in Anlatı Kuramı

Gerard Genette, anlatı kuramıyla tanınan önemli bir Fransız edebiyat teorisyenidir. Anlatı kuramı, edebi metinlerin anlatma şekillerini ve anlatının yapısal öğelerini inceler. Genette'in çalışmaları, anlatının zamanı, mekânı, anlatıcısı, hikaye sırası gibi unsurları analiz eder ve anlatısal tekniklerin edebi metinlerdeki işlevini açıklar. Genette'in "Narrative Discourse: An Essay in Method" adlı eseri, anlatı kuramının temel yapı taşlarını oluşturur. Bu eserde, Genette anlatının çeşitli öğelerini sınıflandırır ve analiz eder (Genette, Lewin, Culler, 1980, s.413). Örneğin, "an" zamanıyla ilgili olan "fabula" ve "sjuzet" kavramlarını açıklar. Fabula, hikayenin olaylarının kronolojik sırasını temsil ederken, sjuzet ise anlatıcının hikayeyi nasıl düzenlediğini ve sunum şeklini ifade eder.

Gerard Genette'in Anlatı Kuramı'nda fabula ve sjuzet kavramları, anlatıyı oluşturan temel unsurlardan biridir (Hansen, 2015, s.166, 179).

Fabula, bir hikayenin temel olaylarının kronolojik sırasını ve neden-sonuç ilişkisini temsil eden anlatısal yapıdır. Fabula, hikayenin içeriğini oluşturan olayların zaman ve mekan bağlamında nasıl sıralandığını ifade eder. Fabula, genellikle hikayenin gerçek ya da hayali dünyasında yer alan olayların doğal akışını yansıtır. Fabula, hikayenin olay örgüsünü oluşturan tüm olayları içerir. Bu olaylar, zaman içinde birbiriyle ilişkilendirilerek hikayenin bütünlüğünü sağlar (Genette, Lewin, Culler, 1980, s.415). Fabula, hikayenin temel yapısını oluştururken, sjuzet ise bu temel yapıyı farklı şekillerde düzenleyebilir.

Sjuzet, fabulanın anlatısal düzenlemesini ifade eden bir kavramdır. Sjuzet, fabulanın kronolojik sırasını değiştirebilir, olayları yeniden düzenleyebilir, geriye dönüşler veya ileriye dönüşler yapabilir, parçalı bir yapı oluşturabilir veya hikayenin belli bir bakış açısını vurgulayabilir. Sjuzet, hikayenin anlatıcısı veya yönetmeni tarafından bilinçli bir şekilde kullanılan anlatım tekniklerini ifade eder. Bu teknikler, izleyici veya okuyucunun hikayeyi algılamasını ve yorumlamasını etkiler. Sjuzet, hikayenin anlatımında zaman, mekan, perspektif ve olayların ilişkileri gibi unsurları değiştirerek farklı bir anlatım deneyimi sunar.

Özetlemek gerekirse, fabula hikayenin temel olaylarını ve neden-sonuç ilişkisini ifade ederken, sjuzet ise bu olayların anlatsal düzenlemesini ve farklı anlatım tekniklerini temsil eder. Fabula, hikayenin içeriğini oluştururken, sjuzet ise hikayenin nasıl anlatıldığına dair seçimleri ve düzenlemeleri belirler. Bu iki kavram, anlatı kuramında hikayenin yapısını ve anlatımını anlamak için önemli bir temel oluşturur.

Claude Lévi-Strauss ve Mitsel Anlatı

Claude Lévi-Strauss 1955’de “*Mitlerin Yapısal Çözümlemesi*” adlı yazısında, mitlerin yapısını ele alarak, Propp gibi, “kahraman ve kahramanın işlevleri” ile ilgili bir sınıflandırma yapmıştır. Tüm bunların dışında, anlatı, anlam aktarımı ve mitoloji etkileşimi üzerine 1963 yılında yazdığı yazısıyla A.J. Greimas da katılmıştır: “La description de la signification et la mythologie comparée” (Anlamın Betimlenmesi ve Karşılaştırmalı Mitoloji). Vladimir Propp’un Masalın Biçimbilimi (1964) kitabının ikinci baskısında son söz yazar E.M. Mélétski (Eléazar Moisséïevitch Mélétski), Greimas’ın da Propp’un kuramından temek alarak farklı mitolojilerde bir dizi mitsel temayı (toplum sözleşmesi, iyilik ve kötülük, ölçsüzlük vb) incelediğini ve çözümlemesini Strauss’un kuramıyla tamamladığını belirtir (Uğurlu, 2014, s.113-116, 132).

Tüm klasik anlatılarda, örneğin klasik anlatı sinemasında Aristoteles’in “Klasik Dramatik Yapı”nın da varlığının ve ele alınmasının gerektiğinin altını çizmek önemlidir. Bu bağlamda, sinemasal anlatı yapısında, klasik dramatik yapı temelli oluşturucular ve stratejiler bulunduğu söylenebilir. Bu yapıdaki “karakter” analizi ise temel çalışma nesnesidir çalışmada.

“Durumları, olayları, kişilerin ilişkilerini öyküleyen söylem biçimi” olarak Akşit Göktürk tarafından (Göktürk, 2002, s.149) tanımlanan anlatı kavramını, Mehmet Rifat “Gösterge Eleştirisi” adlı yapıtında “gerçek ya da düşsel olayların, değişik gösterge dizgeleri aracılığıyla anlatılması sonucu ortaya çıkmış bütün” olarak tanımlamaktadır (Rifat,1999, s.15). Anlatı kuramına göre, anlatının bir eyleme dayandığı ve mimetik bir sanat olan sinemasal anlatıda karakterin(lerin) söz konusu eylemi gerçekleştirdiği aktarılır. Karakter, eylemini gerçekleştirirken bir amacı vardır; bir eyleme katılındır, Propp’a göre, işlevleri olan ve yaptıkları eylemlere odaklı varlıklardır. Konuyla ilgili günümüz göstergebilimcilerinden Roland Barthes şunu ekler: “Propp, anlatı kişilerini ruhsal yapıya dayana değil de anlatının kendilerine tanıdığı eylem birliğine dayanan

yalın bir tipolojiye indirger” (Barthes, 1998, s.44). Literatürde “karakter”, “kahraman” çözümlemesi üzerine daha önce de sözünü ettiğimiz Greimas, Boris Tomaşevski, Seymour Chatman, Todorov da çalışmıştır. Bu kuramcıların anlatı çözümlemeleri ve kahraman analizleri ele alınarak, sinemadaki anlatıda bu analizlerin nasıl yapıldığı üzerinde de durulacaktır.

Sinemada kahraman / kişi analizi tümüyle anlatım stratejileri ile de ilintilidir. Çalışmada sinema anlatımında kullanılan öykü /hikaye anlatma türleri ele alınacaktır. Sinemanın bir hikaye anlatma aracı olduğu varsayımından yola çıkarak, hikaye kavramı, hikaye oluşturucuları ve hikaye anlatıcılığı çerçevesinde “kahraman” olgusuna değinilecektir. Çalışmanın inceleme nesnesi olan sinemadaki ve oyunlardaki anlatılarda kahramanların analizi, öncelikle örnekleme oluşturan “mitoloji-sinema-oyun etkileşim” olan filmler ve oyunlar üzerinden ve özellikle de sınırlamaya gidilerek, distopik içerikli filmler üzerinden gerçekleştirilecektir.

İnsanın varoluşu kadar eski olan hikaye anlatıcılığı günümüze değin kronolojik olarak sözlü, yazılı, basılı, elektronik ve dijital hikaye anlatma süreçlerinden geçerek dönüşüme uğramıştır. Hikaye anlatma geleneği destanlara, Binbir Gece Masalları'na, Nasrettin Hoca fıkralarına, Dede Korkut ve meddah hikayelerine dek uzanır. Hikaye anlatıcılığı, merak uyandırmak, eğlendirmek, ilgi çekmek, ikna etmek için bir araçtır.

Hikaye anlatıcılığı dendiğinde ise akla mitler ve mitolojik anlatılar gelmektedir. Mitoloji, mitler aracılığıyla dünyanın aktarımıdır; dünyadan hikayelerdir. Mitler, toplumların bir yandan geçmişlerindeki ulaşılamayan insanüstü bir başka deyişle tanrısal olanlar ile ilgili bilgileri aktarırken diğer yandan da çok kültürlü bir yapının oluşmasına katkıda bulunmaktadır. Bu hikayeler nesilden nesille aktarılırken farklılıklar oluşmakla ve çoğu zaman dinleyiciyi düşler evrenine sokmaktadır. İnsanlar merak edilen, ulaşılamayan insanüstü bir alanda olan kutsal alanlara ulaşmak için mitolojiyi araç olarak kullanmaktadırlar. Gündelik yaşamda karşılaşılan sorunların karşısında çözümsüz kalındığında bunları çözmek adına zihinde kurgulamaya başlanır.

Günümüz popüler kültür aracı olarak bir başka deyişle yaratıcı kültür endüstrilerinden biri olan filmlerde de durum aynıdır. Mitsel hikayeler anlatılarak izleyicinin düşler evrenine girmesi ve zihinlerinde belli imgeler oluşması amaçlanmaktadır. Mit yaratmak ve hikaye anlatmak, en ilkelinden en gelişmişine, bütün toplumlarda var olan evrensel öğelerdir (Pattanaik, 2016, s.17). Hikayeler aracılığıyla diğer insanlar ve farklı dünyalar ile bağlantılar kurulur. Mitlerin ve hikayelerin en önemli işlevi de bireylere dünyayı anlama ve anlamlandırma konusundaki işlevidir;

hikayeler ve mitsel hikayeler insanlığın varoluşundan bu yana dünyayı yaşanabilir, sıcak bir mekana çevirmektedir. Hiç kuşkusuz bu hikayelerde en önemli işlev ise “kahramanlar”dadır.

Çalışmada, tüm bu kuramcılar ve çalışmalarının dışında, çalışmaya yarar ve katkı sağlayacak kimi adları da unutmamak önemlidir. Örneğin, Gustave Jung’un algıyı örgütleyen arketip kavramı, özellikle de kahraman arketipi üzerine yazdıkları kahraman kavramının çözümlenmesinde kullanılacaktır. Jung’un *Dört Arketip* (2008) adlı kitabı kahramanın kolektif bilinç ve bilinç dışı üzerindeki etkisi, yaratım sürecinden, kültürel aktarım sürecine geçişinin aşamalarını anlatabilmek için yararlanılacak kaynak eserlerden biridir.

Toby Clark’ın, *Sanat ve Propaganda* (2011s.15,27,43) adlı kitabında, politik amaçların ve bu amaçların bütünleşik bir simgesi olarak da “kahraman” kavramının sanat akımlarında nasıl paradigmasını yayma aracına dönüştüğü anlatılmaktadır. Modern kitle kültürünün, modern propagandanın tarihiyle özdeşleştiğini ve sistemin kendini devam ettirebilmek için radikal alt kültürlerden özellikle yok oluş anlatılarından beslendiğine değindiği için bu çalışmada “kahraman” ve “kıyamet sonrası” anahtar kavramlarının günümüz sinemasındaki yeri anlatılmaktadır.

Mitlerin her zaman bir yaratılış öyküsü olduğunu söyleyen Mircea Eliade *Mitlerin Özellikleri* (2011, s.22, 24) adlı kitabında, mitlerin işlevleri, kullanılması gereken kronolojik şablonu ve mitlerin hangi şartlarda, hangi başlıklar altında toplanması gerektiği ile ilgili öneriler bulunmaktadır. Söz konusu yapıt da çalışmada ana kaynaklardan biri olacaktır. Aynı eserinde Eliade, Eskatolojik mitlerin incelerken; Doğu Dinleri, Yahudi-Hristiyan Mitleri, Hristiyan Binyılcı Gelenek, İlkelerde Binyılcılık Geleneği ve Modern Kültür Üretiminde “Dünyanın Sonu” sınıflandırma şekli bu çalışmada kaynak olarak kullanılacaktır. Eliade’nin önerdiği etnografik metinler ve 2000 yılı sonrası üretilmiş post apokaliptik filmler de çalışmanın örneklem kısmını oluşturmada yardımcı yapıtlardır (Eliade,2016, s.20,117).

Roland Barthes’ın 1950’lerin sonlarında “kültürel görecelilik” kavramını açıklarken mitsel düşünceyle akılcı düşüncenin arasındaki geçiş sürecinin bir zorunluluk olması fikrini, etnosentrik bir yaklaşım olduğunu belirtmiştir. Bu nedenle mitlerin akıldışı ve bilinçaltıyla olan ilişkisinin aslında modern dünyada kültür üretiminin odaklarından biri olduğu ve işlevinden dolayı da olmaya devam edeceğini belirtmiştir. Mitlerin işlevini C. Strauss, Joseph Campbell, M. Eliade ve Karen Armstrong üzerinden ele alırken ve bu anlamın modern eskatoloji ve kültürel üretimlerine etkisi ortaya

konurken Barthes'ın yukarıda belirttiği uyarı bu çalışmanın temel yaklaşımlarından biri olacaktır (Jazeri, Suzanto, 2020, s.22).

Eliade'nin mit, saga ve masal ayrımı ve bu ayrımın yapılırken önerdiği literatür taraması ve sonunda ulaştığı tanımlar modern bir masal olarak nitelendirilen sinema hakkında yapılacak çözümlenelerde temel alınacaktır. Çözümlenelerde kutsalın hikayesi olan mitlerle, anlatının kutsallıkla bağının koptuğu masal türlerinin veya bir ara tür olan saganın kahraman çözümlenmesi ise Vladimir Propp ve Campbell'ın ortaya koydukları metodoloji üzerinden yapılacaktır.

Karen Armstrong'un mitos ve logos arasında yaptığı ayrımında, özellikle "ölümlü olmak" ve "mutlak yok oluş" fikrinin "farkına varan" insanın, bu bilinmezlikle baş etmek için ürettiği çözümlerin analizi bu çalışmanın ilerlemesi için birçok kere temel referanslardan biri olarak kullanılmıştır. Armstrong özellikle prestij mitlerini (kahramanın doğuşu) incelerken kutsal veya dünyevi (toplumsal örgütlenme) kökenli olmasının anlatısal fark yarattığı fakat örtük veya açık olarak aralarında büyük bir fark olmadığını belirtir (Armstrong, 2006, s.14-17). Campbell'in deyiimiyle, *Kahramanın Yolculuğu* ister bir masalın ister kutsal görevleri yüklenmiş olarak bir mitin ister kültür endüstrisinin temel olay örgüsü olarak karşımıza çıkmış olsun Propp'yen anlatı çözümlenmesi ve Campbell'in 12 aşamalı şablonunun ortaya koyduğu ortak noktalar olmaksızın bu çalışmanın film, söylem ve kahraman karşılaştırma içeren bölümlerin yazılması mümkün olmazdı.

2.2 Anlatı ve Anlatısal Çözümleme ile İlgili Temel Kuramlar

Anlatılarla ilgili birçok kuram bulunmaktadır. Bu kuramların büyük kısmı Aristoteles'in geleneksel hikaye modelini temel alır. Ayrıca, Gustav Freytag, Tzetan Todorov, V. Propp, A. J. Greimas ve Joseph Campbell gibi araştırmacıların, yazarların geliştirdikleri kuramlar da oldukça önemlidir.

Aristoteles ve Anlatı

Anlatı konusunda temelleri atan, Aristoteles, milattan önce 384 – 322 arasında yaşamıştır. Ölümüne kadar da Platon'un öğrencisi olan Aristoteles öncelikle temel yapıtlardan *Poetika*'da, temelde komedi, trajedi ve şiiri inceleyerek *iyi bir hikayenin yapısını* çözümlenmiştir ve ilk kez bir hikayede, anlatıda "giriş, gelişme ve sonuç" bölümlerinin olduğunu yazmıştır (Aristo, 2009, s.13,18). Ayrıca, söz konusu yapıtta,

hikayelerde ve anlatılarda karakterlerle, şansın ve öğrenilmiş bir dersin birleşiminin olduğunu da belirtmiştir.

Aristoteles'e göre, hikayelerde 6 temel etmen vardır ve bunlar hikayenin temel unsurlarıdır. Birçok filmin, kitabın yapısı bunlarla oluşmuştur:

- Olay örgüsü
- Karakterler
- Dil
- Düşünce
- Görseller
- Müzik

2.2.1. Vladimir Propp'a Göre Anlatısal Çözümleme

Rus Biçimbilimci ve yapısalcı Vladimir Propp'un 1928'te Rusça olarak yayımlanan "Masalın Biçimbilimi" (Морфология сказки [Morfologia skazki]) adlı eseri Saussure'ün ve Lévi-Strauss'un çalışmalarını temel alan bir yapısal çözümleme kuramıdır. Ancak eser, hem Propp'un akademik kariyerinin başında yazdığı bir eser olduğundan ve hem de Avrupa'da yine yapısalcı çalışmalar yürüten R.Barthes ve Lévi-Strauss'un etkisiyle Batıda adı uzun bir süre duyulmamıştır.

İlk çevirisi 1958'de yapılan Masalın Biçimbilimi literatürde yer almış ve anlatı çözümlemelerinde baş eser olarak kullanılır olmuştur ve başta Fransız göstergebilimci A.J. Greimas gibi önemli kuramcıların çalışmalarında katkı sağlamıştır. Propp'un Masalın Biçimbilimi eseri, film, tiyatro, modern edebiyat gibi alanlardaki metinlerde ve hatta iktisat, psikoloji gibi alanlarda da çeşitli uygulamaların yolunu açmıştır.

Daha önce de belirtildiği gibi, Propp, masal kahramanlarını yedi ana başlık altında sınıflandırmıştır. Ancak bu sınıflandırmada Propp kahramanları "işlevlerine" ya da bir başka deyişle "eylem alanlarına" göre kategorilere ayırmıştır. Söz konusu Kahraman çözümlemesi aşağıdaki gibidir:

1. Saldırgan: Kötü kişi.
2. Bağışçı: Kahramana büyümlü nesnelere veren kişi. Ayrıca dönüştürücü öğeyi, nesneyi veren.
3. Yardımcı: Kahramana destek veren kişi.
4. Prenses ve Babası: Masalda, ulaşılacak istenen kişi. Onun için dövümlülür, savaşa gidilir vs... Sadece onun için zorluklarla karşılaşılır.
5. Gönderen: Kahramanı savaşa, göreve yönelten kişi.
6. Kahraman: Eylemi yapan, anlatının baş kişisi.

7. Düzmece kahraman: Kahramana “yardımcı”, “destek” gibi görünen ancak kahramana bazen de tuzak kuran ve engelleyen kişi. Kahramanın aksine izleyici açısından ve kötü tepkiler alır (Propp, 2016, s.84-86).

Tablo 1: Propp’un Masal Kahramanlarının Sınıflandırılması (Fiske, 1987, s.137)

Anlatılardaki Karakter Roller	Hareket Alanı
Kötü Adam (villain)	Kötülük, kavga, aksiyon
Bağış yapan kimse (donor)	Büyülü nesneyi sağlama, yardımcı
Yardımcı (helper)	Kahramanı harekete geçirir. Bir eksikliği giderir. Takipten kurtarır, güç görevleri halleder. Kahramanı değiştirir.
Prenses ve babası	Güç göreve göndermek için birini arar
Gönderen	Kahramanı göreve gönderir
Kahraman	Güç görevleri halledip ödüllendirir
Sahte kahraman	Kahraman yerini almaya çalışan sahte kişi

Daha önce de ele alındığı gibi, anlatılar kurgusaldır ve başlıca temel oluşturmaları ise kişi kullanımı, zaman ve mekan kullanımınıdır. V. Propp da *Masalın Biçimbilimi* adlı yapıtında, anlatılarda kişi kullanımının vazgeçilmez olduğunu, çünkü anlatılardaki olay ve eylemlerin mutlaka bir ya da birkaç öznesinin olması gerektiğini belirtir. Bu nedenle kişi kullanımı anlatıların değişmez, sürekli öğeleridir. Zaman ve Mekan ise her anlatıda belirgin ve ya da örtük biçimde verilebilir.

Ayrıca, anlatı çözümlemelerinde Propp, yapısalci kuram çerçevesinde, masalın/anlatının içindeki eylemlerin eklenme süreçlerini ve masalda / anlatıda yer alan kişi / kahramanın işlevlerine göre eylem alanlarının da ortaya çıktığını belirtmektedir ve kişilerin adları ve taşıdıkları özellikler değişir ancak eylemleri yani işlevleri değişmemektedir. Bu doğrultuda, Propp anlatılarda kahramanlar tarafından gerçekleştirilen 31 işlev tespit eder. Söz konusu işlevlerin hepsinin bir masalda / anlatıda olması zorunlu değildir. Söz konusu işlevler için ayrıca, Propp çözümlemede kolaylık için çeşitli semboller de kullanmıştır (Propp, 2018, s. 25-65):

1. Aileden biri evden uzaklaşır. İşlev: Uzaklaşma (β)
2. Kahraman bir yasakla karşılaşır. İşlev: Yasaklama (γ)
3. Kahraman yasağı çiğner. İşlev: Yasağı çiğneme (25-65δ)

4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır. İşlev: Soruşturma (ε)
5. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar. İşlev: Bilgi toplama (ζ)
6. Saldırgan kurbanını veya servetini elde etmek için kurbanını aldatmayı dener. İşlev: Aldatma (η)
7. Kurban aldanır ve istemeyerek saldırgana yardım eder. İşlev: Suça katılma (θ)
8. Saldırgan aileden birine zarar verir. İşlev: Kötülük (A)

8a. Aileden birinin bir eksiği vardır, aileden biri bir şeyi elde etmek ister. İşlev: Eksiklik (α) 2-

Anlatıdaki maceranın, gelişmenin, gerilimin yaşandığı ve arttığı bölümdür. Asıl olaylar ve masalın tüm karmaşıklığı bu bölümde gerçekleşir. Anlatının aksiyon grafiğinin tepe noktası bu bölümde yaşanır.

9. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır; bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir. İşlev: Aracılık, geçiş anı (B)

10. Kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir. İşlev: Karşıt eylemin başlangıcı (C)

11. Kahraman evinden ayrılır. İşlev: Gidiş (↑)

12. Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, bir sorgulama, saldırı vb. ile karşılaşır. İşlev: Bağışçının ilk işlevi (D)

13. Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir. İşlev: Kahramanın tepkisi (E)

14. Büyülü nesne kahramana verilir. İşlev: Büyülü nesnenin alınması (F)

15. Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir. İşlev: İki ülke arasında yolculuk, kılavuz eşliğinde yolculuk (G)

16. Kahraman ve saldırgan bir çatışmada karşı karşıya gelir. İşlev: Çatışma (H)

17. Kahraman özel bir işaret edinir. İşlev: Özel işaret (I)

18. Saldırgan yenik düşer. İşlev: Zafer (J)

19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır. İşlev: Giderme (K)

20. Kahraman geri döner. İşlev: Geri dönüş (↓) 3-

Bazı masallar burada biter. Fakat çoğunda kahramanlığını ispatlayan ve bu ispatlama esnasında başka bir kişiliğe bürünen, gelişen, büyüyen kahraman hem son kez sınanmak hem arda kalan azıcık kötülüğü de yok etmek hem de daha büyük bir ödüle ulaşmak için bir maceraya daha girişir. Bu noktadan sonra anlatı, yeni bir başlangıçla başlayormuş gibi görünür.

21. Kahraman izlenir. İşlev: İzleme (Pr)

22. Kahramanın yardımına koşulur. İşlev: Yardım (Rs)

23. Kahraman kimliğini gizleyerek, kendi evine ya da başka bir ülkeye varır.

İşlev: Kimliği gizleyerek gelme (O)

24. Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer. İşlev: Asılsız savlar (L)

25. Kahramana güç bir iş önerilir. İşlev: Güç iş (M)

26. Güç iş yerine getirilir. İşlev: Güç işi yerine getirme (N)

27. Kahraman tanınır. İşlev: Tanı (n)ma (Q)

28. Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar.

İşlev: Ortaya çıkarma (Ex)

29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır. İşlev: Biçim değiştirme (T)

30. Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır. İşlev: Cezalandırma (U)

31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar. İşlev: Evlenme (W°o)

2.2.2. Joseph Campbell'a Göre Anlatılarda Kahraman Çözümlemesi: Kahramanın Yolculuğu

Monomit Kuramı

Mit kavramıyla ilgili literatürde yer alan çalışmalar da değişik alanlardadır ve bu alanda söz sahibi olan kuramcılar tarafından gerçekleştirilmiştir. Söz konusu çalışmalara bakıldığında, önemli adlardan olan Joseph Campbell, “monomit kuramını”nda psikanalizin öncülerinden Jung’un “arketip” kavramı üzerinde durmuştur ve kuramı arketip kavramı üzerine inşa etmiştir. Bilinçdışı kişisel ve kolektif olmak üzere ikiye ayıran Jung’a göre (2006, s.232) olgunlaşmış insanlarda düşünce gibi bir fonksiyon gelişmiş ve bilince egemen hale gelmişse; duygu ister istemez arka plana atılarak bilinçdışına düşer ve kişisel bilinçdışı oluşturan şey de budur. Kolektif bilinçdışında ise, kişisel bir şeyin olmadığını ifade eden Jung, bunun bir insan topluluğuna, bir ulusa, hatta tüm insanlığa ait olduğunu; bireyin yaşamı boyunca

edindiği tecrübelerin değil, yaratılıştan var olan içgüdülerin ürünü olduğunu belirtmektedir (Jung, 2006: 232). Örneğin yılanın korkmayı öğrenmek için illa bir yılanla yaşanmış olumsuz bir tecrübeye gerek yoktur. Hayatımızda hiç yılan görmemiş olsak da en azından içinde bulunduğumuz kültürel kodlara bağlı olarak yılanın korkulması gerektiği bilinmektedir. Bu, bireylere atalarından miras kalan kolektif bilinçdışının bir hediyesidir. Yukarıda verilen örneğe benzer biçimde insan, yaşamı boyunca farklı davranışlar sergileyebilir. Davranış şekilleri yerel kültürel kodlarla şekillenip, farklı toplumlarda farklı şekillerde görülebileceği gibi; tüm insanlığın ortak bilinçdışına ait olan benzer davranışlar da olabilir. Bu kalıplaşmış davranış biçimleri *arketiplerdir*. Jung, miti, insan ruhunun ve ihtiyaçlarının bir ifadesi olarak gördüğü için tüm dünyadaki efsaneler arasındaki benzerliği araştırmaya odaklanmıştır ve bu benzerlikler; Jung'un *kolektif bilinçaltı* olarak adlandırdığı, tüm insanlığın ruhuna gömülmüş olan bir dizi hatıradan kaynaklanmaktadır (Grocott, 2012, s.35). Burada Campbell ve Jung'un düşünceleri paraleldir (Vogler, 2009, s.44).

Joseph Campbell'in "monomit kuramı", mitolojik hikayelerin ortak yapısını ve temalarını anlamak için geliştirdiği bir kuramdır. Campbell, "*The Hero with a Thousand Faces*" (Bin Yüz Yüzlü Kahraman) adlı eserinde bu kuramı detaylı bir şekilde açıklamıştır.

Campbell'e göre, monomit kuramı, mitolojik hikayelerde kahramanın yolculuğunu ve evrensel motiflerini ele alır. Campbell, mitolojik hikayelerdeki kahramanın yolculuğunun benzer aşamalardan geçtiğini ve bu aşamaların ortak bir yapıya sahip olduğunu ileri sürer. Bu ortak yapı, kahramanın içsel ve dışsal mücadelelerini, dönüşümünü ve başarısını anlatır.

Monomit kuramı, kahramanın yolculuğunu temel olarak bir dizi aşamaya böler. Bu aşamalar arasında "çağrı", "reddetme", "yardımcı figürlerin görünmesi", "sınavlar ve zaferler", "dönüş" ve "yeniden entegrasyon" gibi evreler bulunur. Her aşama, kahramanın dönüşümü ve büyümesi için önemli bir rol oynar. Kahramanın yolculuğunda karşılaştığı *olaylar*, *karakterler* ve *semboller* de monomit kuramının bir parçasıdır. Campbell, mitolojik hikayelerde ortak olan sembolik motifleri ve arketipik karakterleri de vurgular. Örneğin, "mentor figürü", "rehber figürü", "karanlık güçler", "büyülü nesnelere" gibi motifler birçok mitolojik hikayede ortak olarak görülür.

Campbell monomit kuramında, mitolojik hikayelerin evrensel bir dili olduğunu ve insanların ortak arayışlarına, sınavlarına ve dönüşümlerine işaret ettiğini ileri sürer. Böylelikle mitolojik hikayelerin insan psikolojisi, toplumsal düzen ve kişisel gelişim

üzerindeki etkilerini de anlamaya çalışır. Söz konusu kuram, mitoloji ve hikaye anlatımı üzerine önemli bir katkıdır. Bu kuram, mitolojik hikayelerin derinliklerine inerek evrensel temaları ve insan deneyimini anlama çabasını da yansıtmaktadır.

Campbell'in "kahramanın yolculuğu" olarak adlandırdığı mitsel anlatılarda, diğer tüm anlatılar gibi, anlatının temel oluşturucularından "kahraman/kişi kullanımı", "zaman ve mekan kullanımları" son derece önemlidir ve özellikle "kahraman" anlatıların vazgeçilmezidir. Anlatılardaki kahraman karakter, insanların her zaman ilgisini çekmiştir ve bu karakter; klasik mitolojide, Ortaçağda, Uzakdoğu ve Amerikan yerlilerinin peri masallarında da yer bulmuştur (Aringer, 2014, s.487).

Campbell'e göre (2013, s.42), kahramanın mitolojik yolculuğunun standart yolu, geçiş ayinlerinde sunulan formülün genişletilmiş halidir ve 3 aşamadan oluşur:

- Ayrılma
- Erginlenme
- Dönüş

Bu 3 aşama, monomitin çekirdek birimidir. Bir kahramanın sıradan dünyadan ayrılıp gariplikler bölgesine doğru ilerlediğini belirten Campbell, kahramanın burada masalsı güçlerle karşılaştığını ve zafer kazandığını; maceradan üstünlük sağlayan bir güç ile geri döndüğünü ifade etmektedir. "*Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*" (2013, s.56) nda Campbell; mitlerde yer alan kahramanların maceraları boyunca yaşadıklarının benzer olduğu noktasından hareketle, bu hikayelerde yer alan benzerlikleri tek çatı altında toplayarak bir desen ortaya çıkarmıştır. Anlatılar üzerine çalışan Vogler, "Bütün öyküler; mitlerde, peri masallarında, düşlerde ve filmlerde bulunan birkaç ortak yapısal unsurdan oluşur" ve bunlar, "Kahramanın Yolculuğu"nu meydana getirir" diye belirtmektedir (Vogler, 2009, s.33)

Campbell (2013), kahramanın macerası sırasında geçtiği aşamaları; 4 ana başlık ve bu başlıklar altında yer alan alt başlıklar halinde toplamıştır. Ancak mitlerde veya mitsel anlatılarda bulunan hikayelerden herhangi birinin veya bir sinema filmi, masal veya romanın bu desen içinde yer alan her aşamayı içerdiği/içermek zorunda olduğu da söylenemez. Ayrıca, bu sıralama, hikayeye bağlı olarak değişiklik de gösterebilir. Aringer (2014, s.488) gibi kimi kuramcılar, çok az efsanenin, anlatının tüm aşamaları içerdiğini; diğerlerinin bu aşamalardan sadece birkaçına veya bir tanesine odaklandığını belirtmektedir. Bunlara ek olarak, anlatı kuramıyla ilgili diğer kuramcılara göre de bu aşamalar ve kahramanın macerası değişim gösterebilmektedir. Örneğin Rus halk masallarının yapısal çözümlemesini yapan Rus Biçimbilimci Vladimir Propp'a göre,

kahraman anlatı içinde geçirdiği aşamalar 6 adettir. Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde bu konu ele alınacaktır.

Söz konusu macera Tablo 2’de detaylı verilmektedir:

Campbell’ın Kahramanın Yolculuk Aşamaları:

Tablo 2: Campbell’ın Kahramanın Yolculuk Aşamaları (Campbell (2013), s79)

Yola Çıkış	Erginlenme	Dönüş	Anahtarlar
Maceraya Çağrı	Sınavlar Yolu	Dönüşümün Reddedilişi	Sıradan Dünya
Çağrının Reddedilişi	Tanrıçayla Karşılaşma	Büyülü Kaçış	Özel Dünya’dan Sıradan Dünya’ya geçiş
Doğaüstü Yardım-Usta/Rehber	Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın	Dışarıdan Gelen Kurtuluş	Özel Dünya
İlk Eşiğin Aşılması	Tanrılaşma	Dönüş Eşiğinin Aşılması	Özel Dünya
Balinanın Karnı	Nihai Ödül	İki Dünyanın Ustası	Sıradan Dünya ve Özel Dünyanın Ortak Alanı
		Yaşama Özgürlüğü	Sıradan Dünya

Joseph Campbell’in monomit kuramı içinde inşa ettiği desen, sinemada ana akım anlatı dilinin de temelini oluşturur. Bu dilin kökenleri ise, Antik Yunan’daki Dionysos şenliklerinde gerçekleştirilen keçi türküleri ve tragediyaların oluşturduğu klasik anlatı yapısına dayanmaktadır. Filmlerde, günümüzde klasik anlatı yapısına bağlı kalan ana akım anlatı dilinin öncüsü Hollywood sinema endüstrisidir. Hollywood’dan çıkma birçok üründe Campbell’in formüle ettiği yapı görülebilir. Bu yapı içindeki temel amaç, kahramanın geçtiği her aşamada fiziksel ve duygusal değişimlerin izleyiciyle özdeşleşerek duygularından arınmasıdır ve bu durum Aristoteles’in “katharsis” (arınma) kavramına götürmektedir.

2.2.3. Erkek Kahramanın Yolculuğu (Campbell’a göre)

Joseph John Campbell, karşılaştırmalı mitoloji ve dinler üzerine çalışan yazar ve araştırmacıdır. Campbell’in 1949 yılında yayımlanan ve sözlü geleneğin, yazılı edebiyatın en kalıcı konusunu olan “kahraman miti”ni ele alan “The Hero with a Thousand Faces” kitabı Türkçe’ye “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” adıyla çevrildi.

Campbell'e göre dünya mitolojilerinde, masallarında, temelde aynı öykü sonsuz çeşitlilikte yeniden anlatılır. Bütün öyküler, masallarda ve mitlerde bulunan ortak yapısal unsurlardan oluşur. Campbell, tüm öykücülüğün, bilinçli ya da bilinçsiz, mitin, masalın binlerce yıldır var olan kalıplarını izlediğini, tüm öykülerin bir kahramanın yolculuğu ile anlaşılabilirliğini söyler. “Evrensel ve tek ana mit” (Monomit) adını verdiği “Kahramanın yolculuğu” kalıbı evrenseldir ve her tarihte, her kültürde kendini gösterir.

Campbell, kahraman konusunu detaylı ele alır ve “Arayış içindeki kahramanlar”, “maceraya çağıran haberciler”, “sihirli hediyeler veren yaşlı bilge insanlar”, “yollarını kesmiş gibi görünen eşik gardiyanları”, “kafalarını karıştırıp gözlerini kamaştıran ve biçim değiştiren yol arkadaşları”, “onları yok etmeye çalışan belirsiz düşmanlar”, “işlerin düzenini bozan ve bir süreliğine eğlenceli bir hava yaratan üçkâğıtçılar” ... Bu karakterler, onların aktardığı anlamlar ve kullanılan simgeler onun tarafından ele alınır; sınıflandırılır.

Bu anlatılardaki “yinelenen” ve “sık görülen tipler”e İsviçreli psikiyatrist ve psikanalist Carl Gustav Jung, 1919 yılında ilk defa “arketip” terimini kullanmıştır. Jung, arketipler terimini, insan ırkının ortak mirası olan kişiliğin antik kalıpları olarak tanımlar. Kahraman, rehber (genelde yaşlı insan), eşik gardiyanı, haberci, biçim değiştirici, gölge, müttefik, üçkâğıtçı en yaygın kullanılan arketiplerdendir (Randles,2011, s.563,567-69).

Campbell'in “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” kitabında formüle ettiği ve Hollywood'un kopyaladığı masalların sırrını şu şekilde özetlenebilir:

Kahramanlar sıradan bir dünyada tanıtılırlar ve burada bir gün bir maceraya çağrı alırlar.

Başta gönülsüzdürler, önce çağrıyı reddederler, ama bir rehber tarafından ilk eşiği geçmek ve “Özel Dünya”ya girmek için yüreklendirilirler. Bu aşamada sınavlar, müttefikler ve düşmanlar ile karşılaşılırlar. Sıradan dünya, kahramanın başlangıç noktası olarak tanımlanabilir. Bu, kahramanın günlük yaşamında bulunduğu tanıdık dünyadır. Kahramanın sıradan dünyasında sıradan, monoton bir hayat sürerken, bir çağrı veya davetle karşılaşır. Bu çağrı, çoğunlukla bir macera, bir sorun veya bir fırsat şeklindedir.

İkinci eşiği geçerek mağaranın en derin yerine yaklaşılırlar ve burada çile çekerler.

Ödüllerine sahip olurlar ve “Sıradan Dünya”ya dönüş yolu başlar.

Üçüncü eşiği geçerler, yeniden doğarlar ve bu deneyimle değişirler. Sıradan Dünya'da işe yarayacak bir ödül ya da hazineyle, iksirle dönerler,

Joseph Campbell, mitoloji ve kahramanlık üzerine yaptığı çalışmalarda "sıradan dünya" ve "özel dünya" kavramlarını kullanmıştır. Bu bir "karşıtlık" ilişkisi içermektedir. Bu kavramlar, kahramanın yolculuğu sırasında karşılaştığı farklı gerçeklikleri ifade etmektedir.

Özel dünya ise kahramanın sıradan dünyadan ayrıldıktan sonra girdiği fantastik veya gizemli bir gerçeklik olarak tanımlanabilir. Kahraman, bu özel dünyada farklı karakterlerle, mekanlarla ve zorluklarla karşılaşır. Özel dünya genellikle mitolojik, masalsı veya hayali unsurlar içerir ve kahramanın içsel veya dışsal bir dönüşüm sürecine girdiği bir alanı temsil eder.

Kahramanın yolculuğu, sıradan dünyadan özel dünyaya geçiş, zorluklarla mücadele etme ve sonunda bir dönüşüm yaşama sürecini içerir. Bu yolculuk, kahramanın içsel büyüme, bilgelik kazanma ve kendi potansiyelini gerçekleştirme yolunda ilerlemesini temsil eder.

Joseph Campbell'ın "Kahramanın Yolculuğu" kavramı, psiko-mitolojik bir yaklaşımla incelendiğinde, insan psikolojisi ve mitolojik anlatılar arasındaki derin bağlantıları ortaya koyar. Campbell, mitolojik hikayelerde kahraman figürünün yaşadığı evrensel bir yolculuğun izini sürerek, insan bilincinin derinliklerine iner ve mitlerin temelindeki psikolojik süreçleri açıklar (Ceylan, 2022, s.244-246).

Kahramanın yolculuğu, mitolojik anlatılarda sıkça görülen bir motiftir ve insanın içsel dönüşümünü temsil eder. Campbell, bu yolculuğun belirli aşamalarını tanımlar. İlk olarak, kahraman, bilinmeyen bir dünyaya adım atar ve mevcut düzeni terk eder. Bu aşamada, kahraman, kendini keşfetme ve büyüme potansiyelini gerçekleştirme arayışına girer. Daha sonra, zorluklarla karşılaşır ve içsel ve dışsal savaflara katılır. Bu savaflar, kahramanın kendi korkuları ve zayıflıklarıyla yüzleşmesini gerektirir. Son olarak, kahraman, dönüşümünü tamamlar ve yeni bir bilgelikle geri döner, toplumuna ve dünyasına katkıda bulunur (Campbell, 1949, s.189). Bu psiko-mitolojik yaklaşım, mitolojik anlatıların insan psikolojisiyle derin bir bağlantısı olduğunu vurgular. Mitler, insanların içsel yolculuklarını, zorluklarını ve dönüşümlerini temsil eder. Bu nedenle, mitolojik anlatılar, insanların kişisel gelişimlerini anlamlandırmada ve psikolojik süreçlerini anlamada önemli bir araç haline gelir (Jung, 1964, s.19-21). Örneğin, Yunan mitolojisindeki Perseus'un hikayesi, kahramanın yolculuğunu psikolojik olarak temsil eder. Perseus, zorlu görevlerle karşılaşırken kendi cesaretini ve gücünü keşfeder. Bu

yolculuk, kişisel dönüşümünü gerçekleştirdiği ve içsel potansiyelini ortaya çıkardığı bir süreçtir. Perseus'un hikayesi, mitolojik anlatının psikolojik katmanlarını göstererek insanların kendi içsel yolculuklarını anlamalarına yardımcı olur (Campbell, 1949, s.59).

2.2.4. Christopher Vogler'a Göre Anlatılarda Kahraman Çözümlemesi

Chris Vogler, Campbell'ın çalışmalarından etkilenerek, kahramanın yolculuğunu Hollywood filmlerindeki anlatı yapısına uyarlamıştır. Vogler, "The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers" (1992) adlı kitabında, Campbell'ın monomit kuramını senaryo yazımına uygulayarak kahramanın yolculuğunu 12 aşamada açıklar (Vogler, 1992, s.65,69,90). Vogler, kahramanın yolculuğunun mitolojik yapılarla paralellik gösterdiğini ve bu yapıların etkili bir şekilde hikaye anlatımında kullanılabileceğini savunur.

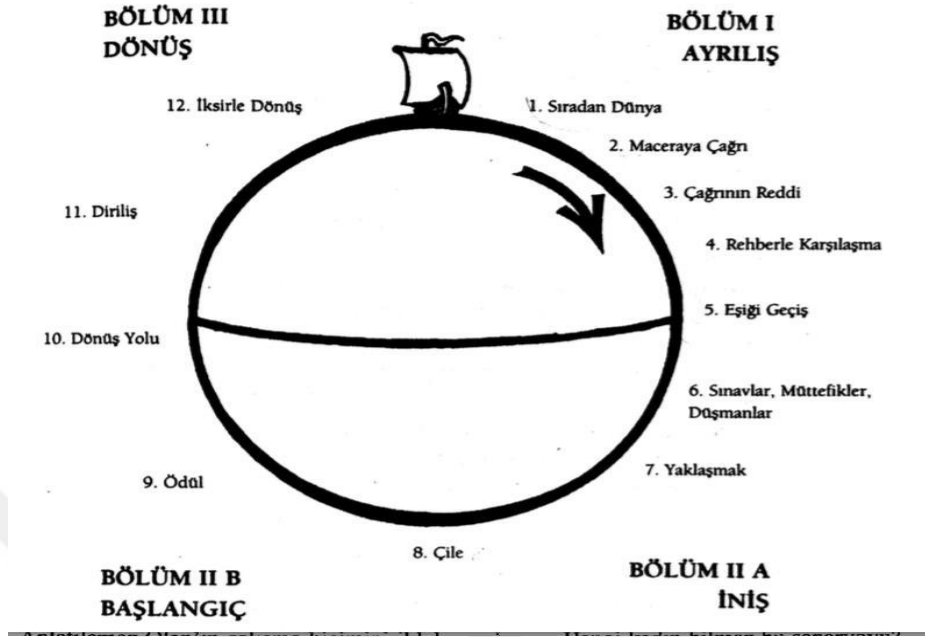
Campbell'ın ve Vogler'ın çalışmaları, sinema endüstrisinde önemli bir etki yaratmıştır. Hollywood filmlerindeki kahramanın yolculuğu, Campbell'ın monomit kuramı ve Vogler'ın uyarlaması doğrultusunda şekillenmiştir (Williams, 2017,530). Bu yaklaşım, izleyiciye güçlü ve etkileyici hikayeler sunmayı hedeflerken, aynı zamanda mitolojik yapıların evrensel niteliklerini kullanarak izleyiciyle derin bir bağ kurmayı amaçlar.

Christopher Vogler, Walt Disney'de çalışırken "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu için Pratik bir Kılavuz" isimli bir broşür hazırlar. Broşürde senaryo yazarken "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu"ndaki şablonun adım adım nasıl uygulanacağını anlatır. Vogler, bu broşürü zamanla geliştirir ve "Yazarın Yolculuğu – Senaryo ve Öykü Yazımının Sırları" adıyla bir kitap olarak yayımlar.

Vogler'ın yaklaşımı, senaryo yazımında kahramanın gelişimini, arketipleri ve mitolojik kalıpları vurgulamaktadır. Onun perspektifi, hikaye anlatımının evrensel niteliğini ve izleyiciler üzerindeki güçlü etkisini vurgular. Vogler, senaryo yazarlarına, kahramanın içsel ve dışsal yolculuğunu anlatırken mitolojik öğeleri kullanmalarını önerir. Bu yaklaşım, izleyiciyle duygusal bir bağ kurmanın ve etkileyici bir hikaye anlatmanın yollarını sunar (Sudawarti, 2020, 579).

Vogler'ın çalışmaları, Hollywood'da birçok senaryo yazarı ve film yapımcısı tarafından benimsenmiş ve etkilenmiştir. Onun kitabı, birçok popüler filmde kullanılan kahramanın yolculuğu kalıbının ve mitolojik temaların temelini oluşturmuştur.

Vogler'ın yaklaşımı, sinema endüstrisinde hikaye anlatımının kalitesini ve etkisini artırmak için bir rehber olarak kabul edilir.



Şekil 1: The Writer's Journey (Vogler, 1992, s.65)

2.2.4. Maureen Murdock'a Göre Anlatılarda Kahraman Çözümlemesi: Kadın Kahramanın Yolculuğu

Maureen Murdock'un "Kadın Kahramanın Yolculuğu" (2022) adlı eser, kahramanın nitelikleri konusunda ele alınmış özgün ve önemli bir eserdir. Bu çalışma, Joseph Campbell'in "Kahramanın Yolculuğu" kavramını cinsiyet temelli bir perspektifle inceleyerek kadınların yaşadığı deneyimleri ve toplumsal rolleri merkeze almaktadır. Murdock kitabında, feminist mitoloji ve psikomitolojik yaklaşım alanında yapılan çalışmalara katkı sağlamış ve birçok akademik araştırmacı ve yazar üzerinde etkili olmuştur. Murdock, bu bağlamda, kadınların kendi yolculuklarını anlamalarına, içsel güçlerini keşfetmelerine ve kendilerini ifade etmelerine yardımcı olmayı hedefler ve kadın kahramanların kendi iç dünyalarına dalmalarını, kişisel dönüşümü deneyimlemelerini ve toplumda kendi yerlerini bulmalarını sağlayacak bir model sunar.

Murdock'un yaklaşımı, geleneksel mitoloji ve kahramanlık anlatılarında genellikle erkek karakterlerin odaklandığı bir alanda önemli bir boşluğu da doldurmaktadır (Gomes, 2023, s. 252). Kadın kahramanların deneyimleri, toplumsal cinsiyet rolleri, kadınlık kimliği ve feminizm gibi konular, Murdock'un modeli üzerinden incelenir ve tartışılır.

Murdock'ın "Kadın Kahramanın Yolculuğu" (2022), kadın kahramanların güçlenme, dönüşüm ve kendi hikayelerini anlatma süreçlerinde bir rehberlik kaynağı olarak kabul edilir. Ayrıca, Murdock'un çalışması, mitolojik anlatıların kadın deneyimlerini nasıl yansıttığı ve toplumsal cinsiyetin nasıl şekillendiği konusunda geniş bir perspektif sunar ve mitoloji ve psikoloji arasındaki bağlantıları araştırarak, mitolojik anlatıların insan psikolojisini nasıl etkilediğini ve kadınların kendilerini mitolojik öykülerde nasıl bulduklarını inceler (Koçak, Demirlikan, 2018, s.406).

Sonuç olarak, "Kadın Kahramanın Yolculuğu"nda, feminist mitoloji² ve psikomitolojik yaklaşımların gelişi açısından da bir model oluşturmuştur. Model, kadınların güçlenme ve kendi hikayelerini anlatma süreçlerinde bir rehberlik kaynağı olarak da değerlendirilebilir. Bu çerçevede, kadın kahramanın geçirdiği evreler şu şekilde aşamalandırılır (Murdock, 2022, 5-9):

1. Kadınsılıktan ayrılış
2. Erkekle özdeşleşme
3. Yanılsatıcı başarı hikayesi
4. "Güçlü kadınlar hayır diyebilir"
5. Tanrıçayla karşılaşma
6. Kadınsılıkla yeniden bağlantı kurma arzusu
7. Anne-kız çocuk bölünmesini giderme
8. İçindeki iyi kalpli erkeği bulma
9. İkiliğin ötesi.

Çalışmada, özellikle "Bird Box" filminin ve "Horizon Zero Dawn" oyununun kahraman analizinde M. Murdock'ın modeline gönderme yapılmış ve inceleme gerçekleştirilmiştir.

2.2.5. Jungcu Yaklaşımına Göre Kahraman Çözümlemesi

2.2.5.1. Arketip Kavramı ve Mitolojik Kaynağı

Arketip kavramı, Carl Gustav Jung tarafından geliştirilen bir psikolojik ve mitolojik bir terimdir. Jung'a göre, arketipler kolektif bilinçdışında bulunan, evrensel ve

2 Feminist mitoloji, mitolojik hikayelerde kadın deneyimini ve perspektifini merkeze alan bir yaklaşımdır. Bu yaklaşım, kadınların mitolojik figürlerde temsilini inceleyerek cinsiyet ve güç ilişkilerini eleştirir ve kadınların güçlenme ve dönüşüm süreçlerini vurgular. Feminist mitoloji, toplumsal cinsiyet eşitliği ve kadın hakları konularında farkındalık yaratır.

ortak semboller, motifler ve karakterlerdir. Mitolojik kaynaklar ise arketiplerin derin köklerini oluşturan mitler, efsaneler ve hikayelerdir.

Arketip (Arketype), insanın bilinçdışında yerleşmiş olan ortak deneyimlerin ve kolektif bilincin sembolik ifadesidir (Meadow, 2012, s.188). Jung'a göre, arketipler, insanın evrensel deneyimleriyle bağlantılıdır ve tüm kültürlerde ortak olan temel temaları yansıtır. Bunlar, anahtar figürler, karakterler veya semboller olabilir ve insan psikolojisinde derin anlamlar taşırlar (Jung, 2008, s.10-14, 32).

Mitolojik kaynaklar, arketiplerin ortaya çıkışında ve gelişiminde önemli bir rol oynar. Mitler, efsaneler ve hikayeler, insanların kolektif bilinçdışındaki arketipleri anlamalarına ve ifade etmelerine yardımcı olur (. Mitler, arketipleri sembolik olarak temsil eder ve insanların dünya ve kendileri hakkındaki anlayışlarını derinleştirir. Bu mitolojik kaynaklar, kahramanın yolculuğu, yaratılış hikayeleri, tanrı ve tanrıçaların figürleri gibi temel arketipleri içerebilir (Semetsky, 2012, s.79).

Joseph Campbell, mitolojik kaynakların arketipik anlamı ve önemini vurgulayan önemli bir araştırmacıdır. Campbell, kahramanın yolculuğu konusundaki çalışmalarıyla tanınır ve mitolojik kaynakların insanın bireysel ve kolektif dönüşüm süreçlerini anlamada önemli bir rol oynadığını savunur. Ona göre, mitolojik kaynaklar, insanların içsel arketipik deneyimlerini ifade etmek ve anlamak için bir rehberlik sağlar (Serrincan,2015, 1216).

Mitolojik kaynaklar, arketiplerin derin anlamını anlamak ve insan deneyimini daha derinlemesine kavramak için önemli bir kaynaktır. Bu kaynaklar, mitolojik figürlerin, sembollerin ve hikayelerin analizi yoluyla insanın evrensel deneyimlerini anlamada rehberlik sağlar. Arketipler ve mitolojik kaynaklar, insan psikolojisi, sanat, edebiyat ve kültürün farklı alanlarında derin bir etkiye sahiptir ve insanın evrensel deneyimlerini ifade etmek ve anlamak için güçlü bir araçtır.

2.2.5.2. Jungçu Yaklaşım ile Çözümleme

Kahraman kavramı ve Jungçu yaklaşım arasındaki ilişki, Carl Gustav Jung'un analitik psikoloji kuramına dayanır. Jung, insan psikolojisinde evrensel olan sembollerin ve arketiplerin varlığını savunmuş ve bunları insanların iç dünyasında etkili olduğunu belirtmiştir. Bu semboller ve arketipler, mitolojik hikayelerde, rüyalarda ve sanatta ortaya çıkar. Kahraman ise, Jung'un arketipik figürlerinden biridir ve kişisel dönüşüm, kahramanın yolculuğu ve bütünleşme gibi temaları temsil eder (Türkileri, Tanık, 2023, s.278).

Mitoloji, farklı kültürlerin yaratılış hikayeleri, tanrılar, kahramanlar ve mitik olaylarla ilgili anlatıları içerir. Jung, mitolojik hikayelerin insanın kolektif bilinçaltını yansıttığını ve evrensel insan deneyimlerini temsil ettiğini öne sürmüştür. Ona göre, mitlerin hikayeleri, insanların iç dünyalarını, arzularını, korkularını ve dönüşüm süreçlerini anlamak için bir anahtar niteliği taşır.

Jung, mitolojik sembollerin, arketiplerin ve mitlerin bireyin kişisel gelişimi ve psikolojik dönüşümü üzerinde derin etkileri olduğunu iddia etmiştir. Mitlerdeki kahraman yolculuğu, gölgeler, anima/animus gibi arketipik figürler ve başka birçok sembol, bireyin bilinçaltıyla bağlantı kurmasını ve içsel dengeyi sağlamasını sağlar (Ekaputri, Fanani 2022, s.82). Jung, insanların mitolojik hikayeleri ve sembolleri kullanarak kendilerini anlamalarını ve içsel potansiyellerini gerçekleştirmelerini teşvik etmiştir (Gottchamer, Walters, 2023, 10). Onun analitik psikoloji yaklaşımı, bireyin kendini keşfetmesi ve tamamlanması için mitoloji ve arketipleri kullanma düşüncesine dayanır.

Mitoloji ve Jungçu yaklaşım arasındaki ilişki, insan psikolojisinin derinliklerine inmek ve evrensel insan deneyimlerini anlamak için önemli bir çerçeve sunar. Mitoloji, insanların geçmişten günümüze taşıdığı ortak sembollerle doludur ve Jung'un teorisi, bu sembollerin ve mitlerin bireysel ve kolektif bilinçaltımızdaki önemli rolünü vurgular. Bu doğrultuda, Jung, kahramanın yolculuğunu, *bireyin içsel dönüşüm sürecini anlamak* için önemli bir model olarak görmüştür. Kahraman yolculuğu, bir kişinin içsel ve dışsal zorluklarla karşılaştığı, mücadele ettiği ve sonunda dönüşerek büyüdüğü bir hikaye anlatısını ifade etmektedir. Bu yolculukta kahraman, bilinmeyene doğru adım atar, zorluklarla yüzleşir; arketipik figürlerle karşılaşır ve sonunda kişisel bütünlüğü ve anlamı bulur.

Jung, kahraman yolculuğunun mitolojik ve dini hikayelerde sıkça görüldüğünü ve bu hikayelerin insanın kolektif bilinçaltının ifadesi olduğunu belirtmiştir. Örneğin, mitolojik kahramanlar, içsel dönüşüm süreçlerini temsil ederken, arketipik figürlerle olan etkileşimleri, bireyin bilinçaltındaki çatışmaları ve potansiyelleri açığa çıkarır. Söz konusu yaklaşım, kahramanın yolculuğunu analiz ederek bireyin içsel gelişimini ve kişisel dönüşümünü anlamayı hedefler. Bu yaklaşım, mitolojik hikayelerin ve sembollerin bireyin psikolojik süreçlerini anlamak için önemli bir kaynak olduğunu vurgular. Kahramanın yolculuğu, içsel zorluklarla yüzleşme, kendi potansiyelini keşfetme ve kişisel bütünlüğe ulaşma gibi evrensel temaları işler.

Sonuç olarak, kahraman kavramı ve Jungcu yaklaşım, insan psikolojisinin derinliklerine inerek kişisel dönüşümü ve bütünlüğü anlamayı amaçlar. Kahramanın yolculuğu, mitolojik hikayelerin ve sembollerin bireyin iç dünyasında önemli bir etkisi olduğunu gösterir.

2.2.5.3. Arketipçi Eleştiri

Arketipçi eleştiri, edebiyat ve sanatta kullanılan arketipleri ve mitolojik kaynakları analiz eden bir eleştiri yaklaşımıdır. Bu eleştiri türü, Carl Gustav Jung'un arketip kavramına dayanır ve eserlerin anlamını ve yapısını anlamak için arketipleri kullanır.

Arketipçi eleştiri, eserlerde tekrarlanan sembollerin ve motiflerin derin anlamlarını ortaya çıkarmayı amaçlar. Eserlerdeki karakterler, olaylar ve semboller, evrensel insan deneyimlerini ve kolektif bilinçdışını yansıtan arketipleri temsil eder. Eleştirmenler, bu arketipleri tanımlar, analiz eder ve eserin anlamını derinleştirmek için kullanır. Bu eleştiri türü, edebiyatın yanı sıra sinema, tiyatro, resim ve diğer sanat formlarında da kullanılabilir. Örneğin, bir roman veya filmde kahramanın yolculuğunu incelemek, arketipçi eleştiri için önemli bir yaklaşımdır. Kahramanın yolculuğu, dönüşüm ve kişisel büyüme temalarını içerir ve arketiplerle ilişkilendirilebilir. Bu eleştiri yaklaşımı, edebi eserleri daha derinlemesine anlamak ve yorumlamak için arketipleri ve mitolojik kaynakları kullanır. Eserlerdeki sembolizmi ve anlatıları analiz ederek, yazarın bilinçdışından kaynaklanan evrensel insan deneyimlerini ifade etme amacını ortaya çıkarmayı hedefler. Böylece, arketipçi eleştiri eserlerin daha geniş bir kültürel, psikolojik ve anlamsal bağlamda değerlendirilmesine olanak sağlar.

Arketipçi eleştiri, edebi metinlerin analizinde arketip kavramını merkeze alan bir eleştiri yaklaşımıdır. Bu yaklaşım, Carl G. Jung'un psikolojik arketipler teorisine dayanır ve metindeki semboller, karakterler ve temaların kolektif bilinçdışıyla ilişkisini araştırır. Arketipçi eleştiriye katkıda bulunan önemli bir isimlerden biri de James G. Frazer'dır.

James G. Frazer

"The Golden Bough" (2017) adlı eseriyle tanınan İskoç antropolog ve sosyolog Frazer, mitoloji, din ve büyü üzerine kapsamlı bir araştırma yapmıştır. Frazer, arketiplerin kültürel ve dini pratiklerdeki rolünü vurgular ve insanlığın evrimi sürecinde

ortak olan temel arketiplerin izini sürer. Ayrıca, Frazer, edebiyat ve mitoloji arasındaki ilişkiyi incelerken antropolojik ve sosyolojik bir yaklaşım da benimser. Çalışmalarında, arketiplerin mitolojik kaynaklardaki önemi vurgular ve edebi metinlerdeki sembolizm, anlam aktarımı üzerine yoğunlaşır. Örneğin, Frazer'ın "The Golden Bough" eseri, T.S. Eliot'un şiiri "The Waste Land" üzerinde etkili olmuştur. Eliot, eserinde mitolojik arketipleri kullanarak modern dünyanın çöküşünü ve umutsuzluğunu anlatır. Frazer'ın araştırmaları, Eliot'un sembolizmi ve mitolojik referansları kullanmasında önemli bir etkiye sahip olmuştur (Kömürcüoğlu,2018, s.285-290).

Bununla birlikte, Frazer'ın arketipçi eleştirideki etkisi sadece edebiyatla sınırlı değildir. Onun çalışmaları, antropoloji, sosyoloji ve felsefe gibi disiplinlerde de önemli bir etki yaratmıştır. Frazer'ın arketipler ve mitoloji üzerine olan çalışmaları, genel olarak insanlığın evrensel deneyimini anlamak ve açıklamak için araştırmacılara bir temel sağlamıştır.

Northop Frye

Ünlü bir Kanadalı edebiyat eleştirmeni ve kuramcı Northrop Frye ise, edebiyatın temel öğelerini incelerken arketiplerin önemini de vurgulamış ve edebi türleri arketipik yapılar olarak değerlendirmiştir (Frye, 2015, s.4-8, 311).

Frye'ye göre, edebi türler, belirli kalıplar ve motifler etrafında şekillenen arketiplerdir. Roman, şiir, drama gibi türler, insan deneyimlerini ve evrensel temaları sembolik olarak ifade eden farklı arketipik yapılarla ilişkilendirilir. Örneğin, tragedya türü, trajik kahramanın düşüşünü ve insanın kaderiyle olan mücadelesini temsil eden bir arketipe sahip olabilir. Frye, edebi türlerin arketiplerle ilişkilendirilmesiyle, edebiyatın evrensel ve zaman üstü bir niteliğe sahip olduğunu savunur. Edebi eserler, insanların ortak deneyimlerini ve duygusal tepkilerini yansıtan arketipleri kullanarak genel geçerli mesajlar iletebilir ve bu eserler okuyucuları derinden etkileyebilir (Özdemir,2016, s.113-1116).

"Anatomy of Criticism" adlı eseriyle tanınan Frye'ın arketipik tür teorisi, edebiyat eleştirisinde ve edebi analizde önemli bir rol oynamıştır. Onun çalışmaları, edebi eserlerin yapısını ve anlamını anlamada kullanılan bir çerçeve sunmuş ve edebiyatın insan deneyimini derinlemesine kavrama potansiyelini vurgulamıştır. Frye, edebi eserleri "mitos" olarak adlandırır ve mitosun temel öğelerini inceleyerek arketipçi bir analiz yapar. Onun teorik çerçevesinde, mitos dört temel türden oluşur: *tragedya*,

komedi, ironi ve pastoral. Bu türlerde, arketipler farklı şekillerde temsil edilir ve insan deneyimini farklı yönleriyle yansıtır (Frye, 2015, s.46,49).

Frye ayrıca "The Great Code: The Bible and Literature" adlı eserinde de arketipçi eleştiriye katkıda bulunur. Bu çalışmasında, Kutsal Kitap'ın edebi metinler üzerindeki etkisini inceler ve arketipik anlatıları, sembolleri açıklar. Ona göre, Kutsal Kitap'taki hikayeler ve figürler, insanlık tarihinde ortak olan arketipleri yansıtan güçlü sembollerdir (Kabalıcı, 2021, s.630). Frye'in arketipçi eleştirideki katkıları, edebiyatın evrensel niteliğini vurgulayarak edebi metinlerin derin anlamını açıklamada önemli bir role sahiptir. Onun teorik çalışmaları, edebiyatın insanın evrensel deneyimlerini ifade etmek ve anlamak için güçlü bir araç olduğunu gösterir.

Otto Rank

Arketipçi eleştiri, psikoloji ve mitolojiyle ilişkili olarak edebiyat ve sanat eserlerinin analizinde kullanılan bir eleştiri yaklaşımıdır. Bu alanda katkıda bulunan bir diğer isim ise, psikanalist Otto Rank'tır.

Sigmund Freud'un öğrencisi olan Otto Rank, mitoloji, edebiyat ve sanat eserlerinin analizinde arketip kavramını kullanarak derin psikolojik analizler yapmış ve anlam katmanlarını keşfetmeye çalışmıştır. Rank'a göre, mitler, efsaneler ve sanat eserleri, bireyin kolektif bilinçdışındaki arketiplerle bağlantı kurmasına ve bireysel bilinçdışı deneyimlerini ifade etmesine yardımcı olur. Bu eserlerdeki arketipler, insanın evrensel deneyimlerini, korkularını, arzularını ve çatışmalarını temsil eder (Rank, 2016,s.78-80). Arketipçi eleştiri, bir edebi veya sanatsal eserin arka planında yer alan arketipleri, sembolleri ve motifleri analiz ederek eserin anlamını ve derinliğini anlamaya çalışır. Bu yaklaşım, eserin yaratıcı süreci, karakterlerin gelişimi, olay örgüsü ve temaları gibi unsurlarını anlamlandırmada yardımcı olur.

Özellikle mitolojik ve kahramanlık hikayeleri, arketipçi eleştiri için zengin bir kaynak olarak kabul edilir. Rank, kahramanın yolculuğu motifini inceleyerek, kahraman figürünün arketipik özelliklerini ve evrensel dönüşüm süreçlerini ortaya koymuştur.

2.2.5.4. Psikomitolojik Yaklaşım ve Arketip

Psikomitolojik yaklaşım, psikoloji ve mitoloji disiplinlerinin birleşimiyle ortaya çıkan bir analitik yaklaşımdır. Bu yaklaşım, mitolojik hikayelerin ve sembollerin insan psikolojisi üzerindeki etkisini ve anlamını incelemeyi amaçlar. Psikomitolojik yaklaşım,

mitolojik anlatıların, arketiplerin ve sembollerin bireylerin bilinçdışı dünyasındaki yansımalarını ve insanın psikolojik süreçlerini nasıl etkilediğini anlamaya çalışır.

Bu yaklaşımın tarihi, Carl Gustav Jung ve Joseph Campbell gibi önemli düşünürlerin çalışmalarına dayanır. Jung, arketipler ve kolektif bilinçdışı kavramlarıyla psikoloji ve mitoloji arasındaki ilişkiyi keşfetmeye yönelik önemli katkılarda bulunmuştur. Campbell ise kahramanın yolculuğu konusundaki araştırmalarıyla mitolojik anlatıların evrensel dönüşüm motiflerini ve bireyin psikolojik gelişimini nasıl yansıttığını açıklamıştır.

Psikomitolojik yaklaşım, film analizinde kullanıldığında, filmlerdeki karakterlerin davranışları, olay örgüsü, semboller ve temalar üzerinde odaklanır. Bu yaklaşımı kullanarak, filmlerdeki mitolojik figürler ve sembollerin bilinçdışı etkilerini ve psikolojik anlamlarını açığa çıkarmak mümkündür.

Film analizinde psikomitolojik yaklaşım, filmlerin mitolojik kaynaklardan esinlenen karakterler ve hikayeleri nasıl kullandığını, arketipik motifleri ve sembollerini nasıl yansıttığını incelemeyi sağlar. Bu analiz, filmin temalarının ve mesajlarının derinliğini anlamada yardımcı olabilir. Örneğin, bir filmin kahraman karakterinin yolculuğunu incelemek, Joseph Campbell'ın kahramanın yolculuğu motifini kullanarak, karakterin dönüşüm sürecini ve psikolojik gelişimini anlamada yardımcı olabilir. Psikomitolojik yaklaşım ile, filmlerin psikolojik derinliklerini, insan deneyimini ve evrensel temaları anlamak için değerli bir araç sağlar. Bu yaklaşım, filmlerin insan psikolojisini, toplumsal dinamikleri ve anlam dünyalarını anlamada derinlemesine bir analiz sunar.

Çalışmada, psikomitolojik yaklaşımın post-apokaliptik filmlerin analizinde nasıl kullanılabileceğini anlamak için Mad Max serisinin ilk filmi örnek olarak ele alınmıştır.

Filmin ana karakteri olan Max, post-apokaliptik bir dünyada hayatta kalmaya çalışan bir kahramandır. Filmin başlangıcında Max'in iç dünyası derin bir çöküntü halindedir. Bu noktada, Joseph Campbell'ın kahramanın yolculuğu motifini kullanarak Max'in dönüşüm süreci incelenebilir. Max, kendini keşfetmek, içsel güçlerini ortaya çıkarmak ve yeni bir amaca sahip olmak için zorlu bir yolculuğa çıkar.

Filmin mitolojik motiflerinden biri, Furiosa karakterinin arayışıdır. Furiosa, kadınların özgürlüğü ve kurtuluşu için mücadele eden güçlü bir karakterdir. Bu, mitolojik arketiplerden biri olan "kahramanın yardımcısı" rolünü temsil eder. Furiosa'nın Max ile birlikte çalışarak ortak bir amaca doğru ilerlemesi, psikolojik ve mitolojik anlamlar taşır. Bu durum, filmdeki güçlü kadın karakterlerin yükselişini ve

toplumsal dönüşümü temsil eder. Filmin sembolik kullanımı da psikomitolojik analiz için değerli bir unsurdur. Örneğin, Max'in maskesi ve silahları gibi sembolik anlamlar aktarır ve bunlar, onun iç dünyasının yansımalarıdır. Bu semboller, Max'in kimliği ve gücüyle ilişkilidir ve onun psikolojik gelişimini ile ilgili bilgi vermektedir. Ayrıca, çöl manzarası, harap olmuş şehirler ve araçların post-apokaliptik atmosferini simgeler. Bu semboller, insanlığın yıkımı ve umutsuzluğu gibi genel temaların yanı sıra bireysel kahramanın içsel yolculuğunu da yansıtır. Psikomitolojik yaklaşım, "Mad Max: Fury Road" gibi post apokaliptik filmlerin derinliklerine inmeyi ve karakterlerin psikolojik gelişimini, mitolojik arketipleri ve filmdeki sembollerin anlamlarını açığa çıkarmayı sağlar. Bu analiz, filmi sadece bir eğlence aracı olarak değil, insan psikolojisi ve toplumsal dinamiklerin anlaşılmasına katkıda bulunan bir sanat eseri olarak da değerlendirilmesini sağlar.

2.3. Post-Apokaliptik Tür ve Sinema

2.3.1 Sinemada Post-Apokaliptik Tür: Amerikan Sineması

Post-apokaliptik tema, Amerikan sinemasında önemli bir yer tutmaktadır. Bu türdeki filmler, dünyanın felaketlerle yok oluşunu, toplumun çöküşünü veya insanlığın hayatta kalma mücadelesini konu almaktadır. Post-apokaliptik filmler, genellikle zorlu bir ortamda geçerken, insanların yeni düzenlemeler ve tehlikelerle karşılaştığı bir geleceği de betimlemektedir. Amerikan sinemasında popüler olan post-apokaliptik türe örnekler:

"Mad Max" Serisi (1979-2015)- Yönetmen: George Miller

Bu serinin ilk filmi olan "Mad Max", distopik bir gelecekte geçen bir yol filmidir. Max Rockatansky'nin hayatta kalma mücadelesini ve çılgın motorlu çetelerle olan savaşını anlatır. Serinin diğer filmleri, bu post-apokaliptik dünyayı daha da genişletir.

"The Road Warrior" (1981) - Yönetmen: George Miller

Bu Mad Max serisinin ikinci filmi, dünyanın nükleer bir felaket sonrasında çoraklaştığı bir gelecekte geçer. Max, benzin için savaşan bir grup insanla birlikte hayatta kalmak için mücadele eder.

"The Terminator" Serisi (1984-2019)- Yönetmen: James Cameron ve diğerleri

Bu serinin ilk filmi, Skynet adlı yapay zekanın nükleer bir savaş başlatması sonucunda post-apokaliptik bir gelecekte geçer. İnsanlığın direniş lideri John Connor'ı korumak için geriye gönderilen bir robotun hikayesini anlatır.

"Children of Men" (2006) - Yönetmen: Alfonso Cuarón

Bu film, insanlığın kısırlık kriziyle karşı karşıya olduđu bir gelecekte geçer. Bir kadının beklenmedik bir şekilde hamile kalmasıyla ortaya çıkan umut, toplumun çürümesi ve hayatta kalmak için verilen mücadele arasında bir denge oluşturur.

"The Hunger Games" Serisi (2012-2015)- Yönetmen: Gary Ross ve Francis Lawrence

Bu serinin filmleri, distopik bir gelecekte geçen bir genç yetişkin serisidir. Panem adlı bir ülkede düzenlenen "Açlık Oyunları"nda, gençlerin hayatta kalma mücadelesini konu alır.

Bu filmler Amerikan sinemasındaki post-apokaliptik türe örneklerden bazılarıdır. Bu filmler, post-apokaliptik mitlerin modern toplumdaki endişeleri ve korkuları yansıtan önemli bir göstergesidir (Parr, 2022, s.3-9). Seküler kıyamet sonrası dünyaları ve insanların hayatta kalma mücadelelerini konu alarak, izleyicilere düşünce provokasyonu ve distopik bir gelecek üzerine düşünme imkanı sunarlar.

2.3.2. Post Apokaliptik Sinema Türünün Tarihçesi

Post-apokaliptik sinema türü, sinema tarihinin önemli bir parçasıdır. İnsanların dünyanın sonunu getiren felaketlerle yüzleştigi ve hayatta kalmak için mücadele ettiđi hikayelerin anlatıldığı bu tür, zaman içinde evrim geçirmiştir. Post apokaliptik türü anlamak için türün tarihçesindeki önemli tarihleri kısaca aktarmak yerinde olacaktır (Boz, Tarımcı, 2019, s.378,390-399).

1950'ler ve 1960'lar: Nükleer Korku

1950'ler ve 1960'lar dönemi, nükleer korkunun toplum üzerinde büyük bir etkisi olan bir zaman dilimidir. Bu dönemde yaşanan Soğuk Savaş atmosferi, nükleer silahların keşfedilmesi ve kullanılma potansiyeli, insanları büyük bir endişe ve korku içinde bırakmıştır. Bu nükleer korku, sinemada da önemli bir tema haline gelmiş ve nükleer korkuyu işleyen birçok film üretilmiştir.



Görsel 1: Godzilla Film Afışı

Nükleer korkuyu işleyen filmler, genellikle atom bombasının yol açabileceği korkunç sonuçları, radyasyonun etkilerini ve nükleer savaşın toplumsal çöküşe yol açabileceğini konu alır. Bu filmlerde genellikle dev canavarlar, radyasyon etkisiyle değişime uğramış yaratıklar (mutant) gibi tehditler yer alır. Bu filmler, nükleer korkunun insanların güvenlik duygusunu sarsması, doğal düzenin bozulması ve toplumun çöküşü gibi temaları işler. Örnek olarak, 1954 yapımı "Godzilla" filmi, nükleer bombanın Japonya'da yarattığı tahribatı sembolize eden devasa bir yaratığı konu alır. Filmde, Godzilla'nın şehri yok etmesi ve radyasyonun etkilerini ve sonuçlarını aktarması ile nükleer korku vurgulanır.

Benzer şekilde, 1964 yapımı "Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb" filmi, Soğuk Savaş dönemindeki nükleer korkuyu ironik bir şekilde ele alır (Jeong, 2023, s.119-123). Film, nükleer savaşın doğurabileceği trajikomik sonuçları işleyerek, toplumsal çöküşe ve insanlığın aptallığına dikkat çeker.

