



Available online at <http://dergipark.gov.tr/iujad>
Inonu University Journal of Art and Design
Faculty Homepage: <http://www.inonu.edu.tr/tr/gsf>



Antik Çağdan Günümüz Popüler Kültürüne Kahraman Arketipinin Değişen İmgeleri The Changing Image Of Hero Archetype From Archaic Age To Today's Popular Culture

Nil Köken^{a,*}  

^a Hacettepe Üniversitesi GSF Resim Bölümü, Ankara, Türkiye

Article history: Received 03-18-2019 / Accepted 31-12-2019

ÖZET ABSTRACT

Bu makalenin ana problemi günümüz popüler kültüründe yer alan süper kahraman mitlerinin dünyasal çaptaki çağdaş problemlere çözümler önerebilen bir kahraman arketipini canlandırabilme başarısını sorgulamaktır. Kahraman arketipi insanlığın bilinç dışında yer alan, toplumların sağlıklı biçimde gelişebilmesi ve varlıklarını sürdürebilmeleri için önemli ve gerekli arketiplerden biridir. Bu yüzden her yeni dönemde, çağının problemlerine çözüm ararken kendi varlığını riske atarak bilinmeze yolculuk eden ve yeni değerlerle dönen bir insan olarak tanımlanabilecek bir kahraman, yeni bir yüz ve değerler bütünüyle görünür olur. Makalede, antik Yunan heykel sanatından günümüz popüler kültürüne çeşitli örnekler incelenerek her çağın kendine özgü kahraman imgesini nasıl yarattığı ortaya serilmeye çalışılmıştır. Son olarak popüler kültürün yarattığı alt mitler içinde, en tanınmış kahramanlardan biri olan "Superman" örneği üzerinde durularak, bu karakterin insanlığın ortak bilinçdışına dair güçlerle dolu bir arketipi canlandırma ve çağın küresel sorunlarına çözümler önerebilecek değerleri görünür kılma gücü tartışılmıştır.

The main problem of this article is to investigate the super hero myths in today's popular culture, their ability to reanimate hero archetype and offer solutions to global contemporary problems. Hero archetype is one of the most important archetypes in collective unconscious for the survival and evolution of a healthy society. For this reason, every new era, a hero who can be defined as someone risking his/her own existence to take a journey in to the unknown for finding solutions for contemporary problems, would reappear with a new face and a new set of values for the society. In the article by several hero representations and images, from classic Greek sculpture to the images in today's popular culture, are examined to reveal how every era created its own unique hero representation. Finally by the example of "Superman" which is the most famous hero image of sub-myths created by popular culture is analysed and his capacity to reanimate an archetype carrying the powers of collective unconsciousness and to offer solutions to global contemporary problems is discussed.

Anahtar Kelimeler: Kahraman, Arketip, Mitoloji, Heykel, Popüler Kültür.

Keywords: Hero, Archetype, Mythology, Sculpture, Popular Culture

1. GİRİŞ

İnsanlık tarihi var oluşun başlangıcını imgeleyen, insanlığın yeryüzüyle uyumlu yaşayabilmesi için kozmostaki yerini tasavvur eden mitlerden; sosyal ve etik yaşantıyı düzenleyen dinsel hikâyelere, eğlenceli halk masallarından, kahramanlık destanlarına, edebiyat eserlerinden, kitle iletişim araçlarıyla yayılan tüm haberlere ve sinemaya kadar sayısız çeşit ve renkte hikâyelerle dokunmuştur. *Psikomitoloji: 'Ara-Da-Lığın' Bir Karmaşa Olarak İnşası* isimli makalesinde insanı, doğum öncesi ve ölüm sonrası iki bilinmezlik arasında, "arada" bir varlık olarak tanımlayan Bilgin Saydam (2015, s. 41), insanı bu arada olma halinden kurtarma vaadi taşıyan ve "boşlukta hiç kimsesiz, hiçbir şeysiz süzülmenin dehşetini yumuşatan" şeyin sadece insana özgü olan bir bağlanma kabiliyeti, zihninde referans odakları oluşturan bu bağlanmalarla öyküler kurabilme yetisi olduğunu söyler.

"Neden" ve "nasıl" sorularının insanoğlunun varoluşunu sürdürebilmesi ve geliştirebilmesi açısından özel önem taşıdığına dikkat çeken Saydam (2015, s. 42), bağlantıları-anlamları, yani bir şeyin neye doğru ve ne için olduğunu bilmenin 'doğru' eylemleri oluşturmada insana

* Corresponding author.

