

“ÇAYLAK” VE “MİLYON DOLARLIK BEBEK” FİMLERİNDEKİ KAHRAMANLARIN KAHRAMANIN SONSUZ YOLCULUĞU EKSENİNDE KARŞILAŞTIRMALI İNCELEMESİ

 Tolga GÜROCAK^a

Öz

Campbell, evrensel mitlere odaklanarak monomit olarak adlandırdığı kahramanın yolculuğunu üç aşamada incelemektedir: yola çıkış, erginlenme, dönüş. Ona göre, kahraman öykülerinin tümünde kahramanın izlediği belirli bir yol bulunmaktadır. Bu üç aşama da kendi içinde ayrımlanarak, on yedi farklı adımdan oluşan, arketipsel kahramanın yolculuğunu oluşturmaktadır. Modern çağın başat kültür üretim ortamı sinema ise, hikâye anlatmanın yeni biçimi (aracı) olmuştur. Sinema, masallarla paralellik gösteren geleneksel anlatının öğelerinden ve arketiplerinden faydalanarak yeni masallar ve destanlar üretmektedir. Özellikle Campbell'ın monomit modelinden faydalanan Hollywood sineması, her alanda masalın biçimsel imkânlarından yararlanmaktadır. Mitleri yeniden üretirken, aynı zamanda yeni mitlerin yaratılmasını sağlayarak sinemasal anlatım dilini güçlendirmektedir. Son dönemin en üretken yönetmenlerinden Clint Eastwood'un hem oyunculuk hem de yönetmenlik yaptığı filmler, sıklıkla anlatıyı monomit çerçevesinde şekillendirmektedir. Filmlerde Eastwood'un canlandırdığı kahramanlar, filmlerin türleri ne olursa olsun monomitin aşamalarına uymaktadır. Bu makalenin amacı, Clint Eastwood'un filmlerinde kahramanın filmler bazında değil, oyuncunun uzun soluklu kariyeri süresinde nasıl dönüştürüldüğünü analiz etmektir. Eastwood'un hem yönettiği hem de rol aldığı *Çaylak* ve *Milyon Dolarlık Bebek* filmleri Campbell'ın monomit modeli çerçevesinde incelenerek hikâye anlatıcılığında yer alan göstergelerin örtük ve açık anlamları gün ışığına çıkarılmış, yönetmen Clint Eastwood'un kahramanlar üzerinden hikâye anlatıcılığı bağlamında geçirdiği değişim ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: Campbell, Monomit, Kahramanın yolculuğu, Clint Eastwood, Sinema.



COMPARATIVE ANALYSIS OF THE HEROES IN THE FILMS *THE ROOKIE* AND *MILLION DOLLAR BABY* ON THE AXIS OF *THE HERO'S JOURNEY*

Abstract

Focusing on universal myths, Campbell examines the hero's journey, which he calls the monomyth, in three stages: departure (separation), initiation, and return. According to him, in all heroic stories, there is a specific path that the hero follows. These three stages are divided within themselves and constitute the journey of the

^a Arş. Gör. Dr., Afyon Kocatepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sinema ve Televizyon, tgurocak@gmail.com

Makale Geliş Tarihi: 29.05.2023, Makale Kabul Tarihi: 04.07.2023

archetypal hero, consisting of seventeen steps. Cinema, the dominant cultural production medium of the modern age, has become the new form (medium) of storytelling. Cinema produces new fairy tales and epics by utilizing the elements and archetypes of the traditional narrative that parallel fairy tales. Mainly Hollywood cinema, which utilizes Campbell's monomyth model, uses the formal possibilities of the fairy tale in every field. While reproducing myths, it also strengthens the cinematic narrative language by creating new myths. The films in which Clint Eastwood, one of the most prolific directors of the recent period, both acts and directs, often shape the narrative within the monomyth framework. The protagonists played by Eastwood conform to the stages of the monomyth, regardless of the genre of the film. This article aims to analyze how the protagonist in Clint Eastwood's films is transformed not on a film-by-film basis but throughout the actor's long career. The films *The Rookie* and *Million Dollar Baby*, both directed and acted by Eastwood, are analyzed within the framework of Campbell's monomyth model, the implicit and explicit meanings of the signs involved in storytelling are brought to light, and the change that director Clint Eastwood has undergone in the context of storytelling through heroes is revealed.

Keywords: Campbell, Monomyth, Hero's journey, Clint Eastwood, Cinema.



Giriş

İnsanlık tarih boyunca başkalarına hikâye anlatmak üzerine kurulu bir bilgi aktarım süreci işletmiştir. Hatta, Harari'nin (2015) dediği gibi “tüm olay hikâyeler anlatmanın ve insanların bu hikâyelere inanmasını sağlamanın etrafında gelişmiştir”. Ona göre, homo sapiens hikâye anlatan bir hayvandır ve insanlar hayatlarına ilişkin dünyaları hikâyeler aracılığıyla düşünmektedir. Paylaşılan hikâyelere olan inanç, neredeyse tüm insanlar arasındaki iş birliğinin temelidir (Harari, 2021). Hikâye anlatımı, sosyal iş birliğini geliştirmenin ve sosyal normları aktarmanın güçlü bir yoludur. Haberler, televizyon programları, filmler, tiyatro gösterileri, edebi metinler, karikatürler, bilgisayar oyunları ise modern toplumların temel hikâyeleştirme araçları arasındadır. Roland Barthes'ın (1977) belirttiği üzere dünyadaki anlatılar sayısızdır ve bu neredeyse sonsuz biçim çeşitliliği altında, anlatı her çağda, her yerde, her toplumda mevcuttur; insanlığın tarihiyle başlamıştır ve hiçbir yerde anlatsız bir halk yoktur ya da olmamıştır.

Ferdinand de Saussure'ün (2014) dilbilim çalışmalarından ve Rus biçimciliğinden doğan anlatıbilim çalışmalarında anlatılar; konular, işlevler, roller, şekiller, olay türleri gibi birimler, sözdizimi kurallarına benzer ayrımlara başvurularak bilimsel bir çözülemeye gidilmiştir. Boris Tomaşevski'nin öykü ve olay örgüsü (olay örgüsü, söylemle yakından ilişki içindedir) ayrımı çalışmaların temelindeki yaklaşım farkını oluşturmaktadır (1965). Tzvetan Todorov ve Weinstein ise bu ayrımı öykü ve söylem şeklinde yapmaktadır (1969; Barthes & Duisit, 1975). Claude Bremond öyküyü herhangi bir araçtan bağımsız anlamsal bir yapı, söylemi ise bu yapının sözel ya da görsel sunumu olarak tanımlamaktadır (Ryan & Alphen, 1993).

Görsel ya da sözel, tüm bu metinlerin ortak noktası ise kahraman barındırmalarıdır. İnsanlar bir kamp ateşinin veya bir televizyonun ekranının başında toplandığından beri, günlük yaşantıda karşılaştıklarından daha büyük, belli güçleri ve yetenekleri olan, sevinçler ve üzüntüler yaşayan, kazançları ve kayıpları olan varlıkların kahramanlık hikâyelerini dinleme ihtiyacı duymuştur (Fingerroth,

2004). Epik kahraman, trajik kahraman, sıradan kahraman, romantik kahraman, antikahraman veya Byronic kahraman kategorisinden hangisine dâhil olursa olsun tüm kahramanlar zorlu görevler üstlenmekte ve gerektiğinde ölümcül tehlikelerle yüz yüze gelmektedir. Gılgamış'ta, Odyssea'da ve daha pek çok antik ya da modern metinde görüldüğü üzere, kahraman önüne çıkan zorlukları aşarken, gerçek ya da mecazi anlamda bir çeşit yolculuğa çıkmaktadır. Ani ve beklenmedik bir olay karşısında bir maceraya atılan, çeşitli tehlikelerle kararlılığı test edilen, bu esnada kendini bulmaya çalışan yalnız kahraman, hikâyenin sonunda muzafferce evine dönmektedir. Literatürde kahramanın yolculuğu olarak bilinen bu süreç, yine antik mitlerden modern televizyon programlarına ve milyonlarca dolarlık bütçeye sahip filmlere dek sıklıkla kullanılan kahramana dayalı arketipsel bir hikâye modelidir.

Günümüzde sinema mitolojik öğelerden, hikâyelerden ayrı düşünülemez. Mitleri yeniden üretirken, aynı zamanda yeni mitlerin yaratılmasını sağlayarak sinemasal anlatım dilini güçlendirmektedir. Sinema; hikâyelerin ve efsanelerin birkaç yüzyıl öncesine kadar yaptığını devralmıştır ve kitlelerin bilinçaltını yansıtmaktadır. Carl G. Jung'un bahsettiği kolektif bilinçdışını Mitolojiye benzer şekilde arketipler aracılığıyla aktarmaktadır. Dolayısıyla bir çeşit modern mitoloji olarak işlev gören sinema da kahraman modellerini kullanmaktadır. Jung'un yanı sıra, Vladimir Propp, Roland Barthes, Claude Lévi-Strauss, Algirdas Julien Greimas, Joseph Campbell ve Christopher Vogler gibi yapısalcılar anlatıya dayalı kültürel ürünleri belirledikleri olay ve karakter temelli yaklaşımlar aracılığıyla çözümlenmeye çalışmıştır. Masal ve mitlerle sözel olarak başlayan ve varlığını günümüzde de devam ettiren kültürel ürünler, medya teknolojisindeki gelişmelerle görsel işitsel bir yapıya kavuşmuş, farklı ortamlara uyarlandıkça, yeni biçimler kazanmıştır. Masalın kazandığı her yeni biçim, bu yeni anlatının hangi dönemde kimin tarafından üretildiğine göre farklılık göstermektedir. Modern çağın başat kültür üretim ortamı sinema ise, hikâye anlatmanın yeni biçimi (aracı) olmuştur. Sinema, masallarla ve mitlerle paralellik gösteren geleneksel anlatının öğelerinden ve arketiplerinden faydalanarak yeni masallar ve destanlar üretmektedir. Özellikle Hollywood sineması, her alanda masalın ve mitlerin biçimsel imkânlarından yararlanmaktadır.

1950'li yıllarda oyunculuk kariyerine başlayıp, 1960'ların ortalarında uluslararası bir yıldız hâline gelen (Kapsis & Coblentz, 2013) ve aynı zamanda çağımızın en üretken yönetmenleri arasında yer alan Clint Eastwood da oynadığı filmlerde bu modeller üzerinden işlemektedir. Oynadığı 70'ten fazla filmde genellikle sert adam imajı çizen Eastwood'un *Dolar üçlemesindeki* (*Bir Avuç Dolar [A Fistful of Dollars]* [1964], *Birkaç Dolar İçin [For a Few Dollars More]* [1965], *İyi, Kötü ve Çirkin [The Good, the Bad and the Ugly]* [1966]) *Man with No Name* ve *Kirli Harry (Dirty Harry)* serisindeki (1971, 1973, 1976, 1983, 1988) *Harry Callahan* en tanınmış karakterlerindedir (Gourlie & Engel, 2007; Hughes, 2009). Bunlar, John Wayne'in adil mücadelelerinin aksine, kurallara göre oynamayan, ahlaki normları göz ardı eden, toplumsal erdemler yerine kendi erdem anlayışına sahip şüpheli ve dolayısıyla acımasız kahramanlardır (Beard, 2000). Eastwood'un yıllar içinde aldığı roller çeşitlenme göstererek farklı kahraman tiplerinde örnekler vermiştir.

Eastwood'un kendi yönetip aynı zamanda da oynadığı *Kirli Harry* serisinden *Ani Vuruş (Sudden Impact)* (1983), *Zorlu Yokuş (Heartbreak Ridge)* (1986), *Çaylak (The Rookie)* (1990), *Affedilmeyen (Unforgiven)* (1992) ve *Mutlak Güç (Absolute Power)* (1997) gibi filmlerde kahraman miti üzerinden şekillenen masalsı

anlatı, geleneksel anlatının en belirgin örneklerindedir. 2000’lerden sonraki *Milyon Dolarlık Bebek* (*Million Dollar Baby*) (2004), *Gran Torino* (2008), *Kaçakçı* (*The Mule*) (2018) ve *Hassas Maço* (*Cry Macho*) (2021) gibi filmlerinde kahraman miti geleneksel yapısını korumakla birlikte aksiyona dayalı anlatı yerini ruhsal çekişmelerin ve çatışmaların ya da ikili mücadelelerin aldığı görülmektedir. Bununla birlikte, altmış yıllık kariyeri boyunca canlandırdığı kahramanlar belli anlatı unsurlarına bağlı kalmış, fakat oyuncunun 2000 yılından sonra çektiği filmlerdeki kahramanların, öncekilere göre, zaman içinde değişim gösterdiği görülmektedir. Dolayısıyla, anlatıyı dönüştürerek, kahramanı, geleneksel kalıplardan çıkarmış ve kahraman imgesine yeni bir bakış açısı kazandırmıştır. Bu bağlamlardan yola çıkarak, çalışmada, Clint Eastwood’un filmlerindeki kahramanların, oyuncunun uzun soluklu kariyeri süresinde nasıl dönüşüm geçirdiği analiz edilmiştir.

Bu doğrultuda araştırmada aşağıdaki soruların yanıtların aranmıştır:

- Clint Eastwood’un örnekleme dâhil edilen filmleri Joseph Campbell’ın monomit modeline uymakta mıdır?
- Kahramanlar film içinde monomite bağlı kalarak nasıl dönüşüm geçirmektedir?
- Filmler arasında monomit aşamalarına bağlılık bakımından bir fark bulunmakta mıdır?
- Monomit modeline uyan kahramanlar farklı dönemlerdeki filmlerde göz önünde bulundurulduğunda nasıl bir dönüşüm geçirmektedir?

