

JOSEPH CAMPBELL'A GÖRE MONOMİTLERİN YAPISI*

Dilek Yarcan

*“Rüyalarımız kişisel mitlerimizdir, mitlerimiz kolektif rüyalarımızdır.
Artık hepimize yol gösteren ortak mitlerimiz yok,
ama her gece uykunun o gizemli dünyasına çekildiğimizde,
kendi mitlerimizle baş başa kalırız.”
(J. Campbell)*

Gerek Joseph Campbell ve gerekse Carl Gustav Jung mitlerle rüyalar arasındaki o çarpıcı benzerlikleri, bilimin ışığında ve eşsiz bir sezginin rehberliğinde gösterdiler. İnsanoğlu, yüzyıllardan damıtılmış bu bilgelik öykülerindeki sembollerle, hem rüyanın o gizemli dünyasında, hem de gündelik hayatta her an karşılaşabiliyor. Joseph Campbell'ın dillendirdiği gibi, “Güzel ve Çirkin’in çağdaş kahramanları ya da Oedipus’un son enkarnasyonu, öğleden sonra New York’ta trafik ışıklarında kırmızı ışığın değişmesini beklemektedir.”

Joseph Campbell, bir tekâmül süreci olarak yorumladığı monomitlerin izlediği safhaları şöyle açıklar:

Maceraya Çağrı: Çağrı herkese, her zaman gelir. Macera çok çeşitli şekillerde başlayabilir. Tesadüf eseri yapılan bir hata (altın toplu Prenses’in topunu yanlışlıkla göle kaçırmayı), âşık olma, bir yakının ani kaybı ya da hastalık gibi deneyimler macerayı başlatabilirler. Bir de Theseus gibi maceraya bilinçli bir farkındalıkla başlayan kahramanlar vardır. Theseus, boğa başlı canavarı öldürmek için kendi içsel labirentlerine bilinçli bir farkındalık ve incelmış bir sezginin rehberliğinde girer.

Her çağrı ölüp yeniden dirilmeye, değişim/dönüşüme bir çağrıdır. Haberciler dönüşüme hazır ruhların karşısına çıkarlar. Çağrı ‘Apollo ile Daphne’ öyküsünde olduğu gibi çocukluktan ergenliğe geçişe dâir bir çağrı ya da daha derin ideallere; ruhanî aydınlanmaya, giderek bir topluluğa peygamberlik yapmaya dâir bir çağrı olabilir. Cebrail Hz. Muhammed’e “Oku”, çağrısıyla gelmiş, Tanrı Hz. Musa’ya çalılıktan seslenmiştir.

Çağrının işaret ettiği alan, kişisel bilinçaltını da kapsayan, bilinçdışının o gizemli dünyasıdır. Karanlık bir orman, ıssız bir çöl, yeraltı dünyası, bilinçaltından yukarıya doğru çıkan köpüklerle kaynayan bir göl, bilinçdışının o gizemli dünyasına işaret ederler. Burası hem yeraltı saraylarının, ışıltılı mücevherlerin, güzel bakire prenseslerin ve hem de ecinnilerin ve canavarların son derece cazip ve aynı zamanda da ürkütücü ülkesidir.

* Bu yazı, Joseph Campbell’in *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* adlı kitabından yararlanılarak hazırlanmıştır.

Çağrının Reddi: Çağrı ne de olsa tehlikeli bir alana çağrıdır. İnsan bildiği dünyanın konformizminden uzaklaşmak istemez ve çağrıya kulak tıkar.

Daphne, Tanrı Apollon'un çağrısına kulak tıkar ve babasının güvenli alanına çekilerek bir ağaç kütüğüne dönüşür. Lut Peygamber'in karısı, Yehova'nın çağrısına önce kulak vermiş, ama dönüp arkasına baktığı için tuz direğine dönüşmüştür. Yani çağrıya cevap vermeyip kendi ruhsal süreçlerinde boğulanlar da vardır.

