

YÜZÜKLERİN EFENDİSİ'NDEKİ KARAKTERLERİN ARKETİPSEL NİTELİKLERİ VE KOSTÜM TASARIMINA ETKİSİ*

INFLUENCE OF ARCHETYPICAL CHARACTERISTICS IN CHARACTERS OF THE LORD OF THE RINGS ON COSTUME DESIGN

Fatih Nalbantoğlu**

Öz

Bilinçaltı, bastırılmış duyguları özgürleştirici ve bireyi iyileştirici işlevleriyle insanlığın tarihi boyunca var olan fantezi, hayal etme, olmayanı kurgulayabilme yetisine sahip insanın, kendisiyle ve yaşamıyla ilgili en temel soruların yanıtlarını ararken uydurduğu hikâyelerdeki temel unsurlardan biridir. Ancak, insanın hayal ettikleri ve kurguladıkları ona atalarından miras kalan arkaik hafızasında zaten bulunmaktadır. Nesilden nesile aktarılmış olan bu bilgilerle donanmış insan, doğa ve toplumla edindiği deneyimlerini büyük bir evrensellelikle süregelen öykülerle anlatmış, fantastik de onun kullandığı en önemli ifade aracı olmuştur. Tarihin en çok okunan kitaplarından biri olan Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi romanı da, fantastik unsuru kullanımıyla insanın hayal gücünün bir örneğidir.

Edebiyatı ve sanatın pek çok biçimini etkileyen Analitik Psikolojinin kurucusu Carl Gustav Jung'un arketip ve kolektif bilinçdışı kavramlarının izleri, kuşkusuz Yüzüklerin Efendisi romanında görülebilir. Bu çalışmanın amacı arketip kavramını ve arketiplerin özelliklerini açıklamak, arketipsel yöntemi kullanarak Yüzüklerin Efendisi romanındaki başlıca karakterlerin arketipsel niteliklerini belirlemek ve bu niteliklerin izlerini üçlemenin film ve sahne uyarlamalarındaki kostüm tasarımında sürmektir.

Anahtar Kelimeler: Arketip, Kolektif Bilinçdışı, Yüzüklerin Efendisi, Carl Gustav Jung, Kostüm Tasarımı.

Abstract

Fantasy, as means of enabling the freedom of the subconscious and suppressed feelings and healing of individuals, has existed all throughout the history of humankind who can imagine and construct the non-existing, and is one of the main elements of the stories that human beings invent while looking for answers for the main questions about themselves and their lives. However, the dreams and constructions by human beings already exists in the inherited archaic memory of their ancestors. The human being with knowledge that has been transferred from generation to generation has narrated the experiences on nature and society with stories that are universal due to their continuity, and the fantastical has been the most significant means of expression. Tolkien's novel, The Lord of the Rings, is an example of imagination of humankind with its use of the fantastical.

The traces of concepts of archetype and collective unconscious of Carl Gustav Jung, who is the founder of Analytical Psychology that has influenced various forms of literature and art, can undoubtedly be observed in The Lord of the Rings. This study aims to explain the concept of archetype and its characteristics, and specify the archetypal qualities of the main characters in The Lord of the Rings, and trace these qualities in costume design of trilogy's film and stage adaptations.

Keywords: Archetype, Collective Unconscious, Lord of The Rings, Carl Gustav Jung, Costume Design.

Başvuru tarihi: 13.10.2017 - Kabul tarihi: 15.12.2017

* Daha detaylı bir okuma için Nalbantoğlu, F. (2017). *J.R.R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi Romanında Fantastik Karakterlerin Yaratımında Kullanılan Görsel Çağrışım Kodlarının Sahne ve Gösteri Sanatları Bağlamında İncelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sahne Sanatları Anasanat Dalı.

** Dr. Ücretli Öğretim Elemanı, Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, fatihles78@hotmail.com.

1. Giriş

Arketip sözcüğü, Yunanca 'ilk' anlamına gelen *arkhe* ve 'taslak' anlamına gelen *typos* sözcüklerini birleşmesiyle meydana gelmiş ve *archetypus* terimi olarak Latinceleştirilmiştir. Antik Yunan'da Platon'un *idea* kavramıyla eş anlamlı olarak kullanılan arketip, Carl Gustav Jung tarafından mitos ve masallardaki ortak temeli oluşturan ve bize atalarımızdan kalan imgelerin bütünü, insanlığın kolektif bilinçdışını meydana getiren tasarımlar olarak tanımlanmıştır (Hançerlioğlu, 2011:182-183).

Jung, arketipleri kendi sözleriyle şöyle açıklar: "Arketipler, insanlığın gelmiş geçmiş tüm atalarının psikik işlevlerinin çökeltisidir; genel anlamda organik yaşamın milyonlarca kez yinelenmiş ve biçimler şeklinde yoğunlaştırılmış deneyimlerinin birikimidir. İlkel zamanlardan bu yana dünya üzerinde yaşanmış tüm deneyimler bu arketiplerde temsil edilir" (Jung'dan akt. Tecimer, 2005:95).

Mitlerden peri masallarına kadar her yerde karşılaşılan arketip, belirli motiflerden meydana gelir. Bu motifler, günümüz bireylerinin düşlerinde ve vizyonlarında da görülür. Jung, bu imge ve uyardığı çağrışımlara 'arketipik idealar' der. Bu imge ve çağrışımlar ne kadar canlıysa uyandırdığı duygular da o kadar renkli olur; insanı o denli etkiler. Jung, arketipleri ruhun kalıtımla geçen bir parçası olarak görür ve betimlenemeyeceğini ileri sürer. Bunlar bilinçdışında önceden var olan kalıplar, biçimlerdir ve her zaman, her yerde kendiliğinden oluşurlar (Jung, 2006:403).

