Ruhsal Uyanış®

# KAHRAMANIN



# YOLCULUĞU

TANUH ACADEMY®



INSTAGRAM

TELEGRAM

YOUTUBE

FACEBOOK



TANUH ACADEMY®

# Kahramanın Yolculuğu Nedir ve Neden Önemlidir?

Bugüne kadar okuduğunuz ve izlediğiniz eserlerin belli bir yolu takip ettiğini muhtemelen fark etmişsinizdir. Gılgamış ve Odeysseia'nın yolculuğu da dahil olmak üzere Harry Potter, Yüzüklerin Efendisi, Matrix gibi seriler temel olarak birbirlerine benzerler. Bu eserlerdeki temel benzerlik "Kahramanın Yolculuğu"dur. Peki nedir bu Kahramanın Yolculuğu?

Joseph Campbell isimli bir mitolog tarafından 1949 yılında kaleme alınan Kahramanın Sonsuz Yolculuğu – The Hero with Thousand Faces (Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, İthaki Yayınları, 2017, çev. Sabri Gürses) adlı eserde, farklı kostümler giyen fakat aynı özellikleri gösteren bir kahramandan bahsedilmektedir. Dante'nin İlahi Komedya eseri, Kral Arthur efsanesi ve Yunan Mitolojisi'ndeki hikayelerde de "Kahramanın Yolculuğu"ndan izler bulabiliriz. O halde Kahramanın Yolculuğunu incelemeye başlayalım.



## Sıradan Dünya



Okuduğumuz veya izlediğimiz eserlerin hepsi sıradan dünyada başlar. Sıradan dünyadan kastımız bizim yaşadığımız dünya değildir. Büyücü de olsa, vampir de olsa herkesin kendi sıradanlaşmış hayatı vardır. Kahramanlarımız sıradan dünyalarında her zamanki işleriyle uğraşırken kendilerini beklenmedik bir maceranın içinde bulurlar. Yüzüklerin Efendisi ve Hobbit serilerinde Bilbo ile Frodo, Star Wars serisinde Anakin, Luke ve Rey, Harry Potter serisinde doğal olarak Harry Potter ve son zamanlardaki popüler animasyonlardan biri olan Moana buna örnek olarak verilebilir.

## Maceraya Çağrı ve Çağrıyı Reddetme

Maceraya çağrı evresinde karakter kendi dünyası dışındaki bir yolculuğa çağrılır ve Harry Potter'ı ayrı tutarsak genellikle bu çağrıya cevap verme konusunda isteksizdirler. Eh, bütün kahramanlarımız merdiven altındaki dolapta yaşayıp teyzesinin ve eniştesinin işkenceleriyle dolu bir hayat geçirmiyor.



Kahramanımızı maceraya çağıran kişi dış dünyadan biridir. Frodo ve Bilbo'nun macerası Gandalf'ın çağrısıyla başlar.
Anakin Skywalker'ın macerası Qui-Gon Jinn'in çağrısıyla başlarken Luke Skywalker'ın macerası R2D2'dan gelen mesajla başlar. Evine yüzlerce mektup gelmesine rağmen çağrıya cevap veremeyen Harry ise Hagrid'in kendisini bulmasıyla birlikte kendi macerasına atılır.



Maceraya çağrı evresinden sonra gelen çağrıyı reddetme bölümünde karşımıza en çok çıkan şey, kahramanların düzenlerini bozmak ve tehlikelerle boğuşmak istememeleridir. Ancak kısa süre içerisinde tüm karakterler heyecanlarına ve meraklarına yenik düşüp kaderlerini kabul ederler.

## Akıl Hocası ile Tanışma



Bu aşamada kahraman kendinden biraz daha yaşlı ve bilge birisiyle tanışır ve macerası devam ederken akıl hocasına sık sık danışır. Açlık Oyunları serisinde Katniss'e akıl hocalığı yapan Haymitch Abernathy, Star Wars'tan Obi-Wan Kenobi ve Yoda, Yüzüklerin Efendisi'nde Gandalf, Moana'da büyükanne akıl hocası olarak karşımıza çıkarken Koralin ve Gizli Dünya'da ise akıl hocalığı görevini siyah bir kedi üstlenir.