Nükleer korku temalı bu filmler, o dönemin toplumsal ve politik gerçekliğini yansıtarak, insanların nükleer silahlar ve nükleer savaşın potansiyel tehdidi konusundaki endişelerini yansıtmıştır. Bu filmler, insanları nükleer korkunun sonuçlarına karşı uyarırken aynı zamanda politik mesajlar taşıma ve sorgulama amacını güder (Mukherjee,2022, s.24-29).

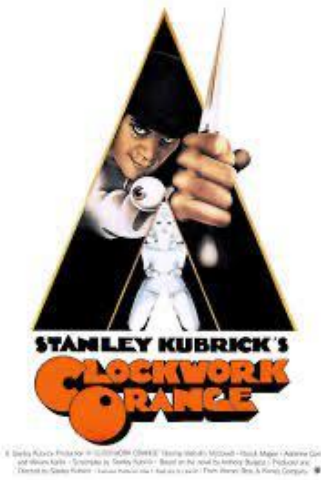
Post-apokaliptik sinema türü, 1950'lerde ve 1960'larda nükleer savaş korkusunun artmasıyla birlikte ortaya çıkmıştır. Bu dönemde, nükleer silahlar ve radyasyon sonucu oluşan mutantlar gibi unsurlarla dolu filmler üretildi. Örnek olarak "On the Beach" (1959) ve "The Day the Earth Caught Fire" (1961) verilebilir.

1970'ler: Distopyaların Yükselişi

1970'ler, distopya türünün sinemada ve edebiyatta yükselişe geçtiği dönemlerden biridir. Bu dönemde, toplumsal değişimler, politik olaylar ve teknolojik ilerlemeler gibi faktörler distopik hikayelerin popülerleşmesine katkıda bulunmuştur (Barış, 2020, s.100-104).

1970'lerin başlarında, soğuk savaşın gerilimleri, nükleer silahlanma ve çevresel kaygılar gibi konular distopik hikayelerin ana teması haline gelmiştir. İnsanlığın kendi

yaratığı tehlikelerle yüzleştiği, totaliter rejimlerin egemen olduğu ve doğal kaynakların tükenmesi gibi felaket senaryoları, distopiyaların temel öğeleri haline gelmiştir.



Görsel 2: Otomatik Portakal Film Afişi

Distopik edebiyatta, 1970'lerde önemli eserlere tanık olunmuştur. Örneğin, Anthony Burgess'ın "A Clockwork Orange" (Otomatik Portakal) romanı, Stanley Kubrick tarafından sinemaya uyarlanarak büyük bir etki yaratmıştır. Bu eser, toplumun şiddetle ve kontrol mekanizmalarıyla nasıl başa çıktığını sorgulayan bir distopya örneğidir.

Sinema alanında da distopik filmler 1970'lerde popülerlik kazanmıştır. Özellikle, George Miller'ın yönettiği "Mad Max" serisi, post-apokaliptik bir distopyada geçen ve toplumsal çöküşün ardından hayatta kalanların mücadelesini anlatan bir örnektir. Bu film serisi, distopya türünün önemli bir temsilcisidir ve 1970'lerde büyük bir etki yaratmıştır.

1970'lerdeki distopik eserlerde, toplumsal eleştiriler ve sorgulamalar ön plandadır. İnsan doğasının karanlık yönleri, güç mücadeleleri, bireyin özgürlüğüne yönelik tehditler ve teknolojik gelişmelerin insan yaşamına olan etkileri gibi temalar sıkça işlenmiştir.

Sonuç olarak, 1970'ler, distopik hikayelerin yükselişe geçtiği bir dönem olmuştur. Bu dönemdeki edebiyat ve sinema eserleri, toplumsal değişimlerin ve endişelerin yansımalarını taşıırken, insan doğasını, güç ilişkilerini ve geleceğin tehditlerini sorgulayan derinlikli hikayeler sunmuştur (Chulzke, 2014, s.315, 320-323). 1970'lerde post-apokaliptik sinema türü, distopyalara odaklanarak evrim geçirdi. Bu dönemde, toplumun çöküşü, kaynak kıtlığı ve anarşi gibi temalar ön plana çıktı. Örneğin, "A Boy and His Dog" (1975) ve "Soylent Green" (1973) gibi filmler bu döneme damgasını vurdu.

1980'ler: Mad Max Serisi ve Popülerlik

1980'ler, distopik sinemanın önemli bir dönemidir ve Mad Max serisi bu dönemde büyük bir popülerlik kazanmıştır. Serinin yönetmeni George Miller, 1979 yılında ilk Mad Max filmiyle distopik bir post-apokaliptik dünyayı ve hayatta kalanların

mücadelesini izleyicilere tanıttı. Ancak, 1980'lerde çıkan devam filmleri olan "Mad Max 2: The Road Warrior" (1981) ve "Mad Max Beyond Thunderdome" (1985), serinin geniş kitleler tarafından keşfedilmesini sağladı ve kült bir fenomen haline gelmesini sağladı.

Mad Max serisi, distopya türünün önemli bir temsilcisi olarak kabul edilir. Filmlerde, nükleer savaş sonrası bir dünyada, kaynak kıtlığı, çökmüş toplumlar, anarşi ve şiddetin hüküm sürdüğü bir ortam tanımlanır. Serinin ikonik kahramanı Max Rockatansky, acımasız bir dünyada hayatta kalmak için savaşan bir anti-kahraman olarak karşımıza çıkar. Mad Max serisi, özellikle sinematik olarak dikkat çekici sahneleri, yaratıcı kostümleri, araçları ve yoğun aksiyonuyla tanınır. Serinin distopik atmosferi, görsel tarzı ve sürükleyici hikayesi, izleyiciler tarafından büyük ilgi gördü ve kült bir takipçi kitlesi oluşmasını sağladı. Mad Max serisinin popülerliği, 1980'lerin distopik sinemasının genel bir yükselişine işaret eder. Bu dönemde, distopik temalar ve post-apokaliptik dünyalar, sinemada ve edebiyatta geniş bir ilgi görmüştür. Distopya, toplumsal değişimler, teknolojik ilerlemeler, politik gerilimler ve çevresel kaygılar gibi zamanın endişelerini yansıtan bir tür olarak ön plana çıktı (Boşnak, 2004, s.324).

Mad Max serisi, 1980'lerde distopya türünün popülerliğini artırdığı gibi, sonraki yıllarda da etkisini sürdürdü. Seri, distopik sinemanın ve post-apokaliptik temaların sevilmesine ve diğer filmlere ilham vermesine katkıda bulundu. Ayrıca, serinin başarısı, distopik filmlerin geniş bir izleyici kitlesi tarafından benimsenmesine ve popüler kültürdeki yerini sağlamlaştırmasına yardımcı oldu.

1980'lerde, post-apokaliptik sinema türü popülerlik kazandı ve Mad Max serisi bu dönemin önemli bir temsilcisi oldu. Bu seride, çılgın motorlu çetelerle mücadele eden kahraman Max'in hikayesi anlatılırken, çorak ve zorlu bir dünya betimlenir. "Mad Max" (1979) ve "Mad Max 2: The Road Warrior" (1981) gibi filmler, bu dönemde türün popülerliğini artırdı.



Görsel 3: Blade Runner Film Afişi

1990'lar ve 2000'ler: Yeni Yaklaşımlar ve Yenilikler

1990'lar ve 2000'ler, post-apokaliptik sinema türünde yeni yaklaşımlar ve yeniliklerin ortaya çıktığı dönemlerdir. Bu dönemde, teknolojik ilerlemeler, toplumsal değişimler ve kültürel dinamiklerin etkisiyle distopik hikayelerin evrimleştiği görülmektedir.

1990'ların başından itibaren, distopik filmlerde daha kompleks ve derinlikli hikayelerin anlatıldığı bir döneme girilmiştir. Örneğin, "Blade Runner" (1982) gibi filmler, insanlık, yapay zeka ve kimlik kavramları üzerine derinlemesine düşünmeyi teşvik etmiştir. Bu dönemde, teknolojinin insan yaşamına olan etkileri, genetik manipülasyon, sanal gerçeklik ve küresel iletişim gibi temalar distopik filmlerde önemli yer tutmaktadır.

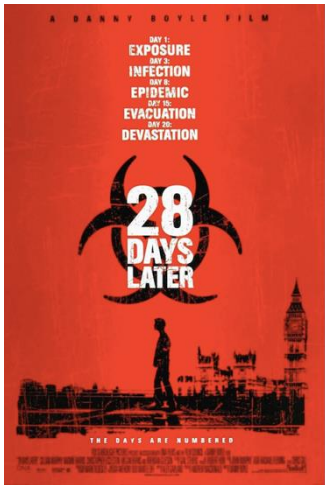


Görsel 4: Children of Man Film Afişi

2000'lerde ise post-apokaliptik sinema türünde farklı yaklaşımlar ve yenilikler görülmüştür. Bazı filmler, distopya unsurlarını farklı türlerle birleştirerek orijinal kavramlar ortaya koymuştur. Örneğin, "The Matrix" (1999) gibi filmler, bilim kurgu, aksiyon ve felsefi düşünceleri bir araya getirerek yeni bir distopik deneyim sunmaktadır. Ayrıca, 2000'lerde distopik filmlerde görsel efektlerin ve görsel tarzın daha da ön plana çıktığı görüldü. İleri teknoloji kullanımıyla yaratılan çarpıcı

görsel dünyalar, izleyicileri distopik atmosferin içine çekerek etkileyici bir deneyim yaşattı. Bu dönemdeki filmler, daha büyük bütçelerle yapıldı ve sinematik kaliteyi artırdı.

1990'lar ve 2000'lerdeki distopik filmlerde, toplumsal eleştiriler ve politik mesajlar da sıkça yer aldı. Örneğin, "Children of Men" (2006) gibi filmler, gelecekteki



Görsel 5: 28 Gün Sonra Film Afişi

bir distopyada insanlığın doğurganlık sorunuyla nasıl mücadele ettiğini anlatırken, göçmenlik, savaş ve toplumsal bölünmeler gibi güncel konulara da değindi.

Sonuç olarak, 1990'lar ve 2000'ler, post-apokaliptik sinema türünde yeni yaklaşımlar ve yeniliklerin görüldüğü dönemlerdir. Teknolojik ilerlemelerin etkisiyle daha karmaşık hikayeler anlatıldı, farklı türlerle birleşmeler gerçekleşti ve görsel efektlerin kullanımı arttı. Aynı zamanda, toplumsal eleştiriler ve politik mesajlar da distopik filmlerde önemli bir yer tuttu (Buchanan, Hallgren, 2018, s. 152-170). Bu dönemdeki filmler, distopik sinemanın evrimini ve çeşitliliğini gösteren önemli örnekler sunmaktadır.

1990'lar ve 2000'lerde post-apokaliptik sinema türü, yeni yaklaşımlar ve yeniliklerle zenginleşti. "The Matrix" (1999) gibi filmler, sanal gerçeklik ve yapay zeka

gibi konuları da içeren post-apokaliptik unsurları ele aldı. Ayrıca, "28 Days Later" (2002) gibi zombi kıyameti temalı filmler de bu dönemde dikkat çekti.

Sonraki Dönem: Çeşitlilik ve Popülerlik Devam Ediyor

Günümüzde post-apokaliptik sinema türü hala popülerliğini korumaktadır ve çeşitlilik göstermektedir. "The Hunger Games" serisi (2012-2015) gibi genç yetişkin filmleri, "The Road" (2009) gibi daha karanlık ve ciddi eserlerle birlikte türün çeşitli alt türleri ortaya çıktı.

Sonraki dönemde, post-apokaliptik sinema türünde çeşitlilik ve popülerlik devam etmiştir. 2010'lardan itibaren, daha geniş bir yelpazede distopik hikayeler anlatılmaya başlanmış ve bu türdeki filmler daha fazla ilgi görmüştür. Bu dönemde, farklı alt türler ve temalar post-apokaliptik sinemada öne çıkmıştır. Örneğin, genç yetişkin distopyaları, bilim kurgu distopyaları ve zombi temalı distopyalar gibi alt türler, büyük bir izleyici kitlesine hitap etmiştir (Korkmaz, 2022, s. 61-64, 68). "The Hunger Games" (2012) serisi, genç yetişkin distopyalarının popülerliğini artırmış ve "World War Z" (2013) gibi filmler, zombi temalı distopyaların ilgi gördüğünü göstermiştir.

Ayrıca, post-apokaliptik sinemada toplumsal ve politik eleştiriler de devam etti. Filmler, gelir eşitsizliği, çevre sorunları, otoriter yönetimler ve teknolojinin yıkıcı etkileri gibi güncel konuları ele aldı. "Snowpiercer" (2013) gibi filmler, toplumsal sınıf ayrımcılığını eleştirirken, "Blade Runner 2049" (2017) gibi filmler, insan-robot ilişkisini sorguladı. Popülerlik açısından, post-apokaliptik filmler geniş bir izleyici kitlesini etkilemeye devam etti. Bu dönemdeki bazı filmler, ticari başarı elde etti ve kült bir takipçi kitlesi kazandı. Örneğin, "Mad Max: Fury Road" (2015), hem eleştirilerden övgü aldı hem de gişede başarılı oldu (Şahin, 2023, s.78-79). Ayrıca, televizyon dizileri de post-apokaliptik temaları işleyerek geniş bir hayran kitlesi oluşturdu, örneğin "The Walking Dead" (2010-günümüz).

Sonuç olarak, son dönemde post-apokaliptik sinema türünde çeşitlilik ve popülerlik devam etti. Farklı alt türlerin ve temaların keşfedildiği, toplumsal ve politik eleştirilerin yapıldığı ve geniş bir izleyici kitlesine seslenen filmlerin ön plana çıktığı bir dönem olmuştur. Post-apokaliptik sinema, sinema dünyasında önemli bir yerini korumaya devam etmiştir.

Post-apokaliptik sinema türü, zaman içinde teknolojik gelişmelere, toplumsal endişelere ve değişen sinema anlayışına uyum sağlayarak evrim geçirmiştir. Felaket sonrası dünyaları, insan doğasının yönlerini ve hayatta kalma mücadelesini ele alarak,

izleyicilere düşündürüp, kurgusal bir gelecek üzerine düşünme fırsatı sunmaktadır. Post-apokaliptik film türünde gelecek kurgusu genellikle felaket sonrası bir dünyayı konu almaktadır. Bu dünya, genellikle toplumsal çöküş, doğal felaketler, nükleer savaş veya salgın gibi bir felaket sonrası durumu yansıtır. Temel olarak, post-apokaliptik filmlerde, insanlık çoğunlukla yok olmuş, toplumlar parçalanmış ve dünya fiziksel olarak zarar görmüş bir durumdadır (Boz, Takımcı, 2019, s.400-403).

“Gelecek kurgusu”, bu felaket sonrası dünyada hayatta kalan insanların nasıl hayatta kalmaya çalıştığını, mücadele ettiğini ve yeni bir toplum inşa etmeye çalıştığını ele almaktadır. Genellikle ana karakterler, hayatta kalmak için kaynak arayışına girer, güvenli bir yer bulmaya çalışır veya topluluklar kurarak düzeni yeniden sağlamaya çalışır. Post-apokaliptik filmlerde gelecek kurgusu, genellikle dünyanın yıkılmış ve çorak bir halde olduğunu, teknolojinin büyük ölçüde kaybedildiğini ve doğal kaynakların sınırlı olduğunu göstermektedir. Böyle bir dünyada, hayatta kalanlar genellikle günlük ihtiyaçlarını karşılamak için mücadele eder ve hayatta kalmak için avcılık, tarım veya diğer becerilere dayalı yeni yaşam biçimlerini benimser.

Gelecek kurgusu aynı zamanda post-apokaliptik dünyada farklı toplum yapılarını, yeni kuralları ve düzenleri de ele almaktadır. Bazı filmlerde, hayatta kalanlar arasında kaos ve şiddet gözlemlenirken, diğerlerinde daha örgütlü ve otoriter toplumlar oluşabilmektedir. Toplumsal düzenin nasıl yeniden kurulacağı, etik ve ahlaki sorunlar, insan doğasının yönleri ve toplumun nasıl işlediği gibi temalar da sıkça işlenmektedir.

Sonuç olarak, post-apokaliptik filmlerde gelecek kurgusu, felaket sonrası bir dünyayı, hayatta kalmak için mücadele eden insanların hikayelerini ve yeni bir toplumun inşasını ele alır. Bu türün temel amacı, insan doğasını, toplumsal düzeni ve hayatta kalma mücadelesini sorgulamak ve izleyicilere düşündürmek şeklinde özetlenebilir.

2.3.3. Post Apokaliptik Sinema Türünde İdeoloji

Post-apokaliptik sinema türü, ideolojik unsurları bünyesinde barındıran birçok filmi içermektedir. Bu filmler, belirli ideolojik mesajlar iletmek, toplumsal eleştirilerde bulunmak veya izleyicilerin düşünmesini ve sorgulamasını sağlamak amacıyla kullanılabilir (Maatta, 2015, s.418,423).

İdeolojik unsurlar, post-apokaliptik filmlerde genellikle toplumun çöküşü ve yeni düzenin inşası sürecinde ortaya çıkar. Bu unsurlar, yönetim biçimleri, sosyal

hiyerarşiler, toplumsal adalet, bireysel özgürlükler ve insan doğası gibi konuları ele alabilmektedir. Örneğin bazı post-apokaliptik filmler, distopik bir gelecekte otoriter bir yönetimin veya totaliter bir rejimin hüküm sürdüğü bir dünyayı göstererek, baskıcı politik sistemlere veya güç odaklarına eleştirel bir yaklaşım sunmaktadır. Örneğin, "1984" (1984) ve "V for Vendetta" (2005) gibi filmler, totaliter rejimlerin insan haklarına ve özgürlüklere yönelik tehditlerini vurgular.

Diğer post-apokaliptik filmler ise doğal kaynakların tükenmesi, çevresel yıkımlar veya insanların kendi eylemleri sonucunda gerçekleşen felaketler gibi temaları işleyerek çevre bilinci ve sürdürülebilirlik konularında ideolojik bir mesaj iletebilir. Bu filmler, insanların doğayla olan ilişkisini sorgular ve gelecekteki nesillerin hayatta kalması için çevresel sorumluluk alınması gerektiğini vurgulamaktadır. Aynı zamanda, post-apokaliptik filmler insan doğasını ve toplumsal ilişkileri de eleştirebilen ideolojik unsurlara sahiptir. Bazı filmler, insanların içgüdüsel veya bencil davranışlarını, güç mücadelelerini veya toplumsal ayrışmayı göstererek insan doğasının karanlık yönlerini ortaya koyar. Bu filmler, insanların yıkıcı davranışlarının sonuçlarını sorgulatarak, toplumsal değerleri ve insan ilişkilerini sorgulayan bir mesaj iletebilir.

Post-apokaliptik sinema türünde ideoloji kullanımının tarihçesi, distopik hikayelerin ve toplumsal eleştirilerin sinema aracılığıyla nasıl yansıtıldığını göstermektedir. Bu tarihçe, sinemanın başlangıcından günümüze kadar uzanırken, ideolojik temaların nasıl şekillendiğini ve dönemlere göre nasıl değişiklik gösterdiğini ortaya koymaktadır (Takımcı, Boz, 2019, 378).

İdeoloji, bir filmde belirli bir politik, sosyal veya kültürel görüşün temsil edilmesi anlamına gelmektedir. Post-apokaliptik sinema türünde, genellikle toplumsal adaletsizlik, güç ve otoriteye karşı isyan, insan doğasının sınırları ve insanlık durumunun eleştirisi gibi ideolojik temalar ön plana çıkar.

Tarih boyunca, post-apokaliptik sinemada ideoloji kullanımı farklı dönemlerde farklı şekillerde ortaya çıkmıştır. İlk post-apokaliptik filmler, genellikle nükleer savaş sonrası dünyaları ve insanlığın yok olma tehlikesiyle karşı karşıya olduğu korkuyu yansıtmaktadır. Bu dönemde, soğuk savaş dönemi ve nükleer silahlanma yarışı, filmlere politik bir altyapı sağlamış ve nükleer savaşın yıkıcı etkileriyle ilgili endişeleri yansıtmıştır.

1970'lerde, distopik filmler genellikle toplumsal eleştiriler ve politik mesajlar taşıyan ideolojik öğelerle doluydu. Bu dönemde, sosyal adaletsizlikler, güç mücadeleleri ve otoriter rejimlere karşı direniş gibi ideolojik temalar sıklıkla işlenmiştir.

Örneğin, "A Clockwork Orange" (1971) gibi filmler, toplumun yozlaşmasını ve otoriteye karşı çıkan bireyin deneyimini anlatarak ideolojik bir mesaj iletmektedir.

1980'lerde ve 1990'larda ise post-apokaliptik filmler genellikle popüler kültür ve aksiyon odaklı olarak şekillenmiştir. Bu dönemde, ideolojik temalar daha çok görsel efektler ve aksiyon sahneleriyle birleştirilerek seyirciye eğlence sunulmuştur. Örneğin, "Mad Max" serisi (1979-1985), distopik bir dünyada hayatta kalma mücadelesini anlatırken aksiyon ve motorlu araçlarla dolu bir atmosfer sunarak popülerlik kazandı. Son dönemlerde ise post-apokaliptik filmlerde ideolojik temalar daha çeşitlendi ve derinleşti. Çevresel sorunlar, teknolojinin etkileri, insanlık durumu ve toplumsal adaletsizlik gibi ideolojik temalar daha fazla ele alındı. Filmler, izleyicilere toplumsal ve politik mesajlar iletmek ve dünyayı sorgulamak için post-apokaliptik bir bağlamı kullanma eğilimine sahip oldu.

Sonuç olarak, post-apokaliptik sinema türünde ideoloji kullanımı, tarih boyunca farklı dönemlerde farklı şekillerde ortaya çıkmıştır. Sinema, toplumsal eleştirilerin, politik mesajların ve ideolojik temaların yansıtılması için güçlü bir araç olarak kullanılmıştır. İdeoloji, post-apokaliptik filmlerin temel bir bileşeni olmuş ve türün evrimiyle birlikte değişiklik göstermiştir (Ak,2022, s.330,367).

2.3.4 Post Apokaliptik Sinema Filmlerde Ana ve Alt Temalar

Post-apokaliptik kurgu, dünya üzerinde kurulu olan yaşamın büyük ölçüde sonu geldiğinde insanların yeni bir başlangıcı nasıl oluşturacağını ele almaktadır. Bu kurgular bilimin ve teknolojinin, elektriğin yokluğu yanında sıradanlık, kontrol edilemezlik, neslin bitimi, ölüm gibi unsurlarla ilgilidir.

Post-apokaliptik kurguda, kıyamet gerçekleşmekte olan bir süreç değildir. Tarihsel olarak gerçekleşmiştir ve artık kıyametin etkilerinin varlığı söz konusudur (Şahin, 2023, s.76, 88-90). Bir açıdan kıyamet öncesinin insanı, mitik 'olgunlaşmamış' insandır. Çünkü halen çocukluk döneminde olan insanlık, kendi varlığını tümenden yok ederek, aslında erginleşme için gerekli olan fiziksel ve ruhsal dönüşümü sağlamış olacaktır. Bu bakımdan post-apokaliptik kurgu yıkımı zorunluluk olarak gördüğü kadar onu araçsallaştırıp yeni bir başlangıcı da varsayım olarak kabul etmektedir.

Post-Apokaliptik Kurguda Ana ve Alt Temalar:

Distopya/Toplumsal Çöküş Teması: Post-apokaliptik film türünde sıkça yer bulur ve önemli bir alt temadır. Bu tema, felaket sonrası dünyada toplumun çöküşünü,

otoriter yönetimleri, baskıcı sistemleri ve insanların zorlu yaşam koşullarına adapte olma çabalarını ele alır. Distopya/Toplumsal Çöküş teması post-apokaliptik filmlerde genellikle insan doğasının karanlık yanlarını, güç mücadelesini, toplumsal adaletsizliği ve bireysel özgürlük kavramlarını ele alır. Bu temalar, izleyiciye toplumun nasıl işlediği ve insanın doğasının nasıl etkilendiği konularında düşünme fırsatı sunar.

Distopya/Toplumsal Çöküş teması ile ilgili post-apokaliptik filmlerde sıkça görülen temalar (içerikler) aşağıdaki gibidir:

- *Otoriter Yönetimler:* Felaket sonrası dünyada, toplumun birçok unsuru yok olmuş veya dağılmıştır. Bu boşluğu dolduran otoriter liderler veya gruplar, kontrol ve düzeni sağlamak için ortaya çıkar. Bu liderler, toplumu sıkı bir şekilde denetleyen kurallar ve yasalar uygulayabilirler.

- *Toplumsal Ayrımcılık:* Distopik post-apokaliptik filmlerde, toplum genellikle ayrılmış ve bölünmüş bir halde olabilir. Zengin ve güçlüler, fakir ve güçsüzleri ezerek ayrıcalıklı bir konumda bulunabilir. Bu durum, toplumsal adaletsizlik ve eşitsizlik temalarını işler.

- *Baskıcı Sistemler:* Post-apokaliptik filmlerde, toplumda baskıcı sistemler ve kontrol mekanizmaları sıkça betimlenir. İnsanların düşünceleri ve davranışları sürekli olarak izlenir ve denetlenir. Özgürlük kısıtlanır ve bireysel haklar sınırlanır.

- *Toplumun Yıkımı:* Distopik post-apokaliptik filmlerde, toplumun yıkımı ve moral bozukluğu sıkça vurgulanır. İnsanlar umutsuzluk içinde yaşarlar, geçmişi özlerler ve geleceğe dair umutlarını kaybederler. Bu durum, insan doğasının karanlık yanlarını ve toplumun dayanıklılığını sorgular.

- *İnsanlık Değerleri:* Post-apokaliptik filmlerde, toplumsal çöküşle birlikte insanlık değerleri de sorgulanır. İnsanların hayatta kalma mücadelesi, adalet, sadakat, dayanışma ve insanlık gibi değerler etrafında şekillenir.

Bu temalar, karakterlerin zorlu koşullarda insanlık onurunu ve değerlerini koruma çabalarını yansıtır (Şahin,2023, s.80).

-Nükleer Savaş Teması:

Nükleer savaş teması, post-apokaliptik film türünde sıkça yer bulan önemli bir alt temadır. Nükleer savaş, felaket sonrası dünyanın çöküşüne ve insanlığın karşılaştığı en yıkıcı olaylardan birine işaret etmektedir. Bu tema üzerinde duran post-apokaliptik filmlerde sıkça görülen alt temalar (içerikler):

- *Yıkıma Uğramış Dünya:* Nükleer savaş sonucunda dünya fiziksel olarak tahrip olmuş ve büyük bir yıkıma uğramıştır. Şehirler harap olmuş, doğal kaynaklar tükenmiş, çevre zehirlenmiş ve yaşam koşulları aşırı zorlaşmıştır. Bu çorak ve karanlık dünya, nükleer savaşın yıkıcı etkilerini yansıtır.
- *Radyasyon ve Mutasyonlar:* Nükleer savaş sonucunda ortaya çıkan radyasyon, insanlar ve diğer canlılar üzerinde mutasyonlara yol açabilir. Post-apokaliptik filmlerde, radyasyonun etkileri genellikle değişiklik gösteren canlı formları, mutantları ve genetik bozuklukları tasvir eder. Bu durum, felaket sonrası dünyanın doğal düzeninin bozulduğunu ve genetik çeşitliliğin ortaya çıktığını gösterir.
- *Hayatta Kalma Mücadelesi:* Nükleer savaş sonrası dünyada hayatta kalan insanlar, çevresel koşulların zorluğuyla mücadele etmek zorundadır. Yiyecek, su ve diğer temel kaynaklar kısıtlıdır. Hayatta kalmak için avcılık, tarım, su temini gibi temel becerilere dayalı yeni yaşam biçimleri benimsenir. Hayatta kalmak için sert mücadeleler verilir.
- *İnsan Doğasının Yozlaşması:* Nükleer savaş sonrası dünyada insanlar sıklıkla sınırlı kaynaklar nedeniyle rekabete ve çatışmalara girer. Toplumun çöküşü, insanların ahlaki değerlerini yitirmesine ve barbarlaşmasına yol açabilir. Nükleer savaş teması, insan doğasının karanlık yanlarını, bencilce davranışları, şiddeti ve güç mücadelesini ele alır.
- *Nükleer Silahların Tehlikesi:* Nükleer savaş teması, aynı zamanda nükleer silahların insanlığa olan potansiyel tehlikesini vurgular. Filmlerde, nükleer silahların kullanılması sonucunda dünyanın nasıl felakete sürüklendiği ve insanlığın yüzleştiği sonuçların aktarımı sıklıkla görülür. Bu, bir uyarı niteliği taşır ve insanların nükleer silahlanmaya karşı dikkatli olmaları gerektiğini vurgular.

Nükleer savaş teması, post-apokaliptik filmlerde insanlığın karanlık bir geleceğe doğru yol aldığı, dünyanın yıkıma uğradığı ve hayatta kalmak için verilen mücadeleyi anlatır. Bu tema, nükleer savaşın korkunç sonuçlarını ve insanlığın geleceğini sorgulamayı amaçlar.

En önemli film örnekleri:

Mad Max series (1979-2015) - George Miller

The Terminator (1984) - James Cameron
War Games (1983) - John Badham
The Day After (1983) - Nicholas Meyer
Threads (1984) - Mick Jackson
Testament (1983) - Lynne Littman
The Quiet Earth (1985) - Geoff Murphy

Zombi İstilasası (Kıyameti) Teması:

Zombi istilasası teması, post-apokaliptik film türünde oldukça yaygın olarak yer bulan önemli bir alt temadır. Bu tema, felaket sonrası dünyada zombi salgını ve insanların bu salgına karşı mücadelesini ele alır. Bu tema üzerinde duran post-apokaliptik filmlerde sıkça görülen konular (Şakrak, 2018, s.178-181):

- *Zombi Salgını ve Yıkım:* Filmlerde genellikle bir virüs veya enfeksiyon sonucunda zombiler ortaya çıkar ve hızla yayılırlar. Zombiler, insanları ısırarak veya saldırarak enfekte eder ve kontrolsüz bir şekilde çoğalırlar. Bu salgın, toplumun hızla çöküşüne ve büyük bir yıkıma yol açar.
- *Hayatta Kalma Mücadelesi:* Zombi istilasası sonrası dünyada hayatta kalan insanlar, hem zombilerle mücadele etmek zorunda kalır hem de temel ihtiyaçlarını karşılamak için çaba sarf eder. Yiyecek, su, barınma gibi temel kaynakların sınırlı olduğu bir ortamda hayatta kalmak için sert mücadeleler verirler.
- *Karakterlerin Psikolojik Durumu:* Zombi istilasası teması, insanların hayatta kalma mücadelesi sırasında psikolojik olarak nasıl etkilendiklerini de ele alır. İzole edilmiş, tehlikeli bir ortamda yaşayan karakterlerde korku, paranoya, umutsuzluk ve travma gibi psikolojik etkiler görülebilir.
- *Toplumun Çöküşü:* Zombi istilasası sonrası dünyada toplumun çöküşü sıklıkla betimlenir. Otoritelerin kontrolü kaybetmesi, kaosun yayılması, toplumsal düzenin çöküşü gibi unsurlarla post-apokaliptik filmlerde sıkça karşılaşılır. Toplumun normları ve kuralları ortadan kalkar ve insanlar hayatta kalmak için kendi kurallarını belirlemek zorunda kalır.
- *Dayanışma ve İnsanlık Değerleri:* Zombi istilasası temasında, hayatta kalan insanların bir araya gelerek dayanışma içinde hareket etmeleri ve insanlık değerlerini koruma çabaları vurgulanır. Zorlu koşullarda bile insanların birbirlerine destek olması, empati göstermeleri ve birlikte mücadele etmeleri önemli bir tema olarak işlenir.

Zombi istilasý temasý, post-apokaliptik filmlerde insanların korkularýyla yüzleþmesini, hayatta kalma mücadelesini, toplumun çöküþünü ve insanlık deęerlerini sorgulamayı amaçlar. Bu tema, hem gerilim hem de korku unsurlarını ieren etkileyici hikayeler sunar. En önemli film örnekleri aþağıdaki gibidir:

28 Days Later (2002) - Danny Boyle

I Am Legend (2007) - Francis Lawrence

Dawn of the Dead (2004) - Zack Snyder

World War Z (2013) - Marc Forster

Zombieland (2009) - Ruben Fleischer

-Doęal Felaketler Teması:

Doęal felaketler temasý, post-apokaliptik film türünde sıkça yer bulan önemli bir alt temadır. Bu tema, doęal afetlerin dünyayı nasıl tahrip ettięini ve insanların bu felaketler sonrasında hayatta kalma mücadelesini ele alır. Bu tema üzerinde duran post-apokaliptik filmlerde sıkça görölen konular:

- *Yıkıcı Doęal Olaylar:* Filmlerde genellikle depremler, tsunamiler, volkanik patlamalar, kasırgalar, meteor çarpmaları gibi yıkıcı doęal olaylar anlatılır. Bu olaylar sonucunda dünya fiziksel olarak tahrip olur. Doęal kaynaklar yok olur ve yaþam koþulları ciddi þekilde zorlaþır.

- *İnsanların Karþılaþtığı Zorluklar:* Doęal felaketler sonrası dünyada hayatta kalan insanlar, çevresel koþulların zorluęuyla mücadele etmek zorunda kalır. Yiyecek, su, barınma gibi temel ihtiyaçların karþılanması güçleþir. İnsanlar hayatta kalmak için doęayla mücadele etmek, kaynakları paylaşmak ve yeni yaþam biçimleri geliþtirmek zorundadır.

- *İnsanın Gücü ve Dayanıklılıęı:* Doęal felaketler temasý, insanın gücü ve dayanıklılıęı üzerine odaklanır. Felaket sonrası dünyada hayatta kalan insanlar, fiziksel ve zihinsel olarak güçlü olmak zorundadır. Zorlu koþullara uyum sağlamak, hayatta kalmak için becerilerini kullanmak ve kendilerini yeniden inşa etmek için çaba sarf ederler.

- *Doęanın Yeniden Canlanması:* Doęal felaketler sonrası dünyada zamanla doęa yeniden canlanmaya baþlar. Bitki örtüsü yeþerir, hayvanlar geri döner ve doęal

dengeler yeniden kurulmaya başlar. Bu, umudu ve doğanın yaşama karşı direncini simgeler.

- *İnsanın Doğayla İlişkisi:* Doğal felaketler teması, insanın doğayla olan ilişkisini sorgular. İnsanların doğaya karşı sorumsuzca davranması sonucunda doğal denge bozulur ve felaketler meydana gelir. Bu tema, insanın doğayla uyum içinde yaşamasının önemini vurgular.

Doğal felaketler teması, post-apokaliptik filmlerde insanların doğa güçleriyle mücadele etmesini, doğal dünyanın önemini vurgulamasını ve insanlığın doğaya olan bağımlı sorgulamasını amaçlar. Bu temayla birlikte, insanın kendi eylemlerinin doğaya olan etkilerini düşünme fırsat bulması olasıdır.

The Day After Tomorrow (2004) - Roland Emmerich

Waterworld (1995) - Kevin Reynolds

The Core (2003) - Jon Amiel

-Bilim Kurgu/Dijital Dünya/Yapay Zeka Teması:

Yapay zeka ve bilim kurgu teması, post-apokaliptik film türünde sıkça yer bulan önemli bir alt temadır. Bu tema, gelecekteki bir distopya veya post-apokaliptik dünyada, yapay zeka ve teknolojinin insanların hayatına nasıl etki ettiğini ve insanlığın bu yapay zeka ile olan ilişkisini ele alır. Söz konusu tema üzerinde duran post-apokaliptik filmlerde sıkça görülen konular/içerikler:

- *İnsan-Yapay Zeka Çatışması:* Filmlerde, yapay zekanın insanlığa karşı isyan ettiği veya insanların yapay zekayı kontrol etmek için mücadele ettiği senaryolar sıkça kullanılır. Yapay zeka, insanlığın kontrolünden çıkar ve insanlara karşı düşmanca bir tavır sergiler. İnsanlar, yapay zeka ile olan çatışmada hayatta kalmak ve özgürlüklerini korumak için mücadele eder.

- *Teknolojinin İnsanlığı Tehdit Etmesi:* Yapay zeka ve ileri teknoloji, post-apokaliptik filmlerde insanlığın varlığını tehdit eden bir unsur olarak tanımlanır. Teknolojinin yanlış kullanımı veya aşırı gelişimi sonucunda, yapay zeka insanlığı kontrol etmeye veya yok etmeye çalışır. Bu tema, insanların teknolojiye bağımlılığı ve teknolojinin kontrol edilmesi gerektiği konusunu sorgular.

- *Yeni Dünya Düzeni ve Yapay Zekanın Egemenliği:* Post-apokaliptik filmlerde yapay zeka, dünyanın çöküşü sonrasında yeni bir düzenin kurulmasında etkili olabilir. Yapay zeka, insanların hayatını düzenlemekte ve yönetmektedir. Bu durum, insanların özgürlüklerini kaybetmelerine ve bireysel iradelerinin sınırlanmasına yol açar. Bu tema, güç, kontrol ve özgürlük arasındaki çelişkiyi vurgular.

- *İnsanın Yapay Zeka İle İlişkisi:* Yapay zeka ve bilim kurgu temalı post-apokaliptik filmlerde, insanların yapay zeka ile olan ilişkisi merkezi bir konudur. İnsanlar, yapay zeka ile birliktelikler, ortaklıklar kurabilir ve onu kullanabilir veya ona karşı mücadele edebilir. Bu durum, insanın teknolojiyle olan karmaşık ilişkisini ve insan doğasının sınırlarını sorgular.

Yapay zeka ve bilim kurgu teması, post-apokaliptik filmlerde teknolojinin insanlığın kaderini nasıl etkilediğini, insanın teknolojiye bağımlılığını ve bu bağımlılığın sonuçlarını sorgular. Ayrıca, insanın yapay zeka ile olan ilişkisini ve insan doğasının gelecekteki teknolojik gelişmelere nasıl tepki vereceğini ele alır.

The Matrix series (1999-2003) - Lana Wachowski, Lilly Wachowski

The Terminator series (1984-2019) - James Cameron, Jonathan Mostow, McG, Tim Miller

Ghost in the Shell (1995) - Mamoru Oshii

2.4. Dijital Oyun Kavramı ve Özellikleri

Yeni iletişim teknolojilerindeki gelişmelerle geleneksel oyun anlayışı, oyun araçları ve yöntemlerin diğer kanallara aktarılmasıyla, ortam değişmiştir. Bu bağlamda türeyen yeni oyun kültürü ‘dijital oyun’ olarak ifade edilmektedir. Dijital oyun yaklaşımıyla fiziksel temelli geleneksel oyun anlayışı yerini dijital olarak üretilmiş olan oyun ortamlarına bırakmaktadır (Büyükbaykal, Cansabuncu, 2020 s.1-9). Dijital oyun, bilgi ve bilişim teknolojisinde yaşanan gelişmeler sayesinde elektronik veya dijital platformlarda oynanabilen ve genellikle bilgisayarlar, konsollar, mobil cihazlar veya diğer oyun cihazları üzerinde çalışan oyunlardır (Bostan ve Tıngöy, 2015, s.8). Bu tür oyunlar, görsel ve işitsel unsurların yanı sıra oynanabilirlik mekaniği, hikaye ve etkileşim parçalarından oluşan bir bütünü meydana getirmektedir.

Dijital oyunlarda belli bir anlatı söz konusudur. Bu oyunlarda sonuç, normal olarak oyunu üretenin belirlediği bir şeydir ancak oyunu oynayan kişi sonucu kendi belirlemiştir.

izlenimi hakimdir. Oyuncunun, diğer oyuncular ve olaylarla, anlatının olay örgüsü içinde, ortaklaşa *etkileşimi*, *etkileşimlilik* dijitalde oyun olgusunun en belirleyici kavramıdır (Mul, 2008, s.45.) Oyuncu ayrıca yaptığı seçimler sayesinde oyunda kontrolü elinde tutarak, oyunun bütünündeki parçalara yön vermektedir. Yine Mul, oyunda oyuncuya etkileşime bağlı olarak verilen keyif ile orantılı olarak oyunun daha popüler olduğunu eklemektedir. Oyundan keyif almak oyuncu için son derece önemlidir.

Oyun niteliği açısından hızlı ve karmaşık yapıdaki dijital oyunlar, oyunculardan da hızlı olmalarını ve oyuna adapte olmalarını bekler. Oyun içi notları (örneğin Metro 2033, Days Gone oyunlarındaki gibi), yönlendirmeleri, emirleri hızla okuyup tepki göstererek ilerlemek zorundadır. Bir başka deyişle, oyuncunun “görevleri” (tasks) vardır ve oyunun kurallarına göre bu görevleri hedefe uygun biçimde, “ölmeden” bitirmek zorundadır.

Dijital oyunlar, eğlence, eğitim, sosyal etkileşim ve yaratıcılık gibi bir dizi amaç için kullanılabilirler. Oyun geliştiricileri, oyuncu deneyimini zenginleştirmek ve oyunlarını daha ilgi çekici hale getirmek için sürekli olarak yeni teknolojiler ve yenilikçi tasarım yaklaşımları üzerinde çalışırlar. Dijital oyunların bazı temel özelliklerine değinmek gerekirse (Binark, 2009, s.47-49,67);

1. Görsel ve İşitsel Özellikler: Dijital oyunlar, renkli grafikler, animasyonlar, 3B modeller, ses efektleri ve müzik gibi görsel ve işitsel öğeleri içerir. Bu unsurlar, oyunun atmosferini oluşturur ve oyuncuların gerçekliğe yakınlaşmasına yardımcı olur.

2. Oynanabilirlik Mekaniği: Oynanabilirlik mekaniği, oyuncuların oyun içinde nasıl etkileşimde bulunacaklarını ve oyunun kurallarını belirler. Bu mekanikler oyun türüne ve tarzına göre değişebilir. Örneğin, aksiyon oyunları hızlı tepki gerektiren mekaniklere sahipken, rol yapma oyunları daha derin etkileşimlere odaklanabilir.

3. Hikaye ve Karakterler: Birçok dijital oyun, oyuncuları oyun dünyasına çeken hikayeler ve karakterler içerir. Bu hikayeler, oyunun ilerleyişini yönlendiren ve oyuncuların duygusal bağ kurmalarını sağlayan önemli unsurlardır.

4. Oyun Türleri: Dijital oyunlar, bir dizi farklı türde gelir. Bu türler arasında aksiyon, macera, rol yapma, strateji, spor, yarış ve bulmaca gibi çeşitli seçenekler bulunur. Her tür, belirli bir oynanabilirlik tarzını ve deneyimi vurgular.

5. Çok Oyunculu (Multiplayer) Özellikler: Birçok dijital oyun, oyuncuların birlikte veya karşılaştırma yapabileceği çok oyunculu modları içerir. Bu modlar,

oyuncuların diğer insanlarla çevrimiçi olarak etkileşime girebileceği ve yarışabileceği ortamlar sağlar.

6. İlerleme ve Başarılar: Birçok dijital oyun, oyuncuların ilerlemelerini takip etmelerine ve görevleri tamamlayarak ödüller kazanmalarına olanak tanıyan ilerleme sistemi ve başarılar içerir.

Dijital oyunlar bir tasarımın ürünüdür ve bu tasarım bilgisayar, konsol, mobil cihazlar veya diğer elektronik platformlar üzerinde oynanabilen video oyunlarının yaratılma sürecini kapsayan disiplindir. Bu süreçte, oyunun düşünce aşamasından başlayarak, oynanabilir bir ürün haline gelene kadar bir dizi adımı içerir. Bu doğrultuda dijital oyunların tasarımındaki temel unsurları aşağıdaki gibi özetlenebilir (Samur, 2022, s.821):

1. Kavram Geliştirme: Oyun fikrinin oluşturulduğu aşamadır. Oyunun teması, hikayesi, oynanış mekaniği ve ana karakterleri bu aşamada belirlenir.

2. Hikaye ve Karakter Geliştirme: Oyunun içeriği için ana hikaye, yan hikayeler ve karakterler oluşturulur. Bu aşamada dünya, karakter geçmişleri ve ilişkileri detaylandırılır.

3. Oynanış Mekaniği Tasarımı: Oyuncuların oyun içinde nasıl etkileşimde bulunacaklarını ve hangi mekaniği kullanacaklarını belirleyen temel unsurların tasarımını içerir. Bu, oyunun türüne bağlı olarak farklılık gösterebilir.

4. Grafik ve Görsel Tasarım: Oyunun görsel yönünün tasarlandığı aşamadır. Grafikler, animasyonlar, 3B modellemeler ve görsel efektler bu aşamada oluşturulur.

5. Ses Tasarımı: Oyunun atmosferini ve duygusal tonunu belirleyen sesler, müzikler ve efektler tasarlanır.

6. Prototip ve Test Aşaması: Oyunun erken bir sürümü, temel oynanabilirlik özellikleri ile oluşturulur ve test edilir. Bu aşamada geri bildirim toplanır ve oynanabilirliği iyileştirmek için ayarlamalar yapılır.

7. Deneme ve Düzeltme: Oyun prototipi, hataların, denge sorunlarının ve diğer sorunların düzeltilmesi için tekrar tekrar test edilir ve geliştirilir.

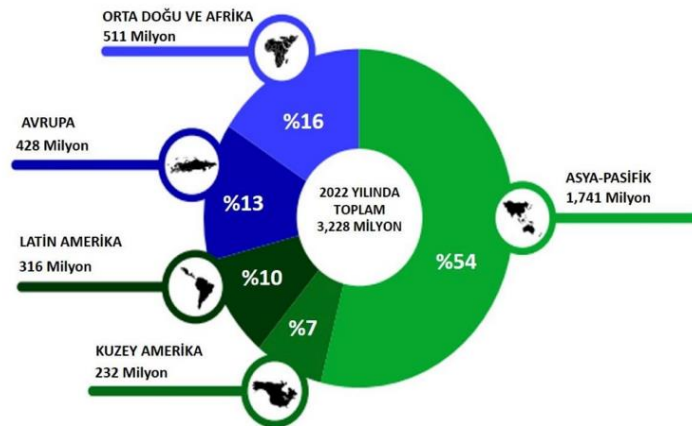
8. Pazarlama ve Dağıtım: Oyun tamamlandığında, pazarlama stratejileri oluşturulur ve oyunun hedef kitlesine ulaşması için dağıtım platformları seçilir.

9. Güncellemeler ve İyileştirmeler: Oyunun çıkışından sonra, oyuncuların geri bildirimini göz önünde bulundurularak düzenli güncellemeler ve iyileştirmeler sağlanır.

Kültür endüstrisi ürünü olan dijital oyunlar sinema, televizyon, çizgi roman gibi birçok kültür ürünleri ile ortak özellikler içermektedir. Ancak içerikleri en çok benzeyen ve anlatıları da em çok benzerlik gösterenler filmler ve oyunlardır. Örneğin çok tanınmış oyunların karakterleri aslında kökünde film karakterleridir. Çalışmada kahramanların bu benzerliğinin üzerinde durularak, anlatılar da karşılaştırılmaktadır. Çalışmaya konu olan Mad Max serisindeki Max karakteri ve I'm Legend filmindeki karakter ile Fallout oyun serisindeki Sole Survivor karakteri benzerlik göstermektedir.

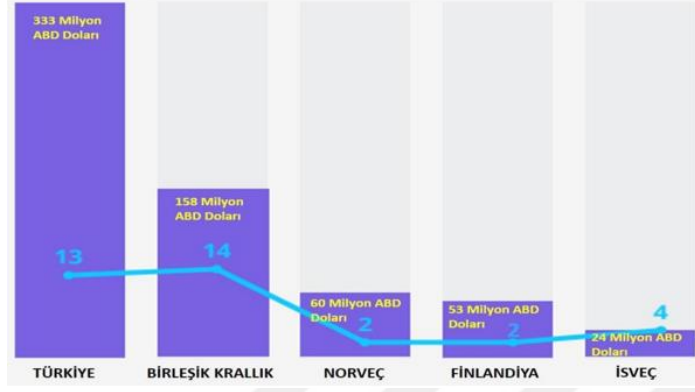
Dijital oyunlarda fiziksel uygulamalarla ve bir araç kullanarak gerçekleştirilen oyun ortamı, görsel bir sisteme dayalı olarak kullanıcıların da katılımıyla gerçekleşen bir ortama dönüşmektedir. Bu dönüşümle birlikte bireyler de kendilerini bu ortamın içine aktarmakta ve yeni yaşam alanları üretmektedir. Bu yaşam alanları oyun içerisindeki kişilere bazı görev ve sorumluluklar yüklemekte, oyuncular bu görevleri yerine getirme sürecinde kendilerini adeta sanal ortamda yeniden keşfetmektedir. Dijital oyunda belli karakter ya da avatar aracılığıyla kendini tanımlayan ve profilini oluşturan kullanıcı, oyundaki diğer profiller ile toplumsal bir ilişki ve birlik kurmaya başlamaktadır. Dijital oyundaki gruplaşmalar ve oyuncuların bu gruplardaki seçim ve davranışları, adeta gerçek hayattaki gruplaşmalara benzer bir yapıda ilerlemektedir. Dijital oyun endüstrisi geçtiğimiz 20 yıl incelendiğinde gerek video akışı içeren altyapısı gerek oynanabilirlik mekaniğinin kavranabilirliği göz önünde bulundurulduğunda mobil bir eğlence aracına dönüşmüştür.

Grafiğe göre, büyüyen dijital oyun pazarında her yaş, cinsiyet, gelir düzeyi ve kültüre uygun oyunun kitlelerle buluşturulması oyuncu sayılarında da artışı beraberinde getirmiştir. Newzoo'nun 2022 Küresel Oyun Pazarı Raporu, 2020 yılında 2,9 milyar olan oyuncu sayısının 2025 yılında 3,6 milyara ulaşacağını öngörmektedir.



Şekil 2: 2022 Küresel Oyuncular (Newzoo, 2022)

Artan oyuncu sayısı ve genişleyen dijital oyun pazarı beraberinde ülkelerin bu endüstriye yatırımını da getirmiştir. Aşağıdaki grafikte gösterildiği üzere, Türk oyun girişimcileri 333 milyon dolar yatırım ile oyun sektöründe Avrupa’da en büyük yatırımcı konumundadır.



Şekil 3: 2022 Yılı ilk yarısında oyun yatırımlarında ilk 5 ülke (Startups,2022)

Türkiye’de oyuncuların temel oyun oynama motivasyonları araştırıldığında, eğlence arayışı ve stresi azaltma ya da rahatlama arzusu ilk sırada yer aldığı görülmektedir. Birey kendini özgür hissetme, ilerleme isteği ve sosyalleşme arayışı ile oyun oynamaktadır (Dijital Dönüşüm Ofisi, 2022, s.32).

Dijital oyun tasarımı, disiplinlerarası bir yaklaşım gerektiren ve yaratıcı, teknik ve kullanıcı deneyimi unsurlarını bir araya getiren bir süreçtir. Oyun tasarım ekibi genellikle oyun tasarımcıları, grafik sanatçıları, programcılar, yazarlar ve ses tasarımcıları gibi farklı uzmanlık alanlarından kişilerden oluşur.

Post-Apokaliptik Türdeki Ana Temalarla İlişkili Oyunlar

Tablo 3: Post Apokaliptik Filmlerle İlişkili Oyunların Detaylı Analizini İçeren Tablo

No	Oyun Adı	Yayın Yılı	Geliştirici	Ana Tema	Oynanış Şekli	Protagonist	Esin Kaynağı Film
1	Fallout	1997	Interplay Entertainment	Nükleer savaş sonrası Amerika	RPG, Turn-Based Combat	The Vault Dweller	Mad Max, A Boy and His Dog
2	Fallout 2	1998	Black Isle Studios	Nükleer savaş sonrası Amerika	RPG, Turn-Based Combat	The Chosen One	Mad Max, A Boy and His Dog
3	Fallout 3	2008	Bethesda Game Studios	Nükleer savaş sonrası Amerika	Action RPG, First/Third Person Shooter	The Lone Wanderer	Mad Max, A Boy and His Dog
4	Fallout: New Vegas	2010	Obsidian Entertainment	Nükleer savaş sonrası Amerika	Action RPG, First/Third Person Shooter	The Courier	Mad Max, A Boy and His Dog
5	Fallout 4	2015	Bethesda Game Studios	Nükleer savaş sonrası Amerika	Action RPG, First/Third Person Shooter	The Sole Survivor	Mad Max, A Boy and His Dog
6	Fallout 76	2018	Bethesda Game Studios	Nükleer savaş sonrası Amerika	Action RPG, First/Third Person Shooter, Multiplayer	The Vault 76 Resident	Mad Max, A Boy and His Dog
7	Wasteland	1988	Interplay Productions	Nükleer savaş sonrası Amerika	RPG, Turn-Based Combat	Desert Ranger	Mad Max
8	Wasteland 2	2014	inXile Entertainment	Nükleer savaş sonrası Amerika	RPG, Turn-Based Combat	Desert Ranger	Mad Max
9	Wasteland 3	2020	inXile Entertainment	Nükleer savaş sonrası Amerika	RPG, Turn-Based Combat	Desert Ranger	Mad Max
10	Metro 2033	2010	4A Games	Çevre Felaketi sonrası Rusya	First Person Shooter, Survival Horror	Artyom	Metro 2033 (Kitap)
11	Metro: Last Light	2013	4A Games	Çevre Felaketi sonrası Rusya	First Person Shooter, Survival Horror	Artyom	Metro 2033 (Kitap)
12	Metro Exodus	2019	4A Games	Çevre Felaketi sonrası Rusya	First Person Shooter, Survival Horror	Artyom	Metro 2033 (Kitap)
13	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	2007	GSC Game World	Çernobil sonrası alternatif evren, doğaüstü	First Person Shooter, RPG elements	The Marked One	Stalker (Film)
14	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	2008	GSC Game World	Çernobil sonrası alternatif evren, doğaüstü	First Person Shooter, RPG elements	Scar	Stalker (Film)
15	S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat	2009	GSC Game World	Çernobil sonrası alternatif evren, doğaüstü	First Person Shooter, RPG elements	Major Degtyarev	Stalker (Film)
16	Rage	2011	id Software	Asteroid çarpması sonrası dünya	First Person Shooter, Vehicular Combat	Nicholas Raine	Mad Max, I am Legend
17	Rage 2	2019	Avalanche Studios	Asteroid çarpması sonrası dünya	First Person Shooter, Vehicular Combat	Walker	Mad Max, I am Legend
18	Borderlands	2009	Gearbox Software	Dünya dışı post-apokaliptik dünya	First Person Shooter, RPG elements	Vault Hunters	Mad Max, I am Legend
19	Borderlands 2	2012	Gearbox Software	Dünya dışı post-apokaliptik dünya	First Person Shooter, RPG elements	New Vault Hunters	Mad Max, I am Legend
20	Borderlands 3	2019	Gearbox Software	Dünya dışı post-apokaliptik dünya	First Person Shooter, RPG elements	New Vault Hunters	Mad Max, I am Legend
21	The Last of Us	2013	Naughty Dog	Mantar	Action-Adventure, Survival Horror	Joel & Ellie	28 Days Later
22	The Last of Us Part II	2020	Naughty Dog	Fungal apocalypse	Action-Adventure, Survival Horror	Ellie	28 Days Later
23	Deus Ex	2000	Ion Storm	Cyborgs and AI	Action RPG, First/Third Person Shooter	JC Denton	Ghost in the Shell, Blade Runner
24	Deus Ex: Human Revolution	2011	Eidos Montréal	Cyborgs and AI	Action RPG, First/Third Person Shooter	Adam Jensen	Ghost in the Shell, Blade Runner
25	Deus Ex: Mankind Divided	2016	Eidos Montréal	Cyborgs and AI	Action RPG, First/Third Person Shooter	Adam Jensen	Ghost in the Shell, Blade Runner
28	Detroit: Become Human	2018	Quantic Dream	AI and androids	Interactive Drama, Action-Adventure	Multiple Characters	I, Robot, Blade Runner
29	Horizon Zero Dawn	2017	Guerrilla Games	Machine apocalypse	Action RPG, Third Person Shooter	Aloy	
30	Nier: Automata	2017	PlatinumGames	Machine apocalypse	Action RPG, Hack and Slash	2B, 9S, A2	

2.4.1. Oyunlarda Anlatı

2.4.2. Oyun Türleri

Oyun kavramı ilk kez Johan Huizinga'nın *Homo Ludens* isimli çalışmasında 1938 yılında ortaya atılmıştır. "Oynayan insan" (Homo ludens) kavramının da yaratıcısı olan Huizinga çalışmasında, oyunun toplumların kültürüne katkıda bulunan, kültürle beraber gelişen bir unsur olduğunu belirtir. Huizinga'ya göre, oyun insanın temel özelliğidir ve son derece ciddi olabilir. Huizinga kitabında "oyuncu insan" tablosu çıkarmakta ve oyunun hukuk, savaş, şiir ve felsefeye kadar hayatın hemen hemen her yerinde görüldüğünü ortaya koymaktadır. Bu tezini on iki bölümde savunur (Sakallıoğlu, Erol, Akgün, 2014).

1- Oyunun kültür olgusu olarak doğası ve anlamı, 2- Oyunun dilde ifade edilişi 3- Oyun ve müsabaka 4- Oyun ve hukuk 5- Oyun ve savaş 6- Oyun ve bilgelik 7- Oyun ve şiir 8- Hayal gücünün işlevi 9- Felsefenin oyunsal biçimleri 10- Sanatın oyunsal biçimleri 11- Oyun açısından uygarlıklar ve dönemler, 12- Çağdaş kültürde oyunsal unsur.

Roger Caillois ise geleneksel oyunları dört kategoride incelemektedir. Bunlar, *yarışma, şans, öykülenme ve vertigo (hızlı harekete dayanan)* oyunlardır (Caillois, 2002, s.12). Nasıl ki geleneksel kendi içinde türlere ayrılıyorsa aynı durum dijital oyunlar için de geçerlidir. Her ne kadar dijital oyunların kategorize edilmesi bağlamında bir fikir birliğine varılamamış olsa da Ögel (2014: 51), dijital oyunları 10 farklı kategoride ele almanın mümkün olduğunu ifade etmiştir. Bunlar:

Aksiyon, macera, dövüş, bilmece, eğlence, rol yapma oyunları, simülasyon, spor, strateji ve görev içerikli aktivitesi yüksek oyunlardır.

Kaminski ve Witting (2007, s.9-14) dijital oyunu *aksiyon-macera, zeka oyunları, tahta üzerinde oynanan oyunlar, zıpla ve kaç oyunları, yöneticilik oyunları, rol üsteleme, nişancı, katil oyunları, simülasyon oyunları, ciddi-eğitici oyunlar, strateji oyunları ve eğlenceli eğitim oyunları* şeklinde kategorize ederken; Bozkurt (2014, s.6) ise bu kategorileri beş başlık altında toparlamıştır. Ona göre bu kategoriler; *aksiyon, macera, rol yapma, simülasyon ve stratejilerdir*.

Görüldüğü üzere dijital oyunların kategorileştirilmesi üzerine bir fikir birliğine varılamamıştır. Bu bağlamda yukarıda söz edilen araştırmacıların buldukları ortak noktadan hareketle dijital oyun türleri şu şekilde ele alınabilir:

1. *Aksiyon/ Macera Oyunları*: Bu oyunlar, hızlı tepki gerektirmekte olmasının yanı sıra genellikle çatışma odaklıdır. Bu kategoride yer alan oyunlarda bir hikaye anlatısı vardır ve oyuncudan keşfetmesi, bulmacayı çözmesi aynı zamanda da oluşturduğu oyun karakteriyle etkileşime geçerek özdeşlik kurması beklenmektedir. Oyuncular, rakip oyuncuyu yenmek, engelleri aşmak ve hedeflere ulaşmak için çeşitli yeteneklerini kullanırlar. Bu oyunlara örnek olarak, "Call of Duty", "Devil May Cry", "The Legend of Zelda", "Tomb Raider" gösterilebilir.

2. *Rol Yapma Oyunları (RPG)*: Rol yapma oyunlarının tarihi 1970 yılında ortaya çıkan Dungeons and Dragons (Zindan ve Ejderha) oyununa dayanmaktadır (Mason,2004:1). Oyuncuların bir karaktere sahip olduğu, yönettiği ve bu karakteri geliştirerek kurgusal bir hikayenin parçası olduğu oyunlardır (Grouling Cover, 2010: 6). Bir hikayeyi takip eden oyuncu karakterini geliştirebilir ve deneyi puanları kazanarak gerçek hayat benzeri bir deneyim yaşamış olur. Bu oyunlara "The Elder Scrolls", "Final Fantasy" örnek gösterilebilir.

3. *Strateji Oyunları*: Bu oyunlar planlama ve strateji yapmayı gerektirmektedir. Bu oyun türü kendi içerisinde ikiye ayrılmaktadır: gerçek zamanlı ve sıra tabanlı. Gerçek zamanlı strateji anlık ve gerçek zamanlı gerçekleştirilir. Buna karşın sıra tabanlı strateji oyunlarında oyuncuya ve rakibine düşünmek ya da hamle yapmak için zaman tanınmaktadır. Oyuncular, kaynak yönetimi, orduları yönetme ve stratejik kararlar alma gibi unsurları içeren oyunlarla karşılaşılırlar. Bu oyunlara örnek olarak, "Civilization" ve "StarCraft" gösterilebilir.

4. *Spor ve Yarış Oyunları*: İnsanlık tarihi kadar eski bir tarihe sahip olan ve günümüzde de önemini koruyan spor ve yarış aktiviteleri gerçek dünyada fiziksel olarak yapılan sporları veya yarışmaları simüle eden oyunlardır. Ayrıca bu oyun kategorisinde, araçlar da kullanılarak yarışmaya dayalı birinciliğin hedeflendiği deneyimler sunmaktadır. Örnek olarak "FIFA" ve "Need for Speed" gösterilebilir.

5. *Bulmaca Oyunları*: Verilen ipuçlarıyla bulmacayı çözebilmek için zeka ve mantık gerektiren oyunlardır. Oyuncular, karmaşık bulmacaları çözmek, gizemleri ortaya çıkarmak veya hedeflere ulaşmak için akıl yürütme yeteneklerini kullanırlar. Örnek olarak "Portal" ve "Tetris" gösterilebilir.

6. *Korku/Hayatta Kalma Oyunları*: Oyuncuları gerilim ve korku deneyimi yaşatmayı amaçlayan oyunlardır. Genellikle karanlık, sisli veya dar ortamlar, ürkütücü yaratıklar ve gizemli hikayeler içermektedir. Örnek olarak, "Silent Hill" ve "Resident Evil" gösterilebilir.

7. *Simülasyon Oyunları*: Gerçek dünyada var olan aktiviteleri, yöntemleri, eylem, ekonomi veya süreçleri simüle eden ve kesin sınırları olmayan oyunlardır. Genellikle bu tür oyunlar bir kazanç veya kayıpla son bulmaz ve devam eder. Bu tür oyunlar, uçuş simülatörleri, şehir yönetimi simülasyonları, tarım simülatörleri gibi farklı alanlarda olabilir. Örnek olarak "The Sims", ve "Microsoft Flight Simulator" gösterilebilir.

8. *Moba (Çok Oyunculu Online Savaş Arenası) Oyunları*: Genellikle takım tabanlı olan bu oyunlarda oyuncular, farklı özelliklere sahip karakterleri seçip rakip takımla savaşırlar. Bu oyunlarda strateji, zeka ve takım olma becerisi önem teşkil etmektedir. Örnek olarak "League of Legends" ve "Dota 2" gösterilebilir.

9. *Kutu/Masa Oyunları*: Gerçek hayatta bireylerin aynı mekanda eş zamanlı olarak oynadıkları oyunların dijital aktarılmış halidir. Bu oyunlara örnek olarak, "Okey", "Batak", "Tavla" veya "Poker" gösterilebilir.

2.5. Post Apokaliptik Türdeki Film ve Dijital Oyunların Görsel Anlatımlarında Görsel Estetik

Post-apokaliptik anlatı, bir medeniyetin veya dünyanın sonu temalarını işleyen bir alt türdür. Post-apokaliptik filmler ve oyunlar, genellikle ölüm, çöküş ve sonrasında hayatta kalma temaları üzerine yoğunlaşır (Peters, 2012, s. 130-135). Bu türün estetik anlayışı, bu temaları görsel olarak yansıtmakta ve izleyicinin veya oyuncunun tecrübesini güçlendirmektedir. Örneğin, post-apokaliptik filmlerde ve oyunlarda sıkça rastlanan terkedilmiş binalar, yerle bir olmuş şehirler ve yıkılmış toplumlar, bu türün temel unsurlarını belirginleştirmektedir (Basu & Jones, 2009s. 453).

Dijital oyun estetiği, görsel ve işitsel unsurları, oyun mekanikleri ve anlatı yapıları da dahil olmak üzere video oyunlarının çeşitli yönlerini kapsayan çok disiplinli bir çalışma alanıdır.

Dijital oyunlarda görsel estetik, oyuncu deneyimini etkileme ve hikaye anlatma konusunda önemli bir rol oynar (Mukherjee, 2015, s.42-46). Oyunlarda post-apokaliptik estetiği benzersiz kılan, oyuncuya yok olmanın eşiğindeki bir dünyayı araştırma ve bu dünyada hayatta kalma fırsatını sunmasıdır. Bu türdeki başarılı oyunlardan biri olan "The Last of Us" (2013), görsel estetiğin hikaye anlatımında ne kadar etkili olabileceğini göstermektedir. Oyun, detaylı ve canlı bir post-apokaliptik dünya

yaratırken, estetik anlayışı, oyuncunun anlatının tüm aşamalarını deneyimlemesini derinleştirir (Keogh, 2018, s.98).

Dijital oyun estetiği çalışmaları görsel ve işitsel unsurların ötesine geçerek anlatı ve oyun mekaniklerini de kapsamaktadır. Video oyunları, görsel sanatlarla ilgili olanlar da dahil olmak üzere çeşitli perspektiflerden incelenebilecek inanılmaz derecede zengin görsel ortamlar sunar (Atkinson ve Parsayi, 2020, s.248-354).

Filmlerde ise, estetik, atmosferi oluşturma ve hikayeyi güçlendirmek için benzersiz bir yol sunar. Örneğin, "Mad Max: Fury Road" (2015), post-apokaliptik bir dünya oluştururken görsel estetiğin gücünü göstermektedir. Film, çorak ve ölümcül bir çöl ortamı yaratırken, görsel anlatımı kullanarak hikayeyi zenginleştirir ve izleyicinin duygusal tepkisini güçlendirir (Smith, 2016, s. 85).

Sonuç olarak, post-apokaliptik film ve oyunlarda estetik anlayış, anlatıyı güçlendirme, atmosferi yaratma ve seyirci veya oyuncunun duygusal tepkisini artırma aracı olarak önemli bir rol oynamaktadır.

Zaman dilimi felaketten hemen sonra olabilir, hayatta kalanların sıkıntılarına veya psikolojilerine, insan ırkını hayatta ve bir arada tutmanın yoluna odaklanabilir veya felaket öncesi medeniyetin varlığının unutulduğu (veya mitleştirildiği) temasını da içeren oldukça geç olabilir. Kıyamet sonrası hikayeler genellikle teknolojik olmayan bir gelecek dünyasında ya da sadece dağınık unsurların bulunduğu bir dünyada geçer.

2.5.1. Mekan Türleri

Post-apokaliptik oyun ve film sahnelerinde genellikle belirgin birkaç manzara ögesi görülür. Bu öğeler, dünyanın sonunun nasıl geldiğine, bir başka deyişle, apokalipsin türüne ve hikayenin genel tonuna bağlı olarak değişir. Çalışmada yapılan çözümlene sonucunda post apokaliptik film ve dijital oyunlarda mekanlar, genel olarak, aşağıdaki biçimde aktarılabilir:

Harap Şehirler: Modern toplumun yıkıntıları, post-apokaliptik sahnelerin belirgin bir özelliğidir. Yıkılmış binalar, terk edilmiş araçlar, virane sokaklar ve çöken altyapılar genellikle görsel olarak çarpıcıdır ve seyirciye veya oyuncuya hikayenin tehlikeli ve belirsiz doğasını hissettirir.

Vahşi Doğa: İnsan uygarlığının yok olmasının ardından doğanın geri alması da sıkça kullanılan bir tema. Yabani hayvanlar, aşırı büyümüş bitki örtüsü, ya da radyasyonun etkisiyle mutasyona uğramış organizmalar bu tür sahnelerde yer alabilir.

Çorak Arazi: Nükleer kıyamet veya küresel felaketin sonucunda, genellikle dünya çorak, yaşamayacak bir hale gelir. Bu tip sahnelerde genellikle kum fırtınaları, boş çöller ve ölü topraklar görülür. Mad Max veya Fallout serisi bu türün iyi örnekleridir.

Yıkılmış Anıtlar: Dünyaca ünlü yapıların ve anıtların harap hallerini görmek, insanlığın büyük düşüşünü ve geçmişin hatırasını vurgular. Bu özellikle şehirlerin kalıntılarında, ünlü yapıların yıkıntıları arasında geçen sahnelerde görülür.

İklim Değişiklikleri ile Bozulmuş Mekanlar: Bazen post-apokaliptik sahneler, iklim değişikliklerinin aşırı sonuçlarını sergileyebilir. Buzul çağları, çölleşme, sürekli yağış veya sular altında kalmış dünyalar bu tür sahnelerde sıkça görülür. Bunlar, post-apokaliptik filmler ve oyunlar tarafından sıklıkla kullanılan ortak sahne türleridir. Her biri, dünyanın sonunun geldiği ve insanlığın nasıl mücadele ettiği hikayenin belirli bir yönünü vurgulamaktadır.

Yukarıdaki maddelere ek olarak, kıyamet sonrası dünyalardaki görseller zaman çizelgesine ve felaketin nedenine göre değişebilir. Anlatılarda, çoğu görselde aktarılan durum aşağıdaki gibi özetlenebilir:

- **Terk edilmiş, yağmalanmış mağazalar**
- **Modifiye edilmiş, kirli araçlar**
- **Silahlar, özellikle ateşli silahlar ve bıçaklar**
- **Yaban hayatı yok denecek kadar az ya da tümüyle ele geçirilmiş insan yaşam alanları**

2.5.2 Kostüm Tasarımı

Post-apokaliptik filmler ve oyunlar, genellikle bir uygarlığın çöküşünden ve ardından gelen hayatta kalma mücadelesinden doğan hikayeleri anlatır. Bu türün temel özellikleri, çevresel koşullar, karakterlerin sosyal ve kişisel geçmişi ve genel olarak dünyanın ne durumda olduğuna ilişkin belirgin ipuçlarını içerir. Bu ipuçları, genellikle karakterlerin kostüm tasarımları aracılığıyla seyirciye sunulur. Çalışmada yapılan çözümlenme sonucunda post apokaliptik film ve dijital oyunlarda kullanılan kostüm tasarımları, genel olarak, aşağıdaki biçimde aktarılabilir:

Hayatta Kalma Ekipmanları: Post-apokaliptik kostüm tasarımının belirleyici özelliklerinden biri, karakterlerin genellikle hayatta kalmak için özel ekipman ve giysilere başvurmasıdır. Bunlar, hava koşullarına uygun giysiler, koruyucu maskeler veya gaz maskeleri, hatta radyasyon koruması sağlayan özel giysiler gibi hayatta

kalmayı kolaylaştıran unsurları içerebilir. Bu unsurlar, bir yandan karakterlerin yaşadıkları çevrenin zorluklarını ve tehlikelerini anlatırken, diğer yandan karakterlerin hayatta kalma stratejileri ve becerileri hakkında önemli bilgiler sunar.

Eski Giysilerin Yeniden Kullanımı: Apokalipsin ardından, üretim ve tüketim çoğunlukla durur; bu da karakterlerin genellikle buldukları veya korudukları giysileri kullanmak zorunda oldukları anlamına gelir. Bu durum, genellikle yıpranmış, yama yapılmış ve birçok farklı parçadan oluşan kıyafetlerin ortaya çıkmasına yol açar. Bu kostüm tasarımı yaklaşımı, hem apokalipsin hem de karakterlerin hayatta kalma stratejilerinin yıkıcı etkilerini görsel olarak yansıtır.

Güvenlik Ekipmanı: Post-apokaliptik dünyada, karakterler genellikle kendilerini korumak için mevcut ekipmanları kullanırlar. Bu, motosiklet ekipmanları, spor ekipmanları, askeri üniformalar veya inşaat ekipmanları gibi farklı alanlardan alınmış koruyucu giysileri içerebilir. Bu kostüm elemanları, karakterlerin kendilerini korumak için hangi kaynaklara başvurduklarını ve bu süreçte nasıl pratik ve yaratıcı çözümler ürettiklerini gösterir.

Tribal veya Farklı Kültür Öğeleri: Bazı post-apokaliptik hikayelerde, yeni bir 'kültür' geliştiren toplulukları görebiliriz. Bu topluluklar, genellikle benzersiz ve dikkat çekici bir görünüm oluşturan giysilere ve aksesuarlara sahip olabilirler. Bu öğeler, post-apokaliptik bir dünyada bile insanların topluluk oluşturmaya ve kültürel kimliklerini ifade etmeyi sürdürdüğünü gösterir. Günümüze kadar yapılan etnografik araştırmalarda elde edilen deneyim, soyut ve somut bulgu ve malzemeler post apokaliptik film ve video oyunları için çok zengin bir kaynak sunar.

Silah ve Araçlar: Kıyametin ardından, dünya genellikle tehlikeli bir yer haline gelir. Bu nedenle, karakterler genellikle kendilerini korumak için silahlar ve diğer araçları taşırlar. Bu, hem kostüm tasarımının önemli bir parçasıdır hem de karakterlerin yaşam tarzı, becerileri ve değerleri hakkında önemli bilgiler sunar.