İnsanlığın arkaik hafızası olarak da tanımlanabilecek arketipler için farklı türlerden bahsedilebilir. Arketip türlerinin çok kesin olmamakla birlikte belirli bir şekilde sınıflandırılabilmesinin mümkün olduğunu belirten Ömer Tecimer, arketip türlerini arketipsel motifler (durum arketipleri), arketipsel nesnelere (simgesel arketipler) ve bireyselleşme arketipleri olarak sıralar. Arketipsel motifler içinde 'Yaratılış', "en önemli arketipsel motiftir; her kültür, evrenin ve insanın nasıl yaratıldığını anlatan mitoslara sahiptir" (Tecimer, 2005:98). Bir diğer arketipsel motif ise 'Ölümsüzlük'tür. İki farklı anlatım şekli olan bu arketipsel motifin ilk anlatısı, "zamandan kaçış, ölümsüzlüğe sahip olarak cennete dönüş, düşüşten önceki sonsuz saflık ve mutluluğa yeniden kavuşmadır" (Tecimer, 2005:98). İkinci anlatı ise ebediyen tekrarlanan yeniden ölüm ve doğum olgusudur. Diğer bir arketipsel motif ise içinde dönüşüm ve kurtarıcılık öğelerini barındıran 'Kahramanlık'tır. Kahramanlık motifinde, olanaksız görevler ve zorlu sınavları içeren bir arayış, olgunlaşma,

bilgelik yoluna giriş, ölüm ve yeniden doğumu içeren bir inisiyasyon (erginlenme) ve kendini feda etme gibi temel durumlar bulunur. Bu motiflerin yanında cennetten kovulma, iyileşmeyen yara, efsunlu silah, iyi- kötü arasındaki savaş, doğa-medeniyyet savaşı gibi başka arketipsel motifler de mevcuttur. Arketipsel nesnelere içinde en önemli olanlar ise yaratılış, arınma, bereket ve sonsuzluğu simgeleyen 'Su', enerji, bilinç, baba ilkesi ve zamanı simgeleyen 'Güneş', bütünlük, üretim, eril-dişil ilkelerinin birleşimi, doğanın sonsuz döngüsünü simgeleyen 'Çember'(Mandala)¹, toprak, doğum, sıcaklık, koruma, bereket, cadı, fahişe şehvet, tehlike, korku, bilgelik, kutsallık ve güzelliği simgeleyen 'Büyük Ana', kurtarıcı, yol gösterici, bilgi, bilgelik, zeka, sezgi, ahlak, beceri, deneyim, anlayış ve yardımseverliği simgeleyen 'Yaşlı Bilge'dir. Bunların dışında ayrıca arketipsel nesnelere içinde "renkler, sayılar, çeşitli hayvanlar, ağaç ve bitkiler, doğal oluşumlar (dağ, çöl, bahçe)" da bulunur (Tecimer, 2005:98- 99).

Bireyselleşme arketiplerinden olan Anima, erkeğin bilincinin kadını yanı, Animus kadının bilincinin erkeği yanı, Persona ise "bireyin dünyaya kendini uydurma düzeni ya da dünya ile olan ilişkilerinde takındığı tavidir" (Jung, 2006:407). Bir diğer bireyselleşme arketipi olan Özben de bireyin tamliğini belirten düzen arketipidir. Daire, dört köşeli şekiller, çocuk ve Mandala ile simgelenir. Jung, Özben'in sadece merkez değil ayrıca hem bilinci, hem de bilinçdışını barındıran "dairenin bütünü" olduğunu belirtir. Ona göre Ben, "bilinçli zihnin merkezise, Özben de bütünlüğün merkezidir, yaşamın amacıdır; çünkü birey yazgısal bileşimin en tam anlatımıdır" (Jung, 2006:407). Bireyin dışa dönük yönünü ve bilinç merkezini oluşturan Ben ise, bilincin ortasındadır, bilincin öznesidir. "Ben, Özben'in bilinçli olan kısmıdır" (Tecimer, 2005:100). Jung, bir diğer bireyselleşme arketipi olan Gölge arketipini şöyle açıklar:

Gölge, en uç dallarının, hayvan atalarımızın ülkesine uzandığı, dolayısıyla bilinçdışının bütün tarihsel görünümünü kapsayan, genellikle aşağı ve suçlu, gizli ve bastırılmış kişiliktir. Bugüne dek insan gölgesinin bütün kötülüğün kaynağı olduğu inanıla gelmişse de, şimdi inanabiliriz ki, daha yakından incelendiğinde, bilinçdışı insan, yani gölgesi, yalnızca ahlaksal açıdan hoş görülmeyen eğilimlerden oluşmamaktadır; aynı zamanda normal içgüdüler, uygun tepki, gerçekçi görüşler, yaratıcı içtepkiler de söz konusudur (Jung, 2006:406).

¹ Mandala: Büyüsel Daire. Sihirli Çember. Jung'da merkez amacın, ya da ruhsal tamlık olan özbenin simgesi; ruhsal odaklanma sürecinin kendi kendini betimlemesi; kişiliğin yeni bir merkezinin oluşturulması. Bu, simgesel olarak, daire, kare ve dörtlü ile gösterilir. Dört sayısı ve çarpanlarının simetrik düzenlemesiyle oluşur; bir temaşa aracıdır (Jung, 2006:406).

J. R. R. Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi romanındaki karakterlerin temsil ettiği temel arketipler ve özellikleri şu şekilde sıralanabilir.

