

SİNEMADA KAHRAMANIN GELİŞİMİNİN MONOMİT VE KAHRAMANIN YOLCULUĞU KURAMLARI ÜZERİNDEN İNCELENMESİ: EDGE OF TOMORROW ÖRNEĞİ

Umay Naz UÇANER
İstanbul Aydın Üniversitesi, Türkiye
umayucaner@stu.aydin.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0002-6316-1405>

<i>Atf</i>	Uçaner, U. N. (2023). Sinemada Kahramanın Gelişiminin Monomit ve Kahramanın Yolculuğu Kuramları Üzerinden İncelenmesi: Edge of Tomorrow Örneği. Journal of Communication Science Researches, 3 (2), 176-194.
------------	--

ÖZ

Anlatı geleneği, tarih boyunca insanların edimlerini görsel ve işitsel yöntemler yoluyla gelecek kuşaklara taşımaları sonucu oluşmuştur. Hikâye anlatımı yine bu ihtiyacın bir ürünü olarak ortaya çıkmıştır. Yüzyıllar içerisinde sözlü ve yazılı olarak şekillenen mitolojik hikayeler toplumların kolektif bilinçaltı ürünlerini temsil etmektedirler. Günümüzde yaygın olarak kullanılan sinema, anlatı geleneği olarak kabul görmektedir ve klasik, post-modern ya da geleneksel yapılarıyla geniş kitlelere hitap eden görsel bir anlatı olarak sınıflandırılmaktadır. Klasik anlatı, tipoloji yaratımı ve yıldız oyuncu sistemini benimseyerek, serim-düğüm-çözüm üzerine kurulu yapısıyla popüler anlatıya kaymaktadır. Popüler kültürün etkilediği ve Hollywood sineması olarak da bilinen yapı basit olay örgüsü üzerine kurulu, ne anlatıldığından çok nasıl anlatıldığı üzerinde durulan hikayeleri anlatmaktadır. Bu çalışmanın amacı, Edge of Tomorrow filmini monomit ve kahramanın yolculuğu kuramları çerçevesinde incelemektir. Bu bağlamda; filmin kahramanı olan Binbaşı William Cage'in geçtiği aşamalar ve yaşadığı değişim, Amerikalı mitolojist Joseph Campbell'in monomit kuramı ve temellerini Campbell'in monomitiyle, Carl Gustav Jung'un arketip kavramından alan, Christopher Vogler'in Kahramanın Yolculuğu kuramı üzerinden incelenmiştir. İncelemenin sonucunda, Edge of Tomorrow filminin, Hollywood film endüstrisinin klasik anlatıya dayanan sinema diliyle paralellik gösterdiği tespit edilmiştir. Filmin kahramanı olan Binbaşı William Cage'in kahramanlık yolunda yaşadığı değişim süreci, Campbell ve Vogler'in kahramanın yolculuk döngüsü kuramlarına uygun olarak ilerlemiştir.

Anahtar Kelimeler: Monomit, Edge of Tomorrow, Kahramanın Yolculuğu.

A REVIEW OF THE PROTAGONIST'S DEVELOPMENT JOURNEY IN THE CONTEXT OF MONOMYTH THEORY: THE MOVIE "EDGE OF TOMORROW"

ABSTRACT

The Narrative Tradition is based on the necessity of transference of acquisitions to future generations via audiovisual means throughout history. Storytelling has emerged as to meet this necessity. Myths, which have been shaped as both written and oral narratives through centuries, represent the byproducts of the collective subconscious of past communities. Cinema, classified as an extensive narrative that appeals to a wide array of people through its classical, post-modern, or traditional structures, has become the conventional narrative technique of our time. The classical narrative, with its structure of "introduction-body-conclusion", is shifting towards popular narrative by adopting typology formation

and a system that favors “star actors”. Affected by popular culture, the structure of Hollywood cinema is generally based on a somehow simple story arc that is mostly concerned with how, rather than what, in regards to the story that is being told. The aim of this study is to review the movie “Edge of Tomorrow” in the context of the monomyth theory and the journey of the protagonist. Within this regard, an academic review of the film “Edge of Tomorrow” is made, on the basis of American mythologist Joseph Campbell's monomyth theory as well as Christopher Vogler's Hero's Journey theory, which is based on Campbell's monomyth and Carl Gustav Jung's concept of Archetypes. As a result of this review, it is concluded that the movie Edge of Tomorrow has parallels with the cinematic narrative of the Hollywood film industry, meaning it is concluded to be based on the classical narrative. The process of change the protagonist Major William Cage experienced throughout the narrative on her heroic path, has progressed in line with Campbell and Vogler's aforementioned theories regarding the protagonist's journey cycle.

Keywords: *Monomyth, Edge of Tomorrow, Hero's Journey.*

GİRİŞ

Hollywood filmlerinde öne çıkan unsurlardan biri olan hikâye anlatıcılığı geçmişten günümüze kadar ulaşan süreçte kendi endüstrisini yaratmıştır. Basit olay örgüsü çerçevesinde kurulan sistemde izleyicinin ilgisini olayların anlatım biçimleriyle canlı tutmak amaçlanmıştır. Bu da beraberinde popüler bir kültür yaratımı ve güçlü bir film endüstrisini getirmiştir. “Sinema her şeyden önce, öykü anlatan bir araçtır ve film her zaman bir öyküdür. Alman sanat kuramcısı Siegfried Kracauer’e göre, öykü olmaksızın film, yüzeyle bir yaşam öyküsüne tutsak olur. Filme gelişim şansı veren unsur öyküdür. Fransız Sinema Kuramcısı Andre Bazin ise, filmde öykü anlatmaya çalışan yönetmenin, deneysel gerçeğin görüntülerini, öyküyü oluşturacak soyut ilişkileri yaratmak için kullanması gerektiğini söyler. Hem Kracauer hem de Bazin için öykülü film, ekonomik olduğu kadar sinemanın estetik temelidir.” (Demir, 1994: 47).

