Uluslararası Medeniyet Çalışmaları Dergisi
The Journal of International Civilization Studies
ISSN: 2548-0146
2024/ Cilt, Volume: 9/ Sayı, Issue:1
Geliş Tarihi/*Received:* 15.11.2023
Kabul Tarihi/*Accepted:* 28.05.2024
Araştırma Makalesi /Research Paper

Кыргыз киносунда каармандын саякаты: “Дарак ыры” фильминин анализи

Camila ABDIMALİKOVA[1] ve Mehmet Sezai TÜRK [2]

Өзөк
Мифтер –элдин дүйнө таанымын, ишенимин, маданиятын муундан-муунга өткөрүп берүүчү баяндар. Бүгүнкү күндө миф сөзү, көп учурда күнүмдүк жашоодо “чындыкка жатпаган” деген мааниде колдонулса да, кадимки мифтердин издерин адамдын жашоосунун бүт катмарларында көрүүгө болот. Искусствонун башка багыттарындагыдай эле, мифтер кинематографияга да өз жолун тапкан. Анын үстүнө, кинематогафияда, мифтердин сюжеттерин, символдорунан сырткары, анын структурасы да ишке жарап келет. Джозеф Кэмпбеллдин “Каармандын саякаты” - Мономиф теориясы, мифтердин структуралык калыптарын кинематографияда баяндоо каражаты катары колдонуу үчүн алгачкы кадамдарды шарттаган. Ал эми Кристофер Воглер болсо Кэмпбеллдин Мономиф концептин колдонуу менен 12 баскычтуу “Каармандын саякатын” иштеп чыгып, мифологиялык структураларды сценарий жазууда колдонууну дагы да жөнөкөйлөштүргөн. Бул изилдөөнүн максаты, Кыргыз Республикасында эгемендүүлүк жылдарында тартылган “Дарак ыры” көркөм тасмасы Воглердин “Каармандын саякаты” схемасына ылайык анализдөө болуп саналат. Фильмдин баш каарманы Эсендин басып өткөн жолу, Воглердин “Каармандын саякаты” схемасына салынып талданды жана анын жыйынтыгында, Воглер сунуштаган 12 баскычтын бардыгы фильмде орун алгандыгы аныкталды. Белгилей кете турган жагдай, тасмада “Каармандын саякатынын” баскычтары Воглер сунуштаган схеманын ыраатуулугунан башкача болуп түзүлгөн. Бул изилдөө кыргыз киносунда салттуу жашоо образын чагылдыруу аракети менен биргеликте дүйнөлүк кинематографияда кеңири колдонулган мифтик структуралар камтылгандыгы жана кыргыз кино режиссерлору глобалдык баяндоо структуралары менен жакшы тааныш экенин далилдейт.

Ачкыч сөздөр: Миф, каармандын саякаты, кинематограф, Дарак ыры.

The Hero's Journey In Kyrgyz Cinema: Analysis of the Feature Film "Song of the Tree"

Abstract
Myths are narratives of the people they belong to that transmit the worldviews, beliefs and culture from generation to generation. Although the word myth is often used in daily life to mean unreal, currently it is possible to see traces of myths everywhere. Myths have found their way into cinematography, as in other forms of art. Moreover, cinematography has used myths in the structure of the narratives as well as in the content. Joseph Campbell's “The Hero's Journey” - “Monomyth” theory took the first steps towards using the structural patterns of myths as narrative tools in cinematography. Christopher Vogler, inspired by Campbell's Monomyth concept, developed the 12-stage Hero's Journey scheme, making it easier to use mythical structures in screenwriting. This study analyzes the feature film "Song of the Tree", produced in independent post-soviet Kyrgyzstan, with Vogler's Hero's Journey approach. Esen, the protagonist of the film, was analyzed according to Vogler's Hero's Journey scheme and as a result of this analysis, it was found that all 12 stages suggested by Vogler were included in the film. Additionally, it has been found that the film's Hero's Journey scheme is presented differently than sequence offered by Vogler. This study points out that Kyrgyz cinematography, in an effort to reflect the traditional lifestyle, contains mythical structures commonly used in world cinematography and that Kyrgyz filmmakers are familiar with global narrative structures.

Keywords: Friendship features, preschool period, friendships, child assessment.

Atıf İçin / Please Cite As:
Abdımalikova, C. ve Türk, M. S. (2024). Kyrgyz kinosunda kaarmandyn sayakatı: “Darak ırı” Filmininn analizi. *Uluslararası Medeniyet Çalışmaları Dergisi, 9* (1), 20-34. Doi: https://doi.org/10.58648/inciss.1390045

[1] Arş.Gör.- Kırgızistan-Türkiye Manas Üniversitesi, İletişim Fakültesi, camila.abdimalikova@manas.edu.kg,
ORCID: 0000-0003-1499-3659
[2] Prof. Dr. - Kırgızistan-Türkiye Manas Üniversitesi, İletişim Fakültesi, mehmetsezai.turk@manas.edu.kg,
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, sezai.turk@hbv.edu.tr,
ORCID: 0000-0001-6042-0486

Киришүү

Адамзат тарыхында коомдук жана маданий көрүнүштөр убакыттын өтүшү менен өнүгүп, өзгөрүп, формасын алмаштырып, бир нерседен экинчи нерсе пайда болуп келе бергени анык. Мифтер да адам коомунда тээ илгерки тарых жазуулары дагы пайда боло элек замандарда эле пайда болуп, адамдардын жаратылыш жөнүндөгү түшүнүктөрүн, дүйнө таанымын, ишенимдерин, көз карашын камтып, алар муундан муунга өтүп биздин күнгө келип жеткени белгилүү (Асанов, 2004:149). Мифтер искусствонун дээрлик бардык багыттары үчүн казына катары функция аткарып, көптөгөн санат чыгармалары мифтик сюжеттерди камтыйт.

Окумуштуулар мифтерди, мифологияны ар кыл көз караш менен көптөгөн ыкмалар менен бул жагынан да, тигил жагынан да изилдеп, мазмуну жагынан да, түзүмү жагынан да көптөгөн теорияларды иштеп чыгышкан. Мифтерди изилдеген көрүнүктүү окумуштуулардын бири Джозеф Кэмпбеллдин "Каармандын Саякаты" - "Мономиф" теориясы (1949), мифтердин структуралык калыбын кинематограф үчүн нарративдик каражат катары колдонууга алгачкы кадамдын таштаган. Мындан тышкары, Кристофер Воглер Кэмпбеллдин теориясын жөнөкөйлөштүрүп, анын негизинде 12 этаптуу "Каармандын саякаты" схемасын (1992) иштеп чыккан. Воглердин схемасы мифтик структураларды кино фильмдерди жаратууда колдонуу, сценарийлерди күчтөндүрүү үчүн колдонууну дагы да жеңилдеткен.

Мифке салыштырмалуу, кинематограф кыска тарыхка ээ санат түрү болуп саналат. 7-санат атына ээ болгон кинематография, башка бардык санат тармактарынан пайдаланып, кыска убакыттын ичинде дүйнөдө массалык көрүүчүнүн көңүлүн өзүнө буруп, азыркы күндө эң маанилүү кирешелүү көңүл ачуучу индустрияга айланды. Мифтерден кинематограф форма жана мазмун болуп, эки негизги катмарда таасирленгенин көрүүгө болот. Форма жагынан алганда, жогоруда аты аталган "Каармандын саякаты" структурасы кинофильмдер үчүн сценарий жазууда сюжетти күчтөндүрүүчү каражат катары колдонулат. Ал эми мазмун жагынан алганда, мифтик сюжеттер көптөгөн кинофильмдердин өзөгүн түзүп келет.

Советтик кинематографиянын алкагында пайда болгон күндөн бери, Кыргыз киносу өйдө ылдый өнүгүү жолун басып өтүп, өткөн кылымдын 1960-жылдарында эле өзүнчө традицияларды орнотуп, эл аралык деңгээлде аты чыккан (Толомушева, 2018:309-311; Абикеева, 2001:18-19). Аны менен бирге эле, Кыргыз киносу дүйнөлүк кинонун толкундарынын таасиринен да сыртта калган эмес. Бул таасирлер эгемендүүлүктөн кийин ого бетер күчөдү десе болот. Кыргыз киносунун тарыхына көз чаптырганда, мифтик сюжеттер, символдор кинофильмдерде арбын колдонулуп келгенин көрүүгө болот. Төлөмүш Океевдин "Ак илбирстин тукуму" (1985) фильминде "Карагул ботом", "Кожожаш" дастандары, Болот Шамшиевдин "Ак кеме" (1976) фильминде "Бугу эне" мотивдеринин колдонулушу эң эле жөнөкөй мисалдар.

Ал эми бул иштин алкагында, эгемендүүлүк заманында Кыргызстанда тартылган режиссер Айбек Дайырбековдун "Дарак ыры" толук метраждуу көркөм фильми Кристофер Воглердин "Каармандын саякаты" схемасы менен анализденди. Максат - универсалдуу мифтик структуралардын Кыргыз киносунда колдонулушун аныктоо. Бул үчүн, Воглердин "Каармандын саякаты" схемасынын 12 этабы жана андан тышкары, ал сунуштаган 8 архетиптин колдонулушу изилденди.

Каармандын саякаты теориясы

Сценарий - кинофильмдердин эң маанилүү бөлүгү. Кинематографиянын өнүгүү жолу экономикалык жана технологиялык шарттардан сырткары - эң ийгиликтүү нарратив/сценарий формуласын, сценарийдин эң маанилүү алмаштырылгыс компоненттерин издөө менен коштолгон. Бул максатта көптөгөн ар түрдүү инструменттер, теориялар, стандарттар да иштеп чыгылган. Мындай теориялардын бири 1949-жылы мифология боюнча адис, окумуштуу Джозеф Кэмпбелл тарабынан жазылган.

