

KARANLIK VE DELİLİK: DİJİTAL KÜLTÜR BAĞLAMINDA ORTAYA ÇIKAN “ALİCE: DELİLİK GERİ DÖNÜYOR” İSİMLİ VIDEO OYUNUNA PSİKANALİTİK YAKLAŞIM



DARKNESS AND MADNESS: PSYCHOANALYTIC APPROACH TO THE VIDEO GAME “ALICE: MADNESS RETURNS” IN THE CONTEXT OF DIGITAL CULTURE

İlkyaz YILDIZ*

ÖZ: Dijital çağın içerisinde en önemli kültür ürünlerinden biri de video oyunlarıdır. Romanlar, hikâyeler, destanlar, mitler, masallar gibi çeşitli edebi ürünlerden beslenen bu oyunlar, kurguları bakımından edebi ürün niteliği göstermektedir. Bu nedenle oyunlar, tıpkı edebi metinler gibi, çeşitli kuram ve yöntemlerle incelenmeye uygun ürünlerdir. Bugün artık video oyunlarını incelenme gerekliliği fark edilmiş, bu doğrultuda çeşitli bilimsel çalışmalar yapılmış, video oyunları disiplinler arası bir konuya dönüşmüştür. Bu çalışmada ele alınan “Alice: Delilik Geri Dönüyor” isimli video oyunu da Lewis Carroll’un “Alice Harikalar Diyarında” ve “Aynanın İçinden” isimli hikâyelerinden beslenmektedir. Çalışmada, American McGee isimli oyun yapımcısı tarafından 2011 yılında yayımlanan “Alice: Delilik Geri Dönüyor” isimli video oyununun psikanalitik yaklaşımla incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışmada ilk olarak sözü edilen oyunun kurgusu, kahramanları, oynanışı, olumlu ve olumsuz tarafları gibi konular hakkında bilgiler verilmiştir. Ardından kahramanların kendi içlerindeki ve diğer kahramanlarla çatışmaları psikanalitik açıdan ele alınmıştır. Daha sonra oyunda yer alan çeşitli anlatılar, semboller ve simgeler, mekânlar yine psikanalitik bağlamda değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Alice, psikanalitik, dijital kültür, video oyunu, halk bilimi.

ABSTRACT: One of the most important cultural products in the digital age is video games. These plays, which are fed by various literary products such as novels, stories, epics, myths, and fairy tales, show the quality of literary products in terms of their fiction. For this reason, plays, like literary texts, are products suitable for analysis with various theories and methods. Today, the necessity of examining video games has been realized, various scientific studies have been carried out in this direction, and video games have turned into an interdisciplinary subject. The video game “Alice: Madness Returns” discussed in this study is also fed by Lewis Carroll’s stories “Alice in Wonderland” and “Through the Looking-Glass”. This study, it is aimed to analyze the video game named “Alice: Madness Returns” published in 2011 by the game maker named American McGee with a psychoanalytic approach. In the study, information was given about the subjects such as the fiction, heroes, gameplay, positive and negative sides of the game that was mentioned in the first place. Then, the conflicts of the heroes within themselves and with other

* Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı Doktora Programı Öğrencisi /Giresun-ilkyaazz.28@hotmail.com (Orcid: 0000-0002-3143-4384)

heroes are discussed from a psychoanalytic point of view. Afterward, various narratives, symbols, symbols and spaces in the play were evaluated in a psychoanalytic context.

Keywords: *Alice, psychoanalysis, digital culture, video game, folklore.*

Giriş

Masallar, destanlar, mitler, hikâyeler ve romanlar dijital kültür çağı ile beraber filmlerde, dizilerde, reklamlarda, çizgi dizi ve filmlerde, video oyunlarında konu edilmiştir. Sözlü gelenek içerisinde üretilen çok çeşitli edebi ürünler, daha sonraki dönemlerde yazılı olarak kaydedilmiş ve nihayetinde bugün dijital kültür ortamları içerisinde kendine yer edinmiştir. Eğlenme ve hoş vakit geçirme ihtiyaçlarının değişmesi ve dijitalleşmesiyle birlikte özellikle video oyunları hem rakamsal olarak hem de içerik bakımından daha da zenginleşmiştir. Video oyunları, içinde bulunduğumuz çağda hikâye anlatmanın yeni bir aracı olarak kullanılmaktadır. Özellikle Disney endüstrisi gerek evrensel masallardan beslenen çizgi dizileriyle, gerek sinema filmleriyle, gerekse video oyunları ile bu süreci başarıyla ilerletmiştir. Yeniden okunan, yeniden yorumlanan edebi ürünler, video oyunları aracılığıyla çok çeşitli biçimlerde oyuncuya/seyirciye sunulmuştur. Burada kullanıcının, video oyunu ile etkileşime giren bir “oyuncu” oluşunun yanı sıra tıpkı bir sinema filmi gibi oyunun senaryosunu izleyen “seyirci” konumunda da olduğu göz ardı edilmemelidir. Nitekim bugün, video oyunlarına ilgili pek çok birey “oyuncu” olmaktan ziyade, oyun oynamayı bir meslek haline getirmiş oyun yayıncılarının videolarını takip edip izleyerek “seyirci” olmayı tercih etmektedir. Bu bakımdan, video oyunlarının hikâyeleri ve bu hikâyelerin işlenişi, tıpkı sinema filmleri gibi, seyirciyi/oyuncuyu etkileyebilecek nitelikte tercih edilmektedir. Oyunu ve oyuncuyu duygusal olarak birbirine bağlayan oyun senaryosu, çoğunlukla alışılmış edebi hikâyelerin tüm unsurlarını (olay örgüsü, şahıs kadrosu, zaman, mekân vb.) kapsamaktadır. Çokyüzlü kültür ürünlerinden birisi olan video oyunları bu senaryoları sayesinde görsel-işitsel boyut kazanmaktadır. Bu nedenle dijital kültürün en önemli ürünlerinden olan video oyunlarının senaryoları, tıpkı edebi türler gibi çeşitli yaklaşım ve kuramlar açısından incelenmelidir.

Bu çalışmada ele alınan “Alice: Delilik Geri Dönüyor” isimli video oyunu, Lewis Carroll’un “Alice Harikalar Diyarında” (1865) ve “Aynanın İçinden” (1871) isimli hikâyelerinden bilinen Alice karakterinin dijital tezahürüdür. Ancak dijital ortamda bu hikâyelerin kahramanları ve yapısı da değişmiştir. Hikâyelerdeki alışılmış Alice karakterinin aksine, video oyununda Alice evrim ve adaptasyon geçirerek gözü kanlı bir katile dönüştürülmüştür. Bu nedenle özellikle “psikanalitik yaklaşım” sözü edilen video oyununun senaryosunun incelenmesi ve bu evrimin nedenlerinin, ardında yatan sorunların, çatışmaların incelenmesi noktasında tercih edilmiştir. Oyundaki arayışların, sorguların ve Alice’in geçmişinin kurgusal

yapısının çözümlenebilmesi için hikâyenin psikanalitik arka planları incelenmiştir.

Alice: Delilik Geri Dönüyor

“Alice: Delilik Geri Dönüyor” isimli video oyunu, 2011 yılında American McGee isimli video oyunu yapımcısı tarafından yayımlanmıştır. Korku, gerilim, macera ve aksiyon temaları çerçevesinde yayımlanan oyun, 2000 yılında yayımlanan “American McGee’nin Alice’i” isimli ilk oyunun devamıdır. Lewis Carroll’un “Alice Harikalar Diyarında” (1865) ve “Aynanın İçinden” (1871) isimli hikâyelerine dayanan ve bilgisayar ile çeşitli oyun konsolları için sunulan oyun, toplanabilir nesnelere silahlarını geliştirmek, düşmanlarla savaşmak, platformları geçmek, hikâyeyi ilerletmek üzerine kuruludur.

Video oyununun konusu kısaca şöyledir: Genç bir kadın olan Alice Liddell, on bir yıl önce annesi, babası ve ablasını bir yangında kaybeder. Yangının ardından on yıl Rutledge Akıl Hastanesi’nde kaldıktan sonra bir yetimhanede çalışmaya başlar. Alice’in babasının ölümünden önce lisansüstü öğrencisi olan psikiyatrist Angus Bumby ise bu yetimhanenin müdürüdür ve Alice’in psikolojik sarsıntılarında ona destek olmaktadır. Ailesini tamamen kaybettiği yangından sağ çıktığı için kendini suçlayan Alice, sanrılar, nevrozlar ve kâbuslar içerisinde. Psikiyatrist (Bumby) ise yaptığı hipnozlarla hem Alice’in hem de yetimhanedeki diğer çocukların acı hatıralarını unutturmak istiyor gibidir. Yaşadığı bir nevroz sırasında yeniden Harikalar Diyarı’na dönen Alice, diyarın tamamen değiştiğini görür. Bu değişikliğe sebep olan ve diyarın tam ortasından geçerek her şeyi alt üst eden trenin peşine düşer. Yolculuğu sırasında çeşitli mücadeleler verir ve anılarını hatırlar. Hatırladığı anılar onu hem Harikalar Diyarı’nı hem de hatıralarını bozan gerçek suçluya götürür. Yangının çıktığı gece psikiyatristin ablasına tecavüz edip onu öldürdüğünü, delilleri karartmak amacıyla evlerini yakarak ailesinin ölümüne sebep olduğunu, yetimhanedeki çocukları istismar ederek bazı Londralılara pazarladığını öğrenir. Tüm bunların ardından Alice, psikiyatrist ile yüzleşir, onu tren raylarına iterek öldürür, anılarını ve diyarı kurtarır.

Video oyununda, Carroll’un orijinal hikâyelerinden de bilinen karakterlerin yanı sıra gibi oyunun senaryosu için kurgulanmış, orijinal hikâyelerde yer almayan önemli karakterler de vardır. Oyunun ana yapısı iyi-kötü, suçlu-masum, ahlaklı-düşkün gibi metaforlar üzerine kuruludur. Oyun altı ana bölümden oluşmaktadır. Oyuncu karakteri olan Alice, klavye ve fare komutlarıyla kontrol edilmektedir. Oynanabilirlik bakımından çeşitli sıkıntılar içermesi, oyun içi hatalar, kontrol zorluklarının yanı sıra oyunun akışı içerisinde çeşitli iki boyutlu mini oyunlar ve bulmacalar, uzun süren mücadeleler, birbirinin tekrarı olan sahneler oyunun olumsuz yönleridir. Ancak grafik ve karakter tasarımı, akıcı oyun senaryosu ve müzikleri ile oyun içerisinde bir bütünlük görülmektedir. Video oyunu, içerdiği cinsellik, şiddet, bağımlılık, argo ve kötü söz kullanımı gibi unsurlar dolayısıyla belli

bir yaş kitlesinin üzerine hitap etmekle birlikte olay örgüsü, kahramanlar, mekân tasvirleri bakımında edebi hikâye sayılabilecek bir senaryoya sahiptir.

