

JUNG'UN ARKETİP KAVRAMI EKSENİNDE “MATRIX DİRİLİŞLER” FİLMİNİN İNCELENMESİ¹

AN EXAMINATION OF THE FILM “MATRIX RESURRECTIONS” IN THE CONTEXT OF JUNGIAN CONCEPT OF ARCHETYPE

Dr. Öğr.Üyesi Neslihan Ş. AKPINAR

Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, nsakpinar@yyu.edu.tr

Van / Türkiye

ORCID: 0000-0002-8598-5237

ÖZET

Sanat ve popüler kültür ürünlerinin ortak zemini insanın yaratıcılığı iken popüler kültür ürünleri adından da anlaşılacağı gibi halkın ürünleri olsa da halk için onun seveceği türden üretimlerin ekonominin belirleyiciliğinin baskın olduğu günümüzde kitle kültürüne dönüşmesi söz konusudur. Ancak temel motivasyonu ne olursa olsun içinde yaratıcılık nüveleri barındıran her çalışmanın yaratıcılığın alanı olan bilinçdışı ile ilişkisinin söz konusu olduğunu söylemek mümkün. Sinema filmlerini analitik psikoloji yaklaşımı ile ele almak bize neler gösterebilir? Köken itibarı ile mitlerden, masallardan ve rüyalardan unsurlar barındıran söz konusu üretimler bilinçdışının alanından bize neler anlatır?

Matrix serisi ilk filmin gösterime girmesinden bu yana izleyicisini etkilemeyi başarmış ve farklı alanlardan çok sayıda araştırmacının ilgisini üzerine çekmiştir. Bu çalışmada sinemanın mit ile, rüya ile, masal ile kurduğu ilişki psikanalitik bir çerçeveden değerlendirmeye tabi tutularak Matrix serisi ve özellikle de serinin son filmi olan Matrix Dirilişler (Lena Wachovski, 2021) analitik psikolojinin kurucusu Carl Gustav Jung'un rehberliği ile incelenmeye çalışılmaktadır. Gerçekliğe yaklaşımı ile izleyicisine birçok sorgulama alanı açan film bu kez içsel gerçekliğin alanından bir yaklaşımla ele alınmaktadır. Bu çalışma bu nedenle popüler kültür ve kültür endüstrisi ile ilişkilendirilebilecek filmin içinde taşıdığı unsurlara bilinçdışının alanından bakmaya çalışıyor. Bunun için de Jung'un insanın bilinçdışını anlamak için incelediği mitler, düşler ve kadim inançlar üzerinden oluşturduğu yaklaşımı kullanılıyor.

Anahtar Kelimeler: Matrix Dirilişler, Kolektif Bilinçdışı, Arketip, Carl Gustav Jung, Analitik Psikoloji

ABSTRACT

While the common ground of art and popular culture products is human creativity, popular culture products, as the name suggests, are the products of the people. But it is possible that the productions that the public will like, turn into mass culture today, where the economic determinant is dominant.

¹ Bu çalışmanın ilk taslağı 28-30 Eylül 2022 tarihlerinde Van YYÜ Güzel Sanatlar Fakültesi tarafından gerçekleştirilen, 2.Kültür, Sanat ve Toplum Sempozyumu'nda özet bildiri olarak sunulmuştur.

However, regardless of its basic motivation, it is possible to say that every work that contains the core of creativity has a relationship with the unconscious, which is the field of creativity. What can we see by considering movies with an analytical psychology approach? What do these productions, which contain elements from myths, fairy tales and dreams, tell us from the field of the unconscious? The Matrix series has managed to impress the audience since the first movie was released and attracted the attention of many researchers from different fields. In this study, the relationship of cinema with myth, dream, and fairy tale is evaluated from a psychoanalytic perspective, and the Matrix series and especially the last film of the series, The Matrix Resurrections (Lena Wachovski, 2021), is tried to be examined with the guidance of Carl Gustav Jung, the founder of analytical psychology. The film, which opens up many fields of inquiry with its approach to reality, is this time handled with an approach from the field of inner reality.

For this reason, this study tries to look at the elements of the film, which can be associated with popular culture and the culture industry, from the field of the unconscious. For this purpose, Jung's approach based on myths, dreams and ancient beliefs that he examined in order to understand the unconscious of man is used.

Keywords: Matrix Resurrections, Collective Unconscious, Archetype, Carl Gustav Jung, Analytical Psychology

1. GİRİŞ

Sinema filmlerini analitik psikoloji yaklaşımı ile incelemek filmlerin sembolik içeriklerini, arketipik motiflerini ve bilinçdışı süreçlerini anlamak için bir perspektif sunabilir. Karakter analizi ile karakterlerin kişilik özelliklerini, davranışlarını ve arketipik rollerini analiz etmek, kahraman figürleri, gölge karakterleri, anima / animus temsilleri gibi Jung'un arketipleri ile ilişkilendirilebilecek karakterleri tanımlamak ve bu karakterlerin hikayedeki rolüne dair bilgi edinmek filmi ve dolayısı ile filmin üretildiği ortamın egemen kültürünü anlamamıza dair bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir.