Кэмпбеллдин "Мономиф" аталган теориясы "Миң жүздүү каарман" аталыштагы илимий ишинде жарыяланган. Кэмпбелл, көп жылдар бою дүйнө элдеринин мифтерин изилдеп, жыйынтыгында, кай жердин, кай элдин мифи болбосун, алар бир эле окуяны миңдеген түрдүү вариантта баяндайт, деген тыянака келген. Мифтер дайыма каарман жөнүндө баяндайт, алардын бардыгы бир эле окуяны кайра кайра баяндайт, жана бул окуя дагы байыркы мифтин структурасына ээ, башкача айтканда, мында универсалдуу структура жөнүндө кеп болот (Воглер, 2021:54). Кэмпбеллдин "Каармандын саякаты" схемасы 3 негизги бөлүктөн турат. Алар "Жолго чыгуу" (анг.departure), "инициация" (анг.initiation) жана "кайтып келүү" (анг.return) (Campbell, 2004:45-233). Бул үч бөлүм да ич ара майда бөлүмдөргө бөлүнүп, бул схема жалпы 17 баскычтан турат.

Кинофильмдер, сценарийлер менен алгач түздөн түз байланышы жок бул теория айрым кино адистеринин көңүлүн бурган. 1992-жылы болсо кино жаатында сценарий талдоочу катары эмгектенген Кристофер Воглер Кэмпбелдин теориясынын негизинде, "Жазуучунун саякаты" аттуу китебин чыгарган. Воглер мында Кэмпбеллдин 17 баскычтуу "Каармандын саякаты" схемасын жөнөкөйлөштүрүп 12 баскычтуу кылып кыскарткан. Ал Кэмпбеллдин теорияларын "*кинематографияда, ТВ программаларында, видео оюндарда, комикстерде жана романдарда колдонуу жолдорун*" изилдегенин жазат (Vogler, 2017:9). Мындан тышкары, Воглердин пикиринде, Кэмпбеллдин пикирлери "сторителлинг жана санаттан тышкары" көптөгөн тармактарга олуттуу таасирин тийгизген. Кэмпбелл, байыркы замандын окуяларынын калыптарына жаңы дем берүү менен, аларды заманбап күнүмдүк турмушта жардамчы жол көрсөткүч катары колдонууну сунуштайт. Кэмпбеллдин "Каармандын саякаты" теориясын кинофильмдерди жаратуу процессинде колдонгон режиссерлордун эң көрүнүктүү мисалы катары Джордж Лукастын аты айтылат. Анын 1977-жылы чыккан "Star Wars: A New Hope" (кырг.Жылдыздар согушу: жаңы үмүт) фильми Кэмпбеллдин Мономиф теориясына ылайык иштелип чыгып тартылган фильмдердин алгачкыларынан бири жана эң популярдуусу катары да белгилүү (Deyneka, 2012:31-32).

Кристофер Воглер Walt Disney Company үчүн эмгектенип жүргөн кезде сценарийлердин сюжетин анализдөө, текшерүү үчүн "Каармандын саякатын" колдонуп баштаган. Муну менен бирге, бул теориянын негизинде өзү иштеп чыккан схеманы 7 беттик нускама катары топтоп, уюмдагы башка адистер да таанышып пайдалануусу үчүн "A Practical Guide to The Hero with a Thousand Faces" (кырг. Миң жүздүү каарман б-ча практикалык колдонмо) деген аталыш менен даярдайт (Vogler, 2017: 12). Мында Воглер Кэмпбеллдин дүйнөлүк мифтердин негизинде иштеп чыккан теориясын жазуучулар жана кинорежиссерлор үчүн пайдалуу боло турган форматта ыңгайлаштырган. Кэмпбеллдин мифтерден келтирген мисалдарынын ордуна, Воглер фильмдерден мисалдарды берген. Ал эми Кэмпбеллдин 17 баскычтуу схемасынын ордуна киносценарий боюнча адис Сид Филддин заманбап үч актылуу (Филд,2016:40) сценарий структурасына ылайыктап 12 баскычтуу схеманы сунуштаган. 12 баскычтуу "Каармандын саякатынан" тышкары, Воглер каармандардын функциялары боюнча да идеяларын өнүктүргөн. Карл Густав Юнгдун архетиптик идеяларынан пайдаланып, китепке 8 архетип (каарман, устат, көлөкө, эшик кайтаргыч, кабарчы, кубулма, дос, трикстер) камтылган жаңы бөлүмдү кошкон (Vogler, 2017:15). Воглердин пикиринде, "Каармандын саякаты" көп тармактарда өз ордун таап колдонулуп келет. Муну менен бирге, анын пикиринде, бул схема туруктуу система эмес, тескерисинче, абдан ийкемдүү элементтердин топтому. Башкача айтканда ар бир элементтин фильмде болуусу милдеттүү эмес жана бул элементтер ар кандай комбинациялар менен жайгаштырып, жаңыларын кошуп, же алып, эксперименттерди жүргүзсө болот (Vogler, 2017: 17).

Объективдүүлүк үчүн айта кетчү нерсе, Кэмпбеллдин теориясын Воглер абдан позитивдүү көз караш менен кабыл алып, кино тармагында сценарийлерди иштеп чыгууда пайдаланууга жарактуу схеманы иштеп чыгуусу менен бир эле учурда, Кэмпбеллдин теориясына скептикалык көз караште болуп, анын идеяларын сындаган тараптар да бар. Мындай сынчыл пикирлер окумуштуулар жана кино жаатындагы

адистер тарабынан да айтылган. Кэмпбеллди сындагандардын пикиринде, ал изилдөө үчүн өзүнө гана ыңгайлуу мифтерди тандап алып, анын теориясына ылайык келбеген мифтерди эске алган эмес жана нарративдерди өтө эле жөнөкөйлөштүрүп караган (Bond & Christensen, 2021). Айрым сынчылар болсо, сынын Воглерге багыттап, “Воглердин сунуштаган идеялары сценарий жазуучуларга терс таасирин тийгизген, кино студиялардын башчылары болсо, киреше аркасынан түшүп, өздөрү да түшүнбөгөн схеманы сценаристтерге таңуулашкан”, - деген пикирди билдиришкени айтылат (Воглер, 2021:44). Бул макала албетте, “Каармандын саякаты” схемасын уникалдуу деп атабайт жана нарративдерди куруу үчүн эң мыкты каражат экенин далилдөөгө умтулбайт. Кандай гана теория болбосун, анын күчтүү жана алсыз тараптарын эске алуу менен, күчтүү жактарын колдонуу мүмкүн.

Воглер сунуштаган 12 баскычтуу схема аталыштары менен төмөндө берилди (Воглер, 2021:59):

Таблица №1 *Воглер сунуштаган 12 баскычтуу схема аталыштары*

1-акт	2-акт	3-акт
1. Күнүмдүк жашоо 2. Укмуштуу окуяга чакырык 3. Чакырыкты четке кагуу 4. Устатка жолугуу 5. Алгачкы босогону аттоо	6. Сыноолор, достор, душмандар 7. Уңкүргө жакындоо 8. Эң башкы сыноо 9. Мөөрөй	10. Артка карай жол 11. Кайрадан тирилүү (кульминация) 12. Эликсир менен кайтуу

Воглер, ар бир окуяны - саякат катары карайт. Саякат - кадимки физикалык саякат болушу мүмкүн, ошондой эле, бул психологиялык саякат, башкача айтканда каармандын ички дүйнөсүндө, жүрөгүндө орун алышы мүмкүн. Саякаттын 12 баскычы жалпыланган скелет, ар бир баскыч ар түрдүү майда деталдар менен толукталышы ыктымал. Бирок, бул скелет абдан ийкемдүү табиятка ээ, скелеттин баскычтарынын орундары алмаштырылып, жаңы баскычтар да кошулушу мүмкүн.

Ар бир баскычтын кыскача түшүндүрмөсү төмөндө берилди:

1. Күнүмдүк жашоо. Бул баскычта фильмдин башкы каарманы кадимки күнүмдүк жашоосунда көрсөтүлөт. Бул этапта каармандын айлана чөйрөсү, анын мүнөзү, башка адамдар менен болгон мамилеси көрсөтүлөт. Каармандын дүйнөсү балким бейкутчулукка курчалган, балким күнүмдүк көйгөйлөргө толгон. Бул этап ар бир сценарийга жараша куралат.

2. Укмуштуу окуяга чакырык баскычында баш каарман кандайдыр бир окуяга, көйгөйгө, тоскоолдукка учурайт. Мындан ары баш каарман жашап жаткан тынч, жөнөкөй дүйнөдө кала албайт. Воглер, укмуштуу окуяга чакырык баскычы фильмдерде өтө көп формада көрсөтүлүшү мүмкүн экенин баса белгилейт.

3. Чакырыкты четке кагуу - баш каарман чакырыкты дароо кабыл албашы мүмкүн. Мисалы, чечкинсиздиктен же коркуудан улам чакырыкты четке кагат же аны курчаган бейкутчулук абалдан чыккысы келбеши толук мүмкүн. Бул баскыч да фильмдин идеясына жана сценаристтердин фантазиясына жараша ар түрдүү формада жазылат.