A. LİTERATÜR TARAMASI

1. Jung ve Arketipler

Bir anlatının oluşması için bir başlangıç durumu, bir sonuç durumu ve bu ikisi arasındaki temel dönüşümü gerçekleştirecek bir öznenin varlığı gerekmektedir. Başlangıç durumunu sonuç durumuna ulaştıran temel dönüşümün gerçekleşme süreci anlatıyı oluşturmaktadır (Parsa, 2012, s. 4). Arketipler üzerine kurulu bir anlatım modelinde durumlar veya karakterler sürekli yinelenen bir yapıya sahiptir. Carl G. Jung tarafından ortaya atılan (2017, s. 348) kavram olan arketip, insan doğasının evrensel kalıplarını temsil ederken, aynı zamanda kopyaların yapıldığı orijinal kalıp anlamına da gelmektedir. Kültür ürünleri söz konusu olduğunda, arketip, ortak insan doğasını temsil eden bir karakter, bir eylem veya bir durum olabilmektedir. Bireysel insan kültürlerini ve tüm insanlığı temsil eden arketipler (Indick, 2011) mitolojik metinler, efsaneler, masallar, tiyatro oyunları, edebi metinler, filmler gibi eserlerde karakterleri aydınlatmak için kullanılmaktadır. Bir eserin yapısını şekillendirmekte, okuyucuların, izleyicilerin veya dinleyicilerin bir eserdeki karakterleri ve durumları ilişkilendirmesine ve tanımlamasına yardımcı olmaktadır. Bu ilkel imge kalıpları ve durumlar hem okuyucuda hem de yazarda şaşırtıcı derecede benzer duygular uyandırmaktadır (Augustyn, 2022).

2. Propp ve Masalın Biçimbilimi

Vladimir Propp, Carl G. Jung’un arketipler üzerinden giriştiği açıklama çabalarından farklı olarak, 1928 yılında *Masalın Biçimbilimi* adlı çalışmasında yapısalci yaklaşımla, daha basite indirgenemez anlatı unsurlarını belirlemek için Rus halk masallarının temel olay örgüsü bileşenlerini analiz etmiştir.

Kahramanların yolculuğunun mekânlar ve hikâyeler değişse bile benzerlikler taşıdığını fark eden Propp, biçimbilimi, parçalar ve bütün arasındaki ilişki bütünü olarak kabul etmiş ve farklı masallardaki değişken ve sabit unsurları birbirinden ayırarak, parçalar arasında tekdüzelik aramıştır (2009, s. 5-14). Karakterleri, araştırması için önemsiz, değişken unsurlar olarak görmüştür. Anlatıdan çok yapı ile ilgilenerek masalarda parçalar ve bütün arasındaki ilişkide istikrarlı bir durum bulmaya çalışmıştır. Bu doğrultuda metnin tarihsel, psikolojik ve kültürel bağlamlarından kaçınmış, araştırmasını karakterler ve onların güdülerinden olay örgüsünü baştan sona düzenleyen bir yapı arayışına kaydırmıştır. “Karakterlerin işlevleri, nasıl ve kim tarafından yerine getirildiklerinden bağımsız olarak, bir masalda sabit unsurlar olarak hizmet etmektedir.” (Propp, 2009, s. 21).

Bu analiz sisteminde masal türünü oluşturan önceki bir biçim gibi görünen yapı, deneyimden önce gelmektedir. Propp, çalışmasında yalnızca masal biçimlerine odaklanarak masaları incelemiş olmakla birlikte, elde ettiği bulgular sadece folklor türlerine değil, tüm anlatı türlerine uygulanabilmektedir. Propp, hikâyelerin karakter odaklı olmasını, olay örgüsünün karakterlerin kararlarıyla eylemlerini etkileyerek hikâyede nasıl işlev gördüklerini incelemiş, bu doğrultuda, masalarda tasvir edilen olayları, sınırlı sayıda karakter tipi veya kişilerin işlevleri tarafından gerçekleştirilen sınırlı sayıda işlevden oluşan yine sınırlı sayıda eylem alanı olarak kategorize etmiştir (Fiske, 1987; Parsa, 2012; Turner, 1999).

Eylem alanları, karakterinin eylemlerinden oluşmaktadır. Saldırgan/kötü kişi kötülük için uğraşırken; bağışçı (sağlayıcı) kahramana sihirli araç veya yardımcı verir. Yardımcı, kahramanı harekete geçirip bir eksikliği gidermekte, takipten kurtarmakta, zor görevleri çözmekte, kahramanı dönüştürmektedir. Prenses ve babasından, prenses kahraman tarafından aranan kişiye, babası kahramana zor görevler verir, damgalar, ifşa eder, tanır, cezalandırır. Gönderen (görevlendiren), kahramanı arayışa/görevine göndermektedir. Kahraman (arayan ya da kurban), aramaya çıkmakta, bağışçıya tepki vermekte, zor görevlere kalkışmakta ve ödüllendirilmektedir. Düzmece kahraman ise, kahramanın eylem alanına ilişkin asılsız iddialarda bulunup kahramanın yerini almaya çalışan sahte kişidir. Her bir karakter, bir eylem alanına karşılık gelebildiği gibi, bir karakter birkaç eylem alanına dâhil olabilmekte ya da tek bir eylem alanı birkaç karakter arasında bölünebilmektedir (Propp, 2009; 2012).

Eylem alanlarına ek olarak hikâyeleri analiz edilebilir parçalar ayırarak, hikâyelerin yapısını oluşturan otuz bir öge veya anlatı birimi belirlemiş ve bunlara işlev adını vermiştir. İşlev, bir kişinin eylemini, olay örgüsünün akışı içinde taşıdığı anlam açısından tanımlanmış eylem anlamına gelmektedir. Bu işlevler nasıl ve kim tarafından yerine getirildiğinden bağımsız olarak, istikrarlı bir şekilde sabit, temel bileşenler olarak hizmet eden kronolojik, doğrusal diziyi izleyen öğeleri içermektedir. Hikâyelerdeki farklılıklardan bağımsız olarak, bu hikâyeler bütününde tasvir edilen eylemler, yinelenen bir sıralı yapıya sahiptir. Farklı öyküler, belirli unsurları veya bölümleri atlasa da hiçbir masal ek öğeler barındırmamaktadır; ayrıca, işlevler her zaman aynı kronolojik sırayı takip etmektedir. İşlevlerin sırası sabit olduğu için, belirli işlevlerin yokluğu, diğerlerinin ortaya çıkış sırasını etkilememektedir. İşlevler başlangıç durumunun ardından kendi içinde bölümlere ayrılmıştır: hazırlık, karışıklık, gönderme, dövüş, dönüş ve tanınma. Daha sonra her bir bölümün bünyesindeki işlevler tanımlanmıştır (Turner, 1999).

Propp’un biçimbilimsel sınıflandırmasının en belirgin özelliği işlevlere, masal kişilerine göre öncelik vermesidir. Eskiden halk bilimciler peri masallarını atlar, cadılar, prensesler gibi somut motiflere göre sınıflandırırken, Propp daha soyut rol ve işlev kavramlarına dayanan bir sınıflandırma önermiştir. Kahraman, kötü adam, yardımcı, arzulanan nesne gibi roller, karakterlerin bireyselleştirici özelliklerinden bağımsız olarak olay örgüsüne katılım biçimlerini tanımlamakta; ödül, görev veya test gibi işlevler, özel doğasından bağımsız olarak olayların bir bütün olarak hikâye için stratejik önemini ortaya koymaktadır (Ryan & Alphen, 1993). Bu işlevler, çok sayıda somut niteliğe bürünerek, ama aynı dizilişi izleyerek ortaya çıkmakta ve eylemleri yerine getiren kişilerden bağımsız olarak betimlenmektedir (Ricoeur, 2010). Zamansallık ise, dizilişinin düzenini bozmadan anlatı yapısının tamamen kronolojik kalmasını sağlamaktadır. Propp, tüm unsurların birbirine bağlı ve bağımlı olduğu bir edebi yapı kavramını ortaya koymuştur. Bir anlatı ögesinin rolünü, eylemin gidişatı için önemi açısından tanımlayan ‘işlev’ kavramını tanıtmıştır. Zamanın herhangi bir noktasında değişmez işlevlerin rolünü göstererek ve tarihsel süreçte meydana gelen dönüşümleri analiz ederek eşzamanlı ve artzamanlı yaklaşımları birleştirmiştir (Kolesnikoff, 1993). Propp’un bu yapısalcı incelemesi sonucunda ortaya koyduğu işlevler “yalnızca Propp’un analiz ettiği Rus halk masallarının değil, tüm anlatıların merkezinde yer almaktadır” (Berger, 2002). İlkel halk kültürlerinin kültürel üretimleri ile modern post-endüstriyel kültürler arasında çizilebilecek paralelliklerin bir sınırı olsa da Propp’un çalışmalarının çağdaş Batı kültürlerinde kitlesel anlatılara uygulandığı ve pek çok popüler film ve televizyonun yapımının Propp’un bu ilkelerine göre yapılandırıldığı görülmektedir.

Propp’un araştırmaları oldukça sınırlı olmakla birlikte, ortaya koyduğu yöntem farklı disiplinler için önemli hâle gelmiş ve sosyal bilimlerde metodolojik bir dönüm noktası olmuştur. Ardılları, çağdaş kültürde anlatı unsurlarını arayarak benzer çözümlenmelere gitmiştir. Roland Barthes *Mitolojiler* kitabında gazete kayıtlarından romanlara, Algirdas Julien Greimas her tür anlatı metninin anlambilimine, Claude Lévi-Strauss ilkel halkların ve onların temel akrabalık yapılarının analizine odaklanmıştır (Olshansky, 2008).

3. Lévi-Strauss ve Tek Masal

Propp’un, görünüşte farklı olan bir dizi anlatının ortak yönlerini açıklamaya çalıştığı yollardan biri olan mit kavramıyla ilgilenen Lévi-Strauss ve Barthes mit yaratmanın evrensel bir kültürel süreç olduğu ve mitlerin daha derin, daha gerçek anlamlarının hemen görünür olmadığı, ancak teorik analizle ortaya çıkarılabileceği konusunda hemfikirdir. Lévi-Strauss’a göre mit, bir kültürdeki çözümlenemez çelişkilerle uğraşan ve bunlarla yaşamının yollarını sağlayan kaygı azaltıcı bir mekanizmadır. Bu çelişkiler genellikle ikili karşıtlıklar olarak ifade edilir ve görünüşte ilgisiz bir dizi mitin derin yapısını oluşturmaktadır. Bu ikili karşıtlıklar, iyi-kötü, doğa-kültür veya insanlık-tarımlar gibi büyük soyut genellemelerdir. Mitler, Lévi-Strauss’un somutun mantığı olarak adlandırdığı bir süreçle bu karşıtlıkları somut temsillere dönüştürmek için metaforlar yaratmaktadır. Ona göre, kültür türdeş bir kavramdır. Tüm sınıflar aynı mitsel ihtiyaçlara sahiptir ve mitler hegemonik olarak işlev görmemektedir. Propp’un otuz bir işlev ve yedi kahramanla sınırlandırılmış biçimci yaklaşımına göre masalın tüm işlevleri tek ve aynı anlatıma aittir. Bu durum, Lévi-Strauss’u tüm masalların ortak arketiple yaratıldığı dolayısıyla

yalnızca tek bir ve aynı masal olduğu sonucuna götürmüştür (Lévi-Strauss, 1984). Tüm masallar orijinal anlatının yeniden inşası gibi görünmektedir.

4. Barthes ve Mitlerin İdeolojisi

Barthes ise, tam tersine, homojenlikten öte sınıf çatışmasının damgasını vurduğu sanayileşmiş kapitalist toplumlarda mitin rolüyle ilgilenmiştir. Barthes'a göre mit, burjuvazinin sınıf çıkarlarını doğallaştırmaya ve evrenselleştirmeye çalışmaktadır. Bu bir anlatı değil, bilinç eşiğinin altında işleyen çağrışımsal bir kavramlar zinciridir. Mitsel bir unsuru kullananlar, Lévi-Strauss'a göre mitlerin derin anlamlarını bilmesede onları duyduklarını veya anlattıklarını bilmektedir. Oysa Barthes, bu kişilerin bir efsaneyi ele aldığından bile farkında olmadığını belirtmektedir. Mitler ideolojiktir ve kapitalist toplumların güç sınıfı yapısının bir parçasıdır (Fiske, 1987). Metin yazara ait değildir, yazar metne aittir; bir yazar, kişi olarak ölüdür, ancak metninde, onu kimin fark ettiğinden bağımsız olarak, işlevsel bakımdan mevcuttur. Başka bir deyişle, bir yazar psikolojik bir tip olarak ortadan kaybolmakta, ancak sembolik bir işlev olarak görünmektedir. Sonuç olarak, yazı yazara değil, bilinçdışının parçalanmış öznesine aittir (Barthes, 1988).

5. Greimas ve İkilikler

Lévi-Strauss'un analiz yöntemi, mitlerin temel anlamlandırma birimlerine ayrılması ve bu birimlerin mitin derin anlamı ile olay örgüsünün artzamanlı açılımını bir araya getiren bir matris halinde yeniden düzenlenmesine dayalı iken, Greimas'ın Propp'un yazınsal ürünlere uyguladığı yapısalci biçimsel yaklaşımı ilerlettiği ve eyleyenler modeli adını verdiği modelinde karakterler öyküdeki işlevlerine göre sınıflandırılmaktadır. Greimas, bölümlerin ikili karaktere sahip olması ve iki işlevden oluşmasını bir koşul olarak görerek anlatıyı epizodik birimlere ayırmıştır (Greimas, 1983). Ona göre, evrenin bir biçim ya da bir anlam kazanabilmesi için birtakım farklılıklar içermesi gerekmektedir. Bu nedenle her şey karşıtı ya da olumsuzlamasıyla var olabilmektedir. Herhangi bir şey tek başına bir anlam taşımamakta, anlam kazanmak için bir bağlantıya ihtiyaç duymaktadır. İkilikler ise, iki tarafın benzerlikler içermesini ama aynı zamanda bir şekilde birbirinden farklı olmasını zorunlu kılmaktadır (Yücel, 2005).