2. Kahraman Arketipi-Frodo

Arketipsel motiflerin en önemlilerinden biri olan kahramanlık arketipini, Yüzüklerin Efendisi'nde ana karakter Frodo temsil eder. Ana niteliği bir amaç uğruna kendini feda edebilme gücü olan kahramanın, fedakarlık yaparak bir ülkü adına kıymetli bir şeyden hatta kendi yaşamından bile vazgeçmeyi göze alması gerekir. "İster aşkı bulmak, ödül elde etmek, hataları düzeltmek gibi kendi kişisel amaçları için harekete geçsin, isterse özgürlük, adalet getirmek, insanların yaşamlarını kurtarmak, dünyayı tehlikelerden uzaklaştırmak gibi toplumsal yararlar uğruna yola çıksın, kahraman en sonunda başkaları için hayatını feda etmeyi öğrenmelidir" (Tecimer, 2005:124). Frodo da Gandalf'ın onu serüvene çağırmasıyla kendi güvenli, sıradan yaşantısını terk ederek daha önce bilmediği, tekinsiz ve tehlikeli bir dünyaya adım atar ve çeşitli fedakarlıklar yaparak insanlığı kötülükten kurtarıp serüvenin sonunda değişmiş, erginlenmesini tamamlamış olarak geri döner.

Kahramanın bir öyküdeki dramatik fonksiyonu, izleyicide/okuyucuda özdeşlik duygusunu sağlamaktır. Öykünün başında dünyanın kahramanın gözüyle görülmesi istenir. Kahramanla özdeşleşmeyi oluşturabilmek için, kahramanın intikam alma, sevilme, hayatta kalma gibi herkesin anlayabileceği evrensel güdülere, cesaret, alçakgönüllülük gibi beğenilebilecek nitelikleriyle öfke, şehvet, adalet, umutsuzluk gibi duygu ve arzulara da sahip olması gerekir. Bununla beraber kahramanın iyi niteliklerinin yanında onun kötü yanları, kusurları, zayıflıkları kahramanı daha "gerçekçi ve çekici kılar, izleyicinin onunla özdeşleşmesini kolaylaştırır" (Tecimer, 2005:124-125).

Fedakarlığa ve kendini feda etmeye hazır kahraman arketipini temsil eden Frodo, ayrıca bireyselleşme arketipi olarak da Özben'i temsil eder. Bunun yanında öykünün başında karşımıza genç ve amcası Bilbo ile yaşayan bir hobbit olarak çıkan Frodo, arketipsel nesne olarak da ergenliğini yeni tamamlamış ve dış dünya hakkında fazla bilgisi olmayan iyi niyetli 'masum - saf' arketipleriyle ebeveynlerini kaybetmiş ve onu evlat edinen amcasıyla yaşayan 'yetim' arketipinin temsilcisidir.

Frodo karakterinin barındırdığı bu arketipler onun görsel tasarımında da görülür. Öykünün başında masum bir yetimken üzerinde herhangi bir silah ya da zırh yoktur. Sıradan

bir hobbit genci gibi giyinmiştir. Serüveninin başında görsel olarak bir kahramana benzemese de serüven ilerledikçe karşılaştığı zorluklar, elde ettiği başarılar ve kendisine verilen armağanlarla giderek bir kahramana dönüşür. Amcası Bilbo'nun verdiği 'Sting'² (iğne) ve 'Mithril'³ öykü ilerledikçe edinir ve kullanır; böylece görsel olarak giderek bir kahramana benzer ve inandırıcılığı artar.

Öykünün sonunda erginlenmesini tamamlamış Frodo'nun Shire'a dönüşü reddetmesinden sonra Nglia Dickson⁴, Frodo için farklı bir kostüm tasarlamasını şöyle açıklar: "Frodo'ya bu giysiler Elfler tarafından yaptıkları kahramanlıkları onurlandırmak için verilmiş hediyelerdir. Bu kostümde kadim niteliklere sahip renkler yakalamaya çalıştık. Kadifelerde beyazlatıcı kullandık ve istediğimiz mücevhere benzer his veren renkler ve soluk bir ihtişam etkisi aldık. Bu hoş yeşil ve mor renkler bu kostümler için kusursuz oldu" (Russell, 2004:212).

3. Yaşlı Bilge Adam ve Haberci Arketipi-Gandalf

Yüzüklerin Efendisi'nde Gandalf, Carl Gustav Jung'un 'Yaşlı Bilge Adam' (Wise Old Man) arketipi olarak adlandırdığı kahramana yol gösteren, yardım eden, onu eğiten, koruyup kollayan 'Akıl Hocası' arketipidir. Temel arketiplerden biri olan Yaşlı Bilge Adam, genellikle tanrısal bir bilgiğe sahip olan ve manevi yönü güçlü biridir. "Bu arketip mitoslarda, masallarda, hatta rüyalarda simyacı, büyücü, doktor, din adamı, evliya, baba ya da otoriter bir figür olarak görülür. Kahramanda örtülü olarak var olan üstün nitelikleri, yüce değerleri ortaya çıkartacak olan akıl hocasının varlığı, kahramanın daha yüksek bir bilinç durumuna erişebileceğinin göstergesidir" (Tecimer, 2005:126). Yüzüklerin Efendisi'nde kahraman arketipinin temsilcisi Frodo için Elf leydisi Galadriel, Bilbo ve Aragorn gibi birden çok Akıl Hocası'ndan söz edilebilir ancak Gandalf romandaki en baskın Yaşlı Bilge arketipidir.