<http://dx.doi.org/10.16950/iujad.541544>

yetkinlik kazandırdığını aktarır. "Ancak parça-bölük bilgi kırıntıları yeterli değildir. Anlamli bir bütünselliğe, dünyanın ve içinde kendimizin öyküsüne gereksiniz" (Saydam, 2015, s. 42). Böylece neden ve nasıl sorularına verdiği cevapları bir araya getirerek, evrenin kaosu ve sonsuz olasılıkları içinden anlamli bir başı ve sonu olan bir hikâye kurgulayan insan, belki de yeryüzünde kendi kendine hikâye anlatma yetisine sahip olan ve bir "insanlık ideali" yaratarak daha iyi bir var oluşa doğru yol almaya çalışan tek canlı varlıktır.

Bu daha iyi var oluşa doğru, birlikte yaşamının en iyi yollarını hayal ederek ortak değerler dünyasını mitlerle inşa etmiş, ulaşmış olduğu bilgelik seviyesini; yani yaşadığı tüm deneyimler, üstesinden geldiği zorluklar, var oluşa bulduğu çözümleri ve ortak bilinç dışının güçlerini muhafaza eden arketiplerin dönüştürücü enerjilerini mitlerin simgesel diliyle koruyup aktarmıştır. Özellikle kahraman arketipi, toplumların yeni bilinç seviyelerine sıçramaları ve yozlaşmaları aşarak hayatta kalabilmeleri açısından önemli rol oynar. Kahraman her zaman çağdaş çözümler aramak için bilinmeze doğru yola çıkan ve toplumundaki bireylerin içsel gücünü canlandırarak yeni bir bilgiyle geri dönen cesur kişi olmuştur. Bu yüzden her çağda her toplum kendi karakter yapısı ve etik değerlerine uygun olan bir ya da daha fazla kahraman yaratmış, kahraman arketipi her çağda farklı ihtiyaçlara cevap vermek üzere yeni yüzlerle ortaya çıkmıştır.

Aydınlanma düşüncesi ve Modernizmle birlikte önemli başvuru kaynağı ve iç görü hazinesi olan mitlerden büyük bir kopuş yaşayan Batı uygarlığı elbette ortak bilinçdışının gücüne sahip arketipleri yeniden canlandırmanın yeni yollarını aramaya başlar. Oluşan boşluğu doldurmak için icat edilen başta televizyon olmak üzere sayısız eğlence aracından hızla yayılan programlar (sayısız haber, magazinsel hikâye, sinema filmleri ve oyunlar vb.) bir popüler kültürün ve mitolojinin doğmasına neden olmuştur. Bu popüler kültür içinde, her çağda kahramanlara ihtiyaç duyan toplumun çok sevdiği "süper kahraman" hikâyeleri önemli bir yer tutmaktadır.

2. MİTLER, ARKETİPLER VE SANAT

Joseph Campbell'e göre insanın ulaştığı bilgelik seviyesinin saklandığı en önemli anlatılar, çağlar boyunca yaşayan, "insan hayatının dayanağı olan temalarla ilgi, medeniyetler inşa eden ve milenyumlar boyunca dinlere bilgi kaynağı olan, antik çağlardan gelen" mitlerdir (Campbell ve Moyers, 2013, s. 22) . Campbell, Bill Moyers'le birlikte yazdıkları "Mitolojinin Gücü" adlı kitapta mitin ahenk yaratan gücünden bahseder ve onu kişinin de kendisini bir parçası olarak hissedebileceği, kelimeleri eylemler ve maceralar olan fakat eylemin ötesinde, aşkın bir şeyi akla getiren, esin veren bir şiire benzetir (Campbell ve Moyers, 2013, s. 81) . Campbell'e göre mit bizi her zaman, tüm düşüncelerin, "gerçeklik kavramının bile" ötesinde olan aşkın gerçekliğe götürür ve kendimiz olan bu gizemle bağ kuracağımız bir hat verir (Campbell ve Moyers, 2013, s. 84). Mitler, kolektif bilinç dışının yoğunluğunu muhafaza eden arketiplerle örülüdür. İnsanoğlunun olgunlaşma süreci içinde bu arketipler içsel problemlerin çözümünde yardımcı dokunacak geçitlerin eşiklerine dair bilgileri ve "insanın ruhani potansiyeline giden ipuçlarını" taşırlar (Campbell ve Moyers, 2013, s. 22).

Campbell genel olarak birbirinden tamamen farklı iki mitolojik düzenden bahseder: birincisi, parçası olduğumuz doğa ve doğal dünyayla ilişkimizi sağlayan mitolojik düzen; diğeri de belli

bir toplumla ilişkimizi sağlayan ve katı bir biçimde sosyolojik olan bir mitolojik düzendir. Modernizmden sonra, günümüz dünyasında daha çok ikinci türün, katı bir sosyolojik düzen üzerine kurulmuş olan dinsel mitolojiler olarak varlığını sürdürdüğü için ama bunların çizdiği dar çerçevenin günümüz insanın ihtiyaçlarıyla artık tam örtüşmediğinden bahseder. Çünkü bu mitlerde doğa Tanrı'dan ayrı ve insan tarafından kontrol edilmesi gereken düşman bir güç olarak yorumlanmaktadır (Campbell ve Moyers, 2013, s. 44).