Doğaüstü Yardım: Yolculuğa çıkmanın bütün sorumluluğunu samimiyetle omuzlanan *Kahraman*'a bilinçdışının bütün güçleri yardım eder. Doğaüstü yardımcıları çok değişik kostümlerle karşımıza çıkarlar: *Yaşlı Bilge Kadın, Yaşlı Bilge Erkek, Büyücü, Melek, Tanrı, Çoban* gibi... Doğaüstü yardım prensibi kendi içinde bilinçdışının tüm belirsizliklerini taşır. Rasyonel sınırlarımızın ötesine geçerken izlediğimiz rehberlerin enigmatik bir yapısı vardır. Büyücü Kirke, Odysseus'un adamlarını önce domuza, daha sonra etkileyici kahramanlara dönüştürür. Musa Peygamber'le Hızır arasında geçen konuşma, rehberlerin paradoksal yapısına çok çarpıcı bir örnektir.

Eşik Gardiyanları: Eşik, bilinçle bilinçdışı arasındaki kapıdır. Bu kapı, dönüşüm korkularımızı ve dirençlerimizi temsil eden eşik gardiyanları tarafından korunur. Dönüşüm isteği gelmiş, kapıya dayanmıştır ama 'korku' ya da 'eşik gardiyanları' bir türlü alt edilememektedir. Huzursuz, tatminsiz, sürekli hayattan şikâyetçi insanların takılı kaldıkları kapıdır bu. Eşik gardiyanları, *insan yiyen canavarlar, dragonlar, yılanlar, sirenler, tanrı Pan ve çarpışan kayalar* gibi çok değişik sembollerle karşımıza çıkarlar. Eşik gardiyanları, bilinçdışının dünyasındaki derinlikleri deneyimlemeye hazır olmayanları dışarıda tutarlar.

Sirenler, gizemli bir kadın cazibesi ve baştan çıkarıcı bir güzellikle, kahramanları bilinçdışının derinliklerine davet ederler. Ama onların bu cazibesi öldürücü de olabilir. Nice denizci bu derin denizlerde boğulup gitmiştir.

Eşik öyle bir yerdir ki, zıt duyguları birlikte içerir: Karanlık/aydınlık, gitmek/kalmak, iyi/kötü, olmak ya da olmamak. Yunan mitolojisinde, bu eşiği en çarpıcı olarak '*Çarpışan Kayalar*' anlatır. Çarpışan kayalar, kimi zaman birbirlerine yaklaşarak darboğaz yaratan ve kimi zaman da açılarak denizcilere yol veren hareketli kayalardır ve düalitenin darboğazını temsil ederler. Yaşadığımız şehrin tam ortasından geçen Boğaziçi'nin kuzey ucundaki '*Çarpışan Kayalar*', yüzyıllar boyunca birbirine karşıt kimi değerleri temsil eden iki kıta arasındaki eşiği ne güzel anlatır. Ancak bir kez zıtların birliğinin kapısından geçen *Kahraman*, bilgi denizinin derinliklerinde seyretmeye başlar.

Balınanın Karnı: Balınanın karnı aslında bir rahim imgesidir. Eşikten geçilmiş ve yeniden doğum alanına girilmiştir. Doğum alanı çok çeşitli sembollerle ifade edilir: *Mağara, Lahit, Tapınak* gibi... Doğum alanına giren *Kahraman*'ı birçok erginleşme sınavı beklemektedir. Doğum alanında parçalanır, çarmıha gerilir ve yeniden doğarız. Bu içsel tapınağa girdiğimizde, dünyevi karakterimiz dışarıda kalır; zaman boyutunda ölür, Tanrıça'nın rahminde tekrar doğarız. Tanrı'nın çağrısına uymayıp, Ninova halkına önderlik etmeyen Yunus Peygamber, kendini Dicle'nin sularında bir balınanın karnında bulur. Bir süre hırpalandıktan sonra, balina Yunus'u kıyıya fırlatır. Yunus Peygamber yeniden doğmuştur ve

artık Ninova halkına önderlik etmeye hazırdır. Herakles Troya'da deniz canavarının ağzından içeri girer ve kılıcıyla hayvanın karnını yararak, doğum alanından dışarı çıkar.