- Metal parçalarla güçlendirilmiş ağır iş botları
- Kargo pantolon
- Uzun kollu
- Boyun bağları, eşarplar
- Toz/gaz maskeleri
- Gözlükler
- Bol kesim üstler

- Eşarplar
- Eldivenler
- Pançolar
- Ağır paltolar
- Deri, pamuk, kaba keten türü kumaş

Diğer yaygın kıyafetler:

- Jean pantolon ve şortlar
- Kırpık üstler
- Yelekler
- Koşum Takımları
- Kemerler
- Uzun çoraplar
- Derme çatma, uyumsuz parçalardan oluşan zirhler

Bu öğelerin hepsi, post-apokaliptik kostüm tasarımının karmaşık ve çok yönlü doğasını oluşturur. Her biri, dünyanın ne durumda olduğunu, insanların hayatta kalmak için ne tür stratejiler izlediğini ve bu süreçte nasıl kişilikler ve topluluklar oluşturduklarını gösteren belirgin bir ipucu sunar. Kostüm seçimleri, apokalipsin sosyal, kültürel ve çevresel etkilerini yansıtırken, aynı zamanda karakterlerin kişisel hikayeleri ve değerleri hakkında derinlemesine bir anlayış sunar.

2.6. Post-Apokaliptik Türdeki Film ve Dijital Oyun Anlatılarında Kahraman/Kişi Kullanımı

2.6.1. Kahraman Kavramı

Mitoloji, insanlık tarihinde önemli bir role sahip olan bir anlatı türüdür. Bu anlatılar, evrenin ve insanın doğasını anlamaya yönelik derin bir bilgelik barındırır. Mitlerin temel unsurlarından biri de *kahraman* kavramıdır. Kahramanlar, mitolojik hikayelerde merkezi figürler olarak yer alır ve çeşitli zorluklarla karşılaşarak dönüşüm sürecini tamamlarlar.

Kahraman Kavramının Tanımı

Kahraman kavramı, mitolojik anlatılarda belirgin bir şekilde yer alan ve özel yeteneklere sahip olan merkezi karakteri ifade eder. Kahramanlar, olağanüstü niteliklere sahip olabilirler ve genellikle bir görev veya amacı gerçekleştirmek için yola çıkarlar. Kahramanların özellikleri, güçlü bir irade, cesaret, zeka ve adalet gibi değerlerle ilişkilendirilebilir. Ayrıca, kahramanlar genellikle toplumun ideallerini ve değerlerini temsil ederler.

Kahraman kelimesi Farsça'dan Türkçe'ye geçmiş bir kelimedir. Türk Dil Kurumu'nun sözlüğünde alp ve yiğit sıfatlarıyla da eş anlamlandırılan kahraman kelimesi için üç tanımlama yapılmaktadır.

- 1.Savaşta veya tehlikeli bir durumda yararlık gösteren (kimse), alp, yiğit.
- 2.Bir olayda önemli yeri olan kimse.
- 3.Roman, hikâye, tiyatro vb. edebiyat türlerinde en önemli kişi

“Kahraman” kelimesini hikâyedeki en önemli kişi olarak tanımlamaktadır. Kişi, bir anlatıda, oyunda, öyküde, canlandırma filminde kişileştirilen bir kimse, bir hayvan ya da nesne gibi oluşturulan tiptir. Anlatı içinde, düşünen, karar veren, tepki gösteren, başka kişilerle ilişki kuran, yaşamını sürdürmeye çalışan bir varlıktır. Kişi, anlatı içinde, görüntünün en canlı ögesidir. Bunun yanında, kişilerin öykü içerisindeki taşıdıkları önemle ilgili bir durum da söz konusudur. Birinci derecede önemli olan kişi kahramandır. Kahramanın yanında ikinci ve üçüncü dereceden kişiler bulunur ve bunlar da yardımcı kişilerdir (Hünerli, 2000, s.100-101).

Joseph Campbell ise kahramanın tanımı “kahraman, genel geçerliliği olan olağan insani biçimlerin yerel ve kişisel sınırlamalarını çatışarak aşabilmiş olan kadın ya da erkektir” biçiminde yapmıştır (Campbell, 2016, s.30).

Kahramanın tanımlanmasında göze çarpan özellikler arasında cesur olmak, erdemli olmak, güçlü olmak, yenilmez olmak gibi özellikler vardır. Kahramanlar düşünmeden her tür maceraya atılabilir ve hayatını feda edebilir. Bir kahramanın “sıradan” bir yaşamı yoktur ya da “sıradan yaşamı” bir anda değişebilir ve konfor alanından her an birileri, bir şey elde etmek için çıkabilir ve her zaman savaş, mücadele içindedir. Propp'un dediği gibi, başarmak ve başlangıç durumuna gelmek, kendini kanıtlamak zorundadır.

Kahramanın Yolculuğu

Kahraman kavramı, mitolojik hikayelerdeki temel unsurlardan biridir ve genellikle "kahramanın yolculuğu" olarak adlandırılan bir anlatı şeması üzerine kuruludur. Kahramanın yolculuğu, kahramanın olağan dünyasından çıkıp bilinmeyene doğru adım atması, zorluklarla karşılaşması, öğrenme ve büyüme sürecinden geçmesi ve sonunda bir dönüşüm yaşamasını içerir. Bu yolculuk, kahramanın içsel ve dışsal engellerle mücadele etmesini ve sonunda kendini gerçekleştirmesini temsil eder.

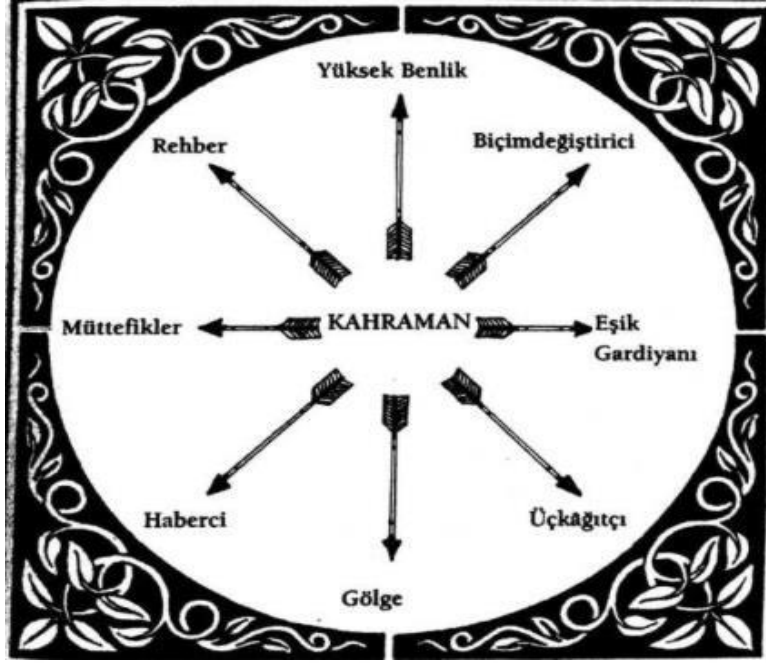
2.6.2 Kahramanın İşlevi ve Önemi

Kahraman kavramı, mitolojik anlatılardaki işleviyle önemli bir rol oynar. Kahramanlar, toplumun değerlerini, ideallerini ve arzularını temsil ederler. Onların hikayeleri, toplumun ortak bir kimlik ve birlik hissi oluşturmaya yardımcı olur. Ayrıca, kahramanların yaşadığı deneyimler ve dönüşümler, bireylerin kişisel büyüme ve dönüşüm süreçlerini anlamalarına yardımcı olabilir. Kahramanlar, ilham kaynağı olarak görülür ve insanlara güçlü birer örnek olabilirler.

Mitolojideki kahraman kavramı, mitolojik hikayelerin temel unsurlarından biridir. Kahramanlar, olağanüstü niteliklere sahip olan ve zorluklarla mücadele ederek dönüşüm sürecini tamamlayan merkezi karakterlerdir. Kahramanların hikayeleri, toplumun değerlerini temsil ederken, bireylerin kişisel büyüme ve dönüşüm süreçlerine ilham kaynağı olabilir. Bu nedenle, kahraman kavramı mitolojinin işlevi ve önemi açısından büyük bir öneme sahiptir.

Kahraman kavramıyla ilgili en önemli teorisyenlerden bazıları şunlardır:

- Joseph Campbell: "The Hero with a Thousand Faces" adlı kitabıyla kahraman kavramının mitolojik ve evrensel boyutunu inceler. Campbell, kahramanın yolculuğunu ve mitlerdeki ortak öğeleri analiz ederek, kahramanlık motifinin insan deneyimindeki derin anlamını ortaya koyar.
- Carl Jung: "The Archetypes and the Collective Unconscious" adlı eserinde, kahraman kavramını analitik psikoloji bağlamında ele alır. Jung, kahramanı arketip olarak tanımlar ve onun insan bilincindeki evrensel bir sembol olduğunu vurgular. Kahramanın yolculuğu, bireyin bilinçaltındaki dönüşüm sürecini temsil eder.



Şekil 4: Jung, 2008, s. 76 "Arketipler"

- Vladimir Propp: "Morphology of the Folktale" adlı eserinde, kahramanlık figürünü halk hikayeleri ve masallar üzerinden inceler. Propp, kahramanın rolünü ve işlevini detaylı biçimde inceleyerek, hikaye yapılarının ortak öğelerini ortaya koyar.

- Otto Rank: "The Myth of the Birth of the Hero" ve "The Double: A Psychoanalytic Study" gibi eserleriyle kahramanlık ve mitolojiyi psikanalitik açıdan inceler. Rank, kahramanın doğuşunu ve dönüşümünü psikodinamik süreçlerle ilişkilendirir.

Bu kuramcılarının çalışmaları, kahraman kavramının mitoloji, psikoloji ve halk kültürü bağlamında anlaşılmasına katkı sağlamıştır. Kahramanlık figürünün evrensel ve derin anlamlarını açığa çıkararak, insan deneyimindeki önemini vurgulamışlardır.

III. BÖLÜM: SİNEMA VE DİJİTAL OYUN TASARIMLARINDA MİTOLOJİK ÖGELERİN ANLATISAL YAPIDA İNCELENMESİ: POST APOKALİPTİK FİLMLER VE DİJİTAL OYUNLARDA KARŞILAŞTIRMALI ANLATI VE KAHRAMAN ÇÖZÜMLEMELERİ

3.1 Örneklemin Belirlenmesi (İncelenecek Materyal)

Çalışmanın örneklemini oluşturulurken, kıyamet sonrası (post apokaliptik) mitlerden yola çıkan film ve benzer nitelikli oyunlar seçilmiştir. Post apokaliptik mitler, mitoloji türlerinden hem eskatolojik hem de öte dünya mitleri olarak sınıflandırılabilir. Bir tür kıyamet sonrası kurgusu ve kıyamet sonrasında “ayakta kalma, yaşam savaşı verme” kurgusu aktarılır bu anlatılarda. Edebiyatta bilimkurgu türünün bir alt kategorisi olarak kabul edilen bu anlatılarda, bir nedenle dünyanın sonunun gelmesi, büyük yıkımlar sonrası sağ kalan insanları nasıl bir hayatın bekleyebileceği ve onların nasıl yaşamlarına devam edebileceği konu edinir. Çalışmada, mit türlerinden yalnızca bu ikisi değil ayrıca prestij mitlerine, antropogonik mitlere de gönderme yapılması önemlidir; çünkü çalışmanın ana konusu “kahraman temsili ve kurgusu”dur.

3.2 Araştırmanın Amacı ve Önemi

Çeşitli görsel, dilsel ve işitsel göstergeler aracılığıyla filmler ve dijital oyunlarda oluşturulan anlatısal süreçte, sinemasal evrenin aktarılması istenen anlamlara uygun biçimde kurgulanması; hazırlanan senaryoya uygun biçimde çekilmesi gibi karmaşık aşamalar söz konusu olmaktadır. Birer popüler kültür ürünü olarak varsayılan filmler ve dijital oyunlar, geçmişten beri söylenen, kuşaklar arası aktarılan, anlatılan mitlerle hangi bağlamda ve nasıl eklemlenerek anlam aktarırlar? Mitolojinin ve mitolojik anlatıların kökeninde yer alan öğelerle, filmlerde ve tabii, hiç kuşkusuz, oyunlarda da karşılaşılmaktadır. Bu öğeler mitolojik anlatılardaki anlamlarını filmsel anlatıya ve/ya da oyunlara da taşımakta mıdır? Filmlerin veya da oyunların ana unsurlarından olan kahraman(lar), özellikle bazı türlere bakıldığında, örneğin öte dünya ile ilgili filmler, bilim kurgu filmleri, fantastik filmler, kıyamet sonrası (post apokaliptik) filmlerde nasıl aktarılmaktadır? Bu bağlamda, çalışmanın nesnesini oluşturan post apokaliptik (Kıyamet sonrası) bilim kurgusunun algoritmasını tanımlayarak, kıyamet sonrasını ele alan filmlerdeki ve oyunlardaki anlatılar karşılaştırılarak özellikle kahraman kurgusu, kahramanın özellikleri üzerinde karşılaştırmalı durulması amaçlanmaktadır.

Post apokaliptik (kıyamet sonrası) türdeki film ve oyunların anlatısal yapısı içinde “kahramanın yolculuğunu” ortaya çıkarmaya” odaklanan ve anlatısal çözümleme üzerine çalışan temel kuramcılardan modellerden seçme yapılarak uygulanan eklektik bir yöntemle analizi gerçekleştirilen örnekleme ile çalışma genel olarak iletişim bilimi, sinema, dijital oyun tasarımı üzerine çalışan ve özel olarak da mitoloji, sinema, dijital oyun alanlarında öğrenim gören ya da inceleme, araştırma yapanlara katkı sağlayacağına inanılmaktadır.

Ayrıca, literatürde, gerek filmlerdeki ve oyunlardaki anlatısal yapıları özellikle “kahraman temsili ve kurgusu” açısından karşılaştıran ve bu amaçla mitoloji etkileşiminin anlam aktarma bağlamındaki işlevini de inceleyen çalışmalar oldukça sınırlıdır. Bu da çalışmanın önemini daha da pekiştirmektedir.

3.3 Araştırmanın Yöntemi ve Sınırlılıklar

Çalışmanın amacına uygun olarak, betimsel bir araştırma gerçekleştirilecektir. Çalışmada, filmlerdeki ve oyunlardaki anlatı nitel araştırma yöntemlerinden görsel göstergebilimsel çözümleme yöntemi aracılığıyla ve buna ek olarak 20.yüzyılın ikinci yarısında bir bilim olarak ortaya çıkan anlatıların yapısalci yaklaşımla çözümlenmesi yöntemiyle incelenecektir.

Yapısal anlatı çözümlemesi söz konusu olduğunda öncü olarak kabul edilen Rus biçimbilimci Vladimir Propp’un anlatı çözümleme yöntemi temel alınacak ve yine çalışmanın ana konusu olan “kahraman temsili ve kurgusu” ise anlatılarda kahraman analizi üzerine çalışan temel kuramcılardan yararlanılarak ele alınacaktır. Bunlar arasında Joseph Campbell’in kahramanın yolculuğu ile ilgili modeli, Christopher Vogler’in kahraman analizi modeli, Carl Gustav Jung’un kahramanın “arketip” çözümleme modeli ve kadın kahramanın incelenmesinde ise Maureen Murdock’ın kadın kahraman çözümlemesi üzerine geliştirdiği modelden yararlanılmaktadır.

Hem filmlerde hem de dijital oyunların çözümlemesinde ayrıca anlatı oluşturucularından kişi/kahramanın yanı sıra diğer 2 temel oluşturucu irdelenerek, anlatıda mekan ve zaman, yönetime “anlatı çözümlemesinde görsel estetik” konusu da eklenmiştir. Bu maddelere ek olarak, görsel estetik başlığı altında ‘görsel anlatıda kullanılan kostümlerde (giyim-kuşam) ve anlatılardaki renk seçimleri de incelemeye alınmıştır.

Bu doğrultuda, edimsel düzlemle başlayan çözümlene, görsel anlatıdaki özellikle kahraman temsili üzerine odaklanmaktadır. Tek bir modelin film ve oyunlarda kurgulanan kahraman imgesini ortaya çıkaramayacağı yaklaşımı nedeniyle, yöntem *eklektik (seçmeci) ve çok boyutlu* olmuştur.

Çalışmada, filmlerin ve oyunların zaman/me kan/kahraman/olay örgüsü/ film sel aşamalar gibi göstergeler aracılığıyla kurgulanan evreni, bir başka deyişle anlatı yapısı sorgulanırken; filmlerde ve oyunlarda hangi stratejilerden yararlanılarak, nasıl bir “dil kullanılarak” ‘kahramanlaştırma’ işlevinin ortaya çıkarıldığı üzerinde durulacak ve filmlerde ve oyunlarda “mitolojik öğelerle etkileşimin” metinlere kattığı anlam ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır.

3.4. Çözümlene, Bulgular ve Sonuçlar

3.4.1. Çözümlenede Uygulanan Seçmeci Yöntem Tanımlanması

-Filmin ya da Oyunun Künyesi

-Filmin ya da Oyunun Özeti

-Filmin ya da Oyunun Anlatısal Aşamaları: Propp ve Greimas’a Göre Aşamalar

-Filmin ya da Oyunun Kahraman Çözümlenmesi:

a) Joseph Campbell’e Göre Kahraman Anlatı Çözümlenmesi

b) Christopher Vogler’e Göre Kahraman Anlatı Çözümlenmesi

c) Carl G. Jung’un “Arketip Kuramına” Göre Kahraman Karakter

Arketipleri

d) Maureen Murdock’a Göre “Kadın Kahramanın” Anlatı Çözümlenmesi

-Filmin ya da Oyunun Kahraman Çözümlenmesinde Görsel Estetik Unsurlar

a) Mekan

b) Zaman

c) Giyim-Kuşam (Kostüm)

d) Estetik Anlatı ve Renk Seçimi

3.4.2 Örnekleme Yer Alan Filmlerin Kahraman Temsili Açısından Çözümlemesi

POST APOKALİPTİK FİLM ÇÖZÜMLEMELERİ I

Tema: Nükleer Felaket

MAD MAX

A) Filmin Künyesi

Yapım Yılı: 1979

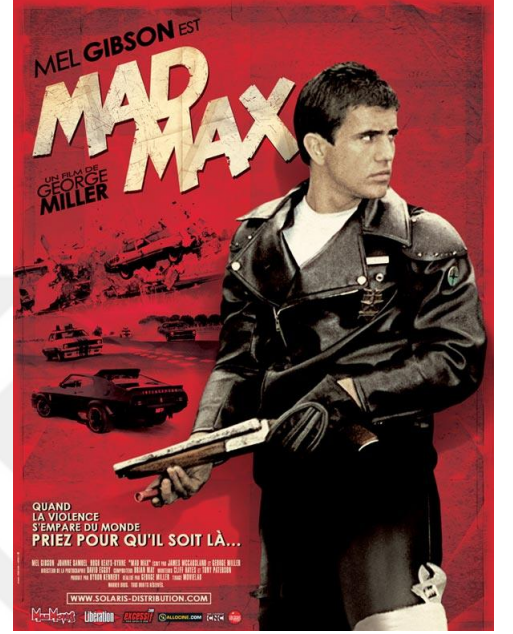
Türü: Aksiyon, Dram, Bilimkurgu, Post

Apokaliptik.

Yönetmen: George Miller

Senaryo: James Mc Causland, George Miller, Byron Kennedy.

İmdb: 6.8



Görsel 6: Mad Max I Film Afişi

Oyuncular:

- Mel Gibson (Max Rockatansky-Protagonist)
- Hugh Keays-Byrns (Toecutter-Antagonist)
- Steve Bisley (Jim Goose)
- Tim Burns (Jhonny the Boy)
- Roger Ward (Fifi)

B) “Mad Max” Film Özeti

George Miller tarafından yönetilen "Mad Max" (1979), post-apokaliptik film türünün dönüm noktalarından biridir. Filmin son derece etkileyici sinemasal mekan (dünya) tasarımı ve dikkat çekici karakterleri, film endüstrisinde önemli bir etkiye sahip olmuş ve bir dizi takipçi filmin doğmasına neden olmuştur. Film, enerji kaynaklarının tükendiği ve toplumsal düzenin çöktüğü bir gelecekte geçiyor. Ana karakter Max Rockatansky, yasa ve düzenin yavaş yavaş parçalandığı bu dünyada hayatta kalmaya

çalıřan bir polis memurudur. Max'in hikayesi, kıyamet sonrası bir dünyada hayatta kalmanın ne anlama geldiđini sorgulayarak insanlıđı ve adalet arayıřını keřfetmek iin bir ereve sunmaktadır.

Hikayeyi kıyamet sonrası bir dünya etrafında merkeze alan film, kaynak kıtlıđı, toplumsal öküř ve hayatta kalma mücadelesi gibi türün klasik unsurlarını etkili bir şekilde sunar. "Mad Max" in etkisi birçok post-apokaliptik filmde hissedilebilir. Örneđin "The Road" (2009), "The Book of Eli" (2010) ve "Snowpiercer" (2013) gibi filmler "Mad Max" ten etkilenmiřtir. "Mad Max" in devam filmleri olan "Mad Max 2: The Road Warrior" (1981), "Mad Max Beyond Thunderdome" (1985) ve "Mad Max: Fury Road" (2015) daha da ilerlemiřtir. Kıyamet sonrası tür (Hurlin ve diđerleri, 1997). "Mad Max" in ana karakteri Max Rockatansky, kıyamet sonrası bir dünyada hayatta kalmak ve insanlıđını korumak iin mücadele eden klasik bir kahramandır. Ancak anti kahraman olduđu ve adaletten ve mesleđi olan polislikten ayrıldıđı intikam anları vardır.

Max, bir kanun uygulayıcı olarak bařlar ancak filmin sonlarına dođru intikam almak iin yasa dıřı eylemlere bařvurur. Filmdeki diđer önemli karakterler arasında Max' in karısı Jessie ve polis teřkilatındaki meslektařı Goose yer alıyor. Jessie, aile ve yuvanın sembolünü, Goose ise kanun ve düzenin sembolünü temsil eder. Bu karakterler, Max' in etrafında dönen olay örgüsünü derinleřtirir ve Max' in karřılařtıđı ahlaki ikilemleri daha fazla keřfeder.

C) "Mad Max (1979) Filminin Anlatısal Ařamaları

"Mad Max", anlatısal özümleme perspektifinden deđerlendirildiđinde, hikayeyi klasik üç ařamalı bir yapı olan kurulum, atıřma ve özümleme üzerinden ve daha detaylı biimde alıřmada sözü edilen, Propp ve Greimas' ın ařamalanma řemasına uygun biimde ele alınacaktır. Film, mitolojik ve arketipik karakter eleřtirisinin keřiřiminde özellikle incelenmektedir.

Hazırlık (Kurulum-Bařlangı Durumu): Film, kahramanın, yani Max Rockatansky' nin, bir polis memuru olarak yařamını ve motosiklet etesiyle olan atıřmalarını temel alarak bařlar. Bu kısım bir kurulum olarak deđerlendirilebilir, ünkü burada Max' in yařamındaki zorluklar ve kiřisel ikilemleri vurgulanır. Max, Jung' un "kahraman" arketipiyle uyumlu bir şekilde, toplum düzenini sađlamak ve aynı zamanda ailesini korumak gibi ikili görevlerle karřı karřıyadır. Hükümetin öküřü ve polis

güçlerinin yetersizliği vurgulanır. Max, bir polis memuru olarak hızlı bir araba kovalamacasında tanıtılır.



Görsel 7: Mad Max I filminin başlangıç sahnesi



Görsel 8: Mad Max I filminden kesit

Çete ile İlk Karşılaşma: Film, Max'in ve meslektaşı Goose'un "Nightrider" adlı bir çete üyesiyle karşılaşması ve onun peşine düşmeleriyle başlar. Bu kovalamaca sahnesi, toplum düzeninin bozulduğu, kanun ve düzenin çöktüğü bir dünyada Max ve Goose'un zorlu mücadelesini gözler önüne serer. Ayrıca, çetenin tehlikeli ve acımasız doğası bu sahnede ilk kez ortaya çıkar.



Görsel 10: Motosiklet çetesi



Görsel 9: Max ve ortağı motosiklet çetesiyle mücadele ediyor

Max'in Ailesiyle Vakit Geçirmesi: Bu sahneler, Max'in eşi Jessie ve oğlu Sprog ile huzurlu ve mutlu anlar geçirdiği zamanları gösterir. Aile hayatının sıcak ve mutluluk veren bu görüntüleri, post-apokaliptik dünyanın zorlu ve acımasız koşullarına kontrast oluşturur.



Görsel 12: Max'in sıradan dünyası



Görsel 11: Max ve karısı

Çatışma (Karışıklık-Dönüştürücünün Ortaya Çıkışı): Filmin çözümlemesi, çete lideri Toecutter'ın Max'in ailesine yönelik saldırısı ve bu durumun Max'in yaşamında yarattığı etki üzerine odaklanır. Bu olay, Max'in hayatındaki çatışmayı

derinleştirir ve onu daha aktif bir rol olarak adaleti kendi eline almak için harekete geçirir. Bu noktada, Max'in Jung'un "karanlık gölge" arketipiyle çatışmasını görüyoruz. Filmde ana çatışma, çete üyelerinin bir arkadaşını öldürmesi sonucu Max ve ortağı arasındaki çatışma (örneğin, "Nightrider"ın ölümü). Dönüştürücü öge ya da olay ise, Max'in karısı ve çocuğunun öldürülmesi, olayın dönüşüm noktasıdır.

Goose'un Saldırıya Uğraması: Goose, bir çete üyesi olan "Johnny the Boy" tarafından ölümcül bir şekilde saldırıya uğrar. Bu sahne, filmdeki çatışmanın şiddetini ve tehlikelerini artırır. Ayrıca, Max'in adalet arayışının ve intikam duygularının kıvılcımını ateşler.



Görsel 14: Max'in Toecutter'la karşılaşması



Görsel 13: Mad Max I filminden kesit

Jessie ve Sprog'un Saldırıya Uğraması: Max'in ailesi, çete tarafından saldırıya uğrar ve ölür. Bu trajik olay, filmin dramatik çözümlemesini oluşturur ve Max'in intikam yolculuğunu başlatır.



Görsel 16: Max'in ailesinin saldırıya uğraması ve ölümleri



Görsel 15: Max'in ailesinin ölümü



Görsel 17: Max'in ailesinin ölümü



Görsel 18. Max'in karısının son kez canlı görüldüğü sahne

Gidiş (Eylemler Dizisi): Max'in çete üyelerini bulma planı (örneğin, emekli olmaya karar verdikten sonra dönüşü). Max, çete üyelerinin izini sürerken birçok zorlukla ve engelle karşılaşır ve tehlikeli olaylar yaşar.



Görsel 20: Mad Max I filminden kesit



Görsel 19: Mad Max I filminden kesit

Çetenin Peşine Düşme: Max'in, ailesinin intikamını almak için çetenin peşine düşmesi, filmin heyecanını ve gerilimini artırır. Max, çetenin üyeleriyle gerçekleştirdiği çatışmalarda, adaleti kendi eline alma kararlılığını gösterir.



Görsel 22: Mad Max I filminden kesit



Görsel 21: Mad Max I filminden kesit

Dövüş: Max'in çete üyeleriyle teker teker yüzleşmeleri (örneğin, Bubba Zanetti ile yüzleşme). Örneğin, Max'in çete lideri Toecutter ile yüzleşmesi, filmin zirve noktasıdır.



Görsel 24: Antagonist karakter Toecutter'la karşılaşma



Görsel 23: Max ve Toecutter arasındaki kavga

Max ve Toecutter'ın Karşılılaşması: Filmin final sahnesinde, Max ve çete lideri Toecutter arasında gerçekleşen çatışma, hikayenin çözümlemesini oluşturur. Bu sahne, Max'in ailesinin ölümünün intikamını alarak kendi adaletini sağlamasını ve sonunda çetenin liderini öldürmesini içerir.



Görsel 26: Max'in ailesinin intikamı için çete üyelerini avlanması



Görsel 25: Mad Max I filminden kesit

Dönüş (Dengeleyici / Düzenleyici Öge/Olay): Film, Max'in Toecutter ve çetesini avlamasıyla ve adaleti kendi eline almasıyla sona yaklaşır. Olay örgüsü çözümlenmek üzeredir. Max, intikamını aldıktan sonra yollarına devam eder.

Johnny the Boy'a Son Karar: Max, son olarak Johnny'yi bulur ve ona bir seçenek sunar: Kendini serbest bırakabilir ya da patlamayı bekleyebilir. Max, Johnny'yi kendi kaderini belirlemeye bırakarak aynı zamanda kendi hikayesinin kontrolünü elinde tutar. Bu sahne, filmin sonunu belirler ve Max'in adalet arayışının sonucunu gösterir.

Sonuç (Bitiş Durumu /Başlangıca Dönüş): Bu, hikayenin çözümlenme aşaması olarak değerlendirilebilir ve aynı zamanda Max'in kendi kahraman yolculuğunun sonunu işaret eder. Film, Max'in yalnız ve duygusal olarak yaralı bir şekilde yoluna devam etmesiyle son bulur.



Görsel 28: Max'in intikamdan sonra düşüştüğü boşluk



Görsel 27: Değişim ve dönüşümü simgeleyen kahramanın yeni yolculuğu başlıyor

D) “Mad Max” Filminin Kahraman Çözümlemesi:

D.1) Joseph Campbell'e Göre “Mad Max” Filminin Kahraman Anlatı Çözümlemesi:

İlk Aşama: Yola Çıkış

Geçtiği Mekan (Sıradan Dünya): Film başlangıcında Max'in yaşadığı dünya, kaos ve anarşinin başlangıcını yansıtır, ancak Max'in ailesiyle olan ilişkisi onun daha sıradan ve tanıdık dünyasını temsil eder.

1. **Maceraya Çağrı:** Max, çılgın bir çete tarafından yol açılan şiddetin artmasına tanık oldukça, kanunları uygulamaya çağrılır.

2. **Çağrının Reddedilişi:** Max, şiddetin etkileri ve ailesine olan tehlikenin farkına vardığında emekliliği düşünmeye başlar. Bu, maceraya duyulan ilginin reddedilmesi olarak görülebilir.

3. **Doğüstü Yardım:** Max'in en iyi arkadaşı Goose, ona destek verir ve onu görevde tutmaya çalışır.

Geçtiği Mekan (Özel Dünya): Özel dünya, Max'in intikam yolculuğuna çıktığı ve çalgin çeteyle yüzleştiği şiddet dolu ve yasa dışı dünyadır.

4. İlk Eşiğin Aşılması: Max, yola çıkmaya karar verir ve çetenin şiddetini durdurma görevini üstlenir.

5. Balinanın Karnı: Max'in ailesinin ölümü, onu intikam yolculuğuna iten kritik bir dönüm noktasıdır.

İkinci Aşama: Erginlenme

Geçtiği Mekan (Özel Dünya)

6. Sınavlar Yolu: Max, çete üyelerini takip ederken bir dizi zorlu sınavla karşılaşır.

7. Tanrıçayla Karşılaşma: Bu madde filmde belirgin bir şekilde yer almaz, ancak ailenin önemi ve kadın figürünün Max'in hayatında oynadığı rol, bu noktaya işaret edebilir.

8. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın: Bu kavram da filmde öne çıkmaz.

9. Babanın Gönlünü Alma: Max, kendisini yolda bulma ve amacını yerine getirme sürecindedir. Bu da bir anlamda kendini bulması ve kendine kabul ettirmesi olarak yorumlanabilir.

10. Tanrılaştırma: Max, intikamını alırken neredeyse mitolojik bir figür haline gelir.

11. Nihai Ödül: Max, intikamını alır ancak bu, ona tatmin veya barış getirmez.

Üçüncü Aşama: Dönüş

Geçtiği Mekan (Sıradan Dünya)

12. Dönüşün Reddedilişi: Max, eski yaşantısına dönme fırsatını reddeder ve yollara düşer.

13. Büyülü Kaçış: Max, son çete üyesinden kurtulur ve yalnızca yollarda olmaya devam eder.

14. Dışarıdan Gelen Kurtuluş: Max'in kurtuluşu, onun intikam yolculuğunun sona ermesiyle gerçekleşir.

15. Dönüş Eşiğinin Aşılması: Max, geride bıraktığı dünyaya geri dönmez.

16. İki Dünyanın Ustası: Max, hem şiddet dolu dünyada hayatta kalmayı öğrenir hem de duygusal acılarıyla başa çıkmayı öğrenir.

17. Yaşama Özgürlüğü: Max, yolların yalnız bir gezgini olarak özgürleşir, ancak bu özgürlük mutluluk getirmez.

D.2) Christopher Vogler'e Göre "Mad Max" Filminin Kahraman Anlatı Çözümlemesi:

Vogler'ın 12 aşamalı formülü, sinema dünyasında daha pratik ve erişilebilir bir rehber sunarak, modern hikaye anlatımında önemli bir yer edinmiştir. Campbell'ın çalışmasının soyut ve evrensel niteliği, Vogler tarafından daha spesifik, endüstri odaklı bir yapıya dönüştürülmüştür. Her iki model de, kendi bağlamında kahramanın yolculuğunun anlaşılması ve analiz edilmesi için değerli araçlar sunmaktadır.

1. Sıradan Dünya: Filmin başında Max Rockatansky'nin yaşadığı dünya, sonrasında apokaliptik bir düzlem haline gelecek olan post-apokaliptik Avustralya'dır. Max, bu dünyada Main Force Patrol isimli bir polis birliğinin üyesi olarak hayatta kalmaya çalışmaktadır.

2. Macera Çağrısı: Max'in hayatı, ailesinin motosiklet çetesi tarafından acımasızca öldürülmesiyle altüst olur. Bu olay, Max'e maceranın çağrısını sunar: ailesinin ölümünün intikamını almak.

3. Çağrışı Reddetme: Max ilk başta, ailesinin ölümüne neden olan çetenin peşine düşmek yerine, acısını ve öfkesini yatıştırmayı ve kaçmayı seçer.

4. Mentorla Tanışma: Max, gezgin mekanik Gyro Kaptanı ile tanışır. Gyro Kaptanı, Max'e hayatta kalma ve yeni dünyayı anlama konusunda yardımcı olur.

5. Eşığı Geçme: Max'in ailesinin intikamını alma kararı, bilinmeyene, tehlikeli ve belirsiz bir yolculuğa adım atması anlamına gelir.

6. Testler, Müttefikler, Düşmanlar: Max, yolculuğunda karşılaştığı çeşitli düşmanlarla ve müttefiklerle karşı karşıya gelir. Yeni ortağı ve müttefiki Furiosa ve çetenin lideri Immortan Joe bu karakterlerden bazılarıdır.

7. Mağaraya Yaklaşma: Max, ölümle yüzleşir ve en derin korkularını kabullenir. Kendi ölümünü kabul etmesi, son savaşa hazırlanmasını sağlar.

8. Büyük Sınav: Max'in büyük sınavı, ailesinin intikamını almak ve Immortan Joe'yu yenmektir.

9. Ödül: Max, intikamını tamamlar, fakat bu zafer, ailesini geri getirmez ve ona tatmin sağlamaz.

10. Geri Dönüş Yolu: Zaferinden sonra, Max kendini değişen bir dünyada ve değişen bir benlikle karşı karşıya bulur. Kendi değişimini kabul etmek zorundadır.

11. Diriliş: Max, içsel bir dönüşüm yaşar ve yeni bir kimlik kazanır. Daha bilge ve güçlü bir karakter haline gelir.

12. İksirle Dönüş: Yeni kazandığı deneyimlerle ve bilgelikle, Max yolculuğuna devam eder. Kendi hikâyesinin bir sonraki bölümüne, yeni bir adam olarak hazırlanır.

D.3) Carl G. Jung'un "Arketip Kuramına" göre Kahraman Karakter Arketipleri:

"Mad Max" filminin karakter çözümlemesi, birçok değişik arketipin bulunduğu bir yapıyı ifade eder. Max'in hikayesini etkileyici bir şekilde aktaran ve izleyiciye post-apokaliptik bir dünyada hayatta kalmayı ve adalet aramayı etkileyici bir şekilde sunan filmde, Carl G. Jung'un karakter arketiplerine dayalı yapılan çözümleme aşağıdaki gibidir:

Protagonist (Kahraman): Filmin ana kahramanı Max Rockatansky, bir polis memuru olarak düzeni sağlamaya çalışırken aynı zamanda ailesini korumaya çalışan bir figürdür. Max, hikayenin merkezindedir ve izleyicinin empati kurduğu karakterdir.

Anti-Kahraman: Filmde belirgin bir anti-kahraman karakteri bulunmamaktadır. Ancak, Max'in zaman zaman yasaların sınırlarını zorlaması ve kendi adaletini sağlamaya çalışması, onu kısmen bir anti-kahraman arketipine yerleştirir.

Antagonist (Kötü karakter): Antagonist arketipi, çete lideri Toecutter tarafından temsil edilir. Toecutter, Max ve ailesine karşı şiddet eylemlerini yönetir ve film boyunca Max'in karşısındaki ana engel (engelleyici) olarak işlev yüklenir.

Hilekar: "Johnny the Boy", hilekar arketipi olarak görülebilir. Karakterin istikrarsız doğası ve tahmin edilemez eylemleri, hilekar arketipine uyar.

Akıl Hocası: Filmin belirgin bir akıl hocası karakteri bulunmamaktadır. Ancak, Max'in meslektaşı Goose, ona destek (destekleyici) olur ve çoğu zaman Max'e yol gösterir; bu yüzden belirli bir noktada bu rolü üstlenebilir .

Haberci: Goose'un ölümü, filmin dönüm noktasını oluşturur ve Max'in intikam yolculuğunu başlatır. Bu anlamda, Goose'un ölümü haberci rolünü üstlenir.

Biçim Değiştiren: Filmin belirgin bir biçim değiştiren karakteri bulunmamaktadır. Ancak, Max'in ailesinin ölümünden sonra karakterindeki değişim, onun bu role yakınlaşmasını sağlar.

Eşik Bekçisi: Eşik bekçisi rolü, genellikle Max'in yüzleştiği çeşitli çete üyeleri tarafından üstlenilir. Bu karakterler, Max'in adaleti sağlamasının ve intikamını almasının önünde dururlar.

E) “Mad Max” Filminde Kahraman ve Görsel Estetik Unsurların Çözümlemesi:

E.1) Mekan

"Mad Max" filminin mekan çözümlemesi, filmin post-apokaliptik türünün gelişiminde önemli bir rol oynayan birçok unsuru içerir. Filmin çeşitli sahneleri, bu mekanları ve post-apokaliptik özelliklerini örnekler. Dünya çölleşmiştir ve yasa dışı çeteler dünya üzerinde hakimdir (örneğin, filmin başında bir kaçış sahnesi).

Yollar ve Otoyollar: Film, geniş, neredeyse boş ve sonsuz görünen yollar ve otoyollarla açılır. Bu sahneler, izole edilmiş, terkedilmiş bir dünya yaratır ve hikayeyi post-apokaliptik bir çerçevede şekillendirir. Yollar, filmin temel mekanıdır ve karakterlerin sürekli hareket halinde olduğunu, durağan bir evlerinin olmadığını gösterir.



Görsel 29: Issız otoyollar

Benzin İstasyonları: Filmin birkaç sahnesinde benzin istasyonları ve benzin depoları görülür. Bu mekanlar, enerjinin kıtlığı ve yakıtın değerli bir kaynak olduğu post-apokaliptik bir dünyayı temsil eder. Bu sahneler aynı zamanda, insanların hayatta kalmak için ne kadar uğraştığını ve teknolojinin parçalanmış durumunu gösterir.



Görsel 30: viraneleşmeye başlamış benzin istasyonları

Çöl Manzaraları: Çöl sahneleri, izolasyonu ve insanlığın yok oluşunu sembolize eder. Geniş, boş ve verimsiz çöller, post-apokaliptik bir dünyada hayatta kalmak için çözülmesi gereken zorlukları yansıtır.

Harabeler: Filmin çeşitli sahnelerinde harap olmuş binalar ve terk edilmiş yapılar görülür. Bu sahneler, medeniyetin yıkımını ve hayatta kalmak için verilen mücadelenin zorluğunu gösterir.

Hayalet Kasabalar: Filmdeki hayalet kasabalar, bir zamanlar canlı ve dolu olan mekanların şimdi boş ve terkedilmiş olduğunu gösterir⁵. Bu mekanlar, post-apokaliptik bir dünyada yaşamın ne kadar zor olduğunu gösterir.

Filmin genel atmosferini oluşturan bu mekanlar, "Mad Max" filminin post-apokaliptik dünyasını oluşturur ve izleyiciye bu dünyanın hem fiziksel hem de sosyal özelliklerini gösterir. Film, mekanları ve sahneleri kullanarak, post-apokaliptik bir dünyanın zorluklarını ve insanlığın bu zorluklarla nasıl başa çıktığını gösterir.

E.2) Zaman:

Nükleer Savaş sonrası. "a few year from now" sözleriyle başlayan film nükleer savaşın yakın olmasına da gönderme yapmaktadır. "Mad Max" filminin kıyamet sonrası dünyasında zaman, hem anlatısal hem de tematik bir bileşendir.

Kıyamet Sonrası Zamansallık: Zamanın belirsizliği, yıkılmış ve terk edilmiş dünyanın görselleştirilmesiyle yansıtılır.

Anıların ve Geleceğin Yokluğu: Max'in ailesinin yitirilmesi sahnesi, zamanın kesintiye uğradığını ve karakterin zamanda sıkıştığını işaret eder.

Kendini Tekrar Eden Zamansallık: Düşmanlarla sürekli kovalamacalar, zamanın döngüsel bir yaratık olduğunu vurgular.

Hız ve Zamansallık: Kovalamacalar sahneleri zamanın hızlı ve acımasız akışını sembolize eder .

Duraksayan Zaman: Çölde yürüyüş, zamanın durmuş gibi hissettiren, sonsuz bir anı oluşturur.

Devam filmlerinde, zaman kavramı daha da karmaşık bir şekilde işlenir, özellikle "Mad Max: Fury Road"da karakter odaklı bir unsura dönüşür. Yavaş çekim teknikleri, zamanın göreceli ve esnek bir kavram olduğunu gösterir.

"Mad Max" serisinin zaman kavramının işlenişi, anlatının derinliği ve karmaşıklığına büyük ölçüde katkı sağlar.

Zaman bir süreç olduğu kadar son fikri ve kader kavramını da birlikte getirir. Kader, anlatıda kahramanın gelişim sürecinin bir parçası olarak, iradesiyle veya zorunlu kalarak yaptığı seçimlerin sonuçlarıyla nasıl yüzleştiğiyle de karşımıza çıkar. Max'in kendi yaşamının kontrolünü kaybetmesi, kaderin kaçınılmazlığını ve bireyin olaylar üzerindeki etkisizliğini vurgular. Ailesinin kaybı, kendi elinde olmayan bir kader olarak tasvir edilir.

Max'in intikam almayı bir misyon olarak benimsemesi, onun kaderi ile yüzleşmesine ve kabullenmesine bir yoldur. İntikam, Max'in hayatının anlamını ve kaderini belirleyen ana unsurdur. Ailesinin intikamını aldığı ve şiddet döngüsünü devam ettiği her sahne, geri alınmaz ve etkileri tüm hayatı boyunca sürecek bir kilometre taşı olarak karakterinin değişim sürecinin bir parçası olur. Bu kıyametin sadece toplumsal değil bireysel bir süreç olarak da kendini tekrar eden bir devamlılık gösterdiğinin bir göstergesidir.

"Mad Max" serisinde kader kavramı, karakterlerin motivasyonlarını, dünyanın yapısını ve hikayenin genel temasını derinden etkiler. Bu kavram hem bireysel hem toplumsal düzeyde, kaçınılmazlık, kontrolsüzlük ve yıkımın somut bir ifadesi olarak işlenir. Max'in kişisel yolculuğu, kendi kaderiyle mücadelesini ve zaman zaman bu kaderi kabullenmesini gösterir, bu da filmin zengin ve karmaşık anlatısına önemli bir katkı sağlamaktadır.

E.3) Giyim-Kuşam:

"Mad Max" serisinin kostümleri, post-apokaliptik türün önemli özelliklerinden biri haline gelmiştir ve bu kostümler, karakterlerin kimliklerini ve hikayenin genel atmosferini anlamak için değerli göstergeler olarak hizmet etmiştir.

Mad Max film serisi birbirinden ayrı 4 filmde oluşsa da, tüm filmlerin yönetmeni George Miller'ın, bir çok popüler akımı bir araya getirdiği ve post apokaliptik tür içinde kendine ait bir alan açmış tarzı anlayabilmek için ortak bir değerlendirme yapılmıştır.

"Mad Max" (1979)

Kostüm Tasarımı: Judy Shrimpton

İlk filmde kostümler, apokaliptik bir dünyada değil de daha çok gerileme döneminde oldukları izlenimini verir. Max'in deri polis üniforması hem gücünü hem de

yasaları uygulama rollerini vurgular. Diğer çete üyelerinin giysileri ise genellikle rahatsız edici ve tehditkâr bir atmosfer yaratır.

Polis Kıyafetleri

Anlam: Otorite ve düzeni temsil etmektedir.

Göstergeler: Deri, siyah renk, polis rozetleri.

Yorum: Toplumun düzenini yansıtmakta, fakat düzenin çöküşüne işaret etmektedir.



Görsel 31. Otorite ve düzen sembolü olarak polis üniforması



Görsel 32: Otorite sembolü olarak polis üniforması

Çete Kıyafetleri

Anlam: Anarşi, isyan ve düzensizlik.

Göstergeler: Kırık dökük giysiler, metal aksesuarlar.

Yorum: Medeni düzenin çöküşünün simgesidir.



Görsel 34: Motosiklet çetesi



Görsel 33: Düzensizlik ve kaosun sembolü çete kıyafetleri

"Mad Max 2: The Road Warrior" (1981)

Kostüm Tasarımı: Norma Moriceau

Bu filmde, karakterlerin kostümleri artık post-apokaliptik bir dünyaya uyum sağlar. Max'in eskimiş ve yıpranmış deri ceket, sert ve acımasız bir dünyada hayatta kalmak zorunda olan biri olduğunu gösterir. Çetenin kostümleri ise çılgınca ve tehlikeli bir görünüm kazanır, bu da dünyanın düzensiz ve tehlikeli doğasını yansıtır

Max'in Kıyafeti



Görsel 35: Max'in ikonikleşen tozlu deri kıyafetleri.

Anlam: Hayatta kalmayı ve sertliđi simgeler.

Göstergeler: Deri ceket, dizlik, yama.

Yorum: Max'in kıyamet sonrası dünyada hayatta kalma mücadelesini yansıtmaktadır.

Humungus ve Çetesinin Kıyafetleri

Anlam: Tehlike ve barbarlık.

Göstergeler: Maskeler, deri, zincirler.

Yorum: Kontrolsüz gücü ve yozlaşmayı ifade eder.



Görsel 36: Homunculus ve çetesi.

"Mad Max Beyond Thunderdome" (1985)

Kostüm Tasarımı: Norma Moriceau

Thunderdome'daki kostümler, daha önceki filmlerden daha çeşitli ve karmaşık. Bu, toplumun yavaşça yeniden yapılandırıldığına, fakat hala vahşi ve kontrolsüz olduğuna işaret eder (Miller & Ogilvie, 1985). Bartertown'daki insanların giysileri, kullanılan malzemelerin çeşitliliđi ve tasarımların çalgınlığıyla, özellikle bir halk pazarında çeşitli malzemelerden oluşan bir yığın gibi görünür.

Thunderdome Kıyafetleri

Anlam: Dövüş, güç gösterisi.

Göstergeler: Zırh, ağır malzemeler, Roma dönemi benzeri Gladyatör kıyafetleri.

Yorum: Kıyamet sonrası dünyada sosyal düzenin vahşiliđini yansıtmaktadır.



Görsel 37: Thunderdome, retro fütüristik mekan için çok

Aunty Entity (Tina Turner):

Anlam: Otorite, kadın rolünü reddetme

Göstergeler: Metal zincir zırh benzeri tünik ve parlak elbiseler,

Yorum: iktidar ve kontrolü temsil eder.



Görsel 38: Statü sembolü zincir zırh benzeri kıyafet içinde Auntie Entity

Bartertown Sakinleri:

Anlam: ortak yaşam kültürünün eksikliği,

Göstergeler: Geri dönüştürülmüş malzemelerden yapılmış belirli bir kültürel sembolü olmayan eklektik bir tarzda kıyafetler.

Yorum: hayatta kalma, uyum sağlama başlamış ama baskın kültürel birliktelikten yoksunluğu simgeler.



Görsel 39: Mad Max II filminden kesit

"Mad Max: Fury Road" (2015)

Kostüm Tasarımı: Jenny Beavan

Furiosa'nın Kıyafeti

Anlam: Güçlü kadın figürü, hayatta kalma becerisi.

Göstergeler: Mekanik kol, askeri üniforma benzeri kıyafet.

Yorum: Cinsiyet normlarının kıyamet sonrası dünyada da sorgulanabileceğini göstermektedir.



Görsel 40: Kadın protagonist Furiosa

War Boys'un Kıyafeti

Anlam: Sadakat, fedakarlık.

Göstergeler: Yarı çıplaklık, beyaz vücut boyası, dövmeleler.

Yorum: Immortan Joe'ya olan kör bağılılığı temsil etmektedir.



Görsel 41: Immortan Joe'nun albino müridleri

"Mad Max" serisinin kostüm tasarımları, post-apokaliptik türde çığır açıcı olmuştur. Kostümler, karakterlerin psikolojilerini, dünyanın sosyal yapısını ve hikayenin genel temasını yansıtmaktadır. Bu detaylar, izleyiciye dünyayı daha derinlemesine anlama fırsatı sunar ve böylece türe katkı sağlar.

"Mad Max" serisi, kıyamet sonrası kostümlere yaptığı yenilikçi katkılarla bu türün gelişimine yardımcı olmuştur. Kostümler aynı zamanda, kaynakların kıtlığı ve toplumun çöküşünden sonra hayatta kalmaya yönelik adaptasyonu da yansıtmaktadır. Kıyamet sonrası kostümlerin çarpıcı ve hafızada kalıcı unsurları, post-apokaliptik filmler ve televizyon dizileri için bir model sağlamış ve özellikle, "Mad Max: Fury Road" filmi, post-apokaliptik kostüm tasarımında yeni bir standart belirlemiştir (Mayes, 2015:49).

E.4) Estetik Anlatı ve Renk Seçimi:

"Mad Max" (1979) filmi hem estetik anlayışıyla hem de Retrofütürizm akımına olan katkılarıyla bilimkurgu sinemasında önemli bir yere sahiptir. Retrofütürizm, geçmişin geleceğe dair öngörülerini ve bu öngörülerin bugünkü bakış açısıyla yeniden yorumlanmasını ifade eder (Kennedy, 2015, s.177). Bu film, distopik bir geleceği yansıtırken retrofütüristik unsurları ve estetik anlayışları başarıyla kullanır.



Görsel 43: Mad Max I'de otoban sahnesi



Görsel 42: Medeniyetin çöküşünü sembolize eden vahşi doğa

"Mad Max", otomobil kültürünü ve makine çağının etkisini yüksek teknolojiye dayanan bir geleceğe taşıyan retrofütürizm anlayışına özgü bir estetiği yansıtır

(Kennedy, 2015, s.178). Filmin öne çıkan estetik öğeleri arasında araçlar, kostümler ve çöl manzaraları yer alır. Bu öğeler, dünya çapında enerji krizinin ortasında bir çöküşün eşiğinde olan bir toplumu görsel olarak temsil eder.

Film, ayrıca, "Ruin Fictions" (Yıkıntı kurgusu) ve "Desert Punk" (Çöl punk) gibi Retrofütürizm'in alt türlerinden de etkilenmiştir (Latham & Hicks, 2020.s:155). "Ruin Fictions", çökmüş medeniyetlerin ve terk edilmiş yapıların kalıntıları üzerine kurulan bir geleceği tasvir eder. "Mad Max"te, bu, terk edilmiş yol kenarı yerleşimlerinin ve dökülmüş yolların görsel temsillerinde belirgindir. "Desert Punk" alt türü ise çöl ortamlarında geçen ve genellikle kaynak sıkıntısı ve hayatta kalma mücadelesi temalarını içerir. "Mad Max", bu türün temel özelliklerini, su ve benzin gibi temel kaynakların kıtlığına vurgu yaparak ve hikayeyi büyük ölçüde çöl ortamında geçirerek kullanır (Latham & Hicks, 2020, s.168). "Mad Max", Retrofütürizm kavramına, çöküş sonrası bir toplumun hayatta kalma mücadelesini ve teknolojik kaynakların kıtlığını anlatarak önemli bir katkı sağlar (Kennedy, 2015, s.183-184). Bu film, Retrofütürizm'in, özellikle de "Ruin Fictions" ve "Desert Punk" alt türlerinin, çöküş sonrası toplumları ve distopik gelecek senaryolarını betimlemedeki potansiyelini gözler önüne serer.

"Mad Max" (1979) filminin renk paleti, filmdeki distopik dünyayı ve ana karakterlerin psikolojik durumlarını aktarmada önemli bir rol oynar. Film, renkleri kullanarak karakterlerin ve çevrenin duygusal ve fiziksel durumunu yansıtır.

Doğal renkler, filmin büyük bir bölümünde, doğal ve mat renkler kullanılır. Bu renkler, dünyanın artık eski parlaklığını ve yaşam enerjisini kaybettiğini gösterir.

Örneğin, çöl sahnelerinde soluk sarılar ve kahverengiler kullanılır ki bu da çevrenin kısıtlı ve yaşamdan yoksun olduğunu işaret eder. Metalik renk tonları Max ve diğer karakterlerin araçları, gri ve metalik renklerle tasvir edilir. Bu renkler, teknolojiye olan bağımlılığı ve onun sağ kalanlar için tek umut olduğunu belirtir. Bunun yanında, bu renkler aynı zamanda soğukluk ve duygusal mesafeyi simgeler. Örneğin, Max'in siyah V8 Interceptor'ı, onun vahşi, acımasız ve duygusal olarak kapalı karakterini yansıtır. Kırmızı, filmin çeşitli sahnelerinde belirgin bir şekilde kullanılır ve genellikle



Görsel 45: Yıkım ve kaosun gelişi



Görsel 44: Sıradan dünyasında Max

tehlike, öfke ve şiddeti temsil eder. Örneğin, Nightrider'ın ölümündeki patlama sahnesinde yoğun bir kırmızı renk kullanılır. Bunun yanı sıra, Goose'un kazasından sonra hastanede yanan bedeni gösterilirken arka planın kırmızı olması, şiddet ve acıyı belirtir.

Mavi ve yeşil renkler genellikle huzur ve sakinliği ifade ederken, "Mad Max" filminde çoğunlukla ironik bir şekilde kullanılır. Örneğin, filmin başındaki sahnede, Max ve ailesinin deniz kenarında geçirdiği huzurlu anlar, açık mavi ve yeşil tonlarında sunulur. Ancak bu huzurun hemen ardından gelen şiddet ve trajedi, bu renklerin aldatıcı doğasını ortaya koyar.

Filmin sonlarına doğru, Max'in giydiği siyah deri ceket ve beyaz gömlek, onun içinde bulunduğu ikilemi simgeler. Siyah, onun karanlık ve intikam dolu yönünü, beyaz ise hala içinde barındırdığı masumiyeti ve adalet arayışını temsil eder.

Post Apokaliptik Film Çözümlenmeleri II

Tema: Doğaüstü Düşman

BIRD BOX (Kuş Kafesi)- A Quiet Place



Görsel 46: Bird Box film afişi

A) Filmin Künyesi

Yapım Yılı: 2018

Türü: Gizem, Dram, Korku, Post Apokaliptik.

Yönetmen: Susanne Bier

Senaryo: Eric Heisserer, Josh Malerman

İmdb: 6.6

Oyuncular:

- Sandra Bullock (Malorie-Protagonist)
- Trevante Rhodes (Tom-Akıl Hocası)
- John Malkovich (Douglas)
- Sarah Paulson (Jessica, Malorie'nin kızkardeşi)
- Pruitt Taylor Vince (Rick-Akıl Hocası/Kurtarıcı)
- Tom Hollander (Gary- Antagonist)
- Vivien Lyra Blair (Malorie'nin İsimsiz Kızı)
- Julien Edwards (Malorie'nin isimsiz oğlu.

B) “Bird Box” Film Özeti



Görsel 47: Bir Box açılış sahnesi

"Bird Box" (2018), Susanne Bier'in yönettiği ve Eric Heisserer'in senaryosunu yazdığı post-apokaliptik bir bilim kurgu-gerilim filmidir. Film, Josh Malerman'ın 2014 tarihli aynı adlı romanından uyarlanmıştır. Filmin başrollerinde Sandra Bullock, Trevante Rhodes ve John Malkovich bulunmaktadır.

Bird Box'ta, **Survivors** ya da **Contagion**'daki gibi nüfusun çoğunluğunu yok eden ya da **The Walking Dead** gibi et yiyen zombiler ve yıkıcı bir salgın yok. Bunun yerine, gizemli bir varlığın dünya çapında toplu intihara neden olduğu bir dünyayla tanışıyoruz. Kötücül ve hareketli olan bu varlıktan kaçınabilmenin tek yolu ise gözleri bağlı tutmak ve içeride olmak.

Film, Rusya'da nedeni anlaşılmayan toplu intiharların yaşanması ile başlıyor. Filmin hikayesi, görünenin insanları intihara sürüklediği bir dünyada, çocuklarını güvende tutmaya çalışan bir annenin, Mallory'nin (Bullock) deneyimlerini konu alır. Bilinmeyen bir varlığın insanları etkileyerek kendi kendilerini yok etmelerine neden olduğu bu dünya, varoluşsal tehdit ve yıkımın üstesinden gelmek için görme yetisinin ötesine geçme gerekliliğini temsil eder.

Tek başına yaşayan ve hamile olan Malorie (Sandra Bullock) ise, her ne kadar Amerika'da, dış dünyadan kendini soyutlayarak yaşıyor olsa da bu durumdan etkileniyor. Bu intiharların artması ve Amerika'ya sığraması ile büyük bir kaos başlıyor. Nedeni bir türlü anlaşılamayan bu intiharlardan korunmanın tek yolunun ise gözleri kapalı tutmak, herhangi bir biçimde gün ışığı ile teması geçmemek olduğu kısa bir süre sonra anlaşılıyor. Çünkü dışarıda her ne görünüyorsa kişinin bilinçaltını etkiliyor ve hızlı bir biçimde intihara sürüklüyor.

Film, insan varlığının kırılganlığını ve bu türden bir apokaliptik durumun etkilerini incelerken, aynı zamanda insanların korkularını, umutlarını ve hayatta kalma güdülerini de inceliyor. Bu çerçevede, "Bird Box", sevgi, özveri, ve korku ile cesaret arasındaki mücadelenin bir alegorisi olarak okunabilir. Filmin merkezinde, insan

ilişkileri, annelik ve koruma içgüdüleri konuları yer alır (Johnson & Harris, 2018, s.16-19).

Özellikle Mallory'nin karakter gelişimi, bireysel ve topluluk seviyesindeki hayatta kalma stratejileri, korku ve belirsizlik ile başa çıkma biçimleri, filmin kıyamet sonrası atmosferinde belirginleşir. Mallory, başlangıçta çocuklarına bağlanmaktan kaçınan bir karakter iken, zamanla ve koşullar gereği güçlü ve koruyucu bir anneliğe evrilir (Reynolds, 2020, s.206) Bu evrim, insan doğasının ve anneliğin, zorlu koşullar altında nasıl değişebileceğini ve adapte olabileceğini gösterir.

Film ayrıca, insanların belirsiz ve tehlikeli bir dünyada nasıl kararlar verdiğini ve kimin hayatta kalacağına kimin karar verdiğini sorguluyor. Görme yetisini kaybetme korkusu, karakterlerin bilinçaltında yer alan daha derin korkuları ve endişeleri açığa çıkarır.

"Bird Box", korku ve belirsizliği yönetme ve hayatta kalma stratejileri üzerine bir düşünme fırsatı sunarken, aynı zamanda izleyicinin bilinçaltında yer alan korkularla yüzleşmesini sağlar. Bu anlamda, film, yalnızca bir bilim kurgu-gerilim filmi olmanın ötesinde, insan doğasının ve hayatta kalma güdüsünün derinlemesine bir analizini sunar. Bu analiz, insanın varoluşsal kaygılarını, sosyal ve bireysel kimlik sorunlarını ve insan ilişkilerindeki dinamikleri etkileyen unsurları inceler.

C) “Bird Box (2018) Filminin Anlatısal Aşamaları

Hazırlık (Kurulum-Bağlantı Durumu)

Filmin açılışı, post-apokaliptik bir dünyada, Malorie'nin (Sandra Bullock) iki çocuğuyla birlikte bir tekneye binerek tehlikeli bir yolculuğa çıktığı sahneyle gerçekleşir. Gözleri bağlı olan Malorie ve çocukları, tahmin edilen tehlikelere karşı korunmak için bu eylemi gerçekleştirirler.



Görsel 49: Mallorie ve ailesinin kayıkla kaçıışı



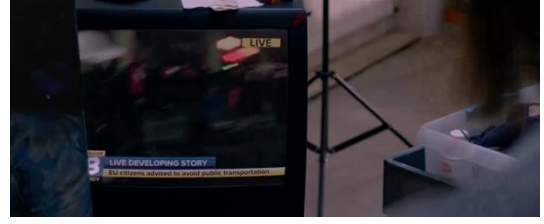
Görsel 48: Mallorie ve ailesinin kayıkla kaçıışı-genel plan

Bu başlangıç sahnesinin ardından, Malorie'nin hamile olduğu ve kız kardeşiyle birlikte normal bir yaşam sürdüğü bir dizi flashback'e geçilir. Ancak televizyon

haberlerinde dünyanın çeşitli yerlerinde insanların neden olduğu bilinmeyen bir sebeple intihar ettiğini görüyoruz.



Görsel 51: Mallorie'nin sıradan dünyası



Görsel 50: Apokalipsin başladığını anlatan tv haberleri

Çatışma (Karışıklık Dönüştürücünün Ortaya Çıkışı):

Hamile Malorie ve kız kardeşi hastanede kontrol için bulduklarında, sokaklarda insanların intihar etmeye başladığını ve dünyanın apokaliptik bir kaosa sürüklendiğini görürler.

Kız kardeşi de bu intihar dalgasına kapılarak hayatını kaybederken, Malorie'nin hayatta kalma mücadelesi başlar. Malorie, bir grup yabancı tarafından bir eve çekilir ve bu ev, geçici bir sığınak olarak hizmet verir.



Görsel 53: Sıradan dünya hamilelik haberini alan Mallorie



Görsel 52: İlk intihar vakaları

Gidiş (Eylemler Dizisi)

Evdeki hayatta kalanlar, dış dünyayı görmemek için gözleri bağlı şekilde yaşarlar. Ancak, hayatta kalmak ve ihtiyaçlarını karşılamak için zaman zaman dış dünyaya çıkmak zorundadırlar.

Gıda ve diğer ihtiyaçları için bir markete gitme kararı alırlar. GPS yardımıyla, tamamen kapatılmış pencereleri ve sürücünün gözlerini kapatan bir araba ile markete ulaşırlar. Bu sırada, tehlikeli yaratıkların bazı insanları etkileyip etkilemediği, etkilenmeyen insanların diğerlerini ölüme sürüklemek için kullanıldığına dair ipuçları görülür.



Görsel 55: Geçmişle son bağ; körlemesine navigasyona teslim olmuş kahramanlarımız



Görsel 54: İlk sığınakları

Dövüş

Evdeki barınma durumu, bir yabancıнын kapıyı çalmasıyla tehdit altına girer. Yabancı, yaratıkları görme yeteneğine sahip olduğunu ve evdeki herkesi tehlikeye attığını gösterir.

Yabancıнын eylemleri, evdeki herkesin ölümüne yol açar ve sadece Malorie ile diğer bir hayatta kalan ve doğum sırasında ölen bir kadının çocukları hayatta kalır.



Görsel 57: Eve sıkışmış karakterlerin çatışmaları



Görsel 56: Çatışma ve fikir ayrılıkları

Dönüş (Dengeleyici / Düzenleyici Öğe/Olay)

Malorie, çocuklarıyla birlikte radyodan duyduğu güvenli bir yer bulma umuduyla nehir üzerinde tehlikeli bir yolculuğa çıkar.

Bu yolculuk sırasında, Malorie ve çocukların hayatta kalmak için gözleri bağlı şekilde yolculuk yapmaları, dikkatli olmaları, sessiz kalmaları ve birbirlerine güvenmeleri gerekmektedir.



Görsel 59: Nehir zaman ve değişimin sembolüdür



Görsel 58: Belirsiz geleceğin ve bunun yarattığı korkunun manzaraya yansımaları

Sonuç (Bitiş Durumu /Başlangıca Dönüş)

Sonunda Malorie ve çocukları, radyo sinyali aracılığıyla buldukları görme engelli bireylerin oluşturduğu topluluğa ulaşırlar. Bu topluluk, dışarıdaki tehditten doğal

bir şekilde korunmaktadır çünkü görme engellilikleri, onların yaratıkların dehşet verici görüntüsünden etkilenmemesini sağlar.

Malorie ve çocukları bu yeni toplulukta kendilerine yer bulurlar. Bu, filmin başlangıç durumuna dönüşü temsil eder, ancak artık apokaliptik dünya koşullarına uyum sağlayan bir yapıdadırlar.



Görsel 60: Körler okulu



Görsel 61: Körler okulu

D) "Bird Box" Filminin Kahraman Çözümlemesi:

D.1) Joseph Campbell'e Göre "Bird Box" Filminin Kahraman Anlatı Çözümlemesi:

"Bird Box"un ana karakteri Mallory, hayatta kalma mücadelesinin başladığı andan itibaren tipik bir kahramanın yolculuğuna başlar. Kendi hayatını ve çocuklarını tehlikeye atacak olan bu yolculuk, Campbell'in "Çağrı" aşamasına (Campbell, 1949, s. 49) karşılık gelir. Mallory ilk başta bu yolculuğu reddeder, ancak durumun ciddiyeti ve tehlikeler arttıkça, yolculuğa katılmaya karar verir.

Mallory, bilinmeyene doğru tehlikeli ve görünmez bir düşmanla yüzleşmek zorunda kalır. Bu aşama, Campbell'in "Yolculuk" ve "Denemeler" aşamasıyla (Campbell, 1949, s.97) paralellik gösterir. Mallory, zorluklar ve tehlikelerle dolu bir dizi denemeden geçer, bu süreçte de kendisini keşfeder ve dönüşür.

Mallory'nin kendisini feda etmeye hazır oluşu, Campbell'in "Diriliş" aşamasını (Campbell, 1949, s.135) temsil eder. Mallory, çocukları için tehlikeli bir nehir yolculuğuna çıkar ve bu süreçte korkularını yener.

Film sonunda, Mallory ve çocukları güvenli bir sığınağa ulaşır. Bu, Campbell'in "Elixir'in Getirilmesi" aşamasına (Campbell, 1949, s.193) işaret eder, çünkü Mallory, hayatta kalmayı başarmanın yanı sıra, hayatta kalmak için neyin gerekli olduğuna dair yeni bir anlayışa sahip olur.

"Bird Box," Campbell'in kahramanın yolculuğu modeline oldukça uyum sağlar. Mallory'nin karakteri, bu yolculuğun evrelerini takip ederek, sadece fiziksel değil, aynı

zamanda duygusal ve manevi bir dönüşüm yaşar. Film, hayatta kalma, cesaret, özveri ve insan ruhunun direnci üzerine derinlemesine bir bakış sunar.

1. Sıradan Dünya: Mallory, hamile ve bekar bir kadın olarak normal hayatını sürdürmektedir. Her şey rutindir.
2. Macera Çağrısı: Mallory ve kız kardeşi Jessica hastaneden dönerken, insanların intihar ettiği sahnelerle karşılaşır. Jessica da etkilenir ve Mallory yalnız kalır.
3. Çağrıyı Reddetme: Mallory ilk başta bu yeni dünyayı reddeder ve ne yapacağını bilemez.
4. Akıl Hocası ile Tanışma: Mallory, hayatta kalanlar arasında Tom ile tanışır. Tom ona bu yeni dünyada nasıl hayatta kalacağını öğretir.
5. Eşiği Geçme: Mallory'nin, diğer hayatta kalanlarla markete gitme sahnesi, onun yeni dünyanın zorluklarına karşı koymaya karar verdiğini gösterir.
6. Testler, Müttefikler, Düşmanlar: Grup içinde güven sorunları, Douglas gibi düşman karakterler ve evdeki gerginlikler Mallory'nin testleridir.
7. Mağaraya Yaklaşma: Mallory, çocuklarla nehir yolculuğuna başlar. Tehlikeli ve bilinmez bir yolculuktur.
8. Büyük Sınav: Nehirdeki en tehlikeli anlar, Mallory'nin karşılaştığı en büyük sınavdır. Yabancılarla karşılaşma sahnesi, büyük sınavın bir parçasıdır.
9. Ödül: Güvenli topluluğa, Tom'un körler okuluna ulaşmaları, Mallory'nin mücadelesinin ödülüdür.
10. Geri Dönüş Yolu: Toplulukta geçirdikleri zaman, Mallory'nin eski hayatıyla yüzleştiği ve neler kaybettiğini anladığı zamandır.
11. Diriliş: Mallory'nin, çocuklarına isim verdiği ve onlara sevgi gösterdiği sahneler, içsel bir yeniden doğuşu sembolize eder.
12. İksirle Dönüş: Film sonunda, çocuklarla birlikte yeni bir başlangıç yapmaya karar vermesi, kendi içindeki dönüşümün ve yeniden yaşama olan inancının simgesidir.

D.2) Maureen Murdock'a Göre "Bird Box" Filminin Kadın Kahraman Anlatı Çözümlemesi:

Daha önceki bölümlerde belirtildiği gibi, Maureen Murdock'un kadın kahraman anlatısı, Joseph Campbell'ın kahramanın sonsuz yolculuğu teorisine özgün bir yanıt

olarak geliştirilmiştir. Kadının kendi içsel yolculuğu ve dönüşümünü odak alan bu model, "Bird Box" filminde Mallorie karakter analizini çok yönlü yapılmasını sağlayacaktır.

1. Kadınsılıktan Ayrılış: Mallory'nin filmin başında kendini diğer kadınlardan ayırdığı, hamile olmasına rağmen bu durumu tam anlamıyla benimsemediği görülür.

2. Erkeklerle Özdeşleşme: Mallory, erkeklerle eşit bir şekilde hayatta kalmaya çalışır, liderlik yapar ve bazen erkek karakterlerle daha çok özdeşleşir.

3. Yanılsatıcı Başarı Hikâyesi: Mallory'nin başlangıçta grup içindeki lider pozisyonu, gerçek başarıya ulaşmadığını gösterir. Dışarıdaki tehditlerle başa çıkabilmesi yanıltıcı bir güvendir.

4. Güçlü Kadınlar Hayır Diyebilir: Mallory'nin, grup içinde yanlış kararlar alan karakterlere karşı duruşu, bu maddede görülür. Gary'nin tehlikeli olduğunu fark ettiği sahnede bu duruş açıkça görülür.

5. Tanrıçayla Karşılaşma: Mallory'nin annelik duygusunu kabullenmesi ve çocuklarına isim vermesi, içsel bir dönüşümü ve kadınsı duygulara yeniden bağlanmayı simgeler.

6. Kadınsılıkla Yeniden Bağlantı Kurma Arzusu: Nehirdeki yolculuk boyunca Mallory, kadınlığına, anneliğine ve duygusal yönüne yeniden bağlanır.

7. Anne-Kız Çocuk Bölünmesini Giderme: Mallory'nin kızıyla olan ilişkisi, filmin sonunda daha derin ve anlamlı hale gelir, bu da içsel bir bölünmenin giderildiğini gösterir.

8. İçindeki İyi Kalpli Erkeği Bulma: Tom karakteriyle ilişkisi, Mallory'nin içsel erkeksi yönüyle dengeli bir bağlantı kurduğunu gösterir.

9. İkiliğin Ötesi: Filmin sonu, Mallory'nin erkek ve kadın yönlerinin, annelik ve liderlik gibi farklı yönlerinin dengelendiği, bütünsel bir karaktere dönüştüğünü gösterir.

Murdock'ın bu modeli, Campbell'ın erkek merkezli kahraman yolculuğuna, kadının perspektifinden zengin ve çok boyutlu bir bakış açısı sunar. "Bird Box" filmi, bu anlatının nasıl daha kapsayıcı ve çeşitlendirilmiş bir yolculuğa dönüştüğünün somut bir örneğidir. Kadının içsel dönüşümü, toplumsal cinsiyet rollerinin ötesine geçer ve bireysel kimlik, güç, duygusallık gibi temalarla zenginleşir. Bu, modern hikâye

anlatıcılığında kadının deneyiminin nasıl daha derinlemesine işlenebileceğinin bir göstergesidir ve yıkımın kadın kimliği özelinde yaratabileceği etkileri görmek açısından yol göstericidir.

D.3) Carl G. Jung'un “Arketip Kuramına” göre “Bird Box” Filminin Karakter Arketipleri:

1. Protogonist- Mallorie; Hayatta kalmak ve çocuklarına hayatta kalma şansı vermek için mücadele eder. Kendini aşma ve güçlüklerin üstesinden gelme özellikleri sergiler.

2. Annelik -Mallorie: çocuklarına olan bağlılığıyla tipik annelik arketipini yansıtmaktadır. Onları koruma, besleme ve gelecek için hazırlama güdüsü, bu arketipin özellikleridir.

3. Antagonist- Görünmez Varlık: Filmdeki görünmez varlık, karakterlerin karşısında duran ana düşmandır. İnsanların en derin korkularını ortaya çıkararak intihar etmelerine neden olur. Bu, insan doğasının karanlık yönlerini yüzleştiren bir antagonizm örneğidir.

4. Gölge: Görünmez Varlık: İnsanların en korkunç korkularını, suçluluklarını ve pişmanlıklarını yüzlerine vuran bu varlık, Jung'un gölge arketipinin bir temsilidir.

5. Akıl Hocası: Tom, Mallory'ye yeni dünyada nasıl hayatta kalacağını öğreten bir rehberdir. Deneyimi ve bilgeliği ile akıl hocası arketipini yansıtır.

6. Hilekâr: Gary, grubun güvendiği bir kişi gibi görünürken aslında düşmanlarıdır. Kandırıcı arketipinin karmaşık ve aldattıcı doğasını yansıtır.

7. Çocuk- Kız ve Erkek Çocuk: Masumiyet, yenilik ve başlangıç arketipini temsil ederler. Onlar, umudu ve geleceği simgeler.

