

FANTASTİK FİLMLERDE FIGÜR VE OLAY ÖRGÜSÜ BAĞLAMINDA STEREOTİPLER: “YÜZÜKLERİN EFENDİSİ” ANALİZİ¹

Eser Yeşim Çakır²

Özet

Fantastik tür, bünyesinde gerçek dışı öğeleri barındıran masalsı bir anlatım biçimidir. İnsanın bilinmeyene karşı besledikleri merakı temel alan mitsel anlatılara dayanmaktadır. Gelişen teknoloji sonucunda fantastik filmlere olan talep ve üretim artış göstermiş, bunun sonucunda da birçok türü tek çatı altında toplamayı başaran fantastik sinemaya ait, seyircinin sahip olduğu kaçış psikolojisini besleyen yeni yapımlar ortaya çıkmıştır. Nitekim, fantastik filmler yalnızca kaçış psikolojisini beslemek adına üretilen tek boyutlu yapımlar olmanın ötesinde, gerçek dünyayı gerçek üstü unsurlar üzerinden yeniden tasvir etme gücüne sahiptir. Geniş anlatı evrenlerini oluşturan öğeleri seyirciye film süresi içerisinde daha pratik aktarmak adına, bireylerin zihinlerinde halihazırda yer edinmiş olan stereotiplere ve klasik anlatı yapısının temellerinde yatan, evrensel tekrarı gözlemlenen arketiplere başvurmaktadır.

Bu çalışmada, fantastik tür özelliklerine, sinemadaki gelişim sürecine ve stereotip kavramına değinilmiş, anlatı yapısı, olay örgüsü ve figürleri adına Propp, Todorov, Campbell ve Jung gibi araştırmacıların araştırmaları, fantastik tür ve Greko-Romen destanlarının anlatı yapısı ile özdeş modeller üzerinden ele alınmıştır. Çalışmanın amacı, “Yüzüklerin Efendisi” üçlemesinde yer alan klasik anlatı yapısını, arketip ve stereotipleri belirleyerek fantastik filmlerde figür ve olay örgüsü oluşumunun nasıl ele alındığını tespit etmektir. Elde edilen verilerin, fantastik türün potansiyelini öne çıkaracağına inanılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Yüzüklerin Efendisi, Fantastik, Stereotip, Klasik Anlatı, Arketip, Propp, Campbell, Jung, Kahramanın Yolculuğu*

¹ Bu makale, 20-22 Nisan 2020 tarihleri arasında Aydın’da düzenlenen “3rd Cultural Informatics, Communication & Media Studies” adlı etkinlikte sözlü bildiri olarak sunulmuş ve özeti konferans bildiri özet kitabında basılmış olan “*Fantastik Filmlerde Figür ve Olay Örgüsü Bağlamında Stereotipler: “Yüzüklerin Efendisi” Analizi*” başlıklı bildirinin tamamlanmış halidir.

² Doktora Öğrencisi. Ege Üniversitesi. e.yesimcakir93@gmail.com. [ORCID: 0000-0002-9799-3218](https://orcid.org/0000-0002-9799-3218)

STEREOTYPES IN THE CONTEXT OF CHARACTER AND EVENT LINES IN FANTASTIC FILMS: “LORD OF THE RINGS” ANALYSIS

Abstract

The fantastic genre is an epic form of narration with unrealistic elements. It is based on mythical narratives, which are based on the curiosity of the human against the unknown. As a result of the developing technology, the demand and production for fantastic films increased and as a result of this, new productions of the fantastic cinema, which managed to gather many genres under one roof, feed the audience's escape psychology. In fact, fantasy films are not just one-dimensional productions produced to feed the psychology of escape, they have the power to redefine the real world through surreal elements. It uses stereotypes that have already taken place in the minds of individuals and archetypes lying on the foundations of the classical narrative structure in order to inform the audience about the vast universes and it's elements during the time of the film.

In this study, the research of researchers such as Propp, Todorov, Campbell and Jung on the behalf of the narrative structure, plot and figures will be addressed through the narrative structure of the fantastic genre and Greco-Roman epos. The aim of the study is to determine the classical narrative structure, archetypes and stereotypes in the "Lord of the Rings" trilogy, and to determine how figures and plot formation are handled in fantasy films. It is believed that the data obtained will define the potential of the fantastic genre.

Keywords: *Lord of the Rings, Fantasy, Stereotype, Classical Narrative, Archetype, Propp, Campbell, Jung, Hero's Journey*

Giriş

Fantastik tür, dünya çapındaki edebiyat severler ve izleyiciler arasında popüler bir tür olarak tanınmaktadır. Bu tür eserlerde, gerçekçi olan ile gerçek üstü olanın çatışması, eser sahibinin imgelemeleri doğrultusunda yeni bir gerçeklik yaratır. Gerçekçilik ve fantezi arasındaki gerilim, yazarların fantezi film türü teorisinin temelini oluşturur. (Furby & Hines, 2012: 185). Mitler, peri masalları, ütöpik alegoriler, destanlar, sürrealist yazıtların yanı sıra, bilim kurgu, korku hikayeleri da içerisinde fantastik elementler barındıran, fantastik türe ait yapımlar olarak değerlendirilebilmektedir. Teknolojiyle güç kazanan sinemada, gerçek dışı olanı seyirciye sunması sebebiyle, yapısı gereği fantastik bir olgu olarak kabul edilebilir. Fantastik tür, modern teknolojiyle birleşip bir film olduğu vakit, ideoloji barındıran güçlü bir kritik güç haline gelebilmektedir.

Sinema, günümüze değin hitap ettiği izleyici kitlesini oluşturan toplum ile paralel bir özdeşimde gelişim ve içerik sağlamaya yönelmiştir. Etkileşim karşılıklı olduğu gibi, sık sık, doğrudan toplumca yaşanmış ya da toplum tarafından aşına olunan olaylar konu olarak sinemaya aktarılmıştır. Bu husus metinlerarasılık anlamında senaryo gidişatı ile harmanlanarak sinemayı, toplum ile iç içe bir sanat dalı haline getirmiştir. İşlenen durumlar, toplumun zihinsel algısına tanıdık gelen bir kimi diğer durumlar üzerinden kurgulanma edinimine sahip olduğundan, evrenini gerçekçi öğeler üzerinden biçimlendirmeyen yapımlar dahi, kişinin algısında bütünleşik bir anlam oluşturmaya başlamıştır. Başarılı fantastik filmlerde, Aristo'nun Arınma Hipotezi'ni destekleyen kaçış psikolojisinden daha fazlası bulunmaktadır. Bu yapıdaki fantastik yapımlar, olağan dışılığın bünyesinde, içinde yaşanan toplumun ve bu topluma dair metinsel kodların da altını çizmekte, sembolizm ile biçimlendirdiği olgular üzerinden kavramlar ve ideolojiler belirtmektedirler.

Bu makale, fantastik tür seyircisine sunulan olay örgüsünü ve ilgili figürlerin işlenişinde stereotipsel yapılaşmaların bulunduğunu iddia ederek, bu stereotip oluşumunu Jung, Campbell, Propp ve Todorov'un fantezi belirtimi, klasik anlatı yapısı ve modlarını içeren araştırmaları aracılığıyla tanımlamayı amaçlamaktadır. Araştırma, örnekleme oluşturan “Yüzüklerin Efendisi” üçlemesine ait filmleri kapsamaktadır. Bütünlük sağlanabilmesi adına, aynı fantastik evrende geçen fakat farklı uzamsal zaman ve karakterlerin yer aldığı “Hobbit” üçlemesi kapsam dışında tutulmuştur. İlgili araştırmacıların mitsel ve arketipsel perspektifinden ele alınan örnekleme son olarak, mekanların ve özgün ırkların oluşumunda etkili toplumsal yapılaşmalar ve stereotip kalıplar değerlendirilmiştir. Olay örgüsünün ve figürlerin içeriksel bağlama sahip unsurlar olması dolayısıyla araştırma için içerik analizi yöntemi tercih edilmiş, anlatı karakterlerinin ve dünyasının inşası gibi çeşitli anahtar faktörlerin incelenmesiyle aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Fantastik türe ait eserlerde anlatı karakterlerinin ve dünyasının oluşumunda izleyici ve okuyucuların hazırda var olan stereotip algılarının ne denli etkili olduğu tespit edilmeye çalışılmıştır. Bundan yola çıkılarak, “High Fantasy ürünü olan “Yüzüklerin Efendisi” üçlemesinin evren oluşumunda, içinde yaşadığımız birincil dünyaya ait ırksal ve sınıfsal faktörlerden esinlenilmiş midir?”, “Üçlemedeki olayların gerçekleştiği fantastik evrenin gerçekliği, klasik anlatı yapısı ışığında mı şekillenmiştir?” sorularının yanıtlanabilmesi arzulanmaktadır.

Fantastik türün, bilim kurgu ve korku türleri ile ilişkisi, fantastik türü tek başına incelenmesi konusunda tartışmalara yol açmaktadır. Dolayısıyla bu makale, tür filmlerinin önemine ve fantastik türü tek başına ele almaya olanak sağlayan özelliklere değinerek, fantastik türün potansiyelini öne çıkarmayı da amaçlamaktadır.

Araştırma süresince, son dönemde fantastik türe ait birçok eser tüketiciye sunulduğu, bunun beraberinde konuya olan akademik ilginin de artış gösterdiği gözlemlenmiştir. Fantastik türe ait metinsel bazla gerçekleştirilecek içeriksel analizleri, bu tür ile ilişkili diğer araştırmaların saptadığı verileri güçlendirmek adına önem taşımaktadır.

Çakır, E.Y. (2020). Fantastik Filmlerde Figür ve Olay Örgüsü Bağlamında Stereotipler: “Yüzüklerin Efendisi” Analizi. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 77-99.

1. Fantastik Türün Özellikleri ve Önemi

Fantastik kelimesi, Yunancada “görünür kılmak” anlamına gelen “Phantazein” kelimesinden gelmektedir. Zaman içerisinde bu kelime, Yunanca “hayal gücü” anlamında “Phantasia”ya dönüşmüş, ilerleyen yıllarda eski Fransızca “Fantasie”, Eski İngilizcede “Phantasy”den türeyerek günümüzdeki “Fantasy”, yani “Fantastik” formunu almıştır. Bu bağlamda fantastik kelimesinin, hayal gücünde gelişeni görünürleştiren anlamında kullanıldığı söylenebilir.

John Clute, “Fantezi Ansiklopedisi”nde fantastik türü "Bir fantezi metni kendi kendine tutarlı bir anlatıdır. Bu dünyada kurulduğunda, dünyayı algıladığıma şeklimize göre imkânsız olan bir hikâye anlatır; Başka bir dünyada kurulduğunda, o diğer dünya imkânsız olacaktır, ancak belirlenen hikâyeler kendi şartlarında mümkün olabilir.” şeklinde tanımlamaktadır. (aktaran Rogers & Stevens, 2017: 7). İçinde yaşadığımız birincil dünyanın mantık kuralları perspektifi için olanaksız kabul edilen tüm faktörler, fantastik türün yapı taşlarını oluşturmaktadır.

Fantastik tür, bir takım diğer türler ile birlikte, antik çağlardan itibaren kendisini göstermektedir. Temelinin mitsel destanlara dayanması, ortaya çıkışı ile ilgili kimi spekülasyonlara yol açmıştır. Zipes, “*Fairy Tales and the Art of Subversion*” kitabında (2012), fantastik tür kaynağını peri masalları ile temellendirmekte, Tolkien’e (1984) göre türün temeli Nordik ve Kelt destanlarına, İskandinav mitolojisi, Ango-Sakson efsanelerine dayandırmaktadır. Fantastik türünün ortaya çıkışına İlyada, Gılgamış, Dede Korkut gibi antik hikâyeler de temel oluşturmuştur diyebiliriz. Ne var ki, antik zamanlarda yaşamış toplumlarda doğaüstü fenomenlerin gerçeklik olgusu ile yakından ilişkili olması, eserlerin günümüz perspektifinden farklı ele alınmasına sebep olmuştur. Günümüzde fantastik tür eserleri, teknoloji aracılığıyla “gerçekleştirilebilen” nitekim merak uyandırıcı fakat gerçeküstülüğü aşikâr eserlerdir. Antik çağlarda ise inanışların doğurduğu gerçekliğin bir parçası olarak üretilmiştir. Dolayısıyla o süreç zarfında fantastik eserler, antik dönem inanışlarının gerçekçilik anlayışı içerisinde, günümüze kıyasla çok daha olası görülmüştür.

İnsanoğlunun fantastik türe olan ilgisini, din olgusunun temelinde ve mitolojik hikâyelerin özütünde yatan merak olgusu üzerinden okumak mümkündür. İnsan, gördüğünün ötesine, duyularının temin edemediği enformasyona da ilgi duyan bir varlıktır. Bilakis mitsel olay ve karakterleri oluşturan, bilinmeyene duyulan merak ve hayal gücünün kolektif çalışma biçimidir. Somay’a göre, “Fantastik, yazarın simgesel düzenin içinden "gerçek"e bakmaya çalışması, bunun için de imgeselin içinden geçen uzun bir yolculuk yapması, var olan simgesel düzende yeri olmayan imgeler inşa ederek, bunları simgesel yapının içine yerleştirilmesi, bu yolla da onu altüst etmesi, yadırgatmasıdır.” (2005: 8). Antik çağda üretilen fantastik tür eserleri, zihinsel üretim eseri olmasına karşın inanç olgusu ile birleştiğinde, korkulan ve saygı duyulan yazıtlar/hikâyeler haline gelmiştir. Bu etkiyi yaratabilmek adına fantastik türün, inanılmaz olana inandırma bağlamında güçlü temeller kurması büyük bir önem arz etmektedir.

Bir çalışma rasyonel olmayanın varlığıyla fantezi olarak tanımlanabilirken, rasyonel olanı tanımlayan okuyucudur. Pratikte, rasyonelliğin tanımı, gerçekle olan ilişkisi sayesinde fantezinin en yaygın tanımında bir varyasyondur. Fantezi, gerçeklik olmamakla tanımlanır ve bu nedenle rasyonelliğin tanımı sadece inşa edilen gerçeklik unsurunu ekler. (Azmi & Rashid, Roslan & Yunus, 2016: 213). Morris ve Tolkien gibi isimlerin antik dönemde üretilmiş fantastik tür eserlerinden etkilenecek ortaya çıkardığı modern fantezi, o dönemin korku ve saygı teşvikini besleyen gerçekçilik olasılığını kırmış, bunun yerine izleyicinin/okuyucunun bilinçli biçimde gerçeklikten sıyrılmak adına tükettiği eserler haline gelmiştir. Modern fantastik tür eserlerine olan bu gerçeklikten bilinçli sıyrılmak arzusunun ardında birçok sebep yatmaktadır. Öncelikle, fantastik olana duyulan ilgi, bilhassa günümüzde masal tüketim kitlesi olan çocuklar ile sınırlanmamaktadır. Tolkien (1984), çocukların peri masallarını hikâyelerden başka bir şey olarak anlayamayacaklarını ve daha da önemlisi, daha mantıklı ve öğrenilmiş zihinlere sahip oldukları düşünülen yetişkinlerin bu masalları, hikâyelerin hitap ettiği çocuklardan daha iyi anlamadığını ileri sürmektedir. (aktaran Azmi & Rashid, Roslan & Yunus: 214). Masallar ile fantastik eserler arasındaki fark, yalnızca hitap kitlesi ile ilgili değil, içeriksel tutumla da alakalıdır. Mutlak iyilerin kazandığı kötülerin cezalandırıldığı bir düzen ile kurulan masallarda, tüketici kitlesini oluşturan çocuklara iyi-kötü kavramları üzerinden etik değerler aşılanmaya çalışılmaktadır. Empati, cesaret, doğruculuk gibi olgular, mitlerde

Çakır, E.Y. (2020). Fantastik Filmlerde Figür ve Olay Örgüsü Bağlamında Stereotipler: “Yüzüklerin Efendisi” Analizi. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 77-99.

rastlanan atmosferler içerisinde aktarılır. İnsanlar arası iletişimin yanı sıra büyüsel varlıklar ya da doğaya özgü canlılar ile de iletişim kurulmaktadır. Bu açıdan fantastik eserlerde masallar ile benzerlikler bulunmaktadır. Nitekim, fantastik eserlerin daha genel bir tanımı kapsaması ve yetişkin hedef kitlesinin de tüketici sınıfı içerisinde bulunması sonucu, iyi-kötü kavgası her zaman iyi olanın lehine sonuçlanmayabilmekte, olay örgüsü daha sert, dramatik formatlarda sunulabilmektedir.

