



Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi
The Journal of International Social Research
Cilt: 8 Sayı: 41 Volume: 8 Issue: 41
Aralık 2015 December 2015
www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581

EDEBİYAT - SİNEMA İLİŞKİSİ BAĞLAMINDA KÖFTE YAĞMURU İSİMLİ ANİMASYON FİLMİNE
ARKETİPÇİ BİR YAKLAŞIM
AN ARCHETYPAL LITERARY CRITICISM TO THE ANIMATION FILM "CLOUDY WITH A
CHANCE OF MEATBALLS" IN THE CONTEXT OF LITERATURE AND CINEMA RELATION

Ömer Faruk ATEŞ*
Saniye KÖKER**

Öz

Köfte Yağmuru isimli animasyon filmi, senaryosu kitap metnine dayanan bir eser olup arketipçi eleştiri metoduyla incelenmeye elverişlidir. İlk model, ana örnek anlamına gelen arketip, Platon'un idea anlayışına dayanmakla birlikte, antropoloji ve Jung'un temelini attığı analitik psikoloji çalışmaları ile sistematik hâle getirilmiştir. Kişisel bilinçdışı haricinde kolektif bir bilinçdışı olduğuna inanan Jung, bu ortak bilinçdışının kalıtım yoluyla insanlara doğuştan geçtiğini söyler. Ortak bilinçdışının ürünü olan arketipler, mitler, masallar ve efsanelerle ortaya çıkar. Bu makalede *Köfte Yağmuru* filminde tespit edilen, anne, anima/animus, gölge ve kahraman (aşama) arketipleri incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Köfte Yağmuru, Arketip, Kahraman, Anima/Animus, Gölge.

Abstract

The script of animation film "Cloudy with a Chance of Meatballs" is based on a book and it is suitable to archetypal criticism. Archetype, meaning first modal, main example, has been connected with Plato's concept of idea and systematized with studies of analytical psychology, established by Jung. Jung attests the existence of a collective unconscious besides individual unconscious and describes this collective unconscious as hereditary. Archetypes as outcomes of common unconscious are revealed in myths, tales and legends. In this article, archetypes such as mother, anima/animus, shade and hero are studied.

Keywords: Cloudy with a Chance of Meatballs, Archetype, Hero, Anima/Animus, Shade.

Giriş

Sanat kuramlarının temel amaçlarından birisi de sanatın ne olduğu sorusunu cevaplandırmaya çalışmaktır. Bir sanat dalı olan edebiyatı açıklamaya çalışan edebiyat kuramları, yazar, eser, okuyucu ve toplum şeklinde sıralanabilecek dört temel unsurdan birini esas alır (Moran, 2011: 10). Kimi kuramcılar eseri önemserken, kimileri okuru merkeze koyar. Bazıları da eserin, yazardan bağımsız düşünülmemeyeceği görüşündedir. Sanatın ne olduğu konusunda sorulan soruya verilen en eski cevap, onun bir taklit ve yansıtma olduğu şeklindedir. Kökeni Platon ve Aristo'ya kadar giden bu görüş uzun yıllar boyunca farklı yorumlarla olsa da varlığını sürdürmüş ve kendisinden sonra ortaya çıkan edebiyat teorileri ve eleştiri yöntemlerini de etkilemiştir. Bunlardan bir tanesi de arketipçi eleştiridir. Arketipçi eleştiri antropoloji, psikoloji ve tarih gibi farklı disiplinlerden yararlanırsa da asıl amacı eseri açıklamaktır. Bu nedenle Berna Moran, arketipçi eleştiriye "Esere Dönük Eleştiri" başlığı altında ele almıştır (Moran, 2011: 219). Arketip kavramı, Platon'un idealar dünyası ile ilintilidir. Bu nedenle ilgili eseri arketipçi eleştiriye göre ele almadan önce yansıtma kuramındaki Platoncu görüşe değinmek yerinde olacaktır.

Platon'a göre sanat görüngenü dünyasını yansıtır. Yani sanat eseri yüzeysel bir gerçekliğin kopyasıdır. Platon, ancak düşünce ile kavranabilen bir idealar (formlar) dünyası olduğuna inanır. Beş duyu organıyla insanın algıladığı maddesel dünya ise idea denen bu formların birer kopyalarıdır. İdealar, ontolojik olarak varlığa modellik görevi üstlenir (Platon, 1997: 32). Platon bu görüşünü mağara alegorisi ile anlatmaya çalışır. Buna göre mağaranın içinde sırtını dış dünyaya dönmüş insanlar yüzlerinin dönük olduğu mağara duvarındaki gölgelere bakarak dış dünyayı anlamaya çalışırlar (Platon, 2014: 226-227). Sanat duyarlar dünyasında yer alan kopyaları taklit ettiğine göre, sanat eseri kopyanın kopyası olmakta ve gerçeklikten iki adım uzaklaşmaktadır. Bu durumu Platon, verdiği sedir örneği ile açıklar. Ona göre marangozun yaptığı bir sedir, aslı idealar dünyasında yer alan sedir formunun bir kopyasıdır. Bu resmin kopyasını yapan ressam gerçeklikten iki gömlek uzaklaşmış olur (Platon, 2014: 337-338). Bu nedenle Platon, sanatın gerçekliği yansıtmadığı, insanları hakikatten uzaklaştırdığı düşüncesindedir.

*Arş. Gör., Kastamonu Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Çağdaş Türk Lehçeleri ve Edebiyatları Bölümü.