Kahramana çıktığı yolculukta danışmanlık yapan, onu karşılaşılabileceği zorluklar hakkında bilgilendiren, cesaretlendiren, korku ve endişelerinden kurtulması için ona tavsiyeler vererek onu serüvene hazırlayan Akıl Hocası'nın bir diğer önemli işlevi de kahramana, ona yolculuğunda işine yarayacak değerli hediyeler vermektir. Bu hediyeler

² Sting: Gondolinli Elf'ler tarafından dövülmüş, çok keskin bir Elf bıçağı. Orklar yaklaştığında mavi bir ışık yayarak taşıyıcısını Ork tehlikesine karşı uyarır.

³ Mithril Yeleği: Elf dilinde "gri ışık, gri parlıltı" anlamına gelen, sadece Khazad-Dum'da bulunan bir metal olan mithrilden, cücelerin üretmiş olduğu bir çeşit zırhtır. Hafif ve son derece sağlamdır.

⁴ Nglia Dickson: Peter Jackson'ın yönettiği Yüzüklerin Efendisi üçlemesinin kostüm tasarımcısı.

önemli bir gereç, büyüdü bir eşya, güçlü bir silah gibi somut olabileceği gibi kimi zaman bir öğüt, önemli bir bilgi veya bir gizemin sırrı gibi soyut hediyeler de olabilir (Tecimer, 2005:125-126).

Gandalf öyküde ayrıca 'Haberci' arketipidir. Haberci arketipinin işlevi, kahramanı serüvene çağırarak, yolculuğa çıkmasına neden olacak çağrıyı yapmaktır. Genellikle öykünün ilk bölümünde kahraman, durağan bir yaşam içinde kısıp kalmış olarak gösterilir. Ancak aniden habercinin gelmesiyle öykü hareket kazanır ve kahramanın günlük yaşantısı bir anda değişir, serüven başlamak üzeredir. Bu arketip, kahramanın içsel, manevi bir durumu veya dışsal bir olgu (savaş, kıtlık, fırtına, vb.) olabileceğinden Haberci arketipinin mutlaka bir kişi olması gerekmez; nesne veya doğa olayları da haberci işlevini görebilir (Tecimer, 2005:128-129).

Yaşlı Bilge Adam ve Haberci arketiplerinin dışında bireyselleşme arketipi olarak Özben arketipini de temsil eden Gandalf, yaratıcı Eru-Iluvatar⁵ tarafından insanlığı Sauron tehlikesine karşı uyarmak ve onları korumak için Orta Dünya'ya gönderilmiştir. Öyküde Yüzük Kardeşliği'nin çıktığı serüvende karşılaşılan bir eşik muhafız arketipi olan iblis Balrog tarafından öldürülür. Gandalf'ın Orta Dünya'daki görevinin tamamlanmamış olduğunu düşünen Eru-Iluvatar tarafından Orta Dünya'ya tekrar geri gönderilir. Bu özellikleriyle arketipsel motif olarak Gandalf, 'Yeniden Doğuş' arketipini de temsil eder. Bu motif, dini öykülerde Hz. İsa'nın yeniden doğuşunda ve Hz. Yunus'un balığın karnından çıkışında da görülür.

Gandalf'ın görsel tasarımının kökleri Kral Arthur efsanesindeki Merlin'e kadar gider. Merlin bir nevi Gandalf'ın ilk örneği, bir prototipidir. Merlin'e dair yapılmış ilk görsel tasvirlerde Gandalf'a benzerlikler göze çarpar. Merlin'in dışında Gandalf'ın yaratımında etkili olan bir diğer figür İskandinav Tanrısı Odin'dir. Nors mitolojisinde gri sakallı, yaşlı ama dinç bir adam kılığında insanlar arasında dolaşan Gezgin Odin gibi Gandalf da daha yüksek bir diyardan dünyaya gelmiş ve Orta Dünya'da seyahat etmektedir. Eski Edda⁶'da Odin

⁵ Eru-Iluvatar: J.R.R. Tolkien'in yarattığı Orta Dünya evreninde her şeye gücü yeten tek yaratıcıdır.

⁶ Edda: Eski Nors edebiyatı örneklerinin yer aldığı yapıt. Genellikle Düzyazı (Yeni) Edda (Prose Edda) ve Manzum (Eski) (Poetic Edda) olarak adlandırılan, XIII. yüzyıla ait iki ayrı kitapta toplanmıştır. Çağımızda Germen mitolojisi konusunda ulaşılan bilgilerin sağlandığı en ayrıntılı kaynaktır. Yeni Edda, İzlandalı bir kabile reisi, şair ve tarihçi olan Snorri Sturluson tarafından 1222-23 arasında yazıldığı sanılmaktadır. Eski Edda ise Yeni Edda'ya göre daha yeni bir elyazması olduğu halde, görece olarak daha eski malzemeleri içerdiği için Eski Edda olarak

elinde sihirli asası, uzun gri sakalları geniş şapkalı olarak tasvir edilir (Burns, 2007: 473). İskandinav tarihi ve Nors mitolojisi üzerine yaptığı resimlerle tanınan İsveç'li ressam Georg von Rosen tarafından 1893 yılında yapılan 'Gezgin Odin' eserindeki Odin'in tasvirinin de Gandalf tasvirleriyle benzerliği dikkat çekicidir. Bu eserde Odin, beyaz uzun sakalları, şapkası ve asasıyla Gandalf tasarımıyla oldukça benzerlik gösterir.

Yaşlılık, bilgeliği ve deneyimi simgelediğinden Gandalf tasarımlarda yaşlılığın bir göstergesi olan beyaz sakal ve asanın yanında cübbe ve sivri şapka, Gandalf yaratılmadan çok önce de kullanılan öğeler olmasının yanında Gandalf, 'Yaşlı Bilge Adam' arketipinin görseelliğine, ulaştığı kitlenin genişliği de göz önüne alındığında büyük bir etki yapmıştır.