Greimas (1983), bu doğrultuda, Propp'un otuz bir işlevini ikilikler çerçevesinde birleştirerek yirmiyeye indirmiştir: yokluk, engelleme/ihlal, soruşturma/ıslah, dolandırıcılık/suç ortaklığı, kötülük/eksiklik, görev-yetki/kahramanın kararı, kalkış, test verilmesi/testle yüzleşme, yardımcının veya büyülü nesnenin alınması, mekânsal yer değiştirme, mücadele/zafer, işaretleme, eksikliğin tasfiyesi, geri dönüş, takip/kurtarma, tanınmayan varış, bir görevin verilmesi/başarı, tanıma, hainin ortaya çıkarılması/kahramanın ortaya çıkarılması, ceza/düğün. Görüldüğü üzere yalnızca belirli sayıda işlevin eşleşmeye elverişli olduğu açıktır. İkiliklere göre belirlenen bu yeni düzenleme, Propp'un işlevlerini önemli ölçüde azaltmasına rağmen, orijinalinden çok da farklı değildir. Özne ya da ana karakter belirli bir amaç ya da nesnenin peşinden gitmekte, bir rakibin direnişiyle karşılaşarak bir yardımcıdan destek almakta, belirleyici bir güç özneyi bir göreve göndermekte ve bir alıcıya fayda sağlamaktadır (Greimas, 1971). Bu doğrultuda, Greimas, Propp tarafından geliştirilen işlevleri, herhangi bir biçimde süreçlere katılan varlıklar veya şeyler olarak tanımlanan eyleyenler (özne/nesne, gönderen/alıcı), eyleyen yapıları

(özne-nesne; gönderen-nesne-alıcı) ve kanonik bir anlatı şeması açısından yeniden formüle (Moto, 2001, s. 75; Perron, 1993; Robichaud, 2002) ederek bunları altıya indirmiştir.

Greimas'ın, farklı işlevlere ve aralarında kurdukları ilişkilere göre neredeyse her anlatıda bulunan kişiler, nesnelere, durumlar veya olayları açıkladığı eyleyenler (Neemann, 1999) modeline göre anlatılar özne, nesne, gönderen, alıcı, yardımcı ve rakipten oluşan altı eyleyenden meydana gelmektedir. Söz konusu eyleyenler, genellikle çiftler halinde bulunmaktadır (Bitirim Okmeydan, 2020). Özne ile nesne arasındaki ilişki isteyim eksenini, gönderici ile alıcı arasındaki ilişki iletişim eksenini, yardımcı ile engelleyici arasındaki ilişki ise güç-iktidar eksenini oluşturmaktadır. Bu eyleyenlerin ilk dördü birçok anlatıda yer alırken (birinci derecede kahramanlar), diğer ikisi ise zorunlu olmamakla beraber anlatıda bulunabilmektedir (ikinci derecede olan anlatı kişileri) (Parsa, 2012; Schleifer, 1966). Bununla birlikte; eyleyen bir insan olabileceği gibi bir nesne de olabilmekte, tekil veya çoğul, somut veya soyut yapıda bulunabilmektedir (Akbulut, 2002). Altı eyleyenden isteyim ekseninde bulunan özne, eylemi gerçekleştirmektedir, yani önemli eylemlere katılan baş kahramandır. Nesne, gerçekleştirilen eylemin amacı, kahramanın elde etmeyi arzuladığı, bu uğurda çalıştığı soyut ya da somut şey ya da kimsedir. Özne, eksikliğini hissettiği bu nesnenin peşine düşerek ona ulaşmaya çalışmakta ve eksikliği gidermeye çalışmaktadır. İletişim eksenindeki gönderen, eylemin kökeninde yer alıp eylemi belirleyendir, özneyi sonunda ya ödüllendirmekte ya da cezalandırmaktadır, fakat öznenin eyleme geçmesi için göndericinin bulunması mutlak koşul değildir. Kimi zaman özne kendi isteği ve kararıyla harekete geçmekte, eylemin sonrasında da kendi kendini ödüllendirmektedir. İletişim eksenindeki alıcı ise, kendisi için eylemin gerçekleştirildiği, eylemin sonuçlarının etki ettiği, bir yarar sağlayan eyleyendir. Güç ekseninde yer alan yardımcı, eyleme yardım edip öznenin işini kolaylaştırırken; engelleyici ise özneye karşı gelmekte, eylemi engellemeye çalışmakta, öznenin amacına ulaşmasını önlemektedir (Parsa, 2012; Soydan, 2007).

B. CAMPBELL'İN MONOMİT MODELİ

Benzer şekilde, Joseph Campbell, farklı kültürlerden ve dönemlerden ele aldığı yüzden fazla mit ve efsane incelemelerinden yola çıkarak hazırladığı çalışması *The Hero with a Thousand Faces* (1949) kitabında, James Joyce tarafından *Finnegans Wake* adlı yapıtında icat edilen bir kelime olan (Leeming, 2010) ve ne zaman ve nerede yazıldıklarına bakılmaksızın tüm mitlerin evrensel bir yapı izlediğini iddia ettiği monomit kavramını kullanmıştır. Monomit, kurgusal bir yapıda kahramanın öne çıkarılmasını kavramsallaştırmaktadır. Kahraman, cinsiyetten bağımsız, bir kişinin kişisel ya da yerel tarihsel sınırlamaları aşan sıradan bir insan formudur (Campbell, 2004). Kahraman statükoyu temsil etmemekte; aksine yeni bir çığır açmakta, kültürel ve kolektif varoluşun ve bilginin sınırlarında dolaşarak çaba göstermektedir. Monomitin bileşik kahramanı, istisnai yeteneklere sahip bir şahsiyettir. Sıklıkla toplumu tarafından onurlandırılmakta ya da tanınmakta veya küçümsenmektedir. İçinde bulunduğu dünyadaki sembolik bir eksiklikten mustarıptir. “Masallarda bu, belirli bir altın yüzüğün yokluğu kadar önemsiz olabilirken, apokaliptik vizyonda tüm dünyanın fiziksel ve ruhsal yaşamı düşmüş veya yıkılmak üzere, harap olmuş olarak temsil edilebilmektedir.” (Campbell, 2004, s. 35).

Campbell, evrensel mitlere odaklanarak monomit olarak adlandırdığı kahramanın yolculuğunu üç aşamada incelemektedir (Khoury, 2006): yola çıkış, erginlenme, dönüş. Ona göre, kahraman öykülerinin tümünde kahramanın izlediği belirli bir yol bulunmaktadır. Bu üç aşama da kendi içinde ayrımlanarak,

on yedi farklı adımdan oluşan, arketipsel kahramanın yolculuğunu oluşturmaktadır. Şablon olarak düzenlenen bu modelde kahraman yola çıkış aşamasında maceraya davet edilmektedir. Sıradan dünyasından uzaklaşarak maceraya çıkarak doğaüstü rahatlıklar bölgesine doğru ilerlemektedir. Kahraman, türlü sınavlardan geçtiği erginlenme aşamasında eski, sıradan kimliğinden arınarak yeni dünyalara adım atmakta, masalsı güçlerle karşılaşarak bunlara karşı galip gelmekte kesin bir zafer kazanmaktadır. Dönüş aşamasında ise kahramanın eski kimliğinden uzaklaşmış bir şekilde bu gizemli maceradan benzerleri üzerinde üstünlük sağlayan yeni algılar, güçler, kişisel gelişim veya değerli nesne gibi bir güçle geri döndüğü aşamadır (Campbell, 2004).

Ancak Campbell sadece kahraman mitlerini tanımlamamaktadır. Carl Jung'un çalışmasından ve Freud'un araştırmalarından yararlanarak, monomit yapısının bilinçaltı ve kolektif olduğu için aynı zamanda evrensel olduğunu savunmaktadır. İnsan doğal olarak bu yapı içinde anlatılar geliştirdiği için, rüyaları insan bilinçaltının bir ifadesi olarak kullanılmaktadır (Campbell, 2004). Rüya kişiselleştirilmiş mittir, mit ise kişisellikten arındırılmış rüyadır ve hem mit hem de rüya ruhun dinamiklerini aynı genel şekilde sembolize eder. Ancak rüyada biçimler, kişinin kendine özgü sıkıntıları tarafından yaratılırken, mitlerdeki sorunlar ve çözümler tüm insanlığın problemlerini temsil etmektedir (Campbell, 2004). Dolayısıyla, "bilinçli olarak üstlenilen bir yolculuk olan içsel psişik yolculuğun bilinçdışına doğru ilerleyişini yansıtan üç temel unsurdan oluşmaktadır: evden (statükodan) ayrılış, bilinmeyen dünyadaki macera ve yeni bir anlayışla geri dönüş" (Leeming, 2010, s. 578) denk gelmektedir.

Kahraman, başkalarının iyiliği için feda etmekten çekinmeyen, kendinden vazgeçen, genellikle kendi hayatını büyük riske atan kişidir. Ya da Arthur Ashe'nin dediği gibi "Gerçek kahramanlık son derece ağırbaşlı, dramatik olmayan bir şeydir. Ne pahasına olursa olsun herkesi geçme dürtüsü değil, ne pahasına olursa olsun başkalarına hizmet etme dürtüsüdür." (Tiller, 2015). Kahramanı temel alan ve onun çıktığı yolculuk üzere kurulan Joseph Campbell'ın monomiti, Hollywood'da senaryo yazım tekniği ve film çözümleme yaklaşımı olarak kullanılmaktadır (Vogler, 2011). Daha önce de örneklerine sıklıkla rastlanmakla birlikte, özellikle George Lucas'ın Campbell'ın monomitinden ve arketiplerinden yararlandığı *Yıldız Savaşları (Star Wars)* orijinal üçlemesinin (1977-1980-1983) (Lawrence & Jewett, 2002) kazandığı başarının ardından monomitin kullanımı artarak senaryo yazımlarında tercih edilen bir yöntem olmuştur. Günümüzde Hollywood sineması, mitsel anlatım unsurlarını ve Campbell'ın on yedi aşamalı anlatı tekniğini filmlerde sıklıkla kullanarak popüler filmler üretmektedir. *Yıldız Savaşları*'nın yanı sıra *Hiç Bitmeyen Öykü (Die unendliche Geschichte)* (1984), *Yokedici (Terminator)* (1984), *Yağmur Adam (Rainman)* (1988), *Aslan Kral (The Lion King)* (1994), *Mesaj (Contact)* (1997), *Siyah Giyen Adamlar (Men in Black)* (1997), *Matrix* serisi (1999, 2003, 2003), *Yüzüklerin Efendisi (The Lord of the Rings)* serisi (2001, 2002, 2003), *Harry Potter* serisi (2001, 2002, 2004, 2005, 2007, 2009, 2010, 2011), *Avatar* (2009), *Açlık Oyunları (The Hunger Games)* (2012, 2013, 2014, 2015) serisi, *Hobbit* serisi (2012, 2013, 2014) gibi filmler izlerinin bulunduğu önemli film serileridir.

C. YÖNTEM

Bu makalenin amacı, Clint Eastwood'un filmlerindeki kahramanların, oyuncunun uzun soluklu kariyeri süresinde nasıl dönüştüğünü analiz etmektir. Bu doğrultuda Clint Eastwood'un 2022 yılı itibarıyla oyunculuk yaptığı yetmiş iki filmde (IMDB, 2023), karakterlere müdahale etmesinin daha

muhtemel olması sebebiyle aynı zamanda yönetmeni oldukları seçilmiştir. Daha sonra, tüm filmlerin incelenmesi mümkün olmadığından, Clint Eastwood’un canlandırdığı kahramanların yıllar içindeki değişimini daha iyi gözlemleyebilmek amacıyla bunların arasından farklı yıllarda çektiği iki film örneklem olarak belirlenmiştir: *Çaylak* ve *Milyon Dolarlık Bebek*. Filmler Campbell’ın monomit modeli çerçevesinde incelenerek hikâye anlatıcılığında yer alan göstergelerin örtük ve açık anlamları gün ışığına çıkarılmış, yönetmen Clint Eastwood’un kahramanlar üzerinden hikâye anlatıcılığı bağlamında geçirdiği değişim ortaya konmuştur.

Anlatılar, karakterler veya durumlar üzerine pek çok çözümleme yöntemi bulunmaktadır. Jung’un arketiplere dayalı modeli yalnızca kahraman üzerine değil çeşitli karakterler üzerinden anlatıyı incelerken; Propp olay örgüsünü temel alarak tarihsel, psikolojik, kültürel bağlamları dışarıda bırakmıştır. Lévi-Strauss miti tüm sınıfların ihtiyaç duyduğu, hegemonik olmayan kültürel ürünler olarak görürken; Barthes, tam tersine miti yalnızca egemen ideolojinin aygıtı nitelerek görerek yalnızca alt metinlere odaklanmıştır. Greimas Propp’tan aldığı işlevleri ikili karşıtlıklar üzerine bir yapıya oturtmaya çalışmış, fakat bir kısmı bu ikiliklere uymayarak dışarıda kalmıştır. Araştırmada ise Joseph Campbell’ın monomit modeli temel alınmıştır. Bunun nedeni, Campbell’ın ortaya koyduğu monomitik yapı yalnızca klasik kahraman mitolojisi için geçerli olmakla kalmamakta, aynı zamanda modern hikâyelere de sıklıkla uygulanabilmektedir. Ayrıca, kahraman üzerinden gerçekleştirilen bir araştırmada, yalnızca kahramana odaklanan, anlatıyı kahramanın yan karakterler, olaylar ve durumlarla etkileşimini üzerinden anlamaya çalışan bir modelin kullanımı, kahramanın dönüşümünün ortaya konması bakımından tercih edilmiştir. Monomitin evrenselliği, hikâye yapılarının farklı coğrafyalarda ve kültürlerde benzerlik göstermesini sağlamakta, bu da kahramanın dönüşümünün monomit üzerinden incelenmesini tüm anlatılar için mümkün kılmaktadır.