4. Устатка жолугуу. Фильмдерде гана эмес, чыныгы жашоодо да устаттын мааниси чоң. Фильмдин же чыгарманын баш каарманы саякатын ийгиликтүү түрдө аяктоосу, тоскоолдуктарды жеңип чыгуусу үчүн жардам бере турган устат менен таанышат. Воглердин айтымында, устаттын функциясы - каарманды белгисиздикке даярдоо, кеңеш берүү же сыйкырдуу каражаттарды берүү болуп саналат. Баш каарман устатка саякатынын жүрүшүндө жолугушу мүмкүн, же баш каарман мурдатан тааныган бирөө жарым деле устат функциясын аткарышы мүмкүн. Айрым учурда, каарман өзү

да устат функциясын аткарышы мүмкүн, мисалы анын мурда башынан өткөргөн тажрыйбасы саякатта ишке жарашы ыктымал (Arslantepe, 2008:248).

5. Алгачкы босогону аттоо. Алгачкы акттан экинчи актка өтүү баскычы. Күнүмдүк жашоодон жаңы, өзгөчө дүйнөгө өтүү. Бул баскычта баш каарман саякаттын бардык шарттарын кабыл алып, укмуштуу окуяга карай кадамын таштайт.

6. Сыноолор, достор, душмандар. Алгачкы босогону аттагандан кийин баш каарман ар түрдүү тоскоолдуктарга, кыйынчылыктарга туш боло баштайт. Бул баскычта баш каарман жаңы дүйнөнүн эрежелери, мыйзамдары менен таанышат. Сапары илгерилеген сайын колдоо көрсөтүүчү досторду табат, тоскоолдуктардан өтөт, душмандарды жок кылат.

7. Үңкүргө жакындоо. Бул баскычта эң башкы конфликттин алгачкы түйүндөрү байкалат. Мында баш каарман эң башкы сыноого даярданат. Воглердин пикиринде, бул баскычта баш каарман маалымат топтойт, кийинки кармаш үчүн план түзөт, курал жарак топтойт жана эң башкы сыноонун алдында бир саамга токтолуп күч топтойт, эс алат (Воглер, 2021:252).

8. Эң башкы сыноо. Баш каармандын эң маанилүү сыноого туш келген учуру. Мында каарман эң чоң коркуусу менен бетме бет келет, өлүм менен өмүрдүн ортосунда калат. Фильмдерден мисал келтирүү керек болсо, бул баскычта фильмдерде баш каарман чоң кырсыкка учурап, өлүүсү же тирүүсү ачык көрсөтүлбөгөн сценалар.

9. Мөөрөй. Эң чоң сыноодон өтүп, өлүмдөн аман калган каарман акыры мөөрөйгө жетет, бул анын биринчи кезекте сапарга чыгууга түрткү болгон нерсе болушу мүмкүн. Мөөрөйдүн формасы да чектелбейт, мөөрөй сыйкырдуу курал, же буюм, же чеберчилик, сабак, маалымат ж.б.болушу мүмкүн.

10. Артка карай жол. Коркунучтуу ситуациялар чоң сыноо жана мөөрөй этаптарынан өткөндөн кийин эле бүтүп калбайт. Мөөрөйдү алгандан кийин каарман өз дүйнөсүнө кайтуусу зарыл, артка карай жол да оңойго турбайт. Бул этапта душмандар дагы эле зыян келтирүү мүдөөсүнөн баш тарта элек болот. Мында каарман өлүмдөн аман калды, бирок дале болсо коркунучтуу абалда. Үмүт бар, бирок үмүткө жетүү үчүн каарман дагы аракет кылышы керек.

11. Кайрадан тирилүү (кульминация). Бул баскыч айрым булактарда кульминация, башкача айтканда окуянын туу чокусу болуп берилет. Чоң сыноо баскычындагыдай эле, каарман дагы бир маанилүү сыноодон өтүүсү зарыл жана андан өтүү үчүн буга чейин үйрөнгөн бардык тажрыйбасын, жөндөмдөрүн жана курал жарактарын колдонушу керек. Каарман, басып өткөн сапарында керектүү сабакты алганын далилдеши керек. Воглердин пикиринде, “*Бир нече жолу өмүр менен өлүмдүн ортосунда калгандан кийин, каарман жаңыланган жана жаңы тажрыйбага байыган түрдө күнүмдүк жашоосуна кайтуу үчүн кайрадан жаралуусу зарыл*” (Воглер, 2021:75).

12. Эликсир менен кайтуу. Бул баскычка чейин каарман мөөрөйгө ээ болду, жаңыланды, саякат соңуна чыкты, каарман материалдык жана руханий баалуулуктарга ээ болду жана эми күнүмдүк жашоого, кадимки дүйнөсүнө кайра кайтышы керек (Воглер, 2021:60-77). Эликсирдин формасы кандай болушу керек - мында чектөө жок, ал маалымат, буюм, адам, тажрыйба же кандайдыр бир дары болушу мүмкүн (Arslantepe, 2008:249). Бул баскычта баш каарман ички жана тышкы (психологиялык жана физикалык) саякатын жыйынтыктайт.

Бул 12 баскычтуу схемадан тышкары, Воглердин архетиптер боюнча пикирлери да маанилүү орунга ээ. Жогоруда белгиленгендей эле, архетиптер боюнча Воглердин таянган эң негизги булагы Карл Густав Юнгдун архетиптер боюнча идеялары болуп саналат. Андан тышкары, Воглер, Владимир Пропптун “Морфология волшебной сказки” аттуу илимий ишинен таасирленгендигин баса белгилейт. Воглердин пикиринде, “*архетиптер - баяндоо тилинин универсалдуу элементтери жана аларды билүү, заманбап*

жазуучулар үчүн абдан маанилүү". Анын көз карашында, архетиптер абдан ийкемдүү беткаптар десе болот, бир каарман бир беткап кийген сыяктуу эле, бир каарман бир окуянын алкагында бир нече беткап алмаштыруусу да мүмкүн. Мисалы, кабарчы катары баштаган каарман, кийинчерээк устат же көлөкө болуп өзгөрүлүп кетүүсү толук ыктымал (Воглер, 2021:81-82). Сюжет алдыга жылган сайын, сырткы факторлор жана сапарында жолуктурган башка адамдар менен болгон карым катнаштын жыйынтыгында баш каарман да өзгөрүүсү мүмкүн.

Архетиптердин маңызын түшүнүү үчүн Воглер 2 негизги суроону узатууну сунуштайт. Алардын биринчиси "анын кандай психологиялык функциясы бар же кандай адамдын мүнөзүн чагылдырып жатат?", экинчи суроо болсо "Сюжеттин алдыга жылуусунда анын функциясы кандай?". Бул суроолорду эсте тутуу менен, Воглер "Каармандын саякатында" эң көп кездешкен 8 архетип жөнүндө жазат, анын пикиринде бул архетиптер кино фильмдерде эң көп кездешет.

1. Каарман/Баш каарман. Воглердин аныктамасы боюнча, каарман башкалар үчүн өзүн курмандыкка чалууга кудурети жеткен адам/жандык/персонаж. Каармандын драмалык функциясы – көрүүчүлөргө болуп жаткан окуяны көрсөтүүчү бир каражат десе болот. Ал аркылуу көрүүчүлөр окуяга күбө болот. Көрүүчүлөр өзүн каарманга окшоштуруп, идентификациялоосу үчүн, каарман жагымдуу, өзүнө тарта турган касиеттерге ээ болуусу шарт. Фильмдерге көз чаптырганда, баш каармандардын дээрлик көпчүлүгү өзүнө тартып турган касиеттерге ээ болушат. Каармандын дагы бир функциясы – таанып билүү жана өнүгүү. Каарманды кантип таанысак болот? Ал тасмада эң көп иш аракеттерди аткарат, бир нерселерди үйрөнөт. (Воглер, 2021:89).

2. Устат. Баш каармандын максатына жетүүсү, ийгилик жаратуусу үчүн көмөк көрсөткөн персонаж. Устат баш каарманды коргойт, кеңеш берет, тарбиялайт, белектерди жана баалуу маалыматтарды берет, кандайдыр бир курал жарак, керектүү буюмдарды берет, кандайдыр бир көндүмдөрдү үйрөтөт ж.б. Ар бир сценаристтин фантазиясына жараша устаттын формасы жазылат. Фильмде устаттын жаш курагы, жынысы, формасы, оң же терс касиеттерге ээ болуусу боюнча эч кандай чектөөлөр жок.

3. Эшик кайтаргыч. Саякатта каарман ар түрдүү тоскоолдуктарга тушугат. Эшик кайтаргыч сөзсүз эле адам эмес, ар кандай ситуация, буюм ж.б. нерсе да болуш мүмкүн. Булар каарманды сыноодон өткөрүү функциясына ээ. Сыноодон өткөрүү – эшик кайтаргычтын драмалык функциясы болуп саналат. Каарман мындай тоскоолдуктарды ашып өтүүнү үйрөнүүсү керек (Воглер, 2021:120, 123).

4. Кабарчы. Бул архетип каарманга өзгөрүүлөр келе жаткандыгындан кабар берет. Кабарчы окуяда пайда болгон соң, каарман саякатын баштайт. Кабарчы адам, кандайдыр бир абал, аба ырайы, кырсык ж.б. болушу мүмкүн. Кабарчынын пайда болушу – каармандын адаттагыдай жашоосунун башка нукка бурулгандыгынан кабар берет. Кабарчы оң же терс персонаж болушу мүмкүн.

5. Кубулма . Бул архетиптин аныктамасын берүү абдан татаал. Ал туруксуз табиятка ээ. Улам өзгөрүп турат (Воглер, 2021:129). Кубулманын өзгөрүүлөрү ички жана тышкы да болушу мүмкүн. Драмалык функциясы – баш каармандын оюнда шектенүү, баш аламандык жаратуу. Мындай нерсе өз кезегинде фильмде чыңалуу жаратат. Femme fatal Hommes fatal каармандарды кубулма деп айтышат.