** Kastamonu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı Doktora Öğrencisi.

Arketipçi eleştirinin temelinde de Platon'un idea anlayışı vardır. İlk model ya da ana örnek anlamlarına gelen arketip, tıpkı Platon'un ideaları gibi evrensel ve genel bir ilk modeldir. Platon, yaratılmış her şeyin kendi ezeli arketiplerinin/formlarının bir taklidi olduğunu ifade etmektedir (Kolcu, 2011: 11). İmgeler de bu arketiplerin resim, şarkı ve şiirlerde taklit edilmesinden ibarettir. Jung, arketipin, daha antikçağda bile kullanılan ve Platon'un ideasıyla eş anlamlı olan bir kavram olduğunu belirtir (Jung, 2015: 17).

Arketipçi eleştiri antropoloji alanındaki çalışmalar ile başlamış, psikanaliz alanında Carl Gustav Jung'un çalışmalarlarıyla gelişimini devam ettirmiştir. "Analitik Psikoloji" okulunun kuramsal temellerini atan Jung, arketipoloji ve bilinçdışı dinamiklerine yoğunlaşmıştır (Jung, 2015: 11). Jung'un arketipçi eleştiri üzerine ortaya koyduğu en önemli şey, "kolektif bilinçdışı" kavramıdır. Jung, Freud'dan farklı olarak bilinçdışını kişisel bilinçdışı ve ortak bilinçdışı şeklinde ikiye ayırmaktadır. Kişisel bilinçdışı, kişinin kendi deneyimlerini bastırması sonucu oluşurken, ortak bilinçdışının içerikleri doğuştan vardır. Bu nedenle Jung'a göre yeni doğmuş bir bebeğin zihnini boş bir levhaya benzetmek hatadır (Jung, 2015: 19). Bu ortak bilinçdışında yer alan evrensel içeriklere Jung, arketip demektedir. Kolektif bilinçdışı bütünüyle arketiplerle çevrilidir (Stevens, 1999: 48-49).

Arketipler tüm insanlarda ortak ve insan davranışlarının en eski modelleridir. Bu anlamda "insanlığın atalarının ortak usu" oldukları söylenebilir. Jung, arketiplerin insanlığın beyninin gelişim gösterdiği binlerce yıl içerisinde biçimlendiğini belirtir (Fordham, 2008: 28). Şu an yaşayan insanların zihinleri de geçmişte yaşayan insanların zihinlerinin toplamıdır. İnsanların nedenini bilmeden yaptığı çoğu şeyin kaynağında ortak bilinçdışı vardır. Ortak bilinçdışı, kişisel bilinçdışından daha derinde yer alır ve kalımsal olarak atalardan gelir. Jung, ortak bilinçdışını çok katmanlı bir yapı olarak düşünür ve bu katmanlarda insanlığın varoluşundan bugüne kadar bütün bilgilerinin yer aldığını ifade eder (Karagözlü, 2012: 1006). Jung'a göre bu ortak bilinçdışındaki arketipler asla unutulmazlar ve yok olmazlar. Arketiplerin bilinç düzeyine çıktığı yerlerin başında mitler gelir (Demirkol, 2008: 63-64). Farklı milletlerin kendine özgü mitleri olmasına rağmen, bunlar arasındaki benzerlikler çok fazladır. Jung'a göre bunun sebebi her milletin aynı hikâyeyi sevmesi ve bilmesi değil, insan ırkının hatıralarının ortak bilinçdışının derinliklerinde yatmasıdır (Demirkol, 2008: 63-65). Farklı ülkelerdeki masallara bakıldığında da olay örgüsünün ana hatlarının aynı olduğu görülür (Moran, 2011: 219).

Arketipler, gücü kendinden menkul görüngüler değil, bir yer veya durumun imgesidirler. Arketip fikrinin oluşum ve gelişiminde Jung'un pagan kaynaklarına açık gelişim ortamının da tesiri olmuştur. Zira gizemli bir güç ile dolu olan ruhsal içerikler olarak düşünülen arketipler şamanın başvurduğu gizemli güçlerle benzerlik göstermektedir (Jung, 2015: 12).

Arketipler kişisel bilinçdışındaki imgeler gibi canlı görüntüler değildir. Aksine arketipler banyo yapılmamış fotoğraf filmleri gibidir (Gürses, 2007: 80). Bu belirsiz imgelerin kişiliği etkileyebilmeleri için gerçek dünyada bir karşılıklarının bulunması gerekir. Arketiplerin sayısının dünyadaki nesnelere, olgular ve olaylar kadar çok olmasına rağmen analitik psikolojide en çok persona, anima, animus, gölge, kendilik, ihtiyaç bilge adam, yüce ana ve kahraman (aşama) arketipleri kullanılır.

Arketipler her zaman var olan psikik yapılar olmakla birlikte çağa göre farklılık gösterirler. İnsan zihni geliştikçe arketiplerin görünüş biçimleri de değişir. Önceden mitlerde, destanlarda, masallarda görülen arketipler, artık roman, hikâye gibi çağdaş anlatılara ve sinema filmlerine taşınmıştır (Onat, 2007: 2).