Bu amaçla Campbell’ın monomit modeli kapsamında film çözümleme çizelgesi hazırlanmıştır. Çizelge monomit modeline uygun olarak yola çıkış, erginlenme ve dönüş aşamalarının adımlarını içerecek şekilde oluşturulmuştur. Modelin ilk aşaması olan yola çıkış aşaması maceraya çağrı, çağrının reddi, doğaüstü yardım, ilk eşiğin aşılması ve balinanın karnı adımlarından; erginlenme aşaması sınavlar yolu, tanrıçayla karşılaşma, baştan çıkarıcı kadın, babanın gönlünü alma, tanrılaşma ve nihai ödül adımlarından, son olarak dönüş aşaması ise dönüşün reddedilişi, büyüdü kaçış, dışarıdan gelen kurtuluş, dönüş eşiğinin aşılması, iki dünyanın ustası, yaşama özgürlüğü adımlarından oluşmaktadır. Örnekleme dâhil edilen filmlerdeki kahramanların yolculukları çizelgeye uygun biçimde incelenmiş ve elde edilen veriler çizelgeye işlenmiştir.

Campbell (2004, s. 45-226) şekil değişse de hep aynı biçimde tekrarlayan anlatı dizgelerine mitolojik kodlarla yaklaşarak bir şema oluşturmuştur. Modelin ilk aşaması olan yola çıkış aşaması maceraya çağrı, çağrının reddi, doğaüstü yardım, ilk eşiğin aşılması ve balinanın karnı adımlarından oluşmaktadır.

Maceraya çağrı: Maceraya çağrı, seyircinin/okuyucunun/dinleyicinin kahramanla tanıştığı adımdır. Bu adımda kahramanın sıradan dünyasının rahatlığı bozulur. Kahraman, üstlenilmesi gereken bir meydan okumaya veya göreve davet edilmekte ve böylece hikâye erginlenme süreci ile başlar. Maceraya çağrı şans eseri, hatta bir hata ya da gaf sonucu ortaya çıkabilir; bu da kahramanı, yolculuğu boyunca anlamaya başlayacağı gizemli güçler tarafından yönlendirilen gizli bir olasılıklar dünyasıyla

tanıştırır. Kader ya da şans eseri gerçekleşmiş gibi görünen bu durum aslında bastırılmış arzuların ve çatışmaların sonucudur. Kahramanın maceraya çağırılma yöntemleri farklılık gösterebilir. Genellikle haberci arketipi tarafından iletilen macera çağırısı, bir mesaj veya duyuru, bir ölüm, aniden gerçekleşen bir kaza, kötü adamın hapisneden çıkışı, kaçırılma, bulunan bir nesne, miras veya son sözler gibi çok çeşitli şekillerde olabilir. Kahramanı çağırının ardından maceraya atılmasının ardında onun için önem taşıyan bir amaç, bir hayal veya karşı konulamaz bir kader bulunur. Kahramanın ulaşmayı arzuladığı hedefi, çoğunlukla yurdundan çok uzakta bir bölgede bulunur ve sihirli bir mıknaş gibi kahramanı bulunduğu bölgeye çeker. Önemli hazine ve tehlike bölgesi olarak tanımlanabilecek bilinmeyen uzaklıklar, kahramana çeşitli biçimlerde sunulabilir. Kahramanın bir çağrı yoluyla başladığı bu yolculuk, gerçek bir yolculuğu çoğunlukla kendi iç dünyasına doğru gerçekleşir. Kahraman, yolculuk esnasında ve sonrasında önceki hayatında yer alan boşlukları doldurmuş bir bireye dönüşür.

Çağırının reddi: Monomite göre kahraman kaderinin adımlarını takip etmekte başlangıçta isteksizdir. Yola çıkışın ikinci adımında bildiği her şeyin rahatlığını terk etmekten korkan kahraman, harekete geçme çağırısına sırt çevirir. Campbell'a göre, gerçek hayattaki kahramanlar çağırıcıyı çoğunlukla reddederken, masal ve mit kahramanları gerçek yaşamdakilere göre az olmakla birlikte pek çok kez bu çağrıya uymaz. Görev ürkütücü görünür ve sonucu bilinez, ki bu durum kahramanı tanıdık ve rahat olan her şeyden tamamen uzaklaştırır, dolayısıyla değişiklik yapmaya istekli değildir. Kahraman, korkuları ve güvensizlikleri nedeniyle yolculuğa çıkmaktan kaçınır. Reddetme hem kahraman hem de dünya için ciddi sonuçlar doğurabilir. Bu nedenle kimi zaman kahraman çağırıcıyı kabul edene dek tekrar tekrar maceraya davet edilebilir.

Doğüstü yardım: Campbell'e göre kahramanın çağırıcıyı reddettikten sonra yolculuktaki ilk karşılaşması, maceracıya aşacağı güçlere karşı tılsımlar sağlayan, koruyucu bir figürdür. Bu koruyucu figür, kahramanın bu yolculuğa çıkmasında onu destekleyen, ona bazı tılsımlar veren bir yardımcıdır. Genellikle ufak tefek yaşlı bir kadın ya da erkektir ve kahramanın ihtiyaç duyacağı tılsımları ve öğütleri sağlayacak bir büyücü, keşiş, çoban, demirci, rehber, öğretmen, kayıkçı, ruhları öte dünyaya aktaran kişi gibi karakterlerdendir. Doğüstü yardım adımında kahraman, macerası sırasında karşılaşacağı güçlüklerle baş edebilmesi adına yardımlar alır. Bu yardımlar koruyucu tılsım olabileceği gibi bir hayvan ya da parlak bir fikir de olabilir.

İlk eşiğin aşılması: Bu, kahramanın aslında macera alanına geçtiği, kendi dünyasının bilinen sınırlarını terk ettiği, kuralların ve sınırların meçhul olduğu, bilinmeyen ve tehlikeli bir aleme atıldığı noktadır. Macera bilinenin ötesine, bilinmeyene doğru bir geçiştir. Kendisine rehberlik edecek ve yardımcı olacak kaderin yardımıyla ya da dış güçlerin itmesiyle eşik bekçisine gelene kadar macerasında ilerler. Sınırdan nöbet tutan güçler tehlikelidir ve onlarla yüzleşmek risklidir, ancak yetkinlik ve cesarete sahip biri için bu tehlike çok daha aşılabildir. Bunun ötesinde karanlık, bilinmeyen ve tehlike vardır.

| 842 | Bireysel düzeyde, kahramanlık monomitinin bu yönü, çocukluktan çıkmanın ve ebeveynlerin korumasından uzaklaşmanın tehlikeleri ve belirsizlikleri ile benzerlik gösterir.

Balınanın karnı: Balınanın karnı, kahramanın bilinen dünyasından ve benliğinden nihai ayrılışını ve yeniden doğuşunu temsil eder. Bu popüler motif, eşikten geçişin ardından bir tür kendini yok etmeye doğru atılan bir adımdır. Kahraman yeniden doğmak için içe, balınanın karnına doğru ilerler ve geride

bıraktığı güvenli dünyayla bağı tamamen koparır. Büyülü eşikten geçişin bir yeniden doğuş alanına geçiş olduğu fikri, balinanın karnının dünya çapındaki rahim imgesinde sembolize edilir. Bu adıma geçen kişi, bir metamorfoza ya da benlik dönüşümüne geçirmeye istekli olduğunu gösterir, fakat bu adıma ilk girdiğinde küçük bir tehlike ya da aksilikle karşılaşabilir.

Monomitin ikinci aşaması olan erginlenmeyi oluşturan adımlar ise sınavlar yolu, tanrıçayla karşılaşma, baştan çıkaran kadın, babanın gönlünü alma, tanrılaşma ve nihai ödüldür.

Sınavlar yolu: Sınavlar diyarına giriş, fetihlerin ve aydınlanmanın uzun ve gerçekten tehlikeli yolunun yalnızca başlangıcını temsil eder. Sınavlar yolu, kahramanın eşikten geçtikten sonra, olması gereken gerçek kahramana dönüşümüne başlamak için geçmesi gereken bir dizi sınavdır. Bu sınavların bazılarında başarısız olsa da sonunda bu mücadelelerin üstesinden gelecek ve bir sonraki adıma geçer. Bu başarılar ve başarısızlıklar onun karakterini oluşturur, onu güçlendirir ve kendine güvenini sağlar. Kahraman, bu bölgeye girmeden önce tanıştığı doğüstü yardımcının öğütleri, tılsımları ve temsilcileri tarafından gizlice desteklenir. Ayrıca kahraman bu yolda ilerlerken müttefikleriyle birlikte çalışmayı ya da tılsımlı nesnelere kullanmayı öğrenir. Mucizevi sınavlar ve çilelerden oluşan bu evre, mitolojik maceranın en sevilen evresidir.

Tanrıçayla karşılaşma: Monomitin bu noktasında, kahramanın, bakış açısını tartmak ve değişerek geçtiği yolları sindirmek için bir molaya ihtiyacı vardır. Burada, yolculuğun sonraki adımlarını daha iyi anlamasına yardımcı olacak bir danışmanla ya da güvendiği bir kişiyle buluşur. Bu, hikâyede kahramanın bir müttefik veya rehberle arkadaş olduğu andır, ama öncesinde kahraman tanrıça ile bir bağ kurmayı hak etmelidir. Tanrıçayla karşılaşma aşaması, kahramanın önüne çıkan tüm engelleri aşması sonrasında gerçekleşir. Tam anlamıyla erginlenen kahraman, tanrıçası ile karşılaşır ve böylece kalbin en derin noktasının karanlığındaki boşluğu doldurur. Kadın ile erkek birbirini tamamlayan bir bütünü parçalarıdır. Kahramanın eksik yanı bir kadının varlığıdır. Tanrıça güzelliğin timsalidir ve tüm yönleriyle dişil ideali temsil eder. Her kadında cisimleşen tanrıçayla buluşma, kahramanın aşk nimetini kazanma yeteneğinin son sınavıdır.

Baştan çıkarıcı kadın: Campbell'ın belirttiği üzere kadın, her zaman kahramanı tamamlayan bir unsur olarak anlatılarda yer almaz. Kahraman, kadın karakter ile hayatındaki eksik tarafları doldursa da bazen bir kadın karakterin varlığı, kahramanın cezası olabilir. Bu adımda kahraman, arayışını terk etmesine ya da arayışından sapmasına neden olabilecek, genellikle fiziksel ya da zevk verici nitelikteki baştan çıkarmalarla yüzleşir. Kadın, hayatın fiziksel ya da maddi cazibeleri için bir metaforudur çünkü kahraman ruhani yolculuğunda sık sık şehvet tarafından baştan çıkarılmaya çalışılır. Kahramanlar şehvet tarafından ayartılan erkekler olduğu için klasik olarak bir kadın olarak tasvir edilse de bu aşama bir kadın tarafından temsil edilmek zorunda değildir, birçok biçimde ortaya çıkabilir. Kahraman bu ayartılmaları savuşturmalı ve tehlikeyle asilce yüzleşerek ilerlemelidir.

Babanın gönlünü alma: Bu adımda kahraman, hayatındaki nihai gücü elinde tutan şeyle yüzleşmeli ve onun tarafından kabul görmelidir. Bu kişi, pek çok mit ve hikâyede yaşam ve ölüm verme gücüne sahip bir baba figürüdür. Baba figürü, yolculuğun merkez noktasıdır, dolayısıyla daha önceden atılan tüm adımlar buraya doğrudur. Bundan sonrakilere ise buradan dışarı doğru ilerleyecektir. Bu adım

çoğunlukla bir erkek varlıkla karşılaşma ile sembolize edilse de bunun bir erkek olması gerekmez, erkek yerine inanılmaz güce sahip biri veya kahramana yol gösteren bir ideal ya da kavram gibi sembolik bir şey de olabilir. Burada bahsi geçen kefarete, bir hikâyenin kahramanını son engelle savaşıca kadar güçlü şekilde inşa etmenin bir adımıdır. Bu, kahramanın psikolojik gelişiminde önemli bir aşamadır, yüzleşmesi gereken bir sınavdır ve onsuz daha sonraki mücadeleler için hazırlıksız yakalanır. Dolayısıyla, kahraman, yenilmesi, ikna edilmesi ya da bir şekilde onayının alınması gereken baba figürü ile karşı karşıya gelmelidir ve aralarındaki çatışma her ne şekilde olursa olsun uzlaşmayla sonuçlanmalıdır.

Tanrılaşma: Bu, daha büyük bir farkındalığın elde edildiği noktadır. Kahraman, bu aşamada, yolculuğunun yani dönüşümünün son ve en zor aşamaları için kendisini donatarak yüksek kabiliyete ulaşır, bilincin sınırlarını yıkarak ilahi bir duruma yükselir. Korkularını yenerek sonunda uzun zamandır aradığı aydınlanmaya erişir. Bu yeni bilgi ve algıyla donanmış olan kahraman karardır ve maceranın daha zor kısmına hazırdır. Kahramanın sembolik yaşamına doğması ve eskiden olduğundan daha fazla özellikler ile donatılması, onun erginlenme aşamasını tamamlamasına işaret eder.

Nihai ödül: Dönüşümünü tamamlayan kahraman, nihai ödül aşamasında artık birçok sınava tabi tutulan sıradan kahraman olmaktan sıyrılıp, ergin hâle gelir. Hayatta her zorluğun bir mükâfatı vardır ve kahraman zorlu yolculuğunun sonunda hayatının hazinesine sahip olur. Nihai ödül, aslında, arayışın amacına ulaşılmasıdır. Kahramanın yapmak ya da elde etmek için yolculuğa çıktığı şeydir. Önceki tüm adımlar kahramanı bu adıma hazırlamaya ve arındırmaya hizmet eder, çünkü birçok mitte ödül, yaşam iksiri, ölümsüzlük sağlayan bir bitki ya da kutsal kâse gibi aşkın bir şeydir.

Campbell'ın son aşaması dönüş ise dönüşün reddedilişi, büyülü kaçış, dışarıdan gelen kurtuluş, dönüş eşiğinin aşılması, iki dünyanın ustası, yaşama özgürlüğü adımlarından meydana gelmektedir

Dönüşün reddedilişi: Yolculuğunu başarıyla tamamladığında ve farklı bir kişiye dönüştüğünde, tıpkı ilk macera çağrısını reddettiği gibi, kahraman geri dönmeye de direnir, fakat elde ettiği ödülü insanlar dünyasına geri getirerek tam çevrimi tamamlamak zorundadır. Bu, Campbell'ın kahramanın yolculuğunun dönüş olarak bilinen üçüncü aşamanın ilk basamağıdır ve daha kısa olsa da yine de çatışma içerir. Bu adım sırasında kahraman artık bir zamanlar bildiği hayata dönme konusunda isteksizdir. Yolculuk onu değiştirmiştir ve eski yaşadıkları sıradan dünyaya geri dönmekte tereddüt eder.