Çatışmalar

Ben ve Öteki Benin Çatışması

Alice, Harikalar Diyarı'na düştüğü andan itibaren kendi bilinçdışıyla yüzleşip, bilinçdışını uyandırma sürecine girmiştir. Bu aşamada Alice'in mücadelesi yalnızca düşmanları ve aldaticılarıyla değil aynı zamanda kendiyledir. Oyun boyunca Alice'in edindiği silahlar ve özel güçler (çok yükseğe zıplama ya da uçma gibi) bu mücadelede ona yardımcı olacak araçlardır. Ancak bunların yanı sıra hikâyenin derinliğini asıl etkileyen şey, kahramana mücadelesinde yardımcı olan Kedi, Kupa Kraliçesi, Çılgın Çocuklar gibi karakterlerdir. Onların önerileri, cesaretlendirmeleri ve gerçeklerle yüzleştirmeleri Alice'in mücadelesini tamamlamasında diğerlerinden daha kuvvetli bir silahtır. Alice'in bilinçdışındaki bu egoları, bilincine egemen olarak gerçekleri bulmak konusunda onu yönlendirmiş hatta zorlamıştır. Kişinin kendisinin, yabancı biri ya da bir nesne gibi aktarıldığı ve "bilinçdışının kişileştirilmesi" (Jung, 2012: 107) ya da "yansıtılmalı özdeşim" adı verilen bu durum "akıl bir süre için egosundan adım adım uzaklaşıp başka bir gerçeklikle kaynaşma yeteneğini, yani başka bir kavram yolunu, farklı bir anlama tarzını" ifade eder (Estes, 2013: 433). Bu karakterler Alice'in; bilinç düzeyini, bilinçdışına yansıtmasıdır. Onlar, her yönüyle Alice'in kendi benliğinin parçalarıdır.

Özellikle, Alice'in Harikalar Diyarı'na kaçışından, diyarın tamamen eski haline döndüğü ana kadar birçok sahnede gördüğümüz ve Alice'e macerasında yardımcı olan Kedi, Alice'in bilinçdışının farkına varmasını sağlayacak yetilerle donanmış egosudur. Alice'in benliğine ait diğer parçalar arasından daha baskın çıkarak bir rehber vazifesi görür. Bu hayvanın ihtiyaç anından birden ortaya çıkma, geçmişe ve geleceğe dair her şeyi bilme, etkili ve güzel söz söyleme, kahramanı yönlendirme gibi yetenekleri onun sıradan bir hayvan olmadığını göstermektedir. O seçilmiş kahramanın, seçilmiş benliğidir.

Kedi'nin bildiği ve oyun boyunca tekrar ettiği her şey, aslında Alice'in de bilinçdışında bildiği ancak görmeyi inkâr ettiği durumlardır. Kedi, bilinçdışının bilinç düzeyine çıkarılmasında bir taşıyıcı görevi görmektedir. Onun söylediği her cümle bilinçdışında üzeri örtülmüş bir gerçeği bilinç düzeyinde Alice'in gözleri önüne serer. "Görünümler, senin herkesten iyi bildiğin gibi, aldaticı olabilir Alice" sözü ona yardımcı oluyormuş gibi görünen psikoloğun, eczacı kadının hatta çıkarıcı aile avukatının gerçek kötülüklerini fark etmesini sağlayacak, aldaticı görünüşten Alice'i koruyacaktır. "İşlerin düzgün ilerleyişi çoğu zaman bana gizemli gelir. Sana da öyle mi?" sözleriyle Alice'in sıradan hipnoz tedavileri altında yatan gizemli istismar hadiselerini sorgulamasını sağlayacaktır. "Sadece birkaç yolu bulur. Bazıları bulduğunu anlamaz, bazılarıysa bulmayı hiç istemez"

sözleri Alice'in anılarına ve diyara zarar veren treni bulmak için çıktığı yolda gerçekleri görmesi içindir. "Seni korkutan ve sana saldıran şeylerle yüzleş. Hiçbir zaman kolay geçmemeli" sözleri Kedi'yle sembolize edilmiş egonun kendi kendini motive edici telkinidir. Alice, bilinçdışındaki korkularının üstesinden kendi egosunun yönlendirmeleriyle gelmektedir. Yine Kedi'nin ağzından aktarılan "Özgüvenin üstünlük olduğunu duymuştum. Şimdi sen de duymuş oldun" sözleri de kendi kendine özgüven ve cesaret aşılmasının yansımasıdır.

Alice'in yaşadığı kafa karışıklığı, korku ve cesaretsizlik onun egosunun bilinçdışı parçası olarak yansıtılan karakterlerde tamamıyla zıt bir şekilde kendini göstermektedir. Alice'i ilerlemesi ve arayışına devam etmesi için cesaretlendiren yine Kedi olur. Kahramanın takip ettiği bir hayvan vasıtasıyla kendini farklı bir dünyanın ya da maceranın içerisinde bulması hadisesi mitlerden hikâyelere kadar pek çok anlatıda görülen ortak bir motiftir. Takip edilen bu hayvanlar kahramanın hikâyesinde, "düzey kopması" olarak adlandırılan değişimlere sebep olurlar:

"Hayattan ölüme, kutsal olmayandan kutsala, olağan varoluştan egemenliğe geçilir, insanüstü varlıklarla (periler, büyücüler, cadılar) veya ölümlerle, tanrılarla, cinlerle karşılaşılır; bozkırdan verimli ovaya, kurtçuk hâlindeki varoluştan, kozadan çıkıp tam gelişmiş ve canlı bir varoluşa, isimsizlikten tarihe veya bağımlılıktan bağımsızlığa geçilir. Bu örneklerin hepsinde düzey kopması yeni bir varoluş hâlinin temelini oluşturur" (Eliade, 2006: 211).

Kedi de, Alice'in, başkaları tarafından yaratılmış sahte anılara bağımlılığından kendi gerçek bağımsızlığına geçişinde ona yardımcı olan egosudur. Kedi'nin söylediği "Harikalar Diyarı'nı kurtarmak kendini kurtarmak demektir", "Seni yok etmekle tehdit eden şeyleri ortadan kaldır Alice", "Tek bir ruhu kurtaran bütün evreni kurtarır" sözleri Alice'in egosu olduğu düşüncesini güçlendirmektedir. Çünkü ego, gerçeklerin farkına varılması, davranışın eyleme geçirilmesi noktasında bireye yardımcı bir araçtır.

Bu noktada egonun neden kedi ile sembolize edildiği oyunun senaryosu ile ilişkili olarak düşünülmelidir. Orijinal hikâyede olduğu gibi, oyunda da söz edilen Alice'in evcil kedisi Dinah hatırlanmalıdır. Alice'in akıl hastanesindeki doktorunun söylediği "Evcil hayvanlar arkadaştır ve sırlarımızı saklar Alice. Senin kedin de. Eminim Dinah bir sırdaştı. Hep yanındaydı, değil mi?" sözleri Alice'in bilinçdışı egosunun neden kedi olarak gösterildiğini açıklamaktadır. Harikalar Diyarı'ndaki Kedi, tıpkı Alice'in gerçek dünyasındaki evcil kedisi gibi onun bütün sırlarını bilmekte, ona arkadaşlık etmektedir. Kedi, onun arkadaşı ve içgüdülerinin, kimliğinin somutlaştırılmış hali, benliğinin bir parçasıdır. Ailesinin ölümünü aydınlatma, gerçek suçluyu yakalama, Harikalar Diyarı'ndaki bozulmayı önleme konusunda bilinçdışının gönderdiği bütün mesajlar Kedi vasıtasıyla kendisine ulaştırılmıştır. Londra'nın dar ve karanlık sokaklarında bir kediyi

takip ederek tamamen tahrip olmuş Harikalar Diyarı'na düşen Alice, buradan yine bir kedinin yol göstermesiyle kurtulacaktır. Bu nedenle oyunun en son konuşmasını da Kedi yapar:

“Ah, Alice, eve tekrar gidemeyiz. Bu pek de sürpriz değil aslında. Sadece birkaçı yolu bulur ve çoğu bulduğunun farkına varmaz. Sanrılar da zor ölürlür. Sadece vahşiler acıya dayanıklılığı bir değer ölçüsü olarak görürler. Acıyı unutmak daha uygundur. Onu hatırlamak, işkence çekmektir. Ama gerçeği kurtarmak acı çekmeye değer. Ve bizim Harikalar Diyarı'mız, zarar görmüş olmasına rağmen anılarımız güvende... Şimdilik...”

Oyunun dördüncü bölümünden sonra gördüğümüz Kupa Kraliçesi de tıpkı Kedi gibi Alice'in egosunun bir yansımasıdır. Alice, Kupa Kraliçe'si ile karşılaşana kadar diyarı mahveden trenden kraliçenin sorumlu olduğunu düşünür. Amacı ondan kurtularak diyarı ve bozulan anılarını kurtarmaktır. Ancak hiç beklemediği bir biçimde Kupa Kraliçesi yaşananların suçlusunu değil hatırlatıcısı olur. Alice'in, Kupa Kraliçesi'yle karşılaşması; aslında, onun kendi çocukluk döneminde yaşadığı ve bilinçdışına ötelediği birtakım olaylar ile karşılaşması olur. Alice bu sayede gerçek suçluyu bulmasını sağlayacak pek çok şeyi hatırlayacaktır.

Yangının çıktığı gece Alice, odasının açık kapısının önünden geçen psikoloğu görmüştür. Eve gizlice giren ve Alice'in ablasına tecavüz ederek onu öldüren, daha sonra evi yakarak oradan kaçan psikolog, Alice'in açık olan kapısını kapatmıştır. Bu sahnelerde yatağında korkudan titreyen, küçük bir çocuk olarak gördüğümüz Alice'in çocukluktan itibaren çok güçlü bir hayal gücüne sahip olduğu hem orijinal hikâyede hem de oyunlarda belirtilmektedir. Bu gelişmiş hayal gücünün ve korkunun etkisiyle Alice, yangın gecesi gördüğü psikoloğu bir sentora, duyduğu sesleri ise ablasının uykusunda sayıklamalarına benzetmiştir. Burada Alice'in psikoloğu neden “sentora” benzettiği düşünülmelidir. Eğer Alice'in hayal gücünün genişliği vurgulanmak isteniyorsa bu başka bir benzetmeyle de gerçekleştirilebilir. Ancak “Yunan mitinde kenaturlar zıt sembolik anlamlar içerir. Chiron gibi kimileri asil ve naziktir, diğerleri ise yabani, zinacı ve savaşıdır. İnsan zekâsıyla birleşmiş hayvani bir içgüdüğü simgelerler” (Wilkinson, 2009: 77). Psikolog da, tıpkı bir sentor gibi, asil ve nazik görünümünün altında hayvanî içgüdüleriyle zinalar yapmaktadır. Onun kişiliğinde de zıt sembolik anlamları okumak mümkündür.