Köfte Yağmuru

*Köfte Yağmuru*¹ isimli filmin konusu Swallow Falls isimli küçük bir adada geçer. Filmin kahramanı Flint Lockwood'tur. Flint, önemli bir icat yaparak insanlığa faydalı olmaya çalışan ve ünlü bir bilim adamı olmanın hayallerini kuran bir çocuktur. Ancak yapmaya çalıştığı icatların hepsi bir felaketle sonuçlanır, bir türlü başarılı olamadığı için çevresinden sürekli tepki görür ve alaya alınır. Sprey ayakkabı, saç çıkartıcı ve maymun düşüncesi okuyucusu gibi icatları başarısızlıkla sonuçlanan çalışmalarından bazılarıdır. Flint'in babası Tim Lockwood, teknolojiden hoşlanmayan ve uzak durmayı tercih eden bir adam olarak oğlunun icatlarla uğraşmasını istemez. O, oğlunun kendisine sardalya dükkânında yardım etmesinin daha faydalı olacağı düşüncesindedir. Fakat Flint'in annesi çocuğunun başarılı bir mucit olacağına inanmış ve ona bir bilim adamı önlüğü hediye etmiştir. Bu olaydan bir süre sonra annesini kaybeden Flint, babasına annesinin kendisine inandığını söyler ve babasının itirazlarına rağmen bilimsel çalışmalarına devam eder. Sonunda Flint, suyu yiyeceğe dönüştüren bir makine icat etmeyi başarır. Ama kontrol etmeyi başaramadığı yiyecek makinesi gökyüzüne yükselir. Bir süre sonra makinenin bulutlardaki suyu kullanarak yiyecek ürettiği fark edilir. Flint, kendisine verilen siparişler doğrultusunda laboratuvarından makinesini yönlendirir ve verdiği komutlarla adadakilere gökten yiyecek yağdırmaya başlar.

¹CHRIS, Miller, LORD, Phil (2009), *Cloudy with a Chance of Meatballs (Köfte Yağmuru)*, ABD: Sony Pictures Studios.

Hava durumu haberleri sunmak için adaya gelen Sam Sparks isimli bir kız bu ilginç hava olayına şahit olur ve dünyayı bu yiyecek yağmurdan haberdar eder. Bunun üzerine kimsenin bilmediği bu ada ünlü olur ve dünyanın çeşitli yerlerinden insanlar yiyecek yağmurunu görmek için adaya gelmeye başlar. Adanın belediye başkanı Shelbourne daha çok turist çekmek ve daha çok para kazanmak için Flint'ten daha fazla ve daha büyük yiyecekler yağdırmasını ister. Flint bunun tehlikeli olacağını söylese de başkan onu dinlemez. Sonunda yiyecekler insan hayatını tehdit edecek sayı ve büyüklüğe ulaşır. Bunun üzerine Flint ve Sam, makineyi durdurmaya çalışır. Adadaki halk ise yiyeceklerin altında ezilip yok olmaktan kurtulmak için gemilere binerek adayı terk etmeye başlar. Flint ve Sam'ın makineyi durdurmaya başlamasıyla ada halkı kurtulur ve film burada sona erer.

Köfte Yağmuru'nda Arketipler

Köfte Yağmuru isimli animasyon film, 1978 yılında Judi Barret'in yazdığı, Ron Barret'in resimlendirdiği çocuk kitabından sinemaya uyarlanmıştır (Barret, 1978). Arka planı bir çocuk kitabına dayanan ve edebi metin özelliği taşıyan filmin senaryosu, arketipçi eleştiri metoduyla çözümlenmeye uygundur. Senaryo metni ve kahramanlar incelendiğinde, filmin kurgusunda Jung'un sistemleştirdiği pek çok temel arketipin esas alındığı görülmektedir.

a- Anne Arketipi

Jung'a göre "Büyük Ana" kavramı, anatanrıça tiplemesinin çeşitli yönlerini içeren din tarihi kökenli bir kavramdır (Jung, 2015: 17). Ana imgesi çok kapsamlı bir anne arketipine dayanır. Göksel bir yerde, anne ile ilgili tüm fenomenlerin öncesinde ve üstünde olan bir anne imgesi yer alır. Diğer arketipler gibi anne arketipinin de farklı tezahürleri vardır. Kişisel anne, üvey anne, büyükanne, kayınvalide bu arketipin belli başlı biçimleridir. Anne arketipinin özellikleri annelik ile ilgili olup bunların en önemlileri dışının sihirli otoritesi, aklın ötesinde bir bilgelik, ruhsal yücelik, bakıp büyütme, koruma, besin sağlama, yeniden doğuş yeri olma gibi özelliklerdir (Jung, 2015: 21-22). Anne arketipinin tarihte en önemli temsilcilerinden birisi Hz. İsa'nın annesi Hz. Meryem'dir. Jung, küçük yaşta anne ilgisi görmemiş insanların ilerleyen yaşlarda kiliseye giderek Hz. Meryem'i anne ile özdeşleştirdiklerini ve ona sığındıklarını ifade eder.

Köfte Yağmuru'nda Flint Lockwood'un annesi ile kurduğu ilişki ve bu ilişkinin Flint'in davranışlarına etkisi anne arketipine dayandırılmıştır. Filmde Flint'in annesi sadece bir sahnede görülür ve ismi hiç geçmez. Fakat o sahne Flint'in hayatında önemli bir dönüm noktası olduğu gibi bütün bir metnin/filmin şekillenmesinde de önemli bir görev üstlenir. Flint spreay ayakkabı icadı başarısızlıkla sonuçlanınca arkadaşları tarafından alaya alınır ve üzüntüyle eve döner. Annesi ona teselli verir ve bir bilim adamı önlüğü hediye ederek ileride iyi bir bilim adamı olacağına dair inancını söyler. Bu olay Flint'in hayatında dönüm noktasıdır. Annesinin ona olan inancını belirtmesiyle güç bulur ve bilim ile uğraşmaya devam eder. Annesinin vefatından sonra babası Flint'e artık icat yapmakla uğraşmayı bırakmasını, yaptığı her icadın felakete sonuçlandığını, kendisine sardalyadükânında yardım etmesi durumunda daha faydalı bir insan olacağını söyler. Flint ise annesinin hayattayken kendisine söylediği sözleri babasına hatırlatır ve annesinin kendisine inandığını, onun da inanması gerektiğini söyleyerek babasını ikna eder. Annesini mahcup etmemek için azimle çalışır ve suyu yiyeceğe dönüştüren bir makine icat eder. Kimse Flint'e inanmazken annesinin ona inanıp destek vermesi anne arketipinin "aklın ötesinde bilgelik" yönünü yansıtır.