Büyülü kaçış: Büyülü kaçış aşamasında, tanrı ve tanrıçanın kutsamasını elde eden ve toplumun yeniden yapılanması için bir ödülle birlikte dünyaya dönmekle görevlendirilen kahraman zafere ulaşmasından ardından, doğaüstü efendisinin tüm güçleriyle desteklenir. Bazen bu durumun tersi de yaşanabilir. Eğer ödül tanrıların koruduğu bir şeyse, ödülle kaçmak zorundadır. Tanrının veya şeytanların rızasını alamayan kahraman, dönüş yolunda büyülü engellemeler ile karşılaşabilmekte ve bu aşama son derece hareketli, bazen de gülünç bir takip olur. Bu yüzden yolculuktan dönüş aşaması, yola çıkmak kadar macera ve tehlike dolu olabilir.

Dışarıdan gelen kurtuluş: Kimi durumlarda kahraman fiziksel veya zihinsel olarak ödülle birlikte geri dönemeyecek kadar zayıflamış olabilir ya da hazırlıksız yakalanabilir. Bu durumda, beklenmedik

biri ya da bir şey tarafından bu kötü durumdan kurtarılması gerekebilir. Kurtarıcı, kahramanın çevresindeki biri olabildiği gibi tanımadığı biri de olabilir. Hatta mitsel öykülerde tanrıların yardımcı olduğu da görülür. Kahramanın yardıma ihtiyaç duyduğu böylesi bir durum, onların da aslında sıradan insanlar olduğunu gösterir.

Dönüş eşiğinin aşılması: Dönüş eşiğini aşılması, monomitte kahramanın elindeki ilahi lütufla dış dünyanın kaosundan ayrılıp eve döndüğü aşamadır. Eşiği geçmek kolay bir iş olmayabilir, çünkü kahramanın karşısına son bir meydan okuma çıkabilir, ki bu, yenildiği düşünülen bir düşmanla son bir dövüşe de olabilir. Dönüş eşiğini geçmek, ilk eşiği geçmek kadar önemlidir. İlk eşik sıradan yaşamdan bir kopuş iken, son geçiş ise gerçek dünyadaki sembolik bir yeniden doğuştur. Kahramanın yolculuğu, bilinmeyenin dünyasıyla bilinenin dünyasını birleştirme alıştırmaları olur; çünkü bu ikisi aynı madalyonun zıt yüzleri olan ayna görüntüleridir. Şimdi yapılması gereken, Bob Dylan’ın deyişiyle “özgürlükte birlikte gelen sorumluluğu anlayan kişi” (McDonald, 1986) olan kahramanın tanrılar diyarına yaptığı yolculukta öğrendiği bilgeliği ve aydınlanmayı sıradan dünyaya iletir. Kahraman için kabul edilmesi en zor şeylerden biri, sıradan insan varoluşunun acılarının ve sıradanlıklarının gerçekliğidir. Kahraman sıradan dünyayla yeniden bağlantı kurmalı ve lütuflarını korumak ve yeni bilgilerini eski dünyanın işleyişine entegre etmek için bir yol bulmalıdır.

İki dünyanın ustası: Bu aşamada kahramanın yolculuğa başlaması ile geri dönmesi arasında oluşan farklılığı ortadan kalkmalıdır. İki dünya arasındaki maddi ve manevi ayrımı anlar ve bunları dengeleyebilir. Artık her iki dünyanın da ustasıdır ve ikisi arasındaki eşikten başka bir meydan okuma olmaksızın geçebilir. Aynı zamanda yolculuk sırasında kendi korkularını yenen kahraman, dış dünyanın olduğu kadar kendi içindeki dünyanın da efendisidir.

Yaşama özgürlüğü: Sonunda, içindeki ve dışındaki şeytanları yenen kahraman, hayatı istediği gibi yaşama hakkını kazanır. Kahramanın yaşamı bu nedenle birçok yol izleyebilir, genellikle bilgelik yoludur. Yönetici, öğretmen ya da danışman olabilir, evlenip yuva kurabilir ya da tekrar maceraya atılabilir. İki dünyada da ustalaşmak kahramanın ölüm korkusundan kurtulmasını, bu da onların geçmişlerinden ya da geleceklerinden korkmadan yaşamalarını sağlar. Bununla birlikte, kahraman eve döndükten sonra mutlu olamaz, çünkü yolculuğun onu artık kendi kültüre uyum sağlayamayacakları şekilde değiştirir. Bunun üstesinden gelmek için kahraman kimi zaman döndüğü yolculuktan daha zorlu mücadeleler için yeni maceralara atılabilir, kimi zamansa kahramanın gücünden korkan veya onun aşkın görüşlerini anlamayan huysuz bir halk tarafından dışlanır ve hatta öldürülür.

Campbell’ın monomit modelinin film çözümlerinde sıklıkla kullanılan bir yöntem olmasına rağmen, araştırmaların neredeyse tümünde tek film üzerinde durulduğu görülmüştür. Bir yönetmenin kariyeri süresince çektiği filmlerin incelenmesiyle yönetmenin yıllar içindeki değişim sürecini ortaya kayacak çalışmalara rastlanmamıştır. Dolayısıyla, sinema anlatıcılığı ekseninde, anlatıma konu olan temel göstergeleri ve kültürel boyutu araştıran bu çalışma, dönemsel bir karşılaştırma niteliği taşımasından dolayı ilk olma özelliği taşımaktadır.

D. BULGULAR

Clint Eastwood'un Campbell'in monomit modeline göre incelenen *Çaylak* ve *Milyon Dolarlık Bebek* filmleri modeldeki aşamaların adımlarına göre çözümlenmiştir. Çözümlemeler, filmler arasında oluşabilecek anlam karmaşasını ortadan kaldırmak için her bir adımda *Çaylak* için (◆), *Milyon Dolarlık Bebek* için ise (●) simgesiyle işaretlenmiştir.

1. Yola Çıkış Aşaması

1.1. Maceraya çağrı

◆ *Çaylak* filminde Nick Pulovski (Clint Eastwood) tecrübeli bir polis dedektifidir. Ortağı Powell'la (Hal Williams) birlikte uzun zamandır peşinde olduğu araba hırsızlığı çetesi bir gece iş üstünde yakalar. Fakat işler sarpa sarar ve Powell, Strom (Raul Julia) tarafından öldürülür. Bu, Pulovski için maceraya çağrıdır. Suçlular daha önce sıradan hırsızken, artık ortağını öldüren ve kesinlikle yakalanması gereken polis katilleri hâlini alır.

● *Milyon Dolarlık Bebek* filminde Frankie Dunn (Clint Eastwood), boks salonu işletmecisi ve boks antrenörüdür. Kırk yıldan fazla süredir gelecek vaat eden pek çok boksör yetiştirmesine rağmen hiçbirini unvan maçına çıkarmaz. Big Willie Little (Mike Colter) için de aynı şey geçerlidir. Bir an önce unvan maçına çıkmak isteyen Little'in aksine, Dunn daha erken olduğunu düşünüp bir türlü maç ayarlamaz. Otuz bir yaşındaki Maggie Fitzgerald (Hilary Swank) ise geçimini bir restoranda garsonluk yaparak sürdürürken aynı zamanda hayallerinin peşinden koşarak boksla uğraşır. Bir gün tribünden Big Willie Little'in maçını seyreden Maggie, maçtan sonra Frankie'den onu eğitmesini ister. Bu istek, Frankie Dunn'ın maceraya atılmasına yönelik yapılan çağrıdır.

1.2. Çağrının reddi

◆ Ortağının öldürüldüğünün ertesi günü Pulovski, Lt. Rayd Garcia'nın (Pepe Serna) odasına girip Strom'u yakalamak için planlarını anlatırken, teğmen, dedektifin görevden alındığını, davaya artık cinayet masasının bakacağını söyler. Bu durum, kahraman tarafından olmasa bile olay örgüsü tarafından kahramanın önüne konan reddedilmiştir. Aynı sahnede, Pulovski ve Lt. Garcia'nın diyalogu sırasında odada çaylak David Ackerman (Charlie Sheen) da bulunur. Önce onu odadan çıkaran Nick, Ackerman'ın yeni ortağı olduğunu öğrenince duruma itiraz eder fakat bu yeterli olmaz. Durumu kabullenmiş gözüксе de Pulovski'nin reddetme hâlinde çıkması uzun sürer.

● *Milyon Dolarlık Bebek*'te maceraya çağrı ile çağrının reddi peşi sıra gerçekleşir. Maggie'nin Dunn'dan kendisini eğitmesini istemesi üzerine, Frankie kızları eğitmediğini söyleyerek yanından ayrılır. Aldığı hayır cevabını kabul etmeyen Maggie ertesi gün spor salonu *Hit Pit Gym*'e gelir ve kum torbasıyla kendi kendine çalışmaya başlar. Bunu gören Frankie, Maggie'nin yanına giderek kızları eğitmediğini tekrarlar ve başkalarının bu işi üstlenebileceğini, onlara gitmesini salık verir. Fakat Maggie tekrar ve tekrar gelmeye devam eder. Garsonluktan biriktirdiği paralarla salonun altı aylık ödemesini verir, böylece Dunn'ın parayı geri verip Maggie'nin salona gelmemesini sağlama lüksü ortadan kalkar. Bununla birlikte her ne kadar Dunn, Maggie'nin salonda çalışmasına ses çıkarmasa da eğitmeyi reddetmeye devam eder.

1.3. Doğaüstü yardım

◆ Çaylak Ackerman'ın Lt. Garcia tarafından Pulovski'ye ortak olarak atanması, aynı zamanda kahramana yapılan doğaüstü yardımdır. Ackerman gelecekte Pulovski'nin ne zaman başı sıkışsa yardımına koşacak kişidir.

● Frankie tarafından sürekli reddedilen Maggie, gece geç saatlere kadar salonda çalışmayı sürdürür. Frankie'nin eskiden çalıştırdığı sporculardan, şimdi salonda çalışan ve geceleri burada yatan Eddie “Scrap-Iron” Dupris (Morgan Freeman), Maggie'yi gece yalnız başına çalışırken görür. Yanına giderek neyi nasıl yapması gerektiğini anlatır. Ardından Frankie'nin uzun yıllardır kullanmadığı hız torbasını depodan çıkarıp Maggie'ye verir. Maggie'nin naifliği Frankie'nin Maggie'ye karşı yumuşamaya başlamasına yol açar.

1.4. İlk eşiğin aşılması

◆ Pulovski, Strom'un San Francisco'nun güneyindeki en büyük çalıntı otomobil işini yürütmesi sebebiyle büyük bir balık yakalamak istemektedir. Fakat, Powell'ı öldürülmesiyle, Pulovski daha öncesinde sıradan bir araba hırsızlığı dedektifiyken, ortağının katilinin peşine düşen biri hâline getirir ve böylece ilk eşiği aşarak çok daha vahşi ve acımasız bir dünyaya adım atar.

● Frankie, Big Willie Little için unvan maçından önce iki dövüş daha ayarlamaya çalışırken, Willie artık unvan maçına çıkmak istediği için başkasıyla çalışacağını söyler. İçten içe Willie'nin haklı olduğunu bilen Frankie, bundan sonra kimseyi çalıştırmayacağını belirtmesine rağmen Meggie'nin azmi, kararlılığı, çalışkanlığı ve yeni aldığı hız torbası sayesinde sonunda onu çalıştırmayı kabul eder ve eğitmeye başlar. Yine bir şart koşar: Eğitimini tamamladıktan sonra kendine bir menajer bulup Frankie'yi bırakacaktır. Böylece Frankie ilk eşiği aşar. İlk eşik olmamasına rağmen, filmdeki bir diğer önemli eşik, Maggie'nin çıktığı ilk maçıdır. Özellikle Big Willie Little'ın Frankie'yi bırakmasından sonra yeni bir ayrılık yaşamamak için en baştan Maggie'yi Sally (Ned Eisenberg) adındaki menajere yönlendirir. İlk maçına Sally'nin boksörü olarak çıkan Maggie ise ringde varlık gösteremez ve 11-0 yenik duruma düşer. Maçı tribünden seyreden Frankie ise kendini bu duruma el koymak zorunda hissedip olaya müdahale eder. bunun üzerine Sally salondan ayrılır ve Frankie Maggie'nin antrenörü olur. Böylece, her ne kadar Frankie kendine bir menajer bulmasını söylese de çıktıkları son maça kadar hep birlikte kalırlar.

1.5. Balinanın karnı

◆ Filmde Pulovski, Ackerman ile pek çok kez balinanın karnı olarak nitelendirilebilecek mekâna gitmiştir. Powell öldükten ve Ackerman ortağı olduktan sonra ilk olarak sosyete kulübüne giderler ve burada kahraman kötü adamla yüzleşir. Ardından Ackerman'la birlikte Strom'un oto tamirhanesine gider, oradaki çalışanları ve üst düzey suçluları taciz eder. *La Casa Blanca* adındaki bara gidip oradaki muhbirinden bilgi alan Pulovski, gece vakti oto tamirhaneye tekrar gider ve tehdit ederek Morales'in (Tony Plana) köstebeklik yapmasını sağlar. Daha sonra Strom'un hiçliğin ortasındaki evine giderek gözetleme ve Morales'in yerleştirdiği mikrofonla dinleme yapar. Ama filmde balinanın karnı olarak nitelendirilebilecek esas mekân, Pulovski'nin kumarhane soygunu sırasında kaçırıldıktan sonra

götürüldüğü garajdır. Pulovski burada ölümle yüzleşir. Bu, Pulovski'nin sıradan bir polisten ölümle yüzleştiği yerdir ve bu aşama çıktığı yolculukta kendisini anlamasını ve olgunlaşmasını sağlar.