Alice'in bilinçdışı egosunun geçmişe, çocukluğuna ve özellikle yangın gecesine dair imaları, Alice'in o geceye ait anılarını hatırlamasına ve sayıklamalarla gelen yıkıcı sanrılara sebep olur. Yangından kurtulan tek kişi olarak daima kendini suçlayan, ailesinin ölümüne sebep olduğunu düşünerek kendini yangından sorumlu tutan Alice, her iki diyarda da asil suçlunun trenin yöneticisi olduğunu bu şiddetli sanrılarla fark edecektir:

“Alice: Harikalar Diyarı'ndaki yıkım, benim yıkımım mı?

Kedi: Aslında öyle.

Alice: Treni hareket ettirdim, öyleyse yoldan da çıkarabilirim. Bu benim için iyi bir şey, deli değilim! Ailemi ben öldürmedim! Ben iyiyim. Deli değilim, zararsızım... Ben... Suçsuz demek istedim!"

Bir "erginlenme" süreci sayılabilecek bu aşamada, kahramanın kendini gerçekleştirip gerçekleştiremeyeceği, bilinçdışının farkına varıp varamayacağı hadisesi "ben ve öteki ben" çatışmasını oluşturmaktadır. Erginleme "[B]ilinçsiz kalmaya yönelik doğal eğilimlerimizden uzaklaşıp neye mal olursa olsun -acı, zahmet, katlanma- daha derin akılla, vahşi benlik ile bilinçli bir birliktelik kurmanın yolunu takip etmeye karar verdiğimiz bir süreçtir." (Estes, 2013: 458). Alice ile kraliçenin yaptığı konuşmada vurgulanan "Neye mal olursa olsun o treni durduracağım" sözleri, onun bu mücadeleyi tamamlamak uğruna her türlü acı ve zahmete katlanmaya hazır olduğunu göstermektedir. Alice'in "Anılarım mahvoldu. Bu uğursuz tren neredeyse tüm hatırlayabildiklerimi mahvetti. Harikalar Diyarı benim aklımı kaybetmemle yok olacak. Çok şey değişti. Eğer kendime yardım edemiyorsam, Harikalar Diyarı'na da yardım edemem" sözleri erginlenme yolundaki ilk adımlarıdır. Psikolojik bir mücadeleye giren Alice, erginlenerek bu mücadeleden anılarını ve yaşanan kötü olayların mağdurları kurtarmış bir biçimde, güçlü ve tek başına çıkacaktır.

Harikalar Diyarı'na, Londra sokaklarında kovaladığı beyaz bir kedinin peşine düşerek ulaşan Alice, diyardaki yolculuğunu da kıkırdayarak önünden geçen, kahverengi saçlı bir çocuğu takip ederek gerçekleştirir. Oyunun beşinci bölümünde Hyde Park'ta bu çocuk net bir şekilde gösterilir. İkiye bölünmüş vücudu, ağırlığını kaldıramayacağı kadar büyük başı, her tarafa bulaşmış kanlarıyla tasvir edilen çocuk, Alice'e diğer çocukları kurtarması için yalvarır. Diyardaki bozulmalardan ve kötülüklerden Kupa Kraliçesi'nin sorumlu olduğunu düşünen Alice ile çocuk arasında geçen konuşmalar, işkence ve kötülükleri yapan gerçek kişinin bulunmasına yöneliktir:

"Çılgın Çocuklar: Yardım et Alice, Yardımına ihtiyacımız var... Bizi terk etme, bizi görmezden gelme.

Alice: Neden acı çekiyorsunuz? Kraliçe'nin zulmü geçmişte kaldı. Size karşı bir zararı yok değil mi?

Çılgın Çocuklar: Düşmanlarımız gelip geçicidir Alice. Ancak şimdi yeni bir şeytan yükseliyor. Ayrıca bu düşmanın kini, Kraliçe'ninkinden daha fena."

Burada Alice'in yetimhanedeki çocuklara yapılan istismarı hâlâ görmezden geldiği, onları kurtarmak için bir şeyler yapmak yerine tehlikeye sebep olan şeylerin ortadan kalktığı yalanına kendisini inandırarak geri çekildiği görülür. Yetimhanedeki çocuklar, Alice'in kâbuslarında yani Harikalar Diyarı'nda "Deli Çocuklar" olarak karşımıza çıkar. Deli Çocuklar'ın kanlı ve yırtılmış gecelikleri, yüzlerindeki sayısız yara ve dikiş izi, geriye sabitlenerek dikilmiş kocaman gözleri, kenarlarından dikilerek daima gülümsemeye zorlanmış dudakları, birkaçının beyni görülecek şekilde

açılmış kafatasları, başlarına saplanmış vidalarla yapılan işkencelere ve istismara işaret edilmiştir. Deli Çocuklar'ın, Alice'den kendilerini kurtarmasını istemelerine rağmen; Alice'in, bunun için yeterince güçlü olup olmadığını sorguladığı görülmektedir. Onun yaşadığı bu kararsızlık karşısında, tıpkı egosunun diğer parçaları gibi Deli Çocuklar da Alice'i yönlendirecek ve cesaretlendirecektir. Kedi, Harikalar Diyarı'nda bozukluğun sebebini; Kupa Kraliçesi ablasına olanları; Deli Çocuklar ise yetimhanedeki istismarı fark etmesini sağlayacaktır. Alice, onları kurtarabilecek tek kişinin kendi olduğunun farkında olmakla beraber onlara dair her şeyi bilinçdışına itmiştir. Bilinç düzeyinde görmezden gelinen yetimhanedeki çocukların yardıma muhtaçlıkları, bilinçdışında Çılgın Çocuklar'ın acı görünüş ve sözleriyle yansıtılmıştır:

“Çılgın Çocuklar: Kararsızlar, sadece deliden daha fazlasıdır. Onlar başka parçalara da sahiptirler. Oyuncakçı, onları kararsız ruhlarından geriye kalanlardan da mahrum edecek. Onların ilgiye ihtiyaçları var.

Alice: Acılarını biliyorum. Yardım ederdim. Ancak bu iş için akli denge gerekli mi?

Çılgın Çocuklar: Sınırlı bir gereklilik. Geri çevrilecek kadar deli değilsin. Onlar gibisin... Bir bakıma onlardan birisin ancak onlar değilsin. 'Biz' dememeliyim. Çünkü ben onların ancak sen kendi yolundasın. Yolun açıkça belirlenmiş.”

Alice: O yolu bildiğime inanıyorum. Ancak seyahat etmemeyi tercih ederim.”

Bu konuşmada, Alice'in çocukların yaşadıklarını kabul etmekte sorunlar yaşadığı açıkça görülmektedir. Çocukların, Alice'i gerçekleri ortaya çıkarma ve mücadele etme yoluna çağırması karşısında Alice'in “yolu bilmesine rağmen seyahat etmemeyi tercih etmesi” yetimhanenin gerçeklerine rağmen bunları görmezden gelmesinin temsilidir. Alice'in ailesini ve evini kaybetmesi, onun kendini savunmasız ve güçsüz hissetmesine neden olur. Kahramanın çağrı ile karşılaşmasında verdiği bu geri çekilme, sözü edilen savunmasızlık hissiden kaynaklanmaktadır. Alice'in bu önemli çağrıyı reddedişi sonraki sahnelerde; Lider Çocuk'un, gizli günahları aşikâr ettiği için cesedi sürüklenmiş, aldığı darbe sonucu etrafa kanları sıçramış, gözleri çıkarılmış bir şekilde öldürülmesine sebep olacaktır. Çünkü “çağrılarının reddi macerayı olumsuzlaştırır.” (Campbell, 2010: 73). Ancak kahraman, eşiğin geçilmesinde ona yardımcı olan başkaca karakterler -ki burada kendi benliğinin parçaları olarak saydığımız egoları- vasıtasıyla kendine ve çocuklara kendinden başka kimsenin yardım edemeyeceğini fark eder. “Duraksayanların hepsi kaybolmaz. Ruhun sakladığı birçok giz vardır. Ve bunlar gerekmedikçe açılmaz. Bu yüzden, çağrının kararlı bir şekilde reddinin ardından gelen çöküş, hiç akla gelmeyen bir serbest bırakma ilkesine zemin hazırlar.” (Campbell, 2010: 79). Alice de, Lider Çocuk'un ölümünün ardından çağrıyı reddetmekten ve duraksamaktan vazgeçmiş, cesaretini ve kararlılığını serbest bırakmıştır.

Yaşanan acı hadiseden sonra eşik geçilmiş, çağrı kabul edilmiş, yolculuk başlamıştır.

Alice'in dadısının söylediği "Komada olmadığı zamanlarda gözleri fırıldak gibi bakakaldı. Salyaları aktı, ara sıra çığlık attı ama asla mantıklı bir ses çıkarmadı" sözleri de Alice'in yaşadığı nevrozların ne derece büyük olduğunu gözler önüne sermektedir. Bu nevrozlar, Alice'in kendini haksızlığa uğramış hissetmesinden kaynaklanmaktadır. Tıpkı avukatının söylediği gibi "Keşfedilmemiş suçlu ve haksızlığa uğramış masum benzer kaderi paylaşır. Hapishaneler ve zincirler birçok şekle sahiptir." Alice'de hissettiği haksızlığa, kapana kısılmışlığa, zihinsel karmaşıklığa, karanlığa birtakım nevrozlarla karşılık vermektedir. Onun "kırık zihninin iyileşmesi" yolunda nevrozlar kaçınılmazdır. Çünkü nevrozlar, bireyin düşmanlarla, kötülüklerle ve kendiyi baş etme şeklidir. Oyunun son sahnelerinde ise ağırlıklı olarak Alice'in kendi iç çatışmalarına yer verilmiştir. Oyuncakçı ile yüzleşmesi sırasında kurduğu cümlelerde, yaşanan kötü olayları fark edemediği için kendini suçladığı hatta bu günahlara ortak olduğunu düşündüğü görülür:

"Ben talih budalalarının en sefil ve en bencil olanı değil miyim? Farkında olmadan, fahişeler için eğitim verilen bir alanda yaşıyorum. Akıl hocam onları suistimal eden ve tedarikçi olan biri. O benim aklımı bozdukça ablamın ve ailemin cinayetine ortak oldum. Acımda bir avuntu aradım ve sen beni doğrulardan uzaklaştırdın."