4. Gölge ve Gölge Benlik Arketipleri

Gölge arketipi, toplumsal normlara, ideal kişilik düşüncesiyle bağdaşmayan bireyin unutmaya çalıştığı, utanç duyduğu, bastırdığı kişinin bireysel bilinçdışındaki diğer yüzüdür. Gölge, bireyin kendi zayıflık, başarısızlık ve korkuları söz konusu olduğunda bireysel iken tüm insanlarda bulunduğu için de kolektiftir. Gölgenin kolektif tarafı şeytan, cadı ve karanlık olarak belirtilir (Fordham, 2012:64-65). Gölge arketipi öykülerde çoğunlukla kötülere, kahramanın rakiplerine ve düşmanlarına yansıtılır ve öykünün en can alıcı noktasında kahramanın karşısına önemli ve güçlü bir rakip olarak çıkarak onun hayatını tehlikeye sokar. Bu da kahramanın korkularıyla başa çıkmasına, korkularını alt etmesine ve erginlenmesine neden olur. Gölge ile kahraman arasındaki mücadele öykünün sonunda gerçekleşir ve kahramanın gölgeyi bertaraf etmesi gerekir (Tecimer, 2005:130). Yüzüklerin Efendisi'nde en baskın gölge arketipi Karanlıklar Efendisi Sauron'dur. Sauron'la beraber onun hizmetkarları olan Yüzük Tayfları, Sauron'un Ağzı, Saruman, Orklar ve Uru-Hai'ler de gölge arketipini temsil ederler.

Jung, gölge sözcüğünü seçerken sadece karanlık ve belirsiz bir olguyu önermemiştir. Güneş olmadan gölgenin olmadığı gibi bilincin ışığı olmadan Gölge de var olamaz (Fordham, 2012:65). Bu nedenle Gölge arketipi, genelde olumsuz yönler sahip olmasının yanında olumlu yönler de içerebilir. Gölge, kahramanın gizlenmiş özelliklerinin bir yansıması olduğundan yaratıcılık, fedakarlık, şefkat gibi bastırılmış veya inkar edilmiş bazı olumlu taraflara da sahiptir. "Bu nedenle gölge arketipi her zaman kahramanın düşmanı

anılır. Yazarları bilinmeyen ve uzun bir zaman dilimine yayılan mitoloji ve kahramanlık şiirlerinin yer aldığı bir derlemedir (Tolkien, 1999a:40).

olmayabilir; hatta bazen hayranlık duyulacak, kurtarıcı olabilecek kimi olumlu özellikler de gösterebilir. Bu durumda öykü, kahramanla gölge arasındaki uyumun sağlanması, kahramanın kişiliğinin bütünleşmesiyle son bulur” (Tecimer, 2005:131). Yüzüklerin Efendisi’nde Gölge’nin bu olumlu yönü de Frodo ile Gollum’un ilişkisinde görülür.

Tolkien’in, Silmarillon’da “dehşet verici varlığı nefretin ve şerrin vücut bulmuş hali gibidir” olarak tanımladığı Sauron, kendini iblis, vampir, kurt adam gibi birçok biçime sokabilen bir şekil değiştirendir (Tolkien, 2016:372). Öyküde ise en güçlü Gölge arketipidir. Saf kötülüğü temsil eder ve doğrudan Şeytan’ı sembolize eder. Mordor’daki Karanlık Kule Barad-dur’da ikamet eder. Yüzüklerin Efendisi’nde fiziksel bir forma sahip olmayan Sauron, öyküde kapaksız kırmızı bir göz olarak tasvir edilir.

Yeni Ahit’teki kibirli, küstah ve dine söven Sahte Mesih tanımıyla benzerlikler gösteren Sauron’un Ağzı’nın kostümünün dini, bir çeşit engizitör cübbesi görüntüsü vardır. Miğferinde de genel Mordor estetiğiyle benzerlikler taşıyan boynuz biçiminde sivri formlar kullanılmıştır (Russell, 2004:177).

Sauron’dan sonra gölgenin en derin tarafında Yüzük Tayfları bulunur. Siyah atlara ya da ejderha benzeri uçan yaratıklara binerler, bilinçdışının bir simgesi olan siyah cübbe giyerler. Bu cübbe görünmez olan varlıklarını görünür hale getirir. Doğaüstü ruhani dünya ile maddi dünyanın kenarında bulunurlar. Bu onların kolektif bilinçdışı ile gölge arasında bir sınır olduklarını gösterir (Javanbakht, 2013). Görsel tasarımları antik tarot kartlarındaki ölümü simgeleyen on üçüncü kartla ve Hristiyan inancındaki kıyamet alametlerinin Mahşerin Dört Atlısıyla benzerlikler taşır.

5. Büyük Ana - Galadriel

Jung, bir diğer önemli arketip olan Büyük Ana arketipinin din tarihi kökenli bir kavram olduğunu belirtir. Çok çeşitli yanları bulunan Büyük Ana arketipi şevkate, iyiliğe, duygusallığa sahip olduğu gibi içerisinde yeraltına özgü bir karanlığı da barındırır ve Anima arketipiyle de iç içedir. Büyülü bir dişil otorite, aklın ötesinde bir bilgelik, bereket ve manevi yücelik, sihirli dönüşüm ve yeniden doğuş gibi olguları temsil ettiği gibi aynı zamanda korku uyandıran ve baştan çıkaran dişil bir olgudur (Jung, 2012:17).