Öte yandan doğayla ahenk dolu bir ilişkiyi tasavvur eden ilk türden mitler, 19. Yüzyılda, Aydınlanma hareketiyle birlikte, ilkel insanın basit düşünceleri olarak yorumlanarak değersizleştirilmiş, 20. Yüzyılda eğitim programlarından bile kaldırılmıştır. Campbell bu durumun, günümüz insanını, yaşamda karşılaştığı sorunlara çözüm yolları ararken referanssız ve yalnız bıraktığını söyler (Campbell ve Moyers, 2013, s. 22). Eskiden yeri geldiğinde geçmişin bilgeliğini şimdinin sorunlarıyla ilişkilendirebilme ve çağın sorunlarını ele alırken daha geniş ve derin bir bakış açısı geliştirebilme olanağı sunan bu hikâyeler artık insanların dağarcığında yer almamaktadır.

Jolanda Jacobi'nin (2002, s. 74) aktardığına göre Jung, arketiplerin ciddiye alınmayı talep eden ruhsal güçler olduğunu ve her zaman koruma ve kurtuluş getirdiklerinden, onlara karşı gelmenin ruhun tehlikeleriyle, nevrotik ve hatta psikotik bozukluklarla sonuçlandığını belirtir. Öte yandan arketipsel imge ve deneyimlerin, dogma ve inancın içi boş formlar olarak donup kaldığı yerlerde sihirli güçlerini yitirdiklerini, insanoğlunu yarımsız ve yalnız bir şekilde içteki ve dıştaki kötünün merhametine bıraktıklarını söyler. Jacobi'ye göre bu, aşırı uygarlaşmış, teknolojik ve rasyonel akla dayanan Batı dünyasında yaşanan bir durumdur.

Mitlerin tedavi edici, sorun çözüme yardımcı rolü geniştir. Mitsel öykülerin anlatımı ve analizi, Walter Benjamin'in (2016, s. 73) değindiği gibi geçmişte de, günümüz modern psikolojisinde de psikolojik sağaltım için kullanılan yöntemlerden biridir. Jolanda Jacobi de (2002, s. 129) Jung'un analiz yöntemini açıklarken bir anlam çekirdeği barındıran enerji yüklü arketiplerin dönüştürücü ve iyileştirici gücünden bahseder. Jacobi'ye göre arketipik imgeler, hastaların tüm insanlığın varoluşundan bu yana kendisinininkilerle benzer acılar yaşamış olduğunu kavrayarak, kendi üzüntüsünün "tüm insanlığı birleştiren, nefret ve öfke barındırmayan bir acı" olduğu anlayışına ulaşmasına yardım ederek, hastaların bireyüstü psişenin farkına varıp, kendilerini izole eden yalnızlık duygusundan kurtulmalarını mümkün kılar (Jacobi, 2002, s. 139).

Arketipler aslında, ilk insandan bu yana yaşanan psişik etkileşimlerin kalıtsal mirası olan psişik niteliklerin temsilcileridir. Jung'a (2017, s. 110) göre mit ve mitsel öykülerdeki karakterler ve olay örgülerinin her biri birer arketipe tekabül eder. Kolektif bilinçdışı diyebileceğimiz, kişinin insanlık ailesiyle paylaştığı zengin alanda yaşayan arketipler ancak bilinçle temas ettikleri zaman güç kazanırlar ve kişide, irade, cesaret, kahramanlık gibi nitelikleri harekete geçirebilirler. İşte bu noktada sanatın rolü önemlidir. Sanat arketipsel imgeleri yeniden canlandırma ve onları izleyicilerin bilinçleriyle buluşturarak, tıpkı mitler gibi bilinç ve bilinçdışı arasında yeni çağdaş köprüler kurabilme gücüne sahiptir. Sadece hikâye anlatıcıları değil plastik sanatlarla uğraşanlar da Ursula Le Guin'in (1999, s. 90) belirttiği gibi varlık merkezlerinden hareket ederek, arketipsel imgeler yaratabilir ve onları izleyicilerin bilinciyle buluşturabilirler.

Rollo May (1998, s. 52) ise sanatçıyı soyunun vicdanının yaratılmasına içtenlikle bağlı bir birey, insan topluluğu için daha anlamlı bir varoluşun yeni sembollerini yaratan kişi olarak betimler. May'e göre bir sanatçı dünya deneyimini "kendi ruhunun örsünde dövmek" gibi zor bir işi üstlenerek, belki de mitleri eskimiş biçimlerinden kurtararak yeni biçimlere ve yeni sembollere dönüştürecek olan kişidir. Sanatçının aslında mitlerdeki kahramanın yolculuklarıyla örtüşen bu yaratım eylemi, göre toplumun etik yapısını da belirler. Bilinçli bir niyetle ahlak yaratmasa da, sadece 'varlığında kendini gösteren görüyü' duyup, bunu ifade etmekle ilgilenen sanatçının yarattığı sembollerle, toplumun etik yapısının yontacağını belirtir (1998, s.52).

