

Gençler için Mitoloji

Maceraya Çağrı ve Çağrının Reddi

İlk Eşiğin Aşılması

İki Dünyanın Ustası



Maceraya Çağrı ve Çağrının Reddi

Mitlerin ve halk hikayelerinin, farklı zamanlarda ve mekanlarda oluşmalar bile ortak noktaları vardır.

İnsan yüzyıllar boyunca evrilsede aklı ve hayal dünyası; yaşantısı, tarihi ve kültürel mirası gibi ortaklıklardan dolayı benzerlik göstermeye devam etmiştir.

Anlatılardaki benzerliklerden biri, anlatının girişini ve hikayenin başlangıcını oluşturan, değişime yapılan çağrı ve kahramanın çağrıya gösterdiği tepkidir.

Kahramanın ortak öykülerinden biri çocukluğun sona ermesinde karşılaştıkları, ergenliğin, geçiş döneminin baş göstermesiyle, yetişkinliğe ilk adımın atılması esnasında yaşadıklarıdır.

Kahramanın Sonsuz Yolculuğu'nda anlatılan prenses ve kurbağanın öyküsü bunun için doğru bir hikaye olabilir.

Prensesin kuyunun başında oynarken topunu düşürmesiyle ortaya çıkan kurbağa, prensesin ona geri kalan hayatında eşlik etmesi karşılığında topu kuyudan çıkararak prensese ulaştırabileceğini söyler.

Prenses bunu kabul eder.

Fakat kurbağa topu prensese getirdiği anda prenses kurbağayı arkasında bırakarak, belki de anın heyecanına kapılıp kurbağayı unutarak oradan uzaklaşır.

Freud "Kazalar tesadüflerden ibaret değildir. Bastırılmış arzular ve yaşanan iç çatışmaların sonucudur." der.

Bu açıdan bakıldığında prensesin kurbağaya verdiği sözü tutmaması, son anda verilen bir karar sonucu gerçekleşmez.

Öyle olsaydı bile bu, kurbağaya verdiği sözü tutmadığı ve tamamen saf olmadığı gerçeğini değiştirmezdi.

Çocukluğunun getirdiği saf duygulardan farkında olarak veya olmayarak, davranışlarına yansıdığı üzere uzaklaşması, prensesin hayatında farklı bir evreye geçtiğinin kanıtıdır.

Prensesin sergilediği davranış, o anda ortaya çıkan saf bir kötülük olarak değerlendirilemez.

Davranışın sebebi zaman içinde kazanılmış davranış kodlarının, içindeki iyi-kötü karşıtlığının ve birlikteliğinin tezahürüdür.

Prensesin yaşadığı bu olaylar bütünü, çağrının gelmekte olduğunun göstergesidir.

Çağrının habercisi olan kurbağanın ortaya çıkışı, bir krize yol açar ve işte bu maceraya çağrı adını taşır.

Çağrı gerçekleştiğinde bir benlik uyanması söz konusu olur.

Gelen verilerin değerlendirilmesi, habercinin sözleri, içinde bulunulan durumun gerekleri ve o ana kadar sürülen yaşantı; gelinen aşamada belirleyici unsurları oluşturur.

Karar verme sürecinden önce yaşanan farkındalık, yaşamı anlamlandırma çabası ve ortaya çıkan gerçek kimlikle temas; kahramanın macerayı kabul de etse, geri de çevirse hayatının akışının belli ölçülerde değişmesine sebep olur.

Kahraman önceki hayatını eleştirel gözle değerlendirmeye başlar, dünyadaki yerini ve sorumluluklarını saptayabilir ve çağrılar karşısında yaptığı seçimlerin sonuçlarını bilmek zorunda olduğu gerçeğini kavrar.

Çağrı söz konusu olmaya başladığı andan itibaren bir değişim dalgasını beraberinde getirir.

Hikayelerde yer alan ve en önemli figürlerden biri olan haberci, bazen kahramanın arabasını kullanan sürücü olarak karşımıza çıkar.

Bu hikayelerde macera ve davet yoldayken gerçekleşir.

Kahramana değişim ve dönüşüm yolunda eşlik eden arabacı, ruhsal tanımlamalara göre bastırılmış içgüdüsel doğurganlığı, örtülü figürü veya bilinmeyeni temsil eder.

Anlatılarda kahramanın yolda olma metaforunun vurgulanması ve sürücünün haberci veya rehber konumunda olması bunun her şeyden önce ve öte, kahramanın içinde bulunduğu ruhsal durumu anlatır.

Kahraman içsel bir arayış içindedir ve arayış süreci yol olarak gözükür.