Sınavlar Yolu: *Kahraman*, bilinçdışının belirsizliklerle dolu, esrarengiz dünyasında bir dizi sınavdan geçer. Bu yolculukta, doğaüstü yardımcıları *Kahraman*'a çeşitli büyüler ve tılsımlarla destek verir. Güzeller güzeli Psykhe (Ruh), Eros'a (Aşk) kavuşmak için nice zorlu sınavlardan geçer. Herakles Tanrılar katına yükselebilmek için nice canavarlar öldürür ve nihayet ölümler dünyasının eşik gardiyanı Kerberos'u alt eder. Artık ölümler dünyasının efendileri Hades ve Persephone ile göz göze bakışacak kadar aşkınlaşmıştır. Ölümle yüzleşebilen *Kahraman*'ın ödülü, Tanrılar katında (Olympos) sonsuz yaşamdır.

Tanrıça ile Karşılaşma: *Kahraman* bu safhada, Tanrıça'nın koşulsuz sevgisiyle (Aşk) sarmalanmak üzeredir. Bu evreye 'Hieros Gamos' ya da 'Kutsal Evlilik' de denir. *Kutsal Evlilik*, içimizdeki eril ve dişil yönlerin mükemmel uyumudur. Ancak bu evlilik gerçekleşmeden, *Kahraman*, Tanrıça'nın her yönüyle uyumlanmak zorundadır. Odysseus önce adamlarını domuza çeviren (gerçek güçlerinden soyutlayan) büyücü Tanrıça Kirke ile karşılaşır. Odysseus Kirke'nin acı veren sınavlarından kendini dönüştürerek çıkar. *Kahraman*'ın karşılaştığı ikinci kadın Calypso'dur. Calypso (saklayan) Tanrıça'nın, koruyan, saklayan ve sevgisiyle gizeminin derinliklerine cezbeden yönüdür. Odysseus'un karşılaştığı üçüncü Tanrıça Nausicaa'dır (gemileri yakan kadın) ve uğrunda bütün gemileri yakmaya hazır olduğumuz Tanrıça'nın bakire güzelliğini temsil eder. Odysseus kendi içinde bu Tanrıçalarla uyumlanınca, dış dünyada da karısı Penelope ile mükemmel bir evlilik deneyimler.

Babanın Gönlünü Alma: Bu safha, egodan tamamıyla özgürleşme safhasıdır ve genellikle 'Baba' figürüne yansıtılarak anlatılır. *Kahraman* bu safhada kendisini, evrenin ego parçalayıcı enerjilerine tamamıyla açar ve sürüp gitmekte olan trajedilerin arka planındaki 'aşkınlığı' derin bir sezgiyle algılamaya başlar. Bu safhada, egoyu yok edici sınavlar, feminen figürlerden (anne figürleri) alınan doğaüstü yardımlarla aşılır. 'Baba' ancak tümüyle sınanmış olanları evine kabul eder. Sonunda *Kahraman*, baba ve annenin 'bir' olduğunu anlar. Yunan mitolojisinde, babası güneş tanrısı Phoebus'un arabasını sürmek isteyen Phaethon, egosundan özgürleşerek *mutlak olanın/babanın* gücüyle özdeşleşme safhasına giriş yapar.

Tanrılaşma: *Kahraman* dünyevi kimliğinde ölmüş, ruhanî kimliğinde yeniden doğmuş ve düalitenin sınırlamalarından özgürleşmiştir. Artık *aşkın* bir hal ile donanmıştır. *Kahraman* artık acıların var olmadığı cennette yaşamaktadır.

Herakles'in Olympos'a Tanrı olarak kabul edilişi bu safhayı yansıtır.