Jung insan bilinçdışının sadece bireysel değil kolektif parçalar da içerdiğini ve söz konusu "kolektif bilinçdışı"nın arketiplerle çalıştığını belirtir. Mitleri ve düşleri analiz ederek analitik psikoloji alanına derinlik kazandıran Jung'un çalışmaları sinema alanına da ışık tutmaktadır. Jung'un bilinçdışının temel arketipleri olarak ele aldığı persona, gölge, anima/animus arketipleri bu çalışmada Matrix film serisinin son filmini anlamak için bir araç olarak kullanılacaktır.

Mit farklı zaman, kültür ve coğrafyalarda anlatılan, benzerlikleri mitoloji çalışmalarının olduğu kadar psikoloji alanının da ilgisine mazhar olan bir yapı. İnsan anlatılarının temelini oluşturan bu yapı farklı sanatsal içeriklerle yeniden ve yeniden farklı biçimler alarak aktarılmaktadır. Mitlerin söz konusu yapısına ve işlevine ilişkin iki yaklaşım bu çalışmanın temel çıkış noktasını oluşturmaktadır; ilki "arketip" kavramını yeniden ele alan ve "kolektif bilinçdışı" tasarımı ile Jung, diğeri ise mitik anlatılardaki, hikayelerdeki ana karakterin, kahramanın yaşadığı olayların, karşılaştığı kişilerin, kısacası yaptığı yolculuğun evrelerinin bir paternini çıkaran ve buna "kahramanın yolculuğu miti" ya da kısaca "monomit" diyen Campbell.

İnsan deneyiminin ve dönüşümünün evrensel kalıpları, bireyleşme sürecinin zamansız ve mekansız temsili olarak ele alınan kahramanın yolculuğu bir dizi aşamadan oluşmaktadır. Maceraya çağrı, çağrının reddi, eşik geçişi, denemeler yolu, gölge ile karşılaşma, dönüşüm ve dönüşüm içeren bu yolculuk sembollerle ve kişileştirmelerle dışa aktarılsa da bir yandan da içsel bir yolculuğa işaret etmektedir. Jung, bilincin bilinçdışı ile temas ettiği bu süreci bütünlenme olarak ele alır ve insanın var oluşunun nihai hedefinin bu olduğunu söyler.

Analitik psikoloji, Jung tarafından geliştirilen bir yaklaşımdır. Jung'un teorileri ve çalışmaları temel alınarak oluşturulan bu yaklaşım, insan psikolojisini, bireyin iç dünyasını, bilinç ve bilinçdışı arasındaki ilişkiyi ve arketipik süreçleri anlamak ve keşfetmek üzerine odaklanır. Analitik psikolojinin temelinde, bireyin ruhsal bütünlüğünü sağlamak ve kendini anlamak için bilinç ve bilinçdışı arasında bir denge ve bütünleşme sürecinin gerekliliği yatar.

Jung'a göre, bireyin ruhsal gelişimi ve sağlıklı bilinçdışıdaki içeriklerin farkındalığa yükselmesi ve bütünleşme süreci ile sağlanır.

Çocukluktan itibaren doğaya, antropolojiye, arkeolojiye, kadim kültürlerle ilgisi olan Carl Gustav Jung, tıp öğreniminin ardından o dönem pek rağbet görmeyen psikiyatri alanına yönelerek dönemin egemen rasyonel ve materyalist yaklaşımı tarafından inandırıcılığı şüpheli görülen psikanalitik kuram çalışmalarında yer almıştır. Düşlere, mitlere ve kadim inanışlara olan yoğun ilgisi ile insanın bilinçdışının işleyişini ve sembollerini anlamaya çalışmıştır. Dönemin en güçlü otorite figürü olan Sigmund Freud'la temel kavramlar konusunda anlaşamıyor Jung, Freud'un cinsel enerji ile sınırladığı libido kavramını genişleterek evrimsel teori ile uyumlu bir biçimde dönemin bilimi çerçevesinde geliştiriyor. Libidoyu psişik, ruhsal enerji olarak kabul etmesi, insanın nihai amacının üremek, soyunu devam ettirmekten ziyade kendini gerçekleştirmek olarak değerlendirmesi Jung'u Freud'dan ayrılarak analitik psikoloji ekolünü kurmaya itmiştir. Kolektif bilinçdışı, kendilik (benlik), arketip gibi kavramları alana kazandırarak önemli katkı sağlamıştır.

2. KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Kavram ve Yöntem Olarak Kolektif Bilinçdışı ve Arketip

Bilinç, günlük farkındalığımızın olduğu alandır ve akıl yolu ile erişilebilir. Bilinçli zihin, düşüncelerimizi, duygularımızı, anılarımızı ve dikkatimizi yönlendiren kısmı temsil ederken, bilinçdışı farkındalığımızın dışında kalan psikolojik içeriği ifade eder. Bilinçdışı, kişisel deneyimlerimizin, unutulmuş veya bastırılmış duyguların, arzuların, hayallerin depolandığı alan olarak değerlendirilir. Bilinçdışı genellikle sembolik dil ve imgeler aracılığı ile ifade edilir. Yine Jung'a göre bilinçdışı kişisel bilinçdışı ve kolektif bilinçdışı olarak iki katmana sahiptir. Kişisel bilinçdışı, bireysel deneyimler, travmalar, bastırılmış anılar, inkâr edilmiş duygular, kişisel özellikler gibi bireyin farkında olmadığı ancak hayatında etkili olan kişisel içerikleri barındırır. Kolektif bilinçdışı ise insanlığın ortak deneyimlerine ve ortak psikolojik kalıplara atıfta bulunur. Analitik psikoloji, sembollerin ve mitolojik motiflerin önemini vurgular. Jung, insanın kolektif bilinçdışına erişim sağladığını ve bu bilinçdışının, arketipik motiflerin ve sembollerin kaynağı olduğunu savunur. Bu semboller ve motifler, rüyalar, mitolojik hikayeler, sanat eserleri ve mitolojik araştırmalar yoluyla keşfedilebilir.

Analitik psikoloji, bilinçdışının keşfi ve anlaşılması ile ilgilenir. Tam olarak ne olduğu ya da sınırları hakkında gerçek bir bilgiye sahip olmadığımız kolektif bilinçdışı ile ilgili olarak Jung uzun çalışmalarının sonucunda belli başlı arketipler ve figürler belirlemiştir. Arche (kök, ilk) ve tipos (tip, form) kelimelerinden türetilen kavram Jung'un teorisinde insanın evrensel deneyimleri ve kalıpları ile ilişkilendirilen temel sembolik formları tanımlamak için kullanılır. Her insanın bilinçdışında yer alan bu arketipler hem ilk insandan hem de ortaya çıktığı kişinin bireysel yaşantısından parçalarla yüzyılların deneyimini ve bireyin kişisel yaşantısından örüntüleri içermektedir. (Jung, 2020) Söz konusu evrensel semboller bireysel yaşantılarla şekillenir, bireyin deneyimleri ve kültüründen etkilenir, aynı zamanda "hem birer imge hem de duygu" (Jung, 2020: 64) içeren arketipler kişinin düşünceleri, duyguları ve davranışları üzerinde etkilidir. Jung'a göre arketipler bireyin kişisel deneyimlerinden bağımsız olarak ortaya çıkar ve bilinçdışı ile kolektif bilinçdışı arasında bir bağlantı kurarak ruhsal dengeyi sağlar.

"Arketiplerin ilk imajları bizlerde rüyalar, fanteziler ya da olağan dışı durumlar şeklinde kendilerini gösterirler, bu imajların her birinin kendine ait enerjileri, güçleri vardır, hareket eder, bizimle konuşurlar ve belli bir amaçları vardır: hem yaratıcı hem de yıkıcı olabilirler. Bir sanat eseri de bir atom bombası da bu enerjilerden doğar". (Jung, 2020:59) Jung'a göre bunlar aynı zamanda "gelecekteki bilinç içeriklerinin tohumlarıdır". (Jung, 2015a:91)

Arketip denilen ilksel imgelerin bilinçdışından bilince doğru hareketi bireyin hayatında karşılaştığı kriz durumlarında, rüyalarda, sanat ve yaratıcılık süreçlerinde ve dini deneyimler sırasında gerçekleşebilir. Söz konusu durumlarda bilince çıkan arketiplerin taşıdığı enerji çok büyüktür ve insanın bu arketiplerin farkına varması kendini tanıması için hayatı bir fırsattır. Kendilik, benlik (self) olarak tanımladığı kavram Jung'a göre kişinin ulaşacağı nihai hedeftir.

Ego kişinin bilinçli zihnidir, bilinçli zihnin aradığı, ulaşmaya çalıştığı, olmak istediği şeye ise Jung “benlik” der. Kişi benliğe ulaştığında kim olduğunun farkına varır, bu kendini bilme halinde ego ile ben birleşir.

Egonun benliği arama sürecini bireyleşme ya da bireyselleşme olarak tanımlayan Jung insanın temel amacının da bu olduğunu söyler. Benlik bir sonuç değil devam eden bir süreçtir ve bu süreçte kişinin farkına varması gereken temel arketipler söz konusudur. Persona, gölge ve cinsiyete göre anima ya da animus bireyin etkisi altında olduğu bilinçdışı arketiplerdendir.

Persona insanın dış dünya ile uzlaşma çabası ile taktığı bir maskedir. Gelişimi boyunca insan toplumun beklenti ve normlarına uymak için belirli davranışlar geliştirir. Dünyayla ilişkilerimizde sergilediğimiz davranış biçimi ya da uyum sağlama sistemi olan persona ile özdeşleşme tehlikelidir çünkü kişinin benlik gelişimi bu maskenin altında sekteye uğrar. “Dünya insanları belirli bir davranışa zorlar ve profesyonel insanlar bu beklentileri yerine getirmek için çaba harcarlar. Tehlikeli olan, insanın personasıyla özdeşleşmesidir, örneğin profesör ders kitabıyla, tenor sesiyle özdeşleşir bu da onların felaketi olur. Biraz abartmak pahasına da olsa, personanın, insanın gerçekte olduğu şey değil, başkalarının ve kendisinin olduğunu düşündüğü şey olduğu söylenebilir”. (Jung, 2003:55)