Flint'in icat ettiği suyu yiyeceğe dönüştüren makine bir süre sonra kontrolden çıkar. Flint, yine insanlara zarar veren bir icat yaptığını düşünerek hayal kırıklığına uğrar. Bu aşamada annesinin söylediklerini tekrar hatırlayarak içerisinde bulunduğu başarısızlık psikolojisinden sıyrılır ve makineyi durdurmak için harekete geçer. Böylece anne arketipi Flint'i ikinci kez olumlu yönde etkilemiş olur. Umutsuzluğa kapılmışken annesinin sözlerini hatırlayarak mücadeleye girişen Flint'in durumu, anne arketipindeki yeniden doğuşu sembolize eder.

b- Anima ve Animus Arketipi

Jung, erkekte kadın imajının yansıma biçimine anima, kadında erkek imajının yansıma biçimine animus adını verir. Anima erkeğin zihnindeki kadın imgesi olmakla birlikte genellikle anne ile şekillenir. Eğer erkekte anne olumsuz algılanmışsa anima depresiflik, alınganlık gibi özellikler taşır. Anima erkekteki kadınsı yöndür. Erkekte animanın geri planda olması ve erkeksi duyguların baskın olması beklenir. Animus ise kadının erkeksi tarafıdır. Kadının toplum tarafından yadırganmaması için animus geri planda durmalı ve kadınsı taraf daha baskın olmalıdır. Animanın şekillenmesinde nasıl anne önemli ise, animusun şekillenmesinde de baba önemlidir. Animusu harekete geçiren kadın hırçın ve saldırgan olabilir (Jung, 2009: 177).

Flint'in hayatında annesinin önemli bir yeri vardır. Başarısız olduğunu düşündüğü zamanlarda Flint, annesinin kendisine olan inancını hatırlayarak mücadeleye devam eder. Filmde Flint Lockwood'un ideal kadın imgesi yani animası Sam Sparks'ın şahsında somutlaşır. Sam Sparks'ın bir anima olarak şekillenmesinde temel etken Flint'in annesidir. Zira animayı erkeğin bilinçdışında şekillendiren temel figür annedir. Başlangıçta anima arketipi, anne arketipi ile iç içedir (Jung, 2015: 23). Flint'in annesi, bilime inanan

ve oğlunun bilim ile uğraşmasına destek veren bir kadındır. Bilime saygı duyan ve değer veren bir anne, oğlunun zihninde bilime ilgi duyan bir kadının anima olarak idealleşmesine neden olmuş, bu ideal kadın dış dünyada karşılığını Sam Sparks'ta bulmuştur.

Flint bilim adamı olmaya çalışan ama yaptığı buluşlar nedeniyle çevresi tarafından yadırganan, kendisine "inek" denilerek dalga geçilen bir çocukken Sam Sparks isimli kız ile tanışır. Sam, adaya hava durumunu sunmak için gelmiştir. Flint, Sam'i güzel bir kız olduğu için beğenir. Ancak Sam'i tanıyınca onun da kendisi gibi küçük yaşta bilime ilgi duyan bir çocuk olduğunu, çalışkan bir öğrenci olduğu ve saçlarını toplayıp gözlük taktığı için alaya alındığını öğrenir. Böylece Flint, tıpkı annesi gibi bilime saygı duyan bir kadın olarak gördüğü Sam'in ideal bir sevgili adayı olduğuna karar verir. Sam'in hem güzel olması, hem de bilime yaklaşım açısından kendisiyle benzer düşüncelere sahip olması onu Flint'in bilinçdışında olumlu bir anima örneği haline getirir. Bu nedenle Flint, Sam'e âşık olur ve onunla sevgili olmaya çalışır.

Flint'in, annesi tarafından şekillendirilen animası, ondaki kadınsı yönün de ortaya çıkmasına neden olur. Ergenlik dönemindeki erkek çocuklarında görülen agresiflik, saldırganlık, küfürlü konuşma gibi özellikler Flint'tin davranışlarında ortaya çıkmaz. Flint, diğer erkek çocukları gibi arkadaşlarıyla oyunlar oynamaz, kendisini onların dünyasına ait hissetmez ve çevresine karşı yabancılaşır. Özellikle erkek çocuklar tarafından alaya alınır. Bu yönleriyle o, annesinin tesirinde biçimlenen animanın netkisi altındadır.