Fantastik tür ile masal arasındaki en temel fark, radikal tutumdan geçer. Masallar, çocukların algılayabileceği bir anlatımla okuyucusuna ulaşmayı hedeflemektedir. Okuyucuyu bir noktadan yakalayıp sonuca taşır. Fantastik türe ait eserlere ise iç çatışmalar ve daha dolambaçlı bir anlatım hakimdir. Gerçek dünyaya ait değerler, ideolojiler, fikirler üzerinden anlamsal paralellikler saptamak mümkündür. Roloff & Seeplen da belirttiği gibi, “Hayali olan ile gerçeklik hesaplaşsın diye, fantastik öykü (sanat) hayali olanı, imajiner olanı alıp gerçekliğin ortasına koyar;” (Roloff & Seeplen, 1995: 86). Düş ve gerçek arasında bir bağ her daim bulunmakta, eser süresince bu bağlaşımlar aracılığıyla fantastik olan, okuyucusunun/seyircisinin zihnindeki mantık olgusu ile örtüşmektedir. Dilidüzgün (2003), masallar ile fantastik türe ait eserlerdeki mantık perspektifinin yer ve zaman üzerinden de incelenebileceğini belirtmekte, masalların yer ve zamana dair bir fikir sunmamasına karşın fantastik tür eserlerde gerçekçi mekân tasarımlarının gözlemlendiğini, gerçek ile örtüşen zaman dilimine rastlandığını dile getirmektedir. Bunun yanı sıra fantastik türe ait eserler, yaş sınırına tabi olmayan, yapısal gerçek dışı yanları içerisinde metafor ve metonomiler aracılığıyla ideolojiler barındırabilen, okuyucuya ayna tutabilen ve onun karamsar gerçekliği üzerinde yatıştırıcı bir etkiye sahip olabilen eserlerdir. Masalların aksine fantastik eserlerdeki olağan dışı faktörler, (büyü, büyülü yaratıklar, büyü odaklı olaylar ve figürler vb.) ihtiyatla ve ciddiyetle ele alınmalıdır. High Fantasy yazarı olan Tolkien, fantastik türe dair araştırmaları esnasında fantastik türe ait eserlerin elementlere “[Sihir] bu hikâyede ciddiye alınmalı ne gülünmeli ne de açıklanmalıdır. Bu ciddiyete, Ortaçağ Sir Gawain ve Yeşil Şövalye takdire şayan bir örnektir.” biçiminde yaklaşmaktadır. (aktaran Stephan, 2016: 11). Diegesis hikâye sunumu dolayısıyla fantastik eserlerin, daha gayriciddi yapıya sahip masallara nazaran çok daha ağırbaşlı yapıya sahip oldukları söylenebilir.

Sanatın eğlendirici yanı, en az öğretici yanı kadar önem taşıdığı düşünülürse, gerçeküstücülük ile gerçekçi koşulların etkilerini yatıştırmak da öğreticilik kadar değerlidir. Öğretici olmadığı iddia edilen eserlerde dahi izleyici ile yaşanan etkileşimin sonuçları, o eserin duygu yaratım sürecine katkı sağlamaktadır. “Başa çıkma” vekâleten yapılan bir şey olduğu için, Rabkin’e göre “metin, okuyucunun ya da yazarın kendisini gerçek dünyada hissettiği gibi hissedebileceği ya da yansıtabildiği bir rahatsızlığı telafi etmelidir.” (Rabkin, 1979: 33). Fantastik türün gelişiminin sebeplerinden birinin, bireyin gerçeklikten kaçış içgüdü tasarısına dayanması, yaygın düşünceler arasında gelmektedir. Tolkien’e göre fantezi; kurtuluş, kaçış ve avuntu yaratabilmek için ikincil dünyalar, ikincil inançlar üreten ve okurun büyülenmesine dayanan bir anlatımdır. (aktaran Ayar, 2015: 27-28). Bu düşüncelerin temelinde gerçekliğin algısından kaçma arzusu adeta bir ihtiyaç gibi karşımıza çıkmaktadır. Tragedyalarda olduğu gibi, okuyucu bu yeni düzenden etkilenmekte, kimi durumlarda kendine ait bir parçayı geride bırakmaktadır.

Özdeş kökenden türeyen fantastik ve fantezi kelimelerindeki fark, neyin fantastik türe entegre olduğunu netleştirici bir göreve sahiptir. “Genel anlamda hayal gücü içeren tüm eylemler fantastik, tüm yazın yapıtları da fantezilerdir. Kapsamın bu kadar geniş ve sınırsız olması, fantezi için edebi bir tür olarak elverişli bir tanım geliştirilmesinin zorluğunu kanıtlar.” (Jackson, 2000: 13). Fantezi türünün geniş bir kapsamı olduğunu, bir diğer türler ile sıklıkla iç içe endekslendiğini söylemek mümkündür. Nitekim Todorov, sadece fantastik öğeleri barındırma ölçütüne bakılarak bir eserin fantastik türe ait olduğunu iddia etmenin yanlış olduğunu düşünmektedir. “Gerçeklik yasalarının bozulmadan kaldığına ve açıklanan olayların açıklanmasına izin verildiğine karar verildiğinde, çalışmanın başka bir türe ait olduğunu söyleyebiliriz; aksi takdirde, fenomeni hesaba katmak için yeni doğa yasalarının yerine getirilmesi gerektiğine karar verildiyse, muhteşem türüne gireriz” (Todorov, 1975: 41). Fantastığı, bireysel yasalarından sorumlu olan öznenin, doğaüstü vukular karşısındaki tutarsız yapısı üzerinden tanımlamaktadır. Todorov’un çizgi sınır niteliğindeki bu kuralı, fantastik tür üzerinde tanımlayıcı bir yapıya sahiptir.

Çakır, E.Y. (2020). Fantastik Filmlerde Figür ve Olay Örgüsü Bağlamında Stereotipler: “Yüzüklerin Efendisi” Analizi. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 77-99.

C. W. Sullivan III fantastik türü, alternatif dünyaların yaratılmasıyla ortaya çıkan fantastik edebiyat olarak tanımlamaktadır. Tanımlanan alternatif dünyaların çeşitliliği, fantastik türün alt başlıklarını oluşturur. İkincil dünyaların çeşitliliği hususunda gerçek ve gerçek dışı olanın arasındaki çatışma belirleyici bir rol oynamaktadır. “Low Fantasy” türüne ait fantastik eserlerin dünyaları, içinde yaşadığımız dünya ile benzerlikler gösterir. Low Fantasy türü, rasyonellik ve tutarlılık esasına dayanarak fantastik olanı asıl evren üzerinden değil, olay örgüsü üzerinden sınırlandırılırken “High Fantasy” yani “Epik Fantezi” eserler, içinde bulunduğumuz dünya ile tamamen bağımsız ya da dünyamızda bulunan bir geçit aracılığıyla etkileşim bağına sahip özgün evrenleri içermektedir. High Fantasy türüne ait eserlerin dünyaları, okuyucuya/izleyiciye sundukları mantık çerçevesini göz ardı etmeksizin, kendi iç anlam ilkeleriyle hareket eder. Sullivan ile benzer biçimde Wiest, Low Fantasy’i “açıklanamayan, akılcı olmayan bir yönü ya da olayı içeren normal bir dünya” şeklinde tanımlarken High Fantasy’i de “genellikle efsanevi ya da gerçek dışı karakterler ya da yaratıklar içeren hayali fakat içten tutarlı ikincil bir dünya” olarak tanımlamaktadır. Kısacası fantastik tür kapsamındaki eserlerde dahili dünya nasıl kurulursa kurulsun eser, okuyucusuna/izleyicisine kendi mantık kanunlarıyla işleyen yeni bir evren sunmaktadır. Bu evren, tüm gerçeküstü değişkenlerine rağmen, eser sahibinin belirlediği doğrultuda şekillenerek günümüz dünyasının bir alternatifini oluşturur. “Fantastik Edebiyat, yeni bir harita çizip yeni ülke isimleri uydurduktan sonra, bu ülkeler arasında son derece bildik diplomasi ve savaş ilişkileri de kurabilir, bildiğimiz toplumsal cinsiyet yapısını tümüyle altüst edip bambaşka bir üreme/cinsellik düzeni de oluşturabilir.” (Somay, 2005: 8). Yazarın kurduğu yeni evren, kendi mantığını okuyucuya/seyirciye onaylatabildiğinde ve kabul ettirebildiğinde başarı elde eder. Yeni bir yaratım ürünü olan bu alışılmamış dünya, gerçekçi unsurlar çerçevesinde, yaratıcının hayal gücü kapsamı ve niyeti doğrultusunda gerçeküstücü form alır. Bu açıdan, olay ve figürler kadar anlatı evreninin de fantastik tür üzerinde sürekli bir etkisi bulunmaktadır.

Her edebi eser gibi, fantastik tür de okuyucusunu/izleyicisini duygu yaratım sürecine dahil eder. Bu bağlamda fantastik türün var olma amacı değerlendirilmektedir. Amaç Moorcock’a göre (1987: 31), “şaşırtmak ve şok etmek”, iken Matthews’a göre (Matthews, 2002: 67) “merak uyandırmak”tır. Rabkin ise (1977: 81) “şaşkınlık kalitesi”nden bahsederek, fantastik türün amacının bunu ortaya çıkarmak olduğunu savunur. (Azmi & Rashid, Roslan & Yunus: 213) Bu bağlamda en temel amacın alternatif evrenler içerisinde sunulan karakterler ve hadiseler aracılığıyla, okuyucuyu/izleyiciyi düşünsel bir sürece tabi tutmak ve cezbetmek olduğu söylenebilir. Nitekim fantastik türde, anlam olarak çoğulcudur ve bu nedenle düzgün veya kesin bir tanımla tespit etmek zordur. Hume (1984: 21), edebiyat ürünlerinin, taklit-fantezi arası bir sürekliliğe tabi olduğunu savunmaktadır. Buna göre düşsellik aracılığıyla olumsuzlukları ve gerçeği değiştirme arzusu, seyircinin mantığını yıkıp metaforik görüntüler ile fantastikleşebilir. Bilim kurgu ve korku türlerinin fantastik tür ile beraber anılması gerektiğini düşünenlerin yanı sıra, her edebi eserin fantastiklik barındırdığına dair tartışmalar da bulunmaktadır.

“Taklit odaklı eleştirel varsayımların ötesine bakarsak, fantezinin çağlar boyunca birçok edebi formda mevcut olduğunu göreceğiz. Bazı resimsel masalarda, pastorallerde ve romanlarda, bundan kaçınmak için sistematik bir çaba buluyoruz. Roman söz konusu olduğunda, gerçek olmayan paralelliklerin dışlanması ve bilim adamlarının gerçekleri oluşturabilmeleri için gözlemlerini Hristiyan mitlerine dayanan varsayımlardan arındırmaya yönelik çabalarını taklit eder. Fantezi, saçak bir fenomen olmaktan uzak, bir bütün olarak edebiyattan neredeyse ayrı değildir.” (Hume, 1984: 25).

Aristoteles Poetika’da, "hikâye etme" ile "taklit edilenleri etkinlik ve eylem içinde gösterme" yi birbirinden ayırıp, ikincileri "drama" olarak adlandırmıştır. (Abisel, 1995: 56). Taklit faktörü olduğu sürece fantastiklik unsuru da mevcuttur. Bu geniş kapsam, fantastik türü sınırlandırmada en zorlayıcı unsurlardan biridir.

Gümüş (2015), fantastik türü sınıflandırmada daha daraltıcı bir yol izleyerek fantastik türün ayırt edici özellikleri temel olarak şu şekilde sıralamıştır:

1. Bu tür filmlerde mekanlar genellikle gotik bir yöreyi, korkulu şatoları, karanlık ve esrarlı kentleri, laboratuvarları ve geleceğin dünyasını yansıtır.
2. İnsanlar ruh, şeytan, robot veya korkunç yaratıklar olarak görünürler.
3. Olaylar ise tamamen düşsel bir dünyanın, doğüstü güçlerin, rüyanın ve bilinçaltının derinliklerinden çıkan, gerçek ve zaman ötesi ya da öncesi bir boyutta ele alınırlar. (Gümüş, 2015: 6).

Çakır, E.Y. (2020). Fantastik Filmlerde Figür ve Olay Örgüsü Bağlamında Stereotipler: “Yüzüklerin Efendisi” Analizi. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 77-99.

C. W. Sullivan III’in ikincil dünyalar yaratan fantastik türünün “çoğunlukla maddi kültür ve teknolojinin çoğu gibi Ortaçağ romantizminden etkilenmesi”ne değinmesi, Gümüş’ün sınırlandırması ile benzerlik göstermektedir. Bu tür eserlerin genelinde “İnsanlar kalelerde ve malikanelerde yaşamakta, ulaşım (büyülü olmadıkça) karada atlarla ve denizde yelkenli gemilerle hem yerli hem de askeri teknolojiler (sihirbazlar hariç) esasen Ortaçağ Britonu ve idealler, Arthur geleneği olarak yirminci yüzyıla kadar olanların damıtılması- Camelot’un hayalini” işlemektedir. (2004: 438). Buna istinaden Vike’in değindiği gibi fantastik türün, “tanımlayıcı bir özelliği olarak gerçeklikten kopma, ikincil, icat edilmiş dünya ve popülasyonunu daha tanıdık insan ırkının yanında oluşturan garip ve yabancı ırklar aracılığıyla elde edildiği” sonucuna ulaşılabilir. (Vike, 2009: 20) Önceden de değinildiği gibi fantastik tür eserleri, alışılmış mantık çerçevesine hizmet eden bir kural dizgesine sahip olmasa da okuyucu/izleyiciye mantıklı gelecek yeni bir mantık dizgesi sunmakla yükümlüdür, bunun için genellikle tarihle ilgili okuyucunun/izleyicinin halihazırda zihninde yer alan Ortaçağ konseptine ait verilere dayandığı görülmektedir.