6. Көлөкө. Воглердин пикиринде, бул архетип кара, терс күчтөрдүн энергиясын, айтылбаган, басылган же ишке ашырылбаган тараптарды чагылдырат (Воглер, 2021:138). Анын айтымында, бул архетип коркуу жана фобияларды билдирет. Көлөкө архетипинини функциясы - каарман менен кагылышуу, конфликт жаратуу жана баш каарманга татыктуу атаандаш болуу. Көлөкө жараткан кагылышуулардын артынан, көрүүчүлөр баш каармандын эң мыкты сапаттарына күбө боло алышат.

7. Дос. Баш каармандын саякатынын жүрүшүндө ар кандай функцияларды аткаруу үчүн досторго муктаж. Дос, баш каарманга жардам берүү менен бирге эле, анын мүнөзүн дагы да жакшылап ачып көрсөтүүгө көмөктөшөт. Башка архетиптердегидей эле, дос архетипи да бир гана адам эмес, ар кандай формада болот.

8. Трикстер. Окуядагы тамашачы же күлкүлүү персонаж. Трикстерлер сюжетте баш каарманга жакын, жардамчысы, кызматчысы болуу менен бирге эле, толук кандуу өзүнчө персонаж да болушу мүмкүн. Скандинавия мифологиясынан Голливуддун Марвел фильмдерине адаптацияланган Локи персонажы бул архетип үчүн эң белгилүү мисал болуп эсептелет.

"Дарак ыры" фильми

"Дарак ыры" - режиссер Айбек Дайырбековдун 2017-жылы даярдыктарды баштоо менен тартылып, 2018-жылы даяр болуп кинотеатрларда көрсөтүлгөн толукметраждуу көркөм тасмасы. Бул фильм режиссердун алгачкы толук метраждуу тасмасы болуп саналат. "Дарак ыры" тасмасына чейин Айбек Дайырбеков көптөгөн кыска жана толук метраждуу тасмаларга сценарий жазууга жана тартууга катышкан, телесериалдарды режиссерлук кылган, үн адиси, актер, продюсер катары да кино жаатында эмгектенип келген. 2019-жылы КР Кинематографистер Союзунун төрагасы болуп шайланып, 2022-жылга чейин бул кызматты аткарган. Дайырбеков алгачкы билими боюнча журналист, ал эми 2007-жылы Кинематографияны өнүктүрүү фонду жана Кыргыз-Түрк "Манас" университети тарабынан уюштурулган режиссерлук курсту аяктоо менен бирге кино жаатында эмгектене баштаган (kyrgyzcinema.com) . "Дарак ыры" фильми 2018-жылы кинотеатрларда көрсөтүлгөн Кыргызстанда тартылган тасмалардын ичинен эң популярдуу тасма болгон. Кыргыз Республикасынын Улуттук "Ак Илбирс" кино сыйлыгында 12 номинациясы болсо, "Дарак ыры" тасмасы 8 номинацияда жеңишке жетишкен жана бул Улуттук кино сыйлыктын жыйынтыгы боюнча "Дарак ыры" жылдын эң мыкты толукметраждуу тасмасы болуп табылган (sputnik.kg).

"Дарак ыры" тарыхый мюзикл жанрында тартылган жана тартуучу топтун айтымында, бул фильм Кыргыз киносунда тартылган алгачкы мюзикл болуп саналат. Тасманын сценарийин режиссер Айбек Дайырбеков режиссер Садык Шернияз менен биргеликте жазган (Токоева,2021:153). Бул тасма Россия Федерациясынын Cinetrain продюсердик компаниясы менен биргеликте тартылган (cinetrain.net). Башкы ролдорду Кыргызстандын театралдык жана кино актеру Өмүрбек Израилов жана Казакстандын театралдык актрисасы жана ырчы Салтанат Бакаева аткарышкан. Режиссер Айбек Дайырбековдун айтымында, ал мюзикл аркылуу Кыргыз элдик ырларга жаңы дем тартуулоону каалаган, бирок сценарий даяр болгондон кийин эски элдик ырлар тасманын сюжетине коошпой калгандыктан, жаңы ырларды жаздырууга мажбур болушкан. Тасманын концепциясына ылайык, бир гана оң каармандар тасмада ыр ырдашат жана алар абдан сезимтал сахналарда гана ыр аткарышат. "Дарак ыры" тарыхый тасма болгондуктан, даярдык (Pre-production) этабы абдан көпкө созулган. Тасмада диалогдор кыргыз эли илгерки замандарда колдонгон кыргыз тилине окшоштуруу, каармандар кийген кийимдерди да байыркы замандардагы кийимдерге окшоштуруу аракеттери жасалган.

Фильмдин кыскача мазмуну

"Дарак ыры" фильми байыркы көчмөн кыргыздары салттуу жашоо образын жүргүзгөн замандарда жайлоодо болуп өткөн уламышты баяндайт. Фильмдеги окуялар айылдын эң мансаптуу үй бүлөсүнүн кызы Бегимай менен жупуну үй бүлөнүн уулу Эсендин ортосундагы мамиленин айланасында өрчүйт. Сүйүү чоң күч жана сүйүү үчүн канчалаган каармандар нелерди гана кылбаган. Алгач, айылдын байы Базарбайдын улуу кызынын тою башталат. Тойго бүтүндөй айылдын эли катышып, кең дасторкон жайылат, кыз-келиндер ыр ырдап, жаш балдар ар кандай оюндарды уюштурушат.

Тойдо уюштурулган Көк бөрү оюнуна катышып, Бегимайдын атасын жибитем, деген Эсен Өгүздүн аракети менен жыгылып, эл алдында тетирисинче уят болот жана

Базарбайдын көзүндө ого бетер наркы кетет. Оюндан жыгылып уят болуп, сүйгөнүнүн атасынан жагымсыз сөздөрдү угуп ызаланып калган Эсен кетип баратып бөкөлдө эч ким жок экенин көрүп, казанда кайнап жаткан эттин арасынан учаны алып барып жеп салат. Бул жасаганы үчүн агасы Асан келип Эсенди сабайт, экөө катуу уруша кетишет. Кудалар үчүн бышылырып жаткан учанын жоголушунун айынан Базарбай катуу ачууланат. Уча тартпаса уят болоорун айтып, Базарбай, башка жылкы союп, түн оогончо тездетип этти бышырууну буйрук кылат. Жайлоодо жыгач отун табуу кыйынга тураары анык. Кебек, көп ойлонбой туруп, жакын арадагы жалгыз дарак - Мазар даракты кыйып келүүнү айтат. Алгач Асан, Мазар даракка кол тийсе кусуру тийип, жаман окуялар болоорун айтып кыйылат. Кебек менен Өгүздүн кысымына туруштук бере албай, акыры Асан биринчи болуп балта чабат. Алардын айтымында, Эсендин учаны жегени үчүн, айыпты Асандын тартуусу керек.

Көк бөрүдө Өгүздөн утулуп, Бегимайдын атасынын терс мамилесинен сынып, агасынан токмок жеп, мунун баарына ызаланган Эсен “мага бул жерде жашоо болбой калды, атаң да сени мага кыйгыдай эмес. Мен бул жерден кетем, мени менен кетесиңби”, - деп Бегимайга келет. Бегимай менен Эсендин качып кеткени бат эле билинет жана алардын артынан Өгүз баштаган топ куугунга түшүшөт. Жеткенде Өгүз Эсен менен кармашып, Эсен жеңилип калат. Дагы качууга аракет кылган жерден, Өгүз Эсенди аты менен кошо жардан түртүп жиберет. Жардын этегинде өлүүсү же тирүүсү билинбеген абалда жатып калат. Эсен эс учун жоготуп жаткан жерден аны бир аңчы табат. Аңчынын күрөштө мыкты экенин аңдаган Эсен, үйрөтүүсүн суранат. Аңчы алгач: “Күрөштү өч алуу үчүн үйрөнбөйт”, - деп басып кетет. Аксаган бойдон Эсен анын артынан ээрчийт.

Базарбай кызын күйөөгө узатат, той бүтөт. Бул арада айылда майда жандыктар, андан соң бодо мал да кырыла баштайт. Адамдар бул жаман окуялардын себеби Мазар дарактын кыйылышы менен байланышытырышат. Айылдын шаманы жаман окуялар бир адамды курмандыкка чалмайынча уланаарын айтат. Дарака алгачкы болуп балта чапкан Асанды күнөөлү деп таап, жаза ирээтинде аны катуу сабашат. Өзүнүн минген аты да өлгөндө, Өгүз түн ичинде барып Асанды муунтуп өлтүрөт. Кебек бул окуяга күбө болот, бирок эч кимге унчукпайт. Айылда абал катаалдашып, Асандын өлүмү да адамдарды ого бетер кабатырлантып, кайра эле күнөөлүнү издеп, жаман окуялардын баары Базарбайдын тоюнан башталганына келип токтошот. Андыктан себепчи болгон Базарбайды айылдан кууп жиберишет. Ал жакындары менен башка жака жер которууга аргасыз болот, жаңы жерде отурукташып, бөтөн жерде ал жактагы жеригилктүү калктын басмырлоосуна дуушар болушат. Ага чейин да мал жаны кырылып калган Базарбай, бир топ запкы чегет. Бул окуялар анын көз караштарын өзгөртүүгө түртөт.