Hikayelerde geçen arabacı-kahraman çatışmaları aslında kahramanın kendisiyle yaşadığı çelişkidir.

Kahramanın yolunu kaybetmesi, yeniden yola girmesi, farklı yollara sapması; içsel yolculuğunda kendini kaybedip yeniden bulmasının, kendini tanımasının ve gerçeklikle temas ettiği anların yansımasıdır.

Bu hikayelerde itki, içeriden gelmektedir.

Kahraman, hem arabayı süren hem de yolcu koltuğunda oturan kişidir.

Buna göre kahraman, çağrı sonrası benliğiyle temasa geçmeden önce de iç, bilinç; kahramanın ne istediğini ve zamanının gelip gelmediğini bilmektedir.

Kahraman, bu çağrıyı kendiliğinden yaparak iç dünyasında çıkılacak yola ve yapacağı değişime kendini hazırladığını göstermektedir.

Aslında kahraman bir süredir içeride işlediği bilgileri dışarı çıkarır.

Kahramanı çağıran kendisidir.

Yapılan çağrılara verilen tepki, çoğu hikayede geri çevirme olarak işlenir.

Öykülerde çağrıya cevap verilmese bile ilerleyen aşamalarda kahramanın yaşadığı değişimler göz ardı edilemez ve şüphesiz dışarıdan kabul edilmediği halde içeride onay görmüş bir çağrı oluşur.

Bu şekilde devam eden öykülerde kahraman kararlı bir duruş ve tutarlı bir davranış bütünü sergileyemediğinden birden fazla iç çelişki yaşar ve sonu pek de iyi bitmeyen öykülere dönüşür.

Kimi anlatılarda adımın atılamaması aileden ve geçmişten kaynaklanır.

Çocuk veya genç kahraman kötü ebeveynlere sahiptir.

Baskıcı ve kısıtlayıcı ebeveynler bu hikayelerde çocuklarının iç dünyalarında kimi zaman canavar rolünde görünür ve bağımsız bireyler olmalarının önünde bir engel teşkil eder.

Anne ve baba eşik muhafızları olur.

Yani çocuklarının, kahramanın, dünyayla iletişime geçmesini engellemek için kapıda nöbet tutan muhafızlar gibi davranırlar.

Adeta kahraman çocukluğun duvarları içinde hapis kalır.

Kahramanın yapacağı herhangi bir harekette karşısında yer alan ebeveynler, korkak ve çekingen ruhlu bir birey yetiştirir.

Bu hikayelerde kahraman, kendisini büyüten fikirle yaşamaya başladığından dolayı kapıdan geçmeyi başaramaz ve dışarıdaki dünyaya doğmayı başaramaz.

Bu hikayelerin sonunda kahraman koyun otağındadır. Bağımlılıklar üzerine bir yaşam kurar ve bu yaşamı devam ettirir.

Bununla birlikte bazı hikayeler için çağrının reddi kahramanın kendi çıkarı saydığı şeyden vazgeçemeyişi, bir nevi kendini güvenceye alması şeklinde de yorumlanır.

Kahraman değişimden korktuğu için, risk alacak cesaret gösteremeyerek dışarıdan gelen çağrıyı reddeder.

Kendinde inşa edemediği özgüvenden, kendi üretmediği enerjiden dolayı hayatın tüm gereklerini dışarıdan bekler.

Yine dışı bağımlı bir birey yetişir.

Bu yüzden kendini fark edip yola çıkamadığı gibi, dışarıdan gelen çağrıya da gerekli itkiyi gösteremediği için cevap veremez.

Çağrı süreçleri çoğu zaman zaten içeride kabul edilmiş veya karar verilmiş olarak ortaya çıkar.

Kahraman ii dıřarı tařırken yolu bulmak iin, rehber olması iin soyut dıřüncelerini somut biimine bürümeye alıřır.

Maddesel evrende karřısına ıkan gerekler ve seyahat ettiėi yollar, idealar evreninde yürüdüėü, ilerlediėi veya gerilediėi arama abasını simgeler.

aėrının reddedilmesi, bazı ařamalarda maceraya giden yolu sememek veya mevcut yolların hepsini elemek olarak görünebilir.

Bu eylem de bir seimdir.

Ancak sonrası iin kahramanın karřısına bir daha aėrı ıkmayacaėını söyleyemeyeceėimiz gibi ıkacaėının garantisini de veremeyiz.

ünkü aėrılar doėru okunduėunda yařamı deėiřtirebilecek gütedir.