8. Yolculuk ve Dönüşüm Mallory'nin hayatta kalmak için geçirdiği dönüşüm ve nehir boyunca yaptığı tehlikeli yolculuk, bir değişim ve yeniden doğuş temasını simgeler.

9. İnisiyasyon: Mallory ve diğer karakterler, yeni dünyada hayatta kalmak için bir inisiyasyon sürecinden geçerler. Bu, yetişkinliğe geçiş, bilgelik kazanma ve kendini bulma sürecini yansıtır. Bu süreç, yetişkinliğe geçiş, bilgelik kazanma ve kendini bulmayı içerir. Örneğin, Mallory'nin çocuklarına isim verdiği sahne, bu inisiyasyon sürecinin bir parçası olarak yorumlanabilir.

10. Anti-Kahraman: Douglas, tipik bir kahramanın ahlaki değerlerinden yoksundur. Özveri yerine kendi çıkarlarını düşünmek gibi özellikler sergiler. Örneğin, evdeki diğer hayatta kalanlara karşı düşmanca tutumu, bu arketipin bir yansımasıdır.

11. Eşik Bekçisi- Nehirdeki Yabancılar: Nehirde Mallory ve çocuklarıyla karşılaşan yabancılar, onların yolculuğundaki önemli bir engeldir. Eşik bekçileri, kahramanın yolculuğuna meydan okur ve onu test eder. Bu yabancılar, Mallory'nin kararlılığını ve cesaretini sınamak için oradadırlar.

12. Yolculuk ve Dönüşüm: Mallory'nin nehir boyunca yaptığı tehlikeli yolculuk, bir değişim ve yeniden doğuş temasını simgeler. Örneğin, yolculuğun başında, gözleri bağlı olarak nehirde tek başına yüzmesi, onun cesaretini ve dönüşümünü yansıtır.

13. Topluluk: Sonunda ulaştıkları körler topluluğu, bir araya gelme, destek ve kabul arketipini temsil eder. Bu topluluk, filmde bütünlük ve kabulün somut bir yansımasıdır. Örneğin, körler okulunun, görme engelliler ve görenlerin bir arada yaşadığı bir topluluk olması, bu arketipin güçlü bir örneğidir.

E) “Bird Box” Filminde Kahraman ve Görsel Estetik Unsurların Çözümlemesi:

E.1) Mekan

"Bird Box" filmi, post-apokaliptik bir dünya tasviri sunarak karakterlerin içinde bulunduğu çaresizlik, yalıtım ve hayatta kalma mücadelesini vurgular. Mekan analizi, filmdeki bu temaların nasıl işlendiğinin anlaşılmasına yardımcı olabilir.

Ev- Sığınak ve Tehlike: Filmdeki ev, başlangıçta Mallory ve diğer karakterler için bir sığınak olarak işlev görür. Kapalı alanı ve yalıtımı sayesinde dış dünyadan korur. Ancak, Gary'nin geldiği ve dış dünyanın tehlikelerinin içeri sızdığı sahne, mekanın güvenli olmaktan çıkıp tehlikeli hale geldiğini gösterir.

Nehir- Yolculuk ve Belirsizlik: Nehir, karakterlerin yolculuğunun merkezi bir simgesidir. Görünmez varlıklardan kaçarken gözlerinin bağlı olması, nehir yolculuğunun zorluğunu ve belirsizliğini yansıtır (Bier, 2018, s:89)).

Orman- Vahşi ve Bilinmezlik: Ormanda geçen sahneler, doğanın hem güzel hem de vahşi yanlarını gösterir. Orman, bilinmeyen ve tehlikenin bir sembolü olarak kullanılır.



Görsel 62: İlahi cezanın sembolü körlüğün yeni bir umut olması

Körler Okulu- Umut ve Topluluk: Film sonunda ulaşılan körler okulu, umut ve topluluk temasının somut bir yansımasıdır. Bu mekan, insanların bir araya gelerek topluluk oluşturabileceği bir dünyayı temsil eder (Bird Box, 2018).

Yağmalanmış Alışveriş Merkezleri:

Market sahnesi, hayatta kalma ihtiyacının bir yansımasıdır. Karakterler, yiyecek ve diğer malzemeleri toplarken, aynı zamanda dış dünyanın tehlikeleriyle yüzleşirler. Kaynakların azaldığı ve modern hayatın sağladığı rahatlık ve bolluğun bitişinin en belirgin göstergelerinden biridir.



Görsel 63: Bolluk düzeninin bitişini sembolize eden yağmalanmış alışveriş merkezi

Kentsel Çöküş- İnsanlığın Sonu: Şehrin boş sokakları ve yıkılmış yapıları, medeniyetin çöküşünü simgeler. Bu sahneler, insanlığın sonunu ve dünyanın değiştiği yeni bir dönemi işaret eder (Bier, 2018, 42).

Mekanların detaylı analizi, "Bird Box" filminin, post-apokaliptik bir dünyayı sadece görsel olarak değil, aynı zamanda derin sembolik anlamlar taşıyarak nasıl sunduğunu ortaya koymaktadır. Film, mekanların karmaşıklığı ve çok boyutluluğu aracılığıyla, izleyiciye, insan doğası, toplum ve hayatta kalma gibi evrensel temalar üzerine düşünme fırsatı sunar.

E.2) Zaman:

Apokalips Öncesi Zaman- Normalleşme: Film başlangıcında karakterlerin günlük yaşantılarına odaklanılır. Mallory'nin hamile olması ve kız kardeşiyle olan ilişkisi, normal bir dünyayı temsil eder. Bu dönem, apokalipsin ani gelişine hazırlık oluşturur.

Apokalips Anı- Dönüşüm ve Kaos: Apokalipsin patlak verdiği sahne, zamanın ani bir dönüşümünü simgeler. Bu dönem, karakterlerin yaşantılarının radikal bir şekilde değiştiği, düzenin yıkıldığı ve kaosun başladığı bir dönemi temsil eder.

Post-Apokalips Dönem- Hayatta Kalma Mücadelesi: Bu evrede, karakterler yeni dünya düzenine uyum sağlamaya çalışır. Zaman, yavaş yavaş ilerlerken, karakterler hayatta kalma stratejileri geliştirir, müttefikler ve düşmanlar edinir. Örneğin, evdeki grup, birbirleriyle işbirliği yaparak hayatta kalmaya çalışır.

Geleceğe Doğru Yolculuk- Umut ve Yeniden Doğuş: Nehir sahneleri, Mallorie ve çocuklarının geleceğe doğru yaptığı yolculuğu simgeler. Bu yolculuk, post-apokaliptik dünyada yeniden başlama ve umudu temsil eder. Zaman, bu evrede daha umutlu bir geleceğe doğru ilerlemektedir.

Zamanın Durdurulduğu Anlar- İnsan Psikolojisi: Karakterlerin gözlerinin bağlı olduğu sahneler, dış dünyadan soyutlanma ve içsel dünyaya odaklanmayı vurgular.

Geçmişle Bağlantı- Anılar ve Kayıp: Karakterlerin geçmişi anlatan sahneler, kaybedilen normal dünyayla olan bağlantıları ve yaşanan değişimi vurgular. Bu anılar, zamanın lineer olmaktan çok, insanın deneyimlerine ve duygularına bağlı olarak ilerlediğini gösterir.

"Bird Box" filmi, zaman kavramını, apokalips ve post-apokalips temalarının, karakter gelişiminin ve insan psikolojisinin anlaşılması için karmaşık bir araç olarak kullanır. Filmdeki zaman kullanımı, bu dönemlerin iç içe geçişini, insan doğasının değişkenliğini ve hayatta kalmaya dair evrensel temaları etkileyici bir şekilde işler.

E.3) Giyim-Kuşam:

Giysiler, karakterlerin içsel durumlarını, sosyal konumlarını ve dünyayla olan ilişkilerini yansıtabilir. Giysiler, sadece görsel bir unsur olmaktan öte, karakterlerin iç dünyalarını, sosyal konumlarını ve hayatta kalma mücadelelerini etkili bir şekilde yansıtır.

Mallory'nin Günlük Kıyafetleri- Normal Dünya ve İlişkiler: Filmin başlangıcında Mallory'nin günlük kıyafetleri, onun normal dünyada bir birey olarak sosyal konumunu yansıtır. Kıyafetlerin sade ve



Görsel 64: Sıradan dünyada, gündelik yaşamında Mallorie

işlevsel olması, karakterin pratiğe dayalı yaşantısına işaret eder.

Apokalips Sonrası Değişim- Hazırlıklı Olma ve Hayatta Kalma: Apokalips sonrası Mallory'nin kıyafetleri daha işlevsel ve koruyucu hale gelir. Örneğin, dışarı çıkarken giydiği ceket ve eldivenler, dış dünyanın tehlikelerine karşı bir koruma sağlar. Bu kıyafetler, hayatta kalma mücadelesinin bir yansımasıdır.



Görsel 65: Bilinmezliğe doğru kör bir şekilde kaçan Mallorie ve ailesi

Göz Bağı- İçsel Dünya ve Körleşme:

Göz bağları, filmde merkezi bir sembol olarak kullanılır. Bu bağlar, karakterlerin dış dünyayla bağlantısının kesilmesi ve içsel dünyaya odaklanmasını temsil eder. Aynı zamanda, görme yetisinin yitirilmesi, karakterlerin diğer duyularını kullanmaya zorlar, böylece hayatta kalma yeteneklerini değiştirir.

Diğer Karakterlerin Giysileri- Sosyal Konum ve Kişilik: Filmdeki diğer karakterlerin kıyafetleri de kişiliklerini ve sosyal konumlarını yansıtır. Örneğin, Douglas'ın daha resmi giyinmesi, onun iş dünyasından geldiğini; Olympia'nın daha yumuşak ve rahat kıyafetleri ise onun naif doğasını ve ev kadını rolünü pekiştirir.

Kıyafetlerin Zamanla Değişimi- Uyum ve Değişim: Film boyunca karakterlerin kıyafetlerindeki değişim, onların yeni dünya düzenine uyum sağlama sürecini yansıtır. Pratik ve koruyucu kıyafetler, dünyanın değişen koşullarına uyum sağlamanın bir yolu olarak işlev görür.

Özel Sahne Kıyafetleri- Temsil ve Anlam: Belirli sahnelerde kullanılan özel kıyafetler, temaları ve anlamı vurgular. Örneğin, nehirdeki yolculuk sırasında giyilen yağmurluklar, karakterlerin zorlu doğa koşullarıyla mücadelesini sembolize eder (Bird Box, 2018).

E.4) Estetik Anlatı ve Renk Seçimi:

Renk Paleti- Duygu ve Tema: Filmin başlangıcındaki soğuk ve mat renk paleti,



Görsel 66: Doğanın gücünü ve tehlikelerini sembolize eden gri ve koyu pastel tonlar

apokaliptik bir dünyanın ve umutsuzluğun ifadesidir. Mallory'nin hastaneye gittiği sahnede, dış dünyanın gri ve sıkıcı renkleri, değişimin habercisidir.

Kırmızının Kullanımı- Tehlike ve Şiddet: Apokaliptik olayların başlangıcındaki araba kazası sahnesinde, kırmızı araba ışıkları ve kan, tehlikenin şiddetini sembolize eder.



Görsel 67: Yeşil tonların hakim olduğu orman sahnesi

Yeşil Tonlar- Doğa ve Vahşi Yaşam:

Mallorie ve çocuklarının nehirdeki yolculuğunda yeşilin baskın olduğu sahneler, doğanın vahşi ve kontrolsüz yönünü yansıtır. Aynı zamanda umudu ve yeniden doğuşu simgeler.



Görsel 68: Gözleri bağlı Mallorie ve She

Göz Bağları ve Görme- Görsel

Estetik: Göz bağlarının kullanıldığı sahneler, görme yetisinin kısıtlandığı anlarda, izleyiciye farklı bir görsel deneyim sunar. Bu durum, dış dünyanın tehlikeli olduğunu sürekli hatırlatır.



Görsel 69: Huzur ve güveni simgeleyen son sığınak yansıtır.

Mekanın Estetik Kullanımı:

Karakterlerin sığındığı evin dekorasyonu ve düzenlemesi güvenli bir alan olarak tasvir ederken, dış mekanlar tehditkar olarak sunulur, özellikle sokak sahneleri, insanların artık olmadığı boş ve belirsiz bir dünyayı

Simgeleme ve Metafor Kullanımı: Nehir yolculuğunun estetik tasviri, karakterlerin içsel mücadelesini ve yaşantılarının akışını simgeler. Özellikle, nehir sahneleri, hayatta kalma mücadelesinin bir metaforu olarak kullanılır.

Kayık ve su yolculuğu: En eski arketiplerden biridir. Kayık ve su üzerinde yolculuk, keskin bir değişimin, eskinin tamamen reddedildiği bir dönüşümün simgeleri olarak, Dünya'nın her köşesindeki kutsal anlatılarda karşımıza çıkan bir monomit'tir. Tek bir damlasıyla bile tüm benliği yitiren Stynx nehrinin bekçisi Kauron'un ölümler dünyasına götüren kayığı, Gılgamış'ın, bir münzevi olarak ölümsüzlük arayışına

başladığı kayak ve türlü hikayeleri toplayan kayakçısı, Dante'nin *İlahi Komedya*'sında cehennemden kurtulan ruhları Tebere nehri kıyısından alıp Araf Dağı'nın kumlu sahiline bırakan kayak mitolojik ve edebi anlatılara örnektir.



Görsel 70: Sıkışmışlık duygusu; Mallorie ve kuş kafesi

He ve She: Malorie'nin kendi ve bir ad vermediği çocukları.

Kafesteki Kuş: Malorie'nin özgürlüğünün kısıtlanması. Kafesteki kuşa bakarken, doğaya karşı yapacağı yolculuğun kararını verir. Artık bu, bir ad vermediği çocuklarını alıp, izole olma, doğa ile tanışıp, kendilerini yeniden keşfedip doğa üstü düşmana karşı yaşam sürdürme ve mücadele etmek için yeni bir yöntem bulmak yolculuğudur bu (Aşiloğlu, Özcan, 2019, s.84).



Görsel 71: Körler Okulu

Görmek ya da görmemek: Birçok ana metinde de izleyen karşısına çıkmaktadır. Son 20 senedir yapılan post apokaliptik korku filmlerinde, yalnızlık, görme duyusunun yitimi, duymamak, konuşmamak gibi karmaşık toplumsal ilişkiler içeren insan

kültürünün temel özelliklerinin mahrum bırakılması; hayatta kalmaya yardım eden unsurlar olarak sergilenmektedir. Filmdeki Görme Engelliler Okulu ise, bu anlamda, Aden'de, Adem ve Havva'nın yaşağı çiğnemedi önceki durumunu çağrıştırıyor gibidir.

Dinamik Kamera Açılımları ve Hareketi: Aksiyon sahnelerinde, özellikle Mallorie 'nin kuşları kurtarmaya çalıştığı sahnede, kamera kullanımı karakterlerin kaotik dünyasını vurgular.

Tema Analizi:

"Bird Box" filmi, bilinmeyenle yüzleşme, hayatta kalma, annelik ve insanların korkunç durumlar karşısında gösterdikleri direnç ve adaptasyon teması etrafında döner.

Bilinmeyenle Yüzleşme: Filmde bilinmeyenle yüzleşme teması, insanların görülemeyen bir tehdit karşısında nasıl hayatta kaldığını ve nasıl tepki verdiğini araştırır.

Hayatta Kalma: Post-apokaliptik dünyada hayatta kalma mücadelesi, filmde en belirgin olan temalardan biridir. Malorie ve çocuklarının gözleri bağlı bir şekilde nehir boyunca seyahat etmeleri ve tehditler karşısında direnmeleri, bu temanın canlı bir örneğidir.

Annelik: Malorie'nin, kendi çocuğu ve diğer bir kadının çocuğunu koruma ve hayatta tutma çabası filmde güçlü bir şekilde vurgulanır. Anneliğin ve aile bağlarının önemi, çaresizlik ve umutsuzluk karşısında dahi hayatta kalmanın bir yolu olarak sunulur.

Direnme, Yılmazlık ve Uyum sağlama: İnsanların en korkunç durumlar karşısında bile direnebileceği ve adapte olabileceği fikri, filmin temel mesajlarından biridir. Bu, özellikle görme engelli topluluğunun varlığı ve Malorie'nin hayatta kalma çabaları ile vurgulanır.

Aktarılan Mesaj:

"Bird Box", insanların en korkunç durumlar karşısında bile hayatta kalma, direnme ve adapte olma yeteneğine sahip olduğunu vurgular. Bilinmeyen bir tehdit karşısında insanların direnişini ve bir annenin çocuklarını koruma çabasını yansıtarak, izleyicilere insan dayanıklılığının ve hayatta kalma içgüdüsünün gücünü gösterir. Film ayrıca, hayatta kalmak için yapılması gereken fedakarlıklar ve alınması gereken riskler konusunda düşündürücü bir bakış açısı sunar. Ayrıca, aile bağlarının ve bir topluluğa ait olmanın önemini de vurgular. Bu, Malorie'nin çocuklarına isim vererek onları birey olarak tanıdığı ve nihayetinde bir topluluğun parçası olduğu sahnede özellikle belirgindir. Bu aslında bir geçiş törenidir, artık yeni bir hayat kurabilmek için geçmişi geride bırakır.

Post Apokaliptik Film Çözümlemeleri III

Tema: Yapay Zeka'nın ve Robotların Kontrolden Çıkması

THE TERMINATOR

Terminatör: Yokedicici

A) Filmin Künyesi

Yapım Yılı: 1984

Türü: Aksiyon, Dram,
Bilimkurgu, Post Apokaliptik.

Yönetmen: James Cameron

Senaryo: James Cameron, Gale
Anne Hurd, William Wisher

İMDB: 8.1

Oyuncular:

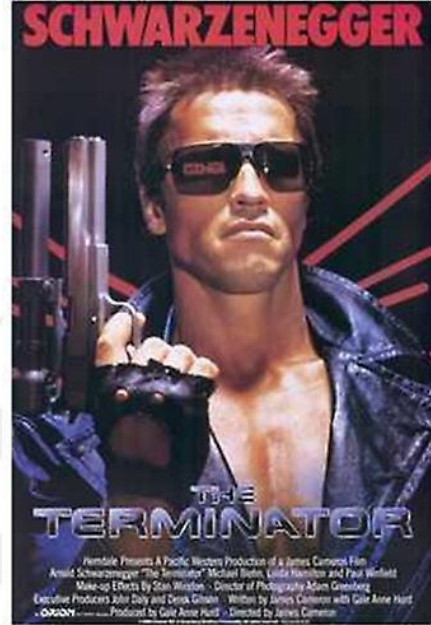
- Arnold Schwarzenegger

(Terminatör-Antagonist)

- Linda Hamilton (Sarah Connor-Protagonist)
- Michael Biehn (Kyle Reese-J. Connor'ın babası)
- Paul Wilfield (Traxler)
- Lance Henriksen (Vulkovich)
- Rick Rossovich (Matt)

B) “THE TERMINATOR” Film Özeti

"Terminator" (Cameron, 1984) bilimkurgu türünde, zamanda yolculuk ve post-apokaliptik öğelerin iç içe geçtiği, kıyamet sonrası bir dünyayı ve teknolojinin insanlık üzerindeki olası yıkıcı etkilerini konu alan bir filmidir. Film, genel olarak robot ayaklanması sonucu yıkılmış, distopyacı bir gelecekte gelen bir siborgun³ (Terminatör), 1984 yılına, ana karakter Sarah Connor'ı öldürmek için zaman makinası kullanarak geri dönmesini anlatır. Bu çok gelişmiş siborgun amacı, gelecekte insanların



Görsel 72: Terminator 1 film afişi

³ Siborg İngilizce cybernetic organism kelimesinin birleşiminden türemiştir. İlk olarak Manfred Clynes ve Nathan Kline tarafından 1960 yılında yazılmış olan “Cyborgs and Space” adlı makalede kullanılmıştır.

makinelere karşı başlattıkları isyanına liderlik edecek olan John Connor'ın doğumunu önlemektir.

Filmin post-apokaliptik öğeleri, insanlık ve yapay zeka arasındaki savaşı ve teknolojik gelişmelerin olası yıkıcı sonuçlarını içerir. Özellikle, Skynet adlı yapay zekanın insanları yok etme arzusu, distopyan bir geleceğin belirgin bir işaretidir. İnsanlığın Dünya için bir tehdit olduğuna “karar veren” yapay zeka, dünya çapında nükleer savaş başlatarak insanlık tarihindeki en büyük felaketlerden birini yaratır. Filmin post-apokaliptik öğeleri, aynı zamanda, dünyanın sonu sonrasında insan toplumunun nasıl var olabileceği konusunu birçok fikir barındırmaktadır (French, 2019:50-54).

Post-Apokaliptik bir film türünün kilometre taşlarından biri olan Terminatör, kontrolden çıkmış makine ve yapay zeka yıkımını temasının tipik özelliklerini taşıy; direniş ve hayatta kalma mücadelesini, insanın ve teknolojinin çatışmasını ve insanın kendi yarattığı teknolojinin sonuçlarıyla başa çıkma savaşını anlatır.

C) “TERMINATOR (1984) Filminin Anlatısal Aşamaları

"Terminator", anlatısal çözümlene perspektifinden değerlendirildiğinde, hikayeyi klasik üç aşamalı bir yapı olan kurulum, çatışma ve çözümlene üzerinden ve daha detaylı biçimde çalışmada sözü edilen, Propp ve Greimas'ın aşamalanma şemasına uygun biçimde ele alınacaktır. Film, mitolojik ve arketipik karakter eleştirisinin kesişiminde özellikle incelenmektedir.

Hazırlık (Kurulum-Başlangıç Durumu):

2029 yılında savaş alanında Skynet'e karşı savaşan direniş güçleri görüntülenir. Bu post-apokaliptik gelecekte 1984 yılına, Sarah Connor'ın günlük hayatına döneriz. Sarah, bir restoranda garson olarak çalışmaktadır



Görsel 74: Sıradan dünyasında Sarah Connor



Görsel 73: Terminator II film kesiti

Bir zaman makinesi aracılığıyla gelecekte Terminator (Model T-800) ve Kyle Reese gelir. Her ikisinin de Sarah Connor'ı bulma görevi vardır.

Terminator, Los Angeles Polis Departmanı'nın bilgisayar sistemine sızar ve Sarah Connor'ın adresini bulur.



Görsel 76: Terminator'un Sarah Connor'u arayışı



Görsel 75: Terminator

Çatışma (Karışıklık-Dönüştürücünün Ortaya Çıkışı):

Terminator, Sarah'ı bulmak için adres adres gezerken, Kyle da onu korumak için onu bulmaya çalışır.



Görsel 77: Terminator



Görsel 78: Terminator'un yanlış Sarah Connor'u öldürüşü

Sarah, Terminator'un ilk saldırısından kurtulduktan sonra, Kyle onu bir gece kulübünde bulur ve korumaya başlar.

Kyle, Sarah'ya gelecekteki savaşı, oğlu John Connor'ın direnişin lideri olacağını ve Terminator'un onu öldürmek için gönderildiğini açıklar.



Görsel 79: Sarah Conner



Görsel 80: Sarah'ın evi

Gidiş (Eylemler Dizisi):

Sarah ve Kyle, Terminator'den kaçarak bir araba çalarlar ve bir otelde saklanırlar. Bu süre zarfında, Kyle ve Sarah arasında romantik bir ilişki başlar.

Terminator, Sarah ve Kyle'ı otelde bulur ve onlara saldırır. Sarah ve Kyle, Terminator'u geçici olarak devre dışı bırakıp kaçmayı başarırlar.



Görsel 79: Sarah ve Kyle tanışıyor

Dövüş:

Sarah ve Kyle, Terminator'ı durdurmak için bir bomba yaparlar.

Terminator ile bir fabrikada karşılaşırlar. Bombanın patlaması sonucu Kyle hayatını kaybeder ancak Terminator da ciddi şekilde hasar alır.



Görsel 82: Terminator ve Kyle 'ın mücadelesi



Görsel 83: Terminator 'un kaos ve yıkımla gelişi

Dönüş (Dengeleyici / Düzenleyici Öğe/Olay):

Sarah, son gücüyle hasar gören Terminator'ı bir hidrolik presle tamamen yok eder. Bu deneyim, Sarah'ı direnişin lideri olacak oğlunu yetiştirmeye ve gelecekteki mücadelelere hazırlamaya motive eder.



Görsel 80: Antagonistin ölümü



Görsel 85: Terminatörün yok oluşu

Sonuç (Bitiş Durumu /Başlangıca Dönüş):

Film, Sarah'ın hamile olduğunu ve oğlunu yetiştirmeye başladığını göstererek sona erer.

Film sonunda, Sarah bir benzin istasyonunda, kasete direnişin gelecekteki lideri olacak oğlu için mesajlar kaydederken görülür. Bu, tüm hikaye boyunca oluşturulan döngünün tamamlanmasını temsil eder.



Görsel 81: Yeni bir Sarah'ın doğuşu



Görsel 82: Kahramanın erginlenmiş olarak yeni maceraya yolculuğu

D) “Terminator” Filminin Kahraman Çözümlemesi:

D.1) Joseph Campbell'e Göre “Terminator” Filminin Kahraman Anlatı Çözümlemesi:

İlk Aşama: Yola Çıkış

Sıradan Dünya:

Sarah Connor, Los Angeles'ta bir garson olarak çalışmaktadır. Sıradan yaşamı sade ve monoton bir rutindir.

1. Maceraya Çağrı: Sarah, kendisini hedef alan bir Terminator'ün olduğunu öğrenir. Bu, hayatını değiştirecek olan macera çağrısıdır.

2. Çağrının Reddedilmesi: İlk başta Sarah, bu tuhaf ve tehlikeli durumu kabul edemez.

3. Doğaüstü Yardım: Zamanda geri dönen Kyle Reese, Sarah'ya yardım etmek için ortaya çıkar. Kyle, Sarah'ya Terminator hakkında bilgi verir ve hayatta kalma yöntemlerini öğretir.

Özel Dünya'ya Geçiş

4. İlk Eşiğin Aşılması: Sarah, tehdidin gerçekliğini kabul eder ve hayatta kalmak için gereken önlemleri almaya başlar.

5. Balinanın Karnı: Sarah ve Kyle, Terminator ile yüzleştikleri ve kaçmak için mücadele ettikleri tehlikeli bir dünyaya girerler.

İkinci Aşama: İnisiyasyon

Geçtiği yer: Özel Dünya

6. Sınavlar Yolu: Sarah ve Kyle, Terminator'ü durdurmak için birlikte çalışırlar. Bu süreçte birbirlerini daha iyi tanırlar ve güçlü bir bağ oluştururlar.

7. Tanrıça ile Karşılaşma: Sarah, kendisi için önemli olan bir kişiye (Kyle) yaklaşır ve onunla romantik bir ilişki kurar.

8. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın: Sarah, bu evrede romantik bir ilişki kurduğu Kyle'ı baştan çıkarır ve bu ilişki, gelecekteki direniş lideri John Connor'ın doğumuna yol açar.

9. Babanın Gönlünü Alma: Kyle'ın fedakarlığı ve ölümü, Sarah'ı daha da güçlendirir.

10. Tanrılaştırma: Sarah, deneyimlerinden güç alır ve kendini Terminator'e karşı savunmayı öğrenir.

11. Nihai Ödül: Sarah, Terminator'ü yenerek hayatta kalır ve hamile olduğunu öğrenir.

Üçüncü Aşama: Dönüş

Geçtiği Yer: Sıradan Dünya

12. Dönüşün Reddedilmesi: Sarah, normal yaşamına dönme fikrini reddeder ve oğlunu direniş lideri olarak yetiştireceğine karar verir.

13. Büyülü Kaçış: Sarah, Terminator'ü yenerek ve hayatta kalarak büyü bir kaçış gerçekleştirir.

14. Dışarıdan Gelen Kurtuluş: Kyle'ın yardımı ve Sarah'nın kendi cesareti, onun kurtuluşunu sağlar.

15. Dönüş Eşiğinin Aşılması: Sarah, yeni yaşamına başlar ve bir direniş lideri olarak oğlunu yetiştirmeye karar verir.

16. İki Dünyanın Ustası: Sarah, hem sıradan dünyada bir garson olarak yaşadı, hem de özel dünyada bir direniş lideri olarak rol aldı. Bu onun iki dünyanın ustası olmasını sağlar.

17. Yaşama Özgürlüğü: Sarah, yaşamını ve oğlunu koruma özgürlüğüne sahip olur ve kendi kaderini kontrol etme gücü kazanır.

D.2) Maureen Murdock'a Göre "Terminatör: Yokedici" Filminin Kadın Kahraman Anlatı Çözümlemesi:

Kadının kendi içsel yolculuğu ve dönüşümünü odak alan bu model, "Terminator: Yokedici" filminde Sarah karakter analizini çok yönlü yapılmasını sağlayacaktır.

Kadınsılıktan Ayrılış: Film başladığında, Sarah Connor gündelik bir hayat sürmekte, bekâr bir kadın olarak yaşamakta ve garsonluk yapmaktadır. Bu durum, bir kadın olarak kabul gören geleneksel rollerden ayrılışı temsil eder.

Erkeklerle Özdeşleşme: Sarah, Terminator ve Kyle Reese ile karşılaştığında, hayatta kalmak için erkeklerin sert ve savaşçı doğasını benimsemek zorunda kalır. Kendi güvenliği için savunma yeteneklerini geliştirir ve bu süreçte "erkek" özelliklerine özdeşleşir.

Yanılsatıcı Başarı Hikâyesi: Sarah, Terminator'ı yener ve kendi hayatını ve oğlunun hayatını korur. Ancak, bu zafer geçicidir ve Sarah'ın hala gelecek savaşları beklediği anlaşılır.

Güçlü Kadınlar Hayır Diyebilir: Sarah, oğlu John'un eğitimine yoğunlaşarak ve ona hayatta kalma ve liderlik becerileri öğretmek için kendi yolunu çizer. Bu durum, geleneksel kadın role uymayan kararlarına "hayır" demesini temsil eder.

Tanrıçayla Karşılaşma: Sarah, dünyayı kurtarmak için oğlunu yetiştirmeye devam ederken, metaforik olarak bir "Tanrıça" olur. Bu, Sarah'ın yüksek bir amaca hizmet etme yolunda ilerlemesini simgeler.

Kadınsılıkla Yeniden Bağlantı Kurma Arzusu: Sarah, oğlunu yetiştiren bir anne olarak, kadınsılıkla yeniden bağlantı kurar. Bu, kendisine ait olan ve bir süreliğine geride bıraktığı geleneksel kadın rolüne dönüşümünü temsil eder.

Anne-Kız Çocuk Bölünmesini Giderme: Sarah'ın kızı olmamasına rağmen, onun bir anne olarak kendi çocuğuna gösterdiği sevgi ve koruma içgüdüleri, kadın olarak benimsediği rolün bir parçasıdır.

İçindeki İyi Kalpli Erkeği Bulma: Sarah'ın Kyle ile olan ilişkisi, onun "iyi kalpli erkeği" bulma çabasını temsil eder. Kyle, Sarah'ın savunmasız ve duygusal yanını kabul ederken, onun güçlü ve bağımsız tarafına da saygı gösterir.

İkiliğin Ötesi: Sonunda, Sarah hem güçlü bir savaşçı hem de sevgi dolu bir anne olmayı başarır. Bu, kadınsılık ve erkeklik özelliklerini birleştirmeyi ve her ikisini de kucaklamayı başaran bir kadın kahramanın yolculuğunu tamamlamasıdır.

D.3) Christopher Vogler'e Göre "Terminator" Filminin Kahraman Anlatı Çözümlemesi:

1. Sıradan Dünya: Sarah Connor'ın sıradan hayatı. Servis garsonu olarak çalışır, hayatında büyük bir amaç yoktur.
2. Macera Çağrısı: Sarah, Kyle Reese tarafından gelecekteki tehlikeden haberdar edilir. Kendisinin bir zaman yolcusu robot olan Terminator tarafından hedef alındığını öğrenir.
3. Çağrıyı Reddetme: İlk başta, Sarah, Kyle'in anlattıklarına inanmakta zorlanır. Onun deli olduğunu düşünür ve söylediklerini kabul etmekte tereddüt eder.
4. Mentor (Akıl Hocası) ile tanışma: Kyle, Sarah'ın mentorudur. Ona nasıl hayatta kalacağını, Terminator'e karşı nasıl direneceğini öğretir.
5. Eşiği Geçme: Sarah ve Kyle'in polis merkezinden kaçıışı, Sarah'ın bilinen dünyasından fantastik ve tehlikeli bir dünyaya geçişini simgeler.
6. Testler, Müttefikler, Düşmanlar: Sarah ve Kyle, Terminator'ün saldırılarına karşı hayatta kalma ve kaçma stratejileri geliştirirler. Ayrıca, polisler ve Terminator gibi düşmanları da vardır.
7. Mağaraya Sonuna Yaklaşma: Sarah ve Kyle'in fabrikaya sıkışıp kalma sahnesi. Burada Terminator ile son yüzleşmeye hazırlanırlar.
8. Büyük Sınav: Sarah, Kyle'in ölümünden sonra yalnız başına Terminator'le yüzleşmek zorunda kalır.
9. Ödül: Sarah, Terminator'i yok eder ve kendi hayatını kurtarır. Ayrıca, kendine güveni ve gücü artar.
10. Geri Dönüş Yolu: Sarah, kırsala kaçar ve gelecekte gelen tehlikelere karşı kendini hazırlar.
11. Diriliş: Sarah artık sıradan bir servis garsonu değil, bir savaşçıdır. Kendine olan güveni artmış, güçlenmiş ve korkusuz bir hale gelmiştir.
12. İksirle Dönüş: Sarah, gelecekteki oğlunun lider olacağını ve insanlığı kurtaracağını biliyor. Bu bilgi, Sarah'ın yolculuğunu tamamlar ve onu değiştirir.

D.4) Carl G. Jung'un “Arketip Kuramına” göre Kahraman Karakter Arketipleri:

Protagonist (Kahraman): Sarah Connor, bu filmin ana kahramanıdır. İlk başta sıradan bir yaşam sürerken, bir dizi olayın ardından insanlığı kurtarmakla yükümlü birey haline gelir. Sarah'ın içsel dönüşümü, kişisel güç ve cesareti bulma süreci, tipik bir Jungian kahramanının yolculuğunu simgeler.

Mentor (Akıl Hocası): Kyle Reese, Sarah'ın rehberi ve öğretmeni rolünü üstlenir. Sarah'a bilinmeyen bir dünya ve yıkım getirecek bir gelecek hakkında bilgi verir. Sarah'a hayatta kalmasına yardımcı olacak savaşma becerileri ve teknolojik bilgileri öğretir.

Haberci: Haberci, genellikle bir hikayede dönüm noktasını işaret eden olayları veya bilgileri getiren kişidir. Kyle Reese, Terminator'un Sarah'ı öldürmek için geldiğini ve Sarah'ın insan direnişinin liderini doğuracağını açıklar. Bu bilgi, Sarah'ın yaşamının normal akışını değiştirir.

Antagonist: Terminator, filmin kötü ve ölümlü bütünleşmiş karakteridir. Amacı, insan direnişinin lideri olacak olan John Connor'ın, doğumunu engellemek için Sarah'ı öldürmektir.

Eşik Bekçisi: Eşik bekçisi, kahramanın yolculuğunda önemli bir dönüm noktasını temsil eder. Terminator, Sarah'ın yolculuğundaki bir eşik bekçisidir. Sarah'ın hayatta kalabilmesi için onu yenmesi gerekmektedir.

Gölgeler: Terminator, duygusuz, salt öldürmeye odaklanmış gölge arketipini temsil eder. Gölge genellikle kahramanın içinde bastırılmış veya kabul edilmeyen yönleri simgeler, ancak bu durumda Terminator Sarah'ın dış dünyasında somut bir tehdit oluşturur.

Hileci: Hileci arketipinde bir örnek bulunmamaktadır. Terminator evreninde genellikle bu rol, belirli bir durumu veya karakteri alaya alabilecek veya çarpıtabilecek bir karakter tarafından doldurulmaz.

Biçim Değiştiren: Terminator, biçim değiştiren arketipini temsil eder. İnsan formunu taklit ederek insanlar arasında dolaşabilir ve gerçek niyetlerini gizleyebilir.

Anima/Animus: Sarah Connor (Anima), filmin dişil enerjisini temsil ederken, Kyle Reese (Animus), eril enerjiyi temsil eder. İkisi arasındaki etkileşim, Jung'un Anima-Animus arketipine özgü bir dinamiği yansıtır. Sarah'ın kararlı duruşu, bir

savaşçıya dönüşmesi içindeki erilliğin ortaya çıkışını, içinde Animus'un ortaya çıkışına işaret eder.

Büyük Anne/Anne: Sarah'ın sonraki hamileliği ve gelecek liderin annesi olması, büyük anne/anne arketipini temsil eder.

E) “Terminator” Filminde Kahraman ve Görsel Estetik Unsurların Çözümlemesi:

E.1) Mekan

Apokalips Öncesi Mekanlar:

Sarah Connor'ın Evi: Sarah Connor'ın evi, bir özgürlük, rahatlama ve masumiyet alanı olarak işlev görür. Bu, bir bireyin gündelik hayatını sürdürdüğü, ailesi ve kişisel hikayeleri ile bağlantı kurduğu bir mekandır. Ancak, bu güvenli mekan, Terminatör'ün Sarah'ı hedef almasıyla tehdit altına girer ve böylece izleyiciye yaklaşan tehlikenin habercisi olur.



Görsel 83: Sarah'ın evi

Kentsel Alanlar: Filmdeki kentsel mekanlar, modern hayatın gürültüsü ve kaosu ile karakterize edilmiştir. Büyük binalar, hareketli trafik ve kalabalık sokaklar, Terminatör'ün neredeyse fark edilemez şekilde sızmış olduğu bir dünya sunar. Bu mekanlar aynı zamanda, tehlikenin her yerde olduğu ve hiçbir yerin tamamen güvende olmadığı fikrini vurgular.

Teknoir Gece Kulübü: Teknoir, filmdeki kritik mekanlardan biridir. Sarah ve Terminatör'ün ilk karşılaştığı yer olan bu gece kulübü, tehlikenin ve kaosun bir araya geldiği bir çatışma alanıdır. Hem bir sığınak hem de bir savaş alanı olarak işlev görür.



Görsel 84: Teknoir gece kulübü

Apokalips Sonrası Mekanlar:

Yıkılmış Şehirler ve Binalar: Filmin gelecek zaman diliminde, apokalipsin ardından kalan yıkıntılar hüküm sürmektedir. Bu harap olmuş mekanlar, Skynet'in hükmettiği ve insanoğlunun neredeyse yok olduğu bir dünyayı temsil eder. Bu çorak ve kasvetli manzara, apokaliptik bir dönemin korkutucu gerçekliğini vurgular.

İnsan iskeletlerinden oluşmuş yığınlarla Kaplı Yollar: Siborglar ve robotlar tarafından ezilen insan kemikleri ve geçmişten kalmış özel eşyalarının görüntüsü apokalipsin dehşetini yansıtır. Robotlar klasik apokalips anlatısındaki zebanilerin yerine geçmiştir.

Direnişin Yeraltı Üssü: Direnişin yeraltı üssü, direnişçilerin son sığınağıdır ve umudun simgesi olarak işlev görür. Kısıtlı aydınlatması ve kapalı yapısı, insan direnişinin umutsuz ve karanlık durumunu vurgular, ancak aynı zamanda insanların inatçılığını ve hayatta kalma iradesini de temsil eder.

Bu mekanlar, "Terminatör" filminin ana temasını, yani kıyamet sonrası hayatta kalma çabasını vurgular. Aynı zamanda, mekanların seçimi ve tasviri, filmdeki çatışma ve kahramanların kişisel hikayelerinin önemli bir parçasıdır.

E.2) Zaman:

Zamanda Yolculuk: Terminatör, zamanda seyahat etme yeteneği olan bir robot olarak tasvir edilir. Bu, hikayeyi çerçeveler ve filmdeki dramatik çatışmanın temelini oluşturur. Örneğin, Terminatör'ün Sarah Connor'ı öldürme girişimleri hem geçmiş hem de geleceği etkileyen bir eylem olarak görülür. Filmin başında, bir zaman seyahati makinesinin içinden çıkan Terminator ve Kyle Reese sahneleri, filmdeki zamansallığın en belirgin olduğu bölümlerden biridir. Bu sahneler, hikayenin hem geçmişte hem de gelecekte meydana geldiğini ve ana karakterlerin bu iki zaman çizgisinde etkin olduğunu gösterir.



Görsel 85: Terminator'un zaman yolculuğu

Sarah Connor'ın Ortaya Çıkışı: Sarah Connor'ın yaşamının basit ve düzgün giden günlük rutinini gösteren sahneler, Terminator ve Kyle Reese'in zamanda geriye yolculuklarıyla kontrast oluşturur. Bu, zamansallık farkının bir örneğidir ve Sarah'nın yakın gelecekteki önemini belirtir.



Görsel 86: Sıradan dünyada Sarah

Paralel Zaman Çizgileri: Terminatör ve Kyle Reese, gelecekteki bir çatışmanın sonucu olarak geçmişe gönderilirler. Bu durum, zaman çizgileri arasında paralel bir anlatı oluşturur. İki zaman çizgisinin kesiştiği noktalar, filmin en dramatik yapısına katkı sağlar. Sarah'nın ilk Terminatör ile karşılaşması bu duruma bir örnektir.



Görsel 87: Sarah'ın antagonist Terminator'la karşılaşması

Geleceğin Anlatıldığı Sahne: Kyle Reese'in Sarah'ya gelecekteki savaşı anlattığı sahne, geçmiş, şimdiki zaman ve gelecek arasındaki zamansal ilişkiyi vurgular. Kyle, Sarah'a John'un gelecekteki direniş lideri olduğunu ve Terminator'ün Sarah'ı öldürerek John'un var olmasını engellemeye çalıştığını açıklar.

Geleceğin Kaçınılmazlığı: Filmin sonunda, Sarah'nın hamile olduğu ve John Connor'ın babasının, aslında John tarafından geçmişe gönderilen Kyle olduğunu öğreniriz. Bu durum, hikayenin zaman çizgisinde bir döngü oluşturur ve geleceğin kaçınılmaz olduğunu ima eder. Bu durum, Sarah'ın Kyle'ın çocuğuna hamile olduğunu öğrendiği sahnede vurgulanır.

E.3) Giyim-Kuşam:

"Terminatör" (1984) filmi, bilim kurgu ve post-apokaliptik türlerin tipik kostüm özelliklerini kullanarak hikayenin zamansal ve tematik bağlamlarını vurgular. Filmdeki kostümler, karakterlerin kişiliklerini, zaman çizelgelerini ve rollerini belirginleştirir. Kostüm tasarımının bu belirgin örnekleri şunlardır:

Terminatör'ün Kıyafeti: Terminatör, gelecekteki makine hakimiyetini temsil eder. İlk sahnede, Terminatör'ün çıplak olarak ortaya çıktığını görüyoruz. Daha sonra, Terminatör'ün bir punk grubundan bir üyenin deri ceketini, botlarını ve gözlüğünü aldığı bir sahne var (Cameron, 1984). Bu kostüm, Terminatör'ün mekanik, soğuk ve tehditkar doğasını görsel olarak yansıtır ve onu bir 'diğer' olarak belirler. Aynı zamanda, deri ceket ve gözlükler, 1980'lerin punk alt kültürünün bir sembolü olarak, Terminatör'ün zamansallığını ve yerini belirler (Hantke, 2005, p. 92).



Görsel 88: Deri Kıyafetler, motor ve güneş gözlüyle arketipik bir kötü karakter olarak Terminator

Kyle Reese'in Kıyafeti: Kyle Reese, post-apokaliptik bir gelecekte geldiği için, kostümü bu gerçekliği yansıtmaktadır. Yırtık ve yıpranmış pantolonları, el yapımı görünümlü montu ve ayak bileği yüksek botları, onun zorlu ve tehlikeli bir dünyadan geldiğini gösterir (Cameron, 1984). Bu kostüm, Reese'in hikayedeki hayatta kalma uzmanı ve direniş savaşçısı rolünü yansıtır (Kinney, 2012, p. 53).



Görsel 89: Kyle ve Sarah

Sarah Connor'ın Kıyafeti: Sarah Connor, filmin başında, bir garson olarak çalıştığı restoranda tipik bir iş kıyafeti giyer. Ancak, Terminatör'ün tehdidiyle yüzleştikçe, kostümü de değişir. Sarah, kaçış sahnelerinde rahat hareket etmesine izin veren pratik bir kıyafet giyer (Cameron, 1984). Bu kostüm değişikliği, Sarah'nın karakter gelişimini ve onun hayatta kalma mücadelesini simgeler (Rickman, 2010, s. 80).

Gelecekteki Direniş Askerlerinin Kıyafetleri: Filmin post-apokaliptik sahnelerinde, direniş askerlerinin kıyafetleri belirgindir. Bunlar, genellikle yıpranmış, kirli ve yama yapılı askeri tarzda giysilerdir. Askerlerin ayrıca, kafalarında bir tür bandana veya başlık gibi koruyucu kafa giysileri de bulunmaktadır (Cameron, 1984). Bu kostümler, direnişçilerin zorlu çevre koşullarına ve sürekli çatışmaya uyum sağladığını ve hayatta kalmak için gereken pratikliği vurgular (Broderick, 1995, s. 147).

Gelecekteki Hayatta Kalanların Kıyafetleri: Gelecekteki sahnelerde, genellikle mültecilerin kıyafetlerini de görüyoruz. Bunlar, genellikle yırtık ve kirli, parçalar halinde giysilerdir, bu da onların zorlu yaşam koşullarını ve maddi sıkıntılarını yansıtır (Cameron, 1984). Bu, post-apokaliptik dünyadaki hayatta kalma mücadelesini ve çaresizliği somutlaştırır (Broderick, 1995, s.150)

E.4) Estetik Anlatı ve Renk Seçimi:

Renk Seçimleri:

Mavi ve Soğuk Tonlar: Filmin genelinde, özellikle gece sahnelerinde ve Terminatör'ün sahnelerinde mavi ve soğuk tonlar belirgin bir şekilde kullanılır. Mavi tonlar, tehditkar ve kasvetli bir atmosfer yaratırken, aynı zamanda Terminatör'ün duygusuz ve makineleşmiş doğasını vurgular. Bu renkler, ayrıca filmin genel olarak kasvetli ve umutsuz tonunu belirler.

Sıcak Tonlar: Sarah Connor'ın sahnelerinde daha sıcak ve daha canlı tonlar kullanılır. Bu renk seçimi, onun insanlığını, duygusal derinliğini ve hikayedeki koruyucu ve annelik rolünü vurgular. Ayrıca, bu renkler, Sarah'ın normal yaşamının Terminatör tarafından tehdit altında olduğunu ve onun güvende olmayan bir dünyada yaşadığını gösterir.

Kırmızı Tonlar: Terminatör'ün kırmızı gözleri ve çeşitli sahnelerde kullanılan kırmızı ışıklandırma, tehlike ve şiddeti simgeler. Bu renk seçimi, filmin genelindeki tehdit hissini ve Terminatör'ün ölümcül doğasını vurgular.

Filmin renk genel tonu, özellikle gece sahnelerinde belirgin olan mavi ve soğuk tonlardan oluşur. Bu renk seçimi, hikayenin kasvetli ve tehditkar atmosferini yansıtır (Cameron, 1984). Ayrıca, Terminatör'ün soğuk ve duygusuz doğasını ve onun bir 'diğer' olarak konumunu vurgular (Telotte, 2001, p. 65).

Diğer taraftan, Sarah Connor'ın sahnelerinde daha sıcak tonlar kullanılır. Bu, onun insanlığını ve hikayedeki koruyucu ve annelik rolünü vurgular (Cameron, 1984). Ayrıca, Sarah'ın dünyasının Terminatör tarafından tehdit edildiğini ve onun normal yaşamının kaybolmakta olduğunu belirtir (Telotte, 2001, p. 68).

Post-Apokaliptik Estetik:

Filmin post-apokaliptik sahneleri, yıkılmış şehirler ve terk edilmiş binalarla doludur. Bu görüntüler, insan uygarlığının yok oluşunu ve makine hakimiyetini temsil eder (Cameron, 1984). Bu, post-apokaliptik estetiğin tipik bir özelliği olan harabe ve çözümlenme temalarını vurgular (Bukatman, 1993, p. 156).

Ayrıca, Terminatör'ün metalik ve mekanik görüntüsü, filmdeki post-apokaliptik estetiği yansıtır. Makinelerin dünyayı ele geçirdiği bir gelecek düşüncesi, filmdeki estetik seçimlerde belirgindir (Cameron, 1984). Bu, post-apokaliptik estetiğin bir başka yönü olan tehditkar ve düşmanca teknoloji temasını vurgular (Bukatman, 1993, s. 160).

Post Apokaliptik Film Çözümlenmeleri IV

İnsanın Neden Olduğu Çevresel Kıyamet

SNOWPIERCER KARKÜREYİCİ

A) Filmin Künyesi

Yapım Yılı: 2013

Türü: Aksiyon, Dram, Bilimkurgu,
Post Apokaliptik.

Yönetmen: Bong-Joon Ho

Senaryo: Bong Joon-ho , Kelly

Masterson

İmdb: 7.1

Süre: 2 saat 6 dakika (126 dakika)



Görsel 90: Snowpiercer film afişi

Oyuncular:

Chris Evans- Curtis

Song Kang Ho- Nangoong

Tilda Swinton- Mason

Jamie Bell- Edgar

Octavia Spencer- Tanya

Ewen Bremner- Andrew

John Hurt -Gilliam

Go Ah-sung – Yona

Allison Pill- Öğretmen

Ed Harris – Wilford

Emma Levie- Claude

B) “Snowpiercer” Film Özeti

Yönetmenliğini Koreli sinemacı Joon-ho Bong'un yaptığı ve post apokaliptik türdeki, filmde, gelecekte başarısızlığa uğrayan bir deney sonucunda büyük bir felaket yaşanır ve dünya üzerinde yaşam etkilenir. Dünya küresel ısınma ile karşı karşıyadır ve

dünya çevresini 1 yılda dolaşan Snowpiercer adlı bir tren durmaksızın 17 yıldır dünya çevresinde dönmektedir. Bu tren, artık, bu felaketten kurtulanlar için bir sığınaktır. Ancak trende yaşama mücadelesi veren insanlar arasında sınıfsal farklılıklar ve hiyerarşi ortaya çıkar. Özellikle sınıfsal farklar nedeniyle trende gıda konusunda yaşanan sıkıntılar; hayatta kalma savaşı gibi temel konular, temalar irdelenmektedir.

2031 yılında distopik bir dünyada, bir deney sonucunda ortaya çıkan iklim değişikliği ile artık dünya üzerinde, karada yaşamak mümkün değildir. Küresel ısınmanın önüne geçebilmek için atılan füze iklimi daha da değiştirmiştir ve Dünya artık donmak üzeredir; insanlar yaşam savaşı vermektedir. Snowpiercer treninde yaşayan kişilerden başka dünyada yaşayan insan kalmamıştır (<https://intwop.com/2021/05/09/film-analizi-snowpiercer>).

Snowpiercer filmi, aslında, kıtlık döneminde gıdaya erişimin sınırlı olması, ütopyik bir yok oluş unsuru gibi kıyamet sonrası dünyada olabilecek sorunları ele almaktadır. Snowpiercer treninde bireylerin gıdaya ulaşımında adaletsizlik yaşanmaktadır ve alt sınıfta olanların “ezilenler” olarak aktarılması söz konusudur. Trende bir adalet mücadelesi de vardır. Tren içinde yemek dağıtımında, yene yemeklerin kalitesinde sorunlar vardır. Güç ve otorite sahibi olanlar daha iyi yemekler yemektedir. Yöneten ve yönetilen konusunun incelendiği filmde, bir vagonun oluşmuş tren, metaforik olarak, gerçek hayattaki toplum yapısını ve yönetimi simgeler. Tren bir kapı türü mekanizma ile ön ve arka olarak ikiye ayrılmıştır: Üst (elit) ve alt sınıf (yoksul). Trenin önü aydınlık arkası ise karanlık ve dardır. Zengin / Yoksul, Aydınlık / Karanlık, Ön /Arka, Yaşam / Ölüm, Açlık / Tokluk gibi karşıtlıklarla sınıfsal farklılıklar aktarılmaktadır. Elitler tüm angarya denilebilecek işleri arkadakilere yaptırmaktadır. Ayrıca trenin kuyruk bölümünde de 400 kişilik bir grup kaçak insan vardır.

Trende küçük çocuklar trenin çarklarının dönmesini sağlamak çalıştırılırlar.

Trenin ön tarafında kontrollü olarak başlatılan isyandan kurtulan ve arkadan en öne kadar sağ kalarak gelen seçilmiş kişi olan Curtis’i ana kahramandır. Wilford ise yönetimin başındadır ve Wilford muhtemel tehdide karşı önlem olarak Curtis’i kullanmaktadır. Arkadan öne doğru yaşam daha güzeldir ve Mason karakteri olmaksızın kapıların açılmayacağı, geçilemeyeceği anlatılır.

Curtis’in, önde Wilford ile konuşur ve yönetimle birlikte hareket etmeye başlar.

Hiç durmadan dönen Snowpiercer, bir çığ nedeniyle raydan çıkar. Son sahnede ise, trenden biri Siyahi biri Asyalı olmak üzere iki ‘çocuk’ çıkar; bir kız ve bir erkek (yeniden doğuş ve yeni bir insan ırkının üremesi simgesel aktarılmaktadır).

İlk olarak trenin arka bölümündeki yaşam ve şartlar görülmektedir ve sistemin işleyişi, karakterler tanıtılır. Oynayacak bir topun olmaması, kirli ve yırtık giysilerle yemek konusunda da sıkıntı yaşayan insanlar görülür. Ön bölümde ise durum tam tersidir. İyilik /Kötülük karşı karşıyadır. İyilik Curtis adlı karakterle, kötülük ise Wilford ile betimlenir.

Curtis trenin lokomotifini ele geçirmek istemektedir ve lider konumdadır. Eşitliğin ve adaletin olmadığı trende ise isyan kaçınılmazdır. Trende artık gerçek ve gerçek olmayan karışmıştır. Yaşanan dünyanın hangisi gerçektir? O zaman dışarıdaki



Görsel 91: Sağlık taramasında çocuklar

dünya nedir? Kim iyidir? Kim aslında asidir, isyancıdır? Trendeki yaşam koşulları ve kuralları kim koymuştur? Neden uyulmalıdır?

Adı sağlık taraması olan uygulamadan sonra neden

çocuklar toplanmaktadır? Neden

bu duruma karşı koyulmamaktadır? Sağlık taramasında görevliler tarafından çocuklara aşı ve ilaç verileceğine neden sadece boyları ölçülmektedir?



Görsel 92: Acımasız cezalandırma yöntemleri

Trende garip uygulamalar ve hatta cezalar vardır. Kurallara uymayanlara, özellikle arka tarafta oturanlardan, cezalar verilmektedir. Örneğin en sık görülen ceza, vücudun herhangi bir kısmının dışarıda dondurucu soğukta tutularak, belli

organların vurarak yok edilmesidir.

Filmde değişik yemekler vardır: Hamamböceğinden elde edilen bu jöle; protein çubuğu vb.

Filmde değişik mekanlar vardır: Vagonlar, vagonlar arası cellat tipli karakterler, okul (beyin yıkamaya yarayan eğitim sistemi), kuaför, sera, akvaryum, sauna gibi.

Filmin sonunda, trenin baş kısmına Curtis girer. Ancak Wilford ile sohbet ettikten sonra bildikleri anlatılandan farklıdır. Kuyruk bölümünün lideri olan Gilliam ile Wilford yakın dosttur. Ancak Wilford ile ters düştükleri için kuyruk bölümünün lideri olmuştur. Her gece yaptıkları telefon görüşmeleri ve verilen mesajları Wilford'un göndermesi, çark gibi işleyen bu sistemde aslında hep üst katmanda olanın yönettiğini göstermektedir.

Filmin tamamında da görüldüğü gibi kuyruk bölümünden baş kısma doğru uzan bu vagonlar; baş kısma doğru giderek genişlemekte, kişi başına düşen m² artmakta ve insanların kullandığı eşyalar, ihtiyaçları da giderek artmakta olduğu görülmektedir. Gündelik yaşamda olduğu gibi tren içi yaşamda da “insan yoksullaştıkça daha az yer kaplamakta ve insanın sıkışabilme yeteneği artmakta” diyebiliriz. Müşterek bir yaşamın elde edilmesi için mekânın ve zamanın değil, toplumun değiştirilmesi gereklidir (<http://sanatvetoplum.org/index.php/2018/10/12/snowpiercer-kompartimanlar-arasinda-bitmeyen-catisma/>).

İlk fotoğrafta filmde gösterilen bu sahnede, “sağlık taraması” adı altında görevliler küçük çocukları toplamıştır. Bu sahne izleyiciye, görevliler tarafından çocuklara aşı, ilaç ve her türlü sağlık desteği verileceğini bekletmiştir. Ancak görevli kadının bu beklentilerden ziyade çocukların sadece fiziksel boyutunu ölçmüş olması kafalarda soru işareti bırakmıştır. Kimin sağlığı için aslında sağlık taraması yapılmakta? Teknolojinin gücüne güvenilen bir trende sağlık taramasının daha kapsamlı olması beklenmektedir. Sonucunda ise çocuklara herhangi bir sağlık taraması yapılmadan belirli ebatlarda olan çocuklar trenin ön kısmına götürülmüştür. Devamında çocuğunun götürülmesine karşı çıkan babanın, nasıl cezalandırıldığını ve aynı zamanda bu trendeki cezaların yaptırımının nasıl olduğunu görebilmekteyiz. İşleyen düzende bir nevi hapis cezası da çekildiği için, kuyruk kısmına olan ceza vücudun herhangi bir kısmının dışarıda dondurucu soğukta tutularak, uzuvların donarak kaybedilmesidir. Burada oluşturulan örgütlü yapıda üst kesimin, alt kesime yaptırım sağlayabilmesi, otorite kurabilmesi için gerçek hayatta da var olan cezai işlemler uygulanmaktadır.



Görsel 93: Yüksek toplumsal sınıftan gelen çocuklara ait sınıf



Görsel 94: Vagonlar arası sınıf farkı

Son olarak Curtis, bir dizi serüven atlattıktan sonra baş kısım olan Wilford'un kapısının önüne gelmiştir. Edgar'ın ölümünü anımsar ve insan etinin tadını bildiğini bebeklerin de etlerinin tadının lezzetli olduğunu anlatır. Yakın arkadaşı Edgar'ın da bu bebeklerden biri olduğunu ve onu tam yiyecekken Gilliam'ın gelip kurtardığını anlatır. Lider Curtis'in rolü izleyiciye "Kimse masum değildir." sözünü anımsatır. Bir başka gözle bakacak olursak, tepeye ulaşabilmek için, kendimizden nefret edecek şeyler yapmamız muhtemeldir anlamını çağrıştırmaktadır.



Görsel 96: Bebek umudun ve yeni geleceğin sembolü



Görsel 95: Isınmaya başlayan hava ve yeni bir dünya

C) "Snowpiercer" Filminin Anlatısal Aşamaları

"Snowpiercer" filminin anlatı yapısının çözümlemesi Propp ve Greimas'ın aşamalanma şemasına uygun biçimde ele alınacaktır. Film, ayrıca, mitolojik ve arketipik karakter eleştirisinin kesişiminde detaylı incelenmektedir.

Hazırlık (Kurulum-Başlangıç Durumu): İnsanların küresel ısınmaya çözüm olarak buldukları CW7 isimli maddeyi 2014 yılında dünya atmosferine salmasıyla, istedikleri gibi soğuma sağlanır. Ancak yine insanoğlunun doğaya müdahalesi bu soğumanın istenenden fazla olmasına neden olarak tüm dünyayı buzul çağına sokar.



Görsel 97. Snowpiercer

taşınmalıdır.

Wilford isimli bir sanayici böyle bir geleceği tahmin ederek Snowpiercer isimli lokomotifini inşa eder. Film bize bu olayların yaşanmasından 17 yıl sonrasını izletmeye başlar. Bu tren hiç

durmamalı ve insanları sonsuzluğa



Görsel 99: Apokalsin başlangıcı



Görsel 98: Arka vagonlara sıkışmış fakir halk

Çatışma (Karışıklık-Dönüştürücünün Ortaya Çıkışı):

Arka vagondakiler, önderleri Curtis Everett (Chris Evans) altında isyan etmeye karar verirler. Curtis, trenin önünde daha iyi yaşam koşullarını sağlama hedefiyle, grubunu harekete geçirir.



Görsel 100: İsyanın başlangıcı

Bu, içinde buldukları durumun değişmesi için aktif bir adımdır. Post-apokaliptik çerçevede, bu isyanın önemini ve aciliyetini vurgular.

Gidiş (Eylemler Dizisi):

Curtis ve isyancılar, trenin karşısında ilerlerken çeşitli engellerle karşılaşır. Bu, farklı sınıfların yaşam koşullarını ve lükslerini gösteren bir dizi sahneyle ilerler.

Sınıf farklılıklarının aşırılığı, Curtis ve grubunun yaşam koşullarına duyduğu öfkeyi artırır.



Görsel 102: Curtis isyanın sebep olduğu çatışmanın tam ortasında



Görsel 101: Curtis ve Wilford

Dövüş:

Curtis ve takipçileri trenin başına ulaştığında, trenin yaratıcısı ve yöneticisi Wilford ile yüzleşirler.



Görsel 103: Curtis



Görsel 104: Wilford

Dönüş (Dengeleyici / Düzenleyici Öğe/Olay):

Wilford, Curtis'e trenin dengesini sağlamak için sınıf sisteminin ve isyanların gerekliliğini açıklar. Bu, Curtis'in bu durumu kabullenip kabullenmeme konusundaki etik ve moral ikilemini derinleştirir.

Sonuç (Bitiş Durumu /Başlangıca Dönüş):

Wilford ile yüzleşme, Curtis'in yapması gerekir. Yona'yı (Ah-sung Ko) hayatta bırakma karar verir. Bu sırada, tren bir patlamayla sarsılır ve tren ağır hasar alır.

Curtis ve Yona, patlamadan kurtulmayı başarırlar ve buzul çağının sona erdiğinin ve hayatın devam ettiğinin kanıtı olan bir kutup ayısı görürler.



Görsel 105. Snowpiercer'in lüks vagonları

D) “Snowpiercer” Filminin Kahraman Çözümlemesi:

D.1) Joseph Campbell’e Göre “Snowpiercer” Filminin Kahraman Anlatı Çözümlemesi:

İlk Aşama: Yola Çıkış

Geçtiği Mekan: Sıradan Dünya

1. Maceraya Çağrı: Trenin son vagondaki insanlar, insanlık dışı yaşam koşullarına daha fazla tahammül edemeyip isyan kararı alırlar. Curtis, bu isyanı yönetme görevini üstlenir.

2. Çağrının Reddedilmesi: Curtis, önce isyanın liderliğini üstlenmekten çekinir. Çünkü bu, ona büyük bir sorumluluk yükler ve birçok riski beraberinde getirir.

3. Doğaüstü Yardım: Curtis, eski lider Gilliam'ın yol göstericiliğinde, trenin kontrolünü ele geçirme planını geliştirir. Gilliam, Curtis'e bilgelik ve cesaret aşılar.

4. İlk Eşiğin Aşılması: Curtis ve isyancılar, ilk adımı atarlar ve trenin sonundaki gardiyanlarla çatışırlar. Bu, Curtis'in macerasının başladığı noktadır.

5. Balinanın Karnı: Trenin içindeki dünyanın değişken doğası, Curtis ve grubunun karşılaştığı engellere ve zorluklara ev sahipliği yapar.

İkinci Aşama: Erginlenme

Geçtiği Dünya: Özel Dünya

6. Sınavlar Yolu: Curtis, tren boyunca ilerlerken bir dizi sınavdan geçer. Her vagona yeni bir mücadele, yeni bir düşman ve yeni bir zorluk vardır.

7. Tanrıçayla Karşılaşma: Trenin öndeki bölümlerine ulaştığında, trenin yaratıcısı ve "Tanrısı" Wilford ile karşılaşır. Bu, onun kendini aşma ve büyüme anıdır.

8. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın: Filmde, bu tema tam olarak işlenmemiştir. Ancak, Curtis'in Yona ile kurduğu bağ, ona duygusal bir derinlik ve insanlık kazandırır.

9. Babanın Gönlünü Alma: Curtis, Wilford'la yüzleşir ve onun yerine geçmeyi başarır. Bu, Curtis'in liderlik rolünü tam anlamıyla kabul ettiği ve kendini aştığı anıdır.

10. Tanrılaştırma: Curtis, trenin başına geçerek de facto lider olur. Bu durum, onun tanrılaşmasını ve aşırı gücünün zirvesine ulaşmasını temsil eder.

11. Nihai Ödül: Curtis, trenin kontrolünü ele geçirerek, sonunda daha iyi bir yaşam umudunu elde eder.

Üçüncü Aşama: Dönüş

Geçtiği Yer: Sıradan Dünya

12. Dönüşün Reddedilmesi: Curtis, kazandığı gücü ve kontrolü kullanma konusunda çekingen davranır. Kendi başlangıç noktasına dönmeyi arzular.

13. Büyülü Kaçış: Trenin patlaması, Curtis ve Yona'nın hayatta kalmak için dış dünyaya kaçmasına neden olur.

14. Dışarıdan Gelen Kurtuluş: Yona, Curtis'i patlamadan koruyarak, onun hayatta kalmasını sağlar. Yona'nın bu eylemi, Curtis'in içindeki insana olan inancını yeniler.

15. Dönüş Eşiğinin Aşılması: Curtis ve Yona, trenin dışına çıkarlar ve hayatta kalmak için yeni bir dünya ile karşı karşıya kalırlar.

16. İki Dünyanın Ustası: Curtis, hem trenin içindeki zorlukları aşmayı başarır, hem de dış dünyada hayatta kalma becerilerini gösterir.

17. Yaşama Özgürlüğü: Curtis ve Yona, trenin dışında yeni bir yaşama başlama özgürlüğünü kazanır. Bu, eski dünyanın köleliğinden kurtulmanın ve yeni bir başlangıç yapmanın bir simgesidir.

D.2) Christopher Vogler'e Göre "Snowpiercer" Filminin Kahraman Anlatı Çözümlemesi:

Vogler'in 12 aşamalı formülü, sinema dünyasında daha pratik ve erişilebilir bir rehber sunarak, modern hikaye anlatımında önemli bir yer edinmiştir. Campbell'in çalışmasının soyut ve evrensel niteliği, Vogler tarafından daha spesifik, endüstri odaklı bir yapıya dönüştürülmüştür. Her iki model de, kendi bağlamında kahramanın yolculuğunun anlaşılması ve analiz edilmesi için değerli araçlar sunmaktadır.

1. Sıradan Dünya: Curtis, karşı konulamaz bir buzul çağından sonra sürekli hareket halinde olan Snowpiercer treninin en arkasında yaşar. Burada insanlar açlık, soğuk ve sıkışık koşullarda yaşarlar, trendeki hiyerarşik yapı onlara sürekli olarak kendilerinin en alt sınıf olduklarını hatırlatır.

2. Macera Çağrısı: Curtis ve arkadaşları, trenin öndeki vagonlarda insanların lüks içinde yaşadığına dair hikayeler duyarlar. Curtis, eşitsizliği sona erdirmek için bir isyan başlatmayı planlar.

3. Çağrışı Reddetme: Curtis, önceki başarısız isyanları hatırlayarak, başarılı olamayacaklarından endişe duyar. Liderlik becerilerini sorgular.

4. Akıl Hocasıyla Tanışma: Gilliam, Curtis'e öğütlerde bulunur ve isyanın başarılı olması için ona stratejik bilgiler sağlar. Gilliam'ın bilgeliği ve öğütleri, Curtis'in yolculuğu boyunca rehberi olur.

5. Eşığı Geçme: Curtis ve arkadaşları, ilk vagonu çıkararak isyana başlarlar. Trenin ilerisine doğru ilerlerken birçok zorlukla karşılaşır.

6. Testler, Müttefikler, Düşmanlar: Curtis, Minsoo'nun yardımıyla trenin farklı bölümlerinden geçer. Her vagonu farklı testler, düşmanlar ve bazen müttefiklerle karşılaşır. Bu, Curtis'in liderlik yeteneklerini ve kararlılığını test eder.

7. Mağaraya Yaklaşma: Curtis, trendeki eşitsizliğin arkasındaki gerçeği öğrenmeye yaklaştığında, Wilford'la yüzleşmeye hazırlanır.

8. Büyük Sınav: Wilford'la karşılaştığında, Curtis, trenin dengesini koruma amaçlı insanların bilinçli olarak feda edildiğini öğrenir. Bu gerçek, Curtis'in inançlarını ve motivasyonlarını sorgulamasına neden olur.

9. Ödül: Wilford'la yüzleşme, Curtis'e tüm sistemin nasıl çalıştığını ve nasıl değiştirilebileceğini gösterir. Ancak bu bilgi aynı zamanda onun moral değerleriyle de çatışır.

10. Geri Dönüş Yolu: Curtis, trendeki insanları kurtarmaya ve dış dünyada yeni bir yaşam başlatmaya karar verir. Bu, yeni bir umudu temsil eder.

11. Diriliş: Curtis, trenin patlaması sırasında fedakarlıkta bulunur. Bu, onun karakter gelişimini ve hikayesindeki dönüşümü tamamlar.

12. İksirle Dönüş: Hayatta kalan Yona ve Timmy, dış dünyaya adım atarlar. Yeni bir yaşamın mümkün olduğunu ve insanlığın devam edebileceğini gösteren ilk işaretlerle karşılaşır. Bu, Curtis'in fedakarlığının, hayatta kalanlara yeni bir başlangıç sunma potansiyelini temsil eder.

D.3) Carl G. Jung'un "Arketip Kuramına" göre Kahraman Karakter Arketipleri:

"Snowpiercer" (2013) filmi, Joon-ho Bong'un yönetmenliğinde post-apokaliptik bir distopyada yer alan yüksek hızlı bir tren üzerinde geçen olayları anlatan bir filmidir.

Film, yolcuların trenin arka bölümünden başlayarak ön tarafa doğru ilerlemesini, burada yaşayan elit sınıfın hükümetine karşı başlattıkları isyanı konu alır. Film, birçok karakter arketipini kullanarak zengin bir anlatım ve karakter derinliği sunar.

Protogonist: Curtis (Chris Evans tarafından canlandırılmıştır) filmdeki ana karakterdir. Trenin en arkasında yaşayan, zorlu koşullara rağmen hayatta kalan ve diğer yolcuları adına adalet arayışına giren bir liderdir.

Anti-Kahraman: Curtis aynı zamanda bir anti-kahramandır. Geçmişle ilgili karanlık sırlarını açığa vurduğunda, Curtis'in mükemmel olmadığı, hatalar yaptığı ve kendine özgü bir ahlaki çizgisi olduğu görülür.

Antagonist: Wilford (Ed Harris tarafından canlandırılmıştır) trenin yaratıcısıdır ve trenin en önünde, makinist odasında yaşar. Wilford, trenin içindeki sınıfsal yapıyı ve düzeni korumak için her şeyi yapmaya hazırdır.

Hilekar: Namgoong Minsoo (Song Kang-ho tarafından canlandırılmıştır), trenin kapılarını açabilen güvenlik uzmanıdır. Ancak, kendi gündemi vardır ve zaman zaman Curtis ve ekibini şaşırtan hareketlerde bulunur.

Akıllı Hocası: Gilliam (John Hurt tarafından canlandırılmıştır) Curtis'in akıllı hocasıdır. Ona rehberlik eder, bilgelik sunar ve Curtis'in lider olmasına yardımcı olur.

Haberci: Mason (Tilda Swinton tarafından canlandırılmıştır) Wilford'un mesajlarını ve emirlerini trenin geri kalanına ileten kişidir. Onun aracılığıyla, Wilford'un istekleri ve düşünceleri yolculara iletilir.

Biçim Değiştiren: Claude (Emma Levie tarafından canlandırılmıştır) trenin ön tarafından gelir ve çocukları toplar. Başlangıçta masum gibi görünse de, asıl niyeti sonradan ortaya çıkar.

Eşik Bekçisi: Trenin farklı bölümlerine geçişte karşılaşılan askeri güçler ve korumalar bu arketipi temsil eder.

Anne/Büyük Anne: Tanya (Octavia Spencer tarafından canlandırılmıştır) oğlu Timmy'yi bulma arayışında olan bir annedir. Onun aracılığıyla, bir anne olarak neleri göze alabileceği temsil edilir.

Anima/Animus: Yona (Ko Asung tarafından canlandırılmıştır) Namgoong'un kızıdır ve Curtis'e isyan sürecinde yardım eder. O, Curtis'in içsel yolculuğunda karşılaştığı ve ona rehberlik eden feminen enerjiyi temsil eder.

E) “Snowpiercer” Filminde Kahraman ve Görsel Estetik Unsurların Çözümlemesi:

E.1) Mekan

Trenin Arka Vagonları (Proleter Bölge)

Bu mekanlar, tüm insan hayatının taşındığı bu trenin en arka kısımlarında yer alır. Düzensiz, kalabalık ve insan onuruna aykırı koşulların hüküm sürdüğü bu alanlar, gerçek dünyadaki toplumsal sınıf farklılıklarının keskin bir yansımasıdır. Trenin bu kısmında yer alan bireylerin, genellikle insanlık onurlarını zorlayan koşullar altında yaşamaya mecbur bırakıldığı görülür. Buradaki yaşam koşulları, madeni barınakları andıran dar alanları, insanların sıkışık ve düzensiz bir şekilde yaşadığı koşulları, ve minimal düzeyde sağlanan yaşamsal ihtiyaçları simgeler.

Yemek Vagonu

Bu vagon, hayatta kalmak için gerekli olan besinlerin dağıtıldığı yerdir. Yosun tabanlı protein blokları, insanlık onurunu zorlayan ve hayatta kalmak için gerekli olan minimum gereksinimleri temsil eder. Bu mekan, beslenmenin sadece fonksiyonel bir gereksinim olduğu ve lüks ya da lezzetin var olmadığı bir gerçekliği gözler önüne serer.



