

Bir Efsaneyi İnceleme

İncelemek üzere bir Yunan efsanesi seçin. İlk olarak, efsaneyle ilgili şu genel soruları cevaplayın:

1. Kahraman kimdir?
2. Diğer kişiler kimdir?
3. Konunun geçtiği yer ve zaman nedir?
4. Hikayenin temel konusu nedir?
5. Zorluk nedir?
6. Kahraman hangi engellerle karşılaşır?
7. Kahraman zorlukların üstesinden nasıl gelir?

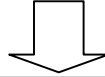
Şimdi efsaneye kahramanın seyahatinin çerçevesinden bakın (Reg Harris ve Susan Thompson'ın www.yourheroicjourney.com/Journey.shtml* web sitesinden uyarlanmış *The Hero's Journey: A Guide to Literature and Life* kitabını temel alır)

Yunan efsanesinde kahramanlar, kahraman olmalarıyla sonuçlanan bir yolculuğa maruz kalırlar. Bu değişime *kahramanın yolculuğu* denebilir. Bir efsaneyi analiz etmek için kahramanın yolculuğu sistemini kullanın.

AYRILMA (bilinenden)

Çağrı: Bu, kahraman serüvene çağırıldığında gerçekleşir. Kahraman serüveni seçer ya da ona sürüklenebilir.

- Kişinin ayrılmasına ne sebep olur?
- Çağrı ne şekilde olur?
 - o Karakterden, ailesinden ya da toplumundan bir şey alınır ve karakter onu geri almaya çalışır.
 - o Karakter, yaşamda eksik bir şey hisseder ve neyin eksik olduğunu bulmak ister.
 - o Karakter, ülkesindeki ünü korumak ya da eski haline getirmek ister.
 - o The character seeks to win the rights of something not permitted in society.
 - o Karakter, toplumda izin verilmeyen bir şeye yönelik haklar elde etmeye çalışır.
- Çağrı, umulacak bir şey mi yoksa korkulacak bir şey mi?



Eşik: (korumalar, yardımcıları ve rehberlerle); serüvenin atlama noktasıdır, bilinenden bilinmeyene, güvenden zorluk ve tehlikeye. Eşiği geçerken bazen geçişi engelleyen insanlar, nesnelere ve durumlara karşılaşılır. Bu 'eşik korumaları', karakteri, hazırlıklı olmadığı yolculuklardan alıkoymaya yardımcı olabilir, ama karakter hazır olduğu zaman, kenara çekilirler. Yardım ve yönlendirme ve hatta ilahi bir yetenek sağlayan yardımcıları da eşiktir. Bu yardımcıları kahramanın dikkatini toplamış halde kalmasına yardımcı olan rehberler olarak görev yapabilirler.

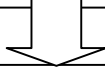
- Kahramanın hangi özel arkadaşları ve yardımcıları vardır
- Kahraman, bir yardımcıdan sihirli bir yardım, tavsiye ya da iyi şans tılsımı alır mı?
- Kahramanın yolculuğa hazırlanmasına kimse yardımcı olur mu?

- Yardımcı hikaye süresince ortaya çıkar mı?
- Eşiği kim koruyor?
- Kişi yolculuğa başlamaya hazır olmadan önce, hangi engellerle karşı karşıya kalır?

BASLAMA VE DEĞİŞİM

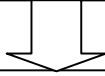
Zorluklar: Bilinmeyene yolculuk, eşiği geçtikten sonra başlar. Seyahat boyunca, kahraman birçok zorlukla karşılaşır. Seyahat ilerledikçe, zorluklar gittikçe daha da zorlaşır. Bu zorluklarla karşılaşarak ve başarılı olarak, kahraman değişir ve gelişir. Bu zorluklar, gerçek yardımcıları, kahramanı korku, şüphe ve dikkat dağıtmayla yolundan saptırmaya çalışan 'kışkırtıcı'lardan ayırmayı içerir. Kendilerini arkadaş ya da danışman kılığıyla gizleyebilirler. Kahramanın gerçek yardımcıları tanımayı öğrenmesi gerekir. Kahramanın karşılaştığı zorluklar, daima onun korkularını ve zayıflıklarını yansıtır ve zorlukla yüzleşmek ve onu yenmek kahramana kalmıştır.

- Kahramanın korkuları nelerdir?
- Kahraman hangi zorluklarla karşılaşır?
- Kahraman, zorlukların nasıl üstesinden gelir?
- Bu zorlukları aşmak için, kahraman nasıl bir yardım alır?



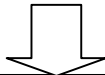
Cehennem: Kahraman cehenneme ulaştığında, en büyük korku ve serüvenle karşı karşıya gelir. Burası, kahramanın 'ejderhayı katletmesi gereken' yerdir. Bazen kahraman karşısına çıkan zorluğa yenilir.

- Kahramanın karşılaştığı en büyük zorluk nedir?
- Kahraman zorlukla nasıl yüzleşir?
- Zorluk, kahraman için ne anlama gelir?



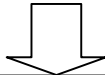
Değişim: Cehennem aşıldıktan sonra, kahraman korkularının üstesinden gelmiştir ve değişim tamamlanmıştır. Bu olurken, kahramanın bir parçası ölür ve yeni bir parça doğar. Örneğin, korku ölür ve cesaret doğar ya da cehalet ölür ve aydınlanma doğar.

- Deneyim sonucunda kahraman hangi özellikleri geliştirir?
- Kahraman geride ne bırakır?



İlham: Değişim olurken, kahramanın düşünmesi aniden değişir. Bu değişim, kahramanı farklı bir kişi yapar.

- Deneyim sonucunda kahraman nasıl değişmiştir?
- Kahraman, nasıl farklı bir kişidir?



Kefaret: Kahraman değiştikten sonra kefareti alır, yeni bir kişilik kabul eder ve tamamen yeniden doğar.

- Kişi, yeni güçleri nasıl kabul eder?
- Seyahat sonunda, kişi ne öğrenmiştir?

GERİ DÖNÜŞ (bilinen dünyaya)

Geri dönüş: (bir yetenekle): Değişim ve kefarete gerçekleştirildikten sonra, kahraman günlük yaşama dönmelidir. Kahraman geri döndüğünde, kendi beceri ve farkındalık seviyesine dayanarak, verilen yeteneği keşfeder. Örneğin, kahraman daha zengin, daha güçlü, bir lider ya da aydınlanmış hale gelebilir. Bu yetenek bahşedildikten sonra, kahraman topluma katkı sağlayabilir. Bu, örneğin, bir ülkeyi korumak ya da yenilemek veya bir şehir yaratmak anlamına gelebilir. Bazen kahramanın yeteneği tanınmaz ve kahraman sürgüne gönderilebilir ya da öldürülebilir. Diğer zamanlarda, kahraman toplumu terk etmeyi seçebilir.

- Kahramanın yeteneği nedir?
- Geri dönüşü üzerine, kahraman yeteneğiyle ne yapar?
- Kahraman, kazanılan deneyim ve bilgeliği başkalarıyla paylaşır mı?
- Kahramanın geri dönüşü üzerine, başkaları kahramanı nasıl kabul ederler?
- Kahraman, günlük yaşama geri döner mi?