İlk Eşğin Aşılması

İlk eşğin aşılması ortak hikayelerde bahsedilen iç ve dış kısıtlamalara karşı, çağrının da tetikleyici faktör haline gelmesiyle, kahramanın kendini yola çıkmaya hazır hale getirmesi ve macera için bir adım atmasıyla başlayan süreçtir.

“Sıradan insan belli sınırlar içinde kalarak tatmin olmakla yetinmeyip bundan gurur da duyar.

Yaygın inançlar, keşfedilmemiş olana atılan ilk adımdan ürkmesi için ona her türlü nedeni verir.” cümlesi geçer Kahramanın Sonsuz Yolculuğu’nda.

Kahramanın bu bilinç düzeyine ulaşması için önce verilmesi gereken savaşım vardır.

Bunlardan bazıları en yakın halkaya karşı verilen mücadeledir.

Görünür olma isteği ve anlaşılma arzusu bir itki yaratır.

Gideceği yolu kabul görmeyen kahraman, kendisine gösterilmeyen saygıyı, ona yapılan sınırlamalara karşı göstermez ve ilk adımını atar.

Kahraman kendiyle çatışmalar yaşamaya başlar. Soru sormaya başladığında ise eşik geçilmiş, dünyaya adım atılmış olur.

Bildiği yerden, mağaradan çıkmak, ilk zamanlar için kahramanın sisler aleminde yürümeye devam etmesi anlamına gelir.

Binbir aldatıcı unsurun karşısına çıkması ve yolunu şaşırtması beklenmedik bir olay değildir.

Çünkü bilinmeyen alanları; açıklıklar, boşluklar getirir.

Bu alanlar bilinçdışı içeriğin yansıtılması için uygun zeminler oluşturur.

Şimdiye kadar bastırılmış duygu ve düşünceler, bazen kontrolsüz biçimlerde tezahür eder.

Freud'a göre libido içgüdüsel enerjidir.

Libido genelde var etme ve oluşumu simgeler.

Yıkımı ve ölümü temsil eden ise destrudodur.

İnsan yaşamı bu ikili enerjiden oluşur.

Anlatılarda karşımıza çıkan baba katili destrudolar, gizemli şekilde çekici ve nostaljik güzellikleriyle aldatıcı figürler, hayalgücü – bilinç ikiliği için oluşan boşlukta açığa çıkan örnekleridir.

Karakterlerin sahip olduğu en önemli ortak özellik ise şekil değiştirme yeteneğine sahip olmalarıdır.

Bu, ilk defa zihinsel "özgürlük" ile temas eden kahramanı kandırmak için yaratıkların kullandıkları ideal bir beceri sayılabilir.

Hikayelerde zincirlerin kırılması eylemi, evrensel kaynağın kutsal alanına atılan ilk adım olarak da değerlendirilmiştir.

Aklı tersyüz eden, yıkıcı – yaratıcı karanlığın güçlerini serbest bırakan tanrısal coşkunlar arasındadır kahraman.

Esrimerler onun yoluna çıkmaya devam etse de zihnini kontrol etmeyi ve böylece manevi güce ulaşmayı başarmalıdır.

"Macera her zaman ve her yerde, bilinenin örtüsünün ötesinde, bilinmeyene bir geçittir.

Sınırdaki bekleyen güçler tehlikelidir.

Uсталık ve cesaret gösteren birinin karşısında tehlike silinir."

Beş Silahlı Prens'in öyküsünde Prens, eğitimini başarıyla tamamladıktan sonra krallığa dönmek üzere yola çıkar.

Ormandan geçerken yapışkan tüylü bir dev yolunu keser.

Dev onu esir almak ister.

Prens ona direnir ve savaşmayı teklif eder.

Dev onu yeneceğinden emin, kabul eder.

Önce Dev'e bir ok fırlatır Prens, fakat ok tüylere yapışır.

Ardından kılıçla, sopayla saldırmak ister ancak yine başarılı olamaz.

Son olarak yumruklarını kullanan Prens, kendini tümüyle yaratığa yapışmış halde bulur.

Dev sonunda onu çaresiz bırakmış ve yemeye hazırdır.

Buna rağmen Prens'in korkmadığını fark eder ve ona sebebini sorar.

Prens içinde bir şimşek olduğundan ve bu gücün kendisini yediğinde ikisini de yok edeceğinden bahseder.

Bu doğrudur çünkü Prens'in bahsettiği silah Bilgi'dir. Dev'in avucuna düşmüş gibi görünen korkusuz kahraman aslında Geleceğin Buddhası'dır.

Dev bu şimşegi fiziksel bir güç olarak algılar ve Prens'i özgür bırakır. Prens, Dev'e Öğreti'yi anlatır ve Dev'i mevcut benliğinden vazgeçirir.