Tolkien’in peri masalları kapsamında değerlendirdiği ve “iyi felaket içerikli, sonu olmayan, has destanlar” şeklinde açıkladığı “Okatastrofik masal” tanımı, (1964) fantastik tür ile distopik ve dramatik yapıya sahip bilim kurgu/korku türü arasındaki en temel ayrımı ortaya koymaktadır. Fantastiklik unsuru üç türde de bulunabilmesine karşın okatastrofik masalsı yapı bağımsız fantastik türe ait bir özelliktir. Bu denli kapsamlı bir yapıya, kültürel birikime ve tarihsel dayanağa sahip olması, fantastik türü akademik araştırmalar için verimli ve elzem bir konu haline getirmektedir.

Sinemada da türsel anlamda benzer homojenize bir yapı görülmektedir. Fantastik türün sinema alanındaki gelişimini incelemek adına, tür filmlerinin önemine değinilmelidir.

2. Tür Filmleri ve Sinemada Fantastik Türün Gelişimi

Lotman’a göre (2012) gerçek, dünya bariz olandır. İşitme duyusu, ses ve sözcükleri tanımlar, göz dünyayı olduğu gibi, bütünleyici bir formda algılar. Sinema ise hem ortada var olanı hem de gizleneni ortaya çıkaran bir sanat dalıdır. Her bir parçası yalın ya da bir araya gelerek anlam oluştururabilmektedir. Bu sayede, gerçek dünyada olanı yeniden yaratma imkânı elde edilir. Lotman’ın sinemaya bakış açısı, fantastik filmlerin oluşum gerekçeleri altında yatan anlam ile örtüşmektedir. Fantastik edebiyattan güdümlenen fantastik sinema, gerçek olanı gerçek üstü ile bir araya getirerek yeniden kurgulama üzerine kuruludur ve bu yolda kendinden önceki fantastik yazıt ya da söylenceyi taklit eder.

Fantastik tür taklitten etkilenir. Aristoteles’in taklit modları olan lirik, destansı ve dramatik şiir yapısını, klasik anlatıda da olduğu gibi, fantastik tür kapsamındaki eserlerden de gözlemlemek mümkündür. Mikhail Bakhtin, "bugünkü tür teorisinin Aristoteles'in daha önce yapmış olduğu şeye önemli bir şey katmadığını" söylemektedir. Tür teorisi ne olursa olsun, edebi formların mevcut doğası, Aristo'nun ötesine geçme konusunda acil bir ihtiyacı ortaya koymaktadır. (Rabkin & Slusser, 1987). Fantastik türden türeyen olgular dilsel olarak söylenti, yazınsal olarak da mitsel metinlere evrilmiş, zaman içerisinde birden fazla sanat dalını barındıran sinemaya da geçiş yapmayı başarmıştır. Fantastik, gotik korku, bilim kurgu, ütopyik kurgu ve hiciv gibi gerçekçi romanın diğer varyasyonlarıyla yakından ilişkilidir ve fantezi için genel bir kimliği açıklamanın bir yolu, onu bunlarla ilişkili olarak düşünmektir. Önemli arz eden bir biçimde, bu ilişkili türlerin her biri daha doğrudan gerçekçiliğin şartlarına ve bağlamlarına dayanır ve bunları kullanır, oysa fantezi sürekli olarak gerçeklerden radikal bir ayrımı içerir. (Matthews, 2002: 4) Fantastik tür, topluma entegre olduğu gibi, toplumun tüketim algısında ya da sanat gibi üretimsel alanlarda faaliyet göstermektedir. Günümüz fantastik tür sinemasında, gerçeklik ile olağan dışılık arasındaki bağı koparmaya yardımcı bir unsur da teknolojidir. Fantastik türe olan talep, gelişkin teknoloji ışığında artış göstermektedir zira teknoloji ile fantastiğin entegrasyonunu, sinemada deneyimlemek mümkündür. Sinema alanında gelişen teknoloji, insanın hayal gücünde canlandırdığını somutlaştırmak adına büyük bir önem taşımaktadır. Güngör (2005), “modern çağda, mikroskopların ve teleskopların, buhar makinelerinin ve raylı sistemlerin, telgrafın, fonografin ve elektrik ışığının doğduğu çağda” fantastik olana ilginin sürdüğünü, yaratım aşamasında da faaliyet gösterdiğini belirtir. Bilakis, teknoloji imkânsız olarak değerlendirilenlerin gerçekleşmesine her geçen gün daha da imkân sağladığından, fantastik türe olan yönelim olumlu yönde aksetmiş, hatta olağanüstülüğe duyulan ilgi, ilerleyen teknoloji ile daha da artış göstermiştir. Teknolojinin ilerlemesiyle, geçmişte bilim kurgu ürünü olarak değerlendirilen birçok şey

Çakır, E.Y. (2020). Fantastik Filmlerde Figür ve Olay Örgüsü Bağlamında Stereotipler: “Yüzüklerin Efendisi” Analizi. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 77-99.

(otomatik kapılar, parmak izi tarama cihazları vb.) gündelik hayatın bir parçası haline gelmiştir. Özetle, gelişen teknoloji ile birlikte, doğa üstü ve fantastik kabul edilen birçok şey yaşantımızın bir parçası haline gelebildiğinden, fantastik algısı da zaman içerisinde değişime uğramaktadır. Gerçeküstü olanı perdeye taşıyan sinema da bu açıdan, fantastik türün gerçek dışı yapısı ile ilişkilendirilebilmektedir.

Son dönemlerde hayagücü odaklı yapımların artış gösterdiği Hollywood sinemasında üç boyutlu modellemelerin ve özel efektlerin yaygınlaşmasıyla, bizzat High/Low Fantasy türüne ait filmler, çizgi roman temelli süper kahraman filmleri ve bilim kurgu, korku türüne ait filmler popülerleşerek popüler kültür ögesi haline gelmiştir. Bu da fantastik türe ait filmlerin, popüler filmler kapsamında değerlendirilmesini ve tür filmlerinin incelenmesini gerekli kılmaktadır. Abisel’e göre popüler filmler, kapitalizmin kurallarına göre yapılan sinema endüstrisinin, yepyeni bir teknolojiyi kullanan kültür endüstrisinin ilk gerçek ürünleridir. (1995: 13) Geniş bir yelpazeye sahip bu düzen, güncel konular ile ilişkilidir ve bu hususta filmlerin içeriksel farkları ayırıştırma faktörü değildir. Dolayısıyla bu kapsamda, fantastik türe ait filmin işlenişi nasıl olursa olsun, barındırdığı tüm gerçeküstü fantastik elementlere rağmen bu düzenin bir parçasıdır.

Öncelikli olarak belirtilen korku ve bilim kurgu türlerinin yanı sıra, tüm film türlerinin fantastik tür sayılması gerektiğine dair görüşler bulunmaktadır. Nasr’a göre, “*Her* film, öyle ya da böyle, fantastiktir ve yazarlar, filmlerin büyüsunü tüm ontolojik kırılmalar bakımından en zengin şekilde ele almaya çabalar.” (Nasr, 2003: 263) Fantastik tür filmleri için kısaca, us dışı varlıkların Ortaçağ konsepti ve gotik tema içerisinde resmedilmesi olduğu söylenebilse de, fantastik tür çok daha geniş bir yelpazeye sahiptir. “Fantastik” ve “Bilim kurgu”, genellikle birlikte anılan türlerdir, buna “Korku” türü de eklenebilir. Bunun birincil sebebi, yapıları gereği üç türün de olay örgüsünü gerçeküstü unsurlar üzerinden inşa etmesi olsa da benzerliklerin izahı tür filmlerinin özellikleri üzerinden de açıklanabilir. Özünde tür filmleri, modern fantastik türde olduğu gibi “aslında dönemi açısından korkutucu bir masaldır ve klasik anlatı biçimini yaratan pek çok Yunan eseri aynı temele dayalıdır.” (Abisel, 1995: 59). Aristoteles’in “mimesis”ini, klasik anlatı yapısına uygun güzergaha sahip birçok tür filminde saptamak mümkündür. Bilim kurgu ve korku türüne ait çoğu film, içerik itibarıyla gerçek üstücülüklerinin yanı sıra, mitsel dayanakları ile de fantastik türü ile özdeşlik taşır. İkonografi, tür filmlerini bütünleyici bir başka faktördür. Bu bağlamda göstergeler, anlam inşasında etkili görsel kaynaklardır. Pek çok filmde kullanıldıktan sonra bu görsel öğelerin ortak anlamları oluşur ve ikonografi, aynen olay örgüsünün bildik durumları, stereotipleşmiş karakterler gibi, filmi yapanla seyirci arasında kendiliğinden fark edilen bir iletişim biçimi inşa eder (Abisel: 25).

Benzerliklere karşın türler arasında betimsel farkların bulunması, türsel ayrımı gerekli kılmaktadır. “Tür içindeki çeşitlemelerle farklılıkların üzerinde durulmaya başlanmış; türlerin birbirleri ve sinema endüstrisinin iç dinamikleriyle olduğu kadar seyirciyle de yoğun bir etkileşim süreci içinde var olduğu noktasına gelinmiştir (Abisel: 28). Tür filmleri arası farklılıkların değerlendirilmeye alınması ardında yatan amaç, fantastik öğeleri içermeleri dolayısıyla bir arada anılan “fantastik”, “korku” ve “bilim kurgu” türlerinin de neden tür filmi kapsamı haricinde ayrı ayrı ele alınması gerektiğini göstermektedir.

İlk fantastik film olarak, Georges Méliès’in “*Le Voyage Dans la Lune*”u (1902) kabul edilmektedir. Méliès, Lumière kardeşlerin belgesel gerçekçiliğinin aksine konu ve tekniğe kurgusal boyutta müdahale eden öncü isimlerden biri olduğundan, teknik müdahaleler aracılığıyla sinemaya gerçek üstücülüğü katmayı başarmıştır. Méliès’in bu yaklaşımı, sinemanın insan hayal gücünü yansıtmaya aracılık etmeye başlamasının da öncüsüdür. Fantastik filmler, aynı fantastik türe sadık diğer sanat türleri gibi, us dışı dünyaya ait elementler ile epik faktörleri barındıran hikayeler aktarmaktadır. Masalsı yapıya rağmen yetişkinlere de yönelik atmosfer oluşturulabilmesi, fantastik filmlerin hedef kitesinin, aynı tür özellikleri gibi, geniş bir izleyici kitesini kapsamına yardımcı olmaktadır.

Fantastik türün diğer türler ile eklenilebilmesi, Méliès sonrası Fritz Lang’ın *Metropolis*’i (1927) gibi kaligari bir filmin ya da *Wizard of Oz* (1939) gibi popüler kült bir filmin, erken dönem fantastik filmler olarak anılmasına sebep olmuştur. Bu filmler türsel olarak fantastik olarak anılmasa da erken dönem fantastik film çağının önemli filmleri olarak da değerlendirilmektedirler. Bu bağlamda fantastik tür, hedef kitlesi ya da tarz ayırt etmeksizin birçok filmi tek çatı altında toplayabilmektedir. Butler (2010), bu durum ile ilgili fantastik tür için “tutarlı bir tür mü? Ampirik ve ontolojik gerçeklik olduğu anlaşılmanın mimetik

Çakır, E.Y. (2020). Fantastik Filmlerde Figür ve Olay Örgüsü Bağlamında Stereotipler: “Yüzüklerin Efendisi” Analizi. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 77-99.

temsilinden uzaklaşmak daha geniş bir dürtü mü? Bilim kurgu ve korkudan ne şekilde ayırt edebilir (veya etmeli)?” gibi soruları doğurduğunu, bu sebepten tanımlama anlamında güçlükler yaşandığını savunmaktadır. Tüm akademik tartışmalara ve sınırlandırma çabalarına karşın fantastik türü sınıflandırma sorunsalı, uzun müddettir eleştirel spekülasyon konusu olmuştur ve günümüzde dahi kesin, genelleyici bir tanım üzerinde anlaşmaya varılamamıştır. Fantastik tür, neredeyse her zaman başka türler ile birlikte varlık göstermektedir. Bu kapsamda, fantastik türün diğer türlerle özdeşlikten ziyade hibrit türler olduğunu, sık sık birbirlerini destekleyecek biçimde ortaya çıktıklarını söylemek doğru olacaktır.

Temel olarak, formül bazlı fantastik tür, karakterlerin stereotip ve kutuplaşmalarının, iyi ve kötülüğün kullanılmasına güvenildiği, hızlı bir şekilde tanınabilir bir hikâye üretmek şeklinde tarif edilebilir. (Vike, 2009: 16). Bu görüşe dayanarak, klasik anlatı yapısına dayanan fantastik tür anlatı yapısı değerlendirilirken, stereotip kavramının da göz ardı edilmemesi gerektiği söylenebilir.

3. Stereotip Kavramı

Stereotipler, ticari olarak arzu edilen anlatıyı hızlı ve pratik biçimde üretmenin bir yoludur ve toplum tarafından ezberlenmiş yüzeysel yargılardan oluşmaktadır. Bu kalıp düşünme biçimleri değerlendiren tarafın, özne üzerinde onun bireysel özelliklerini göz önünde bulundurmaksızın kanıda bulunma yönünde hareket etmesini sağlamaktadır. Tanıma eylemi veyahut güdüsü olmaksızın düşünsel ölçüde hareket etmek zamandan kazandıran fakat derinliği olmayan bilgiyi kemikleştiren bir eylemdir. Bunun “kafamızdaki resim” (Lippmann, 1964) halini alarak genel geçer kanıyı oluşturması, stereotiplere incelenebilir şematik bir boyut kazandırmaktadır. Çağrışımlar ve imgeler stereotip oluşumunu desteklemektedir. Diğer insanların ne bildiklerini çözmeksizin eylemleri ardında yatan sebepler düşünülmedikçe, filtrelenmiş fikirlerin kabulü hükmünde bulunulur. Bu kabul edilen konsept, stereotip, bilinçli düşünme önünde engel teşkil etmektedir. Kısacası stereotip, görme eylemi gerçekleşmeksizin tanımlama eylemi gerçekleştiği vakit var olur.

Modern fantastik tür eserleri, son yıllarda fantezi kurgununun stereotiplerini ve geleneksel anlatı tekniklerini okuyucuyu/seyirciyi hayrete düşürebilmek adına reddetse de genel anlamda stereotiplerin oluşturduğu düşünme biçimlerini olay örgüsü ve figür bağlamında lehlerine kullanarak hareket etmektedirler. Bunu, olay örgüsü, karakterler gibi konusal çerçevede gerçekleştirdikleri gibi, yaratılan yeni düzenin çevresel ve toplumsal şartlarına da entegre ederek gerçekleştirirler. Stereotip, özellikle insanlar arası ilişkilerde ön yargılar ve ön kabullerden oluşan zihniyet ve davranışları yansıtmaya işlevi taşımaktadır (örneğin farklı ülke, ırk, dine göre benzer ön yargı ve nefretler görülebilmektedir). (İmançer, 2004: 130). Low Fantasy türüne ait fantastik filmler, günümüz dünyasında yaşandığından, günümüz stereotip kurallarına tabidirler. Nitekim High Fantasy türü, sıfırdan yaratılmış, kendi özgün dini, siyasi yapısı ve haritası, toplumsal yapısı olan, zaman zaman fizik kurallarının bile farklı işlediği evrenleri barındırmaktadır. Stereotip düşünmenin hızlı ve pratikliği göz önünde bulunulduğunda, seyirciyi bu yeni düzleme alıştırmamanın en uygun yolu, günlük stereotip düşünce biçimini evrene entegre etmek ve bu evreni, stereotipler üzerinden izleyene tanıtmaktan geçmektedir.