3. KAHRAMAN ARKETİPİ

Bütün toplumlar, kendi kültürlerinin psikolojik ihtiyaçlarına, değerlerine, çağlarının problemlerine cevap verecek kahramanlar imgelemiştir. Toplumun iyiliği için kendilerini feda etmeye hazır bir cesaretle, güvende oldukları mekânları terk ederek bilinmeze doğru, zorlu bir anlam yolculuğuna çıkan ve yolculuk sonunda buldukları değerleri toplumlarına geri getiren bu kahramanlar, hikâyelerini dinleyen veya hatırlayanların içinde benzer erdemlerin ve cesaretin ortaya çıkarmasına yardım eder. Bu yüzden iyi bir kahraman hikâyesi ya da kahraman arketipini güçlü bir biçimde canlandırmış bir eserle karşılaştıktan sonra insan kendini kahramanca bir güçle dolmuş, insan olmayı değerli kılan nitelikleriyle temasa geçmiş, yaşamının anlamına dair ümidi, güveni ve cesareti tazelenmiş hisseder.

Kahraman genellikle insanlığa zarar veren ya da tehdit eden bir kötülüğü alt etmek için, kendi varlığını riske atarak yollara düşen, hayal gücü yüksek, cesur bir kişidir. Campbell'e (2000, s. 65) göre kahraman içinde yaşadığı topluma uyumsuzluk hisseden ve yeni bir uyum yaratacak bir yaşama biçiminin, anlamlar bütününün arayışına düşen kişidir. Eğer kişisel mitlerimiz olan rüyalarımız, içinde yaşadığımız toplumunkiyile örtüşüyorsa toplumla uyum içinde yaşamaya devam edebiliriz ama bu rüyalar toplumunkiyile çatıştığında, "karanlık ormanda yaşayacağımız bir macera" vardır (Campbell, 2000, s. 65).

Tüm kültürlerin sözlü geleneklerinde güçlü biçimde bu arketipi canlandıran kahramanların bazı ortak özellikleri vardır. Hiç biri kusursuz değildir, sıradan insanlar gibi güçsüz yanları da vardır. Onları diğerlerinden ayıran şey çoğunlukla ölümlülüğün ötesindeki bir varıksal anlam arayışı için güvenli ortamlarını bırakarak tehlikeli bir yolculuğa atılmadaki korkusuzlukları, yardım arayabilme ve doğru yardımı ayırt etme özelliği, kolayca kandırılmamalarını sağlayan uyanık gözlem gücü ve basmakalıp tanımları reddederek her şeyi kendi sezgilerine göre yeniden değerlendirebilen güçlü karakterleridir.

Kahraman, topluluğunun korunaklı ortamını bırakıp bir kez yola düştüğünde "karanlık ormana, ateşin dünyasına, ilk deneyimler dünyasına girer." İlk deneyimler henüz yorumlanmamıştır ve bu yüzden hayatlarını kendilerinin belirlemeleri gerekir (Campbell, 2000, s. 66). Bu karanlık ormanın tehlikeli bilinmezliğinde, yolunu kendisi yaratarak ilerleyen kahraman, erdemlerinin yardımı ile cesur denemeler yaparak macerasını tamamladığında, insanlığa sunmak için getirdiği zafer bir dizi yeni olasılık olacaktır.

4. ANTİK YUNAN'DA KAHRAMAN

Klasik Yunan sözlü geleneği böyle etkileyici kahramanlık öyküleriyle doludur. Bu hikâyelerde genellikle soyları Tanrılara dayanan ama ölümlü olan kahramanlar, Yunan toplumunun insanlık idealini yansıtır. Antik Yunan'da kahramanlık, toplum için çalışma, fedakârlıkta bulunma ve şehrine onur getirmekle birlikte düşünülürdü. Bu yüzden olimpiyatlarda zafer kazanan atletlerden sadece bazalarına; bedensel güç ve güzellikleri kadar erdemleriyle de öne çıkan ve toplumları için aktif bir biçimde çalışıp şehirlerine onur getirecek işler yapanlara Kahramanlık Payesi verilirdi. Bu unvanın onları mitolojilerdeki kahramanlar gibi yarı-tanrı seviyesine yükselttiği düşünülürdü. Ayrıca mitolojik kahramanlardan ilham alan antik dünya gençlerinin bazen onların işlerini taklit etmek amacıyla benzer maceralara atılıp, cesur eylemlere giriştiği kaydedilmiştir.