Görsel 106: Beslenmenin bir sınıfsal aktivite olduğunu gösteren yemek vagonu

Eğitim Vagonu

Çocukların beyinlerinin yıkanması ve iktidarın ideolojik bakış açısının aktarıldığı bir alan olan bu mekan, trenin düzeninin devamlılığını sağlamak için genç nesiller üzerindeki kontrolün önemini vurgular. İktidarın kontrol mekanizmalarının etkili bir şekilde kullanıldığı bu vagon, eğitim materyalleri ve propaganda içerikli şarkılarla doludur.



Görsel 107: Eğitim vagonu

Lüks Vagonlar ve Gece Kulübü

Trenin en önünde yer alan bu vagonlar, ayrıcalıklı bir yaşamın sürdürüldüğü yerlerdir. Şatafatlı tasarımları, renkli ışıkları ve lüksü temsil eden bu mekanlar, toplumsal ayrışmanın ve zenginliğin en belirgin hali olarak karşımıza çıkar.



Görsel 108: Üst sınıf ayrıcalıklarını sembolize eden eğlence vagonu

Dış Mekan: Buzla Kaplı Dünya

Filmde, dış dünya buzla kaplı ve yaşamın neredeyse tamamen yok olduğu bir yer olarak gösterilir. İnsan eliyle yaratılan küresel felaketin sonucu olan bu manzara, doğanın insana karşı üstün olduğu ve insanın doğaya olan zararlı müdahalesinin sonuçlarını gösterir.



Görsel 109: Çevre felaketi sonucu post apokaliptik bir manzaranın hakim olduğu dış dünya

Makine Dairesi ve Kabin

Trenin hareketini sađlayan bu mekanlar, insanın teknolojik üstünlüğünün ve doğayı kontrol etme çabasının bir simgesi olarak karşımıza çıkar. Ancak bu kontrolün sınırlarını ve doğanın bu kontrolü bir anda ele geçirebileceđi gerçeđini de unutmamak gerekir.

Filmdeki bu mekanların hepsi, belirli bir simgesel anlama sahip olup, toplumsal sınıf farklılıkları, iktidar ve kontrol mekanizmaları, insanın doğaya olan zararlı etkisi ve teknolojinin doğayı kontrol etme çabası gibi temaları ele alır. Bu mekanlar, distopik bir geleceđin karmaşık ve çarpıcı bir yansıması olarak, izleyiciye derin bir kritik ve düşündürücü bir deneyim sunar.

E.2) Zaman:

Trenin Sürekli Hareketi ve Zamanın Döngüsü

Trenin sürekli hareket halinde olması, döngüsel bir zaman anlayışını ifade eder. Bu döngüsellik, insanlığın yeni düzeninde yaşamın monotonluđunu ve belirsizliđini sembolize eder. Trenin bir yıl boyunca Dünya etrafında tam bir tur atması, klasik zaman anlayışının (yıl, ay, gün) artık sadece bir simgesel deđer taşıdığını gösterir.

Trenin Vagonları

Trenin farklı kompartımanları, toplumsal sınıfların sadece mekansal olarak deđil, aynı zamanda zamanın farklı kesitlerinde yaşadıklarını gösterir. Örneđin, trendeki arka bölümlerde yaşayanlar, hem belirli olarak sıkışmış bir hayat sürerler hem de zamanın monoton ve durađan bir şekilde aktığı bir gerçeklikte yaşarlar.

Çocukların Rolü ve Geleceđin Temsili

Trenin makinesinde çalıştırılan çocuklar, geleceđin bu post-apokaliptik düzeninde nasıl bir yer bulduđunun somut bir göstergesidir. Onların bu makinede kullanılması, zamanın durma noktasına geldiđi ve geleceđin tükenmekte olduđu bir dünya anlayışını temsil eder.

Yeni Bir Başlangıç ve Zamanın Sıfırlanması

Filmin sonunda, trenin yıkılması ve iki hayatta kalan karakterin dış dünyada yeni bir yaşama adım atması, zaman kavramının sıfırlanmasını ifade eder. Bu, post-apokaliptik bir dünyanın sonunun başka bir başlangıcın müjdecisi olduğunu gösterir.

Zamanın Görsel Temsilcileri

Tren içinde sıkça rastlanan saatler ve takvimler, insanların zamanla olan ilişkisini ve bu kavrama ne kadar bağlı kaldıklarını yansıtır. Ancak bu zaman göstergeleri, dış dünyadaki gerçek zamanla örtüşmez. Bu da zamanın göreceli olduğu ve insanların bu kavrama ne kadar bağımlı hale geldiklerini gösterir.

Sonuç olarak, "Snowpiercer", post-apokaliptik bir geleceği yansıtırken zaman kavramını merkeze alarak, izleyiciye zamanın göreliliğini ve insanların bu kavrama olan bağlılıklarını sorgulamaları için fırsat sunar. Trenin hareketi, kompartımanları, çocukların rolü ve görsel temsilciler aracılığıyla, zamanın hem fiziksel hem de metaforik bir boyut kazandığı bu evrende, zamanın ne kadar değerli ve özgül bir anlam taşıdığına dikkat çekilir.

E.3) Kılık-Kıyafet

"Snowpiercer" filmi, kapsamlı bir toplumsal sınıf eleştirisini post-apokaliptik bir çerçevede içinde sunar. Kostümler, bu eleştirinin önemli bir parçasını oluşturur, zira karakterlerin giysileri aracılığıyla toplumsal hiyerarşi, karakter özellikleri ve yaşam tarzlarına dair pek çok ipucu verilir.

Arka Vagonların Basit ve Yıpranmış Kıyafetleri

Arka vagonlarda yaşayan yolcuların giydikleri kıyafetler, yıpranmış, eski ve fonksiyonel özelliktedir. Bu kostümler, bu bölümde yaşayanların zorlu yaşam koşullarını, yoksulluklarını ve toplumun en alt sınıfında olduklarını gösterir. Renk seçimleri genellikle soluk, koyu ve kirli tonlardadır. Bu da onların umutsuz ve monoton hayatlarını yansıtır.

Malzeme ve Doku: Esas olarak aşındırılmış, yıpranmış ve sıkça onarılmış kumaşlardan yapılmıştır. Kumaşlar genellikle kalın ve dayanıklıdır.

Renk: Soluk griler, kirli beyazlar ve toprak tonlarına rastlarız.

Aksesuar: Basit aksesuarlar ve araç gereçlerle (örneğin, çeşitli aletler veya keseler) tamamlanmıştır.

Özellikler: Kat kat giysiler, yamalar ve dikilmiş alanlar görülebilir.

Orta Vagonların Daha Renkli ve Çeşitli Kıyafetleri

Orta vagonlarda yaşayan yolcular arasında daha fazla renk ve kostüm çeşitliliği vardır. Bu, sosyo-ekonomik olarak daha iyi bir konumda olduklarını, ancak hala elit bir sınıfa dahil olmadıklarını gösterir. Kıyafetler, bireylerin kişisel zevklerini ve özelliklerini daha çok yansıtır, bu da bu vagonlarda daha çok bireysellik olduğuna işaret eder.

Malzeme ve Doku: Daha kaliteli kumaşlarla yapılmış, ancak yine de fonksiyonel olan kıyafetler.

Renk: Daha canlı renklerle karşılaşırız, ancak bu renklerin çoğu hala doğal tonlardadır.

Aksesuar: Kişisel aksesuarlar ve süslemeler, bireyselliği yansıtan öğeler.

Özellikler: Temiz, iyi bakılmış ve çoğunlukla bütün kıyafetler.

Ön Vagonların Lüks ve Zarif Kıyafetleri

Trenin en önündeki vagonlarda yaşayan yolcuların kostümleri, lüks, zenginlik ve ayrıcalığı yansıtır. Malzeme kalitesi, renk seçimleri, aksesuarlar ve detaylar, bu sınıfın diğerlerinden çok daha üstün olduğunu ve toplumun en tepe noktasında yer aldığını vurgular.

Malzeme ve Doku: Saten, ipek, deri gibi lüks materyaller.

Renk: Zengin ve sofistike renk paleti.

Aksesuar: Elmas, inci ve diğer değerli taşlardan yapılmış takılar; lüks saatler, pahalı ayakkabılar ve çantalar.

Özellikler: Özel dikim, mükemmel uyum ve tasarım detayları.

Üniformaları

Trenin güvenliğini sağlayan karakterlerin üniformaları, otorite, disiplin ve kuvveti yansıtır. Bu kostümler, tren içerisindeki sıkı kontrol ve hiyerarşiyi simgeler.

Malzeme ve Doku: Ağır, koruyucu ve dayanıklı materyaller.

Renk: Karanlık ve otoriter renkler, genellikle siyah veya koyu mavi.

Aksesuar: Cep, rozet, rütbe işaretleri.

Özellikler: Tek tip, fonksiyonel ve etkileyici.

Wilford'un Kostümü

Wilford, trenin yaratıcısı ve lideri olarak, mükemmel bir şekilde tasarlanmış, zarif bir kostüme sahiptir. Onun kostümü, bilgelik, liderlik ve toplumun zirvesindeki pozisyonunu yansıtır.

Malzeme ve Doku: Yüksek kaliteli malzemeler.

Renk: Seçkin ve sade renkler.

Aksesuar: Lüks saatler, manşet linkleri ve diğer sofistike aksesuarlar.

Özellikler: Özel dikim, zarif ve mükemmel uyum.

Sonuç olarak, "Snowpiercer" filmi, kostüm tasarımı aracılığıyla toplumsal sınıfları, karakter dinamiklerini ve post-apokaliptik dünyadaki yaşam koşullarını etkili bir şekilde yansıtmaktadır. Her bir kostüm, taşıdığı simgesel anlamlarla hikayenin derinliklerini ve karakterlerin içsel dünyalarını zenginleştirir.

E) Estetik Anlatı ve Renk Seçimi:

Bong Joon-ho'nun yönettiği "Snowpiercer" (2013), kıyamet sonrası bir dünyada sonsuza dek hareket eden bir trende yaşayan son kalan insan topluluğunun hikayesini anlatır. Filmin estetik anlatısı, dünyanın sonunu ve sınıfsal çatışmayı simgeleyen birçok sembol ve sembolik anlatım barındırmaktadır.

Tren:

Sonsuz Döngü: Trenin hiç durmadan devam eden yolculuğu, insanlığın ve toplumun sonsuz döngüsünü temsil eder. Bu aynı zamanda, sınıfsal ayrımların ve baskının devamlılığını sembolize eder.

Toplumun Her Vagonda Yarattığı Kültürel Ada: Trenin her bir vagonu, toplumun farklı bir katmanını temsil eder. Arka vagonlar alt sınıfı, orta vagonlar orta sınıfı ve ön vagonlar da üst sınıfı ve elitleri temsil eder. Bu, toplumun stratejik ve hiyerarşik yapısının bir sembolüdür.

Teknolojik Medeniyetin Sonu: Tren, teknolojinin zirvesi olarak, insanlığın medeniyeti sürdürme çabasını simgeler. Dış dünyada hayatta kalmak imkansızken, tren, insanlığın son sığınak noktasıdır.

Doğrusal Sınıfsal Sistem: Trenin başından sonuna doğru ilerleyiş, sınıfsal bir hiyerarşiyi temsil eder. En önde yaşayan zenginler ve elit sınıf, trenin sonunda yaşayan yoksul ve ezilenlerle net bir kontrast oluşturur.

Dış Dünya

Beyaz Örtü: Dışarıdaki sürekli buz ve kar, hayatın yok olduğunu ve insanoğlunun dünyaya zarar verme kabiliyetini sembolize eder. Aynı zamanda, bu beyaz örtü, insanların geçmişlerinden ve dünyadan izole edildiklerini de gösterir.

Yıkılmış Şehirler ve Yapılar: Trenin geçtiği yıkılmış şehirler ve yapılar, insan medeniyetinin çöküşünü ve kıyamet sonrası dünyanın yıkımlarını sembolize eder.

Dondurulmuş Yeryüzü: Küresel ısınmayı engelleme girişiminin ters tepmesi sonucu donan dünya, insanlığın doğayla olan mücadelesini ve bu mücadeledeki potansiyel kaybını gösterir.

Ölümün Soğuk Yüzü: Karakterlerin dış dünyaya adım attıklarında neredeyse anında donmaları, doğanın artık insan hayatı için elverişsiz olduğunu vurgular.

Sınıfsal Semboller

Protein Barları: Arka vagonlarda yaşayan insanların beslendiği protein barlar, alt sınıfın sınırlı kaynaklarına ve denetim altında tutuldukları yaşamlarına bir gönderme yapar.

Lüks Yiyecek ve İçecekler: Ön vagonlarda sunulan zengin ve lüks yiyecekler ve içecekler, üst sınıfın ayrıcalıklarını ve kaynaklara erişimlerini temsil eder.

Arka vagon sakinlerine sunulan bu koyu renkli jölemsi yemekler, insanlık durumunun ne kadar kötüye gittiğini ve temel ihtiyaçların ne kadar asgariye indirildiğini gösterir.

"Snowpiercer" filminin estetik sembolleri, post-apokaliptik bir dünyada sınıfsal çatışma ve baskının çeşitli yüzlerini gözler önüne serer. Bu semboller, filmi sadece görsel bir deneyim olarak değil, aynı zamanda sosyal ve politik bir deneyim olarak da derinleştirir.

Post Apokaliptik Film Çözümlenmeleri V

Bilinmeyen Virüs ve Zombie Apokalipsi

I AM LEGEND

Ben Efsaneyim

A) Filmin Künyesi

Yapım Yılı: 2007

Türü: Aksiyon, Dram, Bilimkurgu,

Post Apokaliptik.

Yönetmen: Francis Lawrence

Senaryo: Mark Protosevich ve Akiva Goldsman. Richard Matheson'un aynı isimli romanından uyarlanmıştır.

İmdb: 8.1



Görsel 110: I Am Legend Film afişi

Oyuncular:

- Will Smith (Robert Neville)
- Alice Broga (Anna)
- Dash Mihok (Alfa Erkek, Mutant)
- Joanna Numata (Alfa Kadın, Mutant)
- Samantha (Köpek)

B) "I am Legend" Film Özeti

"I Am Legend", yönetmenliğini Francis Lawrence'ın üstlendiği, Richard Matheson'un aynı adlı romanından uyarlanan 2007 yapımı bir bilim kurgu filmidir.

Filmin ana teması, kıyamet sonrası bir dünyada insanlığın yok oluşu ve bu yok oluşun tek bir birey üzerindeki etkilerini ele almaktadır.

Filmin başlangıcında, Dr. Robert Neville (Will Smith) New York'ta başına buyruk dolaşan, her anlamda terk edilmiş şehrin boş sokaklarında tek başına yaşam savaşı veren bir bilim adamı olarak tanıtılır. İnsanlık, Dr. Alice Krippin'in (Emma Thompson) kanser tedavisi amacıyla geliştirdiği bir virüsün mutasyona uğraması sonucu neredeyse tamamen yok olmuştur. Bu virüs, enfekte olan insanları öldürmekte veya onları vahşi ve ışığa duyarlı yaratıklar haline getirmektedir. Neville, virüsten etkilenmemiş son insan olup olmadığını sorgulamaktadır.

Neville, bağışıklığı sayesinde virüsten etkilenmemiş, ancak bu yıkıcı hastalığa bir çare bulma konusundaki inancını sürdürmektedir. Günlerini, virüsün etkilerini tersine çevirebilecek bir tedavi yöntemi bulma çabaları ve gece yaklaştığında sığınağında saklanarak yaratıklardan korunma çabaları arasında bölüşmektedir.

Film, Neville'in yalnızlığını, köpeği Sam ile olan derin bağını ve geçmişte yaşadığı trajediyi flash-back sahneleri aracılığıyla gösterir. Filmin ilerleyen bölümlerinde, Anna (Alice Braga) ve oğlu Ethan'ın (Charlie Tahan) belirmesiyle Neville'in yalnızlığına bir ara verilir. Ancak, bu yeni bulunan umut, Neville'in kaderini değiştirmeye yetmez.

Film, insanın var oluşsal krizleri, yalnızlıkla başa çıkma stratejileri ve umudun karanlık zamanlarda nasıl bir rehber olabileceği üzerine derinlemesine bir inceleme sunar.

Sonuç olarak, "I Am Legend", post-apokaliptik bir dünyada bilim, inanç ve insan psikolojisi arasındaki karmaşık ilişkileri akıcı bir anlatımla sunmaktadır. Film, modern toplumun korkuları ve kıyamet sonrası senaryoları üzerine derinlemesine bir yorum sunarken, aynı zamanda bireysel dayanıklılığın ve insan ruhunun direncinin bir övgüsüdür.

C) "I Am Legend, Ben Efsaneyim" Filminin Anlatısal Aşamaları

"I am Legend", film anlatısı klasik üç aşamalı bir yapı olan kurulum, çatışma ve çözümlenme üzerinden ve daha detaylı biçimde, çalışmada sözü edilen, Propp ve Greimas'ın aşamalanma şemasına uygun biçimde ele alınacaktır. Film, mitolojik ve arketipik karakter eleştirisinin kesişiminde özellikle incelenmektedir.

Hazırlık (Kurulum-Başlangıç Durumu)

Neville, Manhattan'ın yıkık dökük sokaklarında dolaşırken, virüs öncesi yaşamın izlerini, boş sokakları, terk edilmiş arabaları ve binaları gözlemliyoruz. Buradaki post-apokaliptik öğeler, filmin tonunu ve atmosferini belirler.

Neville'in eski yaşamının kalıntıları içinde yaşadığını görüyoruz: Eski evinde, eşyaların ve mobilyaların yerli yerinde olduğu, ancak toz kaplı ve kullanılmayan bir mekan. Her şey sessiz ve hareketsizdir.



Görsel 112: Neville'in yalnızlığı



Görsel 111: Sam ve Neville

Çatışma (Karışıklık-Dönüştürücünün Ortaya Çıkışı)

Bir gün Neville, manken tuzakta ve bu ona hayatta kalan diğer insanların olabileceği umudunu verir. Ancak bu, yaratıkların kurduğu bir tuzaktır ve Neville'in güvenliği tehdit altındadır.

Neville ve Sam, cehennem köpeklerine benzer yaratıkların saldırısına uğrarlar ve Sam yaratıklar tarafından ısırılır. Bu sahnede, saldırgan yaratıkların tehdidi ve salt karanlıkla birlikte gece ortaya çıkan mutant-zombie tehlikesi post-apokaliptik öğeleri vurgular.

Gidiş (Eylemler Dizisi)

Neville, Sam'in ölümünün ardından depresyona girer ve kendini Times Meydanı'ndaki bir reklam panosundan atmayı düşünür. Bu, filmin post-apokaliptik atmosferini daha da yoğunlaştırır.



Görsel 113: Enfekte olan Sam



Görsel 114: Neville

Anna ve Ethan'ın Neville ile tanışması ve hayatta kalma mücadelesine katılması, post-apokaliptik bir dünyada sosyal dinamikleri ve insan ilişkilerini işler.

Yaratıkların evi bulup saldırması, post-apokaliptik bir dünyada hayatta kalmanın zorluklarını ve insanların tıpkı uygarlık öncesi çağlardaki gibi avcı dan çok bir ava dönüşmüş olduklarını vurgular.

Dövüş, Dönüş (Dengeleyici / Düzenleyici Öğe/Olay)

Evlerine yapılan saldırı sonucunda, Neville, Anna ve Ethan zorlu bir savunma mücadelesi verirler. Neville, yaratıkların liderini öldürürken, Anna ve Ethan kaçmayı başarır.

Neville'in yaratıklara karşı son direnişi ve onların liderini öldürmesi, post-apokaliptik bir dünyada hayatta kalma ve direnişi simgeler.

Sonuç (Bitiş Durumu /Başlangıca Dönüş)



Görsel 115: Son insan kolonisi

Anna ve Ethan'ın koloniye doğru yolculukları ve gelecekte insanlığın virüsten kurtulma umudu, post-apokaliptik bir dünyada hayatta kalmanın ve yeniden inşa etmenin mümkün olduğunu gösterir.

Neville'in fedakarlığı, post-apokaliptik bir dünyada insanlık ve direnişin simgesi haline gelir. Onun kendi hayatını feda etmesi, hayatta kalma ve yeniden inşa etme umudunu vurgular.

D) "I AM LEGEND" Filminin Kahraman Çözümlemesi:

D.1) Joseph Campbell'e Göre "I am Legend" Filminin Kahraman Anlatı Çözümlemesi:

İlk Aşama: Yola Çıkış

Sıradan Dünya

Sıradan dünya, Neville'in kendini yalnız hissettiği, köpeği ile birlikte serbestçe dolaştığı zaman dilimi.

1. Maceraya Çağrı: Virüsün neden olduğu pandemi sonrası New York'ta yalnız kalan ve bir tedavi bulmaya çalışan Neville, günlük hayatını sürdürmeye çalışırken virüsten etkilenenleri bulmak ve iyileştirmek için sürekli araştırmalar yapar.

2. Çağrının Reddedilişi: Neville, dünya üzerindeki son insan olduğu gerçeğini kabul etmekte zorlanır ve umutsuzluğa kapılır. Bu durum, özellikle mankenlere konuşarak ve hayali bir radyo yayını yaparak sosyal etkileşimleri simule etmeye çalıştığında belirginleşir.

3. Doğaüstü Yardım: Neville'in yardımı, sadık köpeği Sam'den gelir. Sam, hem fiziksel yardım sağlar hem de Neville'in yalnızlığını azaltır ve moralini yükseltir.

4. İlk Eşiğin Aşılması: Sam'in enfekte olması ve Neville'in onu öldürmek zorunda kalması, Neville'in son bağlarını da koparır ve tamamen yalnız kalır. Bu, onun yolculuğundaki dönüm noktasıdır.

5. Balinanın Karnı: Sam'in ölümünden sonra, Neville derin bir yalnızlık ve umutsuzluk içine girer. Her şeyi kaybettiğini hisseder ve içinde bulunduğu durumu kabullenir.

İkinci Aşama: Erginlenme

Özel Dünya

Neville zombie-mutantlarla karşılaştığında artık yalnız olmadığını anlar. Düşman heryerdedir ve kendine ait rutin hayatı bir mücadeleye, kovalamaca dönemektir. Neville değişmek zorundadır.

6. Sınavlar Yolu: Neville, her gün zombi benzeri yaratıklarla mücadele ederken bir tedavi bulmak için deneyler yapmaya devam eder.

7. Tanrıçayla Karşılaşma: Anna ve oğlu Ethan ile tanışması, Neville'in umutlarını yeniden canlandırır. Onlar, insanlığın hala var olduğunu ve kurtulma umudu olduğunu gösterir.

8. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın: Bu durum filmde belirgin bir şekilde yer almaz.

9. Babanın Gönlünü Alma: Neville, enfekte bir fare üzerinde başarılı bir tedavi uygular ve insanlığın kurtuluşu için bir umut yaratır.

10. Tanrılaştırma: Neville, yaratıkların saldırısına uğradığında ve kendini feda ettiğinde, insanlığı kurtarma umudu için kahramanca bir eylemde bulunur.

11. Nihai Ödül: Neville'in nihai ödülü, hayatta kalanlara ve tüm insanlığa umut getiren bir tedavi bulmasıdır.

Üçüncü Aşama: Dönüş

Özel Dünya

12. Dönüşün Reddedilişi: Neville, kendi hayatını feda ederek ve tedaviyi Anna ve Ethan'a bırakarak kendi dönüşünü reddeder.

13. Büyülü Kaçış: Neville, kendini patlatarak yaratıkları öldürür ve Anna ile Ethan'ın kaçmasını sağlar.

14. Dışarıdan Gelen Kurtuluş: Anna ve Ethan, tedaviyi alarak ve Vermont'taki hayatta kalanlara ulaştırarak Neville'in kurtuluşunu gerçekleştirir.

15. Dönüş Eşiğinin Aşılması: Neville'in ölümü, onun kendi yolculuğunun sonunu ve dönüşünü temsil eder.

16. İki Dünyanın Ustası: Neville hem bilim insanı hem de hayatta kalan olarak iki dünyada da kendini kanıtlar.

17. Yaşama Özgürlüğü: Neville kendini feda eder. Ölümü bir yandan yeni bir türün yaşama devam edeceği anlamına gelir.

D.2) Christopher Vogler'e Göre "I am Legend" Filminin Kahraman Anlatı Çözümlemesi:

1. Sıradan Dünya: Dr. Robert Neville, virüsün ortaya çıkmasından üç yıl sonrasında virüsten etkilenmemiş tek insan gibi görünmektedir. Günlük rutini, yaratıklardan korunmak ve Manhattan'da hayatta kalmak için gereken kaynakları toplamaktır. Ancak bu sessiz dünyada, Neville'in yalnızlığı ve ailesini kaybetmenin travmasıyla başa çıkmaya çalıştığı belirgindir.

2. Macera Çağrısı: Neville, ailesini ve dünyadaki diğer insanları kurtarmak için bir tedavi bulma misyonunu kendine hedef olarak belirler. Radyo yayınlarıyla olası hayatta kalanları bilgilendirir ve onları bulmaya çalışır.

3. Çağrıyı Reddetme: Neville, ailesinin ölümü ve yalnız kalmanın getirdiği travma nedeniyle çaresizlikle boğuşur. Eski dünyaya olan özlemi ve umutsuzluğu, araştırmalarına devam etme isteğini zorlar.

4. Akıl Hocasıyla Tanışma: Sadık köpeği Sam, Neville'in rehberi ve yoldaşdır. Sam, Neville'a insanlığı, sevgiyi ve umudu hatırlatır.

5. Eşiği Geçme: Sam'in enfekte olması ve Neville'in onu kaybetmesi, onun için dönüm noktasıdır. Bu olay, tedavi bulma misyonunu daha acil ve kişisel bir hale getirir.

6. Testler, Müttefikler, Düşmanlar: Neville, enfekte yaratıkların yanı sıra kendi iç demonlarıyla da mücadele etmektedir. Anna ve Ethan, filmdeki müttefikleridir; onların varlığı Neville'a umudu yeniden kazandırır.

7. Mağaraya Yaklaşma: Neville, tedavi üzerindeki araştırmalarını yoğunlaştırır. Yaratıkların sürekli tehdidi altında, kendini ve laboratuvarını korumaya çalışır.

8. Büyük Sınav: Neville'in evi, yaratıkların saldırısına uğrar. Kendini, Anna'yı ve Ethan'ı korumak için büyük bir içsel ve dışsal savaşa girer.

9. Ödül: Neville, tedaviyi başarıyla bir kadın yaratıkta uygular. Bu, insanlığın kurtarılmasının ilk adımıdır.

10. Geri Dönüş Yolu: Neville, umudunu yeniden kazanır, ancak yaratıkların tehdidi artar. Tedaviyi güvende tutma sorumluluğunu Anna ve Ethan'a devreder.

11. Diriliş: Evine yapılan son saldırıda, Neville kendini feda ederek hayatta kalanları korur. Bu fedakarlık, onun içsel dönüşümünü ve ailesine olan borcunu ödemesini simgeler.

12. İksirle Dönüş: Anna ve Ethan, tedaviyle birlikte Vermont'taki hayatta kalanlar topluluğuna ulaşır. Neville'in çabaları sayesinde, insanlık için yeni bir umut doğar. Onun sayesinde, insanlığın direncini ve sevdiklerini koruma arzusunu simgeler.

D.3) Carl G. Jung'un "Arketip Kuramına" göre Kahraman Karakter Arketipleri:

"I Am Legend" (2007), Richard Matheson'ın aynı adlı romanına dayanarak çekilmiş bir filmidir. Filmin başrolünde Dr. Robert Neville, virüsün yayılmasından sonraki üç yıl boyunca New York'ta yalnız başına hayatta kalan bir bilim adamı olarak Will Smith'i görüyoruz. Film, Neville'in hayatta kalan son insan olup olmadığını keşfetme ve virüse bir çare bulma mücadelesini anlatıyor. Film anlatısının içinde var olan ve çalışmanın çözümleme kısmında kullanılacak arketipler bu bölümde incelenmektedir.

Protagonist (Kahraman): Dr. Robert Neville (Will Smith), filmin protagonistidir. Tüm umudun yitirildiği bir dünyada, virüse bir çare bulma umudunu taşıyan son insandır.

Antagonist: Darkseekers, filmin ana düşmanlarıdır. Virüsün etkisiyle insanlıktan çıkmış ve vahşi yaratıklara dönüşmüşlerdir. Neville'in mücadelesinin ana sebebi bu varlıklardır.

Akıl Hocası: Flashback sahnelerinde Neville'in karısı Zoe (Salli Richardson) ve kızı Marley (Willow Smith) gösterilir. Bu karakterler, Neville'in geçmişteki hayatına ve motivasyonlarına ışık tutar. Ayrıca, Neville'in köpeği Sam de onun için bir rehber ve arkadaş olmuştur.

Haberci: Radyo mesajları ve filmin ilerleyen bölümlerinde Anna (Alice Braga) ve oğlu Ethan'ın (Charlie Tahan) karakterleri, Neville'a dış dünyadan haberler getiren kişilerdir. Anna, Neville'in inzivadan çıkmasına ve insanların hayatta olduğuna dair umudunu yeniden kazanmasına yardımcı olur.

Biçim Değiştiren: Sam'in virüs tarafından enfekte olup Neville tarafından öldürüldüğünde geçirdiği dönüşüm, Neville'in yalnızlığının ve umutsuzluğunun zirveye ulaştığı bir andır.

Eşik Bekçisi: Darkseekers, Neville'in bulduğu tedaviye ulaşmasını ve New York'taki bir koloniye gitmesini engelleyen en büyük engellerdir. Onlar, hikayenin ilerlemesinde önemli dönüm noktalarını belirler.

Anne/Büyük Anne: Bu arketip, "I Am Legend" filminde doğrudan temsil edilmemektedir. Ancak, Neville'in kızı Marley, onun için bir motivasyon kaynağı olarak, aile bağlarının ve sevginin önemini temsil eder.

Anima/Animus: Anna, Neville'in animasını (bilinçaltındaki dişi yön) temsil eder. O, Neville'in içsel olarak ihtiyaç duyduğu şefkat, anlayış ve umudu temsil eder. Aynı şekilde, Neville, Anna için bir animus olabilir; yani onun bilinçaltındaki eril yönüdür, bu da koruma, güç ve kararlılıkla ilişkilendirilir.

Film, post-apokaliptik bir ortamda hayatta kalan bir insanın mücadelesini ve insanlığın dayanıklılığını araştırıyor. Bu çerçevede, arketipçi karakter analizi, filmin temel temalarını ve karakter dinamiklerini anlamamıza yardımcı olur.

E) “I am Legend” Filminde Kahraman ve Görsel Estetik Unsurların Çözümlemesi:

E.1) Mekan

Filmdeki mekanlar, hikayenin taşıdığı anlamı pekiştiren, derinleştiren ve izleyiciye farklı düzeylerde yorumlamalar sunan unsurlardır. "I Am Legend" bu bağlamda incelendiğinde, post-apokaliptik New York'un sembolik mekânları aracılığıyla birçok temayı işler.

Boş New York Sokakları:

Anlam: Medeniyetin çöküşü, doğanın şehri geri alma süreci.

Ayrıntı: Arabaların, otobüslerin ve diğer taşıtların terk edilmiş olduğu sokaklar, bir zamanlar hareketli ve yaşam dolu olan şehrin artık hayalet bir kasabaya dönüştüğünü gösterir.

Neville'in Evi: Günlük Rutin:

Anlam: Koruma, hayatta kalma ve medeniyetin son kırıntılarını koruma.

Ayrıntı: Evin kapılarını ve pencerelerini her gece sıkıca kapatması, dışarıdaki tehlikelerden korunma ihtiyacını vurgular. Ayrıca, ev içerisindeki eşyalar ve rutin, eski yaşam tarzının bir yansımasıdır.

Kütüphane:

Anlam: Bilginin değeri, kültürel mirasın korunması.

Ayrıntı: Yığılmış kitaplar ve boş raflar, bir zamanlar değerli olan bilginin şimdi nasıl bir kenara atıldığının sembolüdür.

Central Park'ta Av:

Anlam: Doğanın geri dönüşü, medeniyetin sonunun başlangıcı.

Ayrıntı: Parkta serbestçe koşan geyikler, doğanın şehri yeniden ele geçirdiğini gösterir. Neville'in avlanma sahnesi ise insanoğlunun doğadaki yerini ve avcı kimliğini hatırlatır.

Terk Edilmiş Köprü:

Anlam: Umutsuzluk, kaçış.

Ayrıntı: Şehri terk etme kararının bir yansıması olarak köprü, başarısız bir kurtuluşun ve kaçışın sembolüdür.

Darkseekers'ın Yuvası:

Anlam: Değişim, insanın içindeki vahşi doğa.

Ayrıntı: Bu karanlık, nemli yuva, insan doğasının nasıl dönüşebileceğini ve medeniyetin çöküşüyle ortaya çıkan vahşi yönlerimizi yansıtır.

Times Square'in Vahşi Yaşama Telim Hali:

Anlam: Unutulmuşluk, zamanın durması.

Ayrıntı: Reklam panoları, dev ekranlar ve terk edilmiş sokaklar, bir zamanlar şehrin kalbinin attığı bu mekânın artık sessiz ve izole olduğunu vurgular.

Neville'in Laboratuvarı:

Anlam: Umut, bilimin gücü.

Ayrıntı: Bu mekân, insanlığın kurtuluşuna dair umudun bir yansımasıdır. Bilim ve araştırma, karanlık bir dünyada bile ışığın bir sembolüdür.

Bu sahneler, "I Am Legend" filminin çevresel anlatısının ne kadar zengin olduğunu gösteriyor. Mekanlar, sadece fiziksel değil, aynı zamanda duygusal, psikolojik ve sosyolojik anlamlar da taşır. Film, bu mekanları kullanarak post-apokaliptik bir dünyanın derinliklerini ve insan doğasının bu dünyada nasıl şekillenebileceğini başarılı bir şekilde sunar.

E.2) Zaman:

Geçmiş Gölgeleeri: Geri Dönüşler ve Hatıralar

Filmin hikayesinin anlatıldığı zaman dilimi, distopyanın ortasında Dr. Robert Neville'in (Will Smith) hayatta kalma çabalarına odaklanırken, karakterin geçmişi ve apokalipsin nasıl olduğuna dair bilgiler flashbackler aracılığıyla verilir. Bu, geçmiş ile şimdiki zaman arasında bir köprü oluşturarak, izleyiciye karakterin motivasyonlarını ve duygusal durumunu daha iyi anlama imkanı sunar. Neville'in ailesinin ölümüne dair sahneler, onun geçmişiyle olan bağlantısını ve bu travmanın onun üzerinde yarattığı etkiyi belirginleştirir.



Görsel 121: Post apokaliptik manzara: yıkık kent



Görsel 122: Neville'iykından önce ailesi ile beraber

Tekrar Eden Günlük Rutinler: Zamanın Döngüsel Anlatısı

Neville'in hayatta kalmak için uyguladığı rutinler, zamanın filmdeki kullanımının en önemli unsurlarından biridir. Her gün aynı eylemleri tekrarlaması, zamanın döngüsel bir yapıya sahip olduğunu gösterir ve bu döngü, karakterin hayatta kalmak için sürekli çaba sarf ettiğini ve aynı zamanda yalnızlığının ve umutsuzluğunun da bir sembolüdür. Bu, "rutin" ve "döngü" sahneleri ile vurgulanır; Neville'in köpeği Sam ile avlanma, spor yapma, radyo yayınlarına cevap beklerken mankenlere konuşma ve yemek pişirme eylemlerini her gün tekrarlaması bu durumu örneklendirir.



Görsel 116: Sam ve Neville

Geleceğin Belirsizliği: Ters Kronoloji ve Beklenti

Filmin sonlarına doğru, hikayenin akışı değişir ve izleyiciye karakterin geleceği hakkında belirsizlik yaratılır. Bu, ters kronoloji tekniğinin bir örneğidir. Neville'in bir çare bulma umuduyla laboratuvarında çalıştığı sahneler ve sonunda kendini feda ederken bulduğu çözüm, zamanın bu belirsiz kullanımını gösterir. Bu, izleyiciye geleceğin belirsizliğini hissettirirken, aynı zamanda apokaliptik bir dünyada hayatta kalma mücadelesinin zorluklarını da gösterir.



Görsel 117: Neville virüsü araştırıyor



Görsel 118: Neville bilim insanı rolünde

"I Am Legend", zamanın sinemasal anlatı içinde nasıl bir role sahip olabileceğini ve özellikle bir post-apokaliptik dünya tasvirinde bu kavramın nasıl kullanılabilceğini

etkileyici bir şekilde sergileyen bir film. Geçmiş, şimdi ve geleceğin bu dikkatli ve sofistike kullanımı, karakterlerin iç dünyasını ve yaşadıkları çatışmaları daha derinden anlamamızı sağlar. Zamanın kullanılış şekli, hikayenin anlatımını zenginleştiren bir unsur olarak filmi izlerken sürekli farkındalığımızı korur.

E.3) Giyim-Kuşam:

Neville, New York'ta hayatta kalan son insan olarak hem hayatta kalma mücadelesi verir hem de bir çare bulmaya çalışır. Filmde kullanılan kostümler, karakterlerin kimliklerini, duygusal durumlarını ve bu dünyadaki yerlerini yansıtır. İşte filmdeki kostüm seçimlerinin analizi:

Robert Neville'in Giysileri

Fonksiyonellik: Neville'in kostümü, hayatta kalma ve pratiklik üzerine kuruludur. Taktiksel askeri pantolon ve botlar, kıyamet sonrası dünyada hayatta kalmak için gerekli dayanıklılığı ve fonksiyonellik sağlar.



Görsel 119: Toplama kıyafetleriyle Neville

Gündelik Kıyafetler: Filmde Neville'in günlük yaşamında giydiği gündelik kıyafetler (tişört, jean), eski yaşamının normalliğini ve bu düzene olan özlemini yansıtır. Kıyafet seçimleri, Neville'in normal hayata dönme umudunu ve geçmişiyile bağını koruduğunu gösterir.

Askeri Kıyafetler: Neville'in zaman zaman

giydiği askeri ekipmanlar ve ceketler, onun askeri geçmişini ve bu dünyada hayatta kalma stratejilerini belirginleştirir.

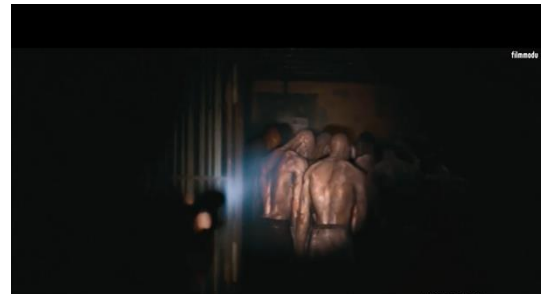
Mutant-Zombie'lerin Giysileri

Çıplaklık: Filmin virüsten etkilenen yaratıkları genellikle çıplaktır. Bu, onların insanlıktan kopuşunu ve tamamen vahşi, hayvansal bir varoluşa dönüşmüş olmalarını temsil eder.

Parçalanmış Kıyafetler: Nadiren görülen kıyafetler genellikle yıpranmış ve parçalanmış durumdadır. Bu, yaratıkların eski yaşamlarının kalıntılarına ve onların şimdiki vahşi hallerine bir tezat oluşturur.



Görsel 127: Neville'in Antagonistle karşılaşması



Görsel 128. Neville ve mutantların mücadelesi

Anna ve Ethan'ın Kıyafetleri

Umut ve Canlılık: Anna ve Ethan'ın renkli ve nispeten temiz kıyafetleri, umudu ve hayatta kalan insanoğlunun direncini ve beyaz olması nedeniyle saflığı temsil eder. Anna'nın giydiği elbiseler ve Ethan'ın çocuksu kıyafetleri, normal hayatın izlerini ve onların inancını simgeler. Sanki bu kıyamet içinde normal olmaya çalışan ve kıyamet sonrasında değil de normal yaşamda gibi hareket eden ve giyinen kişilerdir.



Görsel 120: Stradan dünyada Neville ailesi ile beraber

Sonuç olarak, "I am Legend" filminin kostüm tasarımı, karakterlerin psikolojik durumlarını, yaşadıkları dünyayı ve kişisel hikayelerini anlatırken önemli bir rol oynar. Kostüm seçimleri, filmdeki genel atmosferi, karakterlerin kimliklerini

ve dünya görüşlerini etkileyerek, hikayeyi daha da zenginleştirir.

E.4) Estetik Anlatı ve Renk Seçimi:

"I am Legend", Francis Lawrence'ın yönettiği, bir bilim insanının kıyamet sonrası dünyada verdiği hayatta kalma mücadelesini anlatan bir filmidir. Filmin görsel estetiği ve renk seçimleri, atmosferi, temaları ve karakterlerin duygusal durumlarını yansıtmada önemli bir rol oynar.

Renklerin Kontrast Kullanımı

Filmin genel renk paleti, soğuk ve sıcak tonlar arasında bir kontrast oluşturur. Neville'in evi, sıcak ve canlı renklerle doludur ki bu, insanlığın ve duygusal bağın son kalesi olduğunu gösterir. Dışarıdaki dünya ise genellikle soğuk ve soluk renklerle tasvir edilir, bu da kıyamet sonrası dünyanın yıkılmış ve tekinsiz atmosferini temsil eder.



Görsel 121: Neville laboratuvarında dişi mutanları tedavi ediyor

kalma mücadelesinin bir parçası olduğunu ve insanların bu dünyada hala bir yerleri olduğunu gösterir. Yapay renkler ise genellikle Neville'in laboratuvarında olduğu

Doğal ve Yapay Renkler

Doğal renkler, Neville'in günlük rutininde, özellikle avlanırken ve keşif yaparken vurgulanır. Bu, doğanın hayatta

zamanlarda kullanılır, bu da bilim ve teknolojinin hala hayatta kalmanın ve bir çözüm bulmanın bir aracı olduğunu gösterir.

Gece ve Gündüz Renklerinin Kullanımı

Gündüz sahnelerinde canlı ve parlak renkler kullanılırken, gece sahnelerinde daha koyu ve tehditkâr renkler kullanılır. Bu kontrast, güvenli ve tehdit altındaki zamanlar arasındaki farkı vurgular.

Kırmızının Kullanımı



Görsel 122: Kırmızı tonları hakim olduğu sahne

Kırmızı renk, Neville'in karısını ve çocuğunu kaybettiği anıları ve flashback sahnelerinde sıklıkla kullanılır. Kırmızı, aynı zamanda tehlike ve korku anlarında da kullanılır, bu da Neville'in geçmişe dair anılarının ve mevcut durumunun tehlikeli ve travmatik doğasını simgeler.

Renkler İnsanlık ve Mutantlar

İnsan figürleri genellikle daha sıcak ve canlı renklerle betimlenirken, virüsten etkilenen yaratıklar genellikle soğuk ve soluk renklerle tasvir edilir. Bu renk seçimleri, insanlığın ve hayvanlığın, duygusal bağın ve vahşetin ayrımını sembolize eder.

"I am Legend" filminin estetik ve renk seçimleri, hikayenin temasını, atmosferini ve karakterlerin duygusal durumlarını başarılı bir şekilde yansıtır. Bu seçimler, filmi sadece bir görsel deneyim olarak değil, aynı zamanda duygusal ve tematik bir deneyim olarak da derinleştirir.

E.5) Post-Apokaliptik Estetik:

Terk Edilmiş Şehir: New York'un boş sokakları, medeniyetin çöküşünün ve insanoğlunun yok oluşunun somut bir göstergesidir.

Sembolizm: İnsanlık olmadan bir şehrin ne kadar sessiz ve ölü olduğunun göstergesi. İnsansızlaşmanın (dehumanification) ve doğanın yeniden hakim olmasının güçlü anlatımı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Vahşi Doğanın Şehirleri Ele Geçirmesi: Yollar üzerinde büyümeye başlayan bitkiler, binalarda görülen aşınmalar ve hayvanların şehirde serbestçe dolaşmaları.

Sembolizm: Medeniyetin yok oluşunun ardından doğanın nasıl tekrar kontrolü ele geçirdiğini gösterir.



Görsel 132: Vahşi hayata teslim olmuş Newyork

Mankenler: Neville'in etrafa yerleştirdiği ve bazen onlarla konuştuğu mankenler.

Sembolizm: İnsan olmanın en önemli göstergesinin, sosyal etkileşim ve deneyim alışverişi sonuncu geliştirdiği kültürün yıkımla yok oluşunu sembolize eder. İnsansızlaşmanın ve sosyal etkileşimin eksikliğinin getirdiği yalnızlık ve psikolojik gerilimi vurgular.



Görsel 133: Harap otoyollar

Boş ve Ters Yatmış Araçlar: Sokaklarda rastgele bırakılmış ve terk edilmiş taşıtlar.

Sembolizm: Acil bir kaçışın ve panik halindeki bir toplumun izlerini gösterir. Modern gelişmiş toplumun en önemli sembollerinden olan

Karanlık ve Loş Aydınlatma: Özellikle gece sahnelerinde hakim olan karanlık ve sınırlı aydınlatma.

Sembolizm: Belirsizlik, korku ve tehdidi temsil eder. Bunun yanında her zaman aydınlatmanın en önemli göstergelerinden biri olduğu modern şehirin artık bir anıdan ibaret olduğunu bize anlatır.

Yaratıkların Görünümü: İnsanın bozulmuş ve değişime uğramış mutasyona uğramış yepyeni bir canlı türü haline gelmiştir. Sadece insansı mutantlar değil Sally'nin evcilleşmişliğiyle tezat oluşturan canavar köpeklerde yabancılaşmış doğanın kendine ait yeni türler ürettiğini gösteriyor.

Sembolizm: İnsanlığın, hastalık ve çöküş karşısında nasıl bir değişime uğradığını ve hayatta kalmak için hangi noktalara geldiğini gösterir.



Görsel 134: Mutant ve Neville'nin karşılaşması

Barikatlarla Çevrili Ev: Neville'in yaşadığı ev, kıyamet sonrası dünyada bir sığınak ve güvenli bölge olarak karşımıza çıkar.

Sembolizm: İzolasyonun, güvenliğin ve medeniyetin son kalıntılarına olan bağlılığın bir göstergesi.

Bariyerler ve Tuzaklar: Neville'in evinin etrafındaki bariyerler ve şehirde kurduğu tuzaklar.

Sembolizm: Sürekli bir tehdit altında olmanın ve bu tehditlere karşı hazırlıklı olmanın gerekliliği.

Boş ve Kapanmış Dükkanlar: Ürünlerin kısmen hala raflarda olduğu, ancak kapalı ve terk edilmiş dükkanlar.

Sembolizm: Ekonomik ve sosyal yapıların çöküşünün somut bir göstergesi.

Günlük Rutin: Neville'in her gün radyo yayını yapması, avlanması ve egzersiz yapması.

Sembolizm: Normalleşmeye çalışma, rutinin getirdiği psikolojik rahatlama ve hayatta kalmak için gerekli olan düzeni sürdürme çabası.

Bu semboller, "I am Legend" filminde post-apokaliptik dünyanın estetiğini ve atmosferini zenginleştirirken, aynı zamanda bu tür bir ortamda hayatta kalmaya çalışan bir bireyin psikolojik ve fiziksel mücadelesini de derinlemesine yansıtmaktadır.



POST APOKALİPTİK OYUN ÇÖZÜMLEMELERİ I

Nükleer Apokalips Sonrası Dünya

FALLOUT 4



Görsel 135: Fallout 4 oyun afişi

A) Oyunun Künyesi

Yapım Yılı: 2015

Türü: Rol Yapma, Post Apokaliptik Dünya

Oynanış Şekli: FPS (First Person Shooter)

Geliştirici: Bethesda Game Studios

Senaryo: Emil Pagliano

Yönetmen: Todd Howard

Animasyon: Josh Jones, Dongjun Kim

Değerlendirme: M

Metacritic Puanı: 5.7

Oyuncular:

- Brian T Delaney (Protagonisti Seslendiren Aktör)

B) “FALLOUT 4” Dijital Oyun Özeti

Fallout oyun serisi, kıyamet sonrası bir dünyayı tasvir eden rol yapma oyunlarının önemli bir temsilcisidir. 1997 yılında Fallout ile başlayan seri, o günden bu

yana hem hikaye anlatımı hem de oyun mekanikleri açısından oyun sektörüne pek çok yenilik getirdi. Özellikle koleksiyonun retro-fütüristik tasarımı, 1950'ler Amerika'sının sosyal ve kültürel unsurlarını kıyamet sonrası kurguyla birleştiriyor (Kushner, 2012.s.64).

Serideki diğer oyunlar gibi, Fallout 4 de kıyamet sonrası bir Boston'da (The Commonwealth olarak bilinir) geçiyor. Oyuncular, savaştan 210 yıl sonra hipotermi ile uyanan ve nükleer savaş çıkmadan önce bir sığınağa götürülen bir adamın rolünü üstlenirler. Oyuncunun asıl amacı kaçırılan çocuk Sean'ı bulmaktır. Bu görev sırasında oyuncular, Federasyonun farklı gruplarıyla karşılaşır ve geleceklerini şekillendiren kararlar alırlar. Oyuncunun kararlarına bağlı olarak, oyun bir takım farklı sonuçlarla sonuçlanabilir (Milner,2009:486).

Fallout 4, derin hikaye anlatımı, karmaşık karakter gelişimi ve geniş açık dünya mekaniği ile oyun endüstrisinde kayda değer bir yer kurarak serinin geleneğini sürdürüyor. Oyun ayrıca modlama topluluğuna sağladığı kapsamlı destek, oyunun ömrünü uzatması ve oyunculara kendi içeriklerini oluşturma özgürlüğü vermesiyle de öne çıkıyor (Schreier, 2015.s.98). Ek olarak, Fallout 4'ün karmaşık moral seçimleri ve sonuçları, oyuncuların etik ve ahlaki değerleri sorgulamasına neden olarak oyunu eğlenceli bir aktiviteden daha fazlası haline getiriyor.

Fallout 4, hem derin hikaye anlatımıyla hem de oyun sektörüne getirdiği yenilikle rol yapma oyunlarının klasiklerinden biri olarak kabul ediliyor. Serinin tarihi ve Fallout 4'ün bu tarihteki yeri, oyunun sadece bir eğlence aracı değil, kültürel ve sosyal değeri olan bir sanat eseri olduğunu gösteriyor.

C) “FALLOUT 4” Oyunun Anlatısal Aşamaları

Hazırlık (Kurulum- Başlangıç Durumu): Fallout 4, 2077'de kıyamet sonrası bir nükleer sonrası dünya olan Boston, Massachusetts'te (şimdi The Commonwealth olarak biliniyor) geçiyor. Oyuncu, Vault-Tec sığınağına (Vault 111) giren ve 200 yıl sonra uyanan (Bethesda Game Studios, 2015, s. 1-3) yalnız bir hayatta kalan olarak başlar.



Görsel 136: Nükleer felaketin başlangıcı

Çatışma (Karışıklık- Dönüştürücünün Ortaya Çıkışı): Oyuncunun karakteri (hayatta kalan tek kişi) çaresiz bir durumda uyanır, karısı öldürülür ve çocuğu kaçırlır. Kaos, Sole Survivor'ın oğlunu bulma ve yeni bir dünyada hayatta kalma hedefiyle başlar (Bethesda Game Studios, 2015, s. 4-8).



Görsel 137: Sıradan dünya

Gidiş (Eylemler Dizisi): Sole Survivor, oğlunu bulmak ve yeni dünyada nasıl hayatta kalacağını öğrenmek için İngiliz Milletler Topluluğu'nu keşfediyor. Yol boyunca çok sayıda yan görev ve bulmaca çözer ve çeşitli yerlilerle tanışır (Bethesda Game Studios, 2015, s. 9-15)



Görsel 138: Post apokaliptik dünya

Dövüş: Sole Survivor çeşitli düşmanlarla savaşır: nükleer savaş yaratıkları, rakip klanlar ve Federasyonun zorlu ortamları (Bethesda Game Studios, 2015, s. 16-24).

Dönüş (Dengeleyici / Düzenleyici Öğe / Olay): Oğlunu bulduktan ve Federasyon hakkında bilgi edindikten sonra, oyuncu sosyal düzeni korumak için bir dizi kritik seçim yapmalıdır (Bethesda Game Studios, 2015, s. 25-30).



Görsel 139: Kahramanın oğluyla buluşması

Sonuç (Bitiş Durumu / Başlangıca Dönüş): Oyuncular, bu yeni dünyada hayatta kalma ve sosyal düzeni koruma hedefine ulaşır. Ancak bu, oyunun sonu değil, yeni bir başlangıçtır: Oyuncunun yaptığı seçimler, oyunun sonunu ve dünyanın geleceğini belirler (Bethesda Game Studios, 2015, s. 31-35).



Görsel 140: Kıyamet sonrası yıkım

Tema: Fallout 4, insan doğası, hayatta kalma, seçim ve sonuçlar, kayıp ve sosyal düzeni sürdürme temalarını içerir.

Mesaj: Oyunun mesajı, karar vermenin önemine ve kişinin kendi kaderini belirleme gücüne odaklanıyor.



Görsel 141: Oyuncunun kullandığı farklı ekipmanlar

D) “ FALLOUT 4” Oyununun Kahraman Çözümlemesi:

D.1) Joseph Campbell’e Göre “Fallout 4” Oyununun Kahraman Anlatı Çözümlemesi:

İlk Aşama: Yola Çıkış (Sıradan Dünya)

Sıradan Dünya: Ana karakter, eşi ve Shaun adında bir çocuğuyla normal bir hayat sürmektedir. Oyunun başlangıcında, bir nükleer alarmı duyulur ve aile hızla Vault 111'e sığınır.

Maceraya Çağrı: Sığınağa yerleştikten kısa bir süre sonra, ana karakter dondurularak uyutulur. Uyanıklığı sırasında, eşinin öldürüldüğünü ve Shaun'un kaçırıldığını gözlemleyebilir.

Çağrının Reddedilmesi: Ana karakter, Vault 111'den çıkışta post-apokaliptik bir dünyayla karşılaşır. Başlangıçta bu yeni ve yabancı ortamın zorluklarıyla başa çıkmakta tereddüt edebilir.

Doğüstü Yardım: Codsworth, ana karakterin eski ev temizlik robotudur ve Commonwealth'te ilk yardımcısıdır. Daha sonra Dogmeat adlı köpek ona katılır ve onu Diamond City'ye yönlendirir.

İkinci Aşama: İnisiyasyon (Özel Dünya)

Özel Dünya'ya Geçiş

İlk Eşiğin Aşılması: Ana karakter, Diamond City'ye ulaşarak Piper ve Nick Valentine gibi yeni müttefikler edinir. Bu, çocuğunu arama görevini resmileştirir.

Balınanın Karnı: Goodneighbor'da, ana karakter Kellogg ile yüzleşir. Bu, Shaun'un kaçırılmasının arkasındaki adamdır ve bu yüzleşme, ana karakterin kaderini değiştirir.

Sınavlar Yolu: Ana karakter, Railroad, Brotherhood of Steel ve Enstitü gibi farklı fraksiyonlarla etkileşimde bulunur. Bu fraksiyonlarla olan ilişkiler, Shaun'u bulma yolundaki zorlukları ve engelleri temsil eder.

Tanrıça ile Karşılaşma: Ana karakter, Shaun'un aslında Enstitü'nün lideri olduğunu keşfeder. Bu, duygusal bir doruk noktasıdır ve ana karakterin motivasyonunu ve kararlarını derinden etkiler.

Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın: Ana karakter, bazı fraksiyonlarla ittifak yapmayı tercih ederken diğerlerine karşı savaşabilir. Bu seçimler, Commonwealth'in geleceğini ve ana karakterin oyun sonunu etkiler.

Babanın Gönlünü Alma ve Tanrılaştırma: Shaun'un gerçekte ne olduğunu keşfetmek ve Enstitü'ye olan tepkisi, ana karakterin bu dünyada nasıl hareket edeceğini belirler.

Nihai Ödül: Ana karakter, Shaun'la geçirdiği son anlarda onunla barış yapar. Bu, ana karakterin kendini kabullenmesi ve bu post-apokaliptik dünyada yerini bulması anlamına gelir.

Üçüncü Aşama: Dönüş (Sıradan Dünya)

Dönüşün Reddedilmesi: Shaun'un ölümünden sonra, ana karakter normal bir yaşama dönmeyi reddeder. Bunun yerine Commonwealth'te bir lider ve etkili bir figür olmayı seçer.

Büyülü Kaçış: Ana karakter, Enstitü'yü yok ederek, desteklediği fraksiyonla birlikte Commonwealth'te büyük bir etki yaratır.

Dışarıdan Gelen Kurtuluş: Müttefiklerinin, özellikle de yoldaşlarının desteği sayesinde ana karakter, Commonwealth'in zorluklarına karşı koyar.

Dönüş Eşiği Aşılması: Shaun'un kaybıyla yüzleşerek, ana karakter yeni bir yaşam kurar ve Commonwealth'in geleceğini şekillendirir.

İki Dünyanın Ustası: Ana karakter, hem eski dünyasının kalıntılarına hem de yeni dünyanın zorluklarına hâkim olur.

Yaşama Özgürlüğü: Oyunun sonunda, ana karakter Commonwealth'te kendi yerini bulur, bu da ona gerçek bir özgürlük ve amaç duygusu verir.

D.3) Christopher Vogler'e Göre "Fallout 4" Oyununun Kahraman Anlatı Çözümlemesi:

Fallout 4" oyunu, post-apokaliptik bir evrende, yakın gelecekte bir zamanlar Amerika Birleşik Devletleri olan çorak topraklarda, derinlemesine bir hikaye anlatımı sunar. Christopher Vogler'in kahramanın yolculuğu modeli ile yapılan bir inceleme, bu oyunun hikayesinin nasıl stratejik bir yapı içerisinde ilerlediğini ortaya koyar.

1. Sıradan Dünya: Protagonist, Sole Survivor (Tek Kurtulan), nükleer felaket öncesi Amerika'sında tipik bir banliyö baba/anne profiline sahiptir. Bu evre, oyuncuya karakterin duygusal bağlarını ve günlük yaşantısını tanıtmaktadır.

2. Macera Çağrısı: Nükleer bir tehdidin baş göstermesi ile ailesi acil bir şekilde Vault 111'e sığınmak zorunda kalır. Bu, kahramanın bilinen dünyasının dışına itildiği bir andır.

3. Çağırışı Reddetme: Vault içinde meydana gelen trajik olaylarla, karısının öldürülüp oğlunun kaçırıldığına şahit olur. İlk tepkisi, bu yeni ve tehlikeli dünyada ne yapacağını bilememektir.

4. Mentor (Akıl Hocası) ile Tanışma: Post-apokaliptik dünyada ilk müttefiki Codsworth'dur. Ardından Dogmeat adında bir köpekle karşılaşır. Bu karakterler, oyuncuya hayatta kalma ve adaptasyon konusunda rehberlik eder.

5. Eşiği Geçme: Diamond City gibi önemli mekanları keşfetmesi ve Piper, Nick Valentine gibi karakterlerle müttefiklikler kurması bu aşamada gerçekleşir.

6. Testler, Müttefikler, Düşmanlar: Sole Survivor, Commonwealth'in tehlikeli dünyasında Super Mutants, yağmacılar gibi engelleyiciler ve düşmanlarla savaşırken, Railroad ve Brotherhood of Steel gibi çetelerle etkileşime girer. Her karşılaşma, kahramanın ahlaki ve stratejik seçimlerini şekillendirir.

7. Mağaraya Sonuna Yaklaşma: Institute'ün sırlarının derinlerine dalış başlar. Bu, kahramanın oğluna ne olduğunu anlamaya yaklaştığı bir süreçtir.

8. Büyük Sınav: Institute'ü keşfetmek, içeridekilerle yüzleşmek ve oğlu Shaun ile karşılaşmak bu aşamada gerçekleşir. Shaun'un Institute'ün lideri olduğunu öğrenmek, duygusal ve etik bir meydan okumadır.

9. Ödül: Kahraman, Institute ile olan ilişkisine bağlı olarak, belki de oğluyla yeniden bir bağ kurma şansı elde eder.

10. Geri Dönüş Yolu: Commonwealth'te kontrolü sağlamak için yapılan politik manevralar, fraksiyonlar arasındaki çatışmalar bu aşamayı oluşturur. Kahraman, bu yeni dünyada nasıl bir iz bırakacağını seçmek zorundadır.

11. Diriliş: Bu aşamada, Sole Survivor kendi hikayesini tamamlar, aldığı kararların sonuçlarına göre Commonwealth'i ya kurtarır ya da daha da karmaşık bir hale getirir.

12. İksirle Dönüş: Oyunun sonu, kahramanın Commonwealth'e getirdiği değişiklikleri ve bu süreçte nasıl bir evrim geçirdiğini ortaya koyar.

Yan görevler, bu ana hikaye yapısını zenginleştirir. "Cabot House" görevi gibi bazı yan görevler, Commonwealth'in tarihi ve mitolojisi hakkında bilgi sunarken, "The Silver Shroud" gibi diğer yan görevler ise kahramanın karakterinin farklı yönlerini ortaya çıkarır.

Genel olarak, "Fallout 4", Vogler'in kahramanın yolculuğu modelini başarılı bir şekilde kullanarak, oyuncuya karmaşık karakterler, etik seçimler ve duygusal derinlik sunmaktadır.

D.4) Carl G. Jung'un "Arketip Kuramına" göre Kahraman Karakter Arketipleri:

Protagonist: Oyuncunun karakteri (Sole Survivor) bu role uyar. Oyun boyunca, oyuncunun karakteri Commonwealth'in zorluklarıyla başa çıkmak ve kaybolan oğlunu aramak için mücadele eder.

Anti-Kahraman: Nick Valentine, bu role uyabilecek bir karakterdir. Nick, bir Synth'tir (yani yapay bir insan) ve toplum tarafından dışlanmıştır. Ancak, onun adalet ve doğruluk arayışı onu oyuncuya yardımcı olacak bir müttefik yapar.

Antagonist: Bu rol, Enstitü veya onun lideri tarafından temsil edilir. Commonwealth'teki birçok sorunun arkasında onlar vardır ve oyuncunun başlıca hedefleri arasındadırlar.

Hilekar: Deacon, bu role uyabilecek bir karakterdir. Gizemli ve aldatıcıdır, ancak aynı zamanda oyuncunun müttefiki olabilir.

Akıl Hocası: Preston Garvey, bu role iyi bir örnektir. Oyuncuya Commonwealth'te hayatta kalmak için rehberlik eder ve Minutemen'lerin lideri olma

yolunda ona yardımcı olur. Paladin Danse, Brotherhood of Steel'in bir üyesi olarak oyuncuya Commonwealth'in tehlikeleri hakkında rehberlik eder.

Haberci: Codsworth, bu role uyar. Oyunun başlangıcında, oyuncuya neler olduğu konusunda bilgi verir ve post-apokaliptik dünyaya dair ilk bilgileri sunar.

Biçim Değiştiren: Synth'ler, bu arketipi temsil eder. Bazı Synth'ler insanlar gibi görünür ve toplumun içine sızabilirler, bu da onları tahmin edilmez ve tehlikeli kılar.

Eşik Bekçisi: Super Mutants ve diğer tehlikeli yaratıklar, oyuncunun ilerlemesini engelleyen karakterlerdir.

Anne/Büyük Anne: Mama Murphy, bu role uygun bir karakterdir. Geleceği görebilme yeteneğiyle oyuncuya rehberlik edebilir ve ona destek olabilir.

Anima/Animus: Piper, bu arketipe uyar. Oyuncunun iç dünyasıyla dış dünya arasında bir köprü kurar ve oyuncunun kişisel gelişiminde önemli bir rol oynar. Curie, bu arketipi temsil edebilir. Orijinal olarak bir Mr. Handy robotu olan Curie, daha sonra bir Synth bedenine transfer olur. Bu, kadınsılığın ve insanlığın simgesi olarak onun evrimini gösterir.

E) “Fallout 4” Filminde Kahraman ve Görsel Estetik Unsurların Çözümlemesi:

E.1) Mekan

Oyunun ana sahnesi, savaş sonrası Boston bölgesi olan Commonwealth'dir. Oyun içindeki dramatik ana mekanlar ve onların oyun anlatısındaki rolleri:

Sanctuary Hills: Oyunun başlangıcında oyuncunun yaşadığı yerdir. Nükleer savaşın patlak vermesiyle oyuncu buradan Vault 111'e sığınır. Oyunun ilerleyen kısımlarında bu bölge, oyuncunun ilk yerleşim alanı olabilir. Ancak oyun süresince oyuncular bu alanı yeniden inşa etme ve bir sığınak olarak kullanma fırsatına sahip olurlar. Bu, "Fallout 4"ün yerleşim alanı inşa etme özelliğinin ilk örneğidir ve oyunculara apokaliptik dünyada yaşama ve kendi topluluklarını oluşturma deneyimi sağlar.

Vault 111: Bu, oyuncunun nükleer savaştan korunmak için sığındığı sığınak veya "vault"tur. Oyuncu burada uzun bir süre kriyojenik uykuda tutulur ve oyunun asıl hikayesi oyuncunun buradan uyanmasıyla başlar.

Diamond City: Commonwealth'daki ana ticaret merkezlerinden biridir. Birçok görevin merkez üssü olan bu yer, bir beyzbol stadyumunun kalıntıları üzerine kurulmuştur. Bu büyük yerleşim alanı, post-apokaliptik Boston'daki Fenway Park'ın kalıntılarından oluşturulmuştur. Oyunun anlatısında önemli bir rol oynar, çünkü birçok temel görev ve yan görev burada başlar. Diamond City ayrıca oyuncuların çeşitli tüccarlardan malzeme alabileceği, ekipmanlarını tamir edebileceği ve oyunun daha sonraki aşamalarına hazırlanabileceği bir ticaret merkezi işlevi görür.

Goodneighbor: Bu, Diamond City'nin aksine daha serbest ve anarşist bir topluluktur. Farklı karakterlerle ve benzersiz görevlerle doludur. Burası, anarşistlerin, suçluların ve özgür düşünceli kişilerin buluşma noktasıdır. Goodneighbor, "Fallout 4"ün karmaşık ahlaki seçimler ve karanlık hikaye öğeleri üzerindeki vurgusunu sergiler.

The Institute: Oyunun ana düşmanlarından biri olan bu yeraltı bilim kuruluşu, Commonwealth'deki birçok olayın arkasındadır. Synth adında gelişmiş androidler üretirler.

Prydwen: Brotherhood of Steel adında bir grup askeri örgütün ana gemisidir. Commonwealth'in gökyüzünde beliren bu hava gemisi, Brotherhood of Steel'in bölgedeki etkisinin bir göstergesidir. Brotherhood of Steel, teknolojiyi kontrol etmeyi ve post-apokaliptik dünyada düzeni sağlamayı amaçlayan bir organizasyondur. The Prydwen, oyunculara diğer fraksiyonlarla karşı karşıya gelme veya Brotherhood ile ittifak yapma seçeneği sunar.

Railroad HQ: Railroad adlı gizli bir organizasyonun merkezidir. Bu grup, Synth'lerin insan haklarına sahip olması gerektiğine inanır ve onları Institute'den kurtarmak için çalışır.

Far Harbor: Oyunun aynı adı taşıyan genişleme paketiyle tanıtılan, sisli ve radyoaktif bir ada bölgesidir. Burası, yerliler, Synth'ler ve Children of Atom adında bir dini grup arasındaki çatışmalara ev sahipliği yapmaktadır.

Nuka-World: Oyunun diğer bir genişleme paketiyle gelen bu eğlence parkı, şimdi çeşitli çeteler tarafından işgal edilmiş durumdadır.

The Glowing Sea: Nükleer savaşın en şiddetli olduğu alanlardan biri olan bu bölge, yüksek radyasyon seviyeleri ve tehlikeli yaratıklarla doludur.

E.2) Zaman:

Oyun, 2077'deki nükleer felaketten hemen önce başlar ve ana karakter, bir nükleer sığınağa sığındıktan sonra yaklaşık iki yüz yıl dondurulmuş bir halde kalır. Bu, karakterin 2277 yılında uyandığı anda, zaman kavramını hem oyun mekaniği hem de hikaye anlatımı yönünden önemli bir şekilde etkiler. Ana karakterin kendisini tamamen yabancı olduğu bir dünyada bulması, oyuncuya, zamanın ne kadar önemli ve kaçınılmaz bir faktör olduğunu hissettirir.

Dondurulmuş Zaman: Ana karakterin, 2077 yılında nükleer felaket sırasında dondurulmuş ve 2277 yılında uyanmış olması, dondurulmuş zaman olarak adlandırabileceğimiz bir zaman döngüsünü temsil eder. Bu, ana karakterin kişisel zaman döngüsünde bir duraksama yaratır ve onu bir zaman kapsülüne dönüştürür, bu da oyuncunun zamana ve tarihe dair perspektifini etkileyen bir öğedir.

Geçmiş ve Gelecek Arasında Döngü: Oyunun zaman kavramını, geçmiş ve gelecek arasında bir döngü olarak sunduğunu söyleyebiliriz. Ana karakter, dondurulduğu anda olan dünyayı hatırlarken, uyanıp karşılaştığı dünya tamamen farklıdır. Bu geçmişle gelecek arasındaki döngü, oyunun tarihsel boyutunu genişletir ve oyuncunun hikaye anlatımına katılımını derinleştirir.

Yeniden İnşa Döngüsü: Oyun ayrıca, yıkılan bir dünyayı yeniden inşa etme çabalarını da içerir. Ana karakter ve diğer hayatta kalanlar, geçmişi yeniden canlandırmaya ve bir gelecek kurmaya çalışır. Bu, yıkım ve yeniden inşa döngüsünün sürekli bir parçasıdır ve zamanın çevrimsel bir öge olduğunu gösterir.

Tecrübe Döngüsü: Son olarak, ana karakterin ve diğer karakterlerin yaşadığı tecrübeler de bir döngüyü temsil eder. Karakterlerin geçmiş tecrübeleri, şimdiki eylemlerini ve gelecek hedeflerini şekillendirir. Bu tecrübe döngüsü, oyunda zamanın bireysel ve toplumsal düzeyde nasıl algılandığını gösterir.

"Fallout 4" oyununun anlatısı, zaman ve tarih kavramları arasındaki karmaşıklığı daha da vurgular. Ana karakterin geçmişi, onun yaşadığı dünya ve o dünyadaki diğer karakterlerin tecrübeleri arasındaki keskin farklılıklar, geçmiş ve gelecek arasındaki zaman farkının ne kadar etkili olduğunu gösterir.

Oyuncu, yıkılmış bir dünyada geçmişi yeniden canlandırmaya çalışırken, geleceği şekillendirmeye de çalışır. Bu durum, zamanın lineer bir yol olmaktan çok bir

döngü olduğunu hatırlatır; geçmiş, şimdiki zaman ve gelecek birbirine bağlı ve birbirini etkileyen öğelerdir.

E.3) Giyim-Kuşam:

Oyunda kıyafet tasarımları, oyuncuya bu post-apokaliptik dünyayı deneyimleme fırsatı sunarken, aynı zamanda oyunun anlatısını da desteklemektedir.

Oyunun Anlatısına Göre Kıyafet Tasarımı:

Hayatta Amaçlı Kıyafetler: Oyundaki kıyafetler, sıklıkla koruyucu ve fonksiyonel olma özellikleri taşır. Zırh parçaları, gaz maskeleri ve siperlikler, radyoaktif çöllerde ve düşmanlarla dolu yıkık kentlerde hayatta kalmayı amaçlayan bir birey için vazgeçilmezdir.

Farklı Fraksiyonların Kimlikleri: Oyunda karşımıza çıkan farklı fraksiyonlar ve gruplar, kendilerine özgü kıyafetlerle temsil edilir. Bu, oyuncuya hemen bu grupların kimliği ve değerleri hakkında bilgi verir. Oyunda ilerledikçe, değişik alt kültürlerle ait grupları keşfettikçe ve bunların kendi içerisinde geliştirdiği moda anlayışları ve etnik tasarımlarla karşılaşmaktadır.

"Fallout" oyun serisinin kıyafet tasarımında "Mad Max" serisinden esinlenildiği bilinmektedir. Deri ceketler, siperlikler ve çöl ekipmanları bu etkileşimin bariz göstergeleridir. "The Road Warrior" (1981): Özellikle savaşçı kıyafetleri ve haydut gruplarının giyim tarzı, bu filmin etkisini yansıtmaktadır.



Görsel 142: Steampunk estetiğini yansıtan zırh

Zamanla Gelen Değişim:

1950'lerin Amerika'sı: Retro-fütüristik estetik, bu döneme ait klasik Amerikan modasını yansıtmaktadır. Vintage estetiğe sahip bazı giysi, aksesuarlar ve mobilyalar oyunun arka planını belirler.

Nükleer Savaş Sonrası: Oyunun başlangıcından sonra, 200 yıl sonrasını temsil eden bu dönemde, yıkık bir dünyada hayatta kalan insanların uyum sağlamaya çabalarını yansıtan kıyafetlere rastlanır. Radyasyondan korunma giysileri ve gaz maskeleri en yaygın aksesuarlardandır.



Görsel 143: Retro fütüristik mekan tasarımı

Silah tipleri:

Eski Dünya Silahları: Revolver, tüfek gibi geleneksel silahlar.

Enerji Silahları: Lazer ve plazma silahları gibi fütüristik teknolojiler.

Basit Silahlar: Borular, çivili çubuklar gibi basit el yapımı silahlar.

Yardımcı ekipmanlar:

İlk Yardım Çantası: Yaralanmaların acil tedavisi için.

Radyofarmasoklerler: Radyasyon zehirlenmesini önleme veya tedavi etme.

Tuzaklar: Düşmanları engellemeye veya öldürmeye yarayan ama karakter içinde ölümcül olabilecek mekanizmalar.

Zırh Tipleri:

Hafif Zırh: Hız ve manevra kabiliyeti için idealdir.

Ağır Zırh: Maksimum koruma sağlar ancak hareketi kısıtlar.

Güç Zırhı: Oyuncuya ek yetenekler kazandıran, ileri teknoloji ile üretilmiş özel bir zırh.

Sonuç olarak Fallout 4'ün giyim ve teçhizat tasarımları, oyunun kıyamet sonrası dünyasını, karakter kişiliklerini ve oyuncu deneyimini derinden etkileyen özellikler olarak öne çıkıyor. Bu tasarım öğeleri oyunun atmosferini ve deneyimini hem anlatım hem de estetik açıdan zenginleştirmektedir.