Çağlar boyunca insanlar edimlerini, görsel ve işitsel bilgi birikimlerini karşı tarafa aktarırken hikâyeleştirme yönteminden yararlanmışlardır. Bu özellik onları diğer canlılardan farklı kılan bir unsurdur. Anlatılan hikâyelerin zihinde yarattığı imajın sayesinde bireyler olaylardaki kişi ve durumlarla özdeşleşme kurma imkanına sahip olmuşlardır. Bu da karşılıklı bir empati duygusu açığa çıkartarak bireyler arası iletişim biçimi halini almıştır. Sinema da yapısı gereği davranışsal bir anlatı geleneğinden gelmektedir. Verilmek istenilen mesaj, göstermek yoluyla sağlanmaktadır. Bu noktada sinema ve hikâye anlatıcılığını bağdaştırabilmekteyiz (Köksal Çekiç, 2008: 2). Toplumdaki farklı insan tiplerinin ve karakter özelliklerinin olay örgüsü içinde izleyiciye aktarıldığı sinema, topluma etkisi olduğu düşünülen bir sanattır (Kiraz Demir, 2022: 54). Klasik anlatı sineması, Aristoteles’in Poetika’sında yer alan anlatıya dayalı bir sinema biçimidir. Aristoteles’e göre anlatı, “tamamlanmış, bütünlüğü olan bir eylemin taklididir, bu eylemin belli bir bütünlüğü (uzunluğu) vardır. Çünkü, (aslında) hiçbir büyüklüğü olmayan bütün’ler de vardır. Bir bütün ise, başı, ortası ve sonu olan şeydir (Aristoteles, 1987: 27).” Bu bağlamda anlatı gerçeğin bütünsel bir taklididir. Ancak gerçek yaşamın aksine keskin hatlarla belirlenmiş bir başı, ortası ve sonu bulunmaktadır. Anlatı sineması da bu özelliği barındırmaktadır.

Christopher Vogler, Kahramanın Yolculuğu (The Hero’s Journey) isimli çalışmasında hikâye anlatma sanatı üzerinde durmuştur. Binlerce yıllık mitolojik anlatıları film hikayesine uyarlayarak yeni bir yöntem açığa çıkartmıştır. Christopher Vogler’in Kahramanın Yolculuğu isimli çalışması, kültürel antropolog Joseph Campbell’in 1949 yılında yayınladığı “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” isimli yapıtından yola çıkılarak hazırlanmıştır. Campbell’in çalışmasında kahraman bir haber doğrultusunda yolculuğa çıkar ve bu yolculuk süresince karşılaştığı engeller neticesinde olgunlaşma yaşayarak yeni bir kimlik inşa eder ve yolculuğunu tamamlayarak başladığı yere daha iyi biri olarak geri döner (Campbell, 2010: 18-19). Campbell’in 1949’da yayınlanan mitler üzerine kurulu çalışması Hollywood film endüstrisi için hikâye ve filmlerin proje danışmanlığını yapmakta olan Vogler tarafından 1992 yılında

geliştirilerek ‘‘Yazarın Yolculuđu’’ kitabını kaleme alır. Kitabında Kahramanın Yolculuđu çalışmasını ortaya çıkarır (Vogler, 2009: 15).

Çalışmada Campbell’ın monomit kuramı üzerinden Doug Liman’ın yönetmenliğini yaptığı 2014 yapımı, Bilimkurgu ve aksiyon öğeleri barındıran Edge Of Tomorrow filminin kahramanın yolculuk aşamaları açısından incelenmesi yapılmıştır.

Filmsel Anlatı Çözümlesi

Sinematografik öykünün anlatısının oluşabilmesi için filmin içeriğini oluşturan zaman (sürem), uzam (mekân) ve kişi gibi sinemasal unsurların bir arada bulunması gerekir. Öykü, tüm bu unsurların oluşturduğu anlam bütününden meydana gelmektedir. Film çözümlemesi de bu unsurlar üzerinden şekillenir (Yengin, Bayrak, 2018: 105).

Mekân;

Filmin öyküsünün oluşumu esnasında öncelikli olarak gerçek mekanlar gösterilmektedir. Anlatı devamlılığı süresince gösterilen mekanlar üzerinden seyirciye çeşitli bağlantılar verilir. Bunun amacı film öyküsüne paralel olarak işlenen mekanların gerçek yaşamdanmışçasına, ayrıntı gözetmeden yansıtılmaya çalışılmasıdır (Bolat, 2016: 19). Filmin sona ermesiyle içindeki mekân ve karakterler de onunla birlikte yok olmaktadır. Bu yok oluşun ardında bıraktığı etki, seyirci için filmin başarısını belirlemektedir (Yengin, Bayrak: 109).

Zaman;

Filmde anlatıyı destekleyici bir biçimde, film zamanı ve gerçek zamanın örtüşmesi için öykü şimdiki zamanın sınırları içerisinde işlenmektedir. Anlatıda zamanda geriye gidilir ve yavaş yavaş geçmişten günümüze doğru bir anlatım gerçekleştirilir (Yengin, Bayrak: 117).