Alice, hem ailesinin ölümünden hem de yetimhanedeki çocukların istismara uğramasından sorumlu olduğu düşüncesiyle kendini suçlamış, kendine işkence etmiştir. "İçe yansıtımda gülünç bir şekilde, kendi kendini tanrısallaştırma ya da manevi bakımdan işkence çektirme söz konusudur. Her iki durumda da yapılan hata, ortak bilinçdışının içeriklerini bir kişiye atfetmektir." (Jung, 2006: 149). Burada bütün suçu kendine yükleyen Alice, gerçek suçluyu görememiş, psikoloğun yaptığı kötülükleri fark edememiştir. Bu da kötülüğün büyümesine ve yayılmasına sebep olmuştur. Dolayısıyla bilinçdışının karanlık hatıralarını aydınlatan Alice'in, kendi vicdanı ile çatışması kaçınılmaz olmuştur. Alice'in vicdan çatışması, görmezden gelinen travmatik olaylara dair anıların, bilinçdışında yani Harikalar Diyarı'nda topladığı yankılı sesler aracılığıyla başlar. Macerası sırasında topladığı anılarda artık hem "suçluların" hem de "kurbanların" seslerini duymaktadır. Çünkü "kulaklar bilinçdışı alanında kapanması mümkün olmayan tek deliktir." (Lacan, 2013: 206). Bilinçdışının kapanmayan deliği, yani kulakları, bilinçdışının kendisine haykırdığı bütün sözleri duymaktadır. Zihninin tamamını kaplayan bu sözler onu anılarına dolasıyla da gerçeklere götürecektir, "ben ve öteki ben" çatışmasını sonlandıracaktır.

Kahraman-Düşman Çatışması

Anılarının ve geçmişinin, ablasının, ailesinin, yetimhanedeki çocukların, Harikalar Diyarı'nın ve oranın sakinlerinin kahramanı olan Alice'in karşısında eczacı kadın, aile avukatı ve özellikle psikolog gerçek

düşmanı olarak yer almıştır. Alice'in çatışmalar yaşadığı ilk düşmanı olarak gösterilen eczacı kadın, aynı zamanda Alice'in yangının ardından akıl hastanesinde kaldığı on yıl boyunca birkaç bakıcısından birisi olmuştur. "Büyükanne arketipi" ile örtüşen eczacı kadın, Alice'i yaptığı iyilikler ile kendine bağımlı hale getirmekte ve yaptıkları karşılığında onu kullanmaktadır. Onda hem iyilik ve bilgelik hem de kötü niyet ve yıkıcılık aynı anda görülmektedir. Nitekim Jung da, büyükanne arketipinin; bilgelik ve ruhsal yücelik, iyi olan, bakıp büyüten, bereket ve besin sağlayan gibi olumlu yönlerle birlikte gizli, saklı, karanlık olan, baştan çıkarıcı, yutan, korku uyandıran gibi olumsuz ve tamamen zıt yönleri birlikte taşıdığını ifade eder (Jung, 2012: 22). Eczacı kadının, diğer karakterlerle kıyaslandığında, orantısız büyüklükteki burnu ve kambur duruşuyla diğer karakterlere göre nispeten daha çirkin ve yaşlı tasvir edilmiş olması "şeytani kocakarı" durumunu görünüş olarak da desteklemektedir. Bu arketipin "hem bilge ve ata yaşlı kadın gibi olumlu hem de cadı gibi olumsuz tezahürleri vardır" (Koçak ve Gürçay, 2017: 274). Eczacı kadın, Alice'in akıl hastanesinden çıkışının ardından ona yetimhanede iş bulmuş, orada kalması için bir oda ayarlamış, yanan evinden geriye hiçbir şeyi kalmayan Alice'e temiz giysiler vermiştir. Hipnozların ardından Alice'in alması gereken ilaçları da yine eczacı kadın temin etmektedir. Çünkü "bu arketipin etkisinde olan kişiler kendilerinde sınırsız bir koruma, sevgi ve anlayış gücü bulur, herkesi kendi çocuğu gibi görür. Bu durum ilk bakışta olumlu bir tutum gibi görünse de aslında onları kendisine bağımlı kılan zekice bir zalimliklerdir." (Sarıçiçek, 2013). Bu aydınlık tarafının yanında; eczacı kadın, Alice'in psikolog ile yaptığı konuşmalar sırasında ailesinin ölümünden dolayı kendini suçladığını duymuş ve bunları polise anlatmaması karşılığında alkol bağımlılığından kaynaklanan ihtiyaçları için Alice'i para vermeye zorlamıştır.

"Dikkate alınmayı hak ediyorum değil mi? Ona yeni kıyafetlerini kim buldu? Bumby'de ona yerini kim verdi? Bensiz neredeydi? Sokakta kendini satıyordu. Bana bir veya iki pound ödedi. Ama bildiklerim bundan daha değerli. Sırrımı tuttum değil mi? Dediğini duydum: hepsi benim yüzümden öldü, sizi kurtaramadım! Ona sessizliğimin satılık ve ucuz olduğunu söyledim. Gerçekten iyi biriyim. Dadısı gibi değilim, o kirli bir fahişe. Ya da onun tavşanını elinden alan şu avukat arkadaşı Radcliffe. Paraya ihtiyacım var. Eğer benim bakıma bağıştta bulunmazsa polise haber vereceğim konusunda onu uyardım."

Günlük ücrete tabi olan bu sessizlik yemini, Alice'in kendi masumiyetinden habersiz kılınışına, ailesinin ölümünün ardındaki gerçeklerin ortaya çıkışının tehdit ve korku nedeniyle zorlaşmasına, iyilik görünümü kötülüklerin Alice'i sarmasına sebep olmuştur.

Alice'in ailesinin avukatı da, Alice'in düşmanlarından ve oyundaki arketiplerden birisidir. Avukat, ileri düzeyde zenginliğinin yanı sıra açgözlü, çıkarıcı ve bencildir. Ailenin ölümünün ardından geriye kalan birkaç aile dostundan biri olmasına rağmen Alice'e sahip çıkmak yerine ona kalan

mirasın peşine düşmüştür. Onun için önemli olan doğru veya yanlış, iyi veya kötü ayrımı değil bir şeyin nihayetinde kendine fayda sağlamasıdır. Öyle ki, ölen ailesi için mermerden süslü bir mezar taşı yaptırması konusunda Alice'i ikna etmeye çalışmış ve yapacak kişiyi bulması karşılığında ondan komisyon almayı planlamıştır. Burada amacının Alice'e ve dost olduğu ölmüş aileye iyilik yapmak olmadığı açıkça görülmektedir. O, kendi çıkarlarının peşindedir. Alice'e ailesinden kalan bütün mal varlığını üstüne geçirmekle kalmamış, aynı zamanda onun yangından kurtarabildiği birkaç eşyadan birisi olan oyuncak tavşanını da çalmıştır. Avukatın oldukça iyi döşenmiş, her tarafı samuray kılıçları, ming vazolar ve Japon resim sanatı ile süslenmiş, kıymetli antika eşyalarla dolu üç katlı evi ve Doğu sanatı hakkında anlattıkları onun son derece zengin ve kültürlü olduğunu göstermektedir. Onun, böyle bir varlık içerisinde neden kimsesiz kalmış bir çocuğun eski oyuncuğunu çalmaya tenezzül ettiği düşünülmelidir. Avukatın ailesinin, henüz o küçük bir çocukken öldüğü bilindiğinden, geçirdiği yalnız çocukluğa benzer durumda olan başka bir çocuğun elindeki tek varlığı kıskanmış olması muhtemeldir. Alice'in oyuncuğu hakkında hesap sormak için yüzleştiği sırada avukatın söylediği "Her zamanki gibi bir dalgınlık anında, suçlayıcı bir palavrayla onun tavşanını çaldım. Anlamsız bir bahaneyle" sözleri bu hırsızlığın bilinç düzeyindeki anlamsızlığını doğrulamaktadır.

Bu noktada avukat ile iş birliği içerisinde olan psikolog tarafından aktarılan "Zarar görmüş insanlar başkalarının duygularıyla beslenir, Alice. Onların güçlü yönleri ve zayıflıklarıyla" ifadeleri önemlidir. Avukat, kendi zarar görmüşlüğü, yalnız çocukluğu karşısında Alice'in de tam olarak kendisi kadar zarar görmesini istemiştir. Ailesinden ve evinden kalan tek şey olan oyuncak tavşanını çalmış, onu tamamen çaresiz bırakmış ve zayıflığından beslenmiştir. Kendi zaferi saydığı bu tavşanı, tıpkı bir ödül kupası gibi masasında tutmuştur. Ayrıca bu küçük hırsızlık, ölen ailenin tüm mirasını üstüne geçirme gibi ardından gelecek olan daha büyük bir hırsızlığa hazırlıktır.

Avukat menfaatçi davranışlarının ve hırsızlığının yanı sıra, Alice'in gerçeklik algısı üzerinde de olumsuz etkiler yaratmaktadır. Yangına ve ailesinin ölümüne dair hiçbir suçu olmayan, ancak yangından sağ kurtulan tek kişi olduğu için kendini suçlayan Alice'i, suçluluğu konusunda ikna etmeye çalışmaktadır. Yangının ardından, ailesinin ölümüyle ilgili şüpheli olması nedeniyle Alice'i savunmuş, Alice'in mirasını kendi çıkarları doğrultusunda kullanana kadar ona destek olmuş, masumiyetine inanmış rolü yapmıştır. Mirası devraldıktan sonra çeşitli bahanelerle, tıpkı oyuncuğu çalmak için kullandığı bahaneler gibi, tüm suçu zaten hâlihazırda kendini suçlu hisseden Alice'e kolayca yüklemiş, taraf değiştirmiştir.

Alice'in hem bilinç düzeyindeki gerçek dünyasında hem de bilinçdışındaki Harikalar Diyarı'nda en önemli düşmanı psikologdur. O, maskesini taktığında iyi bir aile dostu, Alice'in babasının değerli öğrencisi, ablasının sadık aşığı, Alice'i kötü anılarından kurtarıp tedavi edecek doktoru,

yetimhanenin hayırsever müdürü, zavallı çocukların kahramanı, yetkin bir mimar ve başarılı bir bilim adamıdır. Ancak görünür olanın ardında karanlık, kötülük, istismar ve cinayetler gizlenir. Psikolog, Alice'in ablasını başlangıçta ilgisi ile kandırmış, daha sonra taciz etmeye başlamış, en sonunda gizlice evine girerek tecavüz edip öldürmüştür. Tecavüze dair kanıtların ortaya çıkmaması için evde yangın çıkararak Alice'in anne ve babasının ölümüne de neden olmuştur. Alice'in ablasının söylediği şu sözler, psikoloğun ne kadar ileri gittiğini açıkça göstermektedir:

“Aşağılık herif, bir keresinde beni Waterloo İstasyonu'ndaki bayanlar bölümüne kadar takip etti. Görevliyi aramak zorunda kaldım. (...) Elleri yapışkandı Alice, tıpkı bir yılan balığı gibi. Ve onun adı Bumby. (...) Ben oyuncak değilim! Yapmak istemediğim şeyleri yapmamı istedi.”