Jung’a göre persona kolektif bilinçdışına ait bir parça olmakla birlikte aynı zamanda kişiliğimizin dış dünyaya ait olan bölümüdür. Perona adını antik çağda aktörlerin oynadığı rolü belirtmek için yüzlerine taktığı maskeden alır. “Bilinçli ya da bilinçsizce taktığımız bu maske ile kendimize bir vitrin oluştururuz ve bu vitrine yapay parçalar ekleriz, dış dünyadaki ilişkilerimizi bu maskeyle düzenleriz, toplum da bizden bunu ister. Böylece toplumda ne isek o oluruz, bir öğretmen öğretmen gibi davranır bir rahibe rahip gibi. Herkes fikrine göre davranır”. (Jung, 2020:80)

Bireyi etkisi altına alan bir diğer arketip ise kişiliğin karanlık yönü yani gölgesidir. “Bireyin öncelikle tanışması ve entegre etmesi gereken arketipsel öge gölgesidir: kişiliğin daha düşük düzeydeki parçası. Seçilmiş bilinçlilikle başa çıkamadıkları için yaşam sürecinde kendilerini ifade etmelerine izin verilmeyen ve bu nedenle, bilinçdışında karşıtlık yaratmaya çalışan ve oldukça bağımsız bir hizip oluşturan tüm bireysel ve ortak ruhsal öğeler. Düşlerde, gölge figürü her zaman düşü görenle aynı cinsiyetten olur”. (Jung, 2001:19)

Gölgeye bilincin yansmasıyla, karanlıkta kalan aydınlığa alınır. Daha ileri aşamada cinsiyetler arası ötekilerin de çözümleneceği ve aşılabacağı bir karşılaşma belirleyicidir: erkek bilinçdışında bütünleyici öge olarak yer alan dişi imgesi anima ile tanışır:

“Bu çift cinsellik biyolojik bir gerçektir... her erkek içinde, o ya da bu kadına ait olmayan sonsuz bir kadın imgesi taşır, bu imge özünde bilinçdışıdır ve erkeğin organik sistemindeki asıl kadın biçiminin, yani bir arketipin kalıtsal bir ögesidir. Bu asıl resim, kadınlığın tüm atasal deneyimlerinin ve o güne dek kadınlığın bıraktığı izlerin bir birikiminden oluşur. İmge bilinçdışı olduğu için sevilene bilinçsizce yansıtılır. Tutkuya ya da nefrete neden olan budur”. (Jung 2001 16)

2.2. Kahramanın Yolculuğu

Analitik psikolojide kahramanın yolculuğu, Jung’un çalışmalarından ve mitolojik araştırmalarından hareketle Joseph Campbell tarafından geliştirilen, evrensel insan deneyimleri ve bireyin dönüşüm ve gelişim sürecine karşılık gelen aşamaları içerir. Klasik anlatılarda karşımıza çıkan bu yapı her zaman aynı sıra ile gerçekleşirse de genel olarak şöyle ilerler: Sıradan Dünya; Maceraya Çağrı; Çağrının Reddi; Akıl Hocası ile Karşılaşma; Eşikten Geçiş; Sınavlar, Düşmanlar ve Müttelikler; Çile; Ödül; Dönüş Yolu

Klasik anlatılarda ortak olan kahraman arketipi yaşam yolculuğu sırasında bilinçdışının söz konusu arketipleri ile karşılaşan ve onları entegre ederek bilinci ile bilinçdışı arasındaki dengeyi tesis eden, içsel gücü ve cesareti ile dönüşüm geçiren karakter olarak kişileştirilir.

Bir sonraki bölümde Matrix filminin ana karakteri olan Neo’nun yolculuğu incelenerek filmin kahramanının arketipsel süreçleri ele alınmaya çalışılmaktadır. Sıradan Dünya: Klasik anlatı yapısında önce kahramanın sıradan dünyası tanıtılır. Olağan düzeninde bilinçsizce yaşayan kahramanın düzeni bozulmak üzeredir.

3. MATRIX EVRENİNİN İNCELENMESİ

3.1. Filmin Öyküsü ve Neo'nun Yolculuğu

Matrix film serisi dört filmden oluşmaktadır: Matrix (1999), Matrix Reloaded (2003), Matrix Revolutions (2003) ve Matrix Resurrections (2021). Serinin konusu ana karakter Thomas Anderson'un (Keanu Reeves) Neo'ya yani beklenen kurtarıcıya dönüşmesi ve gelişmiş bir yapay zekâ tarafından sanal gerçekliğin içine hapsedilmiş bir grup insan ile bu sistemden kurtuluş çabası olarak özetlenebilir.

Sıradan Dünya

Klasik anlatı yapısında önce kahramanın sıradan dünyası tanıtılır. Olağan düzeninde bilinçsizce yaşayan kahramanın düzeni bozulmak üzeredir.