En Son Ödül: *Kahraman* bu yolculuğu nihai ödül uğruna yapmıştır. Bu ödül, sonsuz yaşam iksiri, kutsal kâse ya da bakire prenses gibi sembollerle ifade edilir. Psykhe (Ruh) sonunda ölümler dünyasından sonsuz yaşam iksiriyle dönüş yapar.

Dönüşü Reddetme: *Kahraman* artık aydınlanmış ve sonsuz yaşam iksirini bulmuştur. Bir sonraki adım maddi dünyaya dönüp bu bilgiyi dünyada yaşantılamak ve aktarmaktır. Ama birçok *Kahraman* bu sorumluluğa direnir. Buda bile *aydınlanma* deneyiminin ne kadar aktarılabilir olduğunu sorgulamıştır.

Büyülü Kaçış: Eğer *Kahraman* Tanrıların özenle ve hatta insanlardan kıskanarak sakladıkları bir ödül ile dönüş yapacaksa, bu yolculuk, bilinçdışına gidiş yolculuğu gibi tehlikelerle dolu olabilir.

Dışarıdan Gelen Kurtuluş: Eğer *Kahraman* bu yolculukta çok hırpalandıysa ve dünyevi yaşama uyumlanmakta zorluk çekiyorsa, onu gündelik yaşama yavaş yavaş hazırlayacak rehberler ortaya çıkar.

Dönüş Eşiğinin Aşılması: *Kahraman* bu eşikte içsel dünyasında uyumlandığı bilgeliği dış dünyanın gündelik yaşantısına nasıl uyumlayacağı ve nasıl paylaşacağı ile ilgili bir safhadadır. Yolculuğun bütün güçlüklerine katlanmış *Kahraman* için, sonsuza kadar o cennet mağarada kalmak ve dış dünyaya kapıyı kapatmak çok cazip görünür. Ancak eğer kader ağlarını örmüşse, *Kahraman* bilinçdışının dünyasından damıttığı bilgeliği paylaşmak üzere dünyaya döner.

İki Dünyanın Ustası: Bu aşama Buda ya da Hz. İsa gibi aşkın kahramanlarla temsil edilir. *Kahraman* hem bilinç hem de bilinçdışı dünyasının ustası olmuştur ve her iki dünya arasında doğal bir ritimle hareket eder. Artık o evrenin kozmik dansçısıdır.

Yaşama Özgürlüğü: İki dünyanın ustası olmak, ölüm korkusundan özgürleşmek ve korkusuzca yaşama özgürlüğüne kavuşmaktır. Bu bir anlamda, ne geçmişte ne de gelecekte olma, ama *an*'da, yani '*sonsuzluk zamanı*'nda yaşayabilme sanatıdır.

Monomitlerin hepsi bu aşamaların tümünü yukarıda anlatılan sıralamaya göre birebir izlemez. Bazı aşamalar birbirine geçişlerle anlatılırken, bazı aşamalardan hiç bahsedilmeyebilir. Ancak eşik gardiyanları, balinanın karnı, parçalanıp yeniden doğma, sınavlar, Tanrıça ile karşılaşma, babanın gönlünü alma gibi safhalar sıklıkla karşımıza çıkar. *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, sonsuz bir zamanda akıp gider.

Joseph Campbell'dan bir alıntıyla: "*Mitolojileri ile yaşayan insanlar vardır, mitolojisiz yaşayan insanlar vardır. Doğum günlerimiz, mitolojilerimizi gerçekleştirme arzumuzu kutlamak için çok anlamlı günlerdir.*"

Joseph Campbell 1987'de aramızdan ayrıldı; bu yolculuğa çıkmaya hazırlanan nice *Kahraman*'a, o baştan çıkarıcı Sirenlerin şarkısını, Orpheus'un lirini, Pan'ın flütünü şahane bir sezgiyle ve sevgiyle yeniden çalarak...