4. Figür ve Olay Örgüsü Stereotipleri

Edebi ya da sinema eserlerindeki karakterler, yapıları gereği ve istemleri doğrultusunda eylemde bulunma özelliğine sahiptirler. “Stereotipler bireyin beklenti ve davranışlarını belirler. Böylece de bireyin olayları, kişileri ve grupları nasıl ve ne biçimde gözlemleyeceğine ve anlamlandıracağına kılavuzluk eder, bireye dış dünyadaki objektif gerçekliği filtre etmesine olanak verir.” (Limon, Kara, Antalyalı, 2018: 198). Fantastik evren şartları içerisinde, yalnızca pratiklik sağlamaları gerekçesiyle stereotiplere başvurmak ve bu stereotipin özelliklerini eylemler dahilinde göz ardı etmek, kalitesiz ve tutarsız sonuçlar doğurmaktadır. Fantastik türün masalsı anlatımı göz önünde bulundurulduğunda, Propp’un Rus masalları üzerinde gerçekleştirdiği çözümleme, fantastik tür analizi adına faydalı bir araç olarak öne çıkmaktadır.

“Propp'a göre masallardaki işlevler yinelenir ve masal kişileri çoğunlukla aynı eylemleri gerçekleştirir. Masal incelemesinde önemli olan tek şey, kişilerin ne yaptıklarını bilmektir; kim ne yapıyor ve nasıl yapıyor, bunlar ancak ikinci dereceden sorulardır. İşlevlerin son derece az, kişilerin ise son derece çok olduğunu tespit eden Propp, bu durumun masalın şu çift özelliğini açıkladığını söyler: Bir yanda olağanüstü

Çakır, E.Y. (2020). Fantastik Filmlerde Figür ve Olay Örgüsü Bağlamında Stereotipler: “Yüzüklerin Efendisi” Analizi. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 77-99.

çeşitliliği, son derece renkli görünümü, öte yanda olağanüstü sayılabilecek tek biçimliliği, tekdüzeligi.” (Parsa & Parsa, 2002: 96). Anlatı yapısına tipolojiyi katmayı başaran Propp’un 1958’de yayımlanan “Morphology of the Folk Tale” kitabında değerlendirdiği sekiz temel değişken şu şekildedir:

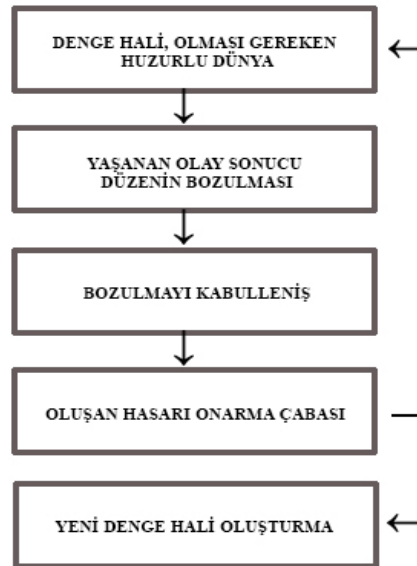
DEĞİŞKENLER	ANLAMLAR
Kahraman (Hero)	Arayış içerisindeki kişi.
Düşman (Villain)	Kahramanın görevine engel olan kişi.
Bağışlayıcı (Donor)	Büyülü güçleri olan objeyi bağışlayan kişi
Harekete Geçirici (Dispatcher)	Kahramanı göreve gönderen kişi.
Sahte Kahraman (False Hero)	Yanlış söylemlerle kahramanın başarısına engel olan kişi.
Yardımcı (Helper)	Kahramanın yol göstericisi
Prenses (Princess)	Kahramanın ödülü konumundaki, çatışma üzerinde etkili kişi.

Şekil 1. “Morphology of the Folk Tale” V. Propp, 1958.

Rollerin temellendirildiği bu karakter özelliklerine günümüz film anlatılarında da sıkça rastlanmaktadır. Propp’un yapısalcı yaklaşımında yer verdiği eylem alanları, temel karakterlerin olay örgüsüne dahil olmaları üzerinde önemli bir role sahiptir:

1. Saldırgan'ın eylem alanı.
2. Bağışçı'nın eylem alanı.
3. Yardımcı'nın eylem alanı.
4. Prenses'in ve babasının eylem alanı.
5. Gönderenin eylem alanı.
6. Kahraman'ın eylem alanı.
7. Düzmece kahramanın eylem alanı. (Propp’tan aktaran Özçalışkan, 1996).

Propp’un yapısalcı analizi, modern fantastik filmlerde de anlatı metninin çözümlenebilmesine yardımcı olmaktadır. Propp, eylem alanları içerisinde hikâye akışına dahil olan karakterlerin değişkenleri kadar, masaldaki değişmez işlevin de önemli olduğunu vurgulamaktadır. Araştırması esnasında Volkov’un “Masal: Halk Masallarında Konunun Oluşumu Üstüne Araştırmalar I” (1924) kitabını esas alarak 31 temel işlev saptamıştır. Todorov ve Weinstein’in, “Anlatı Yapısal Analizi” makalesindeki görüşlerine göre (1969), anlatının yapısı beş başlık altında toplanmaktadır:



Şekil 2. “Todorov ve Weinstein’a göre Anlatının Yapıları”

Çakır, E.Y. (2020). Fantastik Filmlerde Figür ve Olay Örgüsü Bağlamında Stereotipler: “Yüzüklerin Efendisi” Analizi. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 77-99.

Fantastik filmlerin, masalsı hikayeleri konu alan bir iskelete sahip olması, yukarıda bahsi geçen analizlerin geçerliliğine dayanak niteliğindedir. Jung’un arketip üzerine gerçekleştirdiği çalışmalar, mitin özünü çözümlemek adına arketipsel bir bakış açısı sağlamıştır. “Jung’a göre edebiyatta karşımıza çıkan arketipler, insanların ortak bilinç dışında yatan ve bize çok derinden seslenen psişik davranış formlarıdır.” (Moran’dan aktaran Dinçer, 2017). “Onlar ruhun kendiliğinden oluşan ürünleridir ve her biri kaynağının tohumunu gücünü bozulmamış olarak içinde barındırır.” (Campbell, 2010: 13). Kültürel anlamda farklılık gösterecekleri dahi ortak bir şemada var olabilen arketipler, arketipsel çözümlemelerin kaynağını oluşturmaktadır. “Jung, bütün insanlığın metafizik bir düzeyde bağlantılı olduğuna inanmıştır. Bu metafizik ilişkinin din, inanç, tinsellikten daha büyük bir güce, inanış yönündeki evrensel gereksinimlerinin ardındaki psikolojik güç olduğunu savunmuştur. Bütün insanlar arasındaki bu metafizik bağlantıyı kolektif bilinç dışı olarak tanımlamıştır.” (Indick, 2007: 105). Jung (1997: 403) tarafından “başlangıçtan beri var olan ilksel imgeler”, “kolektif bilincin hakimleri”, “boş, saf kalıplar” olarak tanımlanan ve “yalnızca kalıplarla aktarılan” arketipler, stereotip düşünce biçiminin yapısı gereği stereotip üzerine gerçekleşen araştırmalar için özdeş bir paydada toplanmaktadır. Jung’un 1968’de yayınladığı “The Archetypes and the Collective Unconscious” kitabında yola çıkılarak incelenebilecek en temel kahraman arketipleri şu şekildedir:

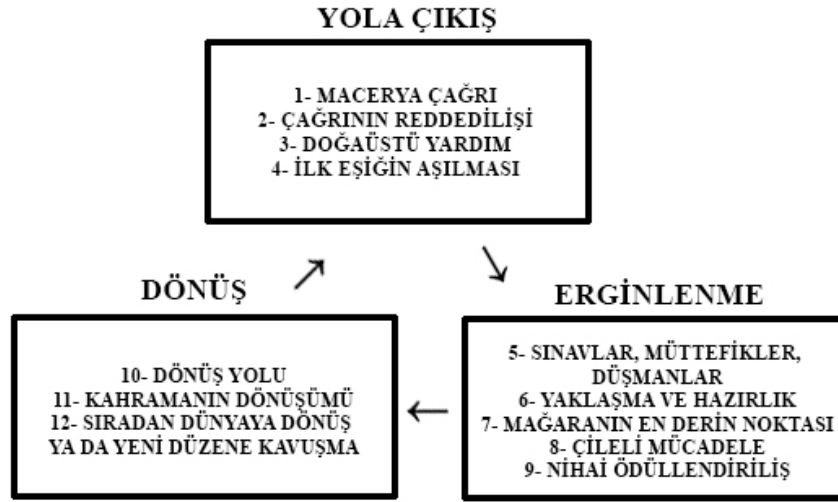
Kahraman
Yardımcı Kahraman
Büyük Ana
Gölge ve Gölge Benlik
Yaşlı Bilge

Arketipler, Kolektif Bilinçdışı’ya yöneliktir, genele uyan parçaların timsalleri olarak ortaya çıkar. Bu doğrultuda da arketipler, kişilerin düşünsel yönelimini kodlamada, yönetmede ve yönlendirmede etkili olmaktadır. Filmde arketipler üzerinden ilerlemek, hali hazırda analiz edilmiş karakterler ve tipler üzerinden seyircinin stereotip algısını deşifre edebilmek adına yardımcı görev görür. Nitekim, stereotip kavramının özellikleri göz önünde bulundurulmalıdır stereotip ile arketiplerin farklı kavramları temsil ettikleri unutulmamalıdır.

“Arketipler, stereotip olarak görülmemelidir. Stereotip, insanlar hakkındaki aşırı yalınlaştırılmış genel önyargılar olarak açıklanabilir. Arketipler ise bir kişinin bakış açısından görünümün sunmamaktadırlar. Yargılardan ve varsayımlardan uzaktırlar. Örneğin tipik bir kütüphaneci bekar düşünce tüm kütüphanecilerin bekar olduklarını varsaymaktadır. Bu şekildeki bir tanım karakterin büyümesini sınırlamaktadır. Gizli korkuları nedir, sırları nedir, onu motive eden nedir gibi soruların cevaplarını stereotipler verememektedirler. Arketipler bu soruları cevaplamaya yardımcı olmaktadır. Stereotip, büyük bir resmin küçük bir parçası olarak da görülebilir.” (Schmidt, 2001: 10–11).

Mendlesohn ve James’in (2009)’da belirttiği gibi, çoğu filmde ortak bir şema bulunur, buna göre “Bir yolculukta kahraman, canavarlar ve tehlike ile karşılaşır, hayatta kalır ve daha akıllı bir adam olur. Gılgamış ve Homer’in Odyseia’sı gibi çalışmalara dayanmaktadır. Bu çalışmalarda, modern fantezinin öncüsü olan birçok unsur bulunmaktadır.” Fantastik türe ait filmler, masalsı imgelerin yanı sıra, mitsel kökenleri sebebiyle epik olay örgülerine ve kahramanlara sahiptirler. Verimli bir içerik analizi adına, Joseph Campbell’in “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” monomitleri, karakterlerin geçirdiği dönüşüm süreçleri ve yapılarının çözümlenmesi adına açıklayıcı olabilmektedir. Campbell, “1000 Yüzlü Kahraman” (1972) çalışması aracılığıyla, birbiri ile benzeş bir kahraman algısının ve olay örgüsünün farklı kültürlere ait efsane, destan ve anlatılarda yer aldığını saptamak mümkündür. Bu düşünceyle hareket eden antropolog Adolph Bastian’ın, Campbell’inkine özdeş yeni bir şeması ortaya çıkarmıştır. Aynı şekilde Jung’un araştırmalarında da benzer bir ilke ile hareket edilmiştir. Birbiri ile tarihlerde yayımlanan iki farklı araştırmacının eseri, Jung’un “Bilinçdışı Psikolojisi” (1916) ve Frazer’ın “Büyü ve Din Üzerine Bir Araştırmaları” (1911-1915), Campbell’in mit ve arketip kavramı üzerine hareket etmesi için gerekli akademik zemini hazırlamayı başarmıştır. Campbell, ilk basım yılı 1949 olan “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” (2000) kitabında, kahramanın macerasını “Yola Çıkış, Erginlenme, Dönüş” başlıkları altında üç bölümde toplar:

Çakır, E.Y. (2020). Fantastik Filmlerde Figür ve Olay Örgüsü Bağlamında Stereotipler: “Yüzüklerin Efendisi” Analizi. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 77-99.



Şekil 3. Joseph Campbell'in “Kahramanın Yolculuğu” şeması.

“Yola çıkış”, sıradan dünyayı terk edecek değişimlerin gerçekleştiği, “Erginlenme”, yeni düzeni kurmak ya da eskisine dönmek adına çekilen çileli yolculuğun yer aldığı, “Dönüş” ise kahramanın bu çileler çözüme ulaştırarak yeni bir kimliğe ve sıradan dünyaya en yakın yeni düzene geçişini içermektedir.

Olay örgüsünü mercek altına alan “Kahramanın Yolculuğu”nun yanı sıra Campbell, arketipler üzerine de çalışmalar yapmıştır. Jung ile ortak olarak kültürler içerisinde tekrar eden anlatım şemalarının bulunduğu fikrini ortaya atmaktadır. Bunun yanı sıra Jung’dan farklı olarak Campbell’a göre arketipler, esneklik payına sahip etmenlerdir. Öykünün anlatımına göre belli bir arketipi temsil eden kişiler, ilerleyiş içerisinde karakter gelişimi dolayısıyla farklı arketipler olarak yeniden şekillenebilirler. Campbell’ın mitler üzerinde yaptığı modeli Vogler sinemaya uyarlamış, bu konu üzerine ağırlık vermenin “öyküdeki kişilerin işlev ve amaçlarını anlamak için” ideal yol olduğunu öne sürmüştür. (Vogler, 2009: 94).

Campbell, arketipler kapsamında yedi rolden bahsetmektedir:

Kahraman: Hikâyenin ana karakteri olarak yer alan Kahraman, Kahramanın Yolculuğu adımlarını izleyen karakterdir. Çağrıyla kabul ettikten sonra kahramanlaşır. Seyircide özdeşimlik duygusunu yaratmak işleviyle oluşturulduğu gibi, kendi ilkeleri ve değerleri olan, erdemli, cesur ve çoğunluğun iyiliği için kendi isteklerini ikincil planda tutabilen birisi olarak resmedilmektedir. Tüm izlenince, Kahraman arketipinin gelişimi ve macera sonundaki değişimi üzerine kuruludur.

Akıl Hocası: Güdüleme üzerine önemli bir yere sahip olan Akıl Hocası, Jung’un arketiplerinden “Yaşlı Bilge” ile örtüşmektedir. Genel olarak yol gösterici, bilge bir kimliğe ve doğaüstü güçler ile ön plana çıkar.

“Batı dillerinde akıl hocası anlamına gelen mentor sözcüğü Homeros’un Odüsus destanından kaynaklanır. Mentor adlı bir karakter, genç kahraman Telemakus’a yolculuğu sırasında destek olur. Aslında Telemakus’a yardım eden, Mentor’un kılığında girmiş olan Athena’dır. Mentor, tanrısal bilgelikle doludur ve tanrıçanın sesiyle konuşur. Akıl hocası, kahramana öğretmenlik ve danışmanlık yapar, ona çeşitli bilgiler verir; kahramanı ileride karşılaşacağı zorlu durumlara karşı uyarır; onu teşvik eder, tereddüt, korku ve tasaların üstesinden gelebilmesi için öğütler verir, eğitimine yardım ederek kahramanı yolculuk için hazırlar. Akıl hocası, kahramana yolculuktan sağ dönmesini sağlayacak becerileri öğretir.” (Tecimer, 2006: 126).