Айылда бул окуялар болуп жаткан учурда, Эсендин башка жердеги жаңы жашоосу көрсөтүлөт. Ал аңчынын жанында шакирти катары күн көрүп аңчыдан күрөш сабактары алып жүрөт. Физикалык даярдыктан сырткары аңчы кеп кеңешин да айтып жүрөт. Кара күч менен жашоодо маселелер чечилбесин түшүндүрүүгө аракет кылат. Анын жанында жүрүп Эсен тынчыгансып көрүнөт. Аңчы менен диалогунда, айылына кайра кетүү ниети жок экенин, ал жакта аны күткөн эч ким жоктугун айтат. Бирок, Эсен аңчы менен бирге Базарбай жашап жаткан жердеги айылда тойго келип калышат. Кокусунан ошол айылдан Эсен күтпөгөн жерден Бегимай менен Базарбайды көрүп калат. Тойго келген сыйлуу коноктордун бирөөсү күрөшкө чыгып, кокусунан мүрт кетет. Катуу чыр чыгып кетпөөсү үчүн коноктор өлгөн адамдын кununa 40 жылкы жана 1 адамдын өмүрүн талап кылышат. Буларды көрүп, Базарбай, кун ордуна өзүнүн башын сунуштап, бирок анын үй бүлөсүн кордук көрсөтпөй, бөлбөй кабыл алууларын суранат. Бегимайды Эсенге тапшырат, агасы Асандын өлүмү үчүн өзүн күнөөлөп, кечирим сурайт. Эсен бул аймакта калбастыгын, өз айылына кайтаарын айтат. Бул да Базарбайды токтотпойт, ал өлүмгө даяр, анын пикиринде “*Ар бир адам өз жасагандары үчүн өзү жооп бериши керек*”.

Бегимай менен Эсенди айылдагылар ат мингизип сыйлап узатышат. Эсен үйүнө келгенде, апасы акылынан айнып, аны тааныбай калганын көрөт. Кебектен Асанды Өгүз өлтүргөнүн угуп, дароо Өгүздү издеп жөнөйт. Алардын диалогу башкаларга да жетип,

Өгүздүн Асандын өлүмүнө себепчи экенин баары угуп калат. Эсен Өгүздүн үйүнө ат менен чаап келет. Экөө кармашат. Бул кармашта Эсен жеңип чыгат. Акырында Өгүз жардан учуп түшүп өмүрү үзүлчүдөй абалга келгенде, Эсен аны кайра тартып чыгарат. Экөө күрөшүп жаткан жерге топтошуп келип калган адамдар Өгүзгө артын салып, Эсенди ээрчип кетип калышат.

Фильмдин акыркы эпизоду ыр менен коштолот. Ыр менен башталган тасма ыр менен аяктайт. Айыл жандана баштайт, көчүп кеткендер кайра келет. Адамдар чогулуп боз үй жасашат. Боз үй жаңыдан баш кошкон Бегимай менен Эсенге жасалат. Акыркы сахнада Дарика кесилген Мазар дарактын жанында отурат, мазардын түбүнөн жаңы бутак чыгып келатканы көрсөтүлөт.

"Дарак ыры" тасмасынын Кристофер Воглердин "Каармандын саякаты" структурасына ылайык анализи

Фильмде алдыңкы планда 3 каарман көрсөтүлгөн. Алар Эсен, Бегимай жана Базарбай. "Каармандын саякаты" схемасы менен фильмди анализдөө баш каарман Эсен аркылуу жүргүзүлгөн. Воглер айткандай, Эсен өзгөрүүгө дуушар болот, жаңы нерселерди үйрөнөт, башка каармандарга салыштырмалуу көп иш аракеттерди аткарат жана анын иш аракеттери, чечимдери фильмдеги окуялардын чынжырынын баштайт жана сюжетти алдыга жылдырат.

1. Күнүмдүк жашоо. Тасманын алгачкы мүнөттөрүндө Мазар дарактын жанына Дарика Эсен экөө Базарбайга жоолугуп, андан соң Базарбайдын кызынын тою башталган эпизоддор "Күнүмдүк жашоо" баскычына туура келет. Бул жерде кимдин ким экени, каармандардын мүнөзү, бири-бири менен өз ара мамилелери, көз караштары көрсөтүлөт. "Күнүмдүк жашоо" этабында баш каарман Эсендин сүйгөнү Бегимай менен болгон мамилеси, анын үй-бүлөсү, айылдагы башка адамдардын, апасынын, агасынын ага болгон көз караштары берилет. Эсен Бегимай менен бирге болууну эңсейт, бирок анын тилеги орундалышын тозуп турган олуттуу тоскоолдуктар бар. Анткени алардын коомдук жана экономикалык абалы башкача, бул да болсо Бегимайдын атасы Базарбайдын Эсенге болгон терс көз карашынын эң чоң себептердин бири. Айылдагы башка адамдар болсо Эсенди жаш, жетиле элек баладай карашат. Дагы бир көзгө урунган нерсе, Эсендин жанында эч бир досу, санаалашы жок. "Күнүмдүк жашоо" этабында Эсенге апасы жана Бегимай гана жылуу мамиле кылат. Эсендин өзүн да бул этапта идеалдуу, чыгаан каарман деп айтууга болбойт, мында ал кызуу кандуу, бат жинденген, башкаларга карата эмпатия куралбаган, иш аракеттеринин кесепеттерин алдын ала көрө албаган жана үй бүлөсүн ойлобогон адам катары көрсөтүлөт.

2. Укмуштуу окуяга чакырык. "Дарак ыры" тасмасында бул этап башталганын билдирген эки окуя бар. Биринчиси, Эсендин Көк бөрү оюнунда жыгылып, утулуп, эл алдында ызаланышы, экинчиси болсо, оюндан кийин Бегимайдын атасы Базарбайдын терс мамилеси. Эсен өзүнүн коомдук жана экономикалык абалын жакшы билет, Бегимайды атасы ага кыйбасын да түшүнөт. Андыктан Көк бөрү оюнунда өзүн көрсөтүп, ишенич, симпатия жаратууга аракет кылат. Эсендин бул ниети Өгүздүн бут тозуусунун жыйынтыгында ишке ашпайт. Оюнда жыгылып Эсен Базарбайдын көзүнө ого бетер кадыры кетет. Оюнда жыгылып уятка калышы, Базарбайдын Бегимай менен мамилесин жактырбаганы, өзү жөнүндө кемсинткен сөздөрдү айтуусу Эсендин кыжырына тийет жана аркасынан өзгөртүүгө мүмкүн болбогон окуялардын чынжырын баштаткан уча этин уурдоого түртөт. Бул окуялар Эсендин жашоосунда канагаттанбаган тараптары бар экенин, өзгөрүүлөр керек экендигинен кабар берет.

3. Чакырыкты четке кагуу. Күнүмдүк жашоо көрүүчүлөргө сунулду, баш каарман тааныштырылды, укмуштуу окуяга чакырык ташталды. Тасмадагы бул баскычка ылайык келген окуя - Эсендин конокторго арналган уча жилигин уурдап кетүүсү болуп саналат. Сүйүктүүсү Бегимайга жетүү үчүн Эсендин алдында чече турган маселелер бар экени ачык. Ал эми Эсен болсо, керектүү чараларды көрүүсү, Базарбайды көңүл алууга аракет кылуунун ордуна, аны тетирисинче душман кыла турган кадамга барып, абалды ого

бетер татаалдаштырат. Кыргыз элинде конокторго берилчү сый этти жиликтерге бөлүп, иерархиялык абалына, мамилесине жараша тартууланышы маанилүү коомдук жана саясий көрүнүш десе болот. Эсен болсо бул салтты аткарууга жолтоо болуп, Базарбайдын кудаларынын алдында уят болуу коркунучун жарататат. Эсен бул ишти импульсивдүү түрдө жасайт. Алдын ала атайын пландаган иш эмес.

4. Алгачкы босогону аттоо. Башка адамдардын, сүйүктүүсүнүн атасынын өзүнө болгон мамилелерине канагаттанбаган Эсен айылын таштап башка жака кетмекчи болот, анан дагы сүйүктүүсү Бегимайга бул чечимин кабарлап, аны да жанына ала кетет. Мындан ары бул жерде калбай эле, жер оодарып, жаңыдан жашоо баштоону белсенген. Агасы Асан менен урушуусу да айылдан кетүү чечиминин себептеринин бири. Воглер, "*Кээде, башка жол жок болгондуктан, каарман өзү үчүн абдан оор чечимди кабыл алат*", - деп жазат (Воглер, 2021:229). Эсен үчүн да айылын таштап кетүү татаал кадам. Анткени, тасманын чагылдырган замандарда адамдар үчүн көнгөн жерин, элин таштап, жаңы жер табуу, үй жай топтоп жашап кетүү оңойго турбайт. Анын үстүнө, Бегимай экөө чогуу качып кетип жатат. Бегимай айылдын эң кадыр барктуу үйүнүн кызы жана аны ала качуу сөзсүз түрдө атасы тарабынан жакшы кабыл алынбайт жана сөзсүз түрдө андан катаал реацкия болоору анык.

5. Эң чоң сыноо. Эсен Бегимай менен кошо айылды таштап кетет. Кыргыз элинде "Кыз ала качуу" катары белгилүү болгон көрүнүш ишке ашып отурат. Башкача айтканда, Эсен менен Бегимайдын айылдан кетүүсү Бегимайдын үй бүлөсү тарабынан "Кыз ала качуу" катары кабыл алынат. Өгүз баштаган Базарбайдын жигиттери аларды кууп жөнөйт. Көк бөрү оюнунда Өгүз кыйыр түрдө кыйтырлык менен Эсенге зыян келтирсе, бул учурда ачык эле түрдө зыян келтирип, өлтүрүүдөн да кайра тартпасы көрүнөт. Воглердин схемасына ылайык "Эң чоң сыноо" деп аталган баскычта, Өгүз жигиттери менен кууп жетип, Эсен менен Бегимайдын жолун тосот. Тасманын бул этабында Эсен абдан алсыз абалда: өзгөчө жөндөмү жок, ачуулуу, андыктан ой токтотуп ойлонууга чамасы жок, аты да өзү да аксаган абалда. Кармашта Эсен жеңилет, Өгүз аны камчы менен катуу сабайт. Акыр аягында Өгүз Эсенди атын кошуп жардан ылдый түртүп жиберет. Бул эпизоддун аягында Эсендин эсен соо экени тасмадагы башка каармандарга да, көрүүчүлөргө да белгисиз. Воглер китебинде "Эң чоң сыноонун сыры - каарман кайрадан жаралуу үчүн, алгач өлүшү керек. Көрүүчүлөрдү өлүм жана кайрадан төрөлүү сыяктуу нерселер сыяктуу башка эч нерсе мынча таң калтырбайт", - деп жазат (Воглер, 2021:270-271). Фильмде бул баскыч Воглердин сүрөттөмөлөрүнө, түшүндүрмөлөрүнө ылайык келет.