Takındığı “iyilik” maskesi ile Alice'in akıl hastanesinden taburcu edilmesinin ardından ona sahip çıkmış, müdürü olduğu yetimhanede bir iş ve kalacak yer ayarlamıştır. Ancak bunun ardında yatan sebep, Alice'in anılarını ve yangın gecesi gizlice eve girdiğini gördüğü psikoloğu hatırlamasının önüne geçmektir. Yaptığı hipnozlarla Alice'i kendi hayal dünyasına bağımlı kılmış, ona sahte anılar ve gerçeklikler yaratmıştır. Onu gerçek anılarını unutmaya konusunda teşvik ettiği, her şeyin aldatıcı güzellikte olduğu Harikalar Diyarı'na döndürerek gerçeklikten uzaklaşması için yönlendirdiği görülmektedir. Alice'e daima geçmişini unutmaya ve gerçek anılarına değil kendi “uydurduğu” Harikalar Diyarı'na yolculuk yapması konusunda telkinlerde bulunmaktadır. Çünkü orijinal hikâyeden hatırladığımız Harikalar Diyarı, büyü güzellikle gerçeklerin üzerine kapatılmış bir örtüdür. Bu örtünün kaldırılması anıları, gerçekleri ve dolayısıyla esas suçluyu ortaya çıkaracaktır. Psikoloğun bütün telkinlerine hatta yasaklarına rağmen Alice, aldatıcı ve kusursuz Harikalar Diyarı'na değil; tıpkı kendisi gibi tamamen değişmiş, kararmış ve kanlanmış, anılarıyla ve bilinçdışıyla örülü, gerçeklere ulaşacağı yeni Harikalar Diyarı'na rüyaları aracılığıyla bir yolculuk yapar. Çünkü rüyalar, “ruhun bilinçaltı etkenliğinin doğal ürünleri”dir (Jung, 2012: 60). Burada “yasağı delme” motifi dikkat çekicidir. Bu yasağı deliş, “uydurulmuş güzellikten” ziyade “yaralayıcı gerçekliğin” tercih edildiğini göstermektedir. Yasağı delme ve eşiği geçme konusundaki bu ilk direniş, gerçek suçluya ilk başkaldırı olarak daha fazlasını beraberinde getirecektir.

Alice, hikâyenin başından sonuna kadar geçen sürecin ardından bazı gerçekleri hatırlar, zihnindeki karmaşıklığı giderir. Yangına asıl sebebin kedisi Dinah olmadığını, ablası Lizzie'nin asla odasını kilitlemediğini, yangın gecesi bir sentor olarak gördüğünü zannettiği kişinin aslında psikolog olduğunu ve hatta psikoloğun hipnozları sırasında kullandığı anahtarın ablasının odasına ait olduğunu fark eder.

“Yangın gecesi kütüphanedeki son kişiydim. Yukarıya Dinah'la yatmaya gittiğimde ızgaraya eklediğim kütük çoktan bitmişti. Öyle olmasaydı, ailemin ölümünden ben sorumlu olabilirdim! (...) Dynah

hayatımı kurtardı! Hayatta kaldım çünkü bana nasıl kaçılacağını gösterdi. Lambayı kütüphanede bırakmadım ve Dynah da onu düşürmedi! Ben yatağa gittiğimde lamba ve Dinah yukarıdaydı. Yangın başladığında Dinah benimle odadaydı! (...) Lizzie kilitli odalardan nefret ederdi. Onun odası benimkine göre ateşten daha uzaktı. Duman onu öldüremezdi. Kapısını asla kilitlemezdi! Ayrıca evden çıkmanın başka bir yolunu da biliyordu; pencereden dışarı! Birisi Lizzie'yi aciz bıraktı veya öldürdü, sonra kapısını kilitledi, sonra lambayı alt kata aldı ve suçlarını örtbas etmek için yangını başlattı! Planı hepimizi öldürmekti! (...) Ailemin ölümünde rolüm vardı ama yangını ben başlatmadım. Sentorlar Oxford'da yaşamıyor ama bir doktor kesinlikle yaşıyordu. Onu gördüm; üstünü başını düzelten bir üniversite öğrencisi. Şimdi onu hatırlıyorum! O anahtar Lizzie'nin odasına ait! (...)"

Psikolog, Alice ve onun ailesi dışında; ailesini kaybetmiş, yetimhanede büyümek zorunda kalmış başkaca küçük çocukları da hipnoz ederek Londralı "müşterilerine" pazarlamış, onlarca çocuğun istismar edilmesine sebep olmuştur. Alice, yetimhanede çalışmasından dolayı bu istismarın farkında olsa da kendi acılarına öncelik vererek çocuklarla ilgili durumu bilinçdışına itmiştir. Ancak Harikalar Diyarı'na dönüp gerçeklerin ve suçlunun peşine düşünce bilinç düzeyinde yetimhaneden tanıdığı çocukları, bilinçdışının diyarında boyunlarında numaralar asılı belirsiz hayaletler olarak görmüştür. Alice, tıpkı marketlerde pazarlanan ürünler gibi boyunlarına barkod numaraları asılmış, kim olduğu önemsizleştirilmiş çocukları görüp gerçekleri fark edince psikolog ile yüzleşmiştir:

"Alice: Seni alçak pis şey, katil! Seni kan emici parazit. Çocuklara verdiğin zarar... İstismar!

Psikolog: Ben hizmet sağlarım. Büyük ve berbat metropolde her türlü iştah tatmin edilmeli.

Psikoloğun söylediği "Çocukları yeniden yapmak... Onları inşa edin, yıkın, yeniden şekillendirin, onlara yeniyi öğretin, eskiyi unutturun" ifadeleri ile işbirlikçisi avukatın söylediği "Çocukların sevdiği oyuncakları olması gibi, çocuklar da yetişkinler için genelde öyledir: Fantezi ve hayal etme nesnelere" sözleri de işledikleri suçu meşrulaştırma gayretinin işareti olarak okunmalıdır. Suçlarından geriye tehlikeli bir kanıt olarak kalan Alice'i ortadan kaldıramamış olsa da aklını karıştırmayı bir zafer sayan psikolog, bilinç düzeyindeki savunmasız Alice'in yerine, bilinçdışında yani gerçek hayatta anılarını kurtarmış, güçlü ve kararlı Alice ile yüzleşir. Bu yüzleşme oyunun son ve en önemli sahnesidir:

"Alice: Suçlanmanı sağlayacağım. (...)

Psikolog: Öyle mi? Histerik bir kadın, eski bir deli ve saygı değer bir mimar ve bilim adamına karşı çirkin suçlamalar... Tanrım, Alice, sana kim inanacak? Ben bile zor inanıyorum.

Alice: Seni vahşi yaratık. Böyle bir şeytan elbette cezalandırılacak.

Psikolog: Kim tarafından? Ne tarafından? Psikopat aptal. Senin deliliğin cezalandırılacak. Şimdi git. Treni bekliyorum.”

Psikoloğun cezasını çekmeyeceği ve toplumda edindiği saygınlık sayesinde bir şekilde yargı önünde aklanacağını anlayan Alice, psikoloğu tren raylarına iterek ablasını, ailesini, anılarını, Harikalar Diyarı'nı ve istismara uğrayan çocukları kurtarır. Kahramanın katile dönüşmesinde bir eşik olan bu eylemle birlikte Alice, iyi taraftan kötü tarafa geçerek çatışmasını sonlandırmıştır. Nitekim serinin üçüncü oyununda da alışlagelen Alice'in ve "Gölge Alice" olarak adlandırılan kötülükten beslenen başka bir Alice'in mücadelesi görülecektir. Çünkü gölge, "reddedilen alt kişiliğe uygun düşer" (Stevens, 1999). "Gölge, ruhsal bütünlüğün 'karanlık yanı', 'karanlık kardeşi'dir." (Gökeri, 1979: 18-19). Bu kötülük eşliğinin aşılması ve esas düşmanla çatışmanın sonlandırılması, bilinçdışına itilen kötü benliği ortaya çıkaracak ve kendisinden yani reddedilmiş alt kişilikten, karanlık yeni bir düşman yaratacaktır.

Arılar ve Karıncalar

Oyunun bir kısmında Alice'in akıl hastanesindeki doktorunun ağzından Doğu sanatıyla ilgili olarak anlatılan karıncalar ve eşek arılarına dair hikâyecik Alice'in gerçek dünyasında mücadelesini gördüğü kişilerin birer yansımasıdır.

"Gerçek bir sebep veya amaç olmadan kavgacılar, farklı oldukları için nefret ettikleri sakın kurbanlarına kötü davrandılar ve öldürdüler. İşgalciler, hayat dolu dünyayı yozlaştırdılar. Saldırıya uğrayanlar, merhametsiz hayvanlığa karşı gelemediler. Yine de durdular ve onları ezenleri sakinleştirmeye ve geçmişlerini kurtarmaya çalıştılar. Acımasız fazlalık, hepsini birden öldürmek yerine aralıklarla saldırdı. Zavallı hayatta kalanlar, sürekli korku yaşadılar. Daha kötü bir kader var mıdır?"

Burada "saldırıya uğrayanlar", "zavallı hayatta kalanlar", "kurbanlar" olarak bahsedilenlerin Alice, ablası ve hatta yetimhanedeki çocuklar olduğu açıkça görülmektedir. Eşek arılarının karıncalara yaptığı aralıklı saldırılar, psikiyatristin belirli aralıklarla önce Alice'in ablasını, sonra ailesini, Alice'in hatıralarını ve sonrasında da yetimhanedeki çocukları tek tek öldürmesine, ortadan kaldırmasına işaret etmektedir. Alice'in ablasının, psikiyatristin tacizlerinden ve zorbalıklarından kurtulmak için gösterdiği çaba ve almaya çalıştığı önemler onun "sakinleştirme" çabasının, Alice'in mücadelesi ise "geçmişini kurtarma" gayretinin bir simgesidir.