Antik Yunan toplumunun günlük yaşamı ve felsefesinde önemli bir yeri olan "kahramanlık ideali" plastik sanatlarda ise insan formunda, estetik bir duyum olarak görünür olmuştur. Bu kahraman görüntüsü, Tanrıların tasvirlerinde olduğu gibi çıplaktı. Olimpiyatlarda atletlerinin giysisiz yarışmalarından gurur duyan ve insan bedeninin güzelliğini bir erdem olarak yücelten Antik Yunanlılar, çıplaklığa büyük önem verirler, çıplaklığı kültürlerinin üstün bir özelliği sayarlardı. Kenneth Clark (1960, s.21), bunun nedenini felsefelerinin özünü oluşturan, "insanın bütünlüğü" düşüncesinde olduğunu söyler. Clark'a göre ruh ve beden bir ve aynı şey olduğu fikri, Yunanlıların soyut fikirlere bile duyumsal, dokunulabilir, insani biçim vermelerine neden olmuştur. Dolayısıyla Antik Yunan sanatın figüratif bir dille serpilmesi doğaldır. Felsefe, tanrılar, ormanlar, nehirler hatta yankılar bile eserlerde, insan bedenine dönüşerek yüksek düzeyde sembolik bir anlatım içinde görünür olmuştur.

Antik Yunan edebiyatının belki de en ünlü kahramanı Herakles'tir. Lysippos'un *Herakles Farnese* ya da "Yorgun Herakles" olarak anılan heykeli (M.Ö. 320), geç klasik dönem sanatının erişmiş olduğu bütün zarafet ve ustalığı sergiler. Klasik dönemde Polykleitos'un Kanon'undaki hesaplara göre 1/7 oranında kullanılan baş/vücut oranını 1/8 olarak değiştiren Lysippos, iri bir figürü daha ince ve zarif göstermeyi başarmış, yüzeylerde hareketliliği artırarak, detayları tasvir etmede titiz bir ustalık seviyesine ulaşmıştır. Lysippos, Pliny'nin (Secundus, 1896, s. 53) *Natura Historia* adlı eserinde de, sonunda mükemmel oranlara ulaşması ve detayları çözümlemedeki başarısı için övülür.



Görsel 1. Lysippos. "Yorgun Herakles", 315 cm, Mermer, MÖ 320, Museo Archeologico Nazionale, Napoli.



Görsel 2. Thomas Crawford. "Orpheus ve Cerberus", 171.5x91.4x137.2cm, Mermer, 1843, Huntington Vestibule, Roma.

Yorgun Herakles (MÖ. 320) (Görsel 1), Rönesans döneminde, saray inşaatında kullanmak üzere malzeme arayan Farnese ailesinin, Roma'da yaptığı kazılarda ortaya çıkardığı, binlerce Romalıya hizmet verdiği düşünülen Caracalla hamamlarında bulunan heykellerden biridir. Heykel, Herakles'ten korkan, bu yüzden ona başarılması çok güç ve tehlikeli görevler veren Kral Eurystheos'un istediği altın elmaları ele geçirmeyi başarmış Herakles'i, yorgun bir biçimde budaklı asasına yaslanmış olarak gösterir. Hikâyeye göre Herakles, uzun bir maceradan sonra Tiber Nehri kıyılarına ulaşmış, akşam yıldızının kızları olan Hesperid'lerin büyülu bahçesini bularak dev Atlas'ın, bahçedeki altın elmaları onun için toplama sözü vermesi üzerine, dünyayı bir süreliğine onun yerine sırtlamıştır. Elmalarla geri dönen Atlas, onları Krala kendisi götürmek istediğini söylediğinde ise, yine kurnazlığını kullanarak, dünyayı ona iade etmeyi başarır.

Heykel, belki de dünyayı sırtında taşımış olduğu için yorulmuş olan Herakles'in insani yönünü vurgularken, aşırı gelişmiş kaslarıyla güçlü bedenini de en zarif ve estetik biçimde sergiler. Roma hamamında sergilenen bu heykeli gören Romalıların, Herakles'inki gibi kaslara sahip olmaya heveslenerek, spora şevk duyacakları hayal edilebilir. Lysippos, Herakles'in ağırlığının neredeyse yarısını (önceki maceralarında öldürmüş olduğu) Nemea Aslanının postuyla sarılı budaklı sopasına aktararak, torsosunda yarattığı zarif bükülme ve yaslanma hareketi ile hacimli kaslarını ortaya çıkarır. Klasik sanatta çokça görülen frontal duruşu kıran Lysippos, izleyicinin heykelin etrafında dönmesini teşvik ederek izleyiciyi Herakles'in arkada avucunda sakladığı elmaları keşfetmeye yöneltir. Böyle bir oyunla hikâyeyi hatırlayan izleyici, Herakles'in zaferini kas gücü kadar kurnazlığına da borçlu olduğunu hatırlar.