6. Устат менен таанышуу. Айылдан Бегимай менен кошо качып кетүүгө белсенген Эсен, жарадар болуп жардын түбүндө жаткан жеринен белгисиз бирөө табат. Ал ат минген, ит ээрчиткен аңчы болот. Анын аракети менен, Эсен ысыкта чаңкап өлүп калбай, эсине келет. Тасмада баш каармандын устат менен таанышуу баскычы ушундай жол менен ишке ашырылган. Воглердин оригиналдуу схемасынан айырмаларып "Устат менен таанышуу" баскычы "Дарак ыры" тасмасында "Алгачкы босогону аттоо" жана "Эң чоң сыноо" баскычтарынан кийин келет. Аңчы, Эсенге анын өмүрүндөгү эң маанилүү сабактарды берет. Физикалык жактан күрөшүүнү үйрөтөт, акылын, кеп кеңешин айтат. Экөө жолуккан алгачкы мүнөттөрдөн баштап, Эсендин күрөшүүнү үйрөнүү каалоосунан тышкары, аңчы ага ачуусун жана ызасын басып, сезимдерин башкарууну үйрөтүүгө аракеттенет. Аңчынын пикиринде, ички сезимдерди контролдой албаса, физикалык артыкчылык Эсенге эч кандай пайда алып келе албайт. Аңчынын ким экени, аты, кайда жашаары жөнүндө маалыматтар берилбейт. Анын тасмадагы жалгыз функциясы - баш каарманга устат, окутуучу болуу, Эсенди өзгөрүү жолуна багыттоо.

7. Сыноолор, достор, душмандар. Бир караганда Эсендин көп сандаган душмандары бар, бут тосуулар абдан көптөй сезилет. Бирок, карап көрсөк, Эсендин эң башкы көйгөйү - анын өзүндө, анын эң башкы максаты - ички тең салмактуулук, жүрөгүндө тынчтык орнотуу. Тышкы душмандар боюнча, Өгүз Эсендин эң башкы антагонисти болуп саналат. Анын Эсенге болгон терс мамилеси эң биринчи эпизоддо эле

билинет. Өгүз Базарбайдын эң ишенген жигити, мындан тышкары ал Бегимайга да көз артып жүрөт. Алгачкы босогону аттаганда эле Эсен эң башкы сыноого кабылат: ал Бегимайды өзү менен кошо ала кетүү нието Өгүздүн аракеттери менен сыналат жана Эсен бул сынакты өтө албайт. Аңчы, устат архетипинин функциясынан тышкары, достун функциясын да аткарат. Базарбай фильмдин алгачкы эпизоддорунда Эсендин бактылуу болуусуна бут тозгон эң башкы адамдын функциясын аткарат, ал эми фильмдин акыркы мүнөттөрүндө болсо, ал Эсендин тарапташы катары роль аткарат жана Эсендин Бегимайга жетүүсү үчүн жол ачкан киши, башкача айтканда, Эсендин максатына жетүүсүндөгү эң башкы адамдын функциясын аткарат.

8. Үңкүргө жакындоо. Эсен чакырыкты кабыл алып, алгачкы босогону аттады, душманынан жеңилди, сүйгөнүн жоготту, устатты жолуктурду. Баш каармандын бул учурга чейин тандаган жолу, алган чечимдери күтүлгөн жыйынтыкка алып келген жок. Күрөштө мыкты аңчы менен таанышып, андан күрөштү үйрөнүүнү каалайт. Күрөштү үйрөнсө, душманына туруштук бере алат. Бирок, устаттын пикири башкача. Устаттын узун убакыт бою багыттоосу, окутуусу, акыл айтуусунун жыйынтыгында Эсен физикалык жактан такшалат, жана ошол эле учурда, ички өзгөрүүлөргө да дуушар болот. Бул баскыч, Эсенге көп өзгөрүүлөрдү алып келген, айылына кайтып барып Өгүз менен бетме-бет келүүдөн мурда, ой токтотуп ойлонуу, күч топтоо, эс алуу, такшалуу убакыты.

9. Мөөрөй. Узун убакыт бою туулган жеринен алыста күн өткөрүп, ички жана тышкы өзгөрүүлөрдү башынан өткөргөн Эсен, өзү күтпөгөн жерден Бегимайга жоолугуп калат. Бегимай да, атасы Базарбай да Эсенди көрүп абдан таң калгандай карашат. Өгүз Эсенди жардан ылдый түртүп ийгенден кийин аны эч ким көргөн эмес, өлүү тирүүсү да үй бүлөсүнө, айылдаштарына белгисиз болчу. Андан бери Базарбайдын абалы кыйла өзгөргөн. Ал бул абалын Эсенге көргөзгүсү келбегендей. Бул айылга кирип келе жатып эле устатына Эсен өз айылына кайтып барбастыгын айтат, бирок эми минтип Бегимайга көрүп калган соң, буга чейин болгон бүт нерсени унуткандай Бегимай менен Базарбайдын артынан ээрчип, алар жашаган жерге чейин барат. Экөө бадалдын түбүндө отурганын, Бегимайдын эң баалуу тумарын Эсенге берип атканын алыстан Базарбай көрөт. Бул эпизоддо Базарбай эки жаштын сезимдеринин тазалыгына көзүн жеткендей болот. Фильмдин башында Базарбай Эсенди томаяк деп атап, анын кедей үй бүлөдөн болгондугу жөнүндө катуу сөздөрдү айтканы бар. Азыр болсо өзү да ошол абалга келип калган. Бирок, Эсен үчүн ал нерселер эч маанилүү эмес. Ал үчүн эң кымбаты кайрадан Бегимайга жолугуу. Эпизоддун аягында Базарбай өз жанын кун катары берип, анын үй бүлөсүн жергиликтүү калк кабыл алуусу, басмырлап бөлбөөсүн өтүнөт, анын алдын Асандын өлүмү үчүн Эсенден кечирим сурайыт, Бегимайды ага аманат кылат. Муну менен ал Бегимай менен Эсендин бирге болуусуна макулдугун берген болот. Эсен, окуянын башынан бери жетүүгө аракет кылган максаты ишке ашып, Бегимайга жетет. Бегимай бул жерде "мөөрөйдүн" функциясын аткарат.

10. Артка карай жол. Эсен күрөшүүнү эңсеп жүрүп, күрөштү үйрөнөт. Жогоруда айтылгандай, аңчы менен келатып, айылына кайтпай тургандыгын айтат. Воглер жазгандай эле, бул баскычты каарман эски дүйнөсүнө кайтууну каалабайт. Аңчы болсо, "ат айланып казыгын табат" деген жоопту берет. Эсен айылына кайтып барса, душмандары менен бет келип, маселелерин жөнгө салууга мажбур. Бегимайдын тагдыры да кандай болгонун дале уга элек. Балким, бул маселелер аны айылына кайтууну кечеңдетүүсүнө себепчи болуп жаткандыр. Бирок, ал жерде Эсен Бегимайга жолугуп, агасы көз жумганын угат. Мындан тышкары, экөөнүн мамилесине каршы болгон Базарбай да макулдугун берип отурат. Демек, эми Эсен айылына кайта берсе болот, кайтууга тийиш десе да болот. Агасы Асан көз жумгандыктан, Эсен эми апасы Дариканын жалгыз уулу, жалгыз тиреги. Воглер, бул баскычта фильмдерде баш каарманды душмандары дагы эле артынан түшүп кууп, абдан динамикалуу сахналар орун алаарын жазат. "Дарак ыры" тасмасында Эсен менен Бегимайдын кайтуу жолу тынч ишке ашат. Эсендин өзгөргөндүгү бул баскычта көрсөтүлө баштайт. Ал мурда башына көбүнчө башына көшөк байлап жүрсө, бул сахнадан тартып калпак кийет. Эсен менен Бегимай

айылга кайтып келгенде, аларды тозуп чыккан эч ким жок, мурда быжырап турган боз үйлөр ордунда 3-4 гана боз үй калган. Айылдан кут качып, элдер ар тарапка чачыраган. Эсен үйүнө келгенде, апасы аны тааныбай, акылынан айнып калганын көрөт. Асан көз жумуп, ЭСен жоголуп кеткенден кийин, күйүттөн ушинтип ооруп калганын угат. Бул, Эсендин артка карай кайтуу жолундагы көйгөйлөрдөн десе болот.