Türk hikayelerinde ak sakallı dede figürü ile örtüşen akıl hocası, mitoslarda “simyacı, büyücü, doktor, profesör, din adamı, evliya, öğretmen, baba ya da başka bir otoriter figür olarak görülür.” (Tecimer, 2006: 126). Bu akıl hocaları, kahramanın potansiyelini ortaya çıkarmayı amaçlar ve mantığın sesi her daim kahraman ile birlikte hareket eder. “Cennet bahçesindeki Âdem için Tanrı, Kral Arthur’a yol gösteren Merlin, Sindirella’ya yardım eden peri, Frodo için Gandalf” (Tecimer, 2006: 126) örnek olarak gösterilebilir. Fantastik türe ait eserlerde akıl hocaları, genel olarak simya bilgisine sahip kişiler ya da

Çakır, E.Y. (2020). Fantastik Filmlerde Figür ve Olay Örgüsü Bağlamında Stereotipler: “Yüzüklerin Efendisi” Analizi. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 77-99.

büyücüler ile temsil edilir. Yüzüklerin Efendisi serisindeki Akıl Hocası arketipi olan Gandalf’ın stereotip bir figür olarak başka fantastik tür yapımlarında da temsillerinin bulunduğunu söylemek mümkündür. Örneğin Gandalf’ın fiziksel ve psikolojik tasvirini, yani temsil ettiği ak sakallı yaşlı bilge kişi stereotipi, J.K. Rowling’in tanınmış “Harry Potter” serisinde de Dumbledore karakteri ile benzerlik taşımaktadır. Aynı şekilde Türk söylentilerinde yer alan “Ak Sakallı Dede” karakteri de aynı stereotip özelliklere sahiptir.

Eşik Bekçisi: Eşik Bekçisi, güvenilir ve güvenilir olmayan arası davranışlar sergilemektedir. Kahraman için, yolculuğu esnasında karşılaştığı engellerden biri olarak yer alır. Kahraman, eşik bekçisi ile mücadele ederken çeşitli yöntemlere başvurur. Saldırgan bir tutum sergileyebileceği gibi dostluk çabasına da girebilir. “Eşik bekçisi kimi zaman zihinsel ya da duygusal düzeydedir; psikolojik sorunları, nevrozları, ruhumuzda gizli kötülüğü, duygusal yaraları, günahları, bağımlılıkları, korkulan, tutkuları, daha önce aşılmış olan eşik nöbetçilerinin bir türlü unutulmayan sözlerini, egonun yarattığı körlüğü, benliğin çevremizde oluşturduğu duvarı, kişiliğin gelişimini engelleyen her türlü içsel sınırı temsil eder.” (Tecimer, 2006: 128). Bu arketip, tanımsal anlamına uygun olarak kahraman ve kahramanın geçmesi gereken önemli eşiğin arasındaki bir bariyer görevi görmektedir, bir nevi kahraman için mücadelesi esnasında aşmakla hükümlü olduğu testlerden biridir. Bu da eşik bekçisi ile kahraman arasında gerçekleşen kaçınılmaz bir mücadelenin zorunluluğu olarak kendini gösterir.

Haberci: Haberci arketipi, kahramanı harekete geçirici bir yapıya sahiptir. Todorov’un yapısal analizinde bahsi geçen düzenin bozulması, haberciyi olay örgüsüne dahil eder. Müjdeciler olarak da tabir edilen Haberci, değişen duruma dair bilgiyi kahramana aktararak onu maceraya dahil olmaya çağırır. Bu eylem, aynı zamanda kahramanın yolculuğunu başlatan ilk adımdır. Habercinin harekete geçmesiyle kahraman, eski düzeninden de men edilir; zira habercinin çağırısına başlangıçta isteksiz yaklaşırsa dahi, dönüşüm geçireceği maceraya dahil olur. Haberci, olay örgüsünü başlatan yegâne unsurdur.

Biçim Değiştiren: Olay örgüsü bağlamında değişim, yalnızca kahraman arketipinin geçirdiği bir süreç değildir. “Şekil değiştiren maskesi kahramanı yanıltmakta ve asıl niyetini kahramana karşı saklamaktadır. Şekil değiştiren maskesi kahramanın zihnine şüpheler ve sorular sunmaktadır.” (Voytilla, 1999: 15). Tecimer’e göre (2006: 130) biçim değiştiren arketipi psikolojik çerçeve doğrultusunda, “değişimin katalizörü, dönüşüm isteğinin simgesidir; kahramanın açıkça ortaya koyamadığı değişim-dönüşüm arzusunu yansıtır.” Yüzüklerin Efendisi serisindeki Gollum, Malefiz (2014) filmindeki Kral Stefan gibi örneklerinde olduğu gibi, kendi çıkarları ile kahramanın amaçları arasında fikir ayrılığı yaşayan karakterler, biçim değiştiren arketipine uygunluk göstermektedir.

Gölge: Yok edici kimliğin bir arketipi olarak ortaya çıkmaktadır. Film içerisinde yalnızca temsil edildiği özne üzerinden değil, kahramanın bilinçaltındaki şeytanlarıyla iç mücadelesi üzerinden de yansıtılır. Kahramanın temsil ettiği olumlu değerlerin karşısında bir rakip görevi görmektedir. Gölge, kahramanın gelişimi ve yeniden doğuşu üzerinde değişkenlik unsuruna sahip önemli bir yere sahiptir. Kahraman, kendini yeniden tanımlayabilmek için Gölge’nin yarattığı çilelerin üstesinden gelebilmelidir. Jung’a göre, kişinin kendisini bütüncül olarak tanıyabilmesi için egoya yönlendirilen meydan okumaya karşılık vermelidir. Egoya yönelik bu meydan okumayı gerçekleştiren ise Gölge arketipidir. The Fall (2006) filminin kahramanı konumundaki Roy’un karşısındaki gölge arketipi olarak yer alan Vali Odious üzerinden, hayatının kalanını yaşamaya dair hissettiği korku ve isteksizliğin deşifre edilebilmesi, Kahraman-Gölge arası ilişkiye örnek olarak gösterilebilir. Gölge arketipinin kahramanın iç dünyasındaki karanlık düşüncelere ayna tuttuğu gözlemlenebilmektedir.

Hilebaz: Oyuncu yapısıyla öne çıkan Hilebaz arketipi, filmlerin komedi unsuru olarak öne çıkmaktadır. İyi niyetli yapısına rağmen, olay örgüsü içerisinde karışıklıklara sebep olan, gidişat düzenini kıran karmaşalar yaratır. “En bilinen tip olarak popüler filmlerin hemen hepsinde kolayca fark edilebilmektedir. Türk sineması çok sayıda filmde baş oyuncunun yanındaki komik kız ya da komik erkek olarak bu tipi kullanmıştır.” (Arslantepe, 2008: 18). Kurnazlık, şaklabanlık, kural tanımazlık gibi özelliklere sahip olan hilebaz arketipinin yarattığı karmaşa her daim kahramanın dezavantajına işlemez, kimi zaman kendi mücadelesi içerisinde kahraman da hilebaz arketipinin maskesini devralabilir. “Oyuncu-hileci arketipinin en mükemmel örneği, Shakespeare’in A Midsummer Night's Dream (Bir Yaz Gecesi Rüyası) adlı

Çakır, E.Y. (2020). Fantastik Filmlerde Figür ve Olay Örgüsü Bağlamında Stereotipler: “Yüzüklerin Efendisi” Analizi. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 77-99.

yapıtındaki Puck karakteridir. Germen mitolojisinin, Avrupa folkloruna ve fantastik edebiyata armağanı olan Elf adlı hayali yaratıklar da oyuncu-hileci arketipinin yansımasıdır.” (Tecimer, 2006: 132). Yüzüklerin Efendisi serisi evrenine özgü olan Hobbit karakterlerinin temelleri de fizyolojik özellikleri ve karakter yapıları dolayısıyla mitolojide bahsi geçen ve Puck karakterinin ırkı olan elflere dayanmaktadır.

5. “The Lord of the Rings” Serisinin Analizi

Çalışma için yöntem olarak filmsel klasik anlatı çözümlemesine odaklanan içerik analizi yöntemi belirlenmiştir. Fantastik türe ait eserlerin masalsı anlatım yapısı doğrultusunda temellenmesi ve evrenleşmesi, konu, figür ve olay örgüsü stereotiplerini Campbell, Propp ve Jung’un öne sunduğu mitsel ve masalsı anlatımları temel alan kavramlar aracılığıyla tespit etmeyi uygun kılmaktadır. Araştırma 2000-2003 yılları arasında vizyona giren ilk üçleme ile sınırlandırılmıştır. Klasik anlatı yapısının incelenmesindeki gerekçe, karakterlerin eylem alanlarını ve arketiplerini çözümleyerek anlatılarında Tolkien’in anlatı yapısının temellerinde yer alan mitsel öze ulaşımak istenmesidir. Bunun yanı sıra Tolkien’in alternatif (ikincil) dünya tasarımı, kendi deneyimlerinden kaynaklanan stereotipsel algının ve kişisel fikirlerin de yer aldığı, özgün ırk tasarımları aşamasında ise, içinde bulunduğumuz toplumlara (birincil dünyaya) ait ırksal stereotip fikirlerin yer aldığı düşünülmektedir. Çalışmanın devamında filmlere ait künye bilgileri verilmiş, önceki bölümlerde bahsi geçen araştırmacıların perspektiflerinden içerikler incelenmiş, ikincil dünya stereotiplerinin irdelenebilmesi adına değerlendirmeye tabi tutulmuştur.

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (2001)	
YÖNETMEN	Peter Jackson
YAZARLAR & SENARYO	J.R. Tolkien (Roman), Fran Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson (Senaryo)
OYUNCULAR	Elijah Wood, Sean Astin, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Orlando Bloom, John Rhys-Davies, Liv Tyler, Cate Blanchett, Billy Boyd
ÜLKE	Yeni Zelanda/ABD
SÜRE	2 saat 58 dakika

Şekil 4. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (2001) Filminin Künyesi*

Filmin Özeti

Gandalf’ın buyruğu üzerine, Orta Dünya’yı kıyamete sürükleme gücüne sahip olan tek yüzüğü ortadan kaldırmak adına Frodo ve Sam, Mordor’a doğru yola çıkar. Yüzüğün sahibi olan karanlık güçlere ait kişiler ve ordular da aynı amaç için harekete geçmiştir. Frodo ve Sam’in müttefikleri zamanla artarken düşman kuvvetlerin orduları ve dünya üzerindeki etkisi de giderek artış gösterir.

The Lord of the Rings: The Two Towers (2002)	
YÖNETMEN	Peter Jackson
YAZARLAR & SENARYO	J.R.R. Tolkien (roman), Fran Walsh, Philippa Boyens, Stephen Sinclair, Peter Jackson (senaryo)
OYUNCULAR	Elijah Wood, Sean Astin, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Orlando Bloom, John Rhys-Davies, Liv Tyler, Cate Blanchett, Billy Boyd, Christopher Lee
ÜLKE	Yeni Zelanda/ABD
SÜRE	2 saat 59 dakika

Şekil 5. *The Lord of the Rings: The Two Towers (2002) Filminin Künyesi*

Çakır, E.Y. (2020). Fantastik Filmlerde Figür ve Olay Örgüsü Bağlamında Stereotipler: “Yüzüklerin Efendisi” Analizi. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 77-99.

Filmin Özeti

Frodo ve Sam, kendilerini korkunç bir kadere sürüklemekte olan Gollum’un önderliğinde Mordor’a yaklaşır. Tek yüzüğün yok edilmesi için harekete geçen diğer müttefikler, birbirlerinden bağımsız yollar üzerinden, Saruman ve ordusu aracılığıyla bozulan dünya düzenini sağlamak adına çeşitli cepelerde mücadele verirler.

The Lord of the Rings: The Return of the King (2003)	
YÖNETMEN	Peter Jackson
YAZARLAR & SENARYO	J.R.R. Tolkien (roman), Fran Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson (senaryo)
OYUNCULAR	Elijah Wood, Sean Astin, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Orlando Bloom, John Rhys-Davies, Liv Tyler, Cate Blanchett, Billy Boyd
ÜLKE	Yeni Zelanda/ABD
SÜRE	3 saat 21 dakika

Şekil 6. *The Lord of the Rings: The Two Towers (2002) Filminin Künyesi*

Filmin Özeti

Frodo ve Sam, yüzüğü yok etmek adına Mordor’a vardıklarında, Gollum’un sebep olduğu karmaşa, amaçlarını gölgeleyerek birbirlerine düşmelerine sebep olur. Frodo, yüzüğün sebep olduğu duygular sonucu ikileme düşer. Yıllar önce kendisinden çalınmış olan yüzüğe sahip olmak isteyen Gollum, yüzüğü geri temin edebilmek adına planlar yapar. Bu sırada Gandalf ve Aragorn önderliğindeki müttefikler, Saruman’ın ordusuna karşı taaruzla geçer. Orta Dünya, Frodo ve Sam’in yüzüğü Hüküm Dağı’na atmaları ve Sauron’un mağlup olmasıyla kıyamete sürüklenmekten kurtulur.

Tolkien’in Yüzüklerin Efendisi serisi, folklorik, mitsel, dolayısıyla da metinlerarası bir yapıya sahiptir. Paganizm, putperestlik ve Hristiyanlık öncesi dönemin harmanlaşması sonucu var olan yeni yapılaşma gerek kitap gerek film serisi içerisindeki metafor ve metonomiler, göndermeler, ithaflar, semboller üzerinden gözlemlenebilmektedir. 1925-1945 yılları arasında Oxford’da profesörlük yapan Tolkien, Yüzüklerin Efendisi serisini, uzmanlık alanı olan İngiliz Edebiyatı, mitoloji, dilbilim gibi konular üzerinden şekillendirmiş ve bu alanlara sıklıkla atıfta bulunmuştur. Örneğin, Hobbit’in karakter ve yer adları, İzlanda dilbilimsel geleneklerinden türetilmemiş ve eski İskandinav efsanelerinden elde edilen bilgiler yardımıyla oluşturulmuştur. Smaug adlı ejderha, İskandinav halkını konu alan Anglosakson destanı Beowulf efsanesi ile doğrudan örtüşmektedir. Tolkien de bizzat tarihin kendisini uygulanabilirliğinin altını çizmektedir. “Alegoriyi oldum olası sevmem, hiçbir zaman sevmedim ve yaşlandıkça dikkatimi çeker oldu. Ben okuyucunun düşünce ve deneyimine çeşitli uygulanabilirliği sebebiyle tarihi çok tercih ederim. Birçoğunun ‘uygulanabilirliği’, ‘alegori’ ile karıştırdığını düşünüyorum; biri okuyucunun özgürlüğünde, diğeri ise yazarın önerdiği tahakkümündedir” (Tolkien, 1966: xi). Bunun yanı sıra, Jules Verne’in Dünya’nın Merkezine Yolculuk (1862) romanındaki gibi bir yolculuk hikayesini barındırdığından, Viktoryan dönem türü kurgularının izlerine de Yüzüklerin Efendisi serisinde rastlamak mümkündür.