Sam Sparks'ın bilinçdışındaki ideal erkek imgesi ise Flint Lockwood'ta somutlaşır. Animus kadının, kadınsı hisler tarafından bastırılmış erkeksi tarafınımler. Sam, Flint'i tanıyınca olumlu bir animus örneği haline gelir. İçindeki erkeksi, mücadeleciler taraf öne çıkar ve insanlığı tehdit eden yiyecek yağmuruna karşı Flint ile birlikte bir erkek gibi mücadeleye girer. Yeryüzüne döndükten sonra Flint ve Sam'in öpüştüğü sahne, birbirlerinin bilinçdışında ideal imge olarak yer alan kadın ve erkeğin birleşmesini temsil eder. Kahramanların ruhsal bütünlüğünün sağlanması da bu şekilde gerçekleşmiş olur.

c- Gölge Arketipi

Arketipler, ortak bilinçdışını oluşturan yapılar oldukları gibi, kişisel bilinçdışına bakan yönleri de vardır. Bunlardan bir tanesi gölge arketipidir. İnsan, isteyip de yapamadığı şeyleri kişisel bilinçdışına atar. Toplumsal standartlara uymayan, gerçekleştirildiğinde insanı utanç verici bir duruma düşürecek olan vahşi istekleri kişisel bilinçdışına atılarak gölgeyi oluşturur (Fordham, 2001: 63). Jung'un ısrarla üzerinde durduğu bireyleşme sürecinde kişi kendi gölgesiyle mücadele etmek zorundadır. Bu süreçte kişinin kendi gölgesini yenmesi mümkün olduğu gibi yenilmesi de söz konusudur. Kişinin gölgesine yenilmesi durumunda bireyleşme süreci tam olarak gerçekleştirilemez. Gölge arketipi, sadece bir insanın kendi bilinçdışında ortaya çıkmaz. Bazen bir kişi, başka bir kişiyle karşı karşıya gelerek onun kendi bireyleşme sürecini tamamlamasına katkıda bulunur.

*Köfte Yağmuru'*nda gölge arketipinin en belirgin örneği Flint'in babası Tim Lockwood'tur. Tim Lockwood, teknoloji den hoşlanmayan, sakin ve sıradan bir hayat yaşamak isteyen içine kapanık bir adamdır. Pek çok duyusunu bilinçdışına itmiştir. Bunlarla yüzleşmekten de çekinmektedir. Yüzleşemediği duyguların başında da oğlu Flint'e duyduğu sevgi vardır. Tim Lockwood, oğlunu çok seven bir baba olmasına rağmen bu sevgisini saklamaktadır. Eşini kaybettikten sonra oğlunun daha fazla sevgiye muhtaç olduğunu bildiği hâlde ona sevgisini gösteremez. Oğluna icatları konusunda destek vermekten çekinir, onun kendisine sardalya dükkânında yardım etmesini ister. İcatları nedeniyle çevresindeki herkesten tepki gören Flint, tek destekçisi olan annesini de yitirince babasından başka sığınağı kalmaz. Fakat Tim, bilinçdışına attığı duygularıyla yüzleşemez, herkesin tepki gösterdiği icatlara destek verecek cesareti kendisinde bulamaz.

Flint, icadının neden olduğu felaketleri önlemek için arkadaşlarıyla birlikte gökyüzündeki makinenin yanına bir hava aracı ile çıkar. Bir müddet sonra arkadaşlarından ayrılarak makineyi durdurmak için tek başına mücadele eder. Arkadaşları Sam Sparks ve Bebek Brent yeryüzüne geri döner. Tim, oğlunun öldüğü için geri dönemediğini düşünür ve çok üzülür. Bir müddet sonra Flint gelir. Oğlunun yaşadığına sevinen Tim, mutluluğunu ifade etmeye çalışır ama yine oğluna olan sevgisini ifade etmeyi başaramaz. Bunun üzerine Sam Sparks, Flint'in icat ettiği düşünce okuyucu aleti, maymunun başından çıkartır ve Tim'in başına yerleştirir. Makinenin etkisiyle Tim, oğluna olan bütün sevgisini ve onunla duyduğu gururu bir çırpıda söyleyiverir. Böylece Tim, düşünce okuyucu makine yardımıyla da olsa bilinçdışına ittiği düşünceleriyle yüzleşmiş olur ve onları oğluna aktarır. Tim'in gölgesiyle yüzleşmesi kendi bireyleşme/kendini gerçekleştirme süreci açısından gerçekleşen bir kazanımdır.

Filmdeki bir başka gölge arketipi ise Bebek Brent'te somutlaşır. Brent, daha bebekken adanmış sardalya fabrikasının reklamında oynayarak popüler olmuş bir çocuktur. Yıllar geçmesine rağmen Brent reklam sırasında giydiği bebek bezini üzerinden çıkartmamakta, kendisini o bez ile özdeşleştirmekte ve hâlâ insanlardan bir reklam yıldızına göstermeleri gereken ilgiyi beklemektedir. Büyümüş olmasıyla ve hayatın gerçekleriyle yüzleşemeyen Brent, hep çocuk/bebek kalmak ve ilgiyi üzerinde toplamak ister. Ünlü bir yıldız gibi kaprislidir. Diğer arkadaşlarını aşağılar. Flint suyu yiyeceğe dönüştüren makineyi icat edince

başta belediye başkanı olmak üzere herkesin ilgisini kendi üzerine çeker. Bu durum Bebek Brent için büyük bir hayal kırıklığı oluşturur. Sürekli ilgi gören ve etrafındaki herkesi küçük düşüren Brent, şimdi şöhretini küçük gördüğü arkadaşlarından birine kaptırmıştır. Belediye başkanının aç gözlülüğü neticesinde Flint'ın icadı bir felakete dönüşünce Brent kendi kişisel bilinçdışı ile yüzleşir. Artık bir bebek gibi üzerine ilgi çekmeye çalışmanın doğru olmadığını kavrar; sorumluluk alarak ada halkının kurtarılmasına yardım etme kararı alır. "Yaşadıklarım hep hayalmiş, belki yukarıda gerçek kimliğimi bulurum" şeklindeki sözleriyle kendini gerçekleştirme sürecine başlayan Brent, bu süreçte kendi gölgesini yenmekle kalmaz, problemin çözümüne katkısı olacağına arkadaşlarını da inandırır ve onlarla birlikte makineyi durdurmak için gökyüzüne çıkar. Yazar/senarist için bu yükselme kahramanın şuuraltında yatan olumsuz eğilimlerle yüzleşen ve bu olumsuzluklara galip gelen bireyin ifadesi olarak bilinçli bir tercihtir.