- Balinanın karnı evresi boyunca Frankie, Maggie'yi spor salonunda eğitir. Bu aşama Maggie'nin hazırlık evresi gibi görünse de aynı zamanda Frankie için de atlatılması gereken bir süreçtir. Öncelikle daha önce hiçbir kızı çalıştırmamıştır. Konfor alanından çıkarak, daha önceden deneyimlemediği bu durumun üstesinden gelmelidir. Böylece Frankie yeni bir yaşama hazır hâle gelir. Maggie'nin dövüş yeteneklerinin gelişmesi dışında, Frankie de insan ilişkileri konusunda dönüşüm geçirir.

2. Erginlenme Aşaması

2.1. Sınavlar yolu

- ◆ Pulovski filmin başından itibaren pek çok sınamaya maruz kalır. Filmin başında Powell'ın öldüğü baskın, takip eden silahlı çatışma ve suçluları arabayla kovalaması; soruşturma sırasında pek çok mekâna girip muhbirlerinden bilgi almayı başarması ya da çete elemanlarının kendi için çalışmalarını sağlaması; kumarhane soygununu engellemesi gibi.

- Maggie'nin yeterince ustalaştığını düşünen fakat kendi antrenörlüğünde maça çıkmasına karşı olan Frankie, Maggie'ye bir menajer ayarlar ve çalıştırmayı bırakır. Böylece ilk maçına Frankie'siz çıkan Maggie bozguna uğrar. Tribünden maçı seyreden Frankie ise daha fazla dayanamaz ve ringin kenarına gelip yapması gerekenleri söyler. Maçın kalanında bu doğrultuda dövüşen Maggie rakibini nakavt ederek ilk maçını kazanır. Daha sonra Birleşik Devletler ve Avrupa'da ardı ardına maçlara çıkan Maggie bütün rakiplerini daha ilk saniyelerde nakavt edince diğer menajerler Maggie'yle maç ayarlamak istemez. Bunun üzerine Frankie menajerlere para yedirerek maç ayarlar. Sınavlar yolu boks mücadeleleriyle geçtiği gibi, Frankie'nin duygusal mücadelelerini de barındırır. Bir maçta Frankie'nin burnu kırıldığında üzülür ama üzüldüğünü belli etmemek için inkâr etmek de dâhil, elinden geleni yapar.

2.2. Tanrıçayla karşılaşma

- ◆ Pulovski ve Powell filmin başında baskına giderken yolda klasik bir araba kullanan tanrıça olarak nitelenebilecek Liesl'a denk gelirler. Tanrıçayla ilk karşılaşma budur. Ardından birkaç sahnede daha Liesl'a rastlar: lüks kulüp restoranı ve kumarhane soygunu.

- Filmin hikâyesinin tanrıçası, aslında hikâyeye en başta dâhil olan, Frankie'nin önce reddedip daha sonra çalıştırmaya başladığı Maggie'dir. Maggie Frankie'ye eğitmen olarak saygı gösterip boksta kendini geliştirdikçe ve birbirlerini daha iyi tanıdıkça, araları iyileşmeye başlar. Öyle ki, Maggie, unvan maçına çıkmak istemesine rağmen Frankie reddedince Eddie Maggie'yi Mickey Mack (Bruce MacVittie) adında bir menajerle görüşmeye götürür, fakat Maggie Dunn'ı asla bırakmayacağını belirtip mekândan ayrılır. Bir diğer sahnede Maggie Frankie'ye, annesine ev aldığını anlattığında ise, Frankie onun iyi bir evlat olduğunu söyler. Bu aslında Frankie'nin kızıyla olan ilişkisine bir göndermedir. Çünkü, kızı Katy ile arası açıktır ve birbirleriyle konuşmazlar. İşin gerçeği, Frankie her hafta mektup yollar, fakat mektuplar kendisine iade edilir. Kızının yokluğunun yarattığı boşluğu ise Maggie doldurur. Onunla baba-kız ilişkisine benzer bir ilişki geliştirir. Böylece Maggie artık onun kızı hâline gelir. Hatta

Frankie'nin ona taktığı ve daha sonra Maggie'nin herkesin ona seslendiği lakabı hâline gelen *Galce Mo cuishle*, filmin sonunda anlaşılacağı üzere *my darling, my blood* anlamına gelmektedir. Yani, Frankie Maggie'yi kendi kanından biri olarak, kendi kızı olarak görmeye başlar. Benzer şekilde, Frankie, Maggie'nin kendisini ölen babası yerine koyduğu, yıllardır eksikliğini çektiği baba figürüdür. Campbell'ın bahsettiği gibi kadın ile erkek, yani Frankie ile Maggie birbirini tamamlar, kalplerindeki boşluğu birbirleriyle doldururlar.

2.3. Baştan çıkaran kadın

◆ Kumarhane soygununda Pulovski'yi kaçıran Strom ve çetesi onu garajlarına getirip bir sandalyeye bağlar. Bir ara Pulovski'yle yalnız kalan Liesl (Sonia Braga), sandalyede bağlı hâldeyken önce fiziksel şiddet uygulayıp onu tahrik eder, sonra da Pulovski'yle cinsel ilişki yaşar. Böylece kötü karakter olmasına rağmen kadınsılığını konuşuran Liesl aslında bir bakıma esas kahramanın cezası hâline gelmektedir.

● *Milyon Dolarlık Bebek*'te iki farklı baştan çıkaran kadın işlevinden bahsedilebilir: Maggie'nin annesi Earline (Margo Martindale) ve Alman boksör Billie “the Blue Bear” Osterman'dır (Lucia Rijker). Maggie (dolaylı olarak Frankie) engelleri bir bir aşarken biriktirdiği paralarla ev aldığı annesi çalışmaktansa diğer kızı Mardell'le (Riki Lindhome) bir karavanda yaşantısını sürdürür. Earline hükümetten para yardımı ve sağlık sigortası desteği alırken, Mardell de ölen çocuklarından bir tanesini hâlâ yaşıyormuş gibi göstererek devleti dolandırır. Maggie, kendi derme çatma bir evde kirada otururken; annesine bu evi hediye eder, fakat devlet yardımının kesileceğinden endişe eden Earline, Maggie'ye kızar ve başına buyruk işler yaptığından yakını. Campbell, kahramanın kadın karakter ile hayatındaki eksik taraflarını doldurduğunu belirtse de bazen bir kadın karakterin varlığı, kahramanın cezası olabilir. Osterman da aynı şekilde baştan çıkaran kadındır. Unvan maçına çıkmak isteyen Maggie'nin ısrarlarına dayanamayan Frankie, “the Blue Bear” ile maç ayarlar. Fakat maçta hezimete uğrayan Osterman, zil çaldıktan sonra köşesine giden Maggie'ye arkadan saldırır ve attığı yumrukla yere yığılmasına sebep olur. Düşerken, köşedeki tabureye kafasını çarpan Maggie'nin boynundaki omurlar zarar görür ve boynundan aşağısı felçli kalır. Görüldüğü üzere, bazen bir kadın karakterin varlığı, kahramanın cezasıdır ve bazen kahramanın bazense kahramanın çevresinden bir kişinin ölümüne yol açmaktadır.

2.4. Babanın gönlünü alma

◆ Bu filmde belli bir baba karakteri bulunmaz, fakat yine baba figürlerine karşılık gelebilecek karakterler yer alır. Bunlardan bir tanesi olan Lt. Garcia'nın tüm emirlerine rağmen Pulovski, Strom'u yakalamaya çalışır. Böylece hem ortağının intikamını alacak hem de teğmenin gözünde kendini ispatlama fırsatı bulacaktır. Kahramanın yüzleştiği bir diğer kişi ise kötü adam Strom'dur. Tüm film boyunca yakalamaya çalışmasına rağmen başarılı olamaz, fakat sahnelerde onunla hesaplaşmaya gider. Bir diğeri, Powell'ın ölümünün hemen ardından, kulüp restoranında ortağının rozetini masaya bırakması; kumarhane soygununda Strom'u enselemesi, fakat Ackerman yüzünden rehin alınması; rehin tutulduğu yerde karısıyla cinsel ilişkiye girip elinden kurtulması ve havaalanındaki çatışma. Bunlar arasında özellikle ilki, Pulovski'nin son engelle savaşılabilecek güce kin ve intikam duygularıyla

ulaşmasına yardımcı olur. Filmde ayrıca, Pulovski'nin olmasa bile Ackerman'ın babası ile girdiği bir gönül alma sahnesi mevcuttur. Annesinin doğum günü kutlamasında baba Eugene Ackerman, Pulovski'ye oğlunu koruması için para teklif eder. Zaten bozuk olan baba oğlun arasındaki ilişki bu olayla kopma noktasına gelir. Pulovski alıkonulup da iki milyon dolar fidye istendiğinde ise, belediyenin ve emniyetin parayı vermeyi reddetmesi üzerine David babasına gidip para ister. Aralarındaki diyalog, David'in kardeşini ölümden kurtaramadığı için kendini suçladığının öğrenilmesiyle son bulur. David parayla birlikte babasının gönlünü de alarak oradan ayrılır.

- Frankie, Maggie'yle birlikte annesine aldığı evi göstermekten dönerken, gün içinde annesinin aşığılamalarına maruz kalan Maggie babasıyla olan bir hikâyesini anlatır. Hikâyede babası ayağa bile kalkamayacak durumda olmasına rağmen hasta olan köpeklerini ormana götürüp daha fazla acı çekmesin diye orada öldürür. Frankie, kendi babası olmamasına rağmen, nihai gücü elinde bulunduran, yaşam ve ölüm verme yetkisine sahip olan kişiyle yüzleşmektedir. Böylece, Maggie'nin babası aracılığıyla son engelle karşılaştığında vereceği karara kendini hazırlamaktadır.

2.5. Tanrılaşıma

- ◆ Pulovski, sonrasında rehin düşmesi sayılmazsa, kumarhanede Strom'u yakalar. Böylece ortağının intikamını alırken bir yandan da oto hırsızlığı dedektifi olarak kendini ispat etme fırsatı bulur. Rehin düştükten sonra ise bir şekilde kötülerin elinden kurtularak tekrar onların peşine düşer. Son olarak da Strom'u öldürür. Böylece, sıradan bir polis merkezindeki sıradan bir polis olmaktan çıkarak, kimsenin başaramadığını başaran süper star dedektif hâline gelir ve adeta tanrılaşır.

- Maggie'nin dönüş yolunda anlattığı babasıyla köpeğinin hikâyesi Frankie'nin ileride tanrılaşmasının temelini atar. "The Blue Bear" ile çıktığı maçta, rakibinin sportmenlik dışı yumruğuyla felç olan Maggie, rehabilitasyon merkezinde yatarken Frankie'den bir iyilik rica eder. Onun için her şeyi yapacağını söyleyen Frankie'den hayatını sonlandırmasını ister. Frankie ise bu isteği reddetmesine rağmen, en sonunda dayanamayarak Maggie'nin istediği ötenaziyi gerçekleştirir, böylece tanrılaşıma sürecini tamamlar.

2.6. Nihai ödül

- ◆ Pulovski için nihai ödül intikam almak ve imrenilecek bir başarı elde etmektir. Macerasının sonunda kötü karakteri öldürüp çeteyi çökerterek nihai ödülüne kavuşur ve başarılarının sonucu olarak teğmenliğe terfi ettirilir.

- Frankie için ise nihai ödül, yıllar önce koptuğu kızını yeniden kazanmaktır. Fakat Katy'nin babasının mektuplarına asla cevap vermemesi nedeniyle tamamen tek başına kalan Frankie, tüm film boyunca onun yerine koyacağı birini arar. Hem Big Willie Little ile hem de Maggie ile olan ilişkisi, Katy'nin alternatifini bulma yolunda bir arayıştır aslında. Onun yerine Maggie'yi kazanır. Onu kendi kızı olarak görür, tüm sevgisini ve ilgisini ona yöneltir. Yani Frankie'nin nihai ödülü Maggie'nin ona, onun da Maggie'ye karşı beslediği sevgi olur.

3. Dönüş

3.1. Dönüşün reddedilişi

◆ Pulovski’yi yakaladıktan sonra Strom iki milyon dolar fidye ister, fakat belediyede ve emniyet teşkilatı ihtiyaç duyulan parayı vermeyi reddeder, çünkü onlara göre bu fidyeyi vermek, şehirdeki tüm suçlulara örnek teşkil eder. Böylece dışlanan ve reddedilen Pulovski de zaten ne olursa olsun öldürüleceğini düşündüğü için Lt. Garcia’dan parayı kendilerine saklamalarını ister. Burada fidyenin verilmemesini isteyerek aslına dönüşü reddedmiştir.

● Felç kaldıktan sonra, rehabilitasyon merkezinde bakılan Maggie, Frankie’ye babasının köpeği Axel için yaptığı şeyin (babasının, ayakları tutmayan ve acı çeken Axel’ı ormana götürüp acısına son vererek oraya gömmesi) hikâyesini hatırlayıp hatırlamadığını sorar. Maggie’nin de aynı şeyi kendinden beklediğini anlayan Frankie, bunu şiddetle reddeder. Frankie dönüşün reddedilmesi aşamasında Maggie’nin fişini çekmeyi reddetse de Maggie dünyayı gördüğünü, başarılar kazandığını, herkesin onun için tezahürat yaptığını söyler. Tüm bunlar daha öncesinde hayal olsa bile Frankie sayesinde gerçekleşir. Bütün hayallerini gerçekleştirmişken bu şekilde yaşamak istemediğini, insanların onu hâlâ severken gitmek istediğini söyler. 950 gram doğduğu hâlde savaşarak hayatta kaldığını, gerekirse ölmek için de mücadele edeceğini, ama bunun için Frankie ile mücadele etmek istemediğini söyler. Frankie gittikten sonra, Maggie dilini ısırarak kendi kanında boğulmaya çalışır.