Tolkien’in kendi hayat deneyimlerinin de eserlerinde etkileri olduğu görülmektedir. Bir anektoduna göre Yüzüklerin Efendisi’nin odak noktası olan kıymetli ve lanetli yüzüğe, yazarın 1929’da Gloucester’deki Roma dönemine ait bir arkeolojik kazı ziyareti ve orada ortaya çıkarılan bir tarihi eser ilham kaynağı olmuştur. (Williams, 2017). Sonuç olarak Tolkien, eserini kendi anıları ve fantastik temaya ait klasik anlatı üzerine kurmuş, odak aldığı efsanelerde sıklıkla yer alan runik dil yapılaşması üzerinden yeni diller oluşturarak yapıtını özgünleştirmiş, mitsel yapılaşmayı kendine altyapı olarak belirlemiştir. Klasik anlatı yapısının bir örneği olan seride, olay örgüsü bağlamında Joseph Campbell’in ele aldığı kahramanın evrenselleşmiş yolculuğunu gözlemlemek mümkündür:

Çakır, E.Y. (2020). Fantastik Filmlerde Figür ve Olay Örgüsü Bağlamında Stereotipler: “Yüzüklerin Efendisi” Analizi. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 77-99.

SIRADAN DÜNYA	Frodo, akrabası Bilbo ile beraber Shire’in güvenli ve huzurlu topraklarında sıradan bir hayata sürdürmektedir.
MACERAYA ÇAĞRI	Yüzüğün Bilbo’da olduğunu öğrenen Gandalf, göreve atılması adına Frodo ile konuşur.
ÇAĞRININ REDDİ	Frodo, maceraya atılmak adına gönülsüzdür. Gandalf, kendisine yardımcı olması adına Sam’i görevlendirir. Frodo ve Sam’i, müttefik kolu oluşturan Yüzük Kardeşliği üyeleri ile tanışır.
İLK EŞİĞİN AŞILMASI	Frodo ve Sam’e eşlik eden Yüzük Kardeşliği, Hüküm Dağı’na doğru yola çıkar.
SINAVLAR, MÜTTEFİKLER, DÜŞMANLAR	Frodo ve Sam, yolculukları boyunca Arwen, Elrond, Galadriel gibi müttefikler edinir. Bunun yanı sıra Balrog ile karşılaşmalarında Gandalf’ı kaybederler (Gandalf daha sonra “Beyaz Gandalf” olarak Yüzük Kardeşliği üyelerinin karşısına çıkar) Yüzüğü korumak adına, Sauron’un emirlerini uygulayan Nazgul gibi düşmanlardan kurtulmaya çalışırlar. Sahip olduğu iki kimlik üzerinden iyi/kötü çatışması yaşayan Smeagol/Gollum, hem müttefik hem düşman olarak Frodo ve Sam’in yanında seyahat eder, Mordor’a kadar onlara rehberlik eder. Frodo ve Sam’in yolculuğuna paralel olarak, ikinci film itibarıyla yolları ayrılan Yüzük Kardeşliği üyeleri, sınavlardan geçer (örn. Pippin, kendisine öğütlemesine karşın büyüdü bir obje olan Palantir’e bakar ve Gandalf tarafından, bir savunma hattı olan Minas Tirith’e gönderilerek cezalandırılır), yeni müttefiklerle tanışır (örn. Éowyn, Théoden) ve yeni düşmanlar edinir. (Örn. Grima Wormtongue)
YAKLAŞMA VE HAZIRLIK	Mordor yakınlarında yüzüğün sebep olduğu olumsuz duygular ve Gollum’un kumpasının etkisiyle Sam’i kovar. Sam, Frodo’nun Gollum tarafından manipüle edildiğini anladığında yardım etmek için geri döner ve Frodo’yu oraların elinden kurtarır. Beraber, yüzüğü yok etmek için Hüküm Dağı’na yönelirler. Bu esnada Yüzük Kardeşliği, cephelerde Saruman’ın ordularına karşı mücadele etmektedir.
MAĞARANIN EN DERİN NOKTASI	Frodo, Hüküm Dağı’na vardıklarında iradesini kaybederek yüzüğü atmaktan vazgeçer. Gollum ile boğuşmaları esnasında Gollum, Frodo’nun parmağını kopararak yüzüğü alır ama yüzükle beraber kızgın lavlara düşerek ölür. Bu esnada Aragorn önderliğindeki Yüzük Kardeşleri ve orduları, Mordor’a taruza geçer.
NİHAİ ÖDÜLLENDİRİLİŞ	Yüzük, Gollum’la beraber yok olur. Sauron yenilgiye uğrar, mağlup olur.
DÖNÜŞ NOKTASI	Frodo ve Sam, Gandalf ve kartallar tarafından kurtarılır.
KAHRAMANIN DÖNÜŞÜMÜ	Frodo, yüzük artık kendisinde olmadığından yüzüğün etkisinden kurtulur. Artık, Shire’de yaşayan sıradan bir Hobbit değildir.
SIRADAN DÜNYAYA DÖNÜŞ YA DA YENİ DÜZENE KAVUŞMA	Frodo ve Sam, Yüzük Kardeşliği ekibi ile yeniden karşılaşır. Barış sağlanır. Hobbitler, katkılarından dolayı Arwen tarafından onurlandırılır. Aragorn Arwen ile evlenip Minas Tirith’te taç giyer. Eskisi gibi olmayan Frodo, elflerle Ölümsüz Diyarlar’da yaşamak için Galadriel ve Celeborn ile birlikte Orta Dünya’dan ayrılır.

Şekil 7. Joseph Campbell’ın “Kahramanın Yolculuğu” Şemasına Göre “Yüzüklerin Efendisi” Üçlemesinin Analizi

Todorov’un ele aldığı anlatı yapısı da bu çerçevede şekillenmektedir. Shire’de sıradan hayatını yaşamakta olan Frodo, Gandalf’ın Bilbo’daki yüzüğü fark etmesi ve Frodo’yu bu yüzüğü ortadan kaldırmak için görevlendirmesi, düzeni bozar. Artık hiçbir şeyin eskisi gibi olmayacağını bilincine varılması, Frodo’nun toplanan meclis önünde görevi resmi olarak kabul etmesiyle gerçekleşir. Yolculuğa çıkan Frodo ve Sam, yüzüğü Hüküm Dağı’na atana değin bu bozulmanın yarattığı hasarı onarmak için gayret gösterir. Sonucunda, dünya eski dengeli düzenine geri döner ve Frodo, kendi yeni düzenini kurmak adına elflerle beraber Orta Dünya’dan ayrılır. Üçlemenin, birden fazla olay düzlemi barındırması, Propp’un “Eylem Alanları”nı gözlemlemek adına da fayda sağlamaktadır.

Eylem alanlarını bulmak adına, öncelikli olarak Propp’un tespit ettiği sekiz temel eylem alanı karakterini, üçleme içerisinde tespit etmek gerekmektedir:

Çakır, E.Y. (2020). Fantastik Filmlerde Figür ve Olay Örgüsü Bağlamında Stereotipler: “Yüzüklerin Efendisi” Analizi. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 77-99.

EYLEM ALANI KARAKTERLERİ	KARAKTERLER
KAHRAMAN	Lord of the Rings (2001-2003) üçlemesinde ana olay, tek yüzüğün yok edilmesi olduğundan, ana olay örgüsünün kahramanı Frodo’dur. Kahramandan beklenen irade telkinine ve etik kaygılara sahiptir. Özverilidir, kendini feda etmeye hazırdır fakat süreç boyunca, iradesiyle çatıştığı zamanlar dahil, ilkelerinden ödün vermez
DÜŞMAN	Tek yüzüğün yol edilmesini istemeyen, kendisine geri dönmelerini arzu eden karakter Sauron’dur. Kahramanın amaçlarına engel olması yönünden seride düşman konumundadır.
BAĞIŞLAYICI	Serinin başında tek yüzüğe sahip olan ve belirlenen amaç uğruna bunu kahramana bağışlayan kişi Frodo’nun amcası Bilbo’dur.
HAREKETE GEÇİRİCİ	Gandalf, Frodo’ya yüzüğü ortadan kaldırma görevini vererek kahramanı harekete geçirir.
SAHTE KAHRAMAN	Gollum, içinde barındırdığı iyi niyetli ikincil kişiliği olan Smeagol aracılığıyla yan kahraman olarak Sam ve Frodo’ya rehberlik etse de Gollum kimliği ağır bastığından, Mordor yakınlarında Frodo’ya kumpas kurarak yüzüğü ondan çalmaya çalışır.
YARDIMCI	Seri içerisinde Frodo’ya dolaylı yoldan yardım eden birçok kişi bulunmaktadır, bu kişileri “Yüzük Kardeşliği Üyeleri” olarak gruplandırmak mümkündür. Sam, en direkt yoldan Frodo’ya yardım eden kişidir. Bunun yanı sıra Aragorn, Legolas, Gimli, Pippin, Merry de yardımcı karakter olarak olay örgüsü içerisinde yer almaktadır.
PRENSES/ PRENSESİN BABASI	Net bir biçimde kahramanın ödülü konumunda bulunmasa da plot üzerindeki etkisi ve kimliği itibarıyla Arwen seride prenses konumundadır. Nazgûl’ların saldırısının ardından Frodo’nun hayatını kurtararak dolaylı yoldan karakteri ödüllendirir. / Ödüllendirici görevde, Arwen’in babası ve elflerin kralı olan Elrond bulunmaktadır. Frodo, elflerin yaşadığı Ölümsüz Diyarlar’a giderek ödüllendirilir.

Şekil 8. *Propp’un “Eylem Alanları” Şemasına Göre “Yüzüklerin Efendisi” Üçlemesindeki Eylem Alanı Karakterleri*

Eylem alanları, olay örgüsü içerisinde birbiri ile paralel olarak işlenmektedir:

EYLEM ALANLARI	KARAKTERLER
KAHRAMANIN EYLEM ALANI	Frodo ve Sam’in, yüzüğü Mordor’daki Hüküm Dağı’na götürme yolculuklarını içeren eylem alanı.
SALDIRGANIN EYLEM ALANI	Düşman konumundaki Sauron ve yandaşlarının planlarını gerçekleştirdiği eylem alanı. (Sauron’un adamlarının yüzüğün sahibini arayışı, Sauron’un kurduğu ordu, Saruman’ın planları, Gríma’nın Théoden’i lanetlemesi vb.)
GÖNDERENİN EYLEM ALANI	Gönderen’in eylem alanı, gönderen konumundaki Gandalf’ın, Frodo’ya yüzüğü yok etme görevini vermesi ile başlamaktadır. Balrog ile karşılaşması ile kahramanın eylem alanı ile ilişkisi kesilen bu eylem alanının yolu, Gandalf’ın “Beyaz Gandalf” olarak geri dönmesiyle, Yardımcı’nın Eylem Alanı ile kesişir.
BAĞIŞÇININ EYLEM ALANI	Bilbo Baggins’in doğum gününden başlayıp Gandalf’ın, tek yüzüğün Bilbo’da olduğunu anlamasına ve sonrasında Bilbo’nun yüzüğü Frodo’ya vermesine değin süren eylem alanı.
YARDIMCININ EYLEM ALANI	Frodo ve Sam’in yüzüğü Mordor’a götürme hikayesine paralel olarak, “Yüzük Kardeşliği” üyelerinin mücadeleler ve savaşlar üzerinden Mordor’a giden yollarını temel alan eylem alanlarıdır. Yardımcı’ların eylem alanları, ikinci film itibarıyla ayrılrsa da ara ara birbiri ile iç içe geçip ara ara çatallanarak ilerler. Aragorn, Legolas ve Gimli’nin eylem alanı ile Pippin ve Merry’nin eylem alanları farklı güzergahlardan gelişir, nihayetinde de ortak paydada bir araya gelir.
PRENSESİN VE PRENSESİN BABASININ EYLEM ALANI	Arwen ve Elrond’un, Elf diyalarını esas alan eylem alanını içermektedir. Nadiren Karakter’in eylem alanı ile bağlansa da Yardımcı’nın eylem alanı ile sık sık bağlanır.
SAHTE KAHRAMANIN EYLEM ALANI	Sahte kahraman olan Gollum’un eylem alanı, Frodo ve Sam’e rehberlik etmesi dolayısıyla ikinci film sonrasında Kahraman’ın eylem alanı ile kesişerek paralel ilerler.

Şekil 9. *Propp’un “Eylem Alanları” Şemasına Göre “Yüzüklerin Efendisi” Üçlemesindeki Eylem Alanları*

Çakır, E.Y. (2020). Fantastik Filmlerde Figür ve Olay Örgüsü Bağlamında Stereotipler: “Yüzüklerin Efendisi” Analizi. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 77-99.

Tolkien'in sözünü ettiği “Okatastrofik masal” tanımı eylem alanları hususunda da devreye girmektedir. Attebery bunu “...eğer Yüzük kahramanların en iyi çabalarına rağmen düşmanın eline geçecek olsaydı, Yüzük sadece yeniden gizlenmiş ya da düşmüş olsaydı, fantezinin yapısal bütünlüğüne sahip olmazdık, ama saçmalık ya da dehşetin kısaltılmış hikâye biçimlerine sahip olurduk.” şeklinde açıklamıştır. (1992: 15).

Jung'un arketiplerinde, Propp'un çizdiği karakter şeması ile benzerlikler bulunsa da Aragorn karakterinin kahramansı yapısı ve kendi olay örgüsü içerisindeki yeri sebebiyle, Jung'un “Kahraman” arketipinde Frodo ile birlikte konumlanmaktadır. Yüzüklerin Efendisi üçlemesi, Propp'un “Düşman” olarak belirlediği, Jung'un arketiplerinde “Gölge ve Gölge Benlik” olarak öne çıkan Sauron'un mağlubiyetinde, Aragorn'un kahraman konumunda yer aldığı olay örgüsüne de ağırlıklı olarak yer vermektedir. Bu durumda, kahramanın Frodo olduğu hikâye güzergahında Sam “Yardımcı Kahraman” konumundayken, Aragorn'un düzleminde Legolas ve Gimli “Yardımcı Kahraman” arketipinde temsil edilir. Her iki düzlemde de Pippin ve Merry karakterlerini “Hilebaz”, ikili kişiliğinin etkileri dolayısıyla da Gollum/Smeagol karakterini “Biçim Değiştiren” temsili okumak mümkündür. İki olay örgüsünde de değişmez rolde olan diğer karakterler “Büyük Ana” arketipinde Galadriel, “Yaşlı Bilge” arketipinde Gandalf'tır. Frodo'nun olay örgüsünde de Aragorn'un olay örgüsünde de bu isimler aynı kimlik, karakter yapısı ve görev ile hikâye akışına dahil olmaktadır.

6. “The Lord of the Rings” Serisine Özgü Irklar, Mekanlar ve Stereotip

Attebery'nin (1981:195), “fantezi olarak tanıdığımız eserler, Yüzüklerin Efendisi'ne üç temel şekilde benzeme eğilimindedir. Bunlardan biri içerikle, diğeri yapı ile, üçüncüsü okuyucu yanıtı ile ilgilidir” ifadesi, fantastik türün yalın haliyle incelenmesi ve Yüzüklerin Efendisi serisinin neden stereotipler üzerinden okunması gerektiğinin altını çizen cinstendir. Tolkien'in, T. H. White, Lloyd Alexander, Andre Norton, Peter Beagle, Stephen Donaldson, Roger Zelazny, Ursula Le Guin gibi fantastik türde eserler veren tanınmış yazarları doğrudan etkilemesi de Tolkien üzerine gerçekleştirilebilecek bu şekilde bir araştırmanın, diğer önemli eserleri de anlamlandırabilmek adına önemli olduğunu göstermektedir.