## Eşiği Geçme



Kahramanımız macera çağrısını kabul ettikten ve akıl hocasıyla tanıştıktan sonra sıradan dünyayı arkasında bırakarak eşikten ilk adımını atar.

Açlık Oyunları'na hazırlanan Katniss'in Capitol'e yolculuğu, Hüküm Dağı'na doğru yola çıkan Yüzük Kardeşliği, jedi eğitimini almak üzere annesinden ayrılan Anakin Skywalker, Hogwarts'taki yeni hayatına kavuşmak için trene binen Harry, okyanusa doğru yelken açan Moana ve keşfettiği yeni dünyada yaşamaya giden Koralin bu aşamaya örnek olacaktır.

## Müttefikler, Sınavlar ve Düşmanlar

Her kahraman çıktığı macerada kendisine yardım edecek dostlar edinir. Kurulan bu müttefiklikler kahramanın ödüle ulaşma yolundaki en büyük desteğidir.

Moana'ya yardım eden yarı tanrı Maui, Frodo'nun içinde yer aldığı Yüzük Kardeşliği ve özellikle arkadaşı Samwise Gamgee'nin desteği, Luke Skywalker'ın yanında yer alan Han Solo ve Prenses Leia, Harry'e her daim yardım eden Ron Weasley ile Hermonie Granger gibi karakterler herkesin sahip olmayı isteyeceği müttefiklerdir.



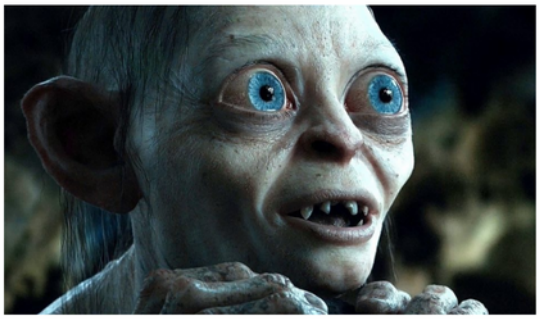
Her yolculukta kahramanın karşısına geçmesi gereken sınavlar çıkar. Kahraman olmak kolay değildir. Çözmeniz gereken bilmeceler, öldürmeniz gereken düşmanlar ve kaçmanız gereken tuzaklar vardır. Yüzük Kardeşliği, Moria Madenleri'nde Balrog ile karşılaşır ve Gandalf dostları için kendini feda eder.
Katniss, Rue'nun ölümüyle kendini sınar. Harry ve arkadaşları üç başlı köpekle başlayan bir dizi bulmacalarla boğuşur.
Bu sınavların yanı sıra kahramanımız kendi içinde de sınanır. Frodo dayanıklılığı ile sınanıp başarıya ulaşırken Anakin öfkesiyle sınanıp bu duyguya yenik düşer.

Kahraman olmak istiyorsanız düşmanlara hazırlıklı olmanız gerekir. Ödüle ulaşma yolunda kahramanın karşısına birçok düşman çıkar. Bazıları ilk vuruşta ölen düşmanlarken bazıları bölüm sonu canavarı gibidir.



TANUH ACADEMY

# Yaklaşma ve Hazırlık



Kurulan müttefiklikler, verilen sınavlar ve öldürülen düşmanlardan sonra kahramanımız maceranın daha zorlu olan evresine geçiş yapmak için hazırlık sürecine girer. Bir sonraki evrede kahramanımız en büyük korkusuyla yüzleşecektir ve bunun altından kalkabilmesi için iyi hazırlanması gerekir. Frodo ve Sam Yüzük'ü yok etme yolunda arkadaşlarından ayrılıp kendi başlarına yola çıkar. Bu yolculukta Gollum ile karşılaşırlar ve Gollum onları mağaranın en dip noktasına çeker.