Yine bu sahnelerden birinde karıncaların söylediği cümleler ablaya ve çocuklara yapılan istismara işaret etmektedir: "Bize kötü davranmakla yetinmiyorlar, aynı zamanda kendi tohumlarını çürüten cesetlerimize ekiyorlar." Psikoloğun söylediği "Bazı böcekler kendi yavrularını yer Alice. Ölü ya da diri, böceklerin bize öğretecekleri çok şey var" sözleri de yetimhanedeki istismara yapılmış bir göndermedir. Çünkü ailesini kaybetmiş, kimsesiz ve sahipsiz kalmış çocuklar artık yetimhanenin müdürlüğünü yapan psikoloğa emanettir. Onlar, onun çocukları

konumundadır. Ama o, tıpkı bir böcek gibi kendi yavrularını yemekte, onları istismar edilmesine ve acı verici olaylar yaşamalarına sebep olmaktadır. Oyunun son sahnelerinde psikoloğun odasında görülen “Eşek Arısı İskeleti” tablosu da bu “böcek-arı” bağlantısını güçlendirmektedir. Psikolog, “kendi yavrularını yiyen bir böcek” ve “savunmasız karıncalara zarar veren korkunç bir eşek arısı” olarak imgenlenmiştir. Ayrıca “Eski Mısır’dan Polonya’ya kadar eşekarısı yaygın bir kötülük sembolüdür ve iyilik temsili olan balarısının ters çevrilmiş halidir. Hindu geleneğinde bütün canlı varlıkların en alt seviyesinde olanıdır” (Wilkinson, 2009: 72). Bu da oyunun senaryosunda en baş kötü olan psikoloğun neden eşek arısı ile temsil edildiğini açıklamaktadır. Alice’in, ailesinin ölümünden önce ona bakıcılık yapmış ancak şimdi hayat kadını olan dadısının, dönemin Londra’sı için söylediği “Hırsızlar ve dolandırıcılar! Hamam böcekleri kadar yaygınlar. Şu zavallı sokak köpekleri sapıklar için yiyecek. Arıların tükettiği suçsuz karıncalar veya örümceklerin çaresiz avları gibi” sözleri de bu kapsamda değerlendirilmelidir. Tıpkı hırsızlar ve dolandırıcılar gibi psikolog da, Alice’in, ailesinin ve yetimhanedeki diğer çocukların hayatını çalmış; arılar ve örümcekler gibi suçsuz ve çaresiz avlarına zarar vermiştir.

Karıncaları kurtarmak için gücünün yetip yetmeyeceği konusunda emin olamayan Alice’e karıncaların “Seçme şansın yok Alice. Başarısız olamazsın. Çekip gidemezsin. Sadece sen bizi kurtarabilirsin” demesi ve tam bu sırada doktorun söylediği sözler Alice’in kendi benliğiyle yaşadığı çatışmada istismarları ve yapılan kötülükleri daha fazla görmezden gelemediğinin izlerini yansıtmaktadır:

“Yorgun bir arayıcı, özel bir iş üzerine, sefalet dolu topraklara vardı. Onun hayatındaki belirsizlik ve mutsuzluk, göz ardı etmesine rağmen, onların acı çekmesine dayanmasına yetmedi. Neden veya kim için savaştığını veya mücadelenin nasıl sonuçlanacağını bilmeden vahşi cinayetlere, istismarlara, dolandırıcılara karşı savaşmaya başladı.”

Burada “özel bir iş” olarak anlatılan karıncaları arının yıkıcı etkisinden kurtarma eylemi, aslında “yorgun bir arayıcı” olan Alice’in kendi anılarını ve zihnini psikiyatristten kurtarmasının sembolik anlatımıdır. “Bilinçaltı, hem biyolojik kalıtsal olan ilkel cinsellik ve saldırganlık içtepelerinden, hem de bir zamanlar bilinçli olduğu halde çok acı ve ıstırap verici, ya da utandırıcı olması bakımından baskı altına alınmış düşünceler, anılar, istekler ve dürtülerden oluşur” (Gökçe, 2002: 119). Alice de, çocukların istismarı ve ailesinin başına gelenler konusunda bilinçli olmasına rağmen bu acı ve ıstırap verici anılar, düşüncelerini baskı altına alarak ötelemesine sebep olmuştur.

Tren, Anahtar ve Sahte Tanrılık

Oyunun kurgusu içerisinde “tren” sembolünün son derece önemli olduğu görülmektedir. Alice’in Harikalar Diyarı’nı bozan şey, diyarın ortasından geçen trendir. Yosun tutmuş, çalılarla kaplanmış, paslı, kirli, eski, alevler içerisindeki devasa büyüklükteki bu tren bütün diyarı tahrip ederek

bir ucundan diğere ucuna dolaşmaktadır. Diyarın sakinlerinden Çılgın Şapkacı'nın ağzından "Cehennem Treni" olarak adlandırılan bu trenin sesleriyle ilgili olarak aktarılan "Etrafta, yukarıda ve aşağıda, kulaklarımda, gözlerimin içinde, burun deliklerimde, boğazımdan aşağı ve bağırsaklarımda... Rüzgâr gibi..." sözleri trenin verdiği rahatsızlığın ne boyutta olduğunu göstermektedir. Alice'in diyarı mahveden bu trenin yöneticisini bulma çabası, aslında kendi bilincini ve ona zarar vereni bulma mücadelesidir.

Tren sembolü, farklı açılardan incelenmeye müsait bir unsurdur. Öncelikle Alice'e bilinçdışında ve bilinç düzeyinde bu kadar zarar veren bir nesnenin, oyuncuya/seyirciye yansıtılmasında niçin tren ile sembolize edildiği üzerinde durmak gerekir. Oyunun belli bir kısmına kadar yangının büyümesine sebep olarak kütüphane görülmüş ve Alice'in annesinin söylediği "Babanın bu kâğıtlara dair garip inancı yüzünden yataklarımızda kavrulacağız Alice. Bu patlayıcılar sadece zararlı kıvılcıklar saçmak istiyor ve boom. Et ve kanımız, duman ve kül..." sözleriyle Alice'in "Bizim güzel kütüphanemiz bir tuzaktı. Büyük bir yangını etkilemeye hazır bir tuzak!" cümleleri bu görüş desteklenmiştir. Ancak Alice'in "Babam trenlerden fazlasıyla hoşlanırdı. Ben onları o kadar sevmem" sözleriyle gerçek düşünceleri açıklığa kavuşturulacaktır. Harikalar Diyarı'ndaki yıkıcı trenin kontrolü Oyuncakçı'da yani gerçek dünyadaki psikologdadır. Tüm bunlar bir araya getirildiğinde Alice'in bilinçdışında, yangına sebep olan kitaplara ve kâğıtlara olan ilgisi, öğrencisi olan psikoloğa karşı sorgusuz güveni ve sevgisi dolayısıyla son derece kızgın olduğu görülecektir. Çünkü Alice'in ablasının, "Kalbini çalmak istedim... Sevgileriyle dalga geçiyor! Ürpertici ot. Bana dokunmak... Babama onu bir daha asla çaya davet etmemesini söyledim!" sözleri göz önünde bulundurulduğunda babasının lisansüstü öğrencisi olan psikolog tarafından rahatsız edildiğini, babasına açıkça söylediği görülmektedir. Ancak Alice'in babası, ablasına kızmış, belki de ona inanmadığından ablasını odasına kilitlemiştir. Psikolog eve rahatça gelmeye ve tacizlerine devam etmiş, dolaylı olarak baba her şeyin sorumlusu olmuştur. Bu yüzden Alice'in hem gerçekliğini hem de hayal dünyasını tahrip eden, ona ve ailesine zarar veren şey Alice'in sevmediği, ancak babanın hoşlandığı -tıpkı öğrencisine olan sevgisi gibi- bir nesne olmalıdır. Bu nedenle tren, altında "babaya öfke" barındıran bir semboldür.

Tıpkı tren gibi anahtar da oyun boyunca çeşitli mesajları aktarmada kullanılmıştır. Alice'in bütün ailesini kaybetmesine sebep olan yangının gerçekleştiği gece psikolog Alice'in ablasını odasına kilitleyerek tecavüz etmiş, daha sonra gaz lambasını kırarak yangını çıkarmış, kızlarının odasında hala hayatta olduğunu düşünen ve onu kurtarmak için kilitli kapının önünde bekleyen anne-baba da yanarak hayatını kaybetmiştir. Evden çıkarken Alice'in ablasının odasının anahtarını yanında götüren psikolog, bütün hipnozlarını bu anahtarla yapmaya başlamıştır. Yöneticisi olduğu yetimhanedeki çocukları Londra'daki insanlara pazarlayarak istismar etmiş, bu anahtarla yaptığı hipnozlar sayesinde onları kendi

menfaatleri doğrultusunda yönlendirmiştir. Öyle ki, Alice bile defalarca gerçekleşen hipnozlarda anahtarın ablasına ait olduğunu fark edememiştir. Kendini suçladığı sahte gerçeklerden kaçan Alice, içsel konularla yüzleşme ve çözümleme gerektiren mekân olan diyara dönüşle beraber birçok mücadelede bulunmuş ve sonunda bilinçdışı düzeyde esas gerçekleri fark etmiştir. Freud'un "Anahtarı küçümseyen biri asla kilidi açamaz" (Freud, 2020: 79) tabirinden hareketle anahtarın bilinçdışındaki gerçeklik kapısından geçişte son derece önemli olduğu düşünülebilir. Çünkü Alice'in bu anahtarın ablasına ait olduğunu hatırlayışı ve onun neden psikologda olduğunu sorgulayışı, kendi gerçekliğine dair farkındalığın başlangıcı olur. Böylece Alice, anahtarı fark eder ve kilidi açar.

Distopyalar

Mekânlar, bütün anlatılarda ve eserlerde bilinç dışının topoğrafisini yansıtması bakımından önemli unsurlardır. Bu mekânlar kahramanın kendisi ile yüzleştiği, bilinç dışı yolculuğunu gerçekleştirdiği simgesel mekânlardır. Oyun boyunca kahramanın geçtiği ve çeşitli mücadeleler verdiği mekânlar, hikâyenin tamamlayıcısı olarak bilinçdışının pek çok sembolünü içermektedir. Çünkü "içinde yaşadığımız modern dünyada, imgeler ya da diğer adıyla imajlar toplumsal, bireysel, politik, psikolojik olaylar karşısında kendimizi ifade ettiğimiz bir dildir" (Ulađlı, 2006: III). Gerçek ve hayali olmak üzere iki kurgu düzeyini birbirine bağlayan bu distopik mekânlar ve mekânlardaki imgeler, oyunun senaryosundaki anlatılar arasında geçiş görevi görür. Kahramanın bir mekândan diğerine geçişinin ardından yolunu kapatan kayalar veya kilitlenen kapılar aracılığıyla geride bıraktığı mekânlar ile bağlantısının kesilmesi onun yeni bir mekânda, yeniden doğuşunun bir sembolüdür. Böylece Alice, anılarına ulaşmasında onu engelleyen yolları bir bir aşarak, her mekânda anılarının ve gerçeklerinin eksik parçalarını tamamlar. Bu mekânların her biri kahramanın yolculuğunda aşması gereken bir "eşik" olarak değerlendirilebilir.

Eczacı kadının evinin çatısı, oyunun kırılma mekânlarından birisidir. Eczacı kadın, Alice'in çocukluktan beri en sevdiği oyuncak olan ve "geçiş nesnesi" veya "geçici nesne" kavramlarıyla açıklanabilecek oyuncak tavşan hakkında bilgi verir. "Geçiş olgusunu yaşayan bir çocuk (genellikle) cansız bir nesne ile belli bir ilişki kurar. Bu nesne kimi zaman bir oyuncak, kimi zaman bir ev eşyası veya benzeri bir şeydir. Çocuk bir süre için sürekli olarak bu nesneyi kendi denetimine alır, sürekli yanında taşır ve bu nesne ile ilgili tüm tasarrufu kendi elinde tutmak ister." (Winnicott, 2013: 12). Ayrıca geçiş nesnelerinin en önemli işlevi "içe atılmış olan şeylerin dışa yansıtılması" (Winnicott, 2013: 20) olarak bilinir. Oyuncak tavşan da, Alice'in en korkunç gecesinden sonra bağlandığı, akıl hastanesindeki kötü zamanlarını beraber atlattığı, bilinçdışının var olan problemlerini çözmesi sürecinde kurtarıcısı rolündeki geçiş nesnesidir. Alice, yangın gecesini oyuncak tavşanıyla evden çıkmış, ailesiyle geçirdiği mutlu çocukluğundan kalan birkaç hatıradan birisi olduğundan onu korumuştur.