Matrix Dirilişler film serinin diğer filmlerinde de karşımıza çıkan tavşan sembolü ile başlar. Matrix serisinin her filmi Lewis Carroll'ın "Alice Harikalar Diyarında" masalına göndermeler içermektedir. Bu kez tavşan "Bugs" isimli karakter olarak olayların başlamasına sebep olan bilgisayar korsanıdır. Neo'nun tasarladığı oyun modalında bir açık bulur ve oradan içeri girer. Neo'nun öldüğü düşünülmektedir, aslında Matrix sistemi onun dijital görüntüsünü değiştirerek saklamış, böylece onu gören kimsenin bulamaması sağlanmıştır. Ancak Bugs onu gördüğüne emindir: "Bana baktığı an hissettiğim şey zihnimi kilitledi". Filmin bir kadın karakterle başlaması ve bu karakterin yolunu hissettikleri üzerinden belirlemesi bu analiz için önemli bir unsurdur ve bu konuya ilerleyen bölümlerde değinilecektir.

Serinin önceki filmlerinde Neo'nun akıl hocası olarak ona rehberlik eden Morpheus'un da öldüğü düşünülmektedir ancak Neo bir oyun modalı yazarak Morpheus'u yeniden kodlamış ve onu ajanlardan birine dönüştürmüş hatta ona ironik bir biçimde serinin önceki filmlerinde Neo'nun ezeli rakibi olan Ajan Smith ismini vermiştir. Bugs ile karşılaşan Morpheus onunla konuştuktan sonra zaten farkına varmaya başladığı tuhaflıklardan emin olur ve kim olduğunu hatırlar. Bugs Morpheus'a kırmızı hapı verir ve birlikte Matrix sisteminden çıkarlar. Bu sırada Neo interaktif oyun tasarımcısı Thomas Anderson olarak bilgisayarının başındadır, bir yandan da Matrix sisteminde Morpheus'un kodunu takip etmektedir ve sistemde az önce yaşananlardan dolayı gelen sistem uyarısı onu şaşırtır. Bu maceraya üstü kapalı ilk çağrıdır.

Bir kafede iş arkadaşı ile kahve içerken geçen diyaloglarda tüm yaşadıklarının Neo tarafından bir üçleme oyun olarak tasarlandığını anlarız. Kısa bir an cam masadaki yansımada Neo bambaşka bir yüze sahip olarak görünür. Bu sırada Neo'nun gözü kafenin kapısındadır ve içeriye serinin önceki filmlerinde âşık olduğu kadın, Trinity girer. Neo onu görmek için beklemektedir ancak iş arkadaşı ile geçen konuşmalardan onunla daha önce hiç konuşmadığını öğreniriz. İş arkadaşı ona bir iyilik yapmak ister ve gidip Trinity ile tanışır, Trinity kendisini Tiffany olarak tanıtır, yanında çocukları vardır. Sistem Neo'ya yaptığını Trinity'ye de yapmış ve onun da hem dış görünüşünü hem de hayatını değiştirmiştir. Yani aslında yaşadıklarının tümünü unutmışlardır. Ancak tanışma sırasındaki tokalaşmada birbirlerine temas ettikleri an Trinity Neo'ya "tanışıyor muyuz" diye sorar. Bu sırada araya Trinity'nin çocukları ve kocası girer ve apar topar ayrılırlar.

Persona arketipi böylece Neo ve Trinity karakterlerinde kişileşmiş olarak ortaya çıkar. Aslında kim ve ne olduklarını unutmuş, sistemin onlara atadıkları maskelerle Matrix'e hapsolmuşlardır. Filmin persona arketipini bu şekilde kullanması oldukça yaratıcı bir yaklaşım olarak karşımıza çıkar.

Üstelik bu personaları bize yansımalar üzerinden göstermesi görsel bir sanat olan sinemanın imkânları ile mümkün olmuştur (söz konusu yansımalar filmde çok kısa süreli planlarla gösterildiğinden aslında dikkat edilmezse gözden kaçabilecek unsurlardır ve bu bilinçdışının oyunlarının dikkat gerektirdiğine ilişkin bir uyarı olarak da görülebilir). Ancak elbette Jung'un da ifade ettiği gibi persona ile özdeşleşme eninde sonunda bir krize yol açacaktır.

Bir diğer önemli unsur ise Trinity ile somutlaşan anima arketipidir. Ana karakter Neo'nun animası olarak değerlendirebileceğimiz Trinity, Neo ile temas edene kadar onu tanımaz, bu da erkekteki dişil öge olarak tanımlanan Eros prensibi, temas ve ilişkilene ile ilgili unsurdur.

Bir sonraki sahnede Neo işyerinde masasının başında az önce Trinity ile tokalaştığı eline bakmaktadır. Bu sırada Morpheus'un kodunu sistemden takip ettiğini görürüz ancak sistemde Morpheus artık görünmemektedir. Neo bir kez daha şaşırır. Kahramanın sıradan dünyası çatırdamaktadır. Sonraki sahne Neo'nun patronunun odasında geçer. Patronu olarak karşısına çıkan ezeli düşmanı Ajan Smith'tir, Smith de kendi görüntüsünü değiştirerek Neo'dan saklanmaktadır, bunu da yine çok kısa süren bir yansıma planında görürüz. "Milyarlarca insan minik hayatlarını yaşıyor, her şeyden bihaber. Olağanüstü. Böyle mükemmel bir şey ancak sahte olur değil mi?" Aralarında geçen diyalogda patronu Neo'dan yapmak istemediği bir şey istemektedir, oyunun devamını. "Senin için bu hikâyenin bittiğini söylemiştin ama hikâyelerin püf noktası budur, gerçekte asla bitmezler. Hala eskiden anlattığımız hikâyelerin aynılarını anlatıyoruz sadece farklı isimler ve farklı yüzlerle. Bunca yıldan sonra her şeyin başladığı noktaya dönüyoruz, Matrix'e geri dönüyoruz". Neo bu sırada kaygılanmaya başlar. Karşısındakinin aslında o olduğunu bilmeden Ajan Smith ile ilk karşılaşması gözünün önüne gelir.