11. **Кайрадан тирилүү.** Кайтып келген соң, Эсен жаман кабарларды угат. Агасы өлүп, өзү жоголгон соң, апасы ооруп калган. Дарика, Асандын өлүмүнө Кебек менен Өгүздү күнөөлөп жөөлүйт. Эсен болсо Кебектен Асанды өлүмүнө Өгүздүн себепкер экенин угат. Көргөн укканы Эсенге катуу таасир берет, ал кайрадан сезимдерине алдырат. Бегимайдын аракетине карабастан, Өгүздү издеп чаап жөнөйт. Бул моментке чейин тасманын башынан бери Өгүз менен Эсен эки жолу бет келишип, экөөндө тең Эсен жеңилип калган. "Кайрадан тирилүү" баскычында бул экөө үчүнчү жана акыркы жолу беттешишет. Эсен жетип барып, эч кандай үн сөзсүз эле Өгүздү бир чабат. Бул сахнада, көрүүчүлөр аңчынын сабактары текке кетпегенин, Эсен Өгүзгө татыктуу атаандаш абалына келгенине күбө болушат. Эсен жеңип чыгат да ачууга алдырбай өзүн колго алат. Өгүз жарга илинип калганда, аны артка тартып чыгат. Бул жерде Эсен аңчынын айткандарын укканын жана ички шайтандарын жеңгенин далилдейт. Экөө кармашып жаткан жерге айылдагы башка адамдар топтошуп жетип келишет. Аларга да Асанды Өгүз өлтүргөнү жеткен. Эсен Өгүздү жардан тартып чыгып, басып кетет. Калган эл да аны ээрчип, Өгүзгө сыртын салып басып кетишет. Бул моментке чейин Өгүз адамдардын арасында сыйга, авторитетке ээ болсо, эми абал өзгөрүп отурат. Эсен эң чоң сыноодон өттү. Воглердин айтымында, бул баскычтын эң башкы функциясы - каармандын чын эле өзгөргөнүн далилдөөсү болуп саналат (Воглер, 2021:350). Анын жазганындай эле, Эсен башкалардын алдына жоопкерчиликтүү, өзгөргөн, оор басырыктуу, күчтүү, ишенимдүү адам катары чыга келет.

12. **Эликсир менен кайтуу.** Тасманын акыркы эпизоду ыр менен коштолот. Айылдын жашоочуларынын жашоосу жанданып, мурдагыдай бейпил чөйрө орной баштаган. Эл тарап, 3-4 эле боз үй калган жерге эл эми кайра кайтып келишет. Адамдар биргеликте жаңы боз үй жасашат. Эсен менен Бегимай баш кошкон, жаңы жашоого кадам тышташкан жана жаңы боз үй бул экөөнө арналган. Тасманын башында Эсен дайыма жалгыз көрсөтүлөт, анын достору, колдогон эч ким жок, ал эми акыркы сахналарда болсо Эсен коомдо өз ордун тапкан, адамдардын колдоосуна ээ болгону көрүнөт. Мурда адамдардан оолак, жалгыз Эсен, эми элдин ортосунда. Үй ээси катары, жаңы боз үйдүн түндүгүн Эсен көтөрөт.

Корутунду

"Каармандын саякаты" теориясы баяндоону камтыган бүткүл искусство багыттарында, медиа чыгармаларды жаратууда көптөн бери колдонулуп келгени белгилүү. Анын үстүнө, "Каармандын саякаты" структурасы бир эмес, бир нече авторлор тарабынан ар түрдүү көз караш менен иштеп чыгылгандыктан, сценарийлерин, баяндарын текшерүүнү каалаган же даяр фильмдердин анализин жүргүзүүнү каалаган адистер үчүн ыңгайлык жаратат. Фильм тартуу процессинде кино адистеринин сценарийлерди "Каармандын саякаты" схемасы менен текшерүүсүнөн тышкары, көптөгөн даяр фильмдерди бул схема менен анализдеп көптөгөн илимий макалалар, диссертациялар жазылып келет.

Бул макаланын алкагында Кыргыз киносунан "Дарак ыры" толук метраждуу көркөм тасмасы "Каармандын саякаты" схемасына салынып анализдөө үчүн тандалып алынган. Режиссер Айбек Дайырбековго таандык бул тасмадагы баш каарман Эсен аркылуу тасманын сюжети Кристофер Воглердин "Каармандын саякаты" схемасына ылайык анализденди. Анализдин жыйынтыгында, Воглердин схемасындагы 12 баскычтын бардыгы тасмада орун алгандыгы аныкталды. Мындан тышкары, беглилей кетчү тарабы, "Дарак ыры" тасмасында "Каармандын саякаты" схемасы Воглер сунуштаган ырааттуулук өзгөртүлгөн түрдө жайгаштылырган.

Тасманын баш каарманы Эсендин тасманын башынан аягына чейинки сапары төмөнкү ырааттуулукта берилген: күндөлүк жашоо, укмуштуу окуяга чакырык, чакырыкты четке кагуу, алгачкы босогону аттоо, эң башкы сыноо, устатка жолугуу, сыноолор, достор душмандар, үңкүргө жакындоо, мөөрөй, артка карай жол, кайрадан тирилүү, эликсир менен кайтуу. Бул баскычтардын баарын басып өткөн соң Эсен үйүнө кайтып келет. Воглер айтмакчы, Эсен сапарынын жүрүшүндө ар түрдүү окуяларга туш болуп, метаморфоздорду жашап, өзгөргөн калыпта кайтат. Каарман саякатынын соңунда сабак алышы керек, өзгөрүүлөрдү башынан өткөрүшү керек, сабак албаса, өзгөрбөсө, анда саякат ийгиликсиз, дейт Воглер. Эсендин саякатын ийгиликтүү деп таанууга болот, ал өзгөрдү, ички, инсандык өнүгүүнү жашады, сүйүктүүсүнө баш кошту, буларга жетүү үчүн болсо каталарды кетирди, жоготууларды башынан өткөрдү. Кэмпбелл, "Миң жүздүү каарман" китебинде куулган, сүргүнгө кеткен жана кайтып келген каармандар жөнүндө жазат. Ал айткандай эле, жаш жигит Эсен, бир жагынан өз ыктыяры менен, бир жагынан башкаларынын бул ишке түртүүсү менен туулган жерин таштап кетип, көп убакыт өткөндөн кийин келет. Бул убакыт ичинде болсо, каармандын саякатын басып өтүп, дуушар болгон аз көп сыноолорду көтөрүп, тышкы жана ички өзгөрүүлөрдү башынан өткөрүп, жаңыланган, өскөн абалда келет. Ошентип, Эсен каармандын саякатынын айлампасын аягына чыгып отурат. Белгилей кетчү нерсе, "Дарак ыры" тасмасынын борборунда каарман эмес, окуя орун алган десе болот. Окуя каармандын айланасында өнүкпөйт, тетирисинче, окуя уланат, каармандар ошол окуянын ар кайсы бөлүктөрүн илгерилетишет. Тасманын негизги окуясы бир нече каарман аркылуу чагылдырылат. Баш каарман Эсендин тасманын эң башындагы иш аракеттери окуялардын чынжырчасынын башталышына түрткү болот, бирок андан кийинки этаптарда айрым окуялар Эсендин катышы жок эле өнүгүп отурат. Бул учурларда тасманын алдыңкы планына Базарбай чыгат жана бул окуялар "Каармандын саякаты" схемасынын сыртында калууда.

Архетиптер маселесинде, "Дарак ыры" тасмасында Воглер сунуштаган 8 архетиптин ичинен 5 архетип колдонулган. Фильмдин жаратуучулары 5 архетиптин маскасын таккан башкы ролдордогу каармандар аркылуу негизги сюжетти өнүктүрүшкөн. Алар каарман, көлөкө, устат, дос, кабарчы архетиптерине жакындатылып жазылган. Баш каармандын сүйүктүүсү жана тасманын баш каармандарынын бири болгон Бегимай болсо, Воглердин сунуштаган архетиптер топтомунун эч кимисине туура келбейт. Бул персонаждын иш аракеттерин талдап көргөндө, баш каармандын сүйүктүүсү болгондон тышкары кандайдыр бир функцияны аткарбагандыгын көрүүгө болот.

Кыргыз элинин салттуу жашоо образын жүргүзгөн замандарды чагылдырууга аракет кылган "Дарак ыры" тасмасынын анализи жыйынтыгында, Кыргыз фильмдери да дүйнөлүк масштабда колдонулган мифологиялык структураларды камтыганы далилденди. Бул болсо Кэмпбеллдин мифтердин структурасы универсалдуу жана Кыргыз киночуларынын дүйнөлүк нарративдердин түзүмдөрү менен жакындан тааныш экендигин далилдейт. Бул макала дүйнөлүк башка тилдердеги өрнөк илимий макалалардын негизинде жазылды. Ачык булактарда бул темада кыргыз тилинде жазылган булактарды тартыштыгын эске алганда, бул макала алдыда ишке ашырыла турган илимий иштерге пайдалуу булак болуп бере алат деген ишенич бар.

Этикалык Баян

"*Кыргыз киносунда каармандын саякаты: "Дарак ыры" фильминин анализи*" аттуу изилдөө даярдалган учурда илимий этикалык талаптарга жооп берилген. Шилтеме берүү эрежелери сакталган жана жыйналган маалыматтар бурмаланган эмес. Бул изилдөө башка илимий-академикалык жарыялоо тармактарына жөнөтүлгөн эмес.

Изилдөөчүлөрдүн салым кошуусу боюнча пайыздык баяндамасы

Изилдөөчүлөрдүн кошкон салымдары тең болуп эсептелет.

Конфликт боюнча

Изилдөөдө эч кандай конфликт потенциалы жок деп эсептелет.

Адабият

«Darak yry» tasmasy, (2018). rezhisser: Aybek Dayyrbekov [«Дарак ыры» тасмасы, 2018, режиссер: Айбек Дайырбеков]

Abikeeva, G. (2001). Kino central'noy Azii, 1990-2001. Kompleks. https://kazneb.kz/ru/bookView/view?brId=1167881&simple=true# [Абикеева, Г. (2001). Кино центральной Азии, 1990-2001. Комплекс. https://kazneb.kz/ru/bookView/view?brId=1167881&simple=true#]

Arslantepe, M. (2008). Popüler Sinema Filmlerinde Hikâye Anlatımı. Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 10(1), 237-256.