Hayranlık uyandıran bedensel bir güce sahip olsa bile, bir kahramanın yorgunluk hissedebilmesi onu insanlık durumuna ve izleyiciye duygusal anlamda yaklaştırır. Öte yandan Herakles'in öne eğik başı ve yaslanmış duruşu sadece fiziksel yorgunluğunun işareti olmayabilir. Şefik Can (1998, s. 180), Herakles'i "beden gücü gelişmiş, fakat akıl ve zekâ gücü biraz geri kalmış", "tuttuğunu koparan, çok kuvvetli fakat kafası pek işlemeyen" bir karakter olarak tasvir eder. Babası Zeus olan Herakles, tüm hayatı boyu çeşitli maceralara atılmış, iyi yüreklilik göstermiş ama sıklıkla zaaflarına yenilerek başarılarını mahvetmiş, öfkelenince gözü döndüğü için, karısı ve çocuklarını öldürmek gibi, sonradan büyük pişmanlık duyacağı işler yapmış, Eros'un tuzağına kolayca düşen Herakles, kocaman cüsse ve gücüne rağmen kolayca kandırılarak yönetilmeye açık bir karakter çizmiştir. Öte yandan, trajik yolculuğunun sonunda, her kahraman gibi bu kahramanı da kahraman yapan özel değer açığa çıkmış ve zaaflarıyla mücadele eden bu güçlü yarı Tanrıyı, Tanrıların katına yükseltmiştir.

Heykelin izleyiciyle göz göze gelebilmesine de yardım eden, başı öne eğik, düşünceli duruşu, belki de Herakles'i Tanrılar katına yükseltecek olan bu erdeme işaret etmektedir. Düşünsel derinliği olmayan ve çoğunlukla içgüdüsel hareket eden Herakles ne Theseus gibi akıllı, ne de Sisyphos kadar kurnaz, ne Orfeus gibi sanatsal yeteneğe sahip, ne vefalı, ne de sevgi doludur. Acaba onu sonunda Tanrılar katına yükselten erdemi, sahip olduğu olağanüstü kaba kuvvet değil de yaptığı hataları fark edip pişman olabilmesi ve kendi öfkeli ve bilinçsiz tabiatıyla yaptığı mücadeleyi sonuna dek sürdürebilmesi olabilir mi? Tüm macerası boyunca Herakles, her şeye rağmen canlı kalan vicdanını dinlemeyi bırakmamış, hikâyenin sonunda belki pişmanlık duyduğu ve kendi kendisini cezalandırmak istediği için, belki de tüm acılarına neden olan benliğinden kurtularak arınmak arzusuyla, yaktığı büyük ateşin ortasına kendisini atmıştır. Böylesine cesur bir atılımla ölümü seçebilmesi, belki de tüm maceraları boyunca aradığı şeye ulaşmasının ve kendi küçük benliğini aşabilmesini sağlayan büyük tinsel bir gücün sonunda ortaya çıkmasının işaretidir. Mite göre bu eylemi Tanrıların merhametini üzerine çekmiş, onlar da bu kederli kahramanı Olimpos'a, ölümsüz Tanrılar arasına yükseltmiştir.

Herakles Antik Yunan'da sevilen çok sayıdaki kahramandan sadece biridir. Bu kahramanların sayıları kadar özellikleri de çeşitlilik gösterir. Aralarında kas gücüyle öne çıkanlar olduğu gibi, zekâsıyla, kurnazlığıyla ve özellikle ataları Apollon gibi güzellik ve duyarlılıklarıyla kahramanlaşanlar da bulunur. Bu Apollonik kahramanlar, sonları trajik de olsa, insanlığın kas

gücünden daha ince ve derin olan tinsel güçlerini onurlandırır. Belki de bu yüzden, Michelangelo gibi bazı Rönesans ustaları, Âdem ve Davut gibi İncil kahramanları için Herakles yerine Apollon'dan ilham almayı seçmiştir.

5. APOLLON'A BAKMAK

Ruhsal ve bedensel güzelliği birbirinden ayırmayan Yunan düşüncesine göre hakikat bedensel güzellikle yakından ilişkilidir. Platon, (1993, s.66-67) *Şölen* adlı eserinde, estetik bir beden bilgelige giden bir kapı olduğunu ima ederek, hakikatle ilişkilendirilen güzelin bilgisine ermek isteyen kişinin bilinçlenme yolculuğuna önce bedensel güzelliği takdir ederek başlamasını öğüt verir.