Tolkien, ikincil dünyanın gerçekliğini yalnızca ırksal ve evrensel yapılaşmalar üzerinden değil, dilsel ve dinsel faktörler üzerinden katmanlı bir biçimde inşa ederek okuyucusunun/izleyicisine temellendirilmiş yeni bir gerçeklik sunmuştur. Bunun için kendi eserlerinden önceki fantastik yazınlara, özellikle de Beowulf destansı yazıtlara ve söylencelere başvurur. Mitsel ve folklorik konsepti efsanelerden, destanlardan, masallardan esinlenerek kurmuş, oluşturduğu yeni dünyaya has ırklar ve coğrafyalar tasarlamıştır. Bu aşamada Tolkien'in Kelt ve Nordik efsaneler haricinde, kişisel görüşlerine, yaşamıyla ilişkili yargılara ve öznel stereotip algısına da yer verdiği gözlemlenebilmektedir.

Yüzüklerin Efendisi üçlemesinin 1930'larda yazılmaya başlanıp 1954 yılında yayınlanmış olması ve film serilerinin başlangıcının 2002'ye dayanması, stereotip işleyişinin analizi adına sosyo-politik ve kültürel arkaplanın ele alınmasını gerekli kılmaktadır. Kitaba ilişkin verilen tarihsel süreçte, İngiltere'ye, Karayipler ve Hindistan alt kıtasından gelen yoğun bir göç süreci hakimdi. İngiltere'nin çok kültürlü yapılaşmasının izleri, Tolkien'in çoklu ırklarında ve multikültürel evreninde gözlemlenebilmektedir. Bunun yanı sıra aynı süreç, Afro-Amerikan kökenli bireylerin itibarsız görüldüğü sürece denk gelmekte, üstelik bunu Afrika içerisinde orta sınıf bir aile mensubu olarak dünyaya geldiği andan itibaren deneyimlemektedir. Carpenter, Tolkien'in Güney Afrika'daki evin, "Evde, siyahi, renkli, beyaz göçmenler olmak üzere hizmetçiler vardı" şeklinde ifade etmektedir. (aktaran Rearick III, 2004:7). Buna ek olarak Tolkien'in eğitim hayatını, Avrupa'da yaşanan Yahudi aleyhtarlığı ve Nazizm süreci etkisi altına almıştır. Tolkien'in kökenini sorgulayan bir Nazi subayına “Yahudi kökenli olup olmadığımı soruyorsanız, sizi sadece, o yetenekli insanlar gibi atalarım yok şeklinde pişmanlıkla cevaplayabilirim.” (Tolkien & Carpenter, 2000: 37) şeklindeki yanıtı, yaşadığı dönem içerisindeki toplumsal sorunlardan etkilendiğini işaret etmektedir.

Teorik çerçevede bakıldığında, ırksal stereotiplerin genellikle uygar “beyaz adam” ile medeniyetten uzak, vahşet odaklı “karanlık adam” konsepti ile şekillendiği düşünülmektedir. Dahası, üçlemenin bütünlüğüne olay örgüsü ve figür yapısı, açıkça beyaz adamın üstünlüğünü belirtici şekilde biçimlenmiştir. Edebi seriden uyarlama filmin “Bilgisayar teknolojisinin kullandığı Yüzüklerin Efendisi üçleme filmlerinde

Çakır, E.Y. (2020). Fantastik Filmlerde Figür ve Olay Örgüsü Bağlamında Stereotipler: “Yüzüklerin Efendisi” Analizi. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 77-99.

görüntü ve ses efektleri kullanılarak, mavi gözlü beyazların simgelendiği iyilerle, derileri koyu renkli ve yüzlerine kezzap dökülmüş gibi korkunç yüzlü kötüler arasında yapılan ve mutlu sonla noktalanmış iyi kötü çarpışması masalsi bir biçimde aktarılmaktadır.” (Oskay, 1994:13). Buna istinaden Yüzüklerin Efendisi serisindeki orklar, goblinler ve Uruk-Hai’ler, düşman arketipini oluşturan kümeye ait ırklardır. Koyu tenleri ve iri yapıları Doğulu bireyleri animatmaktadır. Tolkien’in 1. Dünya Savaşı’nda Tabur Sinyal Sorumlusu olarak görev almış olduğu göz önünde bulundurulduğunda, bu ırklara eklediği çürüyük, deforme olmuş fizyolojik hatlar, yırtıcı yüz ve ağız yapısı gibi detayların, stereotipleri besleyen ön yargıdan kaynaklı psikodinamik bir yaklaşım olduğu söylenebilir. Genizden gelen hırıltılı bir diyalektiğe sahip olmaları da Doğu konuşma tipi ile benzerlik gösterir. Tüm bunlara ek olarak, gölge arketipi olan Sauron’a hizmet eden ırkların cahil, acımasız, saldırgan olarak tasvir edilmesi, Tolkien’in savaş deneyimlerinin ardından edindiği önyargıların stereotipsel sunumu olarak algılanabilmektedir. Koyu tenli düşmanların karşısında yalnızca açık tenli kahramanların yer alması, stereotipin etkisine yönelik savı desteklemektedir.

Nitekim konu Tolkien eserlerindeki ırksal tutum olduğunda, yukarıda verilenlerin aksi düşünceler de bulunmaktadır. Fahlén (2016), orkların ten rengiyle ilgili durumu şu şekilde açıklamaktadır:

Orkların siyah teninin tasarlanmış bir özellik olduğu teorisi ile, Sauron'a hizmet eden insanların siyah tenlerini aldıkları, kendi vatanlarında güneşe maruz kaldıkları için değil, kötü lordlara hizmet ettikleri sonucunu çıkarabiliriz. Koyu tenli şeytani olması gerekiyorsa, cildin renginin Orta Dünya'da çok önemli bir şey olduğunu söylemek güvenlidir, çünkü bu, yeni bir kültürle tanıştıysanız hangi tarafta olduğunuzu kanıtlar. Bir düşmanın kara derisi, Orkların başka bir şey olduğunu kanıtlamaya yardımcı olacağından ötekilik ve oryantalizmin stereotipik tanımlarıyla da bağlantılı olabilir, siyah tenleri olduğu için batı dünyasının bir parçası değildirler. Cilt renginin görünümü söz konusu olduğunda, soluk tenin daha hoş olması ve iyi güçleri temsil etmesi gereken yerlerde soluk tenli ve koyu tenli olma arasında bir değer farkı görebiliriz. Bu düşüncelerin kökeni Tolkien'in yaşadığı zaman dilimindedir (Fahlén: 14).

Bunun yanı sıra Fahlén, Orkların İngiliz İmparatorluğu sömürgesindeki bazı Afrikalı kabileler ile benzerlikler taşıdığına inanmaktadır. “İnsanları kültürü ya da dili olmayan vahşi vahşiler olarak tanımlamak, topraklarını fethetmeyi ve tıpkı Avrupa'nın sömürgeleştirici ülkeleri gibi bazı kültürleri öğretmeyi daha kabul edilebilir hale getirdiğine inanmaktadır. Bu açıdan Orklara, muamelelerini haklı çıkarmak için “diğerleri” gibi muamele edilmektedir. İnsanlıktan çıkarılmış ve Orkların nasıl olduğuyla ilgili stereotip fikirlere göre ele alınmıştır.” (2016:15) Buna dayanarak birincil dünyaya ait toplumsal hiyerarşinin izlerine, Tolkien'in işlediği Orta Dünya'nın hiyerarşik yapısında da rastlamak mümkündür diyebiliriz.

Kahramanın yanında yer alan elf, cüce ve hobbit ırkları açık tenli ve medeni karakterler olmaları haricinde çeşitli farklılıklara sahiptir. Ben Shapiro'ya göre (2002) “Cüceler, İskoçların neye benzediğine dair onun [Tolkien'in] nosyonuydu. Güney İngiltere'nin asit suratlı, kas ırk klişesi gibi ve kitaptaki İskoçları temsil etmektedir.” İlk örneklerine Kelt efsanelerinde rastlanan cüceler, ten ve saç rengi olarak da Kuzey İngiltere halkını andırmaktadır. Huyları, gelenekleri ve alışkanlıkları bu düşüncüyü destekleyen faktörler arasında gelmektedir. Cüceler, içtenlikleri, sınır tanımamaları, milliyetçilikleri, içkiye olan düşkünlükleri ve dayanıklılıkları, kan bağına olan hassasiyetleri gibi özellikleri yönünden Kuzey İngiltere halkının stereotiplerden var olan figürler olarak sunulmaktadır. Kelt mitolojileri haricinde Yüzüklerin Efendisi cücelerinin oluşumunda, Tolkien'in Grimm Kardeşler masallarına olan hayranlığının da etkisi olduğu düşünülmektedir. (Croft, 2007: 218).

Tolkien'in eski İngilizcede “Hole-dweller” (çukur-kazar) anlamına gelen “Holbylta” kelimesinden türettiği Hobbitlerin asıl isim kökeni, Michael Aislabie Denham adlı bir folklor araştırmacısının “Discovery of Witchcraft” (1895) kitabına dayanmaktadır. Tolkien, isim olarak olmasa da yapısal anlamda özgün bir ırk ortaya çıkarmayı başarmıştır. Tolkien, oluşturduğu evrene dair detaylı bilgiler içeren Silmarillion kitabında (1977) Hobbitleri “Daha sonraki yabancılaşmalara rağmen Hobbitlerin bizim akrabalarımız olduğu açıktır: bize Elflerden hatta Cücelerden bile daha yakın” şeklinde tasvir etmektedir.

Hobbit ve Yüzüklerin Efendisi serilerinin ikisinde de bir hobbitin başrolde yer alması, ırkın yazar ile olan özdeşimine işaret edebilir. İki seride de hobbitlerin ana vatani olan Shire'de yaşayan, maceraya atılmak adına gönülsüz olmasına karşın zorunlu bırakılan hobbitler bulunmaktadır. Shire toprakları kahramana,

Çakır, E.Y. (2020). Fantastik Filmlerde Figür ve Olay Örgüsü Bağlamında Stereotipler: “Yüzüklerin Efendisi” Analizi. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 77-99.

durağan, heyecansız fakat huzurlu olması yönünden serüven öncesi güvenli ortamı sağlamaktadır. Hobbitler küçük ve neredeyse çocuksu bir ırktır ve kısa boyları nedeniyle Halflings bile denir. (Fahlén, 2016:12). Ova ve vadilerde yaşayan Shire halkı, dünyanın kalanından izole bir yaşam sürmektedir. Yaşam alanlarını ve cemiyetlerini işlek kılacak gündelik konular üzerinde yoğunlaşmış, biraz da dar görüşlü ve inatçı bireyler olarak resmedilmektedir. Fiziksel yapıları ve dünyanın karanlık yönlerine karşı naif bir tutum sergilemeleri açısından çocuksu yapıya sahip olsalar da beş çayı gibi geleneklerinden ötürü hobbitler, kırsal kesim İngiliz halkının alegorik bir okumasıdır. Yüzüklerin Efendisi, klasik bir anlatı yapısına sahip olduğundan, kötü güçler karşısında onu baskılayacak iyi gücün çatışması üzerine ilerlemektedir. Bu doğrultuda kahramansı özelliklere sahip Hobbitler, bu hiyerarşi basamadığını hızla tırmanan bir ırk olarak öne çıkmaktadır.

Reynolds & Stewart’a göre (2002), “Tolkien, Yüzüklerin Efendisi’ni yazdı çünkü yabancı istila ile yok edilen İngilizler için bir mitoloji yaratmak istiyordu. Organik İngiliz kültürünün Normanlar tarafından yok edildiğini hissetti. Yabancılar kültürü yok etme düşüncesi var ve orada başlamak için sağlam bir homojen İngiliz kültürünün olduğu bir fantezi vardı, bu böyle değildi çünkü Keltler ve Vikingler ve diğer birçok gruptu.” High Fantasy ürünü olması gerekçesiyle okuyucusuna/izleyicisine yeni bir dünya sunan Yüzüklerin Efendisi’ndeki yaşam alanlarının oluşumunda ırksal stereotiplerin etkisi de görülmektedir. Cücelerin dağlarda yaşaması, mimarilerinde ahşap ve taş oymalara, Kelt armalarını andıran sembollere yer verilmesi, mimari estetiği küt hatlar aracılığıyla aktarması cücelerin, günümüz dünyası içerisinde “Highlander” olarak adlandırılan Kelt kökenli İskoçların alegorisine işaret etmektedir. Kimi okumalar, Tolkien’in Birmingham yakınlarındaki Sarehole’daki çocukluk anılarının, Hobbitlerin vatanı olan Shire’a temel teşkil ettiğine dair görüşler bulunmaktadır. Hobbitlerin Orta Dünya’nın karanlık hırslarından korunan pastoral bir kırsal olan Shire, Tolkien’in düşüncesine göre saf, henüz bozulmamış sanayi öncesi İngiltere’nin idealize edilmiş bir versiyonu olarak kabul edilebilir. Günümüz perspektifinden bu durum, metropol yaşantısından uzak, kendi komün hayatını odak almış İngiltere taşra köyleri olarak da yorumlanabilmektedir.

Yüzüklerin Efendisi serisindeki diğer yerler için, Tolkien’in yolculuklarının ilham kaynağı olduğu görüşü mevcuttur. Buna göre elflerin diyarı olan, doğa içerisinde sanatsal bir yapı ile bütünleşik yapıdaki Rivendell şehri, Tolkien’in 1911’de İsviçre Alpleri’ne olan seyahati sonucu ortaya çıktığı iddia edilmektedir. Elflerin yapısı gözetildiğinde, fiziksel dış görünüşlerinin ve karakter özelliklerinin İsviçre gibi modern Avrupa toplumunu temsil ettiği düşünülebilir. Elflerin, Orta Dünya’nın tamamını ilgilendiren politik konular karşısında mutlak tarafsız kalma ısrarı, dünya politikasında tarafsızlığı ile bilinen İsviçre ile doğrudan bağlantı kuran örneklerden biridir. Filmlerden birine ismini veren “İki Kule” ise Perrott's Folly anıtından ilham alınmıştır. Bu bağlamda Tolkien’in kişisel yaşantısının eserlerinde yeri oldukça büyüktür denebilir. (Carpenter, 2002: 25-38). “Tolkien’in iktidar hırsları ve insanın kendi çıkarlarına doğayı katledişini, Ursula Le Guin’in kişinin kendine yabancılaşmasını işlerken kullandığı imgeler, Türk okura ne kadar yakınsa, bir Arap, bir Amerikalı ya da Çinliye de aynı derecede yakındır ve güzeldir.” (Müstecaplıoğlu, 2006). Sonuç olarak Tolkien, kendi yaşantısından ve orta sınıf batı toplumuna ait stereotip perspektiflere de sahip High Fantasy türüne ait eserinde yer yer kişisel bir tutuma sahip olsa da evrensel konuları tarih ile harmanlayıp imgesel biçimde aktararak multikültürel bir hitap biçimi sergilemiştir.