Ajan Smith Neo karakterinin açık bir biçimde gölgesidir. Gölgenin kişi ile aynı cinsiyette ve aynı güçte olduğunu, toplumsal ya da bireysel nedenlerle bastırılan gölgenin yansıma yöntemi ile bilinçdışından bilince çıktığını söyler Jung. Bu nedenle Neo, Ajan Smith'i bir taraftan patronu zannederken bir taraftan da içgüdüsel olarak tanımaktadır. Gerçekten de Ajan Smith güç anlamında Neo'ya denktir. Tüm diğer ajanları bertaraf eden Neo tarafından bir türlü alt edilemez. Naif, insanlığın kurtuluşu için hayatını defalarca tehlikeye atan Neo karakterinin gölgesinin insanlardan nefret eden, onları bir virüs olarak gören ve yok etmeye çalışan Ajan Smith olması anlamlıdır. Ve aralarındaki hikâye de elbette Neo gölgesinin farkına varıp onunla entegre olana kadar da bitmeyecektir.

Sonraki sahnede Neo psikoanalistinin çalışma odasındadır ve kaygılı hâli devam etmektedir. Analistin "O sırada ne hissettin peki?" sorusuna "Ya bir kez daha ruhsal bir çöküntü yaşadığımı ya da bilgisayar üretimi bir gerçekliğin içinde yaşadığımı ve oraya hapsoldüğümü, yeniden" diye cevap verir. Gölge ile karşılaşma Neo'yu rahatsız ederek yaşadığı hayatı sorgulamaya itmiştir. Analistin bu duruma önerisi reçeteyi yenilemek olur ve Neo mavi hapları alıp günlük rutinine geri döner ancak sorgulamaları da artmıştır.

Trinity ile karşılaşp ona kahve içmeyi teklif ettiği sahnede Trinity ona tasarladığı oyundaki karakterlerin esin kaynağını sorduğunda Neo'nun Matrix'i bir oyun olarak tasarladığını ve yaşananları tamamen hayalgücünün ürünü olarak gördüğünü anlarız. Trinity'nin bir sonraki sorusu oyundaki kadın karaktere dairdir ve Neo yine daha öncesinden el ele tutuştukları bir anıyı hatırlar. Sohbet sırasında Trinity hayatına dair sorgularından, sevdiği şeylerden, öfkelenildiği durumlardan bahseder. Bu karşılaşma Neo'yu derinden etkiler.

Maceraya Çağrı ve Çağrının Reddi:

Kahramanın sıradan dünyasının ahengini bozarak hikâyenin akışını başlatır. Çağrı sıradan dünyanın dengesini alt üst eder, ancak korkular, belirsizlikler ve bağlılıklar kahramanın çağrıyı reddetmesine neden olur. Çağrının reddi her defasında bir sonraki uyarının daha şiddetli olmasına neden olur.

Neo'nun işyeri bir ihbar nedeni ile boşaltılırken bu karmaşada telefonuna "Merhaba Neo" diye başlayan bir mesaj gelir. Matrix evreninde o Neo değil Tom'dur bu nedenle direktiflere uyarak çağrıldığı yere gider ve orada Morpheus ile karşılaşır.

Morpheus ona sistemden çıkabilmesi için gereken kırmızı hapi uzatır ancak Neo reddeder, yaşananların gerçek olduğuna inanamaz. Kendine geldiğinde analistinin ofisindedir. Analist Neo'yu sakinleştirmeye ve yaşadıklarının gerçek ile kurguyu karıştırmamasından kaynaklandığına ikna etmeye çalışır.

Akıl Hocası ile Karşılaşma ve Eşikten Geçiş

Kahraman, ilk korkularını aşmak ve maceranın eşğine ulaşmak için özgüven, içgörü, nasihat, eğitim ya da sihirli armağanlar elde etmek üzere bir akıl hocasıyla karşılaşır. Kahramanın nihayet yolculuğa sıradan dünya ile özel dünyayı ayıran kapıdan geçmeye hazırdır.

Geçiş kişinin korkularıyla yüzleşmesinden, bir haritadan ya da akıl hocasının ittirmesinden daha fazlasını gerektirebilir. Kahraman, kendisini geri dönüşü olmayan o özel dünyaya girme kararı vermek zorunda bırakan bir olayla karşılaşmalıdır.

