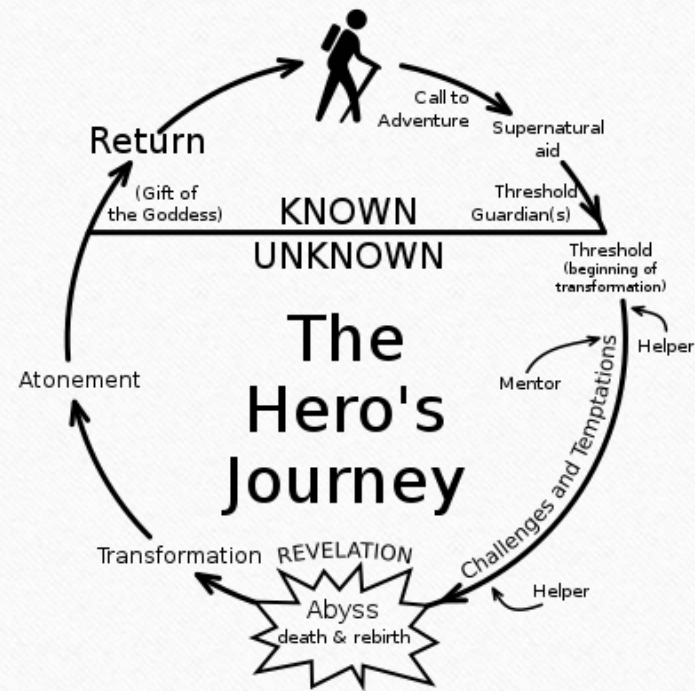


SENARYO II

KAHRAMANIN YOLCULUĐU

KAHRAMANIN YOLCULUĐU

Kahmanın YolculuĐu (*Hero's Journey*) Amerikan bilim adamı ve Yazar Joseph Campbell'in tanımladıĐı, drama, masal, hikaye ve efsanelerde kullanılan dini ve psikolojik gelişmeyi gösteren bir anlatı kalıbı.



YOLCULUĞUN AŞAMALARI

- SIRADAN DÜNYA
- MACERAYA ÇAĞRI
- ÇAĞRININ REDDİ
- REHBERLE KARŞILAŞMA
- İLK EŞİĞİ GEÇİŞ
- SINAVLAR, MÜTTEFİKLER, DÜŞMANLAR
- MAĞARANIN DERİNLİKLERİNE YAKLAŞMA
- ÇİLE
- ÖDÜL
- DÖNÜŞ YOLU
- DİRİLİŞ
- İKSİRLE DÖNÜŞ

SIRADAN DÜNYA

Öykülerin pek çoğu, kahramanları ve izleyicileri Özel bir dünyaya götüren yolculuklar olduğundan, genellikle karşılaştırmaya temel sağlanması açısından Sıradan Dünya'nın oluşturulmasıyla başlar.

Sıradan Dünya'nın önemli bir işlevi de Kahraman ile İzleyiciyi tanıştırmaktır.

MACERAYA AĞRI

Burası kahramana problem, meydan okuma veya atılacak bir maceranın sunulduğu yerdir. Bu çağrı dışarıdan veya kahramanın iç dünyasından gelebilir. Kahraman, değişimin başlangıcıyla yüz yüzedir.

ÇAĞRININ REDDİ

Genellikle bu nokta kahramanın sunulan maceraya olan gönülsüzlüğü ve duraksaması halidir. Bilinmeyen korkusu yaşanır, maceradan uzaklaşılır.

REHBERLE KARŞILAŞMA

Kahraman yolcuğunda kendisine yardımcı olacak eğitim, ekipman veya tavsiyeler alacağı, ruhsal rahatlığa erişeceği bir akıl hocasıyla tanışır.

İLK EŞİĞİ GEÇİŞ

Maceranın ve yolculuğun gerçekten başladığı, hikayenin yükseldiği an bu ilk eşiğin atlandığı andır. Bu aşamada kahraman artık sıradan dünyada değil, özel bir dünyadadır.

SINAVLAR, MÜTTEFİKLER, DÜŞMANLAR

İlk eşik geçildikten sonra kahraman yeni dünyanın kurallarını tanımaya başlar; dostlar ve düşmanlar edinir, sınavlarla karşılaşır.

MAĞARANIN DERİNLİKLERİNE YAKLAŞMA

Kahraman ve kahramanın dostları bu yeni dünyadaki en büyük soruna doğru yaklaşır ve onunla yüzleşir. Bu aşama yolculuğun ikinci eşiğidir, yeni dünyanın en tehlikeli yeridir

ÇİLE

Yolculuğun ve hikayenin ortasına doğru yaklaşıldığında kahraman ölümle veya en büyük korkusuyla karşı karşıya kalır.

ÖDÜL

Büyük değışimin sonuçlarının yer aldığı aşamadır. Kahraman ölümden veya sorundan kurtulur. İzleyici veya okuyucunun rahatladığı yerdir.

DÖNÜŞ YOLU

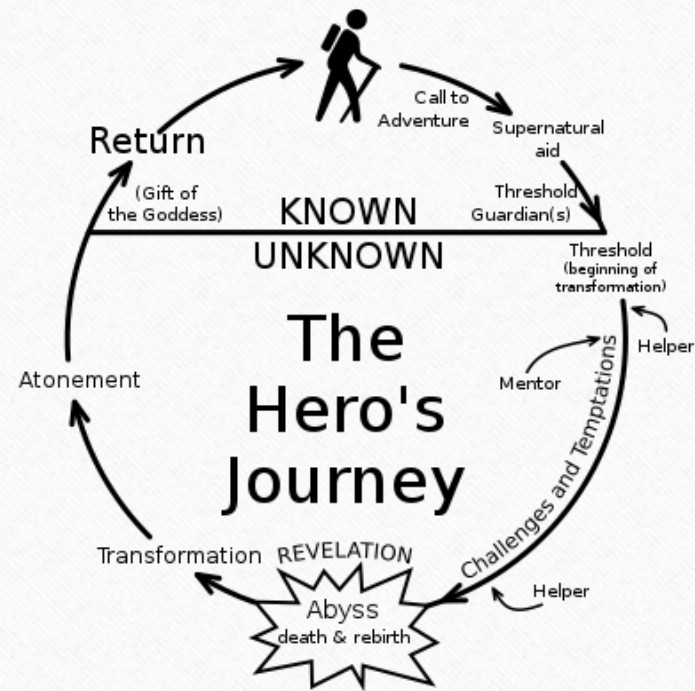
Kahramanın macerayı tamamlamak için harekete geçtiği aşamadır. Yolculuğun sonu geliyordur artık, yeni dünyadan çıkış yapılır.

DİRİLİŞ

Kahramanın en büyük sınavını verdiği final aşamasıdır. Yeniden doğuşun ve artık eskisinden çok farklı bir yerde olan kahraman başlangıçtaki çatışmalarından da kurtulur ve saflaşır.

İKSİRLE DÖNÜŞ

Yolculuğundan kalan değerlerle kahraman sıradan dünyaya dönüş yapar.



YAZARIN YOLCULUĐU

Kahramanın YolculuĐu modelinin g zelliĐi, yalnızca peri masalları ve mitlerdeki dokuları tanımlaması deĐil, aynı zamanda bir yazar olmak ya da hatta bir insan olmak i in gidilmesi gereken yerlerin kesin bir haritası niteliĐi tařımasıdır.