d- Kahraman (Aşama) Arketipi

Jung, büyük eylemler, büyük arayışlar, keşifler ve kurtuluşları kahraman (aşama) arketipi ile ifade eder. Aşama arketipine monomitos da denilmektedir ve bu arketip ayrılma-aşama-dönme formülü ile ifade edilebilir (Gürses, 2007: 82). Bu arketipte kişi, önemli bir eylem ya da bir kahramanlık için yuvasından ayrılır, mücadelesini gerçekleştirir ve geri döner. Bu arketipin analitik psikolojiye bakan yönü, kişinin egosuyla yüzleşmesi ve onu aşmasıdır.

Köfte Yağmuru filminde aşama arketipi Flint Lockwood'un mücadelesinde somutlaşır. Flint, mucit olmak isteyen ancak icatları hep fiyaskoyla sonuçlanan bir çocuktur. Arkadaşları onunla "inek" diyerek dalga geçer. Kasabanın polisi Earl Devereaux başta olmak üzere adadaki bütün insanlar Flint'e kötü davranır. Herkes onun icatlarının insanlara zarar verdiği düşüncesindedir. Fakat Flint, icat yapma çabasından vazgeçmez ve suyu yiyeceğe çeviren bir makine yapar. Bu icat aşama arketipindeki "büyük eylem"e tekabül etmektedir. Belediye başkanının daha fazla ve daha büyük yiyecekler istemesi, icadın insanlar için bir felakete dönüşmesine neden olur. Belediye başkanı, sürekli kazanma hırsıyla insanlığa zarar veren, gözü doymaz bir kapitalistin temsilcisidir. Gökten yağın yiyeceklerin büyüklüğü artınca insanlar adayı boşaltmak zorunda kalır.

Gökten yiyecek yağması açısından İsrailoğullarının kıssasına benzeyen filmde yiyeceklere ve refaha kavuşmak isteyen insanların dünyanın dört bir tarafından adaya gelmesi Hz. Musa'nın kavmini alıp Firavun'dan kaçarak kurtuluş için çöle hicret etmesine benzemektedir. Mekânsal açıdan filmdeki ada, Hz. Musa'nın kıssasındaki çöl ile ilişkilidir. Çöl, etrafının kumlarla çevrili olması nedeniyle dört bir tarafı sularla çevrilmiş olan adaya benzer. Birisinin etrafı kumlar, diğerininki sular tarafından çevrilen her iki mekân da tecrit edilmiş olma özelliği taşır. Hz. Musa'nın öncülüğündeki hicret bir arketip olarak filme yansır. Bu yansımada ada/çöl, su/kum çaprazlamasına gidilmiştir. Hz. Musa'nın kavmine tek tip yiyecek gökten yağdırılırken ada halkına tek tip yiyecek denizden verilmektedir. Hem Hz. Musa'nın kavmi, hem de ada halkı tek tip yiyeceğe kanaatsizlik etmiş, bu kanaatsizlikleri sonucunda da felaketle karşılaşmışlardır. Flint, tıpkı Hz. Musa gibi insanları kurtarmak için inisiyatif alır ve makinayı durdurmak amacıyla arkadaşı Sam Sparks ile gökyüzüne bulutların üzerine yükselir. "Ayrılma" aşaması olan bu yükselmede öncelik yiyeceği ifade eden makineye verilirken sonrasında onu aşağıya indiren Flint'e verilir. Gökyüzüne yükseldikten sonra Flint ve Sam, artık bir canavara dönüşmüş olan yiyeceklerle mücadele ederler. Bir müddet sonra Flint, Sam Sparks ve Bebek Brent'ten ayrılarak mücadelesine tek başına devam eder. Zorlu bir mücadeleden sonra makineyi durdurmayı başarır. Bu "aşama" kısmıdır. Sam ve Bebek Brent yeryüzüne geri döner ama yanlarında Flint yoktur. Başta Flint'in babası Tim Lockwood olmak üzere herkes Flint'in öldüğünü düşünür. Tam bu esnada Flint gelir. Bu kısım, aşama arketipinin "dönme" kısmıdır. Filmde Flint'in geçirdiği aşamalar sırasıyla, icat yapmak için çalışıp gayret etmesi, suyu yiyeceğe çeviren bir makineyi icat etmeyi başarması, icadın bir felakete dönüşmesi, Flint'in kendi neden olduğu felaketi düzeltmek için hayatını riske atması ve en sonunda ada halkını kurtarıp insanların içine geri dönmesi şeklinde özetlenebilir. Genelde mitlerde ve efsanelerde ortaya çıkan aşama arketipi burada Hz. Musa ve İsrailoğullarının tarihteki kıssasıyla ilişkilendirilerek filme yansımıştır. Hz. Musa'nın kavmini kurtarmak için çaba göstermesi, halkını Firavun'un zulmünden kurtarması, onlara yiyecek temin etmesi gibi kat ettiği aşamalar ile filmde Flint'in geçirdiği aşamaların benzerliği, Hz. Musa'nın bir arketip olarak filme yansımalarının göstergesidir.