Kafası iyice karışan Neo bir çatıdan kendini uçmak ya da düşmek üzere bırakacakken Bugs onu kurtarır ve Matrix'ten çıkmaya ikna eder. Morpheus ile Neo'ya olan biteni anlatırken Morpheus "Kimseye Matrix'in ne olduğu anlatılamaz. Bilmek için görmeyen gerekir" der. Deneyim Jung'un önemi üzerinde ısrarla durduğu bir kavramdır. Bu ifade Jung'un yaklaşımında şöyle karşılık bulur "Ruh zenginliği ganimet biriktirmeye değil, alımlama açıklığıyla olur".(Jung, 2003:53)

Bir sonraki sahne Neo'nun Matrix'ten çıkarak makineler şehrinde kozasında uyanması ile başlar, eşikten geçmiş kendi bedeninde uyanmıştır. Oradan kurtarılırken hemen yan kozada yatan Trinity'yi görür, Trinity de onu fark eder.

Sınavlar, Düşmanlar, Müttefikler

Kahraman yolculuğunda çeşitli zorluklarla karşılaşır, sınavlardan geçer ve içsel veya dışsal düşmanlarla mücadele eder. Kahraman, onu yolculuğun kalbine ya da esas çileye giden mağaranın derinliklerine yaklaşma aşaması için gereken hazırlıkları yapmalıdır.

Neo düşmanları ile filmin başından itibaren aslında bir aradadır. Müttefikleri Bugs ve Morpheus'a gerçek dünyaya geri dönmesi ile yenileri eklenir. Neo gerçek dünyaya döner ancak Trinity yani animası hala kurtarılmayı beklemektedir. Ancak güvenli bölge Io'nun generali Niobe seçilmiş kişiye yani Neo'ya inanmamakta ve Trinity'yi kurtarmanın tehlikelerini göze alamamaktadır.

Io'da insanlar pes etmiş, Matrix kazanmış gibidir. Üstelik Neo eski güçlerinin tümünü geri kazanabilmiş değildir, örneğin artık uçamamaktadır. Io bir önceki kurtarılmış bölge Zion'un yaşadığı yok oluşu yaşama tehlikesi ile karşı karşıyadır. Bu nedenle Neo tutuklanır. Müttefikleri Neo'yu kurtararak Trinity'ye ulaşmasını sağlamak için Matrix'e geri döner. Yolda Bugs Neo'ya "Generalin ıslahevinden kurtulabilmemizin tek yolu senin kendini bulman" diyerek onu destekler. Böylece bir ölüm yolculuğuna çıkarlar.

Gölgesi Ajan Smith elbette gittikleri yerde Neo'yu beklemektedir. "Uzlaşma talep ediyorum" der Ajan Smith. Ancak Neo'nun eski düşmanları ile ona engel olmak için beklemektedirler. "Bizi düşündüm Tom" der Smith "Her şeyin doğasındaki o ikili sistemi, birler ve sıfırlar, karanlık ve aydınlık" Neo ile gölgesi arasındaki mücadele sırasında. Güçleri denk olduğu için yenilemezler, "Bir şeyleri yitirdin Tom, artık eskisi gibi değilsin" diyerek Trinity'den yani animasından ayrı düşen Neo'nun gücündeki eksikliği fark eder. Trinity'yi tekrar görememe ihtimali Neo'nun mücadeleye devam etmesini sağlar ve Smith'i etkisiz hale getirir. Ancak Matrix'in yeni yöneticisi olan psikanalist Neo'yu Trinity'yi öldürmekle tehdit eder ve onu vazgeçmeye zorlar.

Çile ve Yeniden Doğuş

Kahraman bu aşamada esas ölüm kalım meselesine geçer ve burada en büyük korkusuyla, en zorlu görevle karşı karşıya gelip "ölüm"ü deneyimler. Yolculuğu başarısızlığın kıyısında sallanır. Buradaki ölüm gerçek olabileceği gibi bir dönemin ya da ruh halinin sonu da olabilir. Kahraman derin bir krize veya ölümcül bir tehlikeye girdiği bir noktada yeniden doğar.

Bu yeniden doğuş, kahramanın eski benliğinden dönüşüm geçirmesi ve daha güçlü bir şekilde ortaya çıkmasını temsil eder. Neo Trinity'ye ulaşır ancak geri dönmezse psikanalist Trinity'yi öldürmekle tehdit ettiği için onunla bir anlaşma yapar: seçimi Trinity yapacaktır. Matrix'te personasının ailesi ve çocukları ile kalmayı mı, Neo ile gerçek dünyaya geçmeyi mi seçeceği Neo'nun özgür kalıp kalmayacağını belirleyecektir. Animası ile bir araya gelmesi Neo'nun tek kurtuluşu olarak görünmektedir. Trinity Neo ile kalmayı seçer ancak analist sözünde durmaz, bir araya gelmelerinin ne kadar tehlikeli olduğunu bildiği için onları yok etmeye karar verir. Bu sırada Trinity'nin bedeni müttefikler tarafından kozadan kurtarılarak gerçek dünyada özgür kalır. Tüm çabalarına rağmen peşindekilerden kurtulamayan Neo ve Trinity bir binanın tepesinden atlamaya karar verir. Neo hala uçamamaktadır ancak Trinity uçabilmektedir ve her ikisini de kurtarır.