Ancak Alice'in ailesinin açgözlü, çıkarıcı avukatı oyunda net olarak açıklanmayan bir şekilde oyuncağı Alice'den çalmıştır. Bu nedenle eczacı kadının, oyuncak hakkında bilgisi olduğuna dair imaları oyuncağının izini kaybetmiş Alice'i heyecanlandırır. Eczacı kadından bilgi almak için onu çatısına kadar takip eden Alice, korku ve kaygıyla da karşı karşıya kalır. Çünkü eczacı kadın, Alice'e bakıcılık yaptığı dönemlerde onun psikolog ile konuşmalarını gizlice dinlemiş ve Alice'in yangınla ilgili kendini suçlamalarını alkol satın alabilmek için bir tehdit aracı olarak kullanmıştır. Unutmak için çabaladığı geçmişine ait bir parçanın izine aniden ulaşmanın yarattığı sarsıcı etkiye tehdit sonucu oluşan korku da eklenince Alice için zihinsel çöküş kaçınılmaz olur. Alice'in "Bana zarar vermek mi istiyorsunuz? Beni akıl hastanesine geri göndermek için mi?" sorularının hemen ardından eczacı kadın, muhtemelen güvercinlere olan sevgisinden dolayı, kocaman kanatları olan korkunç yüzlü bir yaratığa dönüşür. Alice'in bulunduğu zemin parçalanır ve Harikalar Diyarı'na döner. Bu korku ve geçmişine ait izlerle yüzleşme, sanrıları hipnoz altında olanlardan bile etkili hale getirmiş; güçlü korku, güçlü sanrıyı doğurmuştur. Eczacı kadının çatısı, Alice'in macerasının başlatıcı mekânı olarak diyara yolculuğunda bir geçit rolü üstlenmektedir.

Alice'in kendi korkularından ve zihinsel karmaşıklığından kaçarak Harikalar Diyarı'na düşmesi ve burada yaşadığı maceraların ardından kendi doğrularına ulaşması, Alice'in gerçek benliğini bulma ihtiyacı içerisinde olduğunu göstermektedir. "Herhangi bir şeyin farkına varabilmek için önce onu tüm kolektif değerlerden ve yerleşmiş yargılardan arındırmamız, sonra ise kendi ellerimizle yeniden giydirmemiz gerekir. Çünkü ne kadar çok şey bulabiliyorsak, o kadar çok öz-bilinç edinmişizdir" (Kaya, 2018: 202). Alice de, geçmişinin farkına varabilmek için, anılarını psikoloğun ve diğer düşmanlarının baskılarından ve çarpıtmalarından arındırarak, bu mekânda kendi gerçeğini bulacaktır. Ancak diyar orijinal hikâyede tasvir edilenden farklıdır. Alice'in ruhsal durumuyla bağlantılı olarak diyar bozulmuş ve parçalanmıştır. Diyarın sakinleri için roller tamamen değişmiştir. Hiçbir şey Alice'in bıraktığı gibi görünmez. Orası artık tamamen tersine dönmüş bir dünyadır. Diyar, Alice'in maceraları sırasında gittikçe karmaşık ve karanlık bir hal alır. Renkli çiçeklerden sararmış yapraklara, aydınlık gökyüzünden karanlık gölgelere, devrilen ağaçlara, yuvarlanan taşlara kadar arka planda görünen her şey Alice'in aydınlık bilinç düzeyinden karanlık bilinç dışına geçişini simgeler. Nesne-ime perspektifinden bakıldığında; oyunun farklı sahnelerinde Diyar'da görülen paslanmış çarklar ve dişliler, gürültülü makinalar, zincirler, kanlı mekânlar, devasa deniz canlıları, harap olmuş gemiler, kızgın lavlar, kuruyarak çoraklaşmış havzalar, gözleri oyulmuş oyuncak bebek kafaları, domuz başlı uçan inekler gibi algılarla oynanmış son derece büyük ya da küçük hayvanlar, Alice'in içinde bulunduğu durumun bilinç dışına yansması şeklinde anlamlandırılabilir. Yine arka planda görülen "Kayıp&Bulunan" (Lost&Found) yazılı tabela gibi mekânlardaki pek çok detay, Alice'in kayıplığı ve kendini bulma mücadelesi ile ilgili olarak seçilmiş, kurguyu tamamlayıcı unsurlar olarak yerleştirilmiştir.

Alice'in düşmanlarıyla mücadele ettiği mekânlar arasında belki de en önemlisi "Oyuncak Bebek Atölyesi"dir. Bu uzun boylu ürkütücü kule, Oyuncakçı tarafından yönetilmektedir ve diyardaki bozulmanın merkezidir. Ayrıca bu mekânın ve bozulmanın yaratıcısı, Alice'in gerçek dünyasındaki bozulmanın yaratıcısı olan psikoloğun yansımasıdır. Kulenin çevresinde dönen kargalar, parçalanmış ve etrafa saçılmış etler, karanlık renkler, kanı andıran görüntüler ölümü ve ölüyü çağrıştırmaktadır. Mekânın yönetici kişisi açısından bakıldığında da Alice'in ablasının, ailesinin ve yetimhanedeki çocukların öldürülmesi hadisesiyle ilişkilendirilebilir. Aynı şekilde mekândaki kesik güvercin başları ve gözleri oyulmuş, çatlamış, porselen bebek kafaları bir masuma yapılan işkenceyi anımsatmaktadır. Özellikle "kafa" simgesi oyun boyunca porselen bebek kafaları, oyuncak bebek kafaları, vücuduna oranla devasa büyüklükte kafaları olan yaratıklar, sadece kafadan oluşan düşmanlar, Alice'in yalnızca kafasıyla oynanan bölümler şeklinde sık sık yinelenmiştir. "Dünya söylencelerinde 'kafa' kökbiçimsel olarak hem bilincin yeri ve yuvası olarak hem de bilinç ve bilinçdışının birbirine değerek ruhsal bütünlüğün olduğu simgesel yer olarak belirir. Çok eski gizemcil ritüellerde kafanın kesilerek mumyalanıp her türlü bilginin kaynağı bir cisim olarak saklandığını biliyoruz." (Gökeri, 1979: 165). Özellikle psikolog merkezli olarak vurgulanan "kafa" sembolü bu açıdan değerlendirildiğinde yapılan kötülüklerin ve günahların bilindiği yer olan kafanın çatlatılmaya, yok edilmeye, yıkılmaya, koparılmaya çalışıldığı görülür. Alice'i, çocuklara yapılan istismardan haberdar eden Lider Çocuk'un da görünüş olarak son derece büyük bir kafaya sahip olması ve öldürüldüğünde bedeninden geriye yalnızca kafasının kalması bundan dolayıdır. Kafanın, bir diğer deyişle günahlardan artakalan kanıtların yok edilmesi gerekmektedir.

Oyunun bu sahnesinde dikkat çeken bir başka simge 666 rakamıdır. Özellikle duvarlarda sıklıkla görülen 666 rakamı, karşılaşılabilecek olan şeytani işaret etmektedir. "İncil'in Vahiy Kitabı'nda 'altı yüz altmış altı' olarak geçen canavardan ötürü Hristiyanlar için 666 kötülüğün sembolüdür. Birçok âlim bu sayının İmparator Nero'nun adının sayısal bir şifresinden türemesine, dolayısıyla devletin sahte tanrılaşmasını simgelemesine bağlar. Bu da ilk Hristiyanların Roma yönetiminde zulüm gördüğü ve düşmanlarını ancak şifreli bir şekilde adlandırabildiği döneme dayanabilir. 666'nın sembolizmine ve başka bir ismin şifresi olup olmadığına ilişkin daha pek çok teori vardır, yine de Batı dünyasında çoğunlukla Deccal sembolü sayılır." (Wilkinson, 2009: 296). Bu bağlamda düşünüldüğünde bu korkunç mekânın yaratıcısı olan Oyuncakçı yani gerçek dünyadaki "sahte psikolog", şeytani ve yıkıcı etkisinden dolayı Alice'in hayal dünyasında "sahte Tanrı" olarak yeniden yaratılmıştır. Ayrıca Jung, şeytani bir arketip olarak "Tanrı kavramının en aşağı düzeydeki, en eski aşamalarından biri" (2006: 170) şeklinde tanımlamıştır. Bu da "şeytan" ve "Tanrı" ilişkisini ortaya koymaya yardımcı olacaktır. Daha önce bahsedilen "Arılar ve Karıncalar" hakkındaki hikâyeye ilişkili olarak Oyuncakçı'nın mekânında gördüğümüz "Arı İskeleti"

tablosu da, bu anlatıdaki kurbanlarına zarar veren, masumları yok eden arının Oyuncakçı yani psikolog olduğu düşüncesini güçlendirmektedir. Yine aynı mekânda, kutsiyet simgesi olan beyaz melek kanatlarının da duvara çivilenmiş halde ve kanlı olarak tasvir edilmesini masum kurbanlara yapılmış kötülüklerin temsili olarak okumak mümkündür.