Filmde kahraman arketipi, Flint derecesinde olmasa bile Sam Sparks, Tim Lockwood, Earl Devereaux ve Bebek Brent'te de görülür. Sam Sparks hava durumu sunmak için geldiği adada Flint Lockwood ile arkadaşlık kurar. İkisinin de bilime olan ilgisi sayesinde başlayan bu arkadaşlık zamanla duygusal bir bağa dönüşür. Sam Sparks hem sorumluluk sahibi bir insan olarak insanların kurtulmasına yardımcı olmak için, hem de sevdiği Flint'e mücadelesinde destek olabilmek için hava aracına biner ve Flint ile birlikte bulutların üzerine yükselir. Gökyüzüne çıktıklarında makinenin ürettiği yiyeceklerin artık sadece boyut olarak büyüme ile kalmadığını, aynı zamanda canlanarak birer canavara dönüştüğünü fark ederler. Sam'in bu esnada korkusuzca mücadeleye devam etmesi, onun kahraman yönünü ortaya çıkartmaktadır.

Filmde kahraman arketipinin görüldüğü kişilerden birisi de asıl mesleği polislik olan EarlDevereaux'tur. Earl, başlangıçta Flint'in bilimsel çalışmalarına en çok karşı çıkan kişilerden bir tanesidir. Fakat Flint, suyu yiyeceğe dönüştüren makineyi icat edince Earl'un tutumu değişir. Oğlunu mutlu etmek için Flint'in yanına gider ve ondan gökten dondurma yağdirmasını rica eder. Flint bu isteği gerçekleştirir. Makinenin kontrolden çıkması ve yiyeceklerin insan hayatını tehdit edecek boyuta ulaşması sonrası herkes yeniden Flint'i suçlamaya başlar. Fakat bu esnada Earl Devereaux öfkeli insanlara karşı bir konuşma yapar ve Flint'e kızmaya haklarının olmadığını, gökten sürekli yiyecek yağdirmasını ondan kendilerinin istediğini, suçun Flint'ten ziyade kendilerinde olduğunu ifade eder. Öfkeli halka karşı cesaretle konuşması ve Flint'in mücadelesine aktif destek vermesi Earl Devereaux'ta kahraman arketipinin yansımasının bir sonucudur.

Bebek Brent, başlangıçta Flint'e düşmanlık olan şımarık birisiyken, filmin sonunda insanların kurtulmasına yardım etme ihtiyacı hisseder ve içindeki kahraman yönünü ortaya çıkarır. Flint ve Sam'in istememesine rağmen hava aracına binen Brent, canavar tavuklarla mücadele etme aşamasında bir tavuk tarafından yutulur. Bir süre sonra başını tavuğun ağzından çıkartmayı başaran Brent, tavuk bedeninde mücadelesini sürdürür ve Tavuk Brent olarak adlandırılır. Brent'in bu cesur mücadelesi, onun kahraman yönünü gösterir.

Filmde kahraman arketipinin görüldüğü kişilerden birisi de Tim Lockwood'tur. Flint ve arkadaşları hava aracıyla mücadele ederken Flint'in babası Tim Lockwood, makineyi kontrol altına alacak şifreyi bulup oğluna mail atmaya çalışır. Teknolojiden uzak bir insan olmasına rağmen, yiyecek yağmurundan kaynaklanan felaketi durdurmak amacıyla oğlunun laboratuvarına girerek teknolojiyle yüzleşmesi ve bilgisayarı kullanmaya çalışması, Tim'in kahraman yönünü ortaya koyar.

Sonuç

Platon, görüngü dünyasında yer alan her şeyin aslının ve ideal olanının idealar dünyasında değişmez bir form olarak yer aldığını ifade eder. Temelinde Platon'un idealar anlayışı yatan ve ilk örnek, ana model gibi anlamlara gelen arketip kavramı Jung tarafından sistematik hâle getirilir. Edebiyat incelemelerinde bir eleştiri metodu olarak kullanılan arketipçileştirme yöntemiyle *Köfte Yağmuru* filmi incelendiğinde eserde rol alan kahramanların arka planında Jung'unsistemize ettiği arketiplerin olduğu, film kurgulanırken bu arketiplerin esas alındığı söylenebilir. *Köfte Yağmuru* filmine arketipsel eleştiri yöntemiyle yaklaşıldığında anne, anima/animus, gölge ve kahraman (aşama) arketiplerinin yer aldığı görülür. Filmdeki Flint'in davranışlarının şekillenmesinde temel belirleyici olan arketip anne arketipidir. İcatları sürekli başarısızlıkla sonuçlanan Flint annesinin ona "aklı aşan bir bilgelik" ile yaklaşmasıyla ve sürekli destek vermesiyle başarıya ulaşır. Sıkıntıya düştüğü ve ümidini kaybettiği zamanlarda ise annesinin desteğini hatırlayarak adeta yeniden doğar ve mücadeleye devam eder. Flint'e mücadele gücü veren "yeniden doğuş" da anne arketipi ile ilgilidir.

