

SENARYO II

KARAKTER ARKETİPLERİ

Arketip Nedir

- Masallarda, hikayelerde, mitlerde yaygın karakter tipleri vardır, bu karakter tiplerini, tanımlamak için İsveçli psikolog Carl Jung, insanlığın ortak mirası olan kişiliğin antik kalıpları anlamına gelen «arketipler» terimini kullanmıştır.

Arketipler kavramı, bir öyküdeki karakterlerin işlevini ve amacını kavramakta vazgeçilmez bir gereçtir. Belli bir karakterin yansıttığı arketipin işlevini anlayabilerseniz, bu söz konusu kişinin öyküde tam anlamıyla kendini gösterip göstermediğine karar vermenize yardımcı olur.

Arketipler evrensel öykücülük dilinin bir parçasıdır.

EN YAYGIN KULLANILAN ARKETİPLER

- KAHRAMAN
- REHBER
- EŞİK GARDİYANI
- HABERCİ
- BİÇİM DEĞİŞTİRİCİ
- GÖLGE
- MÜTTEFİK
- ÜÇKAĞITÇI

KAHRAMAN

- Kahraman en kısa tabiri ile başkaları için kendi gereksinimlerinden ödün veren kişidir.
- Kahraman ana karakterdir (Başrol)
- Kahramanın dramatik amacı izleyici özdeşleşmesidir.
- Gelişim: Öykü boyunca en çok öğrenen ve gelişen kişi Kahramandır, Kahraman engelleri aşıp yeni bilgiler ve bilgelik edinirler.
- Kahraman öyküdeki en etkin kişidir.

KAHRAMAN

- Kahraman güçlü ve cesur olarak tanımlansa da aslında «fedakarlık» onun en önemli özelliğidir, hatta güçlü ve cesur olmayan kahraman versiyonlarına da rastlarız ancak fedakarlık gerçek kahramanlık belirtisidir.
- Ölümle ilişki kurmak; Kahraman her zaman ölüm ile yüzleşir, başarısızlığı halinde ölüme sürüklenecektir. Bazı öykülerde ölümün yerine başka durumlar yer alabilir, buradaki temel olgu riskin büyüklüğüdür.

REHBER

«bilge yaşı adam/kadın»

- Öyküde sıklıkla karşılaşılan bu arketip kahramana yardım eden ya da onu yetiştiren pozitif figürdür.
- Psikolojik işlevi; kahramana yardım eden ondan daha üstün özellikleri olan kişi olması bir rehber hatta kahramanın dönüşeceği kişidir.
- Dramatik işlevi: Kahraman için öğrenmek ne kadar önemliyse Rehber için öğretmek o kadar önemlidir.
- Motivasyon: Kahramanın korkularını yenmesine yardımcı olmak

EŐİK GARDİYANI

- Kahramanlar macera yolunda engellerle karşılaşır. Yeni bir dünyaya açılan her kapının eşğinde layık olmayanların girmesini engellemek üzere yerleştirilmiş güçlü gardiyanlar vardır. Kahramana karşı tehditkar bir tavır takılabilirler, ama düzgün bir şekilde anlaşılabilirse, üstesinden gelmek hatta onları bir müttefike dönüştürmek mümkündür.
- Eşik Gardiyanları genellikle düşman ya da rakip değildirler ancak düşmanın yardımcıları olabilirler.
- Tamamen tarafsız figürler de olabilirler, kahramanın yeteneklerini sınamak için yerleştirilmiş gizli yardımcılardır hatta bazen «Doğa» nın kendisi olabilir.

HABERCİ

- Öykünün genel olarak birinci bölümlerinde ortaya çıkan bu karakter kahramanı meydan okumaya çağıran kişidir.
- Habercilerin değişimin gerekliliğini ilan etmek gibi bir işlevi vardır
- Haberciler bazen içsel bir güdü, duyulan gizemli bir ses de olabilirler
- Olumlu veya olumsuz figür ya da tarafsız da olabilirler.

Biçim Deęiřtirici

- Taraf deęiřtiren, bazen özellikleri ve görünüşleri deęişen karakterlerdir.
- Kahramanı yanlış yola yönlendirebilen ya da onu kuřkuda bırakan, sadakatleri tartışmalı, güvenilirlikleri řüpheli olan kişilerdir.
- Büyücüler, Cadılar geleneksel biçim deęiřtiricilerdir.
- Bazı öykülerde kahramanın sevgilisi, romantik partneri de biçim deęiřtirici olabilir.
- Öyküde belirsizlik işlevini üstlenirler.

GÖLGE

- Gölge bir şeyin tarif edilememiş, anlaşılamamış ya da reddedilmiş yönlerini temsil eder. İç dünyamızda baskı altına alınmış canavarlardır.
- Gölgeler kendimizle ilgili hoşumuza gitmeyen her şey, kabullenmediğimiz, kendimize itiraf edemediğimiz tüm o karanlık sırlar olabilir.
- Öykülerde Gölgenin olumsuz yüzü, muhalifler, düşmanlar ve hasımlar genellikle kahramanın öldürülmesi, yok edilmesi ya da yenilgiye uğratılması konusunda kararlıdır.
- Öyküdeki işlevi kahramana meydan okumaya ve onunla mücadeleye layık bir rakip sunmaktır.

MÜTTEFİK

- Kahramanın yolculuklarında yoldaşlık ve akıl hocalığı yapacak, bazen bir vicdan yerine geçecek onları avutacak birilerine bir Müttefike ihtiyaç duyabilirler.
- Kahramanın yolculuğunda ona kolaylık sağlayacak, gözcülük ve danışmanlık yapacak kişiler olabilir.
- Canlı cansız varlıklar müttefik olabilirler

Üç Kağıtçı

- Üç kağıtçılar yaramazlık ve değişme arzusu enerjilerini bünyesinde barındırır. Öykülerde palyaçolar veya gülünç karakterler bu arketipi betimler.
- Üç kağıtçılar dramalarda kahramanı güldürerek rahatlama işlevini görürler. Öykünün dengesini sağlamak için kullanılabilir. Bolca ağlat ama biraz da güldür prensibini yerine getirebilir.