Yüzüklerin Efendisi’nde Büyük-Ana arketipini Tolkien’in Orta Dünya’da kalan en kudretli ve en adaletli elf kadını olarak tanımladığı Galadriel temsil eder. Soylu bir elf hanımı

olan Galadriel başkalarının düşüncelerini okuyabilir, geçmişi ve geleceği görebilir (Tolkien, 2016: 608). Galadriel'in, kahramanın kaderini değiştirme yetisi vardır. Frodo'ya öğütler vererek destek olur, ona armağanlar vererek değişiminde ve serüvenin akışında büyük rol oynar. Genellikle fiziksel olarak gösterilse de tanrıça imgesinin gerçek işlevi simgeseldir. Kahramanı bencillikten ve öznel düşünmekten uzaklaştıran, onu yüreklendiren, kahramanın karşıtı ve onu bütünleyen bir arketiptir. Kahramanın değişimini tetikler ve ona kendisini feda edebilmesine neden olabilecek bir amaç sunar (Tecimer, 2005:172-173).

Galadriel, öyküde karşımıza Yüzük Kardeşliğini karşıladığı Lothlorien'de çıkar. Bir Lothlorien Elf'i olduğu için sarı saçlı olarak tasvir edilmiştir. Nglia Dickson, Galadriel'i tüm bilgeliğin kaynağı olan nihai Elf olarak tasarlamayı amaçlamıştır. Galadriel'in Orta Dünya'daki en kudretli elfi olduğu için kendi ırkının soyluluğunu, ihtişamını, güzelliğini, sadeliğini ve zarafetini kendisinde özetlemesi gerektiğini belirtir. Bu nedenle renkleri, ipekli kadifeyle, bezemeli ve ince kenar süsleriyle daha solgun tutmuştur. Takıları da kendine özgüdür. Tacı ise altın ve gümüş içeren tek taçtır. Takı tasarımcısı Jasmine Watson tarafından tasarlanan Galadriel'in yüzüğü 'Nenya' ise Galadriel'in muazzam gücünün bir göstergesidir (Russell, 2002:117).

6. Hilebaz Arketipi - Gollum

Oyunbazlık, hilekârlık, çocuksuluk, dürtüsellik gibi özelliklere sahip Hilebaz arketipi, yer yer eğlenceli yer yer de kötü niyetli kurnazca oyunlara başvurur. Dürüstlüğü, bağlılığı ve samimiyeti kuşku uyandırır, gerçek amacını gizler, istikrarsız bir kişilik sergiler. Davranışları önceden kestirilemez, biçim değiştirme yetisine ve ikili bir doğaya sahiptir. Türlü işkencelere maruz kalabilir ve bazen de kendine dayattığı acılarla bir kurtarıcı figürü halini de alabilir (Jung, 2012:121-122).

Hilebaz arketipi gölgenin tarafında olabileceği gibi kahramanın yoldaşı veya hizmetkârı da olabilir. Kimi zaman ise kendi kaderinin peşinden giden bağımsız biridir; "güçlü ve etkin bir rakip karşısında işe yarayan kurnazlığı simgeler" (Tecimer, 2005:132). Tam anlamıyla bir anti-kahraman olup diğerlerinin tüm çabalarına rağmen başaramadıklarını aptallığı veya kötücül oyunlarla başarır. "Kimi zaman kendini cehennemde bir ruh olarak tanımladığı için, öznel acı çekme motifi de eksik değildir. ...insanlara önce kötü oyunlar oynar, sonra da zarar verdiği kişilerin öcüne kurban gider" (Jung, 2012:121-123).

Yüzüklerin Efendisi'nde Hilebaz arketipini Frodo'nun gölge benliği olmasının yanında Gollum temsil eder. Sürekli olarak bir değişim içinde olan Gollum da istikrarsız bir kişiliği yansıtır. Eskiden bir hobbit olan Gollum'un asıl adı Smeagol'dır. Smeagol, kuzeni Deagol'ı öldürüp yüzüğü ondan çaldıktan sonra yüzüğün etkisine girmiş ve yüzüğün etkisiyle yaşam süresi uzamasına rağmen giderek tanınmaz bir hale gelmiştir (Russell, 2003:172).

Yüzüğe sahip olmak ona fazladan beş yüz yıla yakın bir ömür verdiyse de onu hem beden hem de zihnen çürütmüştür. Geçen zaman içinde yüzüğün de etkisiyle Gollum'da çoklu kişilik bozukluğu oluşur. İyi kişiliği olan Smeagol arkadaşlık ve sevgi gibi duyguları hayal meyal hatırlarken kötü kişiliği Gollum, yüzüğünü kendisinden almak isteyen herkesi öldürebilecek durumdadır (Nagy, 2007:246).

İstikrarsız davranışları, bağlılığının ve samimiyetinin kuşkulu olması, sahip olduğu ikili doğası ve maruz kaldığı işkencelerle Hilebaz arketipinin temsilcisi olan Gollum'un öykü için kilit bir önemi vardır. Rahatlıkla kötü bir yaratık, canı bir hain olarak görülebilir ancak öte yandan trajik bir kurbandır. Frodo'nun ona gösterdiği acıma ve merhamet ile öykünün sonunda kardeşliğin görevini tamamlamasına sebep olarak bir nevi kurtarıcıya dönüşür (Russell, 2007:104).

Gollum görsel tasarımında Tolkien'in betimlediği fiziksel özellikleriyle betimlenmiştir. Bir mağarada ve yabanda yaşayan Gollum'un üzerinde sadece cepleri olan yıpranmış bir peştamal vardır. Zayıflığından ötürü bedenindeki kemikler fark edilebilir; güneş yüzü görmeden geçen uzun yıllardan dolayı da teni soluk ve nemlidir. Tolkien'in tasvirlerinde büyük gözlü, küçük burunlu iğrenç bir yaratık olarak anlattığı Gollum'un kurnazlık, hilekarlık ve sinsilik özelliklerinin de aynı anda gösterilmesi için Gollum, görsel tasarımlarında kemikli, pis ve sivri dişli olarak betimlenmiştir (Russel, 2007:104).