Günlük yaşamın anlatıldığı filmlerde zaman ve kişi arasındaki ilişki biçimi mantıklı bir zaman aralığında verilir. Dolayısıyla sinematografik anlatının çoğunlukla bu yapıya uyum sağladığı görülür. Bilim kurgu filmlerinde ise zamanın zamansızlaştığı bir yapı görürüz. Zamanın yokluğunda anlatım kendi içinde başka bir boyut kazanmaktadır (Aldanır, 1994: 140). Anlatımın kronolojik akışa uygun olması anlaşılabilirliği açısından önemlidir. Ancak bu gibi durumlarda zamanın akışı öykünün çizgisel akışıyla çakışır. Gece gündüz birbirine girer ve her eylem kendi süreci içinde yeni bir anlam doğurur (Gülüş, 2006: 48).

Kişi;

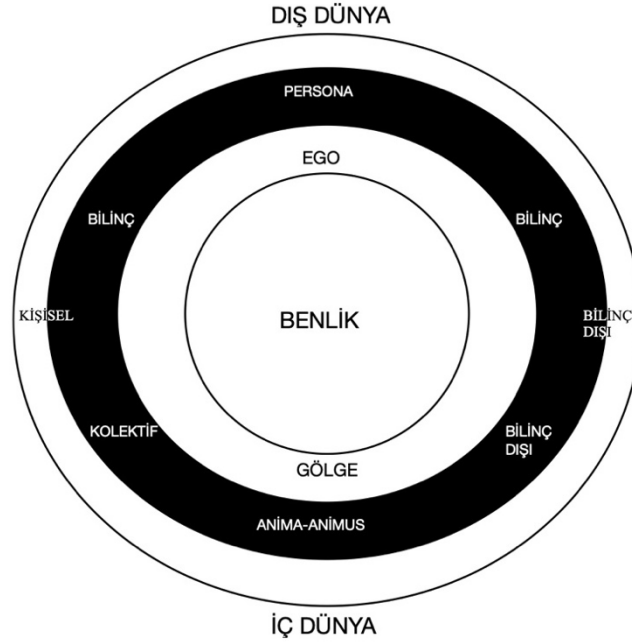
Her filmin bir öykü anlatıcısı bulunmaktadır ve bu anlatıcı filmin baş kahramanı olur. İzleyicilerin filmle arasındaki bağ bu anlatıcı üzerinden sağlanır ve anlatıcı mesajın taşıyıcısı konumundadır. Anlatıcı özelliği taşıyan baş kahramanın dışında kalan kahramanların özellikleri, izleyicilerin filmle kurduğu etki baz alınarak özenle belirtilmelidir (Yengin, Bayrak: 109).

Joseph Campbell’ın Kahramanın Sonsuz Yolculuđu Modellemesi Üzerinden Mitolojik anlatı ve Monomit Kuramı

Joseph Campbell, mitler üzerinde yaptığı çalışmalar sonucu ortaya çıkarttığı ‘‘Kahramanın Sonsuz Yolculuđu’’ isimli kitabında, farklı toplum ve kültürlere ait mitolojiler arasında benzerlikler olduğunu ileri sürmüştür. Çalışmasında, mitolojik hikayelerin yapı olarak benzerlik gösterdiğini ve hepsinin ortak bir hikâyeye dayandığını söylemektedir. Toplumların kolektif bilinçaltı ürünlerinin zaman içerisinde değişimlere uğrayarak aktarıldığı düşüncesini savunur. Campbell’e göre: Bilinç, engeller ya da olumlayıcı düşünceler aracılığıyla zaman içinde değişime uğramaktadır (Campbell: 167). Mitolojik hikayelerin zaman içerisinde ortak semboller yaratarak bilinçaltına yerleştiği düşüncesinden yola çıkarak hepsinin tek bir Tanrısal mitolojiye işaret ettiğinden ve günümüze kadar ulaşan süreçte uğradığı değişimlerle temsil ettiği varlığın cisim değiştirdiği üzerinde durulur. Jung’un arketip kuramını mitolojiye uyarlayan Campbell, insan psikolojisinin gelişiminde mitolojik hikayelerin önemli bir yeri olduğuna dikkat çekmektedir. ‘‘Modelleyici Güç’’ olarak ifade ettiği kolektif bilinçdışı, içerisindeki arketiplerle tüm kültürlerin mitolojik imgelerini ürettiği savunur (Tecimer, 2005: 96).

Jung, insan davranışlarının temelinde dört arketip bulunduğundan ve her bir arketipin kendine has özellik ve anlamlar taşıyan kişilik özellikleri olduğunu belirtmiş ve mitlerin evrensellik boyutunda, içerisindeki karakterlerin tüm dünya insanların bilinçaltında yatmakta olduğunu düşünmektedir (Yılmaz, 2018: 102). Bu bağlamda bilinçaltı kendini masallar ve mitolojik hikayeler üzerinden var etmektedir. Mitler, kendi gerçekliğini üretme yolundaki işaretlerden meydana gelmektedir ve dört aşama üzerine kuruludur (Jung, 2015: 36);

- 1-Persona
- 2-Anima ve Animus
- 3-Gölge
- 4-Benlik (Ben)



Şekil 1. Jung'un arketipleri

Jung'un arketip kuramlarını mitolojiyle bağdaştıran Campbell, insan psikolojisinin gelişiminde mitolojik anlatıların üstlendiği role dikkat çekmektedir. "Modelleyici güç" olarak ele aldığı kolektif bilinçdışı ile Campbell, içerisindeki arketiplerle birlikte tüm kültürlerde var olan en temel mitolojik imgeleri üretmektedir (Tecimer, 2005:96).