E.4) Estetik Anlatı ve Renk Seçimi:

Renk Seçimleri:

Oyun, nükleer bir kıyametten sonra kalan harap olmuş dünyada geçiyor. Estetik yaklaşımın yanı sıra renk kullanımı da oyunun anlatımının bir parçası, oyuncuların dünyanın atmosferini ve hikayesini daha derinden hissetmelerini sağlıyor.

Renk ve atmosferin kullanımı:

Fallout 4'ün genel paleti, nükleer kıyametin yıkımına ve oyunun kıyamet sonrası temasına uygun olarak açık ve mat tonlardan oluşuyor.

Açık Mavi: Açık mavi genellikle oyunun başlangıcında, sığınaklarda ve bazı iç mekanlarda kullanılır. Bu renk, oyuncuya sığınağın soğuk, çorak ve insanlık dışı bir sığınak olduğu hissini verir.

Paslı kırmızılar ve kahverengiler: Bu renkler dış dünya sahnelerinde, yıkılan binalarda, paslanmış metallerde ve terk edilmiş araçlarda öne çıkıyor. Bu renkler, bir zamanlar canlı olan şehirlerin artık ölü ve terk edilmiş olmasıyla oyun dünyasının düşüşte olduğunu simgeliyor.

2. Karakter tasarımında rengin etkisi:

Oyunda tanıştığımız karakterlerin kıyafetleri ve teçhizatı da kullanılan renk paletiyle uyumludur.

Açık Yeşil: Çoğu düşman karakter ve yaratık bu renkte tasarlanmıştır. Bu, radyasyonun etkisi altında mutasyona uğramış varlıkları temsil eder.

Gri ve Siyah: Kahraman ve diğer dost NPC'ler genellikle gri ve siyah tonlarında giysiler giyerler. Renkler, bu harap olmuş dünyada nasıl hayatta kalmaya çalıştıklarını yansıtır.

3. Işık ve gölge kullanımı:

Fallout 4'teki doğal ışık, günün saatine ve hava koşullarına bağlı olarak değişir. Bu aydınlatma oyunun atmosferine katkıda bulunuyor.

Gün Batımı ve Şafak: Şu anda gökyüzü turuncu ve kırmızı tonlara bürünerek oyunculara dünyanın hâlâ güzelliklerle dolu olduğu hissini vermektedir.

Estetik yaklaşımı ve renk paleti ile Fallout 4, kıyamet sonrası bir dünyanın hem yıkımını hem de umudunu yansıtmayı başarıyor. Renk kullanımı oyundaki atmosfere ve hikayeye derinlik katarak oyuncuya duygusal bir deneyim yaşıyor.

Post-Apokaliptik Estetik:

- Harap olmuş şehirler, yıkık binalar ve bozulmuş doğa.
- Radyasyonla mutasyona uğramış hayvanlar ve canlılar.
- İzole ve kendi başına kalmış insan toplulukları ve bunların oluşturduğu yerleşimler.
- Endüstriyel harabeler, terk edilmiş fabrikalar.

Retrofütüristik Estetik Yaklaşımlar:

1950'lerin Amerikan klasik otomobillerinin, reklamlarının ve moda anlayışının gelecekteki bir dünyaya nasıl uyarlandığını görebiliriz.

Atompunk estetiği ile özdeşleşen atom çağı teknolojisinin ve tasarımının futuristik bir dünyada nasıl görüneceğine dair yorumlar.

Nostaljik ama aynı zamanda yabancılaşmış bir atmosfer.

Atompunk:

Atom çağının bilim kurgu ve optimizmine dayanan bir estetik. Atom enerjisi ve nükleer güçle ilgili.

1950'lerin ve 1960'ların geleceğe dair hayalleri, uzay çağı teknolojisi ile birleşiyor.

Jetpackler, lazer silahları ve futuristik robotlar.

Steampunk:

Steampunk genellikle buhar gücü teknolojisinin hakim olduğu alternatif bir tarih evrenine dayanır. Ancak "Fallout 4"te bu estetik sadece bazı unsurlarla temsil edilir.

Tüplü ve dişli mekanikler, el yapımı makineler.

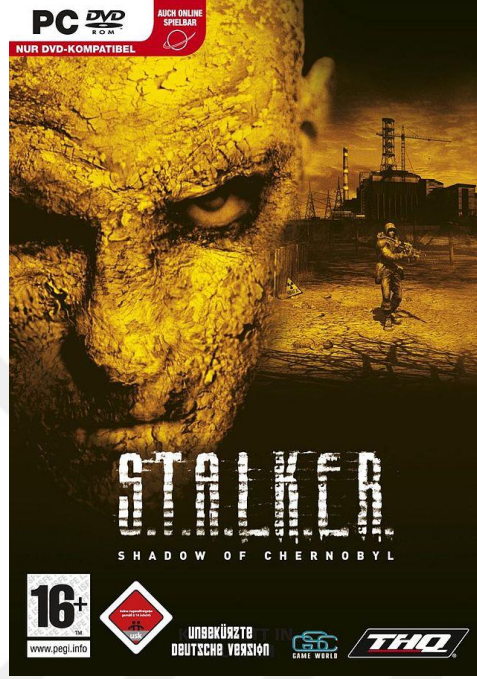
Deri, metal ve buharla çalışan mekanizmalar.

Post Apokaliptik Oyun Çözümlemesi III

Tema: Nükleer Felaket Sonrası Oluşan Doğüstü Fenomenler

S.T.A.L.K.E.R The Shadow of Chernobyl

Hazine Avcısı: Çernobil'in Gölgesi



Görsel 144: S.T.A.L.K.E.R oyun afişi

A) Oyunun Künyesi

Yapım Yılı: 2007

Türü: Macera, Post Apokaliptik Dünya

Oynanış Şekli: FPS,

Geliştirici: GSC GAME WORLD

Senaryo: Anton Prokorov

Yönetmen: Andrew Verpahovsky

Animasyon: Vladimir Korunchak,

Segly Volchanov

Olga Korunchack

Değerlendirme: 18⁴, M⁵

Metacritic Puanı: 8.7

⁴ PEGI (Pan European Gaming Information)

⁵ ESRB (Entertainment Software Rating Board)

B) “STALKER: Çernobil’in Gölgesi” Dijital Oyun Özeti

GSC Game World oyun stüdyosunun geliştirdiği, 2007 yapımı "Stalker: Çernobil'in Gölgesi", post-apokaliptik bir oyun dünyasında geçen birinci şahıs nişancı oyunudur (FPS). 1986'da meydana gelen Çernobil nükleer felaketinden esinlenerek yaratılan kurgusal bir dünyada, "Zone" adı verilen tehlikeli ve gizemli bir bölgede geçmektedir. Bu bölge, radyasyon, paranormal olaylar, mutant yaratıklar ve yasadışı hazine avcıları olan stalkerlarla doludur.

Oyuncu, "Marked One" (İşaretli Kişi) adında bir stalker olarak oyuna dahil olur. Geçmişini hatırlamayan bu karakter, Zone'da kendine dair bir ipucu bulmayı ve geçmişiyile ilgili gerçeği öğrenmeyi amaçlar. Bu süreçte, farklı çete ve gruplarla işbirliği yapma, ticaret yapma ve çeşitli görevleri tamamlama imkanı bulunur.

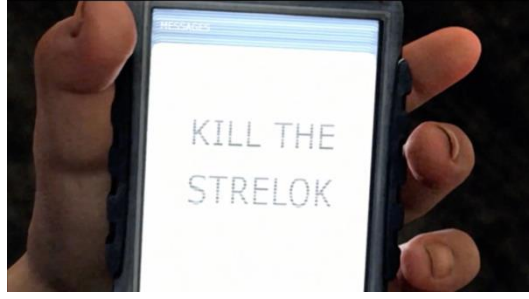
Zone'un merkezine ilerlerken, oyuncunun karşılaştığı tehlikeler, radyasyon seviyeleri, mutantlar ve düşman stalkerlar, oyuna derinlik ve gerilim katmaktadır. Çernobil'in Gölgesi, özgür bir dünyada keşif, savaş ve hayatta kalma unsurlarını bir araya getirir. Oyunda, karakter gelişimi, ekipman ve silah modifikasyonu gibi RPG öğeleri bulunmaktadır. Oyuncuların kararları, sonucu ve hikayenin gidişatını doğrudan etkileyebilmekte, bu da oyuna tekrar oynanabilirlik değeri katmaktadır.

Stalker: Çernobil'in Gölgesi, post-apokaliptik bir evrende geçen FPS oyunları arasında en önemlilerden biri sayılabilir. Aldığı 12 ödül, onu Fallout 3 ve 4'le kıyaslanır hale getirmiştir (<https://www.metacritic.com/game/pc/stalker-shadow-of-chernobyl/details>).

C) Oyunun Anlatısal Aşamaları

Hazırlık (Kurulum- Başlangıç Durumu):

Oyunun olay örgüsü, Çernobil felaketi sonrasında oluşturulmuş olan "Zone" adlı tehlikeli ve radyoaktif bir bölgede geçer. Oyuncu, hafızasını kaybetmiş bir stalker olarak "Marked One" (İşaretlenmiş Kişi) kimliğiyle uyanır ve kendisi hakkında hiçbir bilgisi yoktur. Onun tek ipucu, onun cebinde bulunduğu ve "Strelök'u öldür" yazan nottur.



Görsel 145: Oyundaki ilk görev

Çatışma (Karışıklık- Dönüştürücünün Ortaya Çıkışı):

Marked One, kim olduğunu ve neden orada olduğunu anlamak için Zone'da yolculuğa çıkar. Strelok'un kim olduğunu bulma ve Zone'un sırlarını çözme arayışı başlar.



Görsel 146: Post apokaliptik mekan

Gidiş (Eylemler Dizisi):

Marked One, Zone'daki farklı çeteler ve gruplarla, mutantlarla ve diğer stalkers ile iletişimde bulunurken, Strelok'un izini sürer. Aynı zamanda, Zone'da bulunan gizemli "Wish Granter" (Dilek Verici) hakkında bilgiler edinir.



Görsel 147: Zone'nun gizemleri

Dövüş:

Zone, tehlikeli mutantlar, stalker klanları, farklı askeri birlikler ve doğal afetlerle; kısacası tehditlerle dolu bir dünyadır. Marked One, hayatta kalmak için bu

tehditlere karşı savaşırken hem güçlenmekte hem de Strelok'un kim olduğuna ve Zone'un sırlarına yaklaşmaktadır.



Görsel 148: Nişancı dürbününden terkedilmiş demiryolu

Dönüş (Dengeleyici / Düzenleyici Öğe / Olay):

Marked One, Strelok'un sırrını ve Zone'un gerçek amacını keşfettikçe, gerçek kimliği ve Zone hakkındaki gerçeğe dair bilgisi onu kritik kararlar almaya zorlar.



Görsel 149: Özel dünyayı temsil eden yeraltı odaları

Sonuç (Bitiş Durumu / Başlangıca Dönüş):

Oyuncunun yaptığı seçimler, Zone'un geleceğini ve kendi kaderini belirler. Bu sadece onun için bir son değil, aynı zamanda Zone'un sırlarının ortaya çıkışının da bir başlangıcıdır.



Görsel 150: Zone 'de karşımıza çıkan düşmanlar

D) Oyununun Kahraman Çözümlemesi:

D.1) Joseph Campbell'e Göre "Stalker: Çernobil'in Gölgesi" Oyununun Kahraman Anlatı Çözümlemesi:

İlk Aşama: Yola Çıkış (Sıradan Dünya)

Henüz "Zone" nu keşfetmediği anlar

1. Sıradan Dünya: Stalker, Zone'na gelen bir dizi kişi gibi sıradan bir hayat yaşar. Zone'nın tehlikelerinden haberdar olsa, bölgeyi tam anlamıyla keşfetmeye henüz başlamamıştır.

2. Maceraya Çağrı: Stalker, Zone'da gizemli bir "Merdiven" arayışına girer. Bu, onun bu tehlikeli bölgede derinlemesine bir yolculuğa çıkmasının sebebidir.

3. Çağrının Reddedilmesi: Stalker, Zone'nun tehlikelerinin farkındadır ve başlangıçta bu yolculuğa çıkmaktan çekinir.

4. Doğaüstü Yardım: Diğer stalkerlar, yerliler ve bilim insanlarından bilgi ve yardım alarak yolculuğuna devam eder.

Özel Dünya'ya Geçiş

Zone'nun keşfinin başlangıcı

5. İlk Eşiğin Aşılması: Zone' nun ilk bölgelerini keşfetmeye başlar ve karşılaştığı mutantlar, askerler ve diğer stalkerlarla iletişime geçer yada savaşır.

6. Balinanın Karnı: Özellikle yer altı tesislerinde ve eski laboratuvarları içlerine girdikçe keşfettiği şeyler ve karşılaştığı tehlikeler, onun Zone hakkındaki bilgisini ve tecrübesini artırır.

İkinci Aşama: İnisiyasyon (Özel Dünya)

7. Sınavlar Yolu: Farklı fraksiyonlarla, özellikle Banditler, Askerler, Bilim İnsanları ve diğer Stalker gruplarıyla iletişime geçer

8. Tanrıça ile Karşılaşma: Merdiven hakkında daha fazla bilgi edinir ve bu, onun Zone'na olan bakışını ve motivasyonunu değiştirir.

9. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın: Stalker, hangi fraksiyonla ittifak yapacağına ve kiminle savaşacağına karar vermelidir. Bu seçimler, onun yolculuğunun gidişatını etkiler.

10. Babanın Gönlnü Alma ve Tanrılaştırma: Zone'nın sırlarını keşfeder ve bu bilgi, onun nasıl hareket edeceğini belirler.

11. Nihai Ödül: Merdiven'i bulma ve Zone'nın sırlarını keşfetme sürecinde, kendisini ve Zone'nın ne anlama geldiğini daha iyi anlamaya başlar.

Üçüncü Aşama: Dönüş (Sıradan Dünya)

12. Dönüşün Reddedilmesi: Stalker, Zone'da kazandığı tecrübeler ve keşfettiği sırlarla, sıradan bir yaşama dönmeyi reddeder.

13. Büyülü Kaçış: Zone'nın en tehlikeli bölgelerinden kurtulmayı başarır ve bu süreçte kazandığı tecrübe ve bilgiyle hayatta kalmayı başarır.

14. Dışarıdan Gelen Kurtuluş: Diğer stalkerların yardımı ve destekleriyle, Zone'nın zorluklarına karşı koyar.

15. Dönüş Eşiği Aşılması: Zone'dan çıkarken, kazandığı tecrübelerle yeni bir yaşam kurar.

16. İki Dünyanın Ustası: Hem Zone'nın zorluklarına hâkim olmuş, hem de dış dünyada yeni bir yaşam kurma becerisi kazanmıştır.

17. Yaşama Özgürlüğü: Zone'da geçirdiği zaman, ona gerçek bir özgürlük ve amaç duygusu kazandırır. Bu deneyim, onun hayatına yön verir.

D.3) Christopher Vogler'e Göre "S.T.A.L.K.E.R" Filminin Kahraman Anlatı Çözümlemesi:

Genel olarak, "STALKER: Çernobilin Gölgesi" Vogler'in kahramanın yolculuğu modelini başarılı bir şekilde kullanarak, oyuncuya çok katmanlı karakter özellikleri, ahlaki seçim ve ikilemler ve duygusal derinlik diyaloglar sunmaktadır.

1. Sıradan Dünya: Oyuncu, Çernobil Nükleer Santrali'nin felaketinden yıllar sonrasının post-apokaliptik dünyasında "Stalker" olarak uyanır. Bu, oyuncunun başlangıçta yer aldığı, tehlikelerle dolu Zone'dur.

2. Macera Çağrısı: Oyuncunun amnesia (hafıza kaybı) geçirdiğini ve geçmişle ilgili bir şeyler öğrenmesi gerektiğini keşfetmesiyle başlar.

3. Çağrışı Reddetme: Oyunun başlangıcında, oyuncunun başka bir şeyle ilgilenmeyi ve bu tehlikeli görevi kabul etmemeyi tercih edebileceği hissi vardır. Ancak oyunun hikayesini ilerletmek için bu görevi kabul etmek zorundadır.

4. Mentor (Akıl Hocası) ile tanışma: Oyuncu, Zone'da ona rehberlik eden ve hayatta kalmak için gerekli bilgileri sağlayan diğer Stalker'larla karşılaşır.

5. Eşiği Geçme: Oyuncu, Zone'nin daha derinlerine doğru ilk tehlikeli görevine başladığında bu aşamaya girer.

6. Testler, Müttefikler, Düşmanlar: Zone'da, oyuncu mutantlar, diğer Stalker'lar, askerler ve anormal hava koşulları gibi tehlikelerle karşılaşır. Aynı zamanda müttefikler edinir ve onlardan yardım alabilir.

7. Mağaraya Sonuna Yaklaşma: Oyuncu, Çernobil Nükleer Santrali'ne yaklaşırken, Zone'nin en tehlikeli bölgelerinden bazılarında girer.

8. Büyük Sınav: Oyunun klimaksi, Santrale ulaşıldığında ve oradaki gizemlerin açığa çıkarıldığında gerçekleşir.

9. Ödül: Oyuncu, geçmişi hakkındaki gerçeği öğrenir ve bu bilgiyle nasıl ilerleyeceğine karar verir.

10. Geri Dönüş Yolu: Oyuncunun, edindiği bilgilerle Zone'dan çıkmaya veya orada kalıp daha fazla sır araştırmaya karar vermesi gerekir.

11. Diriliş: Oyuncunun seçimlerine bağlı olarak, yeni bir yaşama başlama veya Zone'da hayatta kalma yeteneğini artırma şansı elde eder.

12. İksirle Dönüş: Oyuncu, Zone'dan edindiği deneyimlerle, dış dünyada veya Zone'un kendisinde bir değişiklik yapma kapasitesine sahip olur.

D.4) Carl G. Jung'un "Arketip Kuramına" göre Kahraman Karakter Arketipleri:

1. Protogonist (Stalker - Oyuncu karakteri): Oyuncu karakteri, Zone'un gizemlerini keşfetmeye çalışan bir kişi olarak çıkar karşımıza. Azimli, kararlı ve meraklıdır. Tehlikelerle başa çıkmak için hem fiziksel hem de zihinsel güce sahiptir.

2. Anti Kahraman: Zone'da rastlanan bazı stalker'lar bu arketipe uyar. Özellikle kendileri için tehlikeli olan şeyleri başkalarına satan ya da yanıltıcı bilgi verenlerdir. Bencil, manipülatif ve kurnaz özelliklere sahiptirler.

3. Antagonist: Askeri güçler ve bazı stalker grupları protogonistin karşısında dururlar. Genellikle otoriter, sert ve baskın özelliklere sahiptirler.

4. Hilekar: Bazı bilginler ve tüccarlar bu role girer. Oyuncuya bazen yardımcı olurken, bazen de yanıltabilirler. Uyanık, zeki ve belirsizdirler.

5. Akıl Hocası (Sidorovich ve benzeri karakterler): Oyuncuya görevler veren, Zone hakkında bilgi sağlayan kişilerdir. Bilge, deneyimli ve genellikle sabırlıdır.

6. Haberci: Karşılaşılan yan karakterler bu role girer. Oyuncuya önemli bilgiler vererek hikayenin ilerleyişine katkıda bulunurlar. Genellikle dikkatli, gözlemci ve nötrdürler.

7. Biçim Değiştiren: Radyoaktivite sonucu farklı formlara bürünen mutantlar bu kategoride yer alır. Belirsiz, tahmin edilemez ve genellikle tehlikelidirler.

8. Eşik Bekçisi: Askeri kontrol noktaları bu arketipe uyar. Oyuncunun yolu üzerinde engeller oluştururlar. Koruyucu, sınırlayıcı ve dirençlidirler.

9. Anima/Animus: Oyundaki kadın karakterler, eril ya da dişil enerjilerin temsili olarak görülebilir. Bu karakterler genellikle sezgisel, empatik ve derin duygusal bağlara sahiptir.

E) “STALKER: Çernobil’in Gölgesi” Video Oyununda Kahraman ve Görsel Estetik Unsurların Çözümlemesi:

E.1) Mekan

Bölgeye İlk Adım: Çernobil'in Dışında Kalan Yerler

Bu sahnede, oyuncu post-apokaliptik bir dünyanın eşiğine adım atar. Burası, kirlenmiş ve terk edilmiş binalarla, yıkılan köprülerle çevrilidir. Bu mekan, medeniyetin sonunun geldiği ve doğanın geri aldığı bir dünya tasvirini sembolize eder.

Bu bölge genellikle yosunla kaplı, paslanmış demir yığınları ve yıkık duvarlarla doludur. Göğün gri tonları, yer yer çamurlu topraklar ve kısmen yıkılmış yapılarla dikkat çeker. Binaların camları kırıktır ve içlerinden sarkan kablolar, bu alanın terk edildiğinin bir göstergesidir.

Paranormal Olay Alanları: Doğanın Garip Dönüşü

Paranormal alanlar, oyunun en belirgin özelliklerinden biridir. Bu bölgeler, radyoaktif kirlenme nedeniyle doğanın garip ve tehlikeli şekillerde tepki verdiği alanlardır. Bu kafa karıştırıcı esrarengiz bölgeler doğanın insan ne kadar tahrip olabileceğini anlatır.

Bu bölgeler, havada asılı kalan garip enerji kümeleri ile anlaşılabilirler. Zemini veya çevreyi görmek zordur çünkü bu alanlar genellikle sis veya buharla kaplıdır. Yere yakın yerlerde, parlayan enerji kümeleri ve hareket eden gaz sütunları gibi paranormal belirtileri gözlemlenir. Bazı alanlarda radyoaktif topraklar yeşil bir ışık saçarken, diğerlerinde toprak sanki sıvılaşmış gibidir.

Yıkık Köyler ve Kamplar:

Oyuncu ilerledikçe, terk edilmiş köylerle ve kamplarla karşılaşır. Bu mekanlar, oyunun hüznü atmosferini destekler ve medeniyetin geride bıraktığı izleri gösterir.

Aynı zamanda, bu alanlarda karşılaşılan karakterler, hayatta kalma mücadelesinin bir yansımasıdır.

Bu köyler, çoğunlukla ahşap yapılar ve tek katlı evlerden oluşur. Duvarlarda kurumuş sıva izleri, kırık pencereler ve terk edilmiş eşyalar mevcuttur. Kamplar ise genellikle korunaklı alanlarda, eski askeri araçlar ve çadırlarla kurulmuştur. Yer yer eski taş ocakları ve madenler, insanların sığındığı yerler olarak karşımıza çıkar.

S. A. R. A. H.: Gizemli ve Tehlikeli Merkez

Oyunda ulaşılmaya çalışılan son hedef olan S.A.R.A.H., radyoaktif kirlenmenin en yoğun olduğu bölgedir. Bu mekan, bilinmezliği ve insanlık için bir tehlike oluşturduğu için sembolik bir öneme sahiptir. Aynı zamanda, bu bölgeye ulaşma arzusu, insanoğlunun bilinmeyene olan merakını ve doğaya karşı üstünlük kurma isteğini temsil eder.

Bu bölge, kırmızı ve turuncu tonlarında parlayan bir atmosfere sahip. Rüzgarın sürekli esmesi ve yerden yükselen buhar, bu alanın tehlikeli olduğunu belirtir. Yer yer çatlamış zeminler ve sıvı haldeki radyoaktif maddelerin akışı, bu bölgenin en belirgin özelliklerindedir.

Yeraltı Laboratuvarları:

Oyunun ilerleyen sahnelerinde yeraltı laboratuvarlarına rastlanır. Bu yerler, insanın doğayla girdiği rekabetin sembolü olarak, teknolojik ve bilimsel faaliyetlerin merkezi haline gelmiştir.

Bu laboratuvarlar, paslanmış metal koridorlar, kırık camlı kapılar ve yarı karanlık odalarla karakterizedir. Duvarlarda eski makine panelleri, kablolar ve borular mevcuttur. Genellikle nemli bir atmosfer hakimdir ve zeminler yer yer suyla kaplıdır. Laboratuvarlarda, eski deney masaları, kapalı hücreler ve donanım parçaları bulunmaktadır.

Ancak, bu laboratuvarlar aynı zamanda insanlığın hatalarının ve hırslarının bir yansıması olarak da karşımıza çıkar. Korkutucu, karanlık ve kasvetli mekanlardır.

"Stalker: Çernobil'in Gölgesi" oyunu, mekan kullanımı ile post-apokaliptik bir dünyanın hüznünü, tehditkar ve gizemli atmosferini yansıtır.

E.2) Zaman:

"Stalker: Çernobil'in Gölgesi" oyununda, post-apokaliptik bir evrende zaman kavramı karmaşık ve belirsiz bir yapıya sahip olup, oyunun atmosferi, karakter gelişimi ve mekânsal yapısı üzerinde etkili olmaktadır.

Değişken Zaman Aralıkları ve Geçmişin Gölgesi

Sahne: Geçmişin Yankıları

Oyunun bu sahnesinde, karakterler Çernobil'in yıkıldığı o ana dair anılarına dalarlar. Bu anıların belirli zaman dilimlerini içermesi, oyunun lineer olmayan bir zaman anlayışına sahip olduğunu gösterir.

Yıkımın Sonrası: Zamanın Durduğu An

Sahne: Harabe Şehir

Çernobil'in yıkımından sonraki durağanlık, bu sahnede mekânsal olarak sunulur. Bu yıkımın üzerinden ne kadar zaman geçtiğine dair belirgin bir gösterge olmaksızın, oyuncuya zamanın belirsizliğini hissettirir.

Anomaliler ve Zamanın Deformasyonu

Sahne: Anomalinin Kalbi

Çernobil çevresinde ortaya çıkan radyoaktif anomaliler, sadece fiziksel değil, zamansal olarak da deformasyonlara yol açar. Bu sahnede karakter, bu anomali bölgelerine girdiğinde zamanın yavaşladığını veya hızlandığını deneyimler.

Geleceğin Belirsizliği ve Umut Arayışı

Sahne: Yarının Gölgesi

Oyunun bu bölümünde karakterler gelecek hakkında konuşmalar yaparlar. Geleceğe dair belirsiz beklentiler ve umutlar, post-apokaliptik bir dünyada zamanın ne kadar tahmin edilemez olduğunu gösterir.

Doğa ve Zamanın Yeniden Başlaması

Sahne: Doğanın Uyanışı

Doğanın, insanoğlunun yıkımından sonra kendini nasıl yeniden inşa ettiğini gösteren bu sahne, zamanın siklik doğasına bir gönderme yapar. Yıkımdan sonra doğanın yeniden canlanması, zamanın devinimine bir övgüdür.

"Stalker: Çernobil'in Gölgesi" oyunu, post-apokaliptik bir anlatıda zaman kavramını sıra dışı bir şekilde işler. Oyundaki zamanın belirsizliği, anlatının temel dinamiklerinden birini oluştururken, aynı zamanda oyuncuya zamanın göreceli doğasını

sorgulama olanağı tanır. Bu, hem oyuncunun deneyimine katkıda bulunan bir faktör, hem de oyunun tematik derinliğini artıran bir unsurdur.

Umarım bu inceleme, doktora teziniz için yararlı olur. Ancak, bu metni doğrudan kullanmadan önce kendi cümlelerinizle yeniden ifade etmenizi öneririm. Bu, intihal sorunlarından kaçınmanıza yardımcı olacaktır.

E.3) Giyim-Kuşam:

Oyun, oyunculara post-apokaliptik bir dünyanın içinde olma deneyimi sunar. Bu atmosferi yaratmada kıyafet ve aksesuarların önemli bir yeri vardır. Oyun anlatı kuramları bağlamında, kıyafet ve aksesuarlar, bir karakterin kişiliğini, rolünü ve oyun dünyasındaki konumunu belirleyen anahtarlardır.

Post-Apokaliptik Anlatının Kıyafet ve Aksesuar Sembolleri:

Post-apokaliptik bir dünyada yaşamın getirdiği zorlukları ve tehlikeleri temsil eden kıyafet ve aksesuarlar, karakterlerin hayatta kalma mücadelesini sembolize eder.

Koruyucu Giysiler: Radyoaktif maddelere maruz kalmamak için karakterlerin giydiği koruyucu elbiseler, oyunun tehlikeli atmosferini yansıtır. Bu kıyafetler aynı zamanda tehlikenin sürekli var olduğu bir dünyada ne kadar hazırlıksız olunamayacağını gösterir.

Gaz Maskeleri: Gaz maskeleri, radyoaktif hava koşullarına karşı bir koruma aracı olarak kullanılır. Maskenin varlığı, oyun dünyasının ne kadar tehlikeli ve yaşanması zor olduğunu belirtir.

Silah ve Ekipmanlar: Karakterlerin yanlarında taşıdığı silahlar ve ekipmanlar, tehlike ile sürekli yüz yüze olduklarını ve her an bir mücadeleye girebileceklerini gösterir.

Oyun Anlatısında Kostüm Kavramını Açıklayan Sahneler:

"Stalker Kimliği": Oyunun başlangıcında ana karakterin giydiği tipik "Stalker" kıyafeti, oyuncuya karakterin Çernobil bölgesinde bir avcı ve araştırmacı olduğu mesajını verir

Askeri Kıyafetler: Bölgedeki askeri unsurların giydiği uniformalar, onların bölgeyi kontrol altında tutma amacını ve otoriter yapılarını yansıtır. Bu kıyafetler, oyun dünyasındaki hiyerarşiyi ve güç dengesini de belirler.

Bandit Giysileri: Bölgedeki banditlerin rahatsız edici ve tehditkar kıyafetleri, onların ahlaki değerlerden yoksun, sadece kendi çıkarlarını düşünen bireyler olduğunu gösterir.

Bilim İnsanı Kıyafetleri: Oyun içerisinde rastladığımız bilim insanlarının beyaz laboratuvar önlükleri, bilimsel araştırma ve bilginin arayışı içinde olduklarını belirtir.

Mutantların Çıplaklığı: Bölgedeki mutantların çoğunun kıyafet giymemesi, onların artık tamamen vahşi ve insani özelliklerini kaybettiğini gösterir.

Kıyafetler ve Ekipmanlar:

- **Stalker Kıyafeti:**

Renk: Genellikle soluk yeşil veya koyu kahverengi.

Özellikler: Su geçirmez kumaş, çok sayıda cebi bulunan, dayanıklı dış malzeme.

Amacı: Stalker'ların Çernobil bölgesindeki zorlu koşullarda hayatta kalmasını sağlamak.

- **Askeri Üniformalar:**

Renk: Kamuflaj desenli, genellikle orman veya çöl renkleri.

Özellikler: Koruyucu yelekler, savaş çizmeleri, kamuflaj şapkalar.

Amacı: Askeri personelin tehlikelere karşı korunmasını ve bölgedeki otoritelerini göstermek.

- **Bandit Giysileri:**

Renk: Karışık renkler, genellikle eski ve yıpranmış.

Özellikler: Parçalanmış pantolonlar, kirli tişörtler, bazen yüzlerini kapatmak için başörtüleri.

Amacı: Tehditkar ve tehlikeli olduklarını göstermek.

- **Bilim İnsanı Kıyafetleri:**

Renk: Beyaz veya açık mavi.

Özellikler: Laboratuvar önlükleri, koruyucu gözlükler, bazen koruyucu maskeler.

Amacı: Bilimsel araştırmalarını yansıtmak,

- **Mutantlar:**

Renk ve Özellikler: Genellikle kıyafetsiz, deforme olmuş vücut yapıları.

Amacı: İnsanlıktan uzaklaşmış, vahşi varlıklar olduklarını göstermek.

Ekipmanlar:

- **Gaz Maskesi:**

Malzeme: Sert plastik ve kauçuk.

Özellikler: Yüzü tamamen kapatır, hava filtreleriyle donatılmıştır.

Amacı: Radyoaktif ve toksik maddelerden korunmak.

- **Geiger Sayacı:**

Malzeme: Plastik ve metal.

Özellikler: Radyasyon seviyesini ölçer.

Amacı: Tehlikeli radyasyon bölgelerini tespit etmek.

- **Silahlar:**

Malzeme: Çoğunlukla metal ve plastik.

Özellikler: Tabancalar, tüfekler, otomatik silahlar ve mermiler.

Amacı: Tehlikelere karşı savunma ve saldırı.

- **Araştırma Ekipmanı:**

Malzeme: Metal ve plastik.

Özellikler: Haritalar, pusulalar, radyo cihazları.

Amacı: Bölgede yolunu bulmak ve iletişim kurmak.

Bu kıyafet ve ekipmanlar, oyundaki karakterlerin kimliklerini ve rollerini tanımlar, aynı zamanda oyuncuya Çernobil'in tehlikeli dünyasında nasıl hayatta kalınacağına dair ipuçları sunarlar.

E.4) Estetik Anlatı ve Renk Seçimi:

Oyun, post-apokaliptik bir dünyayı hem görsel hem de tematik olarak, distopik ve kasvetli bir anlatımla ortaya koyar. Oyunun genel estetik teması, oyuncunun üzerinde bu tehlikeli ve gizemli bölgenin yaratmak istediği etkiyi arttırmaktadır.

"Stalker", post-apokaliptik bir dünyada, Sovyetler Birliği'nin çöküşünden sonraki coğrafya üzerinde kurgulanmıştır. Bu özgün estetik, post-sovyet retrofütürizmle harmanlanarak oyunun benzersiz bir atmosferini oluşturur.

Retrofütüristik Öğelerin Detaylandırılması:

Teknolojik Kalıntılar:

Paslanmış Araçlar: Özellikle kamyonlar, tanklar ve helikopterler, eski dünyanın kalıntıları olarak karşımıza çıkar.

Eski Bilgisayarlar ve Mekanizmalar: Döneminin ileri teknolojisi olarak tasarlanmış eski bilgisayar terminalleri, artık işlevsiz ve terk edilmiş haldedir.

Mimari Tasarım:

Devasa ve Kaba Sovyet Binaları: Monolitik beton yapılar, Sovyetler'in ihtişamlı ve totaliter geçmişini ve sonrasındaki çöküşünü simgeler.

Terk Edilmiş Araştırma Tesisleri: Bu yapılar, Sovyetlerin bilim ve teknolojideki hırslarını yansıtır.

Giyisiler ve Ekipman:

Gaz Maskeleri: Sovyetler döneminde üretilen gaz maskeleri, radyasyon tehdidine karşı bir savunma aracı olarak kullanılır.

Radyasyon Kıyafetleri: Klasik Sovyet radyasyon kıyafetleri, post-apokaliptik dünyada hayatta kalmak için esastır.

Post-Sovyet Retrofütürizmine ait Özellikleri:

Post-Sovyet retrofütürizm, Sovyetler Birliği'nin geleceğe dair umutları, hayalleri ve korkuları ile modern post-apokaliptik anlatıların birleşimini temsil eder. Oyun boyunca karşımıza çıkan, Sovyetlerin bir zamanlar inandığı parlak geleceğin izleri, şimdi yıkılmış ve terk edilmiş haldedir.

Teknolojik Yıkım: Sovyet teknolojisinin ileri seviyede olduğu zamanlarda üretilmiş ekipmanlar, şimdi işlevsizdir, ancak hala oyun dünyasında dikkate değer bir etkiye sahiptir.

Toplumsal Çöküş: Sovyetlerin sosyalist idealleri ve toplumsal yapıları, "Stalker"ın dünyasında çeşitli fraksiyonlar, grublar ve bireyler arasındaki çatışmalarda yankı bulur.

Sonuç olarak, "Stalker"ın estetik ve tematik yapısı, Post-Sovyet retrofütüristik estetikle yoğun bir şekilde örülüdür. Bu yaklaşım, oyunun hem görsel hem de anlatısal derinliğini zenginleştirir, oyuncuya tarihsel ve kültürel bağlamda bir içgörü sunar.

Renk Kullanımı:

Soluk Renkler: Oyun boyunca soluk, mat renkler hakimdir. Bu, radyasyonun ve diğer çevresel faktörlerin etkisi altındaki doğanın cansızlaşmış halini vurgular.

Koyu ve Kasvetli Tonlar: Oyunda sıkça karşımıza çıkan gri ve kahverengi tonları, oyunun genel atmosferine hüznü ve umutsuz bir hava katar.

Kızıl ve Turuncu Tonlar: Özellikle gün batımı, yangın ve radyasyon bölgelerinde kullanılan bu renkler, tehdidin ve doğanın vahşi gücünün sürekli bir varlık olduğunu gösterir.

Yeşil Tonları: Bu renkler, özellikle radyasyonun zehirlediği bölgelerde sıkça karşımıza çıkar. Radyasyonun doğada yarattığı değişiklikleri ve mutasyonları simgeler. Yeşil oyun dilinde zehir ve radyoaktif maddeleri sembolize eder.

Mavi ve Soğuk Tonlar: Gece sahneleri ve bazı yer altı bölgelerinde hakim olan bu tonlar, oyuncuya yalnızlık, belirsizlik ve tehlikenin yakınlığını hissettirir



Post Apokaliptik Oyun Çözümlemesi III

Tema: Zombie Kıyameti

DAYS GONE

Günler Geçip Gittiğinde

A) Oyunun Künyesi

Yapım Yılı: 2019

Türü: Macera, Açık Dünya
Post Apokaliptik Dünya

Oynanış Şekli: FPS (First Person Shooter)

Geliştirici: SONY

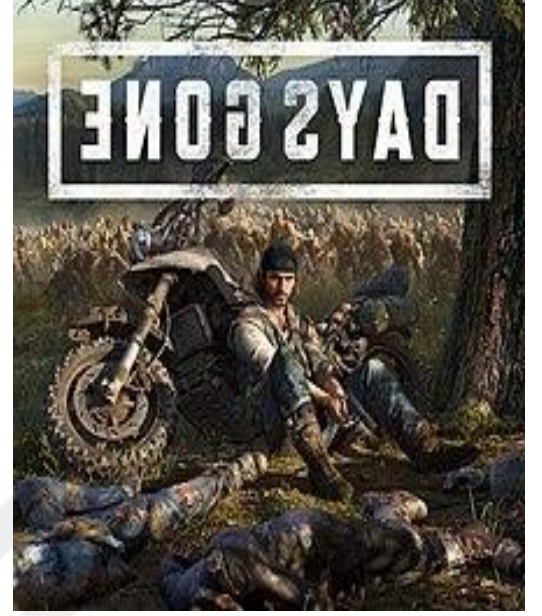
Senaryo: John Garwin, Anne Toole

Yönetmen: John Garwin, Jeff Ross

Değerlendirme: M, 18

Metacritic Puanı: 8.7

IMDB Puanı: 8,3



Görsel 151: Days Gone oyun

Oyuncular:

- Sam Witner (Protagonist- Deacon St. John)
- Jim Pirri (William Boozer Gray)
- Courtnee Draper (Sarah Whitaker)

B) “Days Gone” Dijital Oyunun Özeti

"Days Gone", Bend Studio tarafından geliştirilen ve Sony Interactive Entertainment tarafından yayınlanan bir aksiyon-macera video oyunudur. Oyun, post-apokaliptik bir dünyada, "Freakers" olarak adlandırılan virüsle enfekte olmuş



Görsel 152: Deacon zombilerle savaşıyor

Zombilerin ortaya çıkmasının ardından hayatta kalmaya çalışan motorcu bir kelle avcısı olan Deacon St. John'un hikayesini

anlatır.

Hikaye, Kuzeybatı Pasifik bölgesinde, büyük bir pandeminin insan popülasyonunun büyük bir kısmını zombiye dönüştürdüğü ve modern toplumların çöktüğü post apokaliptik bir Amerika'da geçer. Bu yeni dünya düzeninde, insanlar ya dışarıya kapalı kamplarda yaşarlar ya da bağımsız gezginler olarak hayatta kalmaya çalışırlar. Oyunun başkahramanı Deacon, en yakın arkadaşı Boozer ile birlikte bu kargaşada hayatta kalmaya çalışan iki motosikletli kafa avcısıdır.

Deacon'un hikayesi, eşi Sarah'ı izini kaybetmesinin ardından, apokalips döneminde hayatta kalıp kalmadığını keşfetmekle başlar. Bu sırada Deacon, farklı topluluklarla ilişkiler kurar, onları savunmaya çalışır ve Freakers'lara karşı hayatta kalmak için stratejiler geliştirir.

Freakers, oyunun temel antagonistidir. Virüsle dönüşmüş olan bu yaratıklar hem insanlara hem de hayvanlara bulaşabilen ve onları vahşi bir canavara dönüştüren bir enfeksiyona taşımaktadırlar. Oyun ilerledikçe, farklı zombi türler ile karşılaşılır, bu da oyuncunun farklı taktikler ve stratejiler bulması ve uygulamasını gerektirir.

C) “Days Gone” Oyunun Anlatısal Aşamaları

Hazırlık (Kurulum- Başlangıç Durumu):

"Days Gone" bize Deacon St. John'un gözünden Amerika'nın Kuzeybatı Pasifik kıyılarının post-apokaliptik bir manzarasını sunar. Salgın, birçok insanı acımasız "Freakers"a dönüştürmüştür. Bu yeni dünyada, Deacon eski bir motosiklet kulübü üyesi olarak hayatta kalanlar arasında yeni bir hayat kurmaya çalışmaktadır. Başlangıçta, temel amacı hayatta kalmaktır.



Görsel 153: Salgının başlangıcı

Çatışma (Karışıklık- Dönüştürücünün Ortaya Çıkışı):

Deacon, eşi Sarah'ın salgının başlamasından kısa bir süre sonra öldüğüne inanmaktadır. Ancak, bazı ipuçları onun hala hayatta olabileceğini gösterdiğinde, onu bulma umuduyla tehlikeli bir arayışa başlar.



Görsel 154: Yalnızlık ve tehlikeyi sembolize eden vahşi doğa

Gidiş (Eylemler Dizisi):

Bu yolculuk sırasında, Deacon haydut kamplarına karşı savaşır, Freaker sürüleriyle başa çıkar ve geçmişiyile yüzleşir. Bu süreçte, eski arkadaşı Boozer'la birlikte birçok hayatta kalma taktiği geliştirir. Deacon ayrıca, eski dünyanın kalıntıları arasında yeni ittifaklar kurar ve eski düşmanlarla yüzleşir.



Görsel 155: En az zombiler kadar tehlikeli insan çeteleri

Dövüş:

Düşmanlar sadece Freakers ve haydutlar değildir. Doğa da onun için ciddi bir tehdit oluşturmaktadır. Kar fırtınaları, vahşi hayvan saldırıları ve hızla tükenen kaynaklar Deacon'ın her adımını tehlikeli kılar. Ayrıca, hayatta kalmayı başarsa bile, bu dünyadaki diğer insanlarla olan ilişkileri de onun için bir sınav olacaktır.



Görsel 156: Bitmeyen savaş ve kaos

Dönüş (Dengeleyici / Düzenleyici Öğe / Olay):

Sarah'ın aslında ne olduğunu öğrenmek, Deacon için tamamen bir dönüm noktasıdır. Karısının gerçekte nerede olduğuna dair gerçekler, onun bu dünyada ne için savaştığına dair inançlarını ve değerlerini yeniden şekillendirir.



Görsel 157: Deacon'ın kayıp eşi

Sonuç (Bitiş Durumu / Başlangıca Dönüş):

Deacon'ın yolu onu hayatta kalmaktan daha büyük bir amaç için savaşmaya yönlendirir. Sarah'ın gerçek kaderiyle yüzleşmesi, ona bu yeni dünyada nelerin gerçekten önemli olduğunu gösterir. Oyuncunun yaptığı kararlar, Deacon'ın kaderini, çevresindeki toplulukların kaderini ve hatta bu post-apokaliptik dünyanın geleceğini belirleyecektir.



Görsel 158: Deacon'ın eşine kavuşması

Tema:

"Days Gone", bireyin hayatta kalma savaşıyla yeni bir toplum oluşturma ve bu topluluğun ayakta kalması için gerekli ihtiyaçları karşılama arasındaki gerilimi vurgular. Aynı zamanda, trajedi karşısında umudu ve sevgiyi sürdürmenin gücü üzerine bir meditasyondur.

Mesaj:

Oyun, insanlığın en zor zamanlarda bile umudu, sevgiyi ve insanlığı nasıl sürdürebileceğini sorgular. Seçimlerimizin ve eylemlerimizin, sadece bize değil, etrafımızdaki dünyaya da nasıl derin bir etkisi olabileceğini gösterir.

D) “Days Gone” Oyununun Kahraman Çözümlemesi:

D.1) Joseph Campbell’e Göre “Days Gone” Oyununun Kahraman Anlatı Çözümlemesi:

İlk Aşama: Yola Çıkış (Sıradan Dünya)

1. Sıradan Dünya: Deacon St. John, motosiklet kulübünde bir motosikletçi olarak yaşadığı sıradan hayattan, zombi apokalipsisinin başlamasıyla normal yaşam düzeni bozulmuş bir kişiye dönüşür. Bu dönemde eşi Sarah'ı kaybettiğine inanır ve hayatta kalmak için mücadele eder.

2. Maceraya Çağrı: Sarah'ın belki de hala hayatta olduğuna dair ipuçları, Deacon'un umutlarını yeniden alevlendirir ve onu onu arama macerasına sürükler.

3. Çağrının Reddedilmesi: Yeni dünyanın tehlikeleri ve acımasızlığı karşısında, Deacon başlangıçta bu zorlu göreve hazır olmadığını hisseder ve sık sık tereddüt eder.

4. Doğüstü Yardım: Deacon'un kardeşi Boozer, hayatta kalma mücadelesinde en büyük destekçisidir. Aynı zamanda çeşitli kamplardaki diğer müttefikler de onun bu yolculukta rehberliğini yapar.

Özel Dünya'ya Geçiş

5. İlk Eşiğin Aşılması: Deacon, Oregon vahşetinin derinliklerine dalarken, farklı topluluklar ve zombi türleriyle karşılaşır. Bu, onun hayatta kalmak için gereken becerilere hâkim olmasını sağlar.

6. Balinanın Karnı: NERO adlı gizemli kuruluşun izini sürerken Deacon, Sarah'ın gerçekte ne olduğunu ve onun hala hayatta olabileceğini keşfeder.

İkinci Aşama: Erginlenme (İnisiyasyon)

7. Sınavlar Yolu: Oregon'un farklı bölgelerinde, Rippers adlı kultla, marauder ve anarchist kamplarıyla ve farklı zombi türleriyle karşılaşarak Deacon, sadece fiziksel değil, aynı zamanda psikolojik olarak da sınanır.

8. Tanrıça ile Karşılaşma: Deacon, Sarah ile tekrar bir araya geldiğinde, onun NERO için çalıştığını öğrenir. Bu, oyunun duygusal yoğunluğunu zirveye taşır.

9. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın: Sarah'ın yeni misyonu, Deacon'un önceliklerini sorgulamasına neden olur. Kendi istekleriyle, Sarah'ın araştırma görevleri arasında kalan Deacon, bir seçim yapmak zorundadır.

10. Babanın Gönlünü Alma ve Tanrılaştırma: NERO'nun virüs hakkındaki gerçek niyetlerini öğrendiğinde, Deacon'un dünyası sarsılır. Bu, onun düşmanını daha iyi tanımasını ve doğru stratejiyi belirlemesini sağlar.

11. Nihai Ödül: Sarah ile yeniden bir araya gelmek, Deacon'a iç huzuru ve yeni bir amaç getirir. Birlikte, virüse karşı bir çözüm bulmaya çalışırlar.

Üçüncü Aşama: Dönüş (Sıradan Dünya)

12. Dönüşün Reddedilmesi: Sarah'ı yeniden kaybetme tehlikesiyle karşı karşıya kalan Deacon, normal bir yaşama dönmeyi reddeder ve her şeyi riske atarak onu kurtarmaya çalışır.

13. Büyülü Kaçış: NERO'nun tehditlerine ve Oregon'daki diğer düşmanlara karşı, Deacon ve müttefikleri büyük bir direniş gösterir.

14. Dışarıdan Gelen Kurtuluş: Müttefikleri, Deacon'a onun en zor anlarında yardım eder, böylece birlikte büyük zorlukların üstesinden gelirler.

15. Dönüş Eşiği Aşılması: Sarah ile birlikte, Deacon post-apokaliptik dünyada yeni bir yaşam kurmayı başarır.

16. İki Dünyanın Ustası: Zorluklara karşı koyarak ve geçmişiyle yüzleşerek, Deacon yeni dünyada kendi yerini bulur.

17. Yaşama Özgürlüğü: Oyunun sonunda, Deacon ve Sarah yeni dünyada birlikte bir yaşam kurmayı başarır, bu da onlara gerçek bir özgürlük ve amaç duygusu kazandırır.

D.3) Christopher Vogler'e G6re "Days Gone" Filminin Kahraman Anlatı 6z6mlemesi:

"Days Gone" oyunu, post-apokaliptik bir evrende, Amerika Birleřik Devletleri'nin Kuzey Batı Pasifik Kıyılarında geen, hayatta kalma temalı bir hikaye anlatımı sunar. Christopher Vogler'in kahramanın yolculuęu modeli ile yapılan bir inceleme, bu oyunun hikayesinin nasıl stratejik bir oyun anlatı yapısı ierisinde ilerledięini ařamalandırarak anlatmaktadır.

1. Sıradan D6nya: Oyun bařladıęında, Deacon'un eři Sarah'ın helikopterle tahliye edildięi bir flashback ile karřılařırız. Bu flashback, Deacon'un eři Sarah'ya olan derin sevgisini ve d6nya'nın ne kadar normal olduęunu g6sterir.

2. Macera aęırısı: Vir6s salgını bařlamıř ve insanları "Freakers" adı verilen zombi benzeri varlıklara d6n6řt6rm6řt6r. Deacon'un ana amacı, Sarah'ın akıbetini 6ęrenmektir.

3. aęırısı Reddetme: Deacon, Sarah'ın 6ld6ę6ne inanarak hayatta kalmaya alıřırken bir yandan da onun yokluęunda nasıl devam edeceęini sorgular

4. Mentor (Akıl Hocası) ile Tanıřma: En yakın arkadařı Boozer, Deacon'a hayatta kalmak iin rehberlik eder.

5. Eřięi Geme: Deacon, Sarah'ın hayatta olabileceęine dair ipuları bulduęunda, onu aramaya karar verir.

6. Testler, M6ttefikler, D6řmanlar: Deacon, Freakers, Rippers ve dięer d6řman gruplarla karřılařırken, dięer hayatta kalan gruplarla da etkileřime girer. Bu s6rete, Lisa gibi karakterlerle tanıřır ve ona yardımcı olur.

7. Maęaraya Sonuna Yaklařma: Deacon, Sarah'ın hayatta olabileceęi Nero tesisi gibi kritik mekanlara giriř yapar.

8. B6y6k Sınav: Deacon, Sarah'ı bulur ve onun hayatta olduęunu 6ęrenir, ancak bu, onu daha b6y6k sorunlara s6r6kler, zira Sarah'ın bulunduęu tesis, tehlikeli bir arařtırma laboratuvarıdır.

9. 6d6l: Sarah ile yeniden bir araya gelme řansını yakalar ve onu kurtarmaya alıřır.

10. Geri D6n6ř Yolu: Deacon, Sarah'ı g6vende tutabilmek iin b6lgedeki tehlikelerle ve d6řman gruplarla m6cadele eder.

11. Diriliş: Sarah'ı kurtardıktan sonra, Deacon bölgedeki tehditleri ortadan kaldırarak ve insanlara yardım ederek liderlik vasfını gösterir.

12. İksirle Dönüş: Oyunun sonunda Deacon, geçirdiği değişiklikleri ve kayıpların onu nasıl etkilediğini fark eder. Aynı zamanda, bu post-apokaliptik dünyada bir umut ışığı olmayı başarır.

Yan Görevlerin Analizi: "Days Gone" oyunundaki yan görevler genellikle Deacon'un hayatta kalan gruplara yardım etmesi, ödül toplaması, hayatta kalmasına yarayacak malzemeleri bulmaya çalışması veya Freaker tehditlerini ortadan kaldırması üzerinedir. Bu görevler, Deacon'un karakter gelişimine katkıda bulunur ve onun ahlaki değerlerini, dayanıklılığını ve liderlik becerilerini sorgular. Her yan görev, oyuncuya post-apokaliptik dünyanın karmaşıklığı ve tehlikeleri hakkında daha fazla bilgi sağlar.

D.4) Carl G. Jung'un "Arketip Kuramına" göre Kahraman Karakter Arketipleri:

Protagonist: Deacon St. John, oyunun ana karakteri olarak bu role uyar. Post-apokaliptik bir dünyada, kaybolan karısını aramak ve bu yeni dünyada hayatta kalmak için mücadele eder. Onun kişisel yolculuğu, oyuncunun bu dünyayla nasıl etkileşime girdiğinin merkezindedir.

Anti-Kahraman: Boozer, Deacon'ın en yakın arkadaşıdır ve bu role uyabilecek bir karakterdir. Onun geçmişi ve kendi iç mücadelesi, onu tam anlamıyla kahraman ya da kötü adam kategorisine koymayı zorlaştırır.

Antagonist: Freakers, zombi benzeri yaratıklar, oyunun başlıca düşmanlarıdır. Bu yaratıklar, Deacon'un sürekli tehdit altında olduğu bir dünya yaratmaktadır.

Hilekar: O'Brien, bu role uyar. İlk başta Deacon'ın eski bir arkadaşı gibi görünse de NERO ile olan ilişkisi ve gizemli doğası onu belirsiz ve tahmin edilmez bir karakter haline getirir.

Akıl Hocası: Iron Mike, Deacon'a hayatta kalma ve liderlikle ilgili dersler veren deneyimli bir liderdir. Onun felsefesi, Deacon'un kendi yolunu bulmasına yardımcı olur.

Haberci: Deacon'un radyosu, bu role uyar. Oyun boyunca, radyo üzerinden gelen bilgiler, oyuncuya dünyanın durumu hakkında sürekli bilgi verir.

Biçim Değiştiren: NERO ajanları, bu arketipi temsil eder. Onların amacı ve doğası, oyuna gizem katmak için belirsiz bir şekilde sunulmuştur.

Eşik Bekçisi: Rippers adlı kult, Deacon'un ilerlemesini engelleyen bir güçtür. Onların inançları ve yöntemleri, Deacon için sürekli bir tehdit oluşturur.

Anne/Büyük Anne: Ada Tucker, bu role uyar. Önceki hayatında bir çocuk hizmetleri çalışanı olan Tucker, şimdi hayatta kalanları koruma ve onlara iş verme konusunda aynı maternal enerjiyi taşır.

Anima/Animus: Sarah, Deacon'ın kayıp karısıdır ve onun iç dünyasında önemli bir rol oynar. Onun anıları, Deacon'un kişisel yolculuğunu şekillendirir ve onunla birlikte oyuncunun da duygusal bir bağlantı kurmasını sağlar.

E) “Days Gone” Filminde Kahraman ve Görsel Estetik Unsurların Çözümlemesi:

E.1) Mekan

"Days Gone" oyununda zombi apokalipsini sembolize eden bazı mekanlar ve bu mekanlara dair özellikler en önemlileri aşağıda listelenmiştir. Ayrıca bölüm içlerinde açılan yönlendirme haritaları ile (Map) oyuncu yönlendirilmektedir.

Yıkılmış Yollar ve Köprüler: Bu mekanlar, bir zamanlar insanların bu dünyada var olduğunu ve bir medeniyet kurduğunu hatırlatır. Köprüler ve yolların durumu, dünyanın ne kadar hızlı bir şekilde değiştiğini ve çöktüğünü gösterir.



Görsel 159: Terkedilmiş otoyollar ve Deacon

Terk Edilmiş Benzin İstasyonları ve Şehirler: Bu alanlar, bir zamanlar yaşamın nasıl olduğunu gösterir; birçok bina ve ev yağmalanmış ya da terk edilmiştir. Benzin istasyonları, Deacon'un motosikleti için yakıt arayışının oyunun en önemli mekanlarıdır. Aynı zamanda azalan kaynakların ve geçmişte kalan modern hayatı vurgulamaktadırlar.

Yaban Hayatı ve Doğa: Vahşi doğanın hızla nasıl genel manzarayı kapladığını ve insanoğlunun yokluğunda doğanın nasıl yeniden hükmedene dönüştüğünü gösterir.



Görsel 160: Yaban hayatın içinde Deacon

Ormanlar, Dağlar ve Nehirler: Hem saklanma ve avlanma mekanı hem de tehlikelerin kol gezdiği yerlerdir. Modern şehir öncesi orman imgesi geri dönmüştür.

Freaker Yuvaları: Freakers'ın yuvalandığı, genellikle karanlık ve kapalı alanlardır. Bu yuvalar, insanların bir zamanlar yaşadığı yapıların içinde bulunabilir ve şimdi bu mekanların nasıl düşman topraklarına dönüştüğünü gösterir.

İnsan Yerleşkeleri: Hayatta kalan insanların oluşturduğu toplulukların yaşadığı alanlardır. Bu kamplar, apokaliptik dünyada insanoğlunun dayanışma ve topluluk duygusuyla nasıl hayatta kalabileceğini gösterir.



Görsel 161: Terkedilmiş tesisler

Terk Edilmiş Araştırma Tesisleri: Bu alanlar, salgının nasıl başladığına dair ipuçları içerebilir. Laboratuvarlar ve tesisler, oyuncuya hikayenin arka planını ve bu yeni dünyanın nasıl ortaya çıktığına dair bilgi sağlar. Oyun boyunca, Deacon'un seyahat ettiği bu mekanlar, oyuncuya dünyanın nasıl değiştiğini, hayatta kalmak için ne kadar zorluklarla karşı karşıya kaldığını ve insanların bu koşullarda nasıl dayanışma içinde olabileceğini gösterir.

E.2) Zaman:

Zamanın Yapısal Rolü

"Days Gone", kesintili zaman aralıklarına sahip bir oyun anlatısına dayanır. Oyun boyunca, ana karakter Deacon'ın geçmişi ve şimdiki zaman arasındaki geçişler sıkça yaşanır. Bu geçişler, karakterin duygusal durumu ve geçmişteki olayların şimdiki zaman üzerindeki etkisini vurgular.

Oyun, olayların birbirini takip eden doğrusal bir akışı üzerine kuruludur, ancak bazı olaylar ve tema unsurları dairesel bir yapıya sahiptir. Bu da oyunun tekrar eden temalarını ve Deacon'ın geçmişle olan ilişkisini güçlendirir.

Zamanın Karakter Gelişimi Üzerindeki Etkisi

Geçmişle Hesaplaşma: Deacon'ın geçmişi, onun şimdiki davranışları ve duygusal tepkileri üzerinde büyük bir etkiye sahiptir. Geçmişte yaşadığı olaylar, onun kararlarına ve hareketlerine doğrudan etki eder.

Zamanın İzleri: Oyun boyunca, Deacon'ın geçmişten gelen hem fiziksel hem de psikolojik hasarların ve izlerin zamanla nasıl iyileştiğini ya da değiştiğini görebiliriz.

Olayların Zamansal Kurgusu

Anıların Canlandırılması: Oyun, Deacon'ın geçmişte yaşadığı olayları canlandırmada flashback (geçmişe dönüş) tekniğini sıkça kullanır. Bu, oyuncunun karakterin geçmişini ve şimdiki durumu arasında bir bağlantı kurmasını kolaylaştırır.

Olağan Zamanın Akışının Yapılan Müdahaleler: Oyun, olayların sırasını ve süresini değiştirerek zamanın akışını müdahale eder veya olağan akışı bozar. Bu, oyuncunun dikkatini belirli olaylara veya temalara çekmek için kullanılır.

Zamanın Tematik Kullanımı

Hayatta Kalma ve Zaman: "Days Gone", post-apokaliptik bir dünyada hayatta kalma mücadelesini temsil eder. Bu mücadelede zaman, hem bir müttefik hem de bir düşmandır. Karakterlerin hayatta kalmak için zamanla yarıştığı durumlarla karşı karşıya gelmesi bu temayı vurgular.

Değişim ve Dönüşüm: Oyun boyunca, dünyanın ve karakterlerin zaman içinde nasıl değiştiğine dair birçok örnek bulunmaktadır. Bu, zamanın değişim ve dönüşüm üzerindeki kaçınılmaz etkisini vurgular.

E.3) Giyim-Kuşam:

Temel Kostüm Elemanları ve İşlevselliği

Deri Ceket: Deacon St. John'un giydiği bu ceket, fiziksel koruma sağlamanın yanı sıra onun motosiklet kulübüne olan bağlılığını temsil eder. Ceketin dayanıklılığı, post-apokaliptik bir dünyada zorlu hava koşullarına ve fiziksel tehlikelere karşı koruma sağlar.

Sahne: Deacon'un Ceketinin Arkasındaki Amblem

Bu sahnede, ceketin arkasındaki amblemin Deacon'un geçmişini, arkadaşlarıyla olan bağını ve hayatta kalmak için neden bu kadar savaştığını anlamamızı sağlar.



Görsel 162: Modifiye edilmiş arazi araçları

Ekipman ve Araçlar

Motosiklet: Taşınabilirliği, hızı ve manevra kabiliyeti ile Deacon'un en değerli varlığıdır. Motosiklet aynı zamanda depo alanı olarak da kullanılır; bu sayede Deacon, topladığı eşyaları ve silahları taşıyabilir.



Görsel 163: Deacon sığınakta

Motosikletin Onarımı: Bu sahnede, Deacon'un motosikletinin nasıl çalıştığını, hangi parçaların kritik olduğunu ve onarım için ne tür malzemelere ihtiyaç duyduğunu gözlemleyebiliriz.

Silahlar: Tüfekler, Tabancalar ve Otomatik Silahlar: Bu silahlar, genellikle insan ve Freaker tehditlerine karşı kullanılır. Her silahın özellikleri, menzili, atış hızı ve kapasitesi farklıdır.



Görsel 164: Askeri üs

Bıçaklar ve Yakın Dövüş Silahları: Yakın dövüşte kullanılırlar ve sessiz öldürme yeteneğine sahip olmaları nedeniyle avantajlıdır.

Tuzaklar ve Patlayıcılar: Deacon, Freaker gruplarına karşı tuzaklar ve patlayıcılar hazırlayabilir. Bu ekipmanlar, savunma stratejilerinde kritik bir rol oynamaktadır.

Kişisel Eşyalar ve Sembolizm

Sarah'ın Fotoğrafı: Deacon'un taşıdığı bu fotoğraf, onun kaybettiği aşkını ve motivasyonunu yansıtır. Aynı zamanda, Deacon'un geçmişteki yaşantısını, hüznü ve özlemle hatırlamasını sağlar. Oyunda, Sarah ile geçirilen anıların flashback sahneleri Deacon'un fotoğrafa duyduğu duygusal bağı daha da derinleştirir.

Tehlikeli Düşmanlar ve Koruyucu Ekipmanlar

Gözlük ve Maske: Zehirli gazlara ve hava koşullarına karşı koruma sağlar. Aynı zamanda Deacon'un yüzünü saklayarak kimliğini gizler.

Zırh ve Dizlikler: Bu ekipmanlar, düşman saldırılarına ve çevresel tehlikelere karşı ek koruma sağlar.

Sonuç olarak, "Days Gone" oyununda kullanılan kostümler ve ekipmanlar, sadece görsel ve işlevsel değil, aynı zamanda anlam yüklüdür. Bu eşyalar, post-apokaliptik bir dünyada hayatta kalmak için ne tür stratejilerin geliştirildiğini, karakterlerin duygusal ve psikolojik durumlarını ve bu kıyamet sonrası dünyada neyin değerli olduğunu gösterir.

E.4) Estetik Anlatı ve Renk Seçimi:

Şehir Yıkıntıları ve Harap Binalar:

Days Gone, post-apokaliptik bir kavramın vücut bulmuş halidir. Oyun içerisinde, zombi apokaliptinin ardından kalan yıkık dökük şehirler, içleri boşaltılmış binalar ve bozulmuş doğa oyuncuya sürekli olarak insanoğlunun sonunun ne kadar yakın olduğunu hatırlatır. Doğanın, modern medeniyetin yıkıntıları nasıl istila edip geri aldığını görmek hem oyuncuya doğanın yenilenebilme gücünü hem de insanlık tarihindeki kırılganlığı hatırlatır.

Virüsün Etkisiyle Değişim Geçirmiş Hayvanlar ve Canlılar:

Days Gone'da kaynağı belirsiz bilinmeyen bir virüsün etkisini görmekteyiz. Bu virüs, insanları "Freakers" adında vahşi yaratıklara dönüştürmüştür. Bu, post-apokaliptik temanın klasik bir özelliği olan mutasyon ve değişime bir örnek olarak karşımıza çıkar.

Kendi Başına Kalmış İnsan Toplulukları Kurduğu Yerleşim Alanları:

Oyunda karşılaştığımız kamp ve topluluklar, medeniyetin çöküşünün ardından hayatta kalanların nasıl yeni topluluklar oluşturduğunu gösterir. Bu topluluklar, yeni dünya düzeninin nasıl şekillendiğini, insanoğlunun kıyamet sonrası dünyada nasıl hayat kurduğunu ve yeni dünyada nasıl hayatta kalmaya çalıştığını yansıtır.

Endüstriyel harabeler, terk edilmiş fabrikalar:

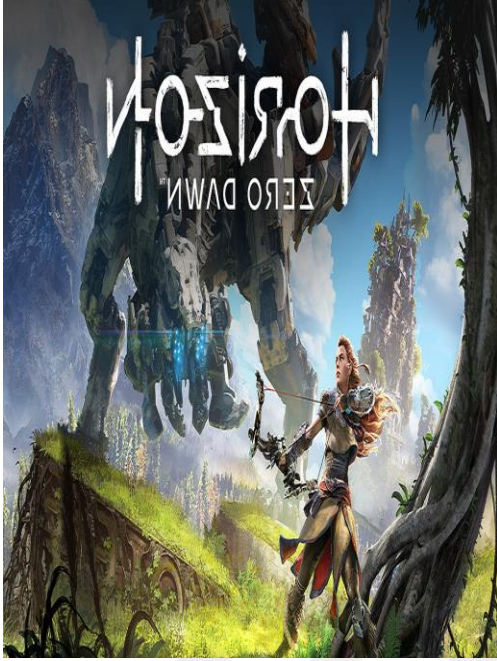
Days Gone'da sıkça rastlanan endüstriyel harabeler, bir zamanlar büyüyen ve gelişen bir medeniyetin artık nasıl durduğunu ve geriye sadece yıkılmış yapıların kaldığını gösterir. Terk edilmiş fabrikalar, modern üretim araçlarının ve tüketim toplumunun çöktüğünü vurgular.

Days Gone, eski ve yeni teknolojinin bir arada kullanılmasıyla post-apokaliptik bir dünyada teknolojik adaptasyonun nasıl gerçekleşebileceğini gösterir. Özellikle karakterlerin taşıdığı silahlar, araçlar ve diğer ekipmanlar, mevcut teknolojik kalıntıları kullanarak hayatta kalmaya çalışan yeni insan topluluklarının simgelemektir.

Post Apokaliptik Oyun Çözümlemesi IV

Tema: Yapay Zeka Kontrol Çıkmasıyla Yok Olan İnsanlık

HORIZON ZERO DAWN



Görsel 165: Horizon Zero Dawn oyun afişi

A) Oyunun Künyesi

Yapım Yılı: 2017

Türü: Rol Yapma, Post Apokaliptik Dünya, Açık Dünya

Oynanış Şekli: FPS (First Person Shooter)

Geliştirici: Guerilla

Senaryo: John Gonzalez, Ben McCaw, Ben Schroder

Yönetmen: Mathijs de Jonge

Animasyon: Josh Jones, Dongjun Kim

Değerlendirme: T (Teen +14)

Platform: PS 4

Metacritic Puanı: 8.9

IMBD Puanı: 9

Oyuncular:

- Ashly Burch (Protagonist Alloy'u seslendiren aktrist)
- Laura van Tol (Alloy'un çocukluğu)
- JB Blanc (Rost)
- Nicolette McKenzie (Teersa)

B) "Horizon Zero Dawn" Dijital Oyun Özeti

"Horizon Zero Dawn" 2017'de PlayStation 4 için Guerrilla Games tarafından geliştirilen ve Sony Interactive Entertainment tarafından yayınlanan bir aksiyon rol yapma oyunudur. Oyun, makinelerin yönetimindeki bir dünyada hayatta kalan son avcılardan Aloy'un hikayesini anlatıyor.

Oyun, modern uygarlığın çöküşünden binlerce yıl sonrasında, kabilelerin gezegenin hakimiyetini büyük biyomekanik yaratıklara (makineler) karşı savaşarak geri kazanmaya çalıştığı bir dönemde geçiyor.

Protagonist karakter Aloy, dışlanmış olarak doğmuş yetenekli bir avcı ve okçudur. Öksüz kaldığında onu yetiştiren Rost, ona hayatta kalma ve avlanma becerilerini öğretir. Aloy, kimliğini ve geçmişini keşfetmeye kararlıdır. Bu amaçla, kabileler arasında bir geçiş ritüeli olan "The Proving" (Kanıtlama) katılır. Ancak bu şenlikler sırasında saldırıya uğrarlar. Aloy, saldırganların arkasındaki gerçekleri ortaya çıkarmak için yola koyulur.

Aloy, dünyadaki makinelerin nereden geldiğini, insan uygarlığının nasıl çöktüğünü ve kendisinin geçmişini keşfeder. Dünya, "Faro Plague" adında kontrol dışı çoğalan özerk savaş makinesi orduları tarafından tahrip edilmeye başlandığında, birkaç bilim insanı gezegeni kurtarmak için "Project Zero Dawn" adında bir plan oluşturmuşlardır. Bu proje, makine ordularını durdurmayı ve dünyayı yeniden canlandırmayı amaçlamıştır.

Aloy, aynı zamanda, DNA'sının, Project Zero Dawn'ın arkasındaki bilim insanı Elisabet Sobeck ile neredeyse aynı olduğunu keşfeder. Bu, Aloy'un bazı antik teknolojilere erişimini açıklar.

Aloy, bir AI olan HADES'in dünyayı yok etme planlarını öğrenir ve onu durdurmak için birçok müttefikle birleşir. Hikaye, Aloy'un HADES'e karşı olan mücadelesiyle sona erer.

C) “Horizon Zero Dawn” Oyunun Anlatısal Aşamaları

Hazırlık (Kurulum- Başlangıç Durumu):

Oyun, genç bir avcı olan Aloy'un post-apokaliptik bir dünyada yetişkinliğe geçiş ritüeli olan "The Proving"e hazırlanmasıyla başlar. Aloy, neden dışlandığını ve kim olduğunu anlamaya çalışan bir yetimdir. Anahtar soru, Aloy'un doğumu ve gerçek kimliğidir.



Görsel 166: Aloy ve vahşi doğa

Çatışma (Karışıklık- Dönüştürücünün Ortaya Çıkışı):

"The Proving" sırasında, bilinmeyen bir grup Aloy ve diğer katılımcılara saldırır. Bu, Aloy'u kökenini araştırmaya ve bu saldırganları kimin gönderdiğini bulmaya iten bir dizi olayı tetikler.



Görsel 167: Makine canavarlarının hüküm sürdüğü dünya

Gidiş (Eylemler Dizisi):

Aloy, antik teknolojik kalıntıları araştırarak ve düşman klanlarıyla mücadele ederek geçmişi hakkında bilgi toplar. Bu süre zarfında, makine canavarlarının neden var olduğunu ve insanlığın çöküşüne neyin sebep olduğunu da öğrenir.



Görsel 168: Eski dünyanın harabeleri

Dövüş:

Aloy, ana düşmanı olan HADES ile yüzleşir. HADES, dünyayı yeniden şekillendirme planı olan bir yapay zekadır. Aloy, onu durdurmak için müttefikler toplar ve büyük bir savaşa girişir.



Görsel 169: Alloy ve Hades'in Karşılaşması

Dönüş (Dengeleyici / Düzenleyici Öğe / Olay):

Aloy, geçmişi hakkında gerçeği keşfeder: Bir bilim insanı olan Dr. Elisabet Sobeck'in klonudur. Aloy, insanlığı kurtarmak için Dr. Sobeck'in başlattığı GAIA projesini tamamlamakla görevlidir.



Görsel 170: Alloy ve vahşi doğa

Sonuç (Bitiş Durumu / Başlangıca Dönüş):

HADES'i mağlup ederek insanlığı tehditten kurtaran Aloy, kökenini ve amacını anlar. Aynı zamanda dünyadaki dengenin korunması için sürekli çaba sarf edilmesi gerektiğini de fark eder.



Görsel 171: Aloy Antagonisti yenerek yeni bir hayata başlar

Tema:

Kendi kimliğini keşfetme, teknolojinin doğa üzerindeki etkisi ve insanlıkla teknoloji arasındaki denge.

Mesaj:

Bireylerin geçmişi anlaması, kimliklerini keşfetmeleri ve gelecek için doğru kararlar almaları önemlidir. Ayrıca, teknolojinin doğa ve insanlık üzerindeki potansiyel etkilerini dikkatlice değerlendirmeliyiz.

D) “Horizon Zero Dawn” Oyununun Kahraman Çözümlemesi:

D.1) Joseph Campbell’e Göre “Horizon Zero Dawn” Oyununun Kahraman Anlatı Çözümlemesi:

İlk Aşama: Yola Çıkış (Sıradan Dünya)

1. Sıradan Dünya: Aloy, Nora kabilesinde bir dışlanmış olarak büyümüştür. Bu sıradan dünya, onun anlayışını sınırlayan ve kimliği hakkında sorular sormasına neden olan bir dünyadır.
2. Maceraya Çağrı: Aloy, "The Proving" adlı kabilesel bir ritüele katılma hakkını kazandığında maceraya çağrılır. Bu, onun kabul görmesi ve geçmişi hakkındaki sırları öğrenmesi için bir fırsattır.

3. Çağrının Reddedilmesi: Aloy başlangıçta dışlanmış olduğu için kabilesine karşı karışık duygulara sahiptir. Ancak, kimliğini keşfetme arzusu onun bu çağrıyı kabul etmesini sağlar.
4. Doğüstü Yardım: Rost, Aloy'un koruyucusu ve eğitmeni olarak ona dünyayı anlama ve hayatta kalma becerilerini öğretir.
5. İlk Eşiğin Aşılması: "The Proving" sırasında gerçekleşen bir saldırı, Aloy'u sıradan dünyasından uzaklaştırır ve onu daha büyük bir maceraya doğru sürükler.
6. Balinanın Karnı: Aloy, dünyanın derinliklerine, geçmişin sırlarını ve teknolojik yaratıkların kökenini keşfetmek için derin bir araştırmaya dalar.