Güzellik ve akıl idealini simgeleyen Apollon ise birçok kahramanın Tanrısal atasıdır. Aslında çok güçlü ve temel bir arketip olan Apollon (Tanrısal olanın ilk arketipi: gökyüzünün kalbi ya da her şeyi gören, bakışının okları her şeyin içine nüfuz eden, acı - tatlı tüm kaderleri gören ve bilen, gökyüzünün gözü olarak tasvir edilen Güneş, güzel sanatların, müzik ve şiirin, kehanetin Tanrısı), atası olduğu kahramanlara farklı türde içsel güçler kazandırmıştır. Şifa sanatında ustalaşan ve insanlara duyduğu merhamet yüzünden ölümsüzlüğü bulan ve bu nedenle Zeus tarafından bir okla öldürülen, Apollon'un oğlu Asklepios (Can, 1998, s. 60) bunlardan biridir. Lirinden yayılan müziğin güzelliğiyle yırtıcı hayvanları bile inlerinden çıkarıp dizinin dibinde uyutan, canlı, cansız tüm varlıkları tinsel bir heyecanla titreten, Argonaut'larla çıktıkları macerada, yine müziğinin güzelliği ile Karadeniz boğazındaki oynak kayaları dondurarak arkadaşlarını kurtaran ve çok sevdiği, ölen karısının ardından, "insanların yalvarmalarına kulak asmadan, taşlaşmış kalplerin bulunduğu karanlık diyara" (Can, 1998, s. 226) yani ölümler diyarına inmekten çekinmeyen Trakyalı Orpheus bir başka Apollonik kahramandır.

Amerikalı bir sanatçı olan Thomas Crawford, 1843 yılında yarattığı *Orpheus ve Cerberus* (1843) (Görsel 2) için, antik dönemin belki de en ünlü eseri olan *Apollon Belveder*'den (MÖ. 330-320) (Görsel 3) ilham almıştır. Ovidius'un *Metamorfozlar*'ının 10. kitabında anlattığı hikâyeden yola çıkan sanatçı, antik dönemin biçimsel diline de öykünerek, Orpheus'u, Hades'in kapı bekçisi, üç başlı azgın köpek Cerberus'u müziğiyle sakinleştirdikten sonra, karısını aramak üzere ölümler diyarında ilerleyişini tasvir eder. Apollon gibi genç bir adam olarak biçimlendirilen Orpheus, antik dönemin üslubuna öykünen ahenk dolu bir oran ilişkisi içinde, pürüzsüz bir akış içindeki formların oluşturduğu çıplak beden ve sırtında geriye doğru dalgalanan bir pelerin ve sandaletlerle tasvir edilmiştir. Genç kahramanın ileri doğru atılışındaki kararlılık, görünmez bir rüzgâra ya da güce doğru zorlukla ama azimle ilerleyişini gösteren, geriye doğru uçuşan pelerini ve gözlerini korumak için kaldırdığı elleriyle pekiştirilir. Elindeki lirin ve yanında uysallaşan Cerberus'un çağrıştırdığı barışçıl ve nazik tabiatına uygun olan biçimsel yumuşaklık, azim ve kararlılıkla birleşerek Apollon'un klasik tasvirlerindeki dengeyi çağrıştırır.

Orpheus gibi, Apollonik kahramanların çoğu güçlerini cesaretleri kadar önemli olan ve duygusal etkiler yaratan güzel sanatlardaki ustalıklarından, merhamet, vefa, bağlılık gibi tinsel özelliklerinden alırlar ve çoğunlukla antik Yunan'dan miras kalan Apollon tasvirlerine benzeyen biçimlerde gösterilirler. Kimi zaman "anlamı belli, parlak" anlamına gelen ve

Tanrının ışık saçan aydınlık varlığını niteleyen Phoibos ismiyle anılan Apollon (Erhat, 2015, s. 45) sonsuz bir güne benzeyen sonsuz gençlikle ilişkilendirildiği için tasvirlerinde her zaman neredeyse kadınsı bir güzellik taşıyan, genç bir erkek bedeniyle tasvir edilir. Bedenleri ruhun görünümüleri olarak hayal eden Yunanlı sanatçılar, en soyut kavramları bile kişileştirerek figürler olarak tasvir ederken, Apollon'a dair tinsel özellikleri dışavurmayı, Tanrısal bir gücü, iyilik dolu bir zarafetle bir arada göstererek başarmıştır. Biçimsel olarak kolaylıkla kavranan uzuvların rasyonel açıklığı, birbirine akan formların tatlı ahengiyle dengelenir. Vahşi ve şiddet dolu bir imgenin tam zıttı olan bu iyilik dolu ahenk, umursamaz ve gizemli bir ifadeyle birleşerek Apollon'un her şeyi bilme gücünü sezdirir.