Kahramanın yolculuk aşamasını ele alan monomit kuramında; 3 ana bölümden ve toplamda 17 maddeden oluşmaktadır. Başlıklar; Ayrılma, Erginlenme ve Dönüş olarak adlandırılmıştır. Campbell kendi kitabında başlıkları şu şekilde sıralamaktadır;

1.A.1- Ayrılma (Yola Çıkış)

- A- Maceraya Çağrı
- B- Çağrının reddedilmesi
- C- Doğaüstü Yardım
- D- İlk Eşiğin Aşılması
- E- Balinanın Karnı

1.A.2- Erginlenme

- A- Sınavlar Yolu
- B- Tanrıçayla Karşılaşma
- C- Baştan Çıkarıcı Rolüyle Kadın

- D- Babanın Gönlünü Alma
- E- Tanrılaştırma
- F- En Son Ödül

1.A.3- Dönüş

- A- Dönüşü Reddetme
- B- Büyülü Kaçış
- C- Dışarıdan Gelen Kurtuluş
- D- Dönüş Eşiğinin Aşılması
- E- İki Dünyanın Ustası
- F- Yaşama Özgürlüğü (Campbell: 271).

Mitolojik hikayelerin tamamının, filmlerin ya da masalların bu başlıkların bütününe uygun olması beklenmemektedir. Ayrıca sıralama hikâyeye bağlı olarak değişim gösterebilmektedir.

Tablo 1: Campbell'ın kahramanın macerasındaki aşamaları

1.Yola Çıkış	2.Erginlenme	3.Dönüş	4.Anahatarlar
Maceraya Çağrı	Sınavlar Yolu	Dönüşün Reddedilişi	-
Çağrının Reddedilmesi	Tanrıçayla Karşılaşma	Büyülü Kaçış	-
Doğüstü Yardım (Rehber)	Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın	Dışarıdan Gelen Kurtuluş	-
İlk Eşiğin Aşılması	Babanın Gönlünü Alma	Dönüş Eşiğinin Aşılması	-
Balınanın Karnı	Tanrılaştırma	İki Dünyanın Ustası	-
	Nihai Ödül	Yaşama Özgürlüğü	-

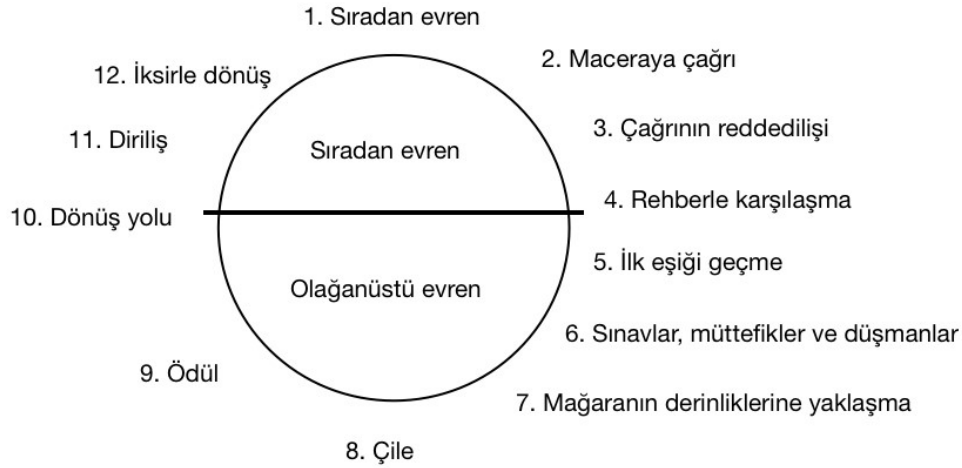
Kaynak: Campbell (2010).

1.B- Christopher Vogler ve Kahramanın Yolculuğu Modeli

Hollywood film endüstrisi potansiyelinin büyük bir bölümünü senaristler karşılamaktadır. 1980 yılı sonrasında senaryoya olan ağırlık giderek artarak kendi endüstrisini meydana getirmiştir. Bu yaratım sürecinde Christopher Vogler, senaryo yazımı için temel aldığı hikâye anlatıcılığı kavramı üzerinde bilimsel bir çalışma yürüterek ‘‘Kahramanın Yolculuğu’’ modelini ortaya çıkartmıştır. Bu süreçte Campbell ve Jung’a yaptığı göndermeler bilimsel çalışmasını destekler niteliktedir. Campbell’in Kahramanın Sonsuz Yolculuğu kitabını temel alan Vogler, Jung’un da arketip kavramından yararlanarak mitolojik hikayelerin sinemaya aktarımı üzerine Kahramanın Yolculuğu modelini inşa etmiştir. Mitolojik hikayeleri esas alan bu model, günümüz senaristleri tarafından kullanılmaya devam etmektedir.

Vogler, içsel ve dışsal yolcu adı altında iki ayrı katmandan söz eder. Buna göre kahraman yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda içsel bir yolculuk da gerçekleştirmektedir. Filmin sonunda izleyiciler her iki dönüşümü de fark edeceklerdir (Arslantepe, 2008: 254). Yolculuk boyunca karakterin geçtiği aşamalar vardır. Campbell’in 17 maddeden oluşan modelini Vogler 12 madde üzerinden çizmektedir. Bu model iki ayrı eksen üzerinden ilerlemektedir. İlk kahramanın yola çıktığı ve ilk halini gördüğümüz sıradan evren; ikincisi de yolculuk süresince bulunduğu olağanüstü evrendir. Kahraman, kendi gelişimini tamamladığı bir daire çizerek başladığı noktaya geri dönmektedir (Vogler, 2009: 46-49).