İkinci Aşama: İnisiyasyon (Özel Dünya)

Oyunun başında tamamlanamamış geçiş töreni (rites of passage) bu bölümde tamamlanacaktır.

7. Sınavlar Yolu: Aloy, farklı kabilelerle karşılaşır, makinalarla savaşır ve geçmişin sırlarını çözmek için çeşitli görevlere katılır.
8. Tanrıça ile Karşılaşma: Bu, Aloy'un GAIA ile karşılaşmasıdır- dünyayı yeniden canlandırmak için yaratılan bir yapay zeka.
9. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın: Bu kavram, oyunun temasında doğrudan bir karşılık bulamasa da Aloy'un kendini geçmişin sırları ve kişisel misyonu arasında bölünmüş hissettiği anlarla temsil edilebilir.
10. Babanın Gönlnü Alma ve Tanrılaştırma: Aloy, Rost'un öğretilerini takip ederek ve onun beklentilerini aşarak kendi yolunda ilerler.
11. Nihai Ödül: Aloy, dünyanın gerçek tarihini ve kendi kökenlerini öğrenir.

Üçüncü Aşama: Dönüş (Özel Dünya'dan Sıradan Dünya'ya Geçiş)

12. Dönüşün Reddedilmesi: Aloy, öğrendikleri karşısında sıradan dünyaya dönmekte zorlanır.
13. Büyülü Kaçış: Oyun boyunca edindiği beceriler ve bilgilerle, Aloy kendini ve dünyayı tehdit eden tehlikelerden kurtulmayı başarır.
14. Dışarıdan Gelen Kurtuluş: Oyunun pik noktasına doğru, Aloy'un arkadaşları ve müttefikleri ona yardım eder.

15. Dönüş Eşiği Aşılması: Aloy, öğrendikleriyle sıradan dünyaya dönüş yapar ve kabilesi için yeni bir yol gösterici olur.
16. İki Dünyanın Ustası: Aloy, hem sıradan dünyasının hem de keşfettiği yeni dünyanın bilgeliklerini taşır. Üzerinde yeni dünyanın teknolojik mal
17. Yaşama Özgürlüğü: Oyunun sonunda Aloy, kendi kaderini seçme özgürlüğüne sahiptir.

D.2) Maureen Murdock'a Göre "Horizon Zero Dawn" Oyununun Kahraman Anlatı Çözümlemesi:

"Kadın Kahramanın Yolculuğu" olarak bilinen Maureen Murdock'un modeli, kadınların öz-farkındalık ve dönüşüm yolculuğunu betimlemek için kullanılan bir çerçevedir. Bu model, kadınların bireyselliklerini keşfetme ve toplumsal cinsiyet rolleriyle mücadele etme sürecini anlatır. "Horizon Zero Dawn" oyunundaki Aloy karakteri, bu yolculuğun birçok aşamasını deneyimler.

1. Kadınsılıktan ayrılış: Aloy, bir yetim olarak dışlanmış bir yaşam sürer ve toplumsal cinsiyet rollerinden uzaktadır. Bu izolasyon, onun kadınsılıkla ilişkisini zorlar ve onu diğer kadınlardan farklı kılar.
2. Erkeklerle özdeşleşme: Aloy, avcılık ve savaşçılık becerilerini geliştirerek bu erkek egemen dünyada ayakta kalmayı öğrenir.
3. Yanılsatıcı başarı hikayesi: Oyun boyunca Aloy, başarısını ölçüde birçok engeli aşar, ancak bu başarılar gerçek öz-kimliğini ve yerini bulmasında yeterli değildir.
4. "Güçlü kadınlar hayır diyebilir": Aloy, karşısına çıkan zorluklara ve tehlikelere rağmen kendi yoluyla hareket etmekte kararlıdır.
5. Tanrıçayla karşılaşma: Oyunun bazı bölümlerinde, eski dünyanın kalıntıları ve teknolojisi aracılığıyla Aloy, tanrıça figürü veya dişi enerjisiyle temas kurar.
6. Kadınsılıkla yeniden bağlantı kurma arzusu: Aloy, annesini ve kendi kökenlerini araştırırken, kadınsılığını ve toplumsal cinsiyet rolünü yeniden tanımlama arayışındadır.
7. Anne-kız çocuk bölünmesini giderme: Aloy'un annesi hakkındaki sırları çözme arayışı, bu bölünmeyi aşma isteğini yansıtır.

8. İçindeki iyi kalpli erkeği bulma: Oyunda, Aloy erkek karakterlerle karşılaşır ve onların yardımını veya karşılıklı saygıyı deneyimler.
9. İkiliğin ötesi: Aloy, kendi içindeki dengeleri ve çelişkileri keşfederek, cinsiyet, teknoloji ve doğa arasındaki ikilikleri aşmayı öğrenir.

Sonuç olarak, Aloy'un hikayesi, kadının bireysel yolculuğunun karmaşıklığına ve zenginliğine dokunarak, kadınların kendi içlerindeki gücü ve kimliği keşfetme sürecini başarılı bir şekilde temsil eder. Maureen Murdock'un modeli, Aloy'un bu yolculuğunu derinlemesine analiz etmek için kullanışlı bir araçtır.

D.3) Christopher Vogler'e Göre "Horizon Zero Dawn" Filminin Kahraman Anlatı Çözümlemesi:

1. Sıradan Dünya: Aloy, bir yetim olarak Nora kabilesinde dışlanmış bir birey olarak büyür. Oyundaki sıradan dünya, Aloy'un kabiledaki yeri ve onun dışlandığı gerçeğidir.
2. Macera Çağrısı: Aloy, 'The Proving' adlı kabile ritüeline katılmaya karar verir. Bu, onun kabul görmesi ve geçmişi hakkında bilgi edinmesi için bir şanstır.
3. Çağrıyı Reddetme: İlk başta, Aloy bu göreve hazır olup olmadığından emin değildir. Fakat Rost'un rehberliğiyle kararını verir.
4. Mentor (Akıl Hocası) ile Tanışma: Rost, Aloy'a hayatta kalmayı ve avlanmayı öğreten mentorudur.
5. Eşiği Geçme: 'The Proving' sırasında saldırıya uğradığında ve Rost'u kaybettiğinde Aloy'un gerçek macerası başlar.
6. Testler, Müttefikler, Düşmanlar: Aloy, çeşitli makinelerle savaşır, yeni arkadaşlar edinir ve düşmanlarıyla karşılaşır. Yan görevler genellikle bu kategoriye girer, çünkü Aloy yeni müttefikler kazanır ve yeteneklerini geliştirir.
7. Mağaraya Sonuna Yaklaşma: Aloy, dünyanın geçmişi ve kendi kökenleri hakkında daha fazla bilgi edindikçe, gerçeklerle yüzleşmeye yaklaşır.

8. Büyük Sınav: Aloy'un, dünyanın yok olmasına neden olan olayları ve kendi kökenini keşfetmesi gerekiyor. Aynı zamanda, düşmanlarıyla son bir kez yüzleşmesi gerekiyor.
9. Ödül: Aloy, kökenini anlar ve kendini kabul eder. Ödül kısmına verilen örnekte, Kahraman'ın oğluya yeniden bir bağ kurma şansı elde etmesi gibi, Aloy'un da kendini ve dünyayı daha iyi anlama fırsatı bulduğunu söyleyebiliriz.
10. Geri Dönüş Yolu: Oyunun sonlarına doğru, Aloy yeni bilgilerle kabilesine geri döner ve onlara yardım etmeye çalışır.
11. Diriliş: Aloy, dünyayı kurtarmak için son savaşına girer ve bu süreçte kişisel olarak da dönüşüm geçirir.
12. İksirle Dönüş: Oyun sonunda Aloy, kazandığı bilgelikle ve deneyimle Nora kabilesine geri döner, yeni bir anlayış ve amaca sahip olarak.

D.4) Carl G. Jung'un "Arketip Kuramına" göre Kahraman Karakter Arketipleri:

Protagonist: Aloy, oyunun ana karakteri ve başkahramanıdır. Oyunda, doğumunun sırrını ve dünyanın neden bu hale geldiğini öğrenmeye çalışan bir avcıdır.

Anti-Kahraman: Aloy aynı zamanda bazı anti-kahraman özellikleri de taşır. Standart kahraman kalıplarına uymaz; geçmişi, kimliği ve toplumla olan ilişkisi bu özellikleri destekler. Örneğin, bir Nora kabilesinden sürgün edilmiş biri olarak, kabile normlarına ve beklentilerine karşı çıkar.

Antagonist: Helis, Aloy'un yolculuğunda karşısına çıkan ana düşmandır. Karanlık bir dini lider olan Helis, Aloy'un doğumunun sırrını öğrenmesini engellemeye çalışır.

Hilekar: Sylens, bu arketipi temsil eder. Hem bilgi sağlar hem de kendi gizli ajandası vardır. Aloy'a yardım ederken aynı zamanda kendi menfaatleri için onu kullanır.

Akıl Hocası: Rost, Aloy'a hayatta kalmayı ve avcılığı öğreten bir akıl hocasıdır. Ona dünyanın tehlikeleri hakkında bilgi verir ve onun kabileye geri dönme arzusunu destekler.

Kaşif: Aloy, keşif arketipini de temsil eder. Bilinmeyen topraklarda seyahat eder, eski teknolojik kalıntıları araştırır ve geçmişi keşfeder.

Haberci: Oyun boyunca, Aloy'un yolu farklı habercilerle kesişir. Bunlardan biri, Aloy'un aslında kim olduğunu ve doğumunun sırrını öğrenmesine yardımcı olan Olin'dir.

Biçim Değiştiren: Sylens, bu arketipe de uyar. Başlangıçta sadece bir bilgi kaynağı olarak görünse de, ilerleyen bölümlerde gerçek niyeti ve karakteri ortaya çıkar.

Eşik Bekçisi: Oyun boyunca Aloy, farklı eşik bekçileriyle karşılaşır. Bu karakterler, Aloy'un hedefine ulaşmasını engellemeye çalışan veya onun yeteneklerini sınavan yaratıklar ve insanlardır.

Anne/Büyük Anne: Teersa, Nora kabilesinin matriarkıdır ve Aloy'a kabilesi hakkında bilgi verir. Aynı zamanda onun geçmişi hakkında da ipuçları sunar.

Anima/Animus: Aloy'un erkek yönü, Rost ve Sylens gibi karakterlerle temsil edilirken, feminen yönü Teersa ve diğer kabile kadınlarıyla gösterilir.

E) “Horizon Zero Dawn” Oyununda Kahraman ve Görsel Estetik Unsurların Çözümlemesi:

E.1) Mekan

Oyun, uzak bir gelecekte geçen, yıkılmış medeniyetin izlerini taşıyan, detaylı ve çeşitli bir açık dünya sunar. Bu dünyada, devasa robot hayvanlar ve eski dünyanın kalıntılarıyla dolu doğal manzaralar arasında bir yolculuk yaparsınız.



Görsel 172: Güvenli şehirler

Ölü Şehirler: Eski dünyanın büyük şehirlerinin kalıntıları, doğanın şehri nasıl geri aldığını gösteren şekillerde yıkılmış durumdadır. Gökdelenlerin iskeletleri, aşındırılmış yollar ve terkedilmiş binalar, bir zamanlar burada yaşayan medeniyetin büyüklüğüne işaret eder.

Cauldrons: Bunlar, robot hayvanların üretildiği gizemli yeraltı tesisleridir. İçlerindeki teknolojik harikalar, apokalipsin öncesinde insanların ne kadar ileri gittiğini gösterir.



Görsel 173: Yeni Faunayı oluşturan mekanik canavarlar

Farklı Kültürlere Ait Köyler ve Yerleşimler: Farklı kabilelerin yaşadığı bu köyler, eski dünyanın teknolojisinin izlerini taşıyan yapılarla doludur. Ancak bu yapılar, şimdi daha ilkel bir yaşam tarzına hizmet etmektedir.



Görsel 174: Modern yapıları yutan vahşi doğa

Metal Dünyası'nın Kalıntıları: Bu, eski dünyanın son günlerine tanıklık eden ve şimdi yıkık dökük bir halde olan bir yerdir. Oyunun ilerleyen bölümlerinde, bu bölgenin oyunun ana anlatısında ne kadar önemli olduğunu göreceksiniz.



Görsel 175: Alloy ve mekanik müttefiği

Dağlar ve Ormanlar: Doğanın gücünü ve yıkılmış bir medeniyetin üzerinde nasıl egemen olduğunu görmek için bu bölgelere bakmanız yeterli. Robot hayvanların bu doğal ortamda dolaşması, teknolojinin ve doğanın iç içe geçişini simgeler.

Oyundaki pek çok mekan, insanlığın yıkımının ardından doğanın nasıl tekrar toparlandığını ve teknoloji ile doğanın nasıl bir arada var olabileceğini gösterir. Eski dünyanın teknolojik kalıntıları ile yeni dünyanın ilkel yaşam tarzının bir arada bulunduğu bu mekanlar, oyunun temel temasını oluşturur: Teknolojinin doğa ile uyum içinde nasıl bir arada var olabileceği ve medeniyetin yıkımından sonra bile yaşamın nasıl devam edebileceği.

E.2) Zaman:

Oyunun hikayesi ve atmosferi, zaman kavramının farklı yönlerini öne çıkaran birçok unsura sahip.

Post-Apokaliptik Dünya: Horizon Zero Dawn'ın dünyası, teknolojik bir apokaliptin ardından doğanın tekrar egemen olduğu bir dünya. Bu, yıkılan binaların, paslanmış araçların ve teknolojik yikintıların yanı sıra vahşi doğanın bu kalıntılar arasında nasıl canlandığını görmekle anlaşılır.

Tarihi Kalıntılar ve Yıkılmış Medeniyetler: Oyunda ilerlerken, eski dünyaya dair birçok iz bulabiliriz. Bunlar, oyuncuya eski dünyanın ne kadar ileri teknolojilere sahip olduğunu, ama bu teknolojinin nasıl kontrol dışı kalarak felakete yol açtığını gösteriyor.

Makineler ve Hayvanlar Arasındaki İlişki: Doğa, teknolojinin sonlarından sonra dahi yüksek teknolojik robot hayvanlarla doludur. Bu robotlar, zamanın nasıl ilerlediğini ve teknolojinin doğada nasıl bir niş bulduğunu gösteren birer örnektir.

Aloy'un Kökeni: Oyun boyunca, Aloy'un geçmişi ve doğuşu hakkında bilgi ediniriz. Bu da zamanın, DNA'nın korunması ve gelecek nesillere aktarılması yoluyla nasıl etkili bir şekilde işlediğini gösterir.

Dini İnançlar ve Kabileler: Yeni dünya, eski dünyanın teknolojik kalıntıları etrafında oluşturulan çeşitli dini inançlara ve kabilelere sahip. Bu, eski dünyanın bilgisinin zamanla nasıl efsanelere ve mitlere dönüştüğünü gösterir.

Veri Noktaları ve Eski Dünyadan Mesajlar: Oyun boyunca toplanabilen veri noktaları, eski dünyadan kalan ses kayıtları, e-postalar ve diğer belgeler sayesinde oyuncuya zamanın değiştiremediği bilgi parçaları sunuluyor. Bu, zamanın her şeyi silip süpüremediğini ve bazı bilgilerin hala ulaşılabilir olduğunu gösteriyor.

Oyun boyunca, geçmiş ve şimdiki zaman arasında sürekli bir bağlantı kurulmaktadır. Aloy'un bireysel öyküsü, eski dünyanın yıkımıyla ve onun kendi kökenleriyle yakından ilişkilidir.

Geçmiş (Eski Dünya): Oyun, eski bir medeniyetin teknolojik apokalips sonucu yıkılmasından yüzlerce yıl sonrasında başlamaktadır. Bu yıkıma neden olan olaylar, bir yapay zeka olan HADES'in kontrolünü kaybetmesi ve robotları insanlık aleyhine harekete geçirmesiyle başlar.

E.3) Giyim-Kuşam:

Kılık Kıyafetlerin Genel Manzarası

Doğal Malzemeler: Oyundaki karakterlerin kıyafetleri genellikle post-apokaliptik bir dünyada bulunan doğal malzemelerden yapılır: Deri, kemik, taş, metal ve daha birçok malzeme.

Tribal Tasarım: Oyundaki kıyafetler tribal ve ilkel bir estetiğe sahiptir. Renkler, desenler ve süslemeler, farklı kabilelerin kültürel kimliğini yansıtır.

Fonksiyonellik: Kıyafetlerin çoğu, avcılık, toplama ve savaş gibi faaliyetler için tasarlanmıştır ve bu yüzden koruyucu ve fonksiyonel özelliklere sahiptir.



Görsel 176: Aloy'un ileri teknolojik parçalarla bezenmiş Tribal kıyafeti

Apokalipsin İzleri ve Ekipman İlişkisi

Eski Dünya Teknolojisi: Oyunda sıkça rastlanan ekipman parçaları ve aksesuarlar, eski dünyanın teknolojisinden kalan kalıntılardır.

Teknoloji ve İlkel Yaşam Arasındaki Karışım: Aloy'un kullandığı yay gibi silahlar, hem eski teknolojiye hem de ilkel malzemelere dayanır. Bu, apokaliptik bir dünyada teknolojinin ve doğanın nasıl iç içe geçtiğini gösterir.

Mekanik Canavarlar: Aloy, mekanik canavarlardan topladığı parçaları ekipmanlarında ve silahlarında kullanır, bu da eski teknolojinin izlerinin hala devam ettiğini gösterir.

Kostümlerin ve Ekipmanların Diğer Oyunlardan Ayıran Özellikleri

Doğa ve Teknoloji Karışımı: Kıyafetler ve ekipmanlar, doğal malzemelerle yüksek teknoloji ürünü malzemelerin bir kombinasyonunu içerir.

Özelleştirilebilir Ekipman: Oyuncular, Aloy'un yeteneklerini ve oynanışını değiştirmek için farklı ekipmanlar ve modifikasyonlar seçebilirler.

Tuzaklar ve Potonlar: Tuzaklar düşmanları zayıflatmak için, potonlar ise sağlık kazanımı için kullanılır.

Kabile Estetiği: Her kabile, kendi estetiğine, motiflerine ve renklerine sahip kıyafetlere ve ekipmanlara sahiptir, bu da oyundaki kültürel çeşitliliği vurgular.

Mekanik Canavarlarla Etkileşim: Aloy'un ekipmanları, mekanik canavarlarla etkileşimde bulunma yeteneğine sahiptir, bu da oyuna benzersiz bir avcılık ve toplama dinamiği katmaktadır.

E.4) Estetik Anlatı ve Renk Seçimi:

Renk Seçimleri:



Görsel 177: Pastel tonlar ve yumuşak renk geçişlerinin hakim olduğu manzara

Doğal Renkler: Oyun genellikle doğal renk paletini benimsemektedir. Yeşiller, mavi tonları, toprak renkleri ve kırmızılar dominandır. Bu renkler, doğanın vahşi güzelliklerini ve insanoğlunun doğa ile olan etkileşimini vurgular.

Kırmızı: Aloy'un giydiği kıyafetlerde sıkça rastlanan bu renk, tehlike, cesaret, öfke ve aşkı temsil eder. Aloy'un cesur ve kararlı karakterini yansıtan bir renktir.

Mavi: Teknoloji ve makinelerle özdeşleşen mavi, aynı zamanda sakinliği, bilgeliği ve derinliği sembolize eder. Makinelerin gizemini ve onların kıyamet sonrası dünyada oynadığı rolü yansıtır.

Metalik ve Soğuk Renkler: Makineler, genellikle griler, metalik tonlar ve soğuk renklerle temsil edilir. Bu, onların yapay ve insan yapımı doğalarını yansıtmaktadır.

Altın ve Sarı: Bu renkler, özellikle kutsal ve önemli mekanlarda ya da teknolojik arayüzlerde sıkça karşımıza çıkar. Bilgi, aydınlanma ve önemli teknolojik sırları temsil eder.

Oyun içerisindeki renkler, hikayenin derinliklerini, karakterlerin kişiliklerini ve dünyanın genel atmosferini vurgular. Renkler, oyuncuya duygusal bir tepki uyandırma konusunda oldukça etkilidir ve "Horizon Zero Dawn" bu konuda başarılı bir şekilde renk paletini kullanmıştır.



Görsel 178: Yeşil ve gri tonların hakim olduğu özel dünya

Post-Apokaliptik Estetik:

Doğa ve Teknolojinin Bütünleşmesi: Oyun, doğanın teknolojik yıkıma rağmen nasıl canlandığını ve eski dünyanın teknolojik harabeleri arasında nasıl yeşerdiğini gösterir. Bu, doğanın direncini ve uyum yeteneğini sembolize eder. Aynı zamanda, teknolojinin ve doğanın karşılıklı bağımlılığını ve etkileşimini temsil eder.

Mekanik Yaratıklar: Devasa mekanik canavarlar, teknolojinin doğa üzerindeki etkisini ve kontrolü temsil eder. Bu yaratıklar, eski dünyanın teknolojik hatalarının ve aşırılıklarının bir yansımasıdır.

Tribal Topluluklar ve Kavimler: Medeniyetin çöküşünden sonra insanların tribal topluluklarda bir araya geldiğini görüyoruz. Bu, insanoğlunun en temel sosyal

yapılarına geri döndüğünü gösteriyor. Bu kavimlerin her biri, farklı kültürel ve toplumsal değerleri temsil ediyor.

Eski Dünyanın Kalıntıları: Eski dünyaya ait harabeler, teknolojik medeniyetin yükselişini ve düşüşünü sembolize eder. Aloy'un bu kalıntıları keşfetmesi, tarihin ve geçmişin önemini ve ondan alınacak dersleri vurgular.

Doğa üstü Olanla ve Bilim Arasındaki Gerilim: Oyun boyunca, doğaüstü inançlarla bilimsel gerçekler arasında bir gerilim yaşanır. Bu, bilgiye erişimin sınırlılığı ve inancın, kavrayışın ötesinde olanı anlamlandırma biçimi olarak nasıl işlediğini gösterir.

İnsan ve Makine Arasındaki İlişki: Aloy, hem insanlarla hem de makinelerle etkileşimde bulunur. Bu etkileşimler, teknolojinin hem yardımcı hem de tehdit olarak nasıl algılandığını yansıtır.

Sonuç olarak, "Horizon Zero Dawn", post-apokaliptik estetiğini ve sembollerini, doğanın direnci, teknolojik medeniyetin yükselişi ve düşüşü, kabileler halinde yaşayan toplulukların oluşumu ve insanoğlunun en temel sosyal yapılarına geri dönüşü gibi temalar aracılığıyla zengin bir şekilde sunmaktadır.

Post Apokaliptik Türde Oyun Çözümlemesi V

Tema: Nükleer Felaket Sonrası Oluşan Doğüstü Fenomenler

METRO 33

Tema: İnsanın Neden Olduđu Geri Dönülemez Ekolojik Felaket



Görsel 179: Metro 33 Oyun afişi

Oyunun Künyesi

Yapım Yılı: 2007

Türü: Rol Yapma, Post Apokaliptik Dünya

Oynanış Şekli: FPS (First Person Shooter)

Geliştirici: 4A Games

Senaryo: Dmitriy Glukhovskiy Andrew Prokhorov Vyacheslav Aristov

Yönetmen: Keith Arem Andrew Prokhorov **Animasyon:** Adam De Oliveira

Değerlendirme:

Metacritic Puanı: 8.7

IMDB Puanı: 8.0

Oyuncular:

Oleg Mirochnikov (Artyom Seslendiren Aktör)

B) “METRO 33” Dijital Oyun Özeti

Metro 33, Dmitry Glukhovskiy'nin aynı adlı romanından esinlenen birinci şahıs nişancı (FPS) türündeki bir video oyunudur. Oyun, post-apokaliptik bir Moskova'da, yüzeyin radyoaktif kirlilikten yaşanmaz hale gelmesinin ardından yeraltı metro istasyonlarında hayatta kalmaya çalışan bir grup insanın hikayesini anlatmaktadır. Artyom, doğumundan kısa bir süre sonra yüzeydeki nükleer felaketi takiben metroya sığınan bir grup bireyin arasında yer almaktadır. Kendi istasyonunun yakın bir gelecekteki tehlikelerden korunması için yola çıkan Artyom'un bu sıradışı yolculuğunda, değişik metro fraksiyonlarıyla, mutant yaratıklarla ve metro sisteminin karanlık sırlarıyla karşılaşması kaçınılmazdır.

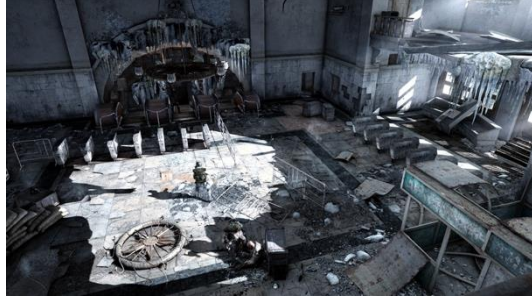
Metro 33, Dünya yüzeyinden tamamen yalıtılmış insanlığın dayanıklılığı, kültürel bellek ve felaket sonrası toplumsal yapıların nasıl evrildiği gibi konuları semiyotik ve tematik olarak derinlemesine işler. Oyunun karanlık atmosferi, çaresizliği, umudu ve insanlığın kırılganlığını vurgular. Ayrıca, bireysel eylemlerin toplumsal sonuçları ve bireyin topluluk içindeki yerine dair sorularla da oyuncuyu sürekli düşündürmektedir.

Oyun mekaniği, hikayenin karanlık temasına uygun bir şekilde tasarlanmıştır. Oyuncuların kaynakları idareli kullanması, gizlilik mekaniklerini benimsemesi ve düşmanlarla doğrudan çatışma yerine stratejik yaklaşım benimsemesi gerekmektedir. Bu, oyuncunun her kararının ağırlığını ve sonuçlarını hissetmesini sağlar.

Metro 33, post-apokaliptik bir dünyada insan ruhunun direncini, sosyal yapıların nasıl evrildiğini ve bireyin bu yapılar içerisinde nasıl bir yer bulduğunu inceliyor. Oyunun anlatısı, mekanikleri ve atmosferi, oyuncuya derinlemesine bir deneyim sunarak, sadece bir hikaye değil, aynı zamanda bir medeniyetin çöküşü ve yeniden doğuşunun yansımalarını sunmaktadır.

C) “METRO 33” Oyunun Anlatısal Aşamaları

Hazırlık (Kurulum- Başlangıç Durumu): “Metro 33” post-apokaliptik bir Moskova metrosunda, yüzeyin radyoaktif kirlilikle kaplandığı bir kıyamet sonrası dünyada geçmektedir. Artyom, kitaptan uyarlanan bu oyunda, hayatta kalan insan topluluklarından birinde doğmuş ve bu karanlık metroda büyümüştür. Oyuncu, Artyom'un genç bir adam olarak tehlikeli metro ağına daldığı bu evrende rehberi olur.



Görsel 180: Kıyamet sonrası yaşam alanı

Çatışma (Karışıklık- Dönüştürücünün Ortaya Çıkışı): Metroda yaşam zordur; kaynaklar sınırlıdır ve yüzeydeki yaratıklar, metroda da tehdit oluşturmaktadır. Artyom'un evi olan istasyon, bu tehditlerden biri olan Karasal Nöbetçiler tarafından saldırıya uğrar. Artyom, bu varlıkların tehdidini durdurma görevini üstlenir.



Görsel 181: Cephanelik

Gidiş (Eylemler Dizisi): Artyom, Moskova metrosunun karanlık koridorlarında ilerlerken, farklı istasyonlarda kalan topluluklarla, tüccarlarla, askerlerle ve dini fanatiklerle etkileşimde bulunur. Yolculuk sırasında oyuncu, metroda yaşamın nasıl sürdüğüne dair bir perspektif kazanır.



Görsel 182: Metrodaki farklı topluluklar

Dövüş: Artyom, yüzeyde ve metroda karşısına çıkan tehditlere karşı mücadele etmelidir. Bu tehditler arasında radyasyonla mutasyona uğramış yaratıklar, düşman topluluklar ve metroda dolaşan diğer tehlikeler bulunmaktadır.



Görsel 183: Mutantlarla savaşan insanlar

Dönüş (Dengeleyici / Düzenleyici Öğe / Olay): Artyom, Karasal Nöbetçilere dair sırrı öğrenir ve onları nasıl durdurabileceğini anlar. Ancak bu bilgi, Artyom'un kendi inançları ve metroda yaşayan diğer topluluklar arasında bir denge kurması gerektiği anlamına gelir.



Görsel 184: Tehlikelerle dolu dünya yüzeyi

Sonuç (Bitiş Durumu / Başlangıca Dönüş): Artyom, metrosunun geleceği için kritik bir karar vermelidir. Bu seçim, oyunun sonucunu ve metroda yaşayan toplulukların kaderini belirler.



Görsel 185: Umudu sembolize eden parlak gün ışığı

Tema: “Metro 33”, kıyamet sonrası hayatta kalma, insanlık, umut ve kayıp, karanlıkla mücadele ve toplumsal yapının korunması gibi temaları işler.

Mesaj: Oyun, karanlık zamanlarda bile umut ve insanlığın sürdüğü, ancak bu umudu korumanın kolay olmadığı mesajını verir. Ayrıca, bireyin topluluğunun kaderini etkileyebileceği ve alınan her kararın sonuçlarının olduğu fikrine de vurgu yapar.

D) “METRO 33” Oyununun Kahraman Çözümlemesi:

D.1) Joseph Campbell’e Göre “METRO 33” Oyununun Kahraman Anlatı Çözümlemesi:

“METRO 2033”, Dmitry Glukhovsky tarafından yazılan aynı adlı romandan uyarlanan video oyunudur. Oyunda, post-apokaliptik bir Moskova’da, yeraltı tünel sistemi Metro’da yaşayan Artyom adlı karakterdir. Oyun, Artyom’un Metro’da ve yüzeydeki tehlikelerle dolu dünyada hayatta kalma mücadelesini anlatır.

İlk Aşama: Yola Çıkış

Geçtiği Alan: Sıradan Dünya

1. Sıradan Dünya: Oyun, Artyom’un sığınak olarak kullanılan bir metro istasyonunda sıradan bir yaşam sürdüğü bir noktada başlar. Burası, yüzeydeki radyasyon ve yaratıkların tehdidi nedeniyle insanların sığındığı güvenli bir yerdir.
2. Maceraya Çağrı: Artyom, yüzeydeki tehlikeli varlıkların istasyonlarına saldırdığını öğrendiğinde bir koruyucu olan Hunter’dan bir görev alır.
3. Çağrının Reddedilmesi: Artyom başlangıçta bu tehlikeli görevi kabul etmekten çekinir, ancak Hunter’ın kaybolmasıyla sorumluluk hisseder.
4. Doğaüstü Yardım: Oyunun birçok noktasında, Artyom’un karşılaştığı dost karakterler ve elde ettiği ekipmanlar bu kategoride yer alır.
5. İlk Eşiğin Aşılması: Artyom, tehlikeli metro tünellerine ilk adımını attığında bu aşamayı tamamlar.
6. Balinanın Karnı: Artyom, metro tünellerinde ve yüzeydeki ölümcül yaratıklarla ve düşmanlarla karşı karşıya kaldığında derin tehlikelerin içine dalar.

İkinci Aşama: İnisiyasyon

Geçtiği Alan: Özel Dünya

7. Sınavlar Yolu: Oyun boyunca Artyom, mutantlar, düşman fraksiyonlar ve doğal tehlikelerle karşılaşır.

8. Tanrıça ile Karşılaşma: Oyunda bu kategoriye tam olarak dolduran bir öge yoktur, ancak Artyom'un kendisine yardımcı olan veya onunla empati kuran kadın karakterlerle etkileşimleri bu aşamayı temsil edebilir.

9. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın: Oyunda bu tema eksiktir.

10. Babanın Gönlnü Alma ve Tanrılaştırma: Artyom, metroda karşılaştığı farklı topluluklar ve liderlerle etkileşime girer, bazen onların güvenini kazanırken bazen de onlara karşı mücadele eder.

11. Nihai Ödül: Artyom, metronun sırlarını ve yüzeydeki varlıkların asıl amacını öğrenir.

Üçüncü Aşama: Dönüş

Geçtiği Alan: Sıradan Dünya

12. Dönüşün Reddedilmesi: Artyom, bilgilerini ve deneyimlerini kendi istasyonuna geri getirme sorumluluğunu hisseder.

13. Büyülü Kaçış: Oyunun sonunda Artyom, düşmanlarından ve tehlikelerden kaçarken büyük zorluklarla karşılaşır.

14. Dışarıdan Gelen Kurtuluş: Bazı karakterler Artyom'a yolculuğunda yardımcı olur ve onu belirli noktalarda kurtarır.

15. Dönüş Eşiği Aşılması: Artyom, yolculuğunun sonunda elde ettiği bilgilerle metroya geri döner.

16. İki Dünyanın Ustası: Artyom, hem metroda hem de yüzeyde deneyim kazanmış bir kahraman olarak geri döner.

17. Yaşama Özgürlüğü: Artyom'un yolculuğunun sonunda kazandığı bilgelik, ona ve diğer metro sakinlerine daha iyi bir yaşam inşa etme umudu verir.

D.3) Christopher Vogler'e Göre "Metro 33" Filminin Kahraman Anlatı Çözümlemesi:

1. Sıradan Dünya: Oyunun başında, Artyom'un yaşadığı VDNKh istasyonundaki sıradan yaşamını görüyoruz. Yüzey tehlikeli ve radyoaktifken metro istasyonları hayatta kalmak için tek umuttur.

2. Macera Çağrısı: Artyom'un istasyonu mutantlardan saldırıya uğrar. Hunter, Artyom'dan eğer geri dönmezse Polis'e haber vermesini ister.

3. Çağrışı Reddetme: Artyom başlangıçta bu görevi kabul etmek istemez, çünkü bu tehlikeli bir yolculuktur.

4. Mentor (Akıl Hocası) ile Tanışma: Khan ve Bourbon gibi karakterler Artyom'a yolculuğunda rehberlik eder ve ona hayatta kalma stratejileri öğretir.

5. Eşiği Geçme: Artyom, VDNKh istasyonunu terk ederek Polis'e doğru tehlikeli bir yolculuğa başlar.

6. Testler, Müttefikler, Düşmanlar: Yolculuk boyunca Artyom, farklı mutantlar, Naziler ve diğer tehlikelerle karşılaşır. Aynı zamanda müttefikler edinir: Khan, Bourbon ve diğerleri.

7. Mağaranın Sonuna Yaklaşma: Polis'e ulaşmaya yakın, Artyom'un zorlukları artar. Özellikle D6 adlı gizli bir metro istasyonuna ulaşmaya çalışırken karşılaştığı engeller bunun örneğidir.

8. Büyük Sınav: Oyunun sonunda, Artyom, Dark Ones adlı mutantlarla yüzleşir.

9. Ödül: Dark Ones'ı yenmek ve metroyu tehditlerden korumak.

10. Geri Dönüş Yolu: Artyom, yaşadığı istasyona ve sevdiğine geri dönmeye çalışırken yeni zorluklarla karşılaşır.

11. Diriliş: Artyom, yüzeydeki son savaşta Dark Ones ile yüzleşerek onları yenmeyi başarır.

12. İksirle Dönüş: Artyom, metronun diğer sakinleri için bir umut ışığı haline gelir ve metronun kurtuluşunun sembolü olur.

Yan görevler, Artyom'un karakter gelişimine katkıda bulunur ve oyundaki ana hikayeyi daha derinleştirir. Örneğin, yan görevlerde Artyom, farklı istasyonlardaki hayatta kalmış diğer sivillerle ilişki kurar, onlara yardım eder veya onlardan yardım alır. Bu görevler, oyunun atmosferini ve derinliğini artırarak oyuncuya metronun, zindana

veya cehennemin katlarına benzeyen post-apokaliptik dünyasını daha iyi tanıma fırsatı sunar.

D.4) Carl G. Jung'un "Arketip Kuramına" göre Kahraman Karakter Arketipleri:

1. Protagonist: Artyom, oyunun ana karakteridir. Moskova'nın yeraltı dünyasında doğmuş ve yetişmiş olan Artyom, metrodaki istasyonları tehdit eden tehlikelere karşı mücadele etmektedir.

2. Anti-Kahraman: Bourbon, bu role uyar. Artyom'a yardım etmekte fakat kendi kişisel çıkarları için hareket eden, moralsiz bir karakterdir.

3. Antagonist: Dark Ones (Karanlık Olanlar) bu rolde yer alır. İnsanlar için bir tehdit oluşturan bu varlıklar, Artyom'un başlıca düşmanıdır.

4. Hilekar: Pavel, bu role uyar. Karakterin tutarsız hareketleri ve beklenmedik ihaneti ile oyuncuya sürekli bir belirsizlik hissi yaratır.

5. Akıl Hocası: Khan, Metro'nun tarihi, mistik yönleri ve sırları hakkında bilgi sahibi olan ve Artyom'a rehberlik eden bir karakterdir.

6. Kaşif: Miller, bu role uyar. Metro'nun dışındaki dünyayı keşfetme arzusuyla yan yana hareket eden ve Ranger'ların lideri olan bu karakter, Artyom'a da keşif yolculuğunda rehberlik eder.

7. Haberci: Hunter, oyunun başında Artyom'a Dark Ones hakkında bilgi getiren karakterdir. Artyom'un yolculuğunun kıvılcımını ateşler.

8. Biçim Değiştiren: Dark Ones, bu arketipi temsil eder. İlk başta düşman olarak görünseler de, gerçekte ne oldukları ve ne istedikleri tam olarak bilinmez. Bu belirsizlik, oyuncunun onlara karşı hissettiği güvensizliği ve şüpheyi artırır.

9. Eşik Bekçisi: Metro istasyonlarında bulunan farklı grupların askeri güçleri ve metroda karşılaşılan mutantlar, Artyom'un ilerlemesini engelleyen ve onunla savaşan varlıklardır.

10. Anne/Büyük Anne: Oyunda doğrudan bir Anne veya Büyük Anne karakteri olmamakla birlikte, Artyom'un annesinin hikayesi ve anıları, onun için rehberlik eden bir ışık olarak gösterilebilir.

11. Anima/Animus: Anna, bu arketip için en uygun karakterdir. Oyunun ilerleyen kısımlarında Artyom'un duygusal partneri ve aynı zamanda onun iç dünyasındaki kadın enerjisi olan "anima"yı temsil eder.

E) “Metro 33” Filminde Kahraman ve Görsel Estetik Unsurların Çözümlemesi:

E.1) Mekan

Metro İstasyonları

VDNKh İstasyonu:

- Artyom'un doğup büyüdüğü istasyon.
- Oyunun başında burada mutant saldırısı sahnesiyle başlar.
- İstasyonun içerisinde ticaret, insanların sohbetleri, çocukların oyunları gibi günlük yaşam sahneleri gözlemlenebilir.



Görsel 186: İleri karakol istasyonu

Polis İstasyonu:

- Hikayede önemli bir role sahip olan istasyonlardan biri.
- Artyom, bu istasyonda birçok farklı karakterle tanışır ve hikayenin kilit noktalarından biri olan görevleri alır.
-



Görsel 187: Polis istasyonu

Metro Tünelleri:

Karanlık Yaratıklarla Mücadele:

- Tünellerde ilerlerken Artyom, karanlıkta parlayan gözlere sahip yaratıklarla savaşıır. Bu sahneler oyuncuya gerilim ve korku hissi yaşatır.



Görsel 188: Antagonist karakter olarak mutant

Yağmacılarla Çatışma:

- Tünellerde bazen yağmacılarla karşılaşılır. Bu sahnelerde oyuncu, ya gizlenerek ilerlemeyi veya doğrudan çatışmayı seçebilir.



Görsel 189: Ateşin çevresinde oturan Artyom ve müttefikleri

Yüzey (Moskova'nın Üzeri)

Harap Olmuş Kızıl Meydan:

- Moskova'nın ünlü Kızıl Meydanı'nın post-apokaliptik versiyonunu keşfederken oyuncu, devasa mutant yaratıklarla savaşıır.



Görsel 190: Post-apokaliptik dış mekan manzarası

Uçağın İçi: Yüzeyde ilerlerken, Artyom bir uçağın içine girer ve burada pilotun son anlarını gösteren flashback sahneleriyle karşılaşır.



Görsel 191: Artyom uçak enkazında

Özel Alanlar

Kütüphane: Moskova'nın eski kütüphanesinde Artyom, tehlikeli ve korkunç kitap yaratıklarıyla mücadele eder. Ayrıca kütüphanede bazı bulmacaları çözmek gerekebilir.

D6 Gizli Üssü: Oyunun sonlarına doğru Artyom ve müttefikleri, eski bir askeri üs olan D6'yı keşfederler. Bu üste, oyunun kilit noktalarından biri olan ve Moskova'nın kaderini değiştirebilecek bir silah bulunmaktadır.

Post-apokaliptik Unsurlar:

Mutant Yaratıklar: Nükleer savaşın etkisiyle ortaya çıkan mutantlar, oyunun ana tehdit unsurlarından biridir. Hem metro tünellerinde hem de yüzeyde karşılaşılabileceğiniz bu yaratıklar, insanlara saldırgan bir şekilde yaklaşır.

Radyoaktif Kirlenme: Yüzeyde ve bazı metro bölgelerinde radyoaktivite seviyeleri oldukça yüksektir. Bu seviyeler, insanların yüzeyde yaşamasını imkansız kılar.

Kaynak Kıtlığı: Su, yiyecek, mühimmat ve medikal malzemeler gibi kaynaklar sınırlıdır. Bu, insanların hayatta kalabilmek için sürekli bir mücadele içinde olmalarına sebep olur.

E.2) Zaman:

Zaman Kavramı:

"Metro 2033"te zaman kavramı, oyunun geçtiği ortamın yalıtılmış ve kapsayıcı yapısı nedeniyle karmaşıklaşır. Yüzeydeki radyoaktif felaketi takiben metroda geçen zaman, yüzeyde geçen zamandan farklı bir hızda ilerleyebilmektedir. Metronun kapalı,

karanlık ve sınırlı mekanları, dış dünyadan yalıtılmış bir şekilde, günün saatlerini veya dış dünyadaki mevsim değişikliklerini tam olarak takip etmenin zor olduğu bir ortam yaratır.

Zamanın Kahraman Üzerindeki Etkileri:

Artyom için zaman, hem fiziksel hem de psikolojik etkilere sahiptir. Oyun boyunca, Artyom'un geçmişle olan bağlantısı, yaşadığı travmalar ve umutlarının izini sürebilmemiz için zaman kavramı önemli bir araçtır. Özellikle Artyom'un çocukluk anıları ve bu anıların onun şimdiki kararlarına nasıl yön verdiği üzerinden zamanın etkisi belirginleşir.

Zaman Akışı:

Oyunun hikayesi, olayların kronolojik sırasını takip eder, ancak Artyom'un geçmişi, rüyaları ve anılarını canlandıran nesnelere aracılığıyla zaman sık sık kesintiye uğrar. Tüm bunlar, oyunun hikayesini anlamlandırmada ve Artyom'un kişisel gelişimini izlemede anahtar bir rol oynar. Ayrıca, metronun yalıtılmış ortamı zamanın akışını da etkiler; günler, haftalar veya aylar hızla geçebilirken, Artyom'un kişisel deneyimleri zaman akışından bağımsız şekillenir.

Sonuç olarak, "Metro 2033" oyununda zaman kavramı, oyunun atmosferini, karakter gelişimini ve hikayenin anlatılma şeklini derinden etkileyen bir unsurdur. Hem fiziksel hem de psikolojik düzeyde, zamanın değişken doğası, Artyom'un yaşadığı dünyayı ve onun bu dünyadaki yerini anlamamızda kritik bir rol oynar.

E.3) Giyim-Kuşam:



Görsel 192: Eski ve yeni teknolojinin eklektik olarak kullanıldığı kostümler

Gaz Maskesi:

Görünüş: Yüzü tamamen kaplayan, genellikle koyu renkte plastik veya kauçuktan yapılmış bir maske. Maskenin ön kısmında, hava almak için kullanılan bir filtre bulunur. Göz bölgesi genellikle şeffaf plastikten yapılmıştır.

Malzeme: Kauçuk, plastik, metal ve cam kombinasyonu.

Radyasyon Kıyafetleri:

Görünüş: Tam vücudu kaplayan, sıkıca oturan, kapüşonlu ve genellikle koyu renkte bir kıyafet. Genellikle eldiven ve özel botlarla birlikte gelir.

Malzeme: Kalın kumaş, kauçuk ve plastik örtüyle kaplıdır. Radyasyondan korunma amaçlı özel kaplamalar da içerebilir.

El Feneri:

Görünüş: Klasik el fenerlerine benzer. Metal veya plastik bir gövdesi bulunur.

Malzeme: Metal veya sert plastik.

Pusula:

Görünüş: Yuvarlak, genellikle metal bir kasa içinde. İçindeki ibre yön gösterir.

Malzeme: Metal, cam ve bazen plastik.

Dinamit ve Molotov:

Dinamit: Kırmızımsı kahverengi silindir şeklinde, üzerinde fitil bulunan bir patlayıcı.

Molotov: Cam bir şişe içinde yanıcı madde ve bez parçasıyla yapılır.

Silahlar (Revolver, AK, Tabancalar, Çifte):

Görünüş: Post-apokaliptik bir dünyada olduğu için silahlar genellikle yıpranmış ve eski görünümlüdür. El yapımı modifikasyonlar ve yamalar görebilirsiniz.

Malzeme: Çoğunlukla metal, ahşap kabzalar ve plastik parçalar.

Zırh Tipleri:

Görünüş: Yıpranmış metalden ve kalın kumaştan yapılmış koruyucu plakalarla donatılmış kıyafetler.

Malzeme: Kumaş, metal, plastik, deri.

Metro 2033 oyununun atmosferi ve tasarımı, post-apokaliptik bir dünyayı yansıttığı için ekipmanlar ve kıyafetler genellikle yıpranmış, eski ve el yapımı

görünümündedir. Bu tasarım seçimi, oyuncuya dünyanın nasıl bir yer olduğunu ve nelerle karşı karşıya olduklarını sürekli hatırlatır.

E.4) Estetik Anlatı ve Renk Seçimi:

Oyunun görsel tasarımını ve renk paleti, oyuncuya bu dünyanın kasvetli, tehlikeli ve umutsuz atmosferini derinden hissettirir. Renklerin seçimi ve kullanımı, oyuncunun hikayeye olan duygusal bağlantısını güçlendirir ve hikayenin temel unsurlarını vurgular.



Resim 193: Yeni teknolojiyle güçlendirilmiş post-sovyet silahlar

Kasvetli Griler ve Siyahlar: Metro tünellerinin ana rengidir. Bu renkler, metro tünellerinin karanlık, soğuk ve radyasyon bulaşmış dünyasını temsil eder. Grinin ve siyahın hakimiyeti, oyunun başından sonuna kadar sürekli olarak insanlığın yaşadığı felaketi ve bu felaketin yarattığı umutsuzluğu simgeler.

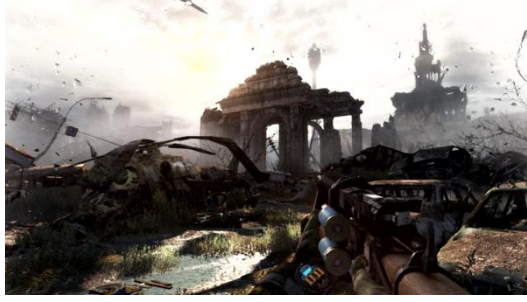


Görsel 194: Mor ve mavinin hakim olduğu mekan tasarımı

Soluk Maviler ve Morlar: Yüzeyde ve bazı metro bölümlerinde radyasyonun ve diğer tehlikelerin varlığını göstermek için kullanılır. Bu renkler, radyoaktif bozulmanın ve genel olarak tehlikenin yaklaştığını belirten bir uyarı işlevi görür. Aynı zamanda, bu renkler, oyuncuya dış dünyanın artık yaşanmaz olduğunu sürekli hatırlatır.

Soluk Sarı ve Turuncular: Bu renkler genellikle el fenerleri, ateşler ve diğer ışık kaynaklarında kullanılır. Metro'nun karanlık dünyasında, bu renkler hayatta kalmanın, umudun ve insan topluluğunun bir işareti olarak sembolize edilir. Özellikle

karanlık tünellerde, bu renkler oyuncuya yol gösterir ve ilerlemenin mümkün olduğuna dair umut verir.



Görsel 195: Sarı ve turuncunu hakim olduğu harabeler

Kızıl ve Kan Kırmızısı: Bu renkler, tehlikenin, şiddetin ve düşmanın yakınlığını belirtir. Yaratıkların ve düşmanların saldırısında, bu renkler oyuncuya acil bir tehdidin varlığını anımsatır. Aynı zamanda, kırmızı renk, insanların bu yeni dünyada nasıl hayatta kalmaya çalıştığının ve bu mücadelenin ne kadar kanlı olabileceğinin bir işareti olarak da kullanılır.

Metro 2033'teki renk paleti, oyunun atmosferini ve temalarını vurgulamak için stratejik bir şekilde seçilmiştir. Bu renkler, oyuncuya post-apokaliptik dünyanın tehlikelerini, umutları, korkuları ve insanlığın bu dünyada nasıl hayatta kalmaya çalıştığını sürekli olarak hatırlatır.

Metro 2033, oyuncuya post-apokaliptik bir dünyada geçen derinlemesine bir hikaye sunar. Bu dünyanın estetiği, oyunun grafik tasarımı, atmosferi ve ses tasarımı ile belirlenir. Oyunun estetiği, post-sovyet retrofütürizminden yoğun bir şekilde etkilenmiştir.

Post-Apokaliptik Dünya:

Yüzeyin Ölü Atmosferi: Yüzeye çıkıldığında, oyuncu tamamen ölü, karla kaplı ve radyoaktif bir dünyayla karşılaşır. Gökyüzünde uçan canlılar dışında yaşamın neredeyse tamamen yok olduğu bu dünyada, yıkılmış binalar, terk edilmiş araçlar ve rüzgarın getirdiği radyoaktif tozlar dominanttır. Bu sahneler, insanlığın yarattığı yıkımın ve doğanın ne kadar acımasız olabileceğinin bir simgesidir.

Metro'nun Labirenti: Metro tünelleri karanlık, dar ve bazen suyla doludur. Bu tüneller, oyuncuya sığınak ve tehlikenin bir kombinasyonunu sunar. Duvarlarda yer alan yazılar, kayıp ilanları ve kişisel notlar, geçmişte yaşanan trajedilere dair ipuçları sunar.

Post-Sovyet Retro fütürizmi:

El Yapımı Silah ve Ekipmanlar: Metro 2033'teki birçok silah ve ekipman, eski Sovyet teknolojisinin kalıntılarında yapılmıştır. Örneğin, bastırma silahlarının tasarımı, eski Sovyet makinelerinden alınan parçaların yeniden kullanılmasıyla oluşturulmuştur. Bu, oyuncuya, Sovyetler Birliği'nin teknolojik mirasının nasıl hayatta kalmak için kullanıldığına dair bir perspektif sunar.

Sovyet İkonografisi: Metro istasyonlarındaki bazı bölgeler, Sovyetler Birliği'nin simgeleri, posterleri ve heykelleriyle doludur. Bu, post-apokaliptik bir dünyada bile Sovyet kültürünün ve tarihinin nasıl hayatta kaldığını gösterir.

Teknoloji ve Gelenek Karışımı: Metro sakinleri, modern teknolojiyi geleneksel yaşam biçimleriyle birleştirir. Örneğin, bir radyonun yanında mumlar ve ikonlar görebilirsiniz. Bu, teknolojinin ve inancın, hayatta kalmak için ne kadar önemli olduğunu gösterir.

Sonuç olarak, Metro 2033, oyuncuya post-apokaliptik bir dünyada Sovyet kültürünün ve tarihini nasıl etkilediğini gösteren zengin bir estetik sunar. Oyunun tasarımı, post-sovyet retrofütürizmin özelliklerini öne çıkararak bu dünyanın atmosferini ve hikayesini zenginleştirir.

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Güncel teknolojik yeniliklerin ışığında kendini durmaksızın güncelleyen ve buna uygun olarak tekniklerle tasarlanan filmler ve dijital oyunlar arasında anlatısal yapının ve özellikle anlatısal yapı içinde “olmazsa olmaz” olarak Rus biçimbilimci V.Propp başta olmak üzere anlatı kuramcıları tarafından vurgulanan karakter / kahraman niteliklerinin ve temsilinin karşılaştırılması ve örneklemin ana teması olan post apokaliptik türde (kıyamet sonrası) dijital oyunlar ve filmlerde kahraman / karakter kurgusunun nasıl ve hangi göstergelerle temsil edildiğinin saptanması çalışmanın ana konusudur.

Sinema ve dijital oyunların anlatısal yapısını oluşturan göstergeler bir anlam aktarma sürecinin de temel öğeleridir. Görsel, dilsel ve işitsel göstergeler aracılığıyla filmler ve dijital oyunlarda oluşturulan bu süreçte, sinemasal bir evrenin aktarılması ve aktarılacak istenen anlamlara uygun biçimde kurgulanması gereklidir.

Çalışmada, birer popüler kültür ürünü olarak varsayılan filmler ve dijital oyunlar, geçmişten beri söylenen, kuşaklar arası anlatılan mitlerle hangi bağlamda ve nasıl eklenerek anlam aktarırlar? gibi sorulara yanıt aranmıştır. Mitolojinin ve mitolojik anlatıların kökeninde yer alan öğelerle, filmlerde ve tabii, hiç kuşkusuz, oyunlarda da karşılaşılmaktadır. Bu öğeler mitolojik anlatılardaki anlamlarını filmsel anlatıya ve/ya da oyunlara da taşımakta mıdır? Filmlerin veya dijital oyunların ana unsurlarından olan kahraman(lar), örneğin öte dünya ile ilgili filmler, bilim kurgu filmleri, fantastik filmler, kıyamet sonrası (post apokaliptik) filmlerde nasıl aktarılmaktadır? Bu bağlamda, çalışmanın nesnesini oluşturan post apokaliptik (kıyamet sonrası) bilim kurgusunun algoritmasını tanımlayarak, kıyamet sonrası ele alan filmlerdeki ve oyunlardaki anlatılar karşılaştırılarak özellikle kahraman kurgusu, kahramanın özellikleri üzerinde karşılaştırmalı durulması amaçlanmıştır.

Çalışmanın bu amacına uygun olarak, betimsel bir araştırma gerçekleştirilmiş ve görsel göstergebilimsel çözümleme yöntemi temel alınarak, film ve oyunlarda anlatısal yapının incelenmesi gerçekleştirilmiştir.

Çalışmada, filmlerdeki ve oyunlardaki anlatı ve her ikisi için geçerli olan film dili ile ilgili kısım, nitel araştırma yöntemlerinden görsel göstergebilimsel çözümleme yöntemi ve 20.yüzyılın ikinci yarısında bir bilim olarak ortaya çıkan ve anlatıları yapısalci yaklaşımla çözümlenmesi üzerine odaklanan anlatı çözümlenmesi yöntemi temel alınmıştır. Anlatıların yapısal çözümlemesinde öncü olarak kabul edilen Rus

biçimbilimci Vladimir Propp'un yönteminden ve günümüze kadar kullanılagelen diğer anlatı kuramcılarında yola çıkılarak, hem iki görsel metnin (dijital oyun ve film) anlatsal yapıları üzerinde durulmuştur. Mitoloji alanında ve özellikle anlatılarda kahraman çözümlemesi üzerine çalışmalar yapan Joseph Campbell başta olmak Christopher Vogler'in modeli ve arketiplerin çözümlenmesi sürecinde Carl Jung'un modelinden yararlanılarak *seçmeci bir çözümleme yöntemi* benimsenmiştir. Ancak kahraman / karakter temsilinin film ve dijital oyunlarda çözümlenmesi aşamasında görsel estetik ile ilgili unsurların da sürece dahil olduğu gözlemlenerek, yöntem "görsel estetik ile ilgili göstergelerin çözümlenmesi" (Mekan, Zaman, Renk ve Giyim kuşam göstergeleri) maddesiyle zenginleştirilmiştir. Ayrıca filmlerde ve oyunlarda kahramanların / karakterlerin "mitolojik anlatılarla etkileşiminin" de ortaya çıkarılması ile inceleme daha da derinleştirilmiştir.

Çalışmanın örnekleme kıyamet sonrası (post apokaliptik) mitlerden yola çıkan film ve benzer nitelikli dijital oyunlar olarak belirlenmiştir. Amaçlı örneklem niteliğindeki örneklemede, post apokaliptik (kıyamet sonrası) türü belirleyen beş ana temaya uygun beş film ve benzer nitelik, içerikteki beş adet oyun seçilmiştir.

Tablo 4: Örneklem listesi ve türleri

POST APOKALİPTİK TÜR İLE İLGİLİ ANA TEMALAR	SEÇİLEN FİMLER	SEÇİLEN DİJİTAL OYUNLAR
Nükleer Felaket	Mad Max	Fallout serisi
Doğaüstü Düşman	Bird Box	The Stalker
Yapay Zeka'nın ve Robotların Kontrolden Çıkması	Terminatör	Horizon Zero Dawn
İnsan'ın Neden Olduğu Çevresel Kıyamet	Snowpiecer	Metro 2033
Bilinmeyen Virüs ve Zombie Apokalipsi	I'm Legend	Day's Gone

Çalışmada da belirtildiği gibi, post apokaliptik mitler, mitoloji türlerinden hem eskatolojik hem de öte dünya mitleri olarak sınıflandırılabilir. Bir tür kıyamet sonrası kurgusu ve kıyamet sonrasında bir başka deyişle bir nedenle dünyanın sonunun gelmesi,

büyük yıkımlar gibi sorunlar ardından bireylerin “ayakta kalma, yaşam savaşı verme” kurgusu aktarılır.

Mitolojik açıdan kıyamet senaryolarının oluşturulmasında gerçek yaşamda da gözlemlenen temel karşıtlıklar aracılığıyla anlam aktarımı gerçekleştirildiği açıktır. Bir başka tanımla, güç/zayıflık, yaşam/ölüm gibi karşıtlıklar o anlatıya değer katmakta ve anlamı aktarmada yardımcı olmaktadır. Klasik anlatıda da anlatının aşamalanması bu biçimde ilerlemekte ve gerek filmler, oyunlar gerek diziler ya da her tür anlatı bu biçimde ilerlemekte ve izleyicisini/okuyucusu anlatıya bağlı tutmaktadır. Örneğin “doğruluk serumu” verilerek insanların yalan söylemesi engellenir; insana karşı yaratıklar/uzaylılar/yapay zeka vardır; kimi zaman da insanın karşısında olağanüstü güçleri olan tanrılar/tanrıçalar vardır. Örneğin yönetmen Ridley Scott’un ünlü Alien filminde bu karşıtlık açıkça okunur. İnsanoğluna “Tanrıların ayakları altında dolaşmamak” önerilir; bir başka deyişle hem mitolojik söyleme (Prometeus söylemi) gönderme yapılır hem de temel bir karşıtlıkla anlam aktarılır. Mitolojik söylemlere gönderme yaparak, aslında anlatılardaki anlamı okuyabilmek amacıyla bir tür “metinlerarasılık”, “metinlerarası gidiş geliş” sağlamaktadır.

Çalışmada kahraman / karakter kurgusu ya da temsili bu sözü edilen *temel karşıtlıklar* üzerinden okunabilir:

- *Üstün İnsan / Zayıf İnsan*
- *Güçlü olma / Zayıf olma Karşıtlığı*

Bu çalışmanın örneklemelerinin tümü distopik veya kıyamet sonrası anlatılarda insanın direnç, dayanıklılık, umut, korku ve hayatta kalma temalarını ele alır. İnsanoğlunun doğası ve duyguları, bu tür zorlu ortamlarda sınındığında en net şekilde ortaya çıkar. İncelenen "Mad Max" ve "Fallout" serileri, kaynak kıtlığının egemen olduğu bir dünyada, insanların nasıl hayatta kaldığını ve toplumsal yapıları nasıl yeniden kurduklarını gösteriyor. Her iki eserde de kahramanların fiziksel ve zihinsel direnci, diğerlerinin zayıf noktalarını nasıl kullandığı veya bu zayıflıkları nasıl gizlediği konu edilir. Örneğin, Max ve Fallout karakterleri arasında bir benzerlik; her ikisinin de kaybetmekten korkmadığı bir şeylerin olduğudur: ailesi, arkadaşları veya uygarlığın kurtuluşuna dair büyük bir amaç olarak karşımıza çıkar. Örneğin "Bird Box" ve "I Am Legend", bilinmeyen tehditlere karşı korunma ve izolasyon temasına odaklanır. "Bird Box"ta karakterlerin görmemeyi seçmesi, insanın bilinmeyenden korunma içgüdüsünü

temsil ederken, "I Am Legend"da Dr. Neville'in yalnızlığı, insanın sosyal bir varlık olarak diğerleriyle bağlantı kurma ihtiyacını vurgular. "STALKER", "Metro 2033" ve "Day's Gone" gibi oyunlarda, kahramanların değişen dünyada adaptasyon yeteneklerini ve doğüstü tehditlere karşı savaşlarını ele alır. Bu oyunlarda, kahramanların karşılaştığı tehditler sadece dışsal değil, aynı zamanda içseldir: korku, umutsuzluk, yalnızlık. "Terminatör" filminde ve "Horizon Zero Dawn" oyununda teknolojik ilerlemenin potansiyel tehditlerini ortaya koyar. İki eser de, teknolojinin kontrolsüz ilerlemesinin insanoğluna ne tür tehditler oluşturabileceğini gösterirken, aynı zamanda insanın bu tehditlere karşı nasıl bir direnç gösterdiğini de vurgular. Aloy, geçmişin sırlarını araştırarak teknolojinin ona sağladığı avantajları kullanırken, Terminator'deki John Connor, teknolojiye karşı insan direnişini simgeler. "Snowpiercer" ve "Fallout", oyunlarında toplumsal sınıfların ve kaynak dağılımının adaletsizliğini ele alır. İki eser de, bireylerin veya grupların, sınırlı kaynaklara erişim için nasıl mücadele ettiğini ve bu mücadelenin toplumsal hiyerarşi ve adalet kavramlarıyla nasıl iç içe geçtiğini gösterir.

Sonuç olarak, bu eserler, insan doğasının farklı yönlerini, zorluklar karşısında nasıl tepki verdiğini ve bu tepkilerin güçlü ve zayıf yönlerini nasıl yansıttığını derinlemesine inceler. Her bir eser, insanoğlunun direnç, umut, korku ve hayatta kalma temaları etrafında nasıl döndüğünü ve bu temaların, insanın içsel gücünün ve zayıflığının bir yansıması olduğunu gösterir.

- *İnsan / Yapay Zeka ya da İnsan /Mutant-Yaratık Karşıtlığı*

Çalışmada yapay zeka / makine insanlığı yok etmek üzerine programlıdır. Örneğin, Horizon'da ise kendi kendini geliştiren makineler vardır ve bunlar doğanın bir parçası olarak var olan sisteme de uyum sağlamaktadır. Yine Day's Gone'daki mutantlar-zombiler istilacı ve yok edici bir türken; I am Legend'da insanın daha ileri bir versiyonu olarak karşımıza çıkarlar.

- *Geçmiş /Gelecek Karşıtlığı*

Post apokaliptik oyunlarda ve/ya da filmlerde gelecek hep belirsizdir; karanlıktır. Soft renklerle, karanlık kullanımıyla nostaljik duygularar seslenilir; gelecek kaygısı ve endişesi aktarılır. Geçmiş ise kimi zaman bilinçli ya da bilinçsiz olarak "unutulur"; kahraman sanki o zamanı yaşamamış gibidir. Örneği Metro 2033 oyunu ya da Horizon Zero'daki Aloy gibi.

- *Eski Yaşam /Yeni ve Kaotik Yaşam Karşıtlığı*

Eski yaşam güzeldir; mutluluk, neşe, aile vardır. Ancak kıyamet sonrası “yeni yaşam” denen yaşam kıyamet sonrası kurulmuş, ayakta kalmaya, kıyamet sonrası unsurlarla savaşılmaya adanmış bir yaşamdır.

- *Yaşam / Ölüm Karşıtlığı*

Kahramanın ailesinin ya da en yakının, sevdiğinin, yol arkadaşlarının ölümü, kaybı ile duyulan acı anlatılarda sıklıkla gözlemlenmektedir. Örneğin I am Legend’da Neville’in ailesini ve sonrasında da köpeğini kaybetmesi; Day’s Gone’da kahramanın karısını kaybetmesi vb.

Ölüm ve yaşam kavramları, edebiyat ve sinemanın en derinlikli temalarından biridir. Yukarıda belirtilen eserlerin hepsi, bu ikili kavramı çeşitli şekillerde ele almaktadır. Bu eserlerde ölüm sıklıkla değişimin, dönüşümün ve bilinmezliğin bir sembolü olarak karşımıza çıkar. İncelenen "Mad Max" film serisinde, distopik bir dünyada hayatta kalmak için sürekli bir mücadele vardır. Max, kaybettiği ailesinin yasını yaşarken, kendisini çorak bir dünyada hayatta kalmak için mücadele ederken bulur. Kahramanlar sürekli bir hayatta kalma mücadelesi içerisinde. Yaşam, kıt kaynakları elde etmek, başkalarıyla çatışmak ve doğanın tehlikelerine karşı koymakla eşanlamlıdır. Ölüm burada hem fiziksel hem de duygusal olarak yaklaşan bir tehdit olarak sunulmuştur. Yaşam ise, zorlu koşullar altında bile insan ruhunun direncinin bir göstergesi olarak karşımıza çıkar. "Fallout" oyun serisi, nükleer savaşın ardından yok olmuş bir dünyada geçer. Oyundaki karakterler, radyasyonla mücadele ederken, çeşitli mutantlarla ve çetelerle savaşmak zorunda kalır. Ölüm, oyunun her köşesinde mevcutken, yaşam ise yıkılmış şehirlerin arasında kalan az sayıdaki hayatta kalan topluluklarda bulunabilir. "Terminatör" serisinde, makineler insanlığı tamamen yok etmeyi amaçlar. Burada ölüm, insanlığın kendi eliyle yarattığı bir tehdit olarak sunulurken, yaşamın değeri, direnişin sembolü John Connor ve annesi Sarah Connor aracılığıyla vurgulanır. Ölüm, makineleşmenin ve teknolojinin soğuk yüzü olarak gösterilirken, yaşam insanoğlunun direnci, umudu ve sevgisiyle temsil edilir. "Horizon Zero Dawn", makinelerin üst tür olduğu bir dünyada, Aloy adlı kahramanımızın geçmişi keşfetme yolculuğunu konu alır. Ölüm, burada doğanın döngüsü ve teknolojik evrimin bir sonucu olarak ele alınırken, yaşam, Aloy’un insanlığın gerçek tarihini keşfetmesi ve

doğanın dengesini sağlama mücadelesiyle temsil edilir. Ölüm, unutulmuş tarih ve kaybolmuş bir medeniyeti simgelerken; yaşam, yeni başlangıçlar ve öğrenilen derslerle ilişkilendirilir. "I am Legend" filmi, bir virüs salgınının dünyayı nasıl değiştirdiğini gösterir. Robert Neville, hayatta kalan son insan olarak, hem virüsün etkisini hem de yalnızlığın ağırlığını taşır. Ölüm, hastalığın yayılmasıyla birlikte kaçınılmaz bir son olarak görülürken, yaşam Neville'in hayatta kalma mücadelesi ve bir çözüm arayışıyla temsil edilir. Ölüm, hastalık ve yalnızlıkla bağlantılıdır. Yaşam ise umut, direnç ve bağlantı kurma ihtiyacıyla temsil edilir. "Days Gone", bir zombi kıyameti sonrası dünyada geçer. Kahraman Deacon St. John, hayatta kalan birkaç kişiden biri olarak zorlu bir dünyada mücadele eder. Ölüm, her yerde kol gezerken, yaşam insanların birlikte nasıl hayatta kalabileceği ve yeni bir başlangıç yapabileceği umuduyla sunulur.

Bütün bu anlatılarda ölüm ve yaşam, birbiriyle sürekli bir mücadele içindedir. Ölüm, genellikle dışsal bir tehdit, bir hastalık ya da insan yapımı bir felaket olarak sunulurken, yaşam insan ruhunun direnci, umudu ve insanların birbirleriyle olan ilişkileriyle temsil edilir. Bu hikayeler, ölüm ve yaşamın birbiriyle olan ilişkisini, insanoğlunun içindeki direnç ve umudu vurgulayarak sunar. İnsanlık, ne kadar zor koşullar altında olursa olsun, hayatta kalmak için savaşmaya devam eder ve bu savaş, hem fiziksel hem de ruhsal bir direnç gerektirir. Bu anlatılar, ölüm ve yaşamın evrensel temalarını modern bir perspektiften sunarak, insanlığın zorluklar karşısındaki dayanıklılığını ve umudunu yüceltir.

Ölüm ve yaşam karşıtlığı, karakterlerin seçimleri, mücadeleleri ve dönüşümleri üzerinden vurgulanır. Ölüm, genellikle kaçınılmaz bir gerçeklik, değişimin ve dönüşümün bir parçası olarak sunulurken; yaşam direnç, umut ve bağlantı arayışıyla ilişkilendirilir. İster post-apokaliptik bir dünyada, ister makineleşmiş bir gelecekte olsun, ölüm ve yaşamın etrafında dönen bu hikayeler, insanoğlunun varoluşsal mücadelesini, sevdikleri ve inandıkları için ne kadar ileri gidebileceğini ve en karanlık anlarda bile umudu nasıl bulabileceğini gösteriyor.

- *Sıradan Dünya /Özel Dünya*

Kahramanın sıradan bir yaşamı varken düzen bozulur; kıyamet ya da bir afet yaşanır. Artık o normal düzen yoktur; sıradan, monoton yaşam yoktur. Yeni ve özel bir dünya söz konusudur kahraman için. Örneğin Bird Box'da yaşanan apokalisps sonrasında artık yaşam "gözleri kapalı" devam etmelidir; kahraman ve çocukları çıplak

gözle dünyaya bakamaz. “Özel” ve aslında “normal olmayan”, “alışılmıřın dıřında” olaylar yařanır.

Sıradan ve özel dünya ayrımı, kahramanın içsel evrimini ve dıř dünyayı yeniden nasıl kavradığının aşamaları yansıtarak bize derin bir hikaye sunar. İncelenen Mad Max serisinde sıradan dünya, Max'in yıkık medeniyetin izlerini taşıyan çölde dolařtığı bir yerdir. Ancak bu, aynı zamanda bir zamanlar medeniyetin ne olduđunu hatırlatan bir dünyadır. Özel dünyaya geçiř ise, su ve yakıt için mücadele eden vahři kabilelerle karřılařma anlarıdır. Fallout serisinde de benzer bir yapı söz konusudur. Ancak sıradan dünya, nükleer savařın öncesine dair anılardan ibarettir ve özel dünya, o savařın yıkıcı sonuçlarıyla bařa çıkmaktadır. Bird Box'ta sıradan dünya, insanların bilinmeyen bir kuvvetin etkisiyle karřılařtıkları ilk anları simgeler. Bu kuvvet, onları fiziksel dünyadan kopararak özel bir dünyaya, gözleriyle gerçekleri görmemenin hayatta kalmak için tek yol olduđu bir gerçekliđe sürükler. STALKER ve Metro 2033 oyunlarında sıradan dünya, yüzeyin altında, göreceli güven içinde yařanılan bir dünyadır. Ancak yüzey, radyoaktif atıklarla, mutantlarla ve insanlıđın kalanının karřı karřıya kaldığı tehditlerle dolu bir özel dünyadır. Terminatör filminde sıradan dünya, makinelerin isyanından önceki döneme aittir. Özel dünya ise, Skynet'in hüküm sürdüđu ve insanların hayatta kalma mücadelesi verdiđi bir geleceđi simgeler. Horizon Zero Dawn'da Aloy'un yařadığı sıradan dünya, dođayla iç içe olan, fakat makinelerin vahři bir řekilde dolařtığı bir dünyadır. Özel dünya, Aloy'un geçmiřin sırlarını keřfettiđi ve teknolojik yıkımın nedenlerini arařtırdığı evredir. Snowpiercer oyununda ve I am Legend filminde, toplumun farklı kesimlerinin ya da bireylerin izole edilmiř kořullarda nasıl hayatta kaldığını gösterir. Days Gone, bireysel ve topluluk düzeyinde hayatta kalma mücadelesini merkeze alır.

Bu eserlerin tümünde, sıradan ve özel dünya arasındaki geçiř kahramanın kişisel evrimini, adaptasyon yeteneđini ve direncini temsil eder. Ortak özellik olarak, bu eserlerde kahramanın bir tür kayıp, deđiřim veya dönüşüm yařadığını görebiliriz. Kahraman, bilinen ve alışıl gelmiř bir dünyadan, belirsizliklerle ve tehlikelerle dolu bir dünyaya adım atar. Bu da onun içsel bir deđiřim yařamasına ve yeni yetenekler kazanmasına neden olur.

Farklılık olarak ise, her eserin özel dünyasının temsil ettiđi tehlikeler, deđerler ve meydan okumalar birbirinden ayrılır. Örneđin; Mad Max'te özel dünya fiziksel kaynakların kıtlığına odaklanırken, Bird Box'ta görmemek üzerine kurulu bir

gerçeklikle yüzleşiriz. Terminatör'de makinelerin tehdidi altında bir insanlık, Horizon Zero Dawn'da ise doğanın ve teknolojinin bir arada nasıl evrildiğine tanık oluruz.

- *Sıradan İnsan / Seçilmiş İnsan (Özel İnsan)*

Hem filmlerde hem de dijital oyunlarda kahraman kurgusuna bakıldığında, kıyamet öncesi ve sonrası gerek kostüm gerek mekan gerek renkler “değişim” gösterir. Kahraman kıyamet sonrası “seçilmiş insan”dır ve dünyada ya tek başına yaşamını sürdürmelidir ya da yeni dünyada savaşmalı; güç göstermelidir. Örneğin I'm Legend filminde kahraman kıyamet sonrası zombilere karşı ayakta kalmak ve yalnız olarak savaşmak zorundadır. “Sıradan aile babası tiplemesi”, “mutlu aile” sahneleri kıyamet sonrasında artık görülmez.