Köfte Yağmuru'nda, anne arketipiyle bağlantılı olarak ortaya çıkan anima arketipi, Flint ve Sam Sparks arasındaki ilişkinin esasını oluşturur. Flint'in aşık olduğu Sam Sparks isimli genç kız anima arketipi olarak kurgulanmış, Flint'in zihnindeki ideal kadın imgesinin somutlaşmış bir örneği olarak onun karşısına çıkartılmıştır. Flint'in animasını şekillendiren, onun hayatında önemli bir yere sahip olan annesidir. Sam Sparks, tıpkı Flint'in annesi gibi, Flint'in bilime olan ilgisini destekler. Fiziksel güzelliği bilime olan sevgisiyle birleşince Sam Sparks, Flint Lockwood için ruhsal bütünlüğünü sağlayacak bir eş durumunu alır. Filmde anima arketipinin şekillendirdiği başka bir unsur da Flint'in davranışlarıdır. Diğer erkek çocuklar tarafından dışlanan ve onlara göre daha kadınsı özellikler taşıyan Flint'in davranışları annesinin etkisiyle oluşan güçlü bir animanın tesirinde ortaya çıkar. Filmde hem Flint'in davranışlarının şekillenmesi hem de Sam Sparks ile yaşadığı ilişki, anima arketipine dayandırılmıştır.

Sam Sparks'ın davranışlarında da animus arketipi belirleyicidir. Sam'in ideal erkek imgesi Flint Lockwood'da somutlaşır. Ayrıca Sam'in içindeki erkeksi yön, animusu oluşturmaktadır. Sam bu erkeksi yönü, idealindeki erkek imgesinin somut hâli olan Flint'e yardım etmek için harekete geçirir ve canavarlaşan yiyeceklere karşı bir erkek gibi mücadele eder.

Gölge arketipi Flint'in babası Tim Lockwood ve Bebek Brent'te ortaya çıkar. Böylece insanların kişisel bilinçdışına ittikleri, yüzleşemedikleri gölgeleri ile hesaplaşmanın bireyleşme sürecinde kişiye sağladığı kazanımlar filmde izleyiciye aktarılmış olur. Brent, bireyleşme/kendini gerçekleştirme sürecini tamamlayınca arkadaşlarına yardım edebilecek bir konuma yükselir. Tim de şuurlarında yatan gölge arketipiyle yüzleşir ve sonunda oğluna olan sevgisini itiraf etmeyi başarır.

Köfte Yağmuru'nda kahraman (aşama) arketipi de yer alır. Filmde Hz. Musa ve İsrailoğulları kıssasındaki kahraman (aşama) arketipine göndermeler olduğu, olaylar arasındaki benzerlikler sayesinde görülür. Flint'in adada birlikte yaşadığı halk Hz. Musa'nın kavmine benzemektedir. Hz. Musa'nın kavmi refaha ve kurtuluşa erişmek için çöle hicret ederken, filmde insanlar aynı düşüncelerle gökten yiyecek yağın adaya gitmişlerdir. Hz. Musa'nın kavminin tek tip yiyeceğe kanaat etmeyip farklı yiyecekleri istemesi ve isyan etmesinin onların felakete uğramalarına neden olması gibi, adada yaşayanlar da sardalyaya kanaat

etmez; farklı yiyecekler isterler ve sonunda karşılaştıkları felaket neticesinde adayı boşaltmak durumunda kalırlar.

Sonuç olarak *Köfte Yağmuru*, senaryosu kitap metnine dayanan ve edebi metin özelliği gösteren bir film olup arketipçi eleştiri metodu ile incelenmeye elverişli bir eserdir. Filme bakıldığında, anne arketipi, anima/animus arketipleri, gölge arketipi ve kahraman (aşama) arketipinin yer aldığı, kişilerin bireyleşme/kendini gerçekleştirme süreçlerinin ve davranışlarının arketiplerle açıklanabildiği görülmektedir.

KAYNAKÇA

- BARRET, Judi (1978). *Cloudy with a Chance of Meatballs*, U.S.A.
- CHRÍS, Miller, LORD, Phil (2009). *Cloudy with a Chance of Meatballs (Köfte Yağmuru)*, ABD: Sony Pictures Studios.
- DEMİRKOL, Nihal (2008). *İngiliz Roman Geleneğinde Çocuk Edebiyatının Gelişimi: Arketipçi Eleştiri Kuramına Göre Alice Harikalar Diyarında, Defne Adası, Orman Kitabı*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- FORDHAM, Frieda (2008). *Jung Psikolojisinin Ana Hatları*, İstanbul: Say Yayınları.
- GÜRSES, İbrahim (2007). "Jung'cu Arketip Öğretisi Bağlamında Tasavvufi Öykülerin Değerlendirilmesi", *Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, Cilt 16, Sayı 1, s. 80.
- JUNG, Carl Gustav (2009). *İnsan ve Sembolleri*, İstanbul: Okyanus Yayınları.
- JUNG, Carl Gustav (2015). *Dört Arketip*, İstanbul: Metis Yayınları.
- KARAGÖZLÜ, Volkan (2012). "Arketipsel Sembolizm Bağlamında Mihr ü Vefa Mesnevisinin İncelenmesi", *Turkish Studies*, Volume 7/1 Winter, p. 1006.
- KOLCU, Ali İhsan (2011). *Edebiyat Kuramları, Tanım – Tenkit – Tahlil*, Erzurum: Salkımsöğüt Yayınları.
- MORAN, Berna (2011). *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- ONAT, Gökşen (2007). *Elif Şafak'ın Romanlarının Arketipsel Sembolizm Açısından İncelenmesi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Elazığ: Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- PLATON (1997). *Timaios*, çev. Erol Güneş, Lütfi Ay, İstanbul: MEB Yayınları.
- PLATON (2014). *Devlet*, çev. Sabahattin Eyüboğlu – M. Ali Cimcoz, İstanbul: İş Bankası Yayınları.
- STEVENS, Anthony (1999). *Jung*, İstanbul: Kaknüs Yayınları.