- 1- Sıradan Evren
- 2- Maceraya Çağrı
- 3- Çağrının Reddedilişi
- 4- Rehberle Karşılaşma
- 5- İlk Eşiği Geçme
- 6- Sınavlar, Müttefikler ve Düşmanlar
- 7- Mağaranın Derinliklerine Yaklaşma
- 8- Çile
- 9- Ödül
- 10- Dönüş Yolu
- 11- Diriliş
- 12-İksirle Dönüş



Şekil 2. Vogler'in Kahramanın Yolculuğu Modeli

Kahramanın dönüşümü, her kültür ve zaman için ortaktır. Sonsuz sayıda çeşitlendirilebilmekte ama her seferinde temeldeki yapısı sabit kalmaktadır. Vogler bu bağlamda Campbell'in monomit çalışmasını kendisine yol gösterici olarak kullanmıştır diyebilmekteyiz (Vogler: 46).

Edge Of Tomorrow (2014) Filminin Çözümlemesi ve Kahramanın Yolculuk Aşamaları

a) Filmin Kimliği

Filmin Başlığı: "Edge Of Tomorrow" (Yarının Sınırında)

Yapımcı:

- Erwin Stoff
- Tom Lassally
- Jeffrey Silver
- Gregory Jacobs
- Jason Hoffs

Yönetmen:

- Doug Liman

Senarist:

- Christopher McQuarrie
- Jez Butterworth
- John-Henry Butterworth

- Müzik: Christophe Beck
- Görüntü Yönetmeni: Dion Beebe
- Kurgu: James Herbert
- Laura Jennings

Kostüm Tasarımcısı:

- Kate Hawley

Yapım Tasarımcısı:

- Oliver Scholl

Görsel Efekt Şefi:

- Nick Davis

Yapım Şirketi:

- Village Roadshow Pictures
- RatPac-Dune Entertainment
- 3 Arts Entertainment
- Viz Productions

Dağıtıcı:

- Warner Bros, Pictures

Çıkış Tarihleri:

- 28 Mayıs 2014 (Londra IMAX)
- 6 Haziran 2014 (ABD)

Süre: 113 dakika

Ülke: ABD

Dil: İngilizce

Oyuncular:

- Tom Cruise, Binbaşı William "Bill" Cage
- Emily Blunt, Çavuş Rita Rose Vrataski
- Bill Paxton, Uzman Çavuş Farell
- Brendan Gleeson, General Brigham
- Kick Gurry, Griff
- Dragomir Mrsic, Kuntz
- Charlotte Riley, Nance
- Tony Way, Kimmel
- Jonas Armstrong, Skinner
- Franz Drameh, Ford
- Masayoshi Haneda, Takeda
- Noah Taylor, Dr. Carter

b) Filmin Hikayesi

Kahramanın dönüşüm hikayesinin işlendiği Edge of Tomorrow filminde, mimic adı verilen bir uzaylı kolonisi Dünya'yı istila etmesiyle birlikte milyonlarca insanın ölümüne sebep olur ve tüm ülkeler bu ortak düşmanın karşısında birleşerek, onunla savaşmaya başlarlar. Birleşik Devletler Ordusu basın sözcüsü olarak görev yapan Binbaşı William Cage, daha önce ateş hattında bulunmamış bir subayken kendini ertesi gün gerçekleştirilecek çıkartmanın en ön saflarında bulur. Savaşın ilk dakikalarında alfa

bir uzaylı tarafından öldürülür. Uzaylıyla bulunduğu fiziksel temas sonucu bir zaman döngüsünün içine girer ve aynı günü tekrar tekrar yaşamaya başlar. Her uyanışında yeni bir yol deneyerek ilerleme gösterir. Bu sırada yolu Demir Melek olarak anılan Rita Vratavski ile kesişir ve ikisi birlikte Dünya'yı mimicilerden kurtarmanın yollarını aramaya başlarlar.

c) Kahramanın Yolculuk Aşamaları

Yola Çıkış

1-Maceraya Çağrı

Binbaşı Cage, generalle görüşmek üzere helikopterle Londra'ya gelir. General, Cage'e ertesi gün yapılacak olan yıkım operasyonunda görevlendirilmek üzere birliğe katılmasını söyler.



Şekil 3. Binbaşı Cage, Generalin Odasında

Uzam (Mekân)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Londra, Generalin Odası	1. Gün	General	-

2-Çağrının Reddi

Cage, generalin teklifini geri çevirir ve “ben bir asker değilim”, diyerek generale karşı gelmiş olur. General, bunun bir rica değil, emir olduğunun altını çizdiğinde Cage tarafından karalanmakla tehdit edilir. Bunun üzerine Cage tutuklanır ve birliğe teslim edilir. Gözlerini açtığında kendisini Fransa'daki birlikte, elleri kelepçeli bir şekilde bulur. Burada artık binbaşı değil, Er Cage olarak çağrılmaktadır.



Şekil 4. Cage, generalin teklifini geri çevirir

Uzam (Mekân)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Londra, Generalin Odası	1. Gün / Cage, teklifi reddettiğinde	General	-

3-Doğüstü Yardım (Rehber)

Cage, ilk dalgayla birlikte karaya çıkar. Askerler, toprağın altından çıkan turuncu renkli mimiclerle çatışma halindedir. Cage'in askeri bir bilgisi olmadığı için silahının emniyetini açmayı başaramaz. Çok geçmeden tepesinde beliren ve nadir görülen mavi renkli bir mimic'i öldürmek için el bombasıyla kendisini havaya uçurur. Yaratığın mavi kanı ölürken Cage'in kanıyla karıştığında, yaratığa ait olan zaman döngüsünü kontrol edebilme gücü Cage'e aktarılmış olur. Cage, savaş alanında öldükten hemen sonra gözlerini birlikte ilk uyandırdığı anda açar.