Bu mekânda dikkat çeken bir başka nesne ise “Beyindeki Fetüs” (Görsel-1) tablosudur. Sadece bu oyun için tasarlanmış olan bu özgün çalışmada insan beyninin arka kısmında cenin pozisyonunda bir fetüs yer almaktadır. Beyindeki fetüsün, tıpkı doğum anının tasvir edildiği görsellerde olduğu gibi, ağız yoluyla dışarı çıkacağı işaret edilmiştir. Burada insan kafasının rahim, beynin fetüs, beyinden ağıza giden yolun doğum kanalı, ağzın ise genital bölge olarak tasvir edilmesi son derece ilginçtir. Ana rahmine dönüşü simgeleyen cenin pozisyonu, tıpkı biten bir psikanaliz sürecinin ruhsal olarak yeniden doğuşu düşündürebileceği gibi, Alice’in yaşadığı içsel yolculuğu tamamlayarak yeniden doğuşa hazır olduğunu göstermektedir. Otto Rank, “Doğum Travması” adlı eserinde insan yaşamındaki kaygıların büyük çoğunluğunu doğum anında yaşanan ayrılık kaygısının tekrarına bağlar. Bebek, doğum travması sonucu yitirdiklerine karşılık yeni ilişkiler kurarak çevresiyle birlikte olma durumunu sürdürmeye çalışır. Ancak kurulan bu beraberlikler sona erdiğinde ve ayrılık kaygısı ortaya çıktığında, yaşam döngüsünün her aşamasında kişi çeşitli zorluklarla karşılaşır. Karşılaşılan bu zorluklar da annedeki sığınağa, güvenli ortama geri dönme arzusunu kuvvetlendirir (Rank, 2014: 8-9). Dolayısıyla insan beynindeki fetüs simgesi, Alice’in tekrar rahim içindeki rahat ve dingin yaşama geri dönme isteği olarak yorumlanabilir. Çünkü kişi “parlak üst dünyayı terk edince tekrar kendi derinliklerine, çıktığı asıl kaynağa batar ve bedene ilk girdiği yarık noktasına, göbeğe geri döner. Bu yarık noktasına anne denir, çünkü yaşam dalgası bize ondan ulaşır” (Jung, 2016: 27). Bu tablodaki insan kafası, anne karnı görünümü ile güvenliliğin, merhametliliğin, koruyuculuğun, doğuruculuğun yanı sıra beyindeki bilinmezliği, karmaşıklığı, hafızayı, algıyı da temsil etmektedir. Kısacası psikoloğun odasındaki bu tablonun, tıpkı tablonun sahibi olan psikolog gibi, hem iyi hem kötü olarak okunması mümkündür.

Mekânlara yerleştirilen 666 rakamının, “Beyindeki Fetüs” tablosunun, duvarlardaki “Bizi Kurtar” yazılarının, çatlakmış porselen bebek kafalarının, arı iskeletinin, duvara çivilenmiş beyaz melek kanadının, çürümüş ve paslanmış alevli trenin, korkunç bebek simgelerinin birbiriyle bütünlük içerisinde olduğu görülür. Alice’in bilinçdışı mekâmı olarak kabul ettiğimiz Harikalar Diyarı’nda karşılaştığı bu unsurlar, her şeyin arkasında asıl düşmanı olan psikolog olduğu şeklinde okunmalıdır. Mekânlar, tıpkı oyun boyunca anlatılan hikâyeler, kahramanlar ve esas senaryo gibi, Alice’in bilinçdışını bilinç düzeyine taşıma sürecinin ürünü olarak değerlendirilmelidir.

Alice'in oyunun en son sahnesinde, oyunun başladığı Londra sokaklarına dönmesi kaçınılmazdır. Çünkü kahraman yolculuğunun sonunda, yolculuğa ilk başladığı yere muhakkak dönecektir. "Kahraman bildiğimiz ülkeden karanlığa doğru yola çıkar; orada macerasını tamamlar ya da yine basitçe bize olan bağlarını kaybeder, hapsedilir ya da tehlikeye düşer ve dönüşü o öte bölgeden bir dönüş olarak anlatılır." (Campbell, 2010: 245). Ancak bazı farklılıklar vardır. Psikoloğun ölümünün ardından Alice'in geri döndüğü Londra'nın; tamamen canlanmış, aydınlanmış, renklenmiş, cennetvârî bir mekân olması, kahramanın içsel ve dışsal, zihnindeki ve gerçeğindeki bütün sorunları hallettiğinin, kahramanın zor durumların üstesinden geldiğinin işaretidir. Artık kahraman, zihnindeki karmaşıklıktan kurtulmuş, ona söylenen yalanları ve gizlenen gerçekleri ortaya çıkarmış, erginleşmiş, kendini tamamlamış bir bireydir.

Sonuç

Eğlenme ihtiyacının karşılanmasında bir araç olan video oyunları sayesinde artık oyun sokaklardan, arkadaş ortamlarından, kutu oyunlarından dijital mecralara taşınmıştır. Bu oyunlar, önemli bir kültürel dönüşümü yansıttığının yanı sıra senaryoları bakımından edebi metin olarak da değerlendirilmelidir. Çünkü video oyunlarında; kendine özgü kişilik özelliklerine sahip karakterler, tıpkı edebi metinlerde betimlenen mekânlar gibi tüm ayrıntılarıyla aktarılan mekânlar, karakterler arasındaki ilişkilerin veya kahramanın içsel çatışmalarının anlatıldığı olay örgüleri ve gerçek ya da kozmik zaman dilimleri görülmektedir. Bu açıdan, herhangi bir roman, hikâyeye, destan veya mit ile video oyunlarının kurgusu arasında önemli benzerlikler bulunmaktadır. Dijital kültür çağının ürünlerinden olan video oyunlarının senaryolarının tıpkı edebi metinler gibi bir bütün olarak ele alınıp çeşitli yaklaşımlar ve kuramlar çerçevesinde incelebileceği açıktır.

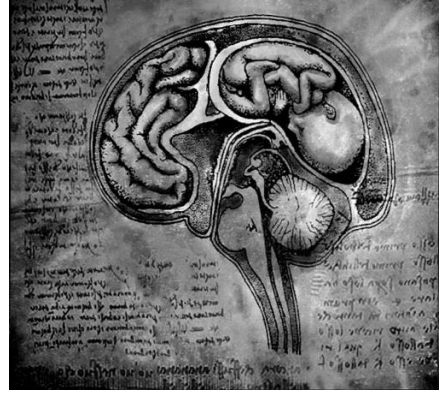
Bu çalışmada ele alınan "Alice: Delilik Geri Dönüyor" isimli video oyunu, gerek oyundaki karakterler gerekse olay örgüsü bakımından edebi ürün niteliği göstermektedir. Oyunun, sadece oyuncuyu/izleyiciyi meşgul etme amacı gütmeyip başarılı bir kurguyla güçlendirilmesi, oyunun farklı bir bakış açısıyla anlamlandırılmasını gerektirmektedir. Bu nedenle oyundaki karakterler, çatışmalar, semboller ve simgeler, mekânlar psikanalitik yaklaşımla detaylı bir şekilde incelenmiştir. Oyundaki karakterlerin analizi, hikâyenin anlamlandırılması noktasında önemli boşlukları doldurmaktadır. Nitekim Alice'in, psikoloğun, avukatın, yetimhanedeki çocukların bilinçdışı hakkında yapılan değerlendirmelere bakıldığında hikâyenin derinliği anlaşılmaktadır. Oyuncuya sadece karakterlerin varlığı, tavır ve davranışları, birbirleriyle iletişimleri değil bilinçdışı düşünceleri de sezdirilmiştir. Özellikle Alice ve psikolog bilinçdışının gizleri noktasında başarılı biçimde kurgulanmış karakterlerdir. Onların düşüncelerinden, ruhsal yapılarından, geçmiş yaşantılarından ve ilişkilerinden yola çıkılarak bilinçdışına dair bazı çıkarımlarda bulunmak mümkündür. Ayrıca oyunun arka planında kullanılan arılar ve karıncalara dair anlatılar ile tren, anahtar, 666 rakamı,

“Arı İskeleti” ve “Beyindeki Fetüs” tabloları, korkunç yaratıklar, oyuncak tavşan gibi her bir simgenin, nesnenin ve anlatının bilinçdışı yorumlaması yapılmıştır. Bu noktada, oyundaki hiçbir nesnenin rastgele seçilmediği ve hikâyenin derinleşmesine katkı sağladığı görülmüştür.

KAYNAKÇA

- Campbell, J. (2010). *Kahramanın sonsuz yolculuğu*. (çev.: Sabri Gürses), İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Eliade, M. (2006). *Zalmoksis'ten Cengiz Han'a*. (çev.: Ali Berktaş), Ankara: Kabalcı Yayınları.
- Estes, C. P. (2013). *Kurtlarla koşan kadınlar- vahşi kadın arketipine dair mit ve öyküler*. (çev.: Hakan Atalay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Freud, S. (2020). *Aforizmalar*. (ed.: Selda Erkan), İstanbul: Siyah Beyaz Yayınları.
- Gökçe, Y. (2002). İlkel toplumları kapsamayan bir teori: psikanaliz. *Millî Folklor*, 7 (55), 119-122.
- Gökeri, A. İ. (1979). *Arketiplere dayanan yeni bir inceleme yönteminin tanıtılarak İngiliz ve Türk edebiyatında bazı romans ve epik niteliğinde yapıtlara uygulanması*. Ankara: Ankara Üniversitesi Dil Tarih Coğrafya Fakültesi Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Jung, C. G. (2006). *Analitik psikoloji*. (çev.: Ender Gürol), İstanbul: Payel Yayınevi.
- Jung, C. G. (2012). *Dört arketip*. (çev.: Zehra Aksu Yılmaz), İstanbul: Metis Yayınları.
- Jung, C. G. (2016). *Maskülen erilliğin farklı yüzleri*. (çev.: Didem Gamze Erdinç), İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Kaya, Nihan. (2018). *Fildişi kuyu: Psikanalitik edebiyat eleştirisi ve kadın*, İstanbul: İthaki Yayınları.
- Koçak, A. ve Gürçay, S. (2017). Anne arketipi ekseninde Uygur destanları. *Turkish Studies*, (5) 12, 265-278.
- Lacan, J. (2013). *Psikanalizin dört temel kavramı seminer 11. kitap*. (çev.: Nilüfer Erdem), İstanbul: Metis Yayınları.
- Sarıççek, M. (2013). *Modern kahramanın mitolojik yolculuğu*. Kayseri: Tezmer Yayınevi.
- Stevens, A. (1999). *Jung*. (çev.: Ayda Çayır). İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Ulağı, S. (2006). *İmgibilim “öteki”nin bilimine giriş*. İstanbul: Sinemis Yayınları.
- Wilkinson, K. (2009). *Kökenleri ve anlamlarıyla semboller & işaretler binlerce yıllık görsel bir yolculuk*. (çev.: Seda Toksoy). İstanbul: Alfa Yayınları.
- Winnicott, D. W. (2013). *Oyun ve gerçeklik*. İstanbul: Metis Yayınları.

Görseller



(Görsel-1): Oyun için tasarlanan “Beyindeki Fetus” tabloları.

“İyi Yayın Üzerine Kılavuzlar ve Yayın Etiği Komitesi’nin (COPE) Davranış Kuralları” çerçevesinde aşağıdaki beyanlara yer verilmiştir. / The following statements are included within the framework of “Guidelines on Good Publication and the Code of Conduct of the Publication Ethics Committee (COPE)”:

İzinler ve Etik Kurul Belgesi/Permissions and Ethics Committee Certificate: Makale konusu ve kapsamı etik kurul onay belgesi gerektirmemektedir. / *The subject and scope of the article do not require an ethics committee approval.*

Çıkar Çatışması Beyanı/Declaration of Conflicting Interests: Bu makalenin araştırması, yazarlığı veya yayınlanmasıyla ilgili olarak yazarın potansiyel bir çıkar çatışması yoktur. / *There is no potential conflict of interest for the author regarding the research, authorship or publication of this article.*