Asanov, Ü. (Ed.). (2004). Kyrgyz Adabiyaty ensiklopediyalyk Okuu Kuraly. Mamlekettik Til cana Enciklopediya Borboru. [Асанов, Ү. (Ed.). (2004). Кыргыз Адабияты Энциклопедиялык Окуу Куралы. Мамлекеттик Тил жана Энциклопедия Борбору.]

Bishkekte "Ak ilbirs" sjyljgj tapshjrjldj. Laureattar tizmesi. (2019, April 26). Sputnik Kyrgyzstan. Retrieved May 20, 2023, from https://sputnik.kg/20190426/bishkekte-ak-ilbirs-syjlygy-tapshyryldy-1044127956.html [*Бишкекте "Ак илбирс" сыйлыгы тапшырылды. Лауреаттар тизмеси*. (2019, April 26). Sputnik Кыргызстан. Retrieved May 20, 2023, from https://sputnik.kg/20190426/bishkekte-ak-ilbirs-syjlygy-tapshyryldy-1044127956.html]

Bond, S. E., & Christensen, J. (2021, August 12). The Man Behind the Myth: Should We Question the Hero's Journey? Los Angeles Review of Books. Retrieved May 9, 2023, from https://lareviewofbooks.org/article/the-man-behind-the-myth-should-we-question-the-heros-journey/#comments

Campbell, J. (2004). The hero with a thousand faces. Princeton University Press.

Deyneka, L. (2012). "May the Myth Be with You, Always: Archetypes, Mythic Elements and Aspects of Joseph Campbell's Heroic Monomyth in the Original Star Wars Trilogy". In D. Brode & L. Deyneka (Eds.), Myth, Media, and Culture in Star Wars: An Anthology. Scarecrow Press.

Fild, S. (2016). Kinoscenariy: osnovj napisaniq. E. [Филд, С. (2016). Киносценарий: основы написания. Э.]

kyrgyzcinema.com. (n.d.). Айбек Дайырбеков-Kyrgyz. Kyrgyz Cinema. Retrieved May 2, 2023, from http://www.kyrgyzcinema.com/index.php?option=com_content&view=article&id=626%3Aaybek-dayirbekov&catid=3%3Adirector-&Itemid=55&lang=ru [kyrgyzcinema.com. (n.d.). Айбек Дайырбеков-Kyrgyz. Kyrgyz Cinema. Retrieved May 2, 2023, from http://www.kyrgyzcinema.com/index.php?option=com_content&view=article&id=626%3Aaybek-dayirbekov&catid=3%3Adirector-&Itemid=55&lang=ru]

limon.kg. (2018, 2 27). Müzikl «Pesn' dreva» osnovan na dvux real'nyx istoriiax, kotorie proizoshli v Naryne (interviu). from https://limon.kg/ru/news:70393 [limon.kg. (2018, 2 27). Мюзикл «Песнь древа» основан на двух реальных историях, которые произошли в Нарыне (интервью). limon.kg. Retrieved April 15, 2023, from https://limon.kg/ru/news:70393]

Production Company Cinetrain. (2019, May 7). "The Song of Tree" 2018. https://www.cinetrain.net. Retrieved May 23, 2023, from https://www.cinetrain.net/?p=46

Tokoeva, C. (2021). Darak ırı - pervıy nacional'nıy müzikl. Vestnik Kırgızskogo Gosudarstvennogo universiteta Imeni I. Arabaeva, (4), 150-154. 10.33514/1694-7851-2021-4-150-154. [Токоева, Ж. (2021). Дарак ыры - первый национальный мюзикл. Вестник Кыргызского Государственного университета Имени И. Арабаева, (4), 150-154. 10.33514/1694-7851-2021-4-150-154]

Tölömüşova, G. (2018). Kirgizskoe kino vchera i segodnq: razvitie i perspektivj. In Istoriq nacional'njx kinematografiy v SSSR i perspektivj razvitiq kino gosudarstv-uchastnikov SNG, stran Baltii i Gruzii (pp. 307-364). Akademicheskiy prospekt. [Толомушева, Г. (2018). Киргизское кино вчера и сегодня: развитие и перспективы. In История национальных кинематографий в СССР и перспективы развития кино государств-участников СНГ, стран Балтии и Грузии (pp. 307-364). Академический проспект.]

Vogler, C. (2017). Joseph Campbell Goes to the Movies: The Influence of the Hero's Journey in Film Narrative. Journal Of Genius And Eminence/ Joseph Campbell Special Issue, 2(2), 9-23.

Vogler, K. (2021). Puteshestvie pisatelq. Mifologicheskie strukturj v literature i kino. Per.s ang. Al'pina non-fikshn. [Воглер, К. (2021). Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино. Пер.с анг. Альпина нон-фикшн.]

EXTENDED ABSTRACT

Scientists have examined myths and mythology with different approaches and different methods and have produced many studies in terms of content and form. The Hero's Journey - Monomyth theory by Joseph

Campbell, is a theory which studied myth, took the first steps towards using the structural patterns of myths as narrative tools in cinematography. Campbell studied the myths of many societies in the world for many years and finally came to the conclusion that the myths of any place and people tell the same story in thousands of different versions. Myths always tell a story about a character, they all tell the same story over and over again, and this story has the structure of an ancient myth. Cinematography can be seen to be influenced from myths, in two main layers: form and content. In terms of form, Campbell's aforementioned Monomyth structure is used as a plot-enhancing instrument in screenwriting for motion pictures. And in terms of content, the most simple, mythical plots form the core of movies. Inspired by Campbell's theory and based on it, cinematography expert Christopher Vogler developed simplified the 12-stage Hero's journey. Vogler's scheme further facilitated the use of mythical structure to develop motion pictures and strengthen scripts. Within the scope of this study, the feature film "Darak Irı" by film director Aybek Dayirbekov, shot in Kyrgyzstan during the independence period, was analyzed through Christopher Vogler's "The Hero's Journey" theory. The aim of the study is to determine the use of universal mythical structures in Kyrgyz cinematography. For this purpose, the 12 stages of Vogler's Hero's Journey scheme and the use of the eight archetypes proposed by Vogler were studied. "The Hero's Journey" theory has already become a technique used in arts and media products that contain storytelling. Moreover, the fact that the hero's journey skeleton is put forward by various authors from different perspectives, creates diversity and suitability for those who want to test their work or apply it in film analysis. While cinema experts test scenarios with the Hero's Journey scheme during the film production process, it is possible to see that many scientific articles and dissertations have been published by analyzing films by applying the Hero's Journey scheme to many released films. Within the scope of this study, the feature film "Song of the Tree" was selected to be analyzed by applying the Hero's Journey approach. The story of Esen, the protagonist of the "Song of the Tree", by Aybek Dayırbekov, was examined according to Christopher Vogler's Hero's journey scheme. As a result of the analysis of the movie Darak Irı, it was seen that all 12 stages of the Hero's Journey by Vogler were included in the movie. Another point that stands out is that in the movie "Song of the Tree", the Hero's journey scheme is placed in a different order than originally suggested by Vogler. In the movie, the journey of the main character Esen is given in this way: Ordinary world → Call to Adventure → Refusal of the Call → Crossing the First Threshold → The ordeal → Meeting with the mentor → Tests, Allies, and Enemies → Approach to the inmost cave → Reward → The road back → The resurrection → Return with the Elixir. By going through these processes, the hero Esen returns to the starting point - his village. As Vogler states, Esen comes across different events during his journey, experiences metamorphoses, and returns changed. As the author says, the hero must learn lessons and change as a result of the journey. If he does not learn a lesson and does not change, the journey is unsuccessful. Esen's journey can be considered successful, he changed, experienced inner development, married his beloved girl, all as a result of his mistakes and losses. In his work "The Hero with a Thousand Faces", Campbell talks about heroes who were chased/exiled and returned. As he said, young Esen was motivated to leave his homeland both by his own initiative and the push of others. He came back after a long time. During the process, he emerges in a changed form by going through the Hero's journey, passing through the more or less tests he faced, and experiencing internal and external metamorphoses. Thus, the circle of the hero's journey scheme is completed. Another important point to note is that the film "Song of the Tree" was determined to be an event-focused movie, not a hero-focused movie. The story of the film is reflected through a few heroes. Although the actions of the protagonist Esen in the first part of the movie initiate the chain of events, some events in the middle part of the movie develops without Esen's participation. Here, one of the other important heroes of the film, Bazarbay, comes to the fore and these scenes remain out of the Hero's journey scheme. Regarding archetypes, 5 of the 8 archetypes in Vogler's work were featured in the movie "Song of the Tree". Creators of this film progressed the story of the film through the main characters wearing masks of 5 archetypes. It has been determined that the main characters were developed within the framework of the archetypes of Hero, Shadow, Mentor, Ally and Herald. Begimay, who is considered as the beloved girl of the protagonist and one of the main heroes of the film, remains outside the archetypes determined by Vogler. During examination of her actions, it was seen that she did not fulfill any other function other than her role as the protagonist's beloved one. As a result of the analysis of the film "Song of the Tree", which tried to reflect the appearance of the times when the Kyrgyz people lived their traditional lifestyle, it can be claimed that Kyrgyz films also contain mythical structures applied in global cinematography. This alludes to Campbell's universality of mythical structures and Kyrgyz filmmakers close acquaintance with the worldly narrative structures. This article was written on the basis of exemplary scientific articles in other languages of the world. Considering the scarcity of sources written in Kyrgyz language on this subject in open sources, there is a belief that this article can be a useful source for future scientific works in the framework of this subject.