Şekil 5. Mavi renkli Alfa Mimic



Şekil 6. Turuncu renkli Mimic.

Uzam (Mekân)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Sahil	2. Gün / Çıkartma sırasında	Mimicler	-

4-İlk Eşiğin Aşılması

Cage, gözlerini birlikte ikinci açışında ilk eşiği aşmış olur. Artık her öldüğünde bu durum tekrarlanacaktır ve geri dönüşü yoktur.



Şekil 7. Cage'in Fransa'daki askeri birlikte uyanışı.

Uzam (Mekân)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Askeri Üs	1. Gün / Cage'in birlikte ikinci uyanışı	Uzman Çavuş Farell	Zaman döngüsü yetisi

5-Balinanın Karnı

Bilinçdışını simgeleyen balinanın karnı, kahramanın kendi tinsel yanını kavrayabilme aşamasıdır. Kahraman bu büyülü alanda öz benliği ve bilinçdışı arasında bir bağlantı kurmaktadır. Tam bir özümseme gerçekleştirebilirse erginlenme aşamasını tamamlayarak, kendi yeniden doğumunu gerçekleştirebilmektedir (Kasımoğlu, 2017: 64). Campbell, büyülü eşikten geçişin, yeniden doğum alanına geçiş olduğu fikrini öne sürerek balinanın karnı imgesiyle ana rahmini bağdaştırmıştır (2010: 107). Bu durumda Cage'in ölümüyle birlikte yaratığın zihniyle telepatik bir bağlantı kurması balinanın karnı imgelemesine karşılık gelmektedir.



Şekil 8. İstilacı uzaylı ordusunun lideri Omega, Cage'in görülerinden bir kare.

Uzam (Mekân)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Bilinçdışı evren	Cage'e görü geldiği zaman	Omega ve Alfa	-

Erginlenme

1-Sınavlar Yolu

Sınavlar yolu Cage'in her yeniden doğumunu simgeler. İlk uyanışında herkesi kurtaramayacağını anlar. İkinci uyanışında savaşı nasıl durduracağını çözmeye çalışır. Üçüncü uyanışında ise yardım almaya karar verir.



Şekil 9.

Uzam (Mekân)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Askeri Üs	1. Gün / Cage'in birlikte her uyanışı	Uzman Çavuş Farell	Zaman döngüsü yetisi

2-Tanrıçayla Karşılaşma

Bu aşama Cage'in savaş alanında Rita ile ilk karşılaşmasında tamamlanır. Rita, bir savaş kahramanıdır ve Cage ondan yardım alması gerektiğini düşünür. Rita, Cage'e ne olduğunu anladığında, tekrar uyandığında kendini bulmasını söyleyerek ölür.



Şekil 10. Rita Vrataski.

Uzam (Mekân)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Sahil	2. Gün / Rita, Cage'in kim olduğunu öğrendiğinde	Mimicler	Rita Vrataski

3-Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın

Kahramanın yolculuğu süresince karşısına onu yolundan çevirmek için birçok farklı engel çıkmaktadır. Burada Rita, Cage'e yaralanacak olursa iyileşmek için kan verildiğinde gücünü yitireceğini ve ilerleme göstermek için her seferinde ölmesi gerektiğini söylediğinde bu durum Cage'e cazip gelmez ancak ikna olur. Süreç boyunca Rita onu daha iyi bir asker olabilmesi için yetiştirirken sayısız defa günü sıfırlamak zorunda kalırlar.

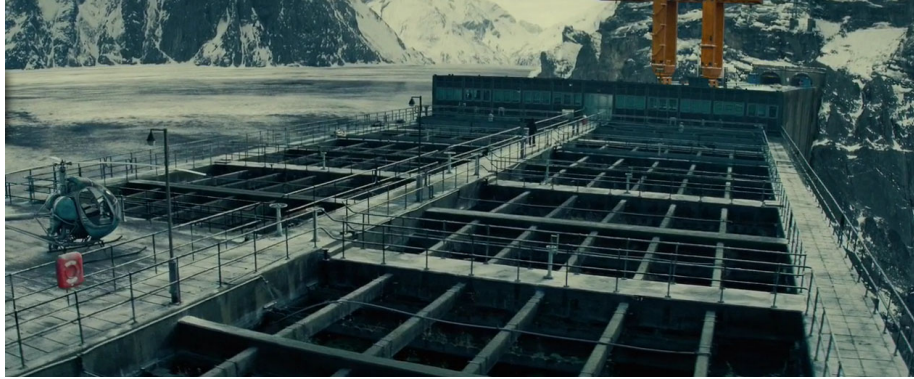


Şekil 11. Cage, askeri eğitim alanında.

Uzam (Mekân)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Askeri Üs, Çalışma Alanı	1. Gün / Cage, askeri eğitim alanında	Kan	Rita Vrataski

4-Babının Gönlünü Alma

Bu aşama kahramanın kendisinden üstün başka bir varlıkla karşılaştığında ortaya çıkan egodan bağımsızlaşmayı temsil eder. Filmde bu aşamaya karşılık olarak Cage'in görülerinde istilacıların başındaki uzaylıyı yani Omega'yla karşılaşması gösterilebilmektedir.



Şekil 12.