Apollon heykellerinden en ünlüsü, Lysipos'la aynı dönemde yaşamış olan başka büyük bir usta olan Leochares'in şekillendirdiği düşünülen *Apollo Belvedere'in* (MÖ. 330-320) (Görsel 3) 224 cm yüksekliğinde, Vatikan müzesinde bulunan, bir Roma dönemi kopyasıdır. Apollon bir kahraman değil ölümsüz bir tanrıdır ama doğduktan hemen sonra, Python isimli, insanlara eziyet eden dev bir yılanı öldürmek için Parnasos dağına doğru yola koyularak, kahramanca bir işe girişmiştir. Python, söylenceye göre, yeryüzü tanrıçası Gaia'nın, Delphi'nin kutsal kehanetini korumak için görevlendirdiği dev bir ejder-yılandır ve büyük selin ardında kalan, vebaya neden olan, korkunç bir balçık ırmağı olduğu da söylenir. Böylece Apollon yüzlerce okuyla canavarı öldürerek çürüyen bataklığı kurutmuş, dünyanın merkezi olduğu inanılan kehanet merkezi Delphi'nin yeni sahibi ve bir ejderhayı öldüren ilk kahraman olmuştur. Apollon bir tanrı olarak fiziksel güç ve cesarete sahip olmakla kalmaz bu güç ve cesareti güzellik ve duyarlılıkla birleştirerek antik Yunan'ın eşsiz kahraman idealine esin verir. Apollon onuruna düzenlenen olimpiyatlar, bu yüzden "Pythian Oyunları" adıyla anılmış ve atletizm olduğu kadar müzik ve şiir dalında yarışmalara da yer vermiştir.

Heykel Apollo'yu, dev yılanı öldüren okunu çektikten hemen sonra gösterir. Ağırlığını sağ ayağının üzerine aktarmış olan Apollon'un yayı tutan sol kolu, başının döndüğü yöne doğru açılarak, seyirciye dönük bedeniyle hoş bir açı oluşturur. Omzundaki ince ve akışkan bir biçimde tasvir edilen ve zarafet duygusunu güçlendiren pelerin, bu sol kola dolanarak hareketin ölçülü ahengini vurgularken, formun tüm kısımlarının tek bir noktadan rahatça algılanmasını sağlayan frontal duruşun monotonluğu da kırılmıştır.



Görsel 3. Leochares. "Apollon Belvedere", 224 cm, Mermer, M.Ö. 330-320, Vatikan, Roma.

Görsel 4. Donatello. "Davut", 158 cm, Bronz, bakır ve kalay, 1440, Bargello, Floransa.

Ama heykeli ölümsüz kılan şey sadece geç dönem klasik sanatın yeni oran ilişkilerine uygun düzenlenmiş, birbirine kusursuzca akan formların açıklıkla algılanabilir ilişkileri ya da saç, kas dokusu, örtü gibi detayları tasvir etmedeki ustalık değildir. Heykelin bütününe sinmiş olan ve artık Apollon'a inanmayan bugünün insanını bile kendisine çekmeye devam eden bir canlılık ve gizemi güçlü bir arketip vasıtasıyla görünür kılmış olan, Leochares'in kişisel ve özün duyarlılığıdır.

Bütün heykele sinmiş olan bu duyarlılık en çok *Apollon*'un yüzündeki ifadede görünür olur. Bütün kasları az önceki hareketin taze gerilimiyle dolu olan *Apollon*'un yüzünde serinkanlı ve hafif bir tebessüm vardır. İnce bir dengeyi koruyan ve insana dair coşkunculuk ya da yorgunluk gibi duyguları içermeyen bu gülümseme bugün bile insanı içine çeken, sakin bir gizemle doludur. Acaba *Apollon* serinkanlı tebessümü ile az önce kazandığı zaferin onun için ne kadar kolay ve önemsiz olduğunu mu belirtir? Ya da gülümsemesinde zafer kazanacak tüm kahramanlara önerdiği bir ağırbaşlılık ve tevazu mesajı mı vardır? Tüm varlıkların tatlı ve acı kaderlerinin bilgisine sahip olduğu inanılan, kehanetin de tanrısı olarak bilinen Apollon belki de geleceği gördüğü için büyük bir sevinç göstermiyor, olayların sonsuzluktaki dengesi içinde her şeyin birbirini nötrleyeceğini ima ediyor olabilir mi? Tüm bu sorular ve daha fazlasının aynı anda doğru olması bile mümkündür. Heykelin gücü, onunla karşılaşan her izleyiciyi bu tanrısız bakış aracılığıyla, varoluşsal bir gizemle yüz yüze getirmesidir. Karşılaştığımız anda bizi içine çeken bu hoş ve serin bakış, ruhun gizemlerine açılan bir ayna olur. Orada, belirsiz ifade sayesinde yüz yüze geldiğimiz kendi kader ve zaferlerimiz, bilinmez geleceğimiz ile ilgili açığa çıkmayı bekleyen gizli sorularımızdır.

Leochares'in oran ilişkilerini hesaplayarak ideal biçime ulaşmayı amaçlayan rasyonel bir tavırla, doğal ifadeyi yakalamaya odaklanmış natüralist duyarlılığı birleştirmesi tasvir ettiği