Dev toplum için çalışmaya başlar.

Beş duyunun bizi sabitlediği ve fiziksel organların eylemleriyle bir kenara itemediğimiz dünyanın simgesi olan Dev, Buddha'ya, adsız ve görünmez olan altıncı silaha, aşkın ilkeye dair bilginin tanrısal şimşegine başvurduğu zaman yenildi.

Ancak Dev aslında böylece yakalanmış değil, özgür bırakılmıştı. Çünkü kendinden vazgeçerek tanrısal olmuştu.

Cusali Nicholas'a göre Tanrıyı insan görüşünden uzak tutan Cennet Duvarı, karşıtların uyuşmasından oluşmaktadır.

Aynı olmak ve olmamak, yaşam ve ölüm, iyi ve kötü gibi eylemleri birbirine bağlayan tüm ikilikler gibi.

Bunlar yolcuyu ezen fakat kahramanın her zaman aralarından geçtiği çarpışan kayalardır.

Freud'un insan yaşamını yaşam ve ölüm içgüdüleri arasında oynanan bir tiyatro olarak görmesi bununla ilgilidir.

Herakleitos'un "evren zıtlıklardan oluşur" ideasıyla da paralellik göstermekte olan görüş, kahramanın yaşadığı iç çatışmalarını anlamlandırması için bir cevaptır.

Kahraman yola çıktığı anda özgürlüğe ulaşmaz.

Aklında ve ruhunda hissettiği şeyler karmaşadan başka bir şey değildir.

Harekete geçmiş olmanın verdiği cesaret, gelecek engelleri bilmemenin getirdiği korkuyla çarpışır.

Aradığı cevaplara ulaşmasının yolu, bu karşıtlığı fark etmekten geçer.

Karşısına çıkan engellerin zihni tarafından konduğunu, her bir engelin kendi sırrını çözmesi için birer basamak olduğunu görmesi kahramanı gerçeğe yaklaştırır.

Başladığı değişimi devam ettirmek veya dönüşümü anlamlı hale getirmek için önce kendini kaybetmesi ve bulması gerekir.

Kabuğundan vazgeçmesi gerekir.

Ancak bu şekilde gerçekten var olabilir, kendini gerçek kılabilir.

Ancak bu şekilde Bilgi'ye ulaşabilir. Keza Prens'in egosunu Dev'in tüylerinde bırakıp sıyrılarak kurtulması da anlatıdaki emsalidir.

İki Dünyanın Ustası

İki dünya ayrımı arasında, zamanın görünümünün bakış açısından nedensel derinliğine gidip gelme özgürlüğü, ustanın becerisidir der Joseph Campbell Kahramanın Sonsuz Yolculuğu'nda.

Bahsettiği iki dünya ruh beden bütünlüğünü ve ayrılığını, kahramanın kendini bulduğu ve kaybettiği anları, yaşamı ve ölümü simgeler bu bölümde.

Dengeyi kurmanın imkansız olduğunu düşündüğümüz anlarda bile, iki zıtlığı aynı bünyede var ettiğinde usta olur kahraman.

Kendi ölümünü kabullendiğinde, kendi bedeninin değil ruhunun ölümsüz olabileceğini kavradığında, kendini aştığında bu yola devam eder kahraman.

Baktığımız açıdan başlayan hikayede çağrıyı kabul eden, eşikleri aşan, dönüş yoluna çıkmaya hazırlanan kahramanın karşısına kendi gibi yolcu görünümlü bilgeler çıkar.

Bhadavad Gita'da Efendinin Şarkısı kısmında Arcuna'nın karşılaştığı Vişnu buna bir örnektir.

Ortak hikayelerdeki oluşum Görünümün Değişmesi olarak anlatılır.

Ona Maceraya Çağrı'daki rehber gibi yolu gösteren, ancak yüreğiyle baktığında, sezgilerini eğittiğinde, dünyayı değil kendini değiştirebildiğinde karşısındakinin tanrı yüzünü görebileceğini söyler.

Kahramanın tanrıyla karşılaşması ne olursa olsun gerçekleşecektir ve aynı anlamı taşıyacaktır.

Bu yüzden "aşkın evrenseli simgeleyen figür", tanrı, ırksal ve konumsal anlama değil, tarihsel ana aittir.

Yani yapması gereken her şeyi, kahramana aktarması gereken her şeyi, olması gereken yoğunlukta aktarır.

Kahramanın serüveninde başına gelenler, yaptığı seçimler doğrultusunda şekillenir.

Buradaki simgeler, yalnızca iletişim araçlarıdır.