Sonuç

Fantastik türü tek başına ele almak ve sınırlandırmak, yalnızca edebiyat alanında değil, tür filmleri kapsamında da sahip olduğu etkileşimli ilişki sebebiyle güçtür. Nitekim okuyucuyu ve içeriği etkileyen bir takım belirleyici unsurlar, fantastik türü diğer türlerin bir alt başlığı olarak değil, ilgili diğer türleri genelleyici bir tür olarak ele almanın gerekliliğini göz önüne sermektedir. Antik çağlardan beri var olan bu tür, antik dönem destanları ve yazınları aracılığıyla günümüze ulaşmış, Tolkien’in eserleri başta olmak üzere modern fantezi biçiminde yeniden üretilmiştir. Diğer çoğu türde olduğu gibi, kendisinden önce gelen metinler ile bağlantısı, fantastik türe ait eserlerin klasik anlatı yapısı ile değerlendirmesini uygun kılmaktadır. Bu eserleri, klasik anlatı yapısı çerçevesinde ve zihinde oluşan imgeler olan stereotipler ile arketipler üzerinden ele almak, etkileşimde buldukları diğer türlerin anlatılarının da anlaşılabilirliğini sağlayabileceği gibi, fantastik türde eserlerin ikincil dünyalarını, olay örgülerini ve figürlerini

Çakır, E.Y. (2020). Fantastik Filmlerde Figür ve Olay Örgüsü Bağlamında Stereotipler: “Yüzüklerin Efendisi” Analizi. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 77-99.

çözümlemede de faydalıdır. Büyük bütçe fantastik film serilerinin başarısı göz önüne alındığında, dünya seyirci kitlesinin fantastik filmlere, neredeyse “açlık” boyutunda büyük bir ilgi duyduğuna inanılmaktadır. Böylesine yoğun bir ilgi ve talep beraberinde elde edilen başarı, kullanılan sinematik kodların akademik çerçeve doğrultusunda analiz edilmesi adına zengin bir kaynak sağlamaktadır. Bu çalışmada fantastik türün ortaya çıkışına, gelişimine ve önemine değinilmiş, tür sineması içerisindeki konumu ile bilim kurgu ve korku gibi türlerle olan benzerliklerine/ayrımına yer verilmiştir. Ardından, figür ve olay örgüsü bağlamında bireylerin ideoloji edinimleri üzerinde etki sahibi olan “hazır fikirler”, yani stereotip konusu ele alınmıştır. Stereotipler, var olanın direkt resmedilmesinden ziyade, olanlarla ilgili varsayımsal fikir kümesi şeklinde açıklanabilmektedir. Halihazırda zihinlere yerleştirilmiş kalıpları barındırdıklarından, bilhassa High Fantasy türüne ait eserlerin alternatif dünya yapılaşmalarını hızlandırıcı etkiye sahiptirler; nitekim bu hususta önyargılar da devreye girdiği görülebilir.

Makalenin devamında stereotipsel düşünceye ve klasik anlatı yapısının irdelenmesine olan katkıları sebebiyle Campbell, Jung, Todorov ve Propp’ün araştırmalarına değinilmiştir. Bu araştırmacıların analitik yaklaşımları üzerinden, örneklem adına seçilen Yüzüklerin Efendisi üçlemesinin içeriksel bağlamda ele alınarak farklı araştırmacıların benzer bulguları ışığında, figür ve olay örgüsünü ilgilendiren klasik anlatıya özgü tekrarların tespiti gerçekleştirilmiştir. Yüzüklerin Efendisi’ne ait karakterlerin ve Orta Dünya evreninin, destan anlatısına dayanan antik metinlerden ve peri masallarından esinlenmeler sonucu eklektik bir yapıya sahip olduğuna ulaşılmıştır. Bu durum hazır kalıpları ve stereotipik oluşumları da beraberinde getirmektedir. Yüzüklerin Efendisi’ndeki çeşitli özgün ırkların fiziksel ve davranış bilimsel özellikleri, stereotip kalıplarının etkisini ortaya çıkarmaktadır. Ayrıca, Tolkien’in yaşantısı süresince deneyim ettiği dönemselleşmelerin, toplumsal ve kültürel arkaplanın, sosyo-politik yapısının izlerine örneklemde verilen eserde rastlamak da mümkündür. Orta Dünya’ya özgü ırklar üzerinden toplumsal kökenlerin sembolize edildiğine dair çeşitli spekülasyonlar bulunmaktadır. Bu aşamada sadece bu verilere bakılarak Tolkien’in göndermeler üzerinden ırkçılık yaptığını söylemek mümkün değildir; ne var ki kimi durumlarda iyi-kötü ayrımının, fizyolojik ve karakteristik anlamda karakterler arasında siyah-beyaz kadar keskin ayrıldığı ve stereotiplere dayanan belli detayların gözlemlendiği de söylenebilmektedir.

Tolkien, Yüzüklerin Efendisi serisiyle birlikte hem çocuklara hem de yetişkinlere hitap eden yeni modern fantezi/okastofik fantastik türünü, akademik eleştiriye açık ve verimli bir alan haline gelmiştir. Gelecekteki araştırmalarda, yetişkinlere hitap eden fantastik türün ayrımlarına değinmek, günümüz kültürel yapısı içerisinde artan talebin ardında yatan gerekçeleri tespit etmek ve High Fantasy’nin türettiği ikincil dünyaların, kültürler arası etkileşimde nasıl farklılık gösterdiğini ele almak, fantastik türe ait eserlerin okuyucu/izleyici kitlesi hakkında da aydınlatıcı bulgular elde edilmesini sağlayacaktır.

Kaynakça

- Abisel, N. (1995). *Popüler Sinema ve Türler*. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Antalyalı, Ö.L, Özkul, A.S. (2017). Fakülte ve Meslek Yüksekokullarında Başarılı Girişimci Algısı Ve Cinsiyet Rolü Stereotipleri İle İlişkisi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9 (21), 1-23.
- Attebery, B. (1981). *The Fantasy Tradition in American Literature: From Irving To Le Guin*. Bloomington: Indiana University Press
- Attebery, B. (1992). *Strategies of Fantasy*. Bloomington: Indiana University Press
- Ayar, P.A. (2015). *Fantastik Roman*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Ab Rashid, M.N.L., Azmi, R.A., Roslan, S., M., N., Yunus, K. (2016). Fantasy Versus Reality İn Literature. *Arab World English Journal*, 4, 212-223.
- Butler, D. (2010). *Fantasy Cinema: Impossible Worlds on Screen*. Colombia: Wallflower Press.
- Campbell, J. (2000). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Carpenter, H. (1977). *J.R.R. Tolkien: A Biography*. New York: Houghton Mifflin.
- Croft, J., B. (2007). *Tolkien And Shakespeare: Essays on Shared Themes and Language*. Kuzey Carolina: Mcfarland & Company.
- Sullivan Iıı, C. W., (2004). *High Fantasy: International Companion Encyclopedia of Children's Literature*. Abingdon: Routledge.

Çakır, E.Y. (2020). Fantastik Filmlerde Figür ve Olay Örgüsü Bağlamında Stereotipler: “Yüzüklerin Efendisi” Analizi. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 77-99.

- Dilidüzgün, S. (1996). *Çağdaş Çocuk Yazını- Yazın Eğitime Atılan İlk Adım*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Fahlen, A. (2016). *Racial Issues In Middle-Earth: A Postcolonial Perspective On J.R.R Tolkien's Lord of The Rings*. Karlstad University/ Sanat ve Sosyal Bilimler Fakültesi, Dil, Edebiyat Ve Kültürlerarası Çalışmalar Bölümü. İsveç.
- Fowkes, K. A. (2010). *The Fantasy Film*. New Jersey: Wiley-Blackwell.
- Gümüş, A. (2015). *Harry Potter Ölüm Yadigarları Filmlerinde “Yadigâr” Nesneleri*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Maltepe Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Hinkle, B., M., Jung, C., G. (2003). *Psychology of the Unconscious*. Massachusetts: Courier Corporation.
- Hume, K. (1984). *Fantasy and Mimesis (Routledge Revivals): Responses to Reality in Western Literature*. Abingdon: Routledge.
- İndick, W. (2007). *Senaryo Yazarları İçin Psikoloji*, E. Yılmaz (Çev.) İstanbul: Agora Kitaplığı.
- İmançer, D. (2004). Sosyal Psikolojik Açısından Stereotip Kavramının Dil ve Metin Analizinde Kullanımı. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 3(3), 128-142.
- Jackson, R. (2000). *Fantasy: Literature of Subversion*. New York: Routledge.
- Jung, C., G. (1968). *The Archetypes and The Collective Unconscious*. Abingdon: Routledge.
- Jung, C., G. (1997). *Analitik Psikoloji*, E. Gürol (Çev.) İstanbul: Payel.
- Landman, M. (2006). *Dream of A Thousand Heroes: The Archetypal Hero Incontemporary Mythology*, With Reference To the Sandman by Neil Gaiman. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). University of South Africa/Edebiyat Fakültesi, Güney Afrika.
- Lippmann, W. (1964). *Public Opinion*. Londra: Transaction Publishers.
- Lotman, M. Y. (2012). *Sinema Göstergebilimi*, O. Özügül (Çev.) İstanbul: Nirengi Kitap.
- Mathews, R. (2002). *Fantasy-the Liberation of Imagination*. Londra: Routledge
- Mendlesohn, F. & James, E. (2009). *A Short History of Fantasy*. London: Libri Publishing.
- Müstecaplıoğlu, B. (2004). *Türk Romanına Eleştirel Bakış*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Nasr, C. (2013). *A Review Of “The Fantasy Film” Quarterly Review of Film and Video*, 30(3), 263.
- Okyay, S. (2003). Fantastik Kurgu ve Bazı Tanımlar. *Kitap-Lık Dergisi*, 167, 8.
- Oskay, Ü. (1994). *Popüler Kültür Açısından Çağdaş Fantazy*. İstanbul: Der Yayınları.
- Özçalışkan, Ş. (1996). Vladimir Propp'un Biçimbilimsel Yaklaşımı Çerçevesinde Bir Keloğlan Masalının İncelenmesi. *Dilbilim Araştırmaları Dergisi*, 7, 59-75.
- Parsa, A. F., Parsa, S. (2002). *Göstergebilim Çözümlemeleri*. İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi.
- Propp, V. (1958). *Morphology of The Folk Tale*. Austin: University of Texas Press.
- Rabkin, E. S. (1997). *Fantastic Worlds, Myths, Tales, And Stones*. Oxford: University Press.
- Rabkin, E. S., Slusser, G., E. (1987). *Intersections: Fantasy and Science Fiction*. Illinois: Southern Illinois University.
- Rearick, A. (2004). Why is the Only Good Orc a Dead Orc? The Dark Face of Racism Examined in Tolkien's World. *Mfs Modern Fiction Studies*, 50(4), 861-874.
- Rogers, B. M., Stevens, B.E. (2017). *Classical Traditions in Modern Fantasy*. Oxford: University Press
- Roloff, B., Somay, B. (1995). *Ütopik Sinema / Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Seeplen Georg Mitolojisi*. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Schmidt, V., L. (2001). *45 Master Characters: Mythic Models for Creating Original Characters*. Ohio: Writer's Digest Books.
- Stephan, M. (2016). *Do You Believe In Magic? The Potency of The Fantasy Genre*. Barselona: Australian Studies Centre
- Tecimer, Ö. (2006). *Sinema Modern Mitoloji*, İstanbul: Plan B.
- Todorov, T. (1975). *The Fantastic: A Structural Approach to A Literary Genre*. Cornell: University Press
- Todorov, T., Weinstein, A. (1969). *Structural Analysis of Narrative. Novel: A Forum on Fiction*, 3(1), 220
- Tolkien, J.R.R. (1964). *On Fairy Stories: Tree and Leaf*. Londra: Unwin Books

Çakır, E.Y. (2020). Fantastik Filmlerde Figür ve Olay Örgüsü Bağlamında Stereotipler: “Yüzüklerin Efendisi” Analizi. *Dördüncü Kuvvet*. 3 (1). 77-99.

Tolkien, J.R.R. (1966). *Lord of The Rings*. Londra: George Allen & Unwin Books

Tolkien, J.R.R., (Ed. Tolkien, C., Carpenter, H.), (2000). *The Letters of J.R.R. Tolkien*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt

Tolkien, J.R.R. & Tolkien, C. (1984). *On Fairy Stories. The Monsters and The Critics, and Other Essays*. Boston: Houghton Mifflin

Vike, M. (2009). *The Familiar and The Fantastica Study of Contemporary High Fantasyin George R. R. Martin’s A Song of Ice and Fireand Steven Erikson’s Malazan Book of the Fallen*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). University of Bergen/Yabancı Dil Fakültesi, Norveç.

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

Voytilla, St. (1999). *Myth and The Movies*. California Michael Wiese Productions.

Zipes, J. (2012). *Fairy Tales and the Art of Subversion*. Londra: Routledge.

İnternet Kaynakları

Arslantepe, M. (2008) *Popüler Sinema Filmlerinde Hikâye Anlatımı*. 28 Kasım 2019 Tarihinde Kocaeli Üniversitesi Sitesi

[Http://Akademikpersonel.Kocaeli.Edu.Tr/Marslantepe/Diger/Marslantepe19.12.2009_00.38.04diger.Pdf](http://Akademikpersonel.Kocaeli.Edu.Tr/Marslantepe/Diger/Marslantepe19.12.2009_00.38.04diger.Pdf) Adresinden Erişildi.

Reynolds, J., Stewart, F. (2002, 14 Aralık). *Lord of The Rings Labeled Racist*. 19 Mayıs 2020 Tarihinde [Http://Www.News.Scotsman.Com/Topics.Cfm?Tid](http://Www.News.Scotsman.Com/Topics.Cfm?Tid) Adresinden Erişildi.

Saphiro, S. (2002) *The Mass Appeal of Tolkien’s Lord of The Rings Promotes Racism*, Says University Lecturer. 19 Mayıs 2020 Tarihinde

[Http://Www.Communicate.Warwick.Ac.Uk/Index.Cfm?Page=Pressrelease&İd=8](http://Www.Communicate.Warwick.Ac.Uk/Index.Cfm?Page=Pressrelease&İd=8) Adresinden Erişildi.

Silverberg, R. *Fantezinin Kısa Hikâyesi*. 28 Kasım 2019 Tarihinde Türk Edebiyat Sitesi: [Https://Www.Turkedebiyati.Org/Fantastik-Edebiyatın-Kisa-Hikayesi/](https://Www.Turkedebiyati.Org/Fantastik-Edebiyatın-Kisa-Hikayesi/) Adresinden Erişildi.

Wiest, L., R. (1998). *The Role of Fantasy and Real-World Problem Contexts İn Fourth- And Sixth-Grade Students’ Mathematical Problem Solving*. Annual Meeting of The American Educational Research Association’da Sunulan Bildiri, College Of Education University Of Nevada. [Https://Eric.Ed.Gov/?İd=Ed425910](https://Eric.Ed.Gov/?İd=Ed425910) Adresinden Erişildi.

Williams, J. (2017, 21 Eylül). *The “Hobbit” Anniversary: What Inspired J.R.R Tolkien’s Iconic Book*. 28 Kasım 2019 Tarihinde [Https://Www.Newsweek.Com/](https://Www.Newsweek.Com/) Adresinden Erişildi.