Ödül ve Dönüş Yolu

Kahraman, yolculuğun sonunda bir hazine veya önemli bir bilgi elde eder. Ardından sıradan dünyaya geri döner.

Trinity ve Neo gerçek dünyada bir araya gelirler, üstelik artık Neo da uçabilmektedir. Ana karakter Neo bilinçdışı parçaları ile karşılaşmış ve onları entegre etmiş olarak bütün olma sürecini tamamlamıştır.

4. SONUÇ

İnsanın kendisini yok edebilecek bir güce sahip olduğunu biliyoruz, kitlesel silahlarla bunu daha önce gerçekleştirdiğini de. Ancak insanın yarattığı yapay zekâ tasarımının kendisini köle yapacak bir tasarıma dönüşmesi günümüzün önemli konularından ve bu film serisinin de çıkış noktalarından biri. Filmi incelediğimizde bu konu ile ilgili olarak ortaya çıkan Matrix evreninin eril, ilerlemeci ve akıl merkezli yapısının bir eleştirisi ile karşılaştığımızdır. Bu durumu bize insanların yaşayabildiği İö'dan General Niobe şöyle aktarır, "Zion'da (insan makine savaşında insanların kaybettiği şehir) böyle bir şey asla yetişmezdi çünkü sentetik birleşim lazımdı ve onun gibi yapay zeka. Zion geçmişe saplanmıştı ve orada sıkışmıştı adeta kendi Matrix'inde hapisti. Onlara göre ya makineler ya bizdi". Bu cümle Matrix serisinin son filmin anlatmak istediğini ortaya koyabilir. "ya. . ya" diyen eril zihniyetin yerini "hem. . hem" diyen dişil zihniyetin almasına ihtiyacımız var. Doğanın, temasın, duyguların da akıl, ilerleme ve teknoloji kadar önemli olduğu bir yaklaşım insan neslinin bu dünyada devamı için önemli.

Matrix evrenini günümüz batı toplumunun bir metaforu olarak değerlendirdiğimizde ortaya çıkan kâr odaklı bir yaklaşımın akıl yolu ile bireyleri nasıl yönetebildiğidir. Bu da duygunun, sezginin, temas etmenin insan doğasının bir parçası olmaktan çıkartılarak bastırılması ve bu sayede kolaylıkla yönetilebilmesinden kaynaklanmaktadır. Jung'un önemle üzerinde durduğu deneyimin yerini akıl merkezli yaklaşım ile kavramlaştırma, nesneleştirme aldığı ortaya çıkabilecek sorunlar yapay zekâ konusu ile bir kez daha görünür olmaktadır. Oysa insanın ayrımlara değil birleşme/bütünleşme sürecine olan ihtiyacı ortadadır. Ataerkil toplumun baskısı aslında kadından önce erkeği ezmekte ve onun kendi doğasıyla doğru duygusal tutum içinde ilişki kurmayı öğrenmesini engellemektedir. Bu yaklaşım ise mevcut egemen ekonomik sistemin yararına çalışmakta böylece başta doğa olmak üzere yaratımın tüm unsurları sömürülmektedir. Dünya savaşları, ilerlemeci aklın yol açtığı kültürel, ekonomik ve küresel kriz karşısında insanın söz konusu boşluğu tüketim ya da duygularının sömürülmesi ile doldurabildiği bir durumla karşı karşıya olduğu günümüzde sanatsal üretim alanlarında bu tür örneklerin ortaya çıkması elbette şaşırtıcı değildir.

Kaynakça

- Campbell, J. (2000). Kahramanın Sonsuz Yolculuğu. Kabalcı Yayınevi.
Estes, C. P. (2003) Kurtlarla Koşan Kadınlar. Ayrıntı Yayınları.
Fordham, F. (1983). Jung Psikolojisinin Ana Hatları. Say Yayınları
Franz, M. L. V. (2021). Masalları Yorumlamak. Pinhan Yayıncılık.
Henderson, J. L. (2007). İnsan ve Sembolleri: Modern İnsan ve Mitler. Okuyanüs Yayınları.
Huskinson, L. (2021). Nietzsche ve Jung. Say Yayınları.
Jung, C. G. (2001). Anılar, Düşler, Düşünceler. Can Yayınları.
Jung, C. G. (2003) Dört Arketip. Metis Yayınları.
Jung, C. G. (2007). İnsan ve Sembolleri: Bilinçdışına Giriş. Okuyanüs Yayınları.
Jung, C. G. (2015a). Maskülen: Erilliğin Farklı Yüzleri. Pinhan Yayıncılık.
Jung, C. G. (2015b). Feminin: Dişilliğin Farklı Yüzleri. Pinhan Yayıncılık.
Jung, C. G. (2020). Dışa Bakan Rüya Görür, İçe Bakan Uyanır: Rüyaların, Sembollerin, Mitlerin İzinde Bir Ruhçözümlemecisinin Arayışı. Destek Yayınları.
Oskay, Ü. (2014). Çağdaş Fantazy. İnkılâp Kitabevi.

Film

Jung on Film. (1957) <https://www.youtube.com/watch?v=8CXHIEeMMEw>