Uzam (Mekân)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Almanya, Baraj	2. Gün / Cage, tek başına baraja gittiğinde	Omega ve Alfa	-

5-Tanrılaştırma

Rita ve Cage terk edilmiş evde helikopterin anahtarlarını ararken Cage, Rita'nın bu aşamadan sonra ilerleyemeyeceğini bilmektedir. Helikopter çalıştığı anda uzaylılar toprağın altından çıkarak Rita'yı öldürür. Cage, görülerde Omega'nın saklandığı yer olarak tespit ettiği baraja tek başına ulaşmaya çalışacaktır. Bu aşamada anlatılmak istenilen durum fiziksel olarak ölü bir karakterin ruhani olarak yeniden doğuşunun simgelenmesidir. Cage'in film boyunca defalarca ölü her seferinde daha ileriye gitmesi aslında karakterindeki dönüşümün temsilidir.



Şekil 13.

Uzam (Mekân)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Terkedilmiş Ev	2. Gün	Mimicler	Rita Vrataski

6-Nihai Ödül

Cage, baraja ulaştığında bunun bir tuzak olduğunu fark eder. İntihar ederek günü sıfırlar. Omega'ya ulaşmanın tek yolu generalin kasasındaki cihaza ulaşmaktır. Cage ve Rita cihazı alırlar ve generalin adamları peşlerine düşer. Kaçmaya çalışırken Cage cihazı kendi üzerinde kullanır ve Omega'yla zihinsel bağlantıya geçerek saklandığı yeri tespit eder. Rita ve Cage yanlarına güvенеbilecekleri birkaç askeri de alarak Omega'nın saklandığı yere giderler. Oraya ulaştıklarında sağ kalan bir tek Rita ve Cage olur. Çok geçmeden Rita da öldürülür. Cage, Omega'ya ulaşarak onu ve kendisini öldürtür. Bu aşama kahramanın yolculuğunu uğruna gerçekleştirdiği nihai ödülü temsil etmektedir.



Şekil 1.



Şekil 2.



Şekil 3



Şekil 4

Uzam (Mekan)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Almanya, Baraj	2. Gün	Omega	-
Londra, Generalin Odası	1. Gün / Cihazı almaya gittiklerinde	General ve Generalin Ordusu	Rita Vrataski
Paris, Louvre Müzesi	2. Gün / Omega'nın sığınağına ulaştıklarında	Omega	Rita Vrataski ve J Mangası

Dönüş

1-Dönüşün Reddedilişi

Bu aşama kahramanın aydınlanma yaşayarak, sonsuz yaşam iksirini keşfedişi şeklinde yorumlanır. Cage, içinde bulunduğu süreç boyunca Rita ile bir bağ kurmuştur. Olayların en başında kendi normal hayatına dönmek isterken artık bu düşünceden kaçmaktadır. Omega yok edildikten sonra zaman döngüsü son kez sıfırlanır ve Cage, Rita için askeri üsse geri döner.



Şekil 5



Şekil 6.

Uzam (Mekân)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Askeri Üs	1. Gün	Omega	Rita Vrataski

2-Büyülü Kaçış

Bu aşama tanrılar vasıtasıyla bilinç dışına çıkışı simgelemektedir. Cage, Omega'yı yok ettikten sonra son kez öldüğünde bu kez kanı Omega ile karışır. Bu temastan sonra gün sıfırlanmış ama Omega öldüğü için zaman döngüsü iki gün öncesine dönmüştür. Savaş yaşanmadan zafer kazanılmıştır.



Şekil 20.

Uzam (Mekân)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Dünya	1. Gün / Zamanın son kez sıfırlanmasıyla her şeyin yoluna girdiği zaman	-	Zaman döngüsü

3-Dışarıdan Gelen Kurtuluş

Gündelik olağan yaşantıya dönüşün aşamasıdır. Cage ve Rita ile birlikte herkes normal hayatlarına dönmüştür.



Şekil 21.

Uzam (Mekân)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Dünya	1. Gün / Cage, Rita ile tanışmak için son kez döndüğünde	-	-

4-Dönüş Eşiğinin Aşılması

Kahraman bilinçdışıdaki dünyada özüksediği aydınlanmayı paylaşmak için tekrar dünyaya dönmektedir. Cage'in ikinci kez uzaylıyla temasıyla birlikte dönüş eşiği tamamlanmış olur.



Şekil 22.

Uzam (Mekân)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Paris, Louvre Müzesi	2. Gün / Cage, ölümü esnasında Omega ile fiziksel temas kurduğunda	Omega	Zaman döngüsü yetisi

5-İki Dünyanın Ustası

Kahraman bu aşamada hem bilinç hem de bilinçdışı evrenin ustası konumundadır. Cage, filmin başında sahip olmadığı askeri yetenekleri kazanarak dünyasını istiladan kurtarmış ve günü sıfırladığında tekrar binbaşı olarak uyanmıştır. Her iki evrende de galibiyet kazanmış durumdadır.



Şekil 23.

Uzam (Mekân)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Londra	1. Gün	-	-

6-Yaşama Özgürlüğü

İki dünyanın ustası konumunda olan kahraman için ölüm korkusu ortadan kalkmış ve korkusuzca yaşama özgürlüğüne erişmiş olduğu anlamına gelir. Filmin başından sonuna değin aştığı engeller ve kazandığı zaferlerle Binbaşı Cage, yaşama özgürlüğüne erişmiştir.



Şekil 7

Uzam (Mekân)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Askeri Üs	1. Gün	-	-

SONUÇ

Günümüze kadar gelen süreç içerisinde Hollywood sineması, senaryo yazarlığı alanında önemli ölçüde gelişim göstermiştir. Bu doğrultuda anlatımın şekli üzerine eğilim gösteren yaklaşım doğrultusunda çalışmalara ağırlık verilmiştir. Bu çalışma kapsamında Edge Of Tomorrow filmi çerçevesinde oluşturulan kahraman miti ve olgusu Joseph Campbell'in kahramanın yolculuğu modeli ve monomit kuramı üzerinden incelenmiştir. Campbell'in her kahramanın aynı arketipsel yolu izlediğini öne sürdüğü monomit kuramı ile Binbaşı William Cage'in kahramanlık özellikleri filmde yer alan hikâye örgüsü üzerinden ortaya konulmuştur. Kahramanın yolcuğu süresince karşısına çıkan engel ve aldığı yardımlar, ona sunulan gücü kullanmasını sağlamıştır.