7. Eşik Muhafızı Arketipleri

Bir diğer önemli arketip olan 'Eşik Muhafızı' arketipini Ömer Tecimer "kaya gibi sağlam kendinden emin, çoğu zaman ürkütücü" (2005:127) olarak tanımlar. Eşik Muhafızı, kahramanın değişim ve gelişiminin önünde engel teşkil eder, onun gitmek istediği yolu koruyarak geçişine engel olmaya çalışır. Kahraman, Eşik Muhafızı'nı aşmak için değerini ve bu göreve layık olduğunu, kanıtlamak zorundadır. Kahraman, kendisi için her daim bir tehdit oluşturan Eşik Muhafızı'nı aşmak için bir çözüm üretmelidir. Bunu, zor kullanarak, onu

kandırarak, öfkesini dindirerek ya da onunla arkadaş olarak yapabilir. Önemli olan kahramanın eşik muhafızı gibi düşünebilmeyi başarabilmesidir. Eşik Muhafızı “kimi zaman zihinsel ya da duygu düzeyindedir; psikolojik sorunları, nevrozları, ruhumuzda gizli kötülüğü, duygusal yaraları, günahları, bağımlılıkları, korkuları, tutkuları, ...egonun yarattığı körlüğü, benliğin çevremizde oluşturduğu duvarı, kişiliğin gelişimini engelleyen her türlü içsel sınırı temsil eder” (Tecimer, 2005:127 - 128).

Yüzüklerin Efendisi'ndeki Eşik Muhafızları olarak Yüzük Tayfları, Balrog, Mordor yolunu koruyan dev örümcek Shelob ve Fangorn Ormanı'nın çobanları olan Entler sayılabilir. “Eşik bekçileri, çeşitli karakterler tarafından canlandırılacakları gibi, kilitli bir kapı, gizli bir geçit, bir hayvan ya da fırtına, yer sarsıntısı gibi bir doğa gücü de olabilir” (Stuart Voytilla'dan akt. Tecimer, 2005:127). Bu bağlamda Yüzük Kardeşliği'nin Moria madenlerine girmeden önce karşılaştıkları sihirli Durin'in Kapıları ve Sudaki Gözcü de öyküdeki diğer eşik muhafızı örneklerindedir.

Frodo'nun karşılaştığı ilk Eşik Muhafızı Yüzük Tayfları'dır. Önce Sıçrayan Midilli Hanı'nda sonra da Amon Sul'un⁷ bekçi kulesinde karşılaşır. Frodo burada Nazgul'un bıçağıyla yaralanacak ve hayatının sonuna kadar bu yarayı taşıyacaktır. Bu olay öyküde 'iyileşmeyen yara' arktipsel motifini simgeler.

Yüzüklerin Efendisi'ndeki en önemli Eşik Muhafızı arketipi olan Balrog (Durin'in Laneti), Melkor tarafından baştan çıkarılarak ateş ve gölgeden yaratılmış bir iblistir. Tolkien'in yarattığı Quenya 'Kudretin İblisi' anlamına gelen Balrog, ejderhalardan daha güçlü ve daha çok korkulan bir yaratıktır. Öyküde Moria Madenleri'ni bekleyen Balrog, Yüzük Kardeşliği'nin geçişini engellemek ister. Gandalf'la girdiği mücadelede öldürülür. Eşik Muhafızı arketipinin yanında Balrog, gölge arketipini de temsil eder. Konuşma yetisinden yoksun olan Balrog'un sessiz hali, bilinçdışının en ilkel ve en temel katmanlarıyla ilişkilidir (Javanbakht, 2013).

Yüzüklerin Efendisi'ndeki bir diğer Eşik Muhafızı arketipi olan Shelob, Tolkien (1999b:383) tarafından “Mutsuz dünyanın başına bela olan ...dev örümcek suretindeki kötü dişi” olarak tanımlanmıştır. Asırlardır yaşamını sürdüren Shelob'u Tolkien şöyle anlatır:

⁷ Amon Sul: Fırtınabaşı Tepesi'nde bir gözcü kulesi.

Ama işte yine de, Sauron'dan ve Barad-dur'un ilk taşından bile önce orada olan Shelob, yine oradaydı; kendinden başka kimseye hizmet etmezdi; Elflerin ve insanların kanlarının emerek, durmak dinlenmek bilmeden kendine çektiği ziyafetleri sindirmiş, karanlıktan ağlar kurmuş, şişmiş, şişmanlamıştı; çünkü bütün canlılar onun yiyeceği sayılırdı, kusmuşu ise karanlıktı" (Tolkien, 1999b:383).

Sauron, Shelob'un Cirith Morgul'daki varlığından haberdardır ancak Mordor'a giden gizli geçitleri koruduğu için onun bir evcil hayvanı gibi orada barınmasına izin verir. Hatta bazen onu mahkumlarla besler. Gollum ise Shelob'la karşılaştığında ona tapınmış ve ona yiyecek getirme sözü vermiştir. Bunun karşılığında Shelob da Gollum'u ışıktan ve pişmanlıktan korumuştur. Bu anlaşmaları gereği de Gollum, Frodo'ya tuzak kurarak Shelob'a getirir ancak Sam, Frodo'yu Shelob'dan kurtarır. Shelob, öyküde eşik muhafızı arketipi temsilcisi olmasının yanında bireyselleşme arketipi olarak animayı da temsil eder. Galadriel'in karşıt karakteridir ve öyküde dişil şiddet, arzu, şehvet ve bencilliği simgeler (Burns, 2007:606).