Tanrının düşkün olarak gelmesi bir şey anlatırken soylu olarak gelmesi bambaşka bir şey anlatır hale gelir.

Bu sürecin şekillenmesiyle de zaten devam edecek olan kahraman yücelirken, yükselirken; gereken gücü ve cesareti sergileyemeyecek olan kahraman yoldan ötededir.

"Teoloğun sorunu, simgesini; geçirmesi gereken ışığı engellememesi için saydam tutmaktır."

Görünümün değişmesinde özellikle anlatılan ve örnekleri verilen dini figürler vardır; İsa, Yakup, bir yönüyle Vişnu...

Hikayenin "iki dünya" olan kısmında öteki dünyayı ve özellikle öteki dünyanın varlığını vurgulayan diğer tanrısal figürler yer alır.

Çünkü bize içi, ruhu, benden içeri bir ben olduğunu anlatabilecek; daha doğrusu bizi buna en kolay ikna edebilecek kesimdir din adamları.

Söylediği yalan-gerçeklerle hikayelerde kahramanları, dünyada insanları başka bir yol olduğuna inandıran iki dünyacılar, kahramana yansıttığı gerçeğin içindeki yalanı doğru oranda tutmayı öğrenmiştir.

Tanrının büründüğü şekil ve gerçek şeklin kahramana görünürlüğü nasıl kahramanın anlık ve genel sergileyeceği tutuma bağlıysa teoloğun kuracağı yalan gerçek "denge"si de buna benzetilebilir.

Dinin, inancın dönüş yolundakinde tutacağı yer de kahramanın cesaretine, geçmişine, bazı hikayelerde kaderine ve adanmışlık seviyesine bağlı olarak değişim gösterecektir.

Kahramanın yolunda inanç, kalp, az veya çok bir rol oynar.

Yeterince zaman geçtiğinde yolcu; aldığı uzun ruhsal disiplinler, öğretiler ve hatta darbeler doğrultusunda kişisel sınırlarına, çekişmelerine, umut ve korkularına olan bağlılığını terk eder.

Yani dünyevi duygular, aktarımlar ve bu hallere olan temastan uzaklaşır.

Artık doğrunun gerçekleşmesinde yeniden doğuş için gerekli olan özkıyımına karşı direnmez.

Kendini ulaşacağı şeyler için, sonsuz olmak için, nesne olmamak için, somut olma halinden çıkmak için değiştirmekten çekinmez.

Kendini temeliyle yıkmaktan uzak durmaz.

Dönüşümden korkmaz, dönüşeceği halden korkmaz.

Bilir ki öğretileri vardır, heybesi doludur.

Usta olmak için, denge için, maddeden öte olmak için savaşır.

Önce kendiyle, sonra dünyayla...

**En sonunda büyük an için nitelikleri tam olarak gelişmiş olur.
Bir isimsiz olur.**

Yasa, kayıtsız şartsız kabul etmesiyle onun içinde yaşar.

Bununla birlikte bir aktörün oynadığı rolün kostümünü giysin giymesin hep bir insan olması gibi kahraman da hangi yollardan geçtiğini bilerek, ustalarının görünümlerini, öğretilerini hatırlayarak, bir sonsuz olmakla beraber fani olduğunu bilerek yaşar.

Yaşayarak yaşatır. Her zaman bir öğrenci olur.

“Yok edilmezi tam olarak bilen kişi de yok edilmezdir.”

Diğer Yayınlarımız

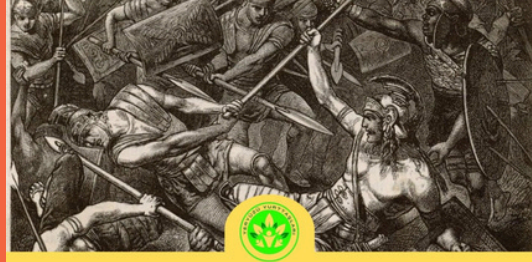
Gençler İçin Denemeler

Yaratımın Doğası Üzerine
Trajedinin Kutlu Ezgisi
Robot Hakları ve İnsanlığın Geleceği



Gençler İçin Başka Tarih

Aristonikos ve Güneş Ülkesi
Spartaküs ve 3. Köle Ayaklanması
Thomas Müntzer ve Köylüler Savaşı



Gençler İçin Kapitalizm

Kapitalizm ve Antropoloji
Kapitalizm ve Din
Kapitalizm ve Aile



Gençler İçin Faşizm

Faşizmin Kitle Psikolojisi
Faşizmin Tarihsel Gelişimi
Faşizmin Bir Formu Olarak Kapitalizm