Film, sahnelerin ilerleyişi süresince seyirciye kahraman mitinin oluşumunu ve kahramanın nasıl bir yol izlemesi gerektiğini, William Cage karakteri üzerinden sıfırdan bir kahramanın oluşum aşamalarıyla göstermiştir. Edge Of Tomorrow filminde kahraman, Campbell'in çalışmalarında ortaya çıkarttığı monomit döngüsünü tamamlamaktadır. Döngüde yer alan yola çıkış, erginlenme ve dönüş aşamalarını tam olarak yerine getirmiştir. Çıkış noktasını mitolojik hikayelere dayandıran Christopher Vogler'in Kahramanın Yolculuğu modeli temellerini Campbell'in monomit kuramından almıştır. Makalede, monomit kuramının ana hatlarından ve terminolojisinden faydalanan Vogler'in yolculuk haritası çıkartılmış ve Campbell'in izlediği yolla, fazla bularak kendi kuramına ekmediği beş madde dışında bütünüyle uymaktadır. Karakter her iki kuram incelemesinde olayların oluş sıraları farklılık gösterse dahi aynı aşamalardan geçmekte ve döngüyü tamamlamaktadır.

Edge Of Tomorrow filminde akış ve sıralamanın her iki kuramda da değişkenlik göstermediği tespit edilmiştir. Makalede tekrara düşmemek adına ikinci bir kez sahne incelemeleri yapılmamıştır. Campbell'in monomit döngüsü araştırma için kapsamlı ve yeterli görülmüştür ve iki kuram arasındaki benzerlik ortaya konulmuştur. Hikâyeleştirme sanatı olarak tabir edebileceğimiz bu kuramlar, filmlerin hikayelerini ilginç kılan bir yapı olma özelliği taşımaktadır. Harita doğrultusunda ilerleyen filmler, popüler film endüstrisinde başarıyı yakalamaktadırlar. Popüler filmlerde filmin sonu tahmin edilebilirken, işleniş aşamaları merak unsuru olarak ön plana çıkmaktadır. Tüm bu verilerin ışığında

Campbell ve Vogler'in kahramanın yolculuk döngüsü kuramlarının senaryo matematiği doğrultusunda mantıklı bir yol ortaya koyma konusunda bilinçli olarak senaryo yazarları tarafından kullanıldığı söylenebilmektedir. Bu yöntemlerin geçmişten günümüze kadar varlığını sürdüren mitolojik hikayeler gibi, her dönemde geçerliliğini muhafaza edeceği ve popüler anlatıya hizmet ederek izleyicinin ilgisini canlı tutacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Aristoteles. (1987). *Poetika*, Çev. İbrahim Tunalı, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Arslantepe, M. (2008). Popüler Sinema Filmlerinde Hikâye Anlatımı. *Sosyal Bilimler Dergisi, Sayı 1 s.254*. <http://www.acarindex.com/dosyalar/makale/acarindex-1423867227.pdf>

Bolat, R. (2016). Titanların Öfkesi filminin filmsel anlatı açısından çözümlemesi (Tez No. 447792) [Yayınlanmamış doktora tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].

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

Demir, Y. (1994). *Filmde Zaman ve Mekân*, Eskişehir: Turkuaz yayınları.

Gülüş, İ. (2006). Sinemada görsel zaman ve mekân kurgusu (Tez No. 217405). [Yayınlanmış yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi. Ulusal Tez Merkezi].

Jung, C. G. (2015). *Analitik Psikoloji*, Çev: Ender Gürol. İstanbul: Payel Yayınları.

Kasımoğlu, S. (2017). Şehriyar'ın Bin Bir Masal Gecesi Balinanın Karnı Sembolünün Bir Örneği Olarak Masal Diyarı. *Folklor/Edebiyat Dergisi, Cilt 23, Sayı 90 s.59-72*. <http://www.dergipark.org.tr/tr/pub/fe/issue/39356/464231>

Kiraz Demir, S. (2022). Son Dönem Türk Sinemasında Anti-Kahraman Kadınlar. *ARTS: Artuklu Sanat ve Beşerî Bilimler Dergisi, Sayı 8, s.51-80*. <http://arts.artuklu.edu.tr/tr/pub/issue/72674/1022839>

Köksal Çekiç, S. (2007). Sinema Sanatı ve Öyküleme. *Folklor/ Edebiyat Dergisi, Sayı 54 s.69-74*. http://www.littera.hacettepe.edu.tr/TURKCE/21_cilt/cekic.pdf

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

Vogler, C. (2009). *Yazarın Yolculuğu*, Çev. Kenan Şahin, İstanbul: Okuyan Us Yayınları.

Yengin, D. & Bayrak, T. (2018). *Film Çalışmaları*. İstanbul: Der Yayınları.

Yılmaz, F. (2018). Carl Gustav Jung'un Arketipleri Bağlamında: Persil, Magnum ve Eti Canga Reklam Filmlerinin Çözümlemeleri. *Uluslararası Halkla İlişkiler ve Reklam Çalışmaları Dergisi, Cilt 1, Sayı 1 s.98-114*. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/hire/issue/37109/427741>.