Öyküdeki diğer Eşik Muhafızı arketipi ise bir Ent olan Ağaçsakal'dır. Ağaca benzeyen devasa yaratıklar olan Entler ağaçların çobanlarıdır. Tek başlarına yaşayan ve yalnızlığı seven bir halk olan Entler ayrıca çok sabırlı ve temkinlidirler. Kızdıklarında öfkeleri korkunçtur; taşları ve kayaları parçalama gücüne sahip olmalarının yanında aynı zamanda nazik ve bilgedirler.

Öyküde Merry ve Pippin, Uruk-Hai ve orklardan kaçıp Fangorn Ormanı'na sığındıktan sonra Ağaçsakal ile karşılaşırlar. Karşılaştıkları bu konuşan ve hareket eden ağaç, onları ilk önce bir Ork zanneder. Ancak Merry ve Pippin Ağaçsakal'la yaptıkları konuşmadan sonra onu Hobbit olduklarına inandırır ve kendi taraflarına çekerler; bu kez Eşik Muhafızı, kaba kuvvet ile değil kendisiyle dost olunarak aşılmıştır.

Dini ve mitolojik ilk örnekleri olarak Sfenks, Kerberos, Nors mitolojisi Poem Edda'daki Dev Surtr ve Zeus'a meydan okuyan Tifon'un (Typhoon-Tayfun) verilebileceği Eşik Muhafızları'nın genel görsel nitelikleri devasalık ve insan ile hayvan arasında bir varlık olarak sayılabilir. Bu özellik, Yüzüklerin Efendisi'ndeki Eşik Muhafızı arketipleri için de geçerlidir. Devasa ve insana benzeyen ağaçlar olan Entler, dev bir örümcek suretindeki Shelob ve devasa kanatlara ve kuyruğa sahip Balrog, eşik muhafızlarının dini ve mitolojik ilk örnekleriyle ortak görsel niteliklere sahiptir.

8. Sonuç

Tolkien'in yarattığı bu kurgusal evrendeki fantastik karakterlerin var olmadığı bilirse dahi tüm bunları inandırıcı kılan, evrim sürecinde insanoğlunun hayatta kalmasını sağlamış etkenlerden biri olan onun arkaik hafızası, kolektif bilinçdışıdır. Dinleyenin duyduklarına inanması, izleyenin gördüklerini yadırgamaması, okuyanın okuduklarından hoşlanması, hikayedeki karakterleri daha önce tanımasından, kendiyile özdeşleştirebilmesinden, çevresinde bu insanların zaten var olmasındandır. İnsanın zihnindeki bu kodlar, onun hızlı karar verebilmesini, tehlikelerden kaçabilmesini ve güzel olandan haz alabilmesini sağlar.

Asıl amacı bir Britanya mitolojisi yaratmak olan J. R. R. Tolkien, masallarını ilk başta çocuklarına okumak için yazmıştır. Ancak yarattığı Orta Dünya adındaki bu ikicil dünya ile Modern Fantezi'nin ilk örneği olacak Yüzüklerin Efendisi romanı ortaya çıkarmıştır. Yüzüklerin Efendisi'nin tarihin en çok sevilen, okunan ve satan romanlarından yapan nedenler biri de öyküdeki karakterlerinin sahip olduğu bu arketipsel niteliklerdir. Üçlemenin yapılan sinema ve müzikal uyarlamalarında, karakterlerin bu arketipsel özellikleri, kostüm ve karakter tasarımlarında kullanılmış, tasarımcılara yol göstermiş, öykünün ve karakterlerin gelişiminin vurgulanmasında da önemli rol oynamıştır.

Kaynakça

- Burns, M. (2007). "Old Norse Literature", *J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment* içinde, ed. Michael D. C. Drout, New York: Routledge, p. 473-478.
- Fordham, F. (2015). *Jung Psikolojisinin Ana Hatları*, çev. Aslan Yalçın, İstanbul: Say Yayınları.
- Hançerlioğlu, O. (2011). *Felsefe Sözlüğü*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Jung, C. G. (2006). *Analitik Psikoloji*, çev. Ender Gürol, İstanbul: Payel Yayınları.
- Jung, C. G. (2015). *Dört Arketip*, çev. Zehra Aksu Yılmaz, İstanbul: Metis Yayınları.
- Nagy, G. (2007). "Gollum", *J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment* içinde, ed. Michael D. C. Drout, New York: Routledge, p. 246-248.
- Russell, G. (2002). *The Lord of the Rings: The Art of Fellowship of the Rings*, New York: Houghton Mifflin.
- Russell, G. (2003). *The Lord of the Rings: The Art of the Two Towers*, New York: Houghton Mifflin.
- Russell, G. (2004). *The Lord of the Rings: The Art Of The Return Of The King*, New York: Houghton Mifflin.

Russell, G. (2007). *The Lord of the Rings: The Official Stage Companion*, Londra: Harper Collins.

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

Tolkien, J. R. R. (1999a). *Peri Masalları Üzerine*, çev. Serap Erincin, İstanbul: Altıkkırkbeş Yayın.

Tolkien, J. R. R. (1999b). *Yüzüklerin Efendisi - İki Kule*, çev. Çiğdem Erkal İpek, İstanbul: Metis Yayınları.

Tolkien, J. R. R. (2016). *Silmarillion*, çev. Berna Akkıyal, İstanbul: İthaki.

İnternet Kaynakları

Javanbakht, A. (2013). "Footsteps of the Archetypes in the Legend of the Lord of the Rings", The Jung Page: Reflections on Psychology, Culture and Life, <http://www.cgjungpage.org/learn/articles/analytical-psychology/200-arashjavanbakht-md-iran>, Erişim tarihi: 05.08. 2017.