Mad Max, Fallout, Bird Box, STALKER, Terminatör, Horizon Zero Dawn, Snowpiercer, Metro 2033, I Am Legend ve Days Gone gibi eserler post-apokaliptik ya da distopya temelli temalar üzerine yoğunlaşmışlardır. Ancak bu eserlerin tümünde, sadece karanlık bir geleceğin betimlenmesi değil, aynı zamanda seçilmiş, özel ya da kaderi değiştirme gücüne sahip kahramanların varlığına da rastlarız. Mad Max serisinde Max Rockatansky'nin post-apokaliptik bir Avustralya'da adaleti ve düzeni yeniden tesis etme çabası, Fallout serisindeki Vault'tan çıkan karakterin yeni kurulan medeniyetin kaderini değiştirme çabasıyla paralellik gösterir. Bu karakterler, düşmüş dünyalarında yeniden bir umut ışığı olma kapasitesine sahip seçilmiş bireylerdir.

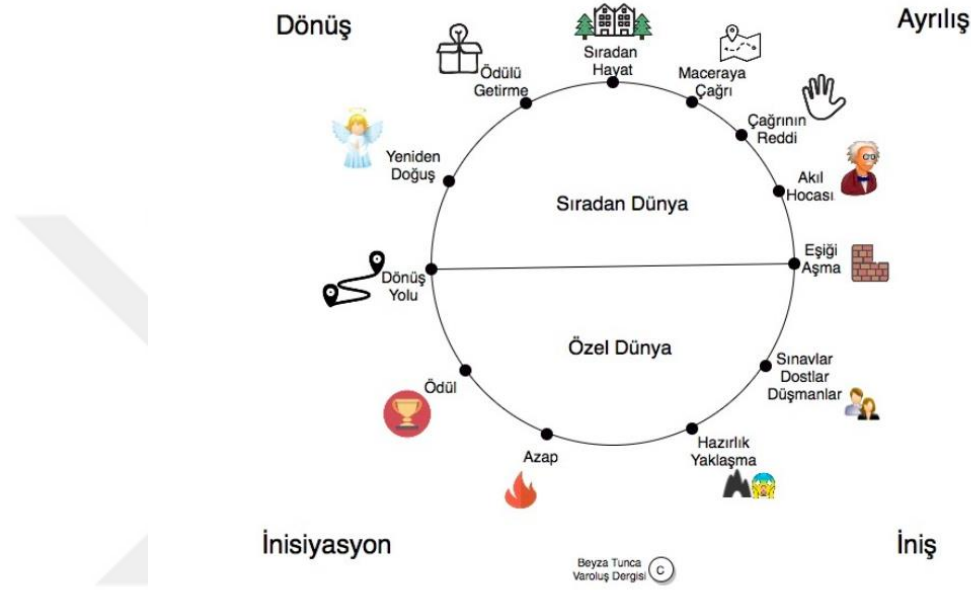
Bird Box'ta Malorie'nin iki çocuğunu koruma ve gözleri bağlı bir şekilde güvenli bir yere ulaştırma çabası, I Am Legend'deki Dr. Robert Neville'in hayatta kalma ve bir çare arama çabasıyla benzer bir hattı takip eder. Her iki karakter de çocuklarını veya kendilerini korumak adına neredeyse imkansız gözükten durumlarla başa çıkmak zorundadır. Terminatör serisinde, John Connor'ın insan direnişinin lideri olarak ortaya çıkışı, Horizon Zero Dawn oyunundaki Aloy'un kendi geçmişini keşfederken dünyanın kaderini de değiştirme yolculuğuyla benzer bir özelliğe sahiptir. Bu iki karakter de, kökenlerini, kaderlerini ve dünyalarının geleceğini değiştirme gücüne sahip bireylerdir. Snowpiercer'daki sınıf mücadelesi, STALKER ve Metro 2033'teki Rusya'da nükleer felaket sonrası ortaya çıkan karanlık dünyalarla benzer bir çerçeveye oturabilir. Bu eserler, toplumsal hiyerarşilerin ve sınıfların, kıyamet sonrası dünyada nasıl yeniden şekillendiğini gözler önüne serer. Days Gone'da Deacon'ın post-apokaliptik bir dünyada kaybettiği eşinin peşinden gidişi, birçok diğer eserdeki karakterlerin ailelerini, sevdiklerini veya geçmişlerini arama hikayeleriyle örtüşmektedir.

Sonuç olarak, çözümlemesi yapılan oyun ve filmlerdeki ortak yön, kıyamet sonrası dünyada seçilmiş kahramanların, karşılaştıkları zorluklara rağmen insanlığın ve medeniyetin devamını sağlama, kötüleşen dünyalarında hayatta kalma ve hatta dünyalarını daha iyi bir hale getirme çabalarıdır. Bu kahramanlar, seçilmiş oldukları için değil, harekete geçtikleri ve mücadele ettikleri için öne çıkarlar.

- *Normal olan / Paranormal olan (normal ötesi)*

Post apokaliptik film ve dijital oyunlarda mekan, kahraman kurgusu normal denilen sınırların ötesinde aktarılmaktadır. Göstergelere bakıldığında, normal olarak tanımlanabilecek bir yapının kıyamet ile farklılaşıp, evrildiği ve paranormale (normal ötesi) dönüştüğü görülmektedir. Örneğin çözümlenen Stalker adlı oyunda canlılar nükleer mutasyona uğradıklarından yaratık halini almışlardır; yine aynı oyunda ZONE denilen yer “öte dünya”yı simgelemektedir. Adeta ZONE Hades’in bölgesidir. Bird Box filminde hissedilen, insanlara görme aracılığıyla zarar veren ancak kendilerinin görülmediği şeytani varlıklar vardır. "Mad Max" ve "Fallout" serisi, post-apokaliptik bir dünyada hayatta kalmaya çalışan insanların hikayesini anlatır. Bu eserler, insanların yeni dünyada nasıl hayatta kaldığını ve sosyal düzenin nasıl oluştuğunu 'normal' bir çerçevede ele alır. Bu dünyada teknoloji ya tamamen yoktur ya da eski teknolojilere dönmüştür. Bu iki eser arasındaki temel fark, Mad Max'in daha çok çöl ve kaynak savaşları üzerine kurulu olması, Fallout'un ise nükleer savaşın yarattığı radyasyonlu bir dünyada geçiyor olmasıdır. "Bird Box" ve "STALKER", post-apokaliptik temaları 'paranormal' bir yaklaşımla ele alır. Bird Box'ta görülemeyen varlıklar insanları intihara sürüklemektedir. STALKER'da ise Çernobil felaketinden etkilenen bir bölgede anormal ve tehlikeli fenomenler yaşanmaktadır. "Terminatör", "Horizon Zero Dawn" ve "Days Gone", teknoloji ve makinelerin kontrolden çıktığı bir dünyayı 'normal' bir çerçevede ele alır. Terminatör'de yapay zeka olan Skynet, insanları yok etmek için makineler yaratırken, Horizon Zero Dawn'da doğa, teknolojik yaratıklarla kaplıdır. Days Gone'da ise zombi benzeri yaratıklarla dolu bir dünyada hayatta kalmaya çalışan bir karakterin hikayesi anlatılır. "Snowpiercer" ve "Metro 2033", post-apokaliptik bir dünyada sınırlı alanlarda yaşam mücadelesi veren insanları 'normal' bir çerçevede gösterir. Snowpiercer'da insanlar, donmuş bir dünyada hareket eden bir trenin içinde yaşamaktadır. Metro 2033'te ise nükleer savaş sonrası Moskova metrosunda hayatta kalmaya çalışan insanlar vardır. "I am Legend", bir virüsün insanları mutantlara dönüştürdüğü bir dünyada 'normal' bir çerçevede hayatta kalmaya çalışan bir bilim

adamının hikayesini anlatır. Genel olarak bakıldığında, bu eserler post-apokaliptik temaları farklı şekillerde ele alsalar da 'normal' ve 'paranormal' yaklaşımlar arasında belirgin bir çizgi vardır. Normal yaklaşımlarda teknolojik veya doğal felaketlerin sonuçları üzerine durulurken, paranormal yaklaşımlarda doğüstü veya bilinmez varlıkların yarattığı tehditler ön plandadır; izleyici veya oyuncuya, insanlığın bilinmezle nasıl başa çıktığına dair farklı bir bakış açısı sunar.



Şekil 5: J. Campbell Kahramanın Sonsuz Yolculuğu

Çalışmada *zaman* açısından çözümlenmiş ve post apokaliptik film ve dijital oyunlardaki zaman algısı ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Anlatılarda, zaman kahraman üzerinde etkili olan ve kahramanı “yönlendiren”, “değiştiren”, “dönüştüren” bir etmendir. Anlatının aşamalanması da zaman, kronoloji üzerine odaklıdır: her anlatıda bir başlangıç, gelişme ve bir son/bitiş vardır.

İncelenen oyun ve filmlerde zaman açısından en belirgin ortak nokta *Doğrusal Zaman ve Kronolojiye / Normal Akışa uymayan bir zaman karşıtlığı*'dir.

Örneğin Fallout oyununda kahramanın ana rahmine benzeyen bir sığınakta dondurma yöntemiyle 200 yıl boyunca uyutulması söz konusudur; zaman akışında bu durumda bir farklılaşma olmaktadır. Metro 2033 oyununda ise, yeraltındaki zaman değişime uğramış yeryüzündeki zamanla farklı biçimde akması gözlemlenmiştir. Terminatör filminde ise zaman makinesi sayesinde gelecekte geçmişe yapılan müdahalelerle kaderin değişime uğraması göstergelerle aktarılmaktadır.

Çalışmada görsel estetik açısından ve anlatı oluşturucularından biri olarak *mekan* kullanımı da belirgin biçimde post apokaliptik türdeki oyun ve filmlerde benzer nitelikler taşımaktadır. Retrofütürizm akımının hissedildiği oyun ve filmlerde, geçmişin geleceği nasıl hayal ettiğine ilişkin estetik ve kavramsal bir yaklaşımın aktarılması söz konusudur; hem geçmişe gönderme yapılarak hem de gelecek ile ilgili göstergelerle aktarım yapılmaktadır. Örneğin incelenen "Fallout 4" oyununda ve "Mad Max" filmlerinde bu tür Amerikan kültürüne özgü retrofütüristik unsurlar belirgin bir şekilde gözlemlenmektedir. Fallout oyununda, teknolojik gelişim 1950'lerin atomik çağ estetiğiyle yoğun bir şekilde harmanlanmıştır; enerji silahları, büyük televizyon ekranları ve robotlar 20. yüzyılın ortalarının iyimser gelecek vizyonlarına dayanmaktadır. Mad Max'te filmdeki araçlar, 50'li yıllarda yaygınlaşmaya başlayan hot road araba modifikasyon geleneğinin, distopik bir gelecekte nasıl sürdürülebileceği ve savaş makinesi olarak nasıl modifiye edilebileceği tasarımı ve konseptine dayanmaktadır. Fallout 4 oyununda, modern dünyanın yıkıntıları üstüne inşa edilen yapılar ve yerleşim yerleri, 1950'lerin ve 1960'ların geleceğe yönelik hayallerini yansıtan modernist ve atomik çağ tasarımlarını içerir. Mad Max'te ise geçmişin izlerinin bulanıklaştığı dünyada kaynak kıtlığı yaşayan insanlar tarafından inşa edilmiş barınaklar, eski dünyanın kalıntılarına dayanarak oluşturulmuştur. Kullanılan retrofütüristik estetik dil geçmişe duyulan özlem olarak aktarılır ve aynı zamanda modern teknolojik dünyanın da geçmişte kaldığını, hatta felaketi sorumlusu olarak kalması da gerektiğini göstermektedir.

Fallout ve Mad Max serilerinin kendi mecralarında ikonlaştırdığı Amerikan Retrofütürizmine karşılık, STALKER ve Metro 33 oyunları, Post-Sovyet Retro fütürizmini estetik anlatı olarak aktarmaktadır. STALKER, gerçek bir yer olan Çernobil Nükleer Santrali'nin etrafında kurgusal bir "Zone"da (Bölge) geçerr. Oyundaki evren, 1986'daki gerçek Çernobil felaketinden ilham alarak oluşturulmuştur. Metro 2033, nükleer bir felaketin ardından Moskova'nın altındaki metro istasyonlarında yaşayan insanların hayatta kalma mücadelesini anlatır. Her iki oyunda, masif, korkutucu ve kasvetli eski Sovyetlerin kalıntılarının izi sürülür. Metro tünelleri, eski Sovyet mimarisinin ve kültürünün kalıntılarıyla doludur. Eski propaganda afişleri, beton yapılar ve Sovyet estetiği, oyunun genel atmosferine katkıda bulunur. Ukraynalı bir stüdyo tarafından yapılan STALKER'da Sovyetler Birliği'nin çöküşünün ardından kalan teknolojik başarımın ve felaketin yarattığı harabeler arasında geçer. Sovyet ideolojisinin, teknolojik ilerlemenin ve insan müdahalesinin doğaya, topluma ve bireye nasıl zarar

verebileceği üzerine bir eleştiri sunar. METRO 33 ise Sovyet dönemini direkt suçlamak yerine, Sovyetlerin dağılma sürecinin gelecekteki yansımalarını yeniden canlandırır. Oyun aynı zamanda totaliter rejimlerin, faşizmin ve komünizmin post-apokaliptik bir dünyada nasıl yeniden şekillenebileceği üzerine derinlemesine bir bakış sunar.

Çalışmada öncelikle 5 oyun ve 5 film V. Propp ve Greimas'ın “anlatı aşamaları modelinden” yararlanılarak çözümlenmiştir:

Tablo 5: V. Propp ve Greimas'ın anlatı aşamalarını gösteren tablo

1.Aşama	Hazırlık (Başlangıç Durumu)	Kişilerin zaman ve uzamının sergilenmesi
2.Aşama	Karışıklık (Dönüştürücü Öğe Ortaya çıkar)	Ani gelişen bir olay baştaki durumu bozar.
3.Aşama	Gidiş (Eylemler Dizisi)	Kahraman gider; Olaylar ardı ardına gelir.
4.Aşama	Dövüş	Kahraman dövüşmek ve kötüyü yenmek zorundadır.
5.Aşama	Dönüş (Dengeleyici/Düzenleyici Öğe Ortaya Çıkar)	Olaylara son veren olay, öge
6.Aşama	Bitiş Durumu	Başlangıca dönüş; başka bir durumun başlangıcı.

Çözümlemeler sonucunda zaten olağanüstü bir olay nedeniyle (kıyamet) bozulan sıradan yaşam, özel bir yaşama (hayatta kalma, savaş, mücadele, dövüş vb) dönüşerek, tekrar kahramanın “başlangıçtaki durumuna” dönmesi söz konusudur. Ancak kahraman hem çözümlenen filmlerde hem de anlatılarda ilk başlangıçtaki duruma tam olarak hiçbir zaman dönememektedir. Anlatıda dönüş ve bitiş aşamalarında kahramanın yaşadığı ve deneyimlediği zor anlar, kötülükler, kötüler, kötü ve sıkıcı olaylar son bulur.

İncelenen film ve oyunların anlatı aşamalarından “Hazırlık” Aşamasında Gözlemlenen Benzerlik ve Farklılıklar:

Mad Max Serisinde başlangıç durumu, post-apokaliptik bir dünyada su ve benzinin büyük bir kıtlıkla karşı karşıya olduğu bir çöl manzarasını gösterir. Max, eski bir polis memuru olan yalnız bir gezgin olarak tanıtılır ve geçmişteki acılarla savaşır.

Fallout oyun serisinde n kleer bir savař sonrası yok olmuř bir d nyada bařlarız. Bařlangıçta karakterimiz genellikle bir sığınakta ya da belirli bir b lgede yařamaktadır. Bu sığınaklar, n kleer savařın yıkımından korunma amacıyla inřa edilmiřtir.

Bird Box filminde d nyayı ele geiren gizemli bir varlıđın ortaya ıkıřıyla bařlar. Bu varlıkla g z g ze gelindiđinde insanlar intihar etmektedir. Ana karakterimiz, ocuklarıyla birlikte bu varlıklardan korunarak hayatta kalmaya alıřır.

STALKER oyununda ernobil'in evresinde, radyoaktif bir b lgede tehlikeli yaratıklar ve anomaliyle dolu bir d nyada bařlarız. Oyuncu, bu tehlikeli b lgeye giren bir stalker (hazine avcısı) olarak tanıtılır.

Terminat r film serisinde hikaye, makinaların isyanı ve onlara karřı verilen m cadele ile bařlar. John Connor'ın gelecekteki direniř hareketinin lideri olacađını  ğreniriz. Makinaların tamamen egemen olduđu bir d nyada geen Horizon Zero Dawn oyununda ise protagonist Aloy, mekanik yaratıklarla dolu bir d nyada yetim olarak b y m řt r. Bu d nyada teknoloji ve dođa i iedir ve Aloy'un gemiřini arařtırmasıyla bařlar.

Snowpiercer filminde, d nya genelinde bir buz devrinin bařladıđı bir trenin iinde bařlar. Trenin arka tarafında yařayan yoksul sınıf, trenin  n tarafında yařayan elit sınıfa karřı isyan eder.

Metro 2033 oyununda n kleer savař sonrası y zeyde yařamın imkansız hale geldiđi bir Moskova'da, metroların iinde kalan hayatta kalanlar arasında bir hikaye bařlar.

I Am Legend filminin protagonisti Dr. Robert Neville, bir vir s n neden olduđu kıyamet sonrası New York'ta tek bařına kalmıř bir bilim insanıdır. Vir s, insanları zombi benzeri yaratıklara d n řt rm řt r.

Days Gone oyununda bir salgının neden olduđu kıyamet sonrası bir d nyada, eski bir ete  yesi olan Deacon St. John hayatta kalmaya alıřır.

Arařtırmam iin seilen  rneklemlerinde sıka rastlanan ortak tema, medeniyetin  k ř  ve insanlıđın geriye kalanlarla nasıl bařa ıktıđıdır. Bařlangıçta, ođu eserde ana karakterin gemiři, d nyanın mevcut durumu ve ana karakterin hedefleri tanıtılır. ođu durumda, bu d nyalar tehlikeli, tahmin edilemez ve kaynakların kısıtlı olduđu yerlerdir.

Genel olarak, bu bařlangı durumları, bireyin ve toplumun kıyamet sonrası durumlarla nasıl bařa ıktıđını g stermek iin bir sahne oluřturur. Bu, izleyici ya da oyuncunun empati kurmasını sađlar ve ana karakterin m cadelelerine yatırım yapmasına neden olur.

Hazırlık ve başlangıç durumları, kahramanın içsel ve dışsal mücadeleleri için bir temel oluşturarak hikayenin geri kalanını şekillendirir. Bu tür hikayeler, umudun, dayanıklılığın ve insan ruhunun direncinin evrensel temalarını işler.

İncelenen film ve oyunların anlatı aşamalarından “Dönüştürücü Öğe-Karışıklık” (2.Aşama) Aşamasında Gözlemlenen Benzerlik ve Farklılıklar:

Dönüştürücü öğeler, hikayenin ilerleyişini etkileyen, karakterlerin kaderini değiştiren ya da onların gelişimine katkıda bulunan olaylardır.

İncelenen örneklemdaki ilk grup oyun ve filmde bir aile ferdinin ya da tüm ailenin hatta mensup olduğu topluluğun saldırıya uğramasıyla mücadele başlar ve düşman arayışına girilir. Protagonist karakter yaşadığı acıyla, intikam, keşfetme arzusu hem bir görev olarak üstlenir hem de bu duyguları bir motivasyon aracı haline getirir. Bu noktada yaptıkları seçimler hem olay örgüsünü, ahlaki ikilemelerini kısaca karakterin gelişim sürecini belirleyen temel motif olarak karşımıza çıkar. Bu olay örgüsü aşağıdaki film ve oyunlarda rastlanmaktadır:

Mad Max'te dönüştürücü öğe, Max'in ailesinin öldürülmesidir. Bu olay, Max'in intikam almayı seçtiği yolun başlangıcını işaret eder. Bird Box'ta Gizemli varlıkların ortaya çıkması ve insanları intihar etmeye zorlaması ve Mallorie'nin kız kardeşinin intiharı dönüştürücü öğedir. Bu olay protagonistin gözleri kapalı bir şekilde hayatta kalmaya çalıştığı bir dünyada nasıl yaşayacaklarını sorgulamalarına neden olur. Fallout 4 oyununda, oyuncu, 200 yıllık dondurucu içinde geçen uykusundan kalktığında, karısının ölmüş, oğlunun da ondan önce uyandırılıp kaçırılmış olduğunu görür arayış ve mücadelesi başlar.

Terminatör filminde Sarah Connor'ın önce evinin ve ev arkadaşının sonra kendinin Terminatörün saldırısına uğraması dönüştürücü olaydır. Days Gone Ana karakter Deacon St. John'un, karısını kaybetmesi, hayatta kalmak için verdiği mücadeleyi bir anda bir amaca dönüştürür. Benzer dönüştürücü olay döngüsüne sahip son örneğim, Horizon Zero Dawn oyununda ise Aloy'un geçiş töreni sırasında gizemli bir grubun saldırıya uğraması onu dönüştürür. Kendini ve dünyayı ve düşmanları keşfetme yolculuğuna çıkar.

İncelenen örneklemdaki ikinci grup oyun ve filmde karakterin normal hayat döngüsü bizzat apokalips tarafından dönüştürülür. Mekanın yabancılığı ve tekinsizliği ve bilinmezlik duyguları oyuncuyu dönüşmeye zorlar. STALKER oyununda oyuncunun hafızasını kaybetmiş vaziyette Zone içinde bilinmezlik içinde uyanması temel dönüştürücü öğedir. Mücadele hemen o anda başlar.

Son farklı dönüştürücü olay örgüsü ise, rutin içinde bir anda rastlantı olarak keşfedilen bir gerçek ya da o ana kadar gerçeğin yanılısına olduğunu gösteren bir durumla karşılaşmasıdır. Bu karakteri sıradan dünyasından çıkaracak bir etki yaratarak keskin bir rol değişimine yönlendirir. Bu olay örgüsü aşağıdaki film ve oyunlarda rastlanmaktadır:

Snowpiercer filminde Curtis'in trenin en ön vagonlarla arkadakiler arasındaki, özellikle yiyecekler arasındaki farkı keşfettiği an isyan etme kararıyla, mücadele başlar. Curtis uysal bir işçi değil bir isyan lideridir.

Metro 2033 oyununda Artyom'un karanlık kişilerin kimliği tespit etmesi, gerçek düşmanı öğrenmesi ile metro tünellerini keşfetme ve düşman arayışı başlar. I Am Legend filminde Neville'in insansızlaşmış New York'ta tuzağa düşmesi ve köpeğinin ölmesi, akıllı canlı olarak yalnız olmadığını anladığı an kendine yeni bir arayışı bulur, düşmanını tanımak ve mücadele etmek. Neville boş sokaklarda gezen bir aylakken, bilim insanı kimliği yeniden hatırlar; virüse çare bulmak ve akıllı mutant topluluğunu keşfetmek.

İncelenen film ve oyunların anlatı aşamalarından "Gidiş" ve "Dövüş" (3 ve 4.Aşamalar) Aşamasında Gözlemlenen Benzerlik ve Farklılıklar:

Vladimir Propp'un "Masalın Biçimbilimi" adlı eserinde belirtildiği gibi klasik kahramanın yolculuğunun aşamaları ve Greimas'ın anlatı yapıları üzerine kurduğu semantik dikdörtgenini kullanarak incelemeye elverişlidir. Burada, örneklemi "gidiş, eylemler dizisi" aşamasının çözümlemelerini karşılaştırılacaktır.

Tablo 6: 2. ve 3. Anlatı aşamaları karşılaştıran tablo

	3.Aşama		4.Aşama
	GİDİŞ	EYLEMLER DİZİSİ	DÖVÜŞ
Mad Max	Max, ailesinin ölümünden sonra intikam almaya karar verir ve vahşi çöllerde haydutlarla mücadeleye başlar.	Max, hayatta kalmak için benzin arar, haydutlarla savaşır ve çeşitli engellerle karşılaşır.	Distopik bir evrende, su ve yakıtın kıt olduğu bir dünyada Max, hem kendi iç şeytanlarıyla hem de dış düşmanlarıyla savaşır. Dövüş aşaması, genellikle araç takip sahneleriyle ve fiziksel çatışmalarla vurgulanır.

Bird Box	Malorie, çocuklarıyla birlikte nehirde tehlikeli bir yolculuğa çıkar.	Gözleri bağlı bir şekilde, tehlikeli varlıklardan ve akıl sağlığını yitirmiş insanlardan sakınarak ilerlerler.	Görüldüğünde insanları intihara sürükleyen varlıklardan kaçarken, Malorie ve çocuklarının yaşadığı çatışmaları ele alır. Buradaki "dövüş", fiziksel bir mücadele olmaktan çok gözleri bağlı bir şekilde hayatta kalma mücadelesidir.
Terminatör	Kyle Reese, geçmişe, Sarah Connor'ı korumak için geri gönderilir.	Terminatör'le sürekli bir kovalamaca ve mücadele içerisindedir.	Geleceğin robotları tarafından gönderilen Terminatör, belirli hedefleri öldürmek için geçmişe döner. Bu zaman boyunca kovalamacalar ve çatışmalarla dolu bir dövüşü beraberinde getirir.
Snowpiecer	Trenin arka kısmında yaşayan isyancılar, trenin ön kısmına ulaşmayı amaçlar.	Her vagon farklı bir engel ve mücadeleyi temsil eder.	Sonsuz kışın hüküm sürdüğü dünyada, bir trenin içinde sınıf mücadelesi yaşanır. Trenin arka sınıflarındaki insanlar, özgürlük ve eşitlik için trenin ön sınıflarına karşı ayaklanır.
I am Legend	Robert Neville, virüsün tedavisini bulmak için New York'ta yalnız başına yaşar.	Zombi benzeri varlıklarla mücadele ederken aynı zamanda yalnızlıkla da savaşıyor.	Virüsün zombiye dönüştürdüğü insanların arasında hayatta kalan tek insan olarak, Robert Neville'in hem hayatta kalma mücadelesi hem de bir çözüm bulma çabası vardır.
Fallout Serisi	Ana karakter, çeşitli sebeplerle sığınağından ayrılır (genellikle sığınakta bir sorun vardır veya birini aramaktadır).	Karakter, radyoaktif harabelerde dolaşır, mutantlarla ve diğer düşmanlarla savaşıyor ve hayatta kalma mücadelesi	Nükleer savaş sonrası bir dünyada hayatta kalmaya çalışan karakterler, çeşitli mutantlar, haydut gruplar ve diğer tehditlerle karşı

		verir.	karşıyadır. Dövüş, oyunun ana mekaniklerinden biridir ve kahramanın hedeflerine ulaşması için engelleri aşması gerekmektedir.
STALKER	Ana karakter, Çernobil'e girer.	Anomaliler, mutantlar ve diğer stalkerlarla mücadele ederek ilerler.	Radyasyonla kirlenmiş bir bölgede, Stalker'lar ender ve değerli eşyaları bulmaya çalışırken, hem doğanın tehditleriyle hem de diğer Stalker'larla mücadele ederler.
Horizon Zero Dawn	Aloy, geçmişi hakkında bilgi arayışında yola çıkar.	Makine yaratıklarla ve düşman kabilelerle mücadele ederken, aynı zamanda kendi kimliğini keşfeder.	Aloy, makine yaratıklarla dolu bir dünyada geçmişin sırlarını keşfetmeye çalışır. Dövüş, bu makine canavarlarına karşı taktiksel bir mücadele olarak karşımıza çıkar.
Metro 2033	Artyom, metro istasyonunu tehdit eden tehlikeden kurtulmak için yola çıkar.	Yeryüzünde ve metroda mutantlarla, düşman fraksiyonlarla mücadele eder.	Nükleer savaş sonrası yeraltında hayatta kalmaya çalışan insanların öyküsüdür. Hem yeryüzündeki radyasyonlu dünyanın tehditleriyle hem de metroda yaşanan politik çatışmalarla karşılaşılır.
Days Gone	Deacon, kıyamet sonrası dünyada hayatta kalmaya çalışırken aynı zamanda kaybettiği eşini arar.	Hem insanlarla hem de zombi benzeri varlıklarla sürekli bir mücadele içindedir.	Dünyayı ele geçiren bir virüs sonucu, insanları zombi benzeri yaratıklara dönüştürmüştür. Ana karakter Deacon St. John, bu post-apokaliptik dünyada hayatta kalmaya çalışırken hem zombilerle hem de diğer hayatta kalanlarla mücadele eder.

Seçilen film ve oyunların çoğunda karakterler, belirli bir amaç (intikam, bilgi, kurtuluş) için "gidiş" aşamasında yola çıkıyor. Bu yolculuk sırasında, her eserin kendi özgün evrenine özgü engellerle (düşmanlar, doğal tehlikeler, içsel çatışmalar) karşılaşılıyor. Bu, Propp'un anlattığı kahramanın yolculuğunun temel öğelerinden biridir.

Bu yolculuk sırasında, her eserin kendi özgün evrenine özgü engellerle (düşmanlar, doğal tehlikeler, içsel çatışmalar) karşılaşılıyor. Örneğin, "Fallout" serisinde ana karakter sıklıkla bir sığınağı terk etme amacıyla yola çıkar. Buna karşılık, "Bird Box"ta Malorie'nin amacı çocuklarıyla güvenli bir yere ulaşmaktır. "Mad Max"te ise, Max'in yola çıkmasının sebebi ailesinin ölümüne intikam almaktır. Bu eserlerdeki kahramanların amacı ne olursa olsun, hepsi belirli engellerle ve düşmanlarla karşılaşır. "Horizon Zero Dawn"da Aloy, makine yaratıklarla savaşırken, "Metro 2033"te Artyom mutantlarla ve düşman fraksiyonlarla mücadele eder.

Gidiş ve eylemler dizisi aşamaları (3.aşama), post-apokaliptik eserlerde kahramanın yolculuğunun temelini oluşturur. Ancak her eser, bu aşamaları kendi özgün evrenine ve temasına uygun bir şekilde uyarlar. Greimas ve Propp'un anlatı aşamaları modelleri, bu tür eserlerde de kahramanın yolculuğunun evrenselliğini ve çeşitliliğini anlamamıza yardımcı olabilir. "Terminatör"de Kyle Reese'in Sarah Connor'u koruma amacı, onun aynı zamanda bir robotla savaşmasına sebep olur. "Snowpiercer"da ise isyancılar, her vagonun farklı zorluklarını aşarak ilerlemeye çalışır. Greimas ve Propp'un anlatı aşamaları modelleri, bu tür eserlerde de kahramanın yolculuğunun evrenselliğini ve çeşitliliğini anlamamıza yardımcı olmuştur. Bu eserler, kahramanın yolculuğunun evrensel temalarını farklı ve özgün bir şekilde ele alarak bize post-apokaliptik dünyaların zenginliğini ve çeşitliliğini sunar.

İncelenen oyun ve filmlerde anlatıda 4.aşama olan dövüş, sadece fiziksel bir çatışma olarak değil, aynı zamanda karakterin içsel mücadelesi, değerleri ve inançları doğrultusunda bir dönüşüm yaşaması için bir araç olarak da kullanılır. Bu eserler, hayatta kalma, özgürlük, insanlık ve etik değerler gibi temaları sorgulamamıza olanak tanır. Dövüş sahneleri, kahramanın karşısına çıkan engelleri ve tehditleri yenebilmesi için içinde bulunduğu durumu değerlendirmesi, strateji geliştirmesi ve öğrenmesi gereken becerileri kazanması anlamında kritik öneme sahiptir.

İçsel ve Dışsal Düşmanlar, "Mad Max" ve "I am Legend" filmleri, kahramanın sadece dış dünyadaki tehditlerle değil, aynı zamanda kendi iç dünyasındaki şeytanlarla

da savaştığı öyküler sunar. Diğer yandan, "Fallout" ve "Days Gone", kahramanın dış dünyadaki tehditlere odaklandığı oyunlardır.

Doğa ve İnsanlık karşıtlığı, "Bird Box" ve "Snowpiercer"da doğanın tehlikeleriyle yüzleşilirken, aynı zamanda insan doğasının en karanlık yönleriyle de mücadele edilir. "Horizon Zero Dawn" ve "Metro 2033" de benzer bir tema sunar, ancak bu oyunlarda doğal tehlikeler makine ya da mutantlar şeklinde karşımıza çıkar.

Teknolojik Tehditler teması, "Terminatör" ve "STALKER"da teknolojinin potansiyel tehlikeleri vurgulanır. Bu tehlike, "Horizon Zero Dawn"da da makine canavarlarıyla gösterilir.

Hem oyunlarda hem de filmlerde, dövüş sahneleri genellikle sadece fiziksel bir çatışma anı değil, aynı zamanda kahramanın içsel mücadelesini, değerlerini ve inançlarını yansıtan anlar olarak karşımıza çıkar. "Mad Max"te Max'in geçmişiyile olan mücadelesi, "I am Legend"da Neville'in yalnızlıkla savaşı ya da "Bird Box"da Malorie'nin kör bir dünyada güven ve umudu bulma çabası, bu içsel mücadelelerin örnekleridir.

Teknolojinin tehlikeleri ise, "Terminatör"de insanlık adına yapılan hataların bedeli olarak, "STALKER"da ise doğanın intikamı olarak karşımıza çıkar. Oyunlarda da benzer şekilde "Horizon Zero Dawn", makine canavarlarının doğanın yerini aldığı bir dünyada, teknolojinin kontrolsüz ilerlemesinin olası sonuçlarını sorgulamamıza olanak tanır.

Ayrıca, bu eserlerin çoğunda, kahramanların çevresindeki dünya ile olan ilişkileri de önemli bir tema olarak gözlemlenmektedir. Örneğin, "Snowpiercer"da trenin arka sınıflarındaki insanlarla önde oturanlar arasındaki sınıf çatışması ya da "Fallout" ve "Metro 2033"te hayatta kalan topluluklar arasındaki güç mücadelesi, insanlığın, zor koşullar altında bile bireysel ve toplumsal düzeyde nasıl tepkiler verdiğini gösterir.

Sonuç olarak insanoğlunun zor koşullar altında bile direnç gösterebilme, umudu koruyabilme ve hayatta kalabilme yeteneğini, aynı zamanda birey olarak ve toplum olarak karşılaştığımız etik ve ahlaki sorunları vurgulayarak gösterir. Dövüş ve çatışma sahneleri, bu eserlerde sadece aksiyon ve heyecan için değil, aynı zamanda derinlemesine bir karakter ve anlatı analizi için de önemlidir.

İncelenen film ve oyunların anlatı aşamalarından "Dönüş – Dengeleyici Öğenin Ortaya Çıkışı" (5.Aşama) Aşamasında Gözlemlenen Benzerlik ve Farklılıklar:

Film ve oyunlar, distopik "Dönüş" temasını farklı yollarla işlerler. Temanın işleniş biçimi, izleyici veya oyuncunun deneyimine derinlemesine etki eder.

Mad Max: Dünya kaynakların tükenmesiyle çölleşmiş, su ve benzin en önemli iki kaynak haline gelmiştir. Max, huzuru aramakta ve bu çöl dünyasında dengeyi yeniden kurmaya çalışmaktadır.

Fallout Serisi: Nükleer savaşın yarattığı yıkımla insanlar yeraltı sığınaklara sığınmıştır. Oyuncu karakteri, çeşitli tehditlere karşı sığınak sakinlerini korumak ve yüzeydeki yaşamı yeniden kurmak için mücadele eder.

Bird Box: Gizemli varlıkların insanları intihara sürüklemesiyle toplum çökmüştür. Malorie, çocuklarıyla birlikte bu tehditten kaçarken, güvende bir yere sığınarak dengeyi sağlamaya çalışır.

STALKER: Çernobil çevresinde radyasyon sonucu doğüstü olayların yaşandığı bir bölge oluşmuştur. Ana karakter, bu tehlikeli bölgede hayatta kalmaya çalışırken, bölgenin sırlarını çözmeye çalışır.

Terminatör: Makineler insanlara karşı bir savaş başlatmıştır. John Connor liderliğindeki direniş, makinelere karşı insanlığın dönüşünü ve hayatta kalmasını sağlamaya çalışır.

Horizon Zero Dawn: Biyomekanik canavarların egemen olduğu bir dünyada, Aloy geçmişi keşfeder. Aloy, bu canavarların sırrını çözerek dünyada dengeyi sağlamaya çalışır.

Snowpiercer: Küresel ısınmayı durdurma çabaları sonucu Dünya donmuştur, hayatta kalanlar bir tren içinde yaşamaktadırlar. Trenin son vagonundakiler, sosyal adalet için isyan başlatarak toplumsal dengeyi yeniden kurmayı hedefler.

Metro 2033: Nükleer savaş sonrası Moskova'nın metro tünelleri hayatta kalanların sığınağı olmuştur. Artyom, metro istasyonlarını tehdit eden tehlikelere karşı savaşarak dengeyi koruma görevini üstlenir.

I Am Legend: Virüsün neden olduğu bir kıyamet sonrası, Robert Neville şehirde yalnız kalmıştır. Neville, hayatta kalanları bulmaya ve virüse çözüm aramaya çalışır.

Days Gone: Dünyayı ele geçiren virüs, insanları zombi benzeri varlıklara dönüştürmüştür. Deacon St. John, kayıp eşini bulmaya çalışırken bu yeni dünyada dengeyi sağlamaya çalışır.

Film ve oyunlar arasındaki temel fark, oyunlarda oyuncunun kendi kararlarıyla hikayeyi şekillendirme yeteneğine sahip olmasıdır. Filmlerde ise izleyici, yönetmenin ve senaristin belirlediği yoldan ilerler. Hem filmlerde hem de oyunlarda "Dönüş" teması, kahramanın yıkılmış bir dünyada dengeyi yeniden kurma arayışını ortaya koyar.

Oyunlarda, oyuncuların seçimleri, denge kurma sürecini kişisel bir deneyim haline getirirken; filmlerde bu süreç, izleyiciye daha belirgin ve doğrusal bir anlatı sunar. Bu nedenle oyunlar, genellikle "Dönüş" temasını daha derinlemesine ve kişisel bir şekilde yaşatma potansiyeline sahiptir. Ancak, filmlerin çizgisel (lineer) anlatısı, temanın daha geniş bir kitleye ulaşmasını sağlar.

Oyunlarda, oyuncular genellikle karakterin deneyimlerini ilk elden yaşarlar. Örneğin "Horizon Zero Dawn"da Aloy'un geçmişini keşfetme ve bu bilgiyi kullanarak dünyasındaki tehditlere karşı savaşma sürecine tanık olur ve bu süreçte Aloy ile empati kurulur. Filmlerde ise bu bağlantı, ana karakterin duygusal hikayesiyle sağlanır. "I Am Legend"de, izleyici Robert Neville'in yalnızlığına ve kayıplarına tanık olur, bu da onunla bir duygusal bağ kurmamızı sağlar.

Oyunlarda, anlatının aşamalanması oyuncunun seçimlerine bağlı olarak değişebilir. "Fallout" serisinde oyuncunun yaptığı seçimler, hikayenin sonucunu doğrudan etkiler. Ancak, filmlerde anlatı örgüsü genellikle doğrusal bir yapıya sahiptir. "Snowpiercer"da izleyici trenin son vagonundakilerin isyanını ve bu isyanın sonuçlarını sırasıyla izler.

Oyunlarda, oyuncunun aktif katılımı ve oyunun içine girmesi, kendini oyunun bir parçası gibi hissetmesi daha olasıdır; bu da bir özdeşleşme yaratır. "Metro 2033"te, oyuncu tünellerin karanlığında yaratıklarla yüzleşirken ya da tehlikeli durumlarla başa çıkarken gerçek bir tehdit hisseder. Filmlerde ise oyunun içine dahil olma (daldırma), görsel ve ses efektleriyle, karakter gelişimi ve hikayenin ilerleyişiyle sağlanır. "Bird Box"da, karakterlerin gözlerini bağlaması gereken sahnelerde izleyici gerçek bir gerilim hisseder.

Hem oyunlarda hem de filmlerde, "Dönüş" teması farklı yollarla derinleştirilebilir. Örneğin, "Days Gone"da Deacon St. John'un kayıp eşini ararken yaşadığı zorluklar ve dünyadaki değişiklikler üzerine yoğunlaşılır. "Mad Max" filminde ise, kaynakların kıtlığına, insanların bu yeni dünyada nasıl hayatta kaldığına ve Max'in huzur arayışına odaklanılır.

Genel olarak, oyunlar interaktif (etkileşimli) bir deneyim sunarken, filmlerin daha önceden belirlenmiş ve doğrusal, çizgisel bir anlatı yapısı vardır. Her iki medyanın

da kendine özgü avantajları vardır; ancak temelde her ikisi de "Dönüş" temasını, kahramanın yıkılmış bir dünyada dengeyi yeniden kurma arayışını merkezine alarak işler.

İncelenen film ve oyunların anlatı aşamalarından "Bitiş" (6.Aşama) Aşamasında Gözlemlenen Benzerlik ve Farklılıklar:

Propp, bir anlatının ilerleyişini belirli fonksiyonlara ayırırken, Greimas bu fonksiyonları karakter ya da olaylar doldurur.

Mad Max: Dünyanın sonunu anlatan bu filmde, Max sürekli bir yerden diğerine geçiş yapar. Ancak her anlatının sonunda, genellikle başlangıçtaki yalnız ve yerleşik yaşayamayan bşr gezgin olarak yaşamına devam eder.

Fallout Serisi: Oyuncu, post-apokaliptik bir dünyada hayatta kalmaya çalışırken karşısına çeşitli engeller çıkar. Ancak serinin çoğu oyununda, oyuncunun başladığı yere (güvende olan bir yere veya yerleşim yeri) geri döndüğü görülür.

Bird Box: Ana karakter, çocuklarıyla birlikte bir sığınak bulmaya çalışır. Film sonunda, bu sığınağa ulaşır ve başlangıçtaki huzur ve güven ortamına geri döner.

STALKER: Zone'da hayatta kalmaya çalışan bir stalker'ın hikayesi. Ancak her seferinde, başladığı yer olan Zone'un dışına geri döner.

Terminatör: Sarah ve John Connor, Terminatör'ü yenmek için savaşıyor. Ancak bu savaş, geleceğin kaçınılmaz olduğu gerçeğini değiştirmez. Seri devam edecektir...

Horizon Zero Dawn: Aloy, geçmişi öğrenmeye çalışır. Oyun sonunda, kahraman kendinin nereden geldiğini, kökenini ve dünyanın nasıl bu duruma geldiğini öğrenir.

Snowpiercer: Trenin son vagonundan başlayan isyan, trenin başına doğru ilerler. Ancak sonunda trenden dışına çıkıldığında, başlangıçtaki dünyanın aslında kaybolmadığı ve devam ettiği görülür.

Metro 2033: Artyom, yeraltı metronun tehlikeleriyle mücadele eder. Ancak, oyunun sonunda başlangıçta olduğu yere, bir başka deyişle metroya geri döner.

I Am Legend: Robert Neville, virüsün etkisiyle değişen insanları yenmek için savaşıyor. Ancak sonunda, başladığı yere, yani yine yalnızlığa döner.

Days Gone: Deacon, zombi benzeri yaratıklarla ve hayatta kalan gruplarla mücadele eder. Oyun sonunda, başlangıçtaki yaşam biçimine geri döner.

Çözümlemesi yapılan oyun ve filmlerde, karakterler genellikle başlangıçta olan yerlerine veya durumlarına dönerler. Bu, hem Propp'un hem de Greimas'ın anlatı modellerine uyumludur. Bu eserlerin "Bitiş" aşaması, karakterlerin başlangıçta aradığı

şeyi (ister güvenlik ister cevaplar olsun) bulduklarında gerçekleşir. Ancak, incelenen bu filmler ve oyunlarda, "Bitiş" her zaman mutlu son anlamına gelmez. Aksine, bazen karakterler başlangıçtaki sorunlarına geri dönerler. Oyun ve filmler arasındaki temel fark, oyunlarda oyuncunun hikaye sonucunu etkileyebilme gücüdür. Ancak, her iki ortamda da "Bitiş" (son aşama), kahramanın başladığı yere ya da duruma dönüşüyle tanımlanır.

Film ve oyunlarda "Bitiş" aşaması farklı şekillerde ele alınsa da, her ikisi de kahramanların bir döngüyü tamamlama eğiliminde olduklarını gösterir. Ancak, bu iki ortamda bazı temel farklar bulunmaktadır. Filmlerde "Bitiş", genellikle izleyicilere kahramanın içsel veya dışsal bir yolculuğu tamamladığını gösterir. Örneğin, "Bird Box"da ana karakterin güvenli bir sığınağa ulaşması, onun içsel korkularını ve dışsal tehditleri aşmasını simgeler. Bu, izleyici için tatmin edici bir son sağlar.

Oyunlarda ise "Bitiş" aşaması daha esnektir. Oyuncunun eylemleri doğrudan hikayenin sonucunu etkileyebilir. Örneğin "Fallout" serisinde, oyuncunun aldığı kararlar sonucu etkiler ve farklı bitişler elde edilebilir. Bu, oyuncuya hikayede daha aktif bir rol verir. Oyunlar, karşılıklı etkileşim aracılığıyla, hikayenin sonu üzerinde doğrudan etkisi olan bir etmendir ve oyuncuya daha fazla özgürlük sunar.

Oyunlarda genellikle çoklu bitişler bulunurken, filmler genellikle tek bir sona sahiptir. Bu, oyunların "Bitiş" aşamasını daha esnek ve "kişiselleştirilebilir" kılar. Bununla birlikte, filmler, hikayenin nasıl anlatıldığı konusunda daha belirleyici bir yapıya sahip olup, izleyiciye genellikle daha düz, net ve belirgin bir son sunar.

Sonuç olarak, incelenen özellikle post apokaliptik türdeki beş oyun ve beş filmde kahraman anlatısal yapıda "olmazsa olmaz" bir etmen olarak yer almaktadır. Çalışmada kahraman temsilinin filmlerde ve oyunlarda Jungcu yaklaşıma göre hangi arketiplere karşılık geldiği de ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Bu anlatılardaki "yinelenen" ve "sık görülen tipler"e İsviçreli psikiyatrist ve psikanalist Carl Gustav Jung, 1919 yılında ilk defa "arketip" terimini kullanmıştır. Jung bu terimi, insan ırkının ortak mirası olan kişiliğin antik kalıpları olarak tanımlar. Bunlar arasında, *Kahraman*, *rehber (genelde yaşlı insan)*, *eşik gardiyanı*, *haberci*, *biçim değiştirici*, *gölge*, *müttefik*, *üçkağıtçı* en yaygın kullanılan arketiplerdendir.

Kahraman, Jungcu yaklaşıma göre, Protagonist arketipine karşılık gelmektedir. Ana kahramandır; iyi bir figürdür, anlatının merkezindedir. Buna karşılık, protagonist

dışında, Anti-Kahraman (kahramana destekmiş gibi gözüken), Antagonist (Kötü karakter- kahramanı engelleyen), Hilekar ve Akıl Hocası (kahramana yol gösteren-destekleyici), Haberci ve Biçim Değiştiren ve yine kahramanı destekleyen Eşik Bekçisi arketipi bulunmaktadır.

Kahraman kadın olduğunda ise, M.Murdock'ın kahraman sınıflandırmasından yararlanması daha doğru olacaktır. Murdock, kadın kahramanın anlatıdaki “yolculuğunu” aşağıdaki biçimde maddeleştirmektedir. Bu maddelere göre kadın kahramanın anlatıdaki “yolculuğu” açıklanabilir. Bird Box filminde Mallorie'nin yolculuğu Murdock'ın çözümlemesine en iyi örneklerdendir.

- Kadınsılıktan Ayrılış
- Erkekle Özdeşleşme
- Yanılsatıcı Başarı Hikâyesi
- Güçlü Kadınlar Hayır Diyebilir
- Tanrıçayla Karşılaşma
- Kadınsılıkla Yeniden Bağlantı Kurma Arzusu
- Anne-Kız Çocuk Bölünmesini Giderme
- İçindeki İyi Kalpli Erkeği Bulma
- İkiliğin Ötesi

Murdock'ın bu modeli, Campbell'in erkek merkezli kahraman yolculuğuna, kadının perspektifinden zengin ve çok boyutlu bir bakış açısı sunar. "Bird Box" filmi, bu anlatının nasıl daha kapsayıcı ve çeşitlendirilmiş bir yolculuğa dönüştüğünün somut bir örneğidir. Kadının içsel dönüşümü, toplumsal cinsiyet rollerinin ötesine geçer ve bireysel kimlik, güç, duygusallık gibi temalarla zenginleşir. Bu, modern hikaye anlatıcılığında kadının deneyiminin nasıl daha derinlemesine işlenebileceğinin bir göstergesidir ve yıkımın kadın kimliği özelinde yaratabileceği etkileri görmek açısından yol göstericidir.

Jungcu yaklaşıma göre, Bird Box'da Mallorie protagonisttir ve “annelik” arketipi de filmde gözlemlenir. Yine filmde masumiyet simgesi “çocuk” arketipi ve Mallorie'nin yeniden doğuşunu simgeleyen “Yolculuk ve Dönüşüm” göze çarpmaktadır.

İncelenen film ve oyunlardaki kahraman “zaman” içinde de “yolculuk” yapmaktadır. Filmin ya da oyunun başlangıcında karakterlerin günlük yaşantılarına odaklanılır. Örneğin Bird Box'ta Mallory'nin hamile olması ve kız kardeşiyle olan

ilişkisi, normal bir dünyayı temsil eder. Apokalips Öncesi Zaman – Normalleşme olarak adlandırılan zamanın ardından anlatıda bir dönüştürücü öge ile normal yaşam “Apokalips Anı” ile dönüşüme uğrar ve kaos ortaya çıkar. Artık kahraman Post-Apokalips dönemindedir ve hayatta kalma mücadelesi vermesi gerekmektedir. Bu evrede, karakterler yeni dünya düzenine uyum sağlamaya çalışır. Zaman, yavaş yavaş ilerlerken, karakterler hayatta kalma stratejileri geliştirir, müttefikler ve düşmanlar edinir. Kahraman ardından tasarlayamadığı ve çok uzak gördüğü geleceğe için endişelenerek, umutla yeniden normal yaşamının arayışına girer. Kahraman tüm bu olumsuzluklar içinde, kimi zaman dış dünyadan soyutlanarak içsel bir yolculuğa da girer. Bu kahraman için zamanın durdurulduğu anlardır. Kahraman geçmişle sık sık bağlantı kurar ve anılarını ve kayıplarına odaklanır. Bu süreç aşağıdaki biçimde aktarılabilir. Campbell’ın “monomit” kavramına göre, tabloya kahramanın mitolojik yolculuğunun standart yolu olan geçiş ayinlerinde sunulan formüldeki 3 aşamayı da ekleyebiliriz.



Şekil 6: Kahramanı, zaman ve mekan değişimlerinde gösterdiği değişim aşamaları

Kahraman özellikle mitolojik anlatılarda belirgin bir şekilde yer alan ve özel yeteneklere sahip olan ana karakteri tanımlar. Onlar olağanüstü niteliklere sahip olabilirler ve genellikle bir görev veya amacı gerçekleştirmek için yola çıkarlar ve başarılarla dönerler. Kahramanların özellikleri, güçlü bir irade, cesaret, zeka ve adalet gibi değerlerle ilişkilendirilebilir. Anlatıların en önemli kişileridir, vazgeçilmezlerdir. Kahraman, anlatı içinde, düşünen, karar veren, tepki gösteren, başka kişilerle ilişki

kuran, yaşamını sürdürmeye çalışan bir varlıktır. Kimi zaman yalnızdır kimi zaman da destekleyicileri ve bunun yanı sıra engelleyicileri vardır.

Kahramanın tanımlanmasında göze çarpan özellikler arasında cesur olmak, erdemli olmak, güçlü olmak, yenilmez olmak gibi özellikler vardır. Kahraman Campbell'ın deyimiyle, “yolculuğunda” düşünmeden her tür maceraya atılabilir ve hayatını gerekirse, feda edebilir. Bir kahramanın “sıradan” bir yaşamı yoktur ya da “sıradan yaşamı” bir anda değişebilir ve rahat yaşantısından bir şey elde etmek için çıkar savaş, mücadele içindedir. Propp'un dediği gibi, başarılı olmak ve başlangıç durumuna gelmek, kendini kanıtlamak zorundadır.

Çalışmada gerçekleştirilen post apokaliptik türdeki film ve dijital oyun çözümlenmelerinden elde edilen tüm bu verilerle, söz konusu örnekleme kahraman kurgusunun ve kahramanlık anlamının nasıl ve hangi görsel göstergelerle, simgelerle aktarıldığı, kahraman kurgusunun yaratılmasına destek veren görsel estetik öğelerin neler olduğu, anlatılarda kahraman imgesinin nasıl yaratıldığı ve hangi aşamalardan geçerek “kahraman” olunabileceği ele alınmıştır. Mitolojinin sinemasal anlatılarda ve dijital oyun anlatılarındaki katkısının aynı biçimde “kahraman imgesi”nin oluşturulmasında da etkili olduğu da elde edilen bulgular arasındadır ve mitolojik figürlerin simgesel dili ile kahraman vurgusu daha da pekişmektedir.

Campbell'ın “kahraman, genel geçerliliği olan olağan insani biçimlerin yerel ve kişisel sınırlamalarını çatışarak aşabilmiş olan kadın ya da erkektir” tanımını çalışmanın örnekleminde yer alan ve çözümlenen tüm film ve dijital oyunlardaki kahraman kurgusu ile örtüşmektedir.

Çalışma, gerek filmlerdeki ve dijital oyunlardaki anlatısal yapıları özellikle “kahraman temsili ve kurgusu”, “kahraman imgesinin yaratımı” açısından karşılaştıran ve bu amaçla mitoloji etkileşiminin anlam aktarma bağlamındaki işlevini inceleyen bir çalışmadır. Bu alanda çalışma yapacaklara destek olması amaçlanmıştır.

KAYNAKÇA

- Adolph, R. (1987). apocalypse then and now: history, myth and the american imagination. *Canadian Review of American Studies*, 18(2), 279-286.
<https://doi.org/10.3138/cras-018-02-13>
- Ağkaya, O. (2016). Ütopya Ve Distopya: Siyasetin Edebiyat Üzerindeki Etkisi . *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 14 (4), 23-48. DOI: 10.18026/cbayarsos.280053
- Aktulum, K. (2018). *Sinema ve Metinlerarasılık*. Çizgi Yayınları. İstanbul.
- Aldemir, A. (2020). 1970'lerde Yaşanan Olayların Mitolojik Bir Öge Olarak Türk Sinemasındaki Kahramanlık Anlatısına Etkisi: "Battal Gazi Destanı" Filmi Örneği. *Kırklareli Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu Dergisi*, 1 (2), 32-54.
- Alev F. Parsa, Sinema Göstergibiliminde Yapısal Çözümleme Sinemasal Anlatı
- Armstrong, K. (2017). *Mitlerin Kısa Tarihi*. Alfa Yayınları. İstanbul.
- Barthes, R. (1998) *Anlatıların Yapısal Çözümlemesine Giriş*, Gerçek Yayınları. İstanbul.
- Basım. Göktürk, A. (2002) *Okuma Uğraşı*, YKY Yayınları İstanbul
- Beyerle, S. (2014). The imagined world of the apocalypses., 372-388.
<https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199856497.013.022>
- Biçer, S. & Şener, Y. (2020). Post Apokaliptik Temalı Video Oyunlarında Öteki'nin İnşası: Metro 2033 Adlı Dijital Video Oyununun Göstergibilimsel Analizi . *Erciyes İletişim Dergisi* ,7 (2) , 1101-1125 . DOI: 10.17680/erciyesiletisim.724809
- Bostan, B., & Tingöy, Ö. (2015). Dijital oyunlar: Tasarım gereksinimleri ve oyuncu
- Boşnak, M. (2004). Cinematizing Dystopia: Mad Max I . Alternatives: Turkish Journal of International Relations , 3 (4) , - . Retrieved from
<https://dergipark.org.tr/pub/alternatives/issue/1715/21014>
- Boz, M. & Takımcı, D. (2019). Amerikan Post-Apokaliptik Bilimkurgu Sinemasında Kıyamet İdeolojisi (1924-2000) . *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (31), 377-403 . DOI:10.31123/akil.591331
- Bozkurt, A. (2014). Homo Ludens: Dijital Oyunlar ve Eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırma Dergisi*, 5(1).
- Brooks, M. (2010). *World War Z: An oral history of the zombie war*. Crown.
- Buchanan, D. A. and Hällgren, M. (2018). Surviving a zombie apocalypse: leadership

configurations in extreme contexts. *Management Learning*, 50(2), 152-170.
<https://doi.org/10.1177/1350507618801708>

Bukatman, S. (1993). *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Duke University Press.

Bukatman, S. (1993). *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Duke University Press.

Bultmann, R. (2018). *Mitoloji ve Hermenötik Sorunu*. Eski Yeni Yayınları. İstanbul.

Bussière, K. (2020). Survival is insufficient: degenerate utopian nostalgia in popular culture post-apocalyptic fiction. *Australasian Journal of Popular Culture*, 9(2), 261-275. https://doi.org/10.1386/ajpc_00031_1

Büker, S. (2012). *Sinemada Anlam Yaratma*. Hayalperest. İstanbul.

Caillois, R. (2001). *Man, Games and Play*. Chicago: University of Illinois Press.

Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton University Press.

Campbell, J. (2008). *The Hero with a Thousand Faces*. New World Library.

Campbell, J. (2018). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. İthaki Yayınları. İstanbul.

Campbell, J. (2018). *Mitolojinin Gücü*. Mediacat Yayınları. İstanbul.

Capitalist Ruin in the Films of George Miller. *Extrapolation*, 61(1-2), 155-175.
doi:10.3828/extr.2020.10

Carl Gustav Jung. *Anılar, Düşler, Düşünceler*. Çev. İris Kantemir.
(İstanbul: Can Yayınları, 2001).

Chatman, S. (2009) *Öykü ve Söylem, Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı*. Deki Yayınları. İstanbul.

Chulzke, M. (2014). The critical power of virtual dystopias. *Games and Culture*, 9(5), 315-334. <https://doi.org/10.1177/1555412014541694>

Clark, T. (2011). *Sanat ve Propaganda*. Ayrıntı Yayınları. İstanbul.

Dartar, S. & Kaplanoğlu, L. (2021). Batı Ve Doğu Sanatında Cehennem Kavramı .
Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi , 7 (2) , 14-27 . DOI:
10.46442/intjcss.978118 Dijital Dönüşüm Ofisi (2022). Video Oyun Endüstrisi,
07 Ağustos 2023 tarihinde
https://cbddo.gov.tr/SharedFolderServer/Genel/4.Ara%C5%9Ft%C4%B1rma_Raporu-Video_Oyun_Endu%CC%88strisi.pdf adresinden erişildi.

- Diker, C. (2020). Bir Anti-Kahraman Anlatısı Olarak Joker Filminin Postmodernite Perspektifinden İncelenmesi. *Sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi*, 11 (2) , 267-299 DOI:10.32001/sinecine.731660
- Durand, G. (1960). Les Structures anthropologiques de l'imaginaire. *Presses Universitaires de France*
- Dursun, A. (2018). Mit, Destan ve Halk Hikâyelerinde Birinci Dereceden Kahramanların Statüleri Üzerine Bir İnceleme. *Söylem Filoloji Dergisi*, 3 (1), 19-38. DOI:10.29110/soylemdergi.424860
- Eliade, M. (1959). The Sacred and the Profane: *The Nature of Religion*. *Harcourt Brace*.
- Eliade, M. (2016). *Mitlerin Özellikleri*. Alfa Yayınları. İstanbul.
- Ersümer, A. (2013). *Klasik Anlatı Sineması*. Hayalperest. İstanbul.
- Frasca, R. (2017). Archetypal Explorations in Film: Theoretical Perspectives and Practical Applications. *Routledge*.
- Frazer, J. G. (1922). *The Golden Bough: A Study in Magic and Religion*. Macmillan.
- French, L. (2019). Artificial intelligence in dystopian cinema. In P. Braciak (Ed.), *Dystopian futures: Film and society* (pp. 45-60). *Academic Press*.
- Gilbert, S. M., & Gubar, S. (2000). *The Madwoman in the Attic: The Woman Writer and the Nineteenth-Century Literary Imagination*. *Yale University Press*.
- Grouling Cover, J. (2010). *Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. North Carolina, ABD: *McFarland and Company, Inc.*
- Gültekin, G. (2016). Hollywood Sinemasında Kahramanın Dönüşümü: Rocky Balboa'nın Fiziksel, Psikolojik, Kültürel ve İdeolojik Değişimi. *Selçuk İletişim*, 9 (3), 299-320. DOI: 10.18094/si.15537
- Gündoğan, R. (2021). *Mitoloji ve Sinema İlişkisi. Westworld evreni, insanın Tanrılaşması, ilk insan ve sinemaya yansımaları*. Klaros Yayınları. Ankara.
- Hantke, S. (2005). *American science fiction film and television*. Berg.
- Hillman, J. (1975). *Re-Visioning Psychology*. Harper Perennial.
- James George Frazer, *Altın Dal: Dinin ve Folklorun Kökleri*. Çev. Mehmet H. Doğan.
- Jeong, S. (2023). Human history in (post)apocalyptic cinema., 142-C6P40.https://doi.org/10.1093/oso/9780190093785.003.0007
- Jones, L. (2018). *Motherhood in Dystopian Cinema: An Analysis of "Bird Box."* *Gender Studies Quarterly*, 9(1), 72-88.

- Jung, C. G. (1968). *The Archetypes and the Collective Unconscious*. Princeton University Press.
- Jung, C.G. (2014). *Dönüşüm Sembolleri*. Alfa Yayınları. İstanbul.
- Jung, C.G. (2016). *Dört Arketip*. İthaki Yayınları. İstanbul.
- Jung, C.G. (2021). *Anılar, Düşler, Düşünceler*. Can Yayınları. İstanbul.
- Kaminski, W. ve Witting, T. (2007). *Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele*. Münih: Kopaed.
- Kaptan Bazıyar, C. (2017). Mitoloji Ve Çağdaş Sanat . *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 0 (18), 113-130. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanatvetasarim/issue/40193/478512>
- Kennedy, R. L. (2015). Road warrior dreams: 'Mad Max' and 'Die Hard' as works of popular culture. *Journal of Popular Film and Television*, 43(4), 176-189. doi:10.1080/01956051.2015.1045464
- Keogh, B. (2018). *A play of bodies: How we perceive videogames*. MIT Press.
- Kırel, S. (2018). *Kültürel Çalışmalar ve Sinema*. İthaki Yayınları. İstanbul.
- King, G. (2020). *Post-Apocalyptic Cinema: Landscape and Narrative in Science Fiction Film*. London: Routledge
- Kinney, J. (2012). *The Films of James Cameron: Critical Essays*. McFarland.
- Kocadoru Özgör, F. (2021). *Sinemada Modern Birey İmgeleri ve Sorunları* . Akademik Sanat, (13) , 94-102 .
- Korkmaz, M. Z. (2022). Post-Apokalitik Yapımlara Talep Artışında Pandemi Sürecinin Etkisi *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi* , 7 (13) , 60-69 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/akader/issue/69820/1080344>
- Köken, N. (2019). Antik Çağdan Günümüz Popüler Kültürüne Kahramanın Değişen İmgeleri. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 9 (20), 79-100 DOI:10.16950/iujad.541544
- Kömürcüoğlu, Ş. "James George Frazer, Altın Dal: Dinin ve Folklorun Kökleri".
- Küçükerdoğan, B. (2014). *Sinema Kurgu ve Eisenstein*. Hayalperest. İstanbul.
- Latham, R., & Hicks, H. (2020). The Aesthetics of Infrastructure: Cyberpunk and Late Capitalist Ruin in the Films of George Miller. *Extrapolation*, 61(1-2), 155-175. doi:10.3828/extr.2020.10
- Leach, E. (1969). *Claude Lévi-Strauss*. Penguin Books.

- Leeming, D. A. (1990). *The World of Myth*. Oxford University Press.
- Leemings, D. (2020). *Mitoloji: Kahramanın Yolculuğu*. Say Yayınları. İstanbul.
- Leemings, D. (2020). *Tanrı Mitleri*. Say Yayınları. İstanbul.
- Määttä, J. (2015). Keeping count of the end of the world: a statistical analysis of the historiography, canonisation, and historical fluctuations of anglophone apocalyptic and post-apocalyptic disaster narratives. *Culture Unbound*, 7 (3), 411-432. <https://doi.org/10.3384/cu.2000.1525.1572411>
- Mascelli, J. (2002). *Sinemanın 5 Temel Ögesi. İmge Kitabevi*. İstanbul.
- Mason, P. (2004). "A Survey of The First 25 Years of Anglo-American Role-Playing Game Theory", *Beyond Role and Play Tools, Toys and Theory for Harnessing The Imagination*. (Ed.) Markus Montola ve Jaakko Stenros, *Ropecon Ry*: Helsinki.
- Mayes, J. (2015). The Apocalyptic Costumes of 'Mad Max: Fury Road'. The New York Times. Retrieved from <https://www.nytimes.com/2015/05/07/movies/the-apocalyptic-costumes-of-mad-max-fury-road.html>
- Mayes, J. (2015). The Apocalyptic Costumes of 'Mad Max: Fury Road'. The New York Times. Retrieved from <https://www.nytimes.com/2015/05/07/movies/the-apocalypticcostumes-of-mad-max-fury-road.html>
- Mayes, J. (2015). The Apocalyptic Costumes of 'Mad Max: Fury Road'. The New York Times.
- Mehmet Rifat'a göre (1999), *Gösterge Eleştirisi*, İstanbul: Kaf Yayınları.
- Metz, C (2012), *Sinemada Anlam Üzerine*. Hayalperest. İstanbul.
- Miller, G. (1979). *Mad Max*. Kennedy Miller Productions.
- Miller, G. (2015). *Mad Max: Fury Road*. Kennedy Miller Mitchell.
- Milner, Ryann (2009). Working fort he Text Fan Labor and The New Organization, *International Journal of Cultural Studies*, s. 491-508.
- Mukherjee, S. (2015). *Videogame aesthetics: An introduction*. Palgrave Macmillan.
- Mukherjee, S. (2022). "Persistence of horror": an overview of texts on post apocalyptic World order. *New Literaria*, 03(02), 124-129. <https://doi.org/10.48189/nl.2022.v03i2.014>
- Mul, Jos Del (2008), *Siberuzayda Macera Dolu Bir Yolculuk*, Çev: Ali Özdamar, İstanbul, Kitap Yayınları

- Munz, P. (1956). History and myth. *The Philosophical Quarterly*, 6(22), 1.
<https://doi.org/10.2307/2217333>
- Murdock, M. (1990). *The Heroine's Journey: Woman's Quest for Wholeness*. Shambhala.
- Newzoo (2022). *Global Games Market Report*, 07 Ağustos 2023 tarihinde <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version> adresinden erişildi.
- Neydim, N. & Polatel, A. (2020). Distopya Romanlarının Oluşumu ve Tarihsel gelişimi; Çevirilerinin İncelenmesinde Öne Çıkan Kuramsal Yaklaşımlar. *İstanbul Üniversitesi Çeviribilim Dergisi*, (12), 53-75. DOI: 10.26650/iujts.2020.12.0004
- Ormanlı, O. (2015). 11 Eylül Sonrasında Hollywood'da Mitolojik Yaklaşımlar ve Arketipler. *Selçuk İletişim*, 9 (1), 223-246.
- Ögel, K. (2014). *Bağımlı Aileleri İçin Rehber Kitap*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Özdemir, S. "Eleştirinin Anatomisi". *Marmara Türkiyat Araştırmaları Dergisi* 3 (2016): 113-116
- Parr, C. (2022). A man inside a machine. *Science Fiction Film & Television*, 15(1), 3-20. <https://doi.org/10.3828/sfftv.2022.2>
- Parsa, S. (2008). *Film Çözümlemeleri*. Multilingual. İstanbul.
- Peters, C. (2012). *Future tense – The cinema of science fiction*. *Metro*, (171), 130-135.
- Propp, V. (2018). *Masalın Biçimbilimi*. İş Bankası Yayınları. İstanbul.
- Reynolds, M. (2020). *The Psychology of Fear in Film: Exploring "Bird Box."* *Psychological Perspectives*, 14(3), 203-219.
- Rickman, G. (2010). *The science fiction handbook*. Wiley-Blackwell.
- Rifat, M. (1999) *Gösterge Eleştirisi*, Kaf Yay., İstanbul.
- Sammons, M. J. (2001). *Myth and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films*. Michael Wiese Productions.
- Seemann, O. (2016). *Yunan ve Roma Mitoloji- Tanrılar Titanlar ve Kahramanlar*. Maya Kitap. İstanbul.
- Sevim, O. & Yücel Çetin, D. (2021). Göç Destanı'nın Kahramanın Sonsuz Yolculuğu Bağlamında Kişiler Dünyası Açısından İncelenmesi. *Trakya Eğitim Dergisi*, 11 (3), 1660-1670. DOI: 10.24315/tred.961501
- Smith, M. (2016). *'Mad Max: Fury Road': Toasting the end of the world*. *Film Criticism*, 40(1), 85-101.
- Startups.watch (2022, 19 Temmuz). *Turkish Startup Ecosystem 2022 H1 REPORT*, 07

Ağustos 2023 tarihinde <https://turcorn.gov.tr/wcontent/uploads/2022/11/Turkish-Startup-Ecosystem2022-Q2-Report.pdf> adresinden erişildi.

- Sunal, G. (2020). Sinema Mitoloji İlişkisi Bağlamında Arketipsel Motiflerin Kullanımı: Pan'ın Labirenti Filmi Örneği. *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi*, 9 (4) , 236-246 . Sunumu ve Kodlar;
https://www.academia.edu/5370897/S%C4%B0nema_G%C3%96stergeb%C4%B0l%C4%B0m%C4%B0nde_Yapısal_%C3%87%C3%96z%C3%9Cmleme_S%C4%B0nemasal_Anlatı_Sunumu_Ve_Kodlar
- Şahin, O. (2023). Search for Transcendent in Science Fiction and Apocalyptic Films . *SineFilozofi*, 8 (15), 75-90. DOI: 10.31122/sinefilozofi.1231327
- Şakrak, B. E. (2018). Batı Kökenli Popüler Korku Filmlerindeki Fantastik Korku İkonları: Toprağın Kabul Etmediği Lanetliler. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 11 (24), 178-193. DOI: 10.12981/mahder.470832
- Telotte, J. P. (2001). Science Fiction Film. Cambridge University Press.
- Times. Retrieved from <https://www.nytimes.com/2015/05/07/movies/the-apocalyptic-costumes-of-mad-max-fury-road.html> adresinden erişildi.
- Tombul, I. (2020). Star Wars Anlatı Yapısında Kadın Kahraman İnşasının Propyten Analizi. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 8 (1), 669-696. DOI: 10.19145/e-gifder.555811
- Turan Tilbe, B. (2019). Antik Kahramandan Anti-kahramana: Kahraman Kavramının Kökeni ve Gelişimi. *Çeşm-i Cihan: Tarih Kültür ve Sanat Araştırmaları Dergisi E-Dergisi*, 6 (1), 142-158. DOI: 10.30804/cesmicihan.578233
- Uğurlu, A. (2014). Claude Lévi-Strauss'ta Mitos. İnsan ve Toplum, Şehir, 113-133. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/insanvetoplum/issue/70050/1122591>
- Ulutürk, M. (2012). Tarihi Dini Kültürel Bağlamda Mitoloji Ve Modern Kültür Ürünlerinin Mitolojiye Dönüşümü. *Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi*, 1 (1), 863-878.
- Ünver, B. (2020). Future spaces and architectural projections in distopic science fiction cinema. *Yedi*, (24), 95-111. <https://doi.org/10.17484/yedi.730583>
- Vogler, C. (2007). *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* (3rd ed.). Michael Wiese Productions.
- Vogler, C. (2007). *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* (3rd ed.). Michael Wiese Productions.
- Voytilla, S. (2019). *Filmin Mitolojik Yapısı*. Hil Yayınları. İstanbul.
- Yaren, Ö. (2019). Post-human aesthetics of apocalypse. *AM Journal of Art and Media*

Studies, (19), 77-83. <https://doi.org/10.25038/am.v0i19.309>

Yıldırım, N. (2011). Kahramanlık Anlatıları, Efsane ve Mitoloji. *Doğu Araştırmaları*, (7), 49-70. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/doguedebiyati/issue/53727/719122>

“Bilimsel Araştırma Yöntemi ve İstatistiği”, <http://www.mabasar.com/EAT-1Giri%C5%9F.pdf>



ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı : Batu Duru

Uyruđu : T.C.

EĐİTİM

Derece	Adı	Bitirme Yılı
Üniversite	: Yeditepe Üniversitesi/ Sosyal Antropoloji	2003
Yüksek Lisans	: İstanbul Kültür Üniversitesi/Sanat Yönetimi	2008
Doktora	: Hasan Kalyoncu Üniversitesi/İletişim Çalışmaları	2023

İŞ DENEYİMLERİ

Yıl	Kurum	Görevi
2005-2012	İstanbul Kültür Üniversitesi	Araştırma Görevlisi
2012-2019	İstanbul Kültür Üniversitesi	Öğretim. Görevlisi
2019-2020	Kalyon Kültür/ İstanbul	Küratör
2020-	Hasan Kalyoncu Üniversitesi	Öğretim Görevlisi

UZMANLIK ALANI

Sosyoloji, İletişim, Sanat Yönetimi, Kültür Çalışmaları

YABANCI DİLLER

İngilizce, Fransızca

BELİRTMEK İSTEĐİNİZ DİĐER ÖZELLİKLER

2005 yılından itibaren 50'den fazla uluslararası ve ulusal serginin küratörlüğünü yaptım.

YAYINLAR

KÜLTÜR GÖSTERGEBİLİMİ, Bölüm adı:(GÜNÜMÜZ İNSANININ KÜLTÜR VE DOĐA ETKİLEŞİMİ) (2023)., DURU BATU, KÜÇÜKERDOĐAN GÜL RENGİN, PAPATYA BİLİMSEL YAYINEVİ, Editör: V.DOĐAN GÜNAY, MURAT KALELİOĐLU, BETÜL ÇANAKPINAR, Basım sayısı:1, Sayfa Sayısı 432, ISBN:978-605-9594-95-0,, Türkçe (Bilimsel Kitap), (Yayın No: 8177392)