3.2. Büyülü kaçış

◆ Başta dönüşü reddeden Pulovski, sonradan kaçmaya karar vererek Liesl’i saf dışı bırakır fakat çete elemanlarına Max’e yakalanır. Ölümüne bir mücadeleden sağ kalmayı başaran Pulovski bu kez de Strom ve Liesl’e karşı karşıya gelir. Zor durumdaki Pulovski engellemelerle dolu bir kaçış yaşar.

● Frankie, Maggie’nin arzusunu reddetse de bu istek aklına takılır ve bunun üzerine düşünmeye başlar. Onlarca yıldır gittiği kilisenin rahibi Father Horvak’a (Brían F. O’Byrne) durumu anlatır. Rahip durumun tanrıyla Maggie arasında olduğunu, meseleye dâhil olmamasını, eğer Maggie’nin istediğini yaparsa kendini asla affetmeyeceğini belirtir. Frankie ise, Maggie’nin tanrıdan değil, ondan yardım istediğini söyler. Beklediği desteği tanrıdan alamayan Frankie, Maggie’nin odasına gider ve yatıştırıcı etkisindeki yaşamaktan umudu kalmamış Maggie’yi görür. Akşam, salonda çantasını hazırlarken Eddie içeri girer. Sabah Maggie’yi ziyaret ettiğini ama Frankie’nin orada olmadığını söyler. Onun bilmediği bir dövüşe mi gittiğini sorar. Mecazi anlamda gerçekten bir dövüşe gitmiştir Frankie. Maggie’nin dileğini yerine getirip getirmemek konusunda kendi içinde savaş vermektedir. Fakat Eddie’ye yaptığı konuşma, tanrıdan bulamadığı desteği bilge kişilik olan Eddie’den almasıyla sonlanır. Zaten Maggie’yi makineden sökmeyi kafasına koymuş olan Frankie, böylece, inanmadığı ve işlevsiz tanrı tarafından değil, çok eski dostu tarafından onaylanır. Dönüş aşaması artık onun için çok daha kolay olacaktır.

3.3. Dışarıdan gelen kurtuluş

◆ Strom ve Liesl’e karşı köşeye sıkışan Pulovski’nin yardımına Ackerman yetişir. Ackerman, Pulovski’nin dışarıdan gelen kurtuluşudur. Kötü karakterler kaçır ve Ackerman, Pulovski’yi sıkıştığı zorlu durumdan kurtarır, fakat bu kez ikili, ölümle birlikte yüzleşmek zorunda kalır. Binaya yerleştirilen

patlayıcılar ateşlenmeden önce apartmanın içindeki arabaya biner ve karşı binanın çatısına uçarken geride bıraktıkları yapı havaya uçar.

• Her ne kadar Frankie, Maggie'ye yardım ederek solunum cihazını kapayıp serumuna adrenalin enjekte etse de bakımevinden ayrılırken ekranda karanlıklar için gizlenmiş Eddie görülür. Yani Frankie herhangi bir sebepten Maggie'nin dileğini yerine getiremeyecek olsa da Eddie tamamına erdirecektir, fakat bu dışarıdan gelen kurtuluşa ihtiyacının kalmaması, Frankie'nin tanrılaşma sürecine de katkıda bulunur.

3.4. Dönüş eşiğinin aşılması

◆ Pulovski yolculuğu boyunca dayak yer, esir düşer, ortakları öldürülür, aşağılanır, bir kadın tarafından tecavüze uğrar ama her defasında kurtulmayı başarır. Tutulduğu binadan Ackerman'la birlikte kaçmasının ardından ise güvende hissettiği San Francisco sokaklarına geri döner fakat önünde hâlâ tamamlaması gereken son bir meydan okuma vardır: Strom'u yakalamak. O yüzden macerayı tamamlamak yerine, çetenin peşine düşer. Önce Ackerman'la fidyenin verileceği yere gidip Strom'un adamını yakalar, ondan bilgi alır. Daha sonra ülke dışına çıkmaya çalışan Strom'a havaalanında yetişir. Uzun bir kovalamacanın ardından mermisi bitince vurulur ve tam öldürülmek üzereyken Ackerman tarafından bir daha kurtarılır. Yaralı hâldeki Strom için ambulans çağırmak yerine, onu Strom'un kolyesindeki mermiyi kullanarak başından vurur.

• Maggie'nin ölmesini sağlamasıyla Frankie kendi yolculuğunun sonuna gelir. *Mo cuishle* artık kendi kızıdır ve onun mutlu olması için her şeyi yapar. Bu son sınavı da başarıyla geçip hayatının bundan sonraki kısmında aşkın bir hâle gelir.

3.5. İki dünyanın ustası

◆ Dönüş eşiğini aşan Harry, filmin sonunda teğmenliğe terfi edilir ve şubenin başına geçer, böylece yolculuğu boyunca elde ettiği bilgileri aslarına aktarma fırsatını yakalar. Kötüleri yenerek onların efendisi olan Lukovski, terfi ederek aynı zamanda kendi eski dünyasının da ustası olur. Daha önce kendine ve çırağına yapılan şakaları yapma sırası artık ondadır.

• Frankie dış mücadelelerin yanı sıra iç dünyasına yaptığı yolculukta Katy'nin yerine koyabileceği Maggie'yi bulur. Fişini çektiği gerçeğini ve öz kızı Katy'nin onunla konuşmayacağı gerçeğini kabullenir. Artık onun kızı Maggie olmuştur. Hatta Katy'ye yolladığı mektupta Eddie, Frankie'nin Katy'yi bulmaya çıktığını, onu affetmesini istediğini umduğunu yazar. "Ama belki de kalbinde hiçbir şey kalmamıştır". Gerçekten de Frankie'nin kalbinde Katy için bir şey kalmamış, onun yerine öz kızı olmamasına rağmen Maggie'yi koymuştur.

3.6. Yaşama özgürlüğü

◆ Sonunda, dışardaki düşmanları yenen kahraman, hayatı istediği gibi yaşama hakkını kazanmıştır. Lukovski, teğmen rütbesiyle yeni maceralara atılmak yerine, ofisinde oturup emrindekilere neler yapacaklarını söyler. Fakat Campbell'ın belirttiğinin aksine mutsuz olmaz, çünkü bu durum aslında yıllardır elde etmeyi arzuladığı başarı durumudur.

• Bakımeviden ayrılan Frankie bir daha ortalarda görülmez. Salonu resmiyette olmasa da Eddie’ye bırakır. Dönerse büyük ihtimalle cinayetten tutuklanacaktır. Maggie ile anılarının olduğu *Ira’s Roadside Diner* adındaki restoranda, sedir ve meşe ağaçları arasında kurulu, kuş uçmaz kervan geçmez bir yerde, huzur içinde limonlu pay yemeyi tercih eder.

Sonuç

Araştırma sonucunda, örnekleme bulunan *The Rookie* (1990) ve *Millon Dollar Baby* (2004) filmlerinin Joseph Campbell’ın monomit modeline uyduğu bulunmuştur. Kahraman miti üzerinden kavramsallaştırılan Campbell’ın monomit kuramında, yolculuk aşamalara ayrılarak kahramanın bu aşamalara uyup uymadığı incelenmektedir. Çözömlenen filmler göstermektedir ki, Clint Eastwood’un hem oyunculuk hem de yönetmenlik yaptığı örnekleme filmler, anlatıyı monomit çerçevesinde şekillendirmektedir. Eastwood’un canlandırdığı bu kahramanlar, Nick Pulovski (*The Rookie*) ve Frankie Dunn (*Millon Dollar Baby*), filmlerin türleri ne olursa olsun monomitin aşamalarına uymaktadır. Kahramanların tümü belli değerlere bağlı kahramanlardır, fakat bu değerler temelde aynı kalmakla birlikte zaman içinde değişim göstermektedir.

Kahramanların sıradan yaşantıları sekteye uğradığında, bu sıradan durumun farklılaşmasına yol açan durum aslında kahramanı macera çağırarak etkendir. Pulovski’nin ortağının öldürülmesi dramatik ya da Maggie’nin Frankie’den antrenörlüğünü yapmasını istemesi gibi sıradan bir olayla macera çağırması yapıldıktan sonra, kahramanlar monomite uygun olarak çağırışı içsel ya da dışsal bir nedenle reddetmektedir. Pulovski, üsleri aracılığıyla dışsal bir nedenden, Frankie ise kendi geleneksel kalıpları gibi içsel bir nedenden çağırışı geri çevirmektedir. Her iki kahraman da bir sonraki adımda doğüstü yardım almaktadır. Pulovski’nin onu ileride defalarca kurtaran ortağı Ackerman ile Frankie’nin eski sporcusu ve arkadaşı Eddie filmde doğüstü yardımları yerine getiren kişidir. Pulovski eski ortağının katillerini bulmak için, Frankie ise Maggie’nin kaybetmesine gönüllü razı gelmediği için ilk eşikleri aşmalarının ardından ikisi de balinanın karnı olarak nitelendirilebilecek ortamlara girmekte tereddüt etmemektedir.

Hem Pulovski hem de Frankie erginlenme aşamasının sınavlar yolu adımı hikâyenin beraberinde getirdiği pek çok engelle karşılaşmakta, fakat bunlardan galip çıkmayı başarmaktadır. Sınavlar yolundan geçen kahramanlar tanrıçaya rastlamaktadır. Filmlere bakıldığında, 1990 tarihli *The Rookie* filminde kadınlar cinsel obje olarak kullanılırken, ki kadın karakter Pulovski’ye tecavüz edecek kadar kendine hâkim olamıyorken; 2004 tarihli *Milyon Dolarlık Bebek* filminde baştan çıkarıcı olmaktan öte, ahlaki bir bağlama bürünmektedir. Bu filmdeki kadınlar cinselliklerinden öte başarılarıyla (boksör Billie “the Blue Bear” Osterman) ya da başarısızlıklarıyla ön plana çıkmaktadır (Maggie’nin annesi ve kardeşi). Frankie, Maggie’yi kızı olarak görüp onunla iyi ilişkiler kurmaya çalışmaktadır. Hiçbir filmde, kahramanın babası bulunmamaktadır. Dolayısıyla babanın gönlünü alma aşamasında ilk iki filmde baba figürlerine karşılık gelebilecek karakterler yer almaktadır. Bunlar, genellikle polis şefi gibi otorite sahibi kişilerdir. Bununla birlikte her iki filmde de yardımcı karakterler olan *The Rookie* filmindeki David Ackerman’ın ve *Millon Dollar Baby*’deki Frankie’nin eğittiği boksör Maggie Fitzgerald’ın babalarıyla filmlerin anlatıları için önem taşıyan ikili ilişkileri vardır. Filmlerde kendi babası olmasa bile diğer karakterlerin nihai gücü elinde bulunduran, yaşam ve ölüm verme yetkisine sahip olan babalarıyla

yüzleşmektedir. Filmlerin ikisinde de kahramanın tanrılaştığı görülür. Nick Pulovski, sıradan bir polistir, fakat hikâye sırasında yaptıkları kahramanlıklarla tanrılaşmakta ya da bu durumu pekiştirmektedir. Kanlı mücadelelere girerek bunlardan muzaffer komutanlar gibi zaferle dönmektedir. Frankie Dunn ise Pulovski'nin sıradan bir polis olması gibi sıradan bir insandır. Kızı yerine koyduğu Maggie'nin hayatını sonlandırmakla birlikte, Maggie'nin bunu istemesi, Dunn'ı tüm prensiplerini kenara bırakarak Meggie'nin arzusunu yerine getirmesi aslında tanrılaşmasının yolunu açmaktadır. Hem Pulovski hem de Dunn bu aşamanın son adımında nihai ödülleri elde etmektedir. Pulovski eski ortağının katillerini bulur, araba hırsızlığı çetesini çökertmekte ve terfi almaktadır. Frankie ise aradığı evlat sevgisini onda bulur ve Maggie'nin ölümünün ardından inzivaya çekilmektedir.

Dönüş aşamasında ise, iki filmin kahramanı da, hikayenin bir noktasında geri dönüşü reddetmektedir. Büyülü kaçış adımını tamamlamalarının ardından, Pulovski'ye Ackerman, Frankie'ye de Eddie yardımcı olmaktadır. Dışarıdan gelen kurtuluş, iki kahraman için de arkadaşıdır. Pulovski'nin Strom'u vurması ve Frankie'nin Maggie'ye öldürücü iğneyi yapması ile iki kahraman da son sınavını başarıyla geçip hayatının bundan sonraki kısmında aşkın bir hâle gelmektedir. Kahramanlar iki dünyanın ustası hâline geldikten sonra yaşama özgürlüğü kazanmaktadır.

Kahramanlar, sıradan birer fertken, beklenmedik gelişmelerin ardından sıradan dünyalarından ayrılarak hem içsel hem de fiziksel yolculuklara çıkmaktadır. Yolculukları sırasında başta olduklarından farklı birer karaktere dönüşen kahramanlar monomitin adımlarını takip ederek evrim geçirmekte ve hikâyenin sonunda yeni kişiliğiyle yola çıktığı durum, ortam ya da mekâna geri dönmektedir.

Campbell için kahraman, zamanın en iyi değerlerini bünyesinde barındıran asil bir ruhun sahibidir. Bu kişiler özverili, ruhani ve yüce amaçlara sahip kişilerdir. Önceden var olan bir temel olsa da, onlar hakkında değerli, anlayışlı ve anlamlı olan şeylerin çoğu, ancak çeşitli tehlikelerin nihayetinde onları nihai mücadeleye, dönüşümlerine ve eve dönüşlerine hazırladığı ve güçlendirdiği kahramanca yolda seyahat ederken ortaya çıkmaktadır. Ona göre kahraman aslında zorluk ve sıkıntıların üstesinden gelme modelidir (Campbell & Moyers, 1991). Yolculuğun ardından cesur öncüler, vizyonerler ve rehberler hâline gelmiştir.

Sonuç olarak, Eastwood'un filmlerinde Campbell'ın monomit modeline uyduğu görülmektedir. Her ne kadar, yaşlandıkça kahramanların aşamalarındaki işlevlerinde değişiklikler olsa da, bu işlevler aşamaların adımlarını karşılamaktadır. Özellikle 2000 öncesi filmlerinde daha basmakalıp kahraman tipolojisine uyan yönetmen, 2000 sonrası filmlerinde ise kahramanı dönüştürerek, geleneksel kalıplardan çıkarmakta ve kahraman imgesine yeni bir bakış açısı kazandırmaktadır. Kahramanlar önceleri kötülerini öldürürken, yaşla birlikte daha olgun düşünmekte ve daha çok kendilerine yönelik kararlar almaktadır. Filmlerin, bir yönetmen olarak Eastwood'un ahlaki değerleriyle paralellik gösterdiği var sayılırsa, onun dünyasında kahramanlar daima dürüsttür. Kimseyi kandırmamakta, yalan söylememekte, dünya nereye giderse gitsin yozlaşmayarak ahlaklarını muhafaza etmekte, cesur davranmakta, merhamet göstermekte fakat hak edene acımasız davranmakta, kötülere karşı savaşırken hiçbir şeyin yoluna çıkmasına izin vermemektedir. Karakterler tüm filmlerde münzevidir. Arkadaşları vardır ama bir ailesi ya da dostları bulunmaz. *Çaylak*'ta aile aramamaktadır bile. Tek amacı kötülerini alt etmektir. *Milyon Dolarlık Bebek*'te ise görmüş geçirmiş bir bilge konumuna yükselmiştir. Çoktan çoluğa çocuğa karışmıştır, fakat kızıyla

problem yaşamaktadır, ki kızı kendisiyle hiç konuşmamaktadır. Buna karşın babası olmayan ve baba figürünün eksikliğini hisseden Maggie’ye kendi çocuğuymuş gibi davranmış ve onun mutluluğunu ön plana koymuştur.

1960’larda çektiği dolar üçlemesiyle kariyerinin en parlak dönemlerini yaşayan Eastwood, *Unforgiven* (1992) ile western türünü bırakmıştır. Silahını çekip herkesi vuran kovboyun, ya da Harry’nin yerini yaşlı, huysuz, yalnız bir adamlar almıştır (*Milyon Dolarlık Bebek* (2004), *Gran Torino* (2008), *Kaçakçı* (2018) ve *Hassas Maço* (2021)). Elbette yaşlılığın getirdiği fiziksel kısıtlamalar olsa da yaklaşan sonunu görerek huzuru arayan adamı oynamaktadır.

Clint Eastwood son dönem filmlerinde Amerikan tarihini ve toplumunu kendi bildiği adalet anlayışıyla eleştirmektedir. Oyunculuk kariyerindeki çetin kovboy imajını ve kahramanlıklarını bu filmlerde gülünçleştirir. *Kirli Harry*’de (1983) muhafazakarlaşan Amerikan toplumunun sesi haline gelen Eastwood’un kahramanı, western sonrası dönemde western karakterlerinin yerine geçmiştir. *Milyon Dolarlık Bebek* (2004) filminde kadınları eğitmeyen, *Gran Torino* (2008) filminde beyaz ve Amerikalı olmayanları hor gören kahramanlar, geçmiş Eastwood filmlerine mizansen açısından benzerlik gösterse de Amerikan tarih algılayışının ve toplumsal değerlerin değişimini gözler önüne sermektedir. Muhafazakâr Amerika’nın kutsal değerleri aile, birlik, din ve milliyet kavramları, bu filmlerde birer birer çürütülmektedir. Önceki dönemlerde çektiği adalet sağlayıcı dedektif/kovboy karakteriyle bir nevi dalgasını geçmektedir. Eskinin soyguncuların arasına dalıp bütün kötülerini tek tek indiren Harry ya da bir Cabriolet araba ile çatılardan uçan Pulovski’nin yerini zarar eden bir boks salonunun sahibi ya da mahallesindeki göçmenlerden nefret etmekle günlerini geçiren Walt (*Gran Torino*) almıştır.

Kendinin de belirttiği gibi:

Herkes her an değişir. Umarım ben de değişmişimdir. *Play Misty for Me*’yi şimdi çekseydim muhtemelen mahvederdim çünkü o zamanlar bunu yapan, daha az deneyime sahip farklı bir zihindi. Wilder ve Capra gibi insanların yönetmenliği bu kadar erken bırakmaları her zaman ilgimi çekmiştir. Bence değişmeye devam ettiğin sürece bunlar senin en iyi yılların olabilir. Dünya değişmeye devam ediyor, bu yüzden onunla değişmek zorundasın. (Sight & Sound, 2008)”

Sonuç olarak, bu çalışmada, doksan bir yaşında hâlâ yönetmenlik ve oyunculuk yapan (*Hassas Maço*’da olduğu gibi), zamanın en üretken yönetmenlerinden Clint Eastwood’un filmlerindeki kahramanın dönüşümü analiz edilmiştir. Çalışma, Joseph Campbell’ın karakterin yolculuğuna ve değişimine odaklanan monomit teorisine dayanmaktadır. Örnekleme sadece Eastwood’un hem oynadığı hem de yönettiği filmler dahil edilmiştir, çünkü yönetmen bir karakterin ana hatlarını çizse de ona son şeklini her zaman oyuncu vermektedir. Bununla birlikte, Eastwood’un oyuncu/yönetmen olarak çalıştığı filmlerin sayısının çokluğu, örneklenen filmlerin temsili olmasını zorlaştırmıştır. Oyuncu olarak yetmiş iki, yönetmen olarak kırk beş filmi olduğu için bu kaçınılmazdır. Örneklemedeki film sayısını ikiyle sınırlamak, bu kadar kapsamlı bir filmografiye sahip biri için çok az olsa da zamansal sınırlılıklar bunu gerektirmiştir.

Etik Kurul İzni

Bu makale, etik kurul izni gerektiren bir çalışma grubunda yer almamaktadır.



Kaynakça

- Akbulut, H. (2002). Matrix filminin Propp ve Greimas örnekçelerine göre çözümlenmesi. *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi (KİLAD)*, 1(2), 66-87. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/kilad/issue/61760/923282>
- Augustyn, A. (2022, 22 Eylül). *Archetype*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/biography/Joseph-Campbell-American-author>
- Barthes, R. (1977). *Image music text*. (Çev. S. Heath, Dü., & S. Heath),. Fontana Press.
- Barthes, R. (1988). Science versus literature. K. M. Newton (Ed.), *Twentieth-century literary theory: A reader* içinde (s. 140-144). Macmillan Education.
- Barthes, R., & Duisit, L. (1975). An introduction to the structural analysis of narrative. *New Literary History*, 6(2), 237-272. <https://www.jstor.org/stable/468419>
- Beard, W. (2000). *Persistence of double vision: Essays on Clint Eastwood*. University of Alberta Press.
- Berger, A. A. (2002). *Video games: A popular culture phenomenon*. Transaction Publishers.
- Bitirim Okmeydan, S. (2020). Kurumsal reklam ekseninde Türkiye İş Bankası ve cumhuriyetin ‘kuruluş’ hikâyesi: Kültürel perspektif bağlamında Greimas’ın eyleyenler modeli ile çözümlenme. *Connectist: Istanbul University Journal of Communication Sciences* (59), 87-126. <https://doi.org/10.26650/CONNECTIST2020-0641>
- Campbell, J. (2004). *The hero with a thousand faces*. Princeton University Press.
- Campbell, J., & Moyers, B. (1991). *The Power of myth* (1. Anchor Books b.). Anchor Books.
- Fingerroth, D. (2004). *Superman on the couch - What superheroes really tell us about ourselves and our society*. Continuum.
- Fiske, J. (1987). *Television culture: popular pleasures and politics*. Routledge.
- Gourlie, J., & Engel, L. (2007). Introduction. L. Engel (Ed.), *Clint Eastwood, actor and director: New Perspectives* içinde (s. 1-23). The University of Utah Press.
- Greimas, A. J. (1971). Narrative grammar: Units and levels. *MLN*, 86(6), 793-806. <https://www.jstor.org/stable/2907443>
- Greimas, A. J. (1983). *Structural semantics: An attempt at a method*. (Çev. D. McDowell, R. Schleifer, & A. Velie). University of Nebraska Press.
- Harari, Y. N. (2015). *Hayvanlardan tanrılara: Sapiens - İnsan türünün kısa bir tarihi*. (Çev. E. Genç). Kolektif Kitap Bilişim ve Tasarım Ltd. Şti.
- Harari, Y. N. (2021). *Human are story telling animal*. (World Leader Youtube kanalı). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=WieZ4qmaDM8>
- Hughes, H. (2009). *Aim for the heart - The film of Clint Eastwood*. I. B. Tauris.
- IMDB. (2023). *Clint Eastwood*. Internet Movie Database. <https://www.imdb.com/name/nm0000142/>
- Indick, W. (2011). *Senaryo yazarları için psikoloji* (2. b.). (Çev. E. Yılmaz, & Y. Karaarslan). Agora Kitaplığı.
- Jung, C. G. (2017). *Psychological types*. (Çev. H. G. Baynes). Routledge.
- Kapsis, R. E., & Coblenz, K. (2013). Introduction. R. E. Kapsis, & K. Coblenz (Ed.), *Clint Eastwood: Interviews* içinde (Gözden geçirilmiş ve genişletilmiş b., s. ix-xxii). University Press of Mississippi.

- Khoury, Y. K. (2006). "To be or not to be" in "the belly of the whale"; a reading of Joseph Campbell's "modern hero" hypothesis in "Hamlet" on film. *Literature/Film Quarterly*, 34(2), 120-129. <https://www.jstor.org/stable/43797267>
- Kolesnikoff, N. (1993). Vladimir Yakovlevich Propp. I. R. Makaryk (Ed.), *Encyclopedia of contemporary literary theory: Approaches, scholars, terms* içinde (s. 449-450). University of Toronto Press.
- Lawrence, J. S., & Jewett, R. (2002). *The myth of the American superhero*. William B. Eerdmans Publishing Company.
- Leeming, D. A. (2010). Monomyth. D. A. Leeming, K. Madden, & S. Marlan (Ed.), *Encyclopedia of psychology and religion* içinde (s. 578-580). Springer.
- Lévi-Strauss, C. (1984). Structure and form: Reflections on a work by Vladimir Propp. V. k. Propp (Ed.), *Theory and history of folklore* içinde (Çev. M. Layton). (s. 167-188). The University of Minnesota.
- McDonald, J. R. (1986). "Bob Dylan: Biograph" - A journey into life. *Popular Music and Society*, 10(3), 91-94. <https://doi.org/10.1080/03007768608591252>
- Moto, S. G. (2001). The actantial model. *South African Journal of African (ALASA)*, 21(1), 75-79. <https://doi.org/10.1080/02572117.2001.10587466>
- Neemann, H. (1999). *Piercing magic veil: Toward a theory of the Comte*. Gunter Narr Verlag.
- Olshansky, D. (2008). The birth of structuralism from the analysis of fairy-tales. *Toronto Slavic Quarterly - Academic Electronic Journal in Slavic Studies* (25). <http://sites.utoronto.ca/tsq/25/Olshansky25.shtml>
- Parsa, A. F. (2012). Sinema göstergebiliminde yapısal çözümleme: Sinemasal anlatı sunumu ve kodlar. Ö. Güllüoğlu (Ed.), *İletişim bilimlerinde araştırma yöntemleri: Görsel metin çözümleme* içinde (s. 11-33). Ütopya Yayınevi.
- Perron, P. (1993). Algirdas Julien Greimas. I. R. Makaryk (Ed.), *Encyclopedia of contemporary literary theory: Approaches, scholars, terms* içinde (s. 345-349). University of Toronto Press.
- Propp, V. (2009). *Morphology of the folktale* (20. b.). University of Texas Press.
- Propp, V. (2012). *The Russian folktale*. (Çev. S. Forrester). Wayne State University.
- Ricoeur, P. (2010). *Zaman ve anlatı 3: Kurmaca anlatıda zamanın biçimlenişi*. (Çev. M. Rifat). Yapı Kredi Yayınları.
- Robichaud, D. (2002). Greimas' semiotics and the analysis of organisational action. K. Liu, R. J. Clarke, P. B. Andersen, & R. K. Stamper (Ed.), *Coordination and communication using signs: Studies in organisationat semiotics 2* içinde (s. 129-150). New York: Springer Science+Business Media.
- Ryan, M. L., & Alphen, E. v. (1993). Narratology. I. R. Makaryk (Ed.), *Encyclopedia of contemporary literary theory: Approaches, scholars, terms* içinde (s. 110-116). University of Toronto Press.
- Saussure, F. d. (2014). *Genel dilbilim yazıları*. (Çev. S. Kılıç). İthaki Yayınları.
- Schleifer, R. (1966). Introduction. A. J. Greimas (Ed.), *Structural semantics: An attempt at a method* içinde (Çev. D. McDowell, R. Schleifer, & A. Velie, s. xi-lvi). University of Nebraska Press.
- Sight & Sound. (2008). The greatest living American director? *Sight & Sound - The International Film Magazine*, 18(9).
- Soydan, M. (2007). Yavuz Turgul'un gönül yarası filminin Greimas'ın eyleyensel örnekçesine göre çözümlenmesi. *Manas Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(18), 1-15. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/manassosyal/issue/49947/640060>

- Tiller, A. (08.08.2015). *How to define a hero*. Liberty Champion (the official student newspaper of Liberty University). <https://www.liberty.edu/champion/2015/09/how-to-define-a-hero/>
- Todorov, T., & Weinstein, A. (1969). Structural analysis of narrative. *NOVEL: A Forum on Fiction*, 3(1), 70-76. <https://www.jstor.org/stable/1345003>
- Tomashevsky, B. (1965). *Thematics*. L. T. Lemon, & M. J. Reis (Ed.), *Russian formalist criticism - Four essays* içinde (s. 61-98). University of Nebraska Press.
- Turner, G. (1999). *Film as social practice* (3. b.). Routledge.
- Vogler, C. (2011). *Yazarın yolculuğu: Senaryo ve öykü yazımının sırları* (2. b.). (Çev. K. Şahin) Okuyan Us.
- Yücel, T. (2005). *Yapısalcılık*. Can Sanat Yayınları.