## Çile – Mağaranın En Derin Yeri



Gollum, Frodo ve Sam'i Shelob'un mağarasına sürükler. Bu mağara Frodo için Sauron'la yüzleşmekten daha zorlu bir evredir. Sam tarafından kurtarılan Frodo, ödülüne kavuşmak için yeniden yola koyulur. Koralin ve Gizli Dünya'da, Koralin geçiş yaptığı yeni dünyadaki annesinin kendi yaşıtları olan çocukları hapsettiği mağarayı keşfeder.

Bu keşif sonucu Koralin bu çocukları kurtarmak ve ödülüne kavuşmak için savaşmaya başlar. Harry'nin, ailesini öldüren Voldemort ile ilk kez yüzleşmesi, Moana ve Maui'nin Te Ka ile savaşı da bu evreye örnektir.

# Ödül

Her macera, sonunda büyük bir ödül vaat eder. Kahramanımız en büyük korkusuyla yüzleştikten sonra nihayet ödülüne kavuşur. Frodo'nun Yüzük'ü yok etmesi, Katniss'in Açlık Oyunları'nı kazanması, Koralin'in şeytani annesini yenmesi, Luke Skywalker'ın Darth Vader'ı alt etmesi, Moana'nın Te Fiti'nin kalbini iade etmesi örneklerinde de gördüğümüz gibi kahramanımız büyük düşmanını yok ettikten sonra ödülünü kucaklar.



## Geri Dönüş Yolu



Yaşadığı büyük maceradan sonra kahramanımız ödülüyle birlikte sıradan dünyasına dönmek üzere yeniden yola koyulur. Sınavlar, düşmanlar ve tuzaklarla dolu macera kahramanımızı değiştirmiştir. Aslında kahramanımız hiçbir zaman tam olarak eski hayatına dönemez. Seçilmiş kişi olarak çıktığı bu macera kahramanımıza yeni güçler, yeni bakış açısı ve yeni bir hayat sunar.

# Yeniden Doğuş



Kahramanlarımız maceranın bir bölümünde ölümle yüz yüze gelip ruhani bir evrene geçiş yapar. Bu evrende kendini geliştirecek eğitimler alabilir, hayata yeniden dönebilmek için büyük bir savaş verebilir veya akıl hocasından nasihatler alabilir. Yeniden doğuşu yaşayan kahramanımız eskisinden daha bilge, daha güçlü, daha cesur ve daha dayanıklıdır. Yüzük Kardeşliği'nde Gandalf, Moria Madenleri'nde Balrog ile savaşmaya başlar. Bu savaşın sonunda Gandalf, düşmanını yok ederek Ak Büyücü olarak yeniden doğar.

# Ödülü Getirme



Büyük macera nihayet sona erdiğinde kahramanımız ödülüyle geri döner. Artık karanlık yok edilmiş, tüm karmaşa çözülmüştür. Hogwarts Savaşı'nın kazanılmasıyla karanlık büyünün etkisi sona erer. Yüzük'ün yok edilmesi ve Sauron'un ölümüyle Orta Dünya eski haline geri döner.

Te Fiti'nin kalbine kavuşmasıyla Moana'nın yaşadığı dünyada doğa yeniden canlanır.

Fantastik ve bilimkurgu eserlerin çoğu bu şablona göre yazılır. Bu şablonu yalnızca karşınıza çıkan kitaplar ve filmlerde değil kendi hayatınızda da arayıp uygulayabilir ve böylece ödüle kavuşabilirsiniz.






# Bize Ulaşmanız İçin Sosyal Medya Linkleri

**TELEGRAM**

**YOUTUBE**

**YOUTUBE 2**

**FACEBOOK**

**FACEBOOK 2**

**INSTAGRAM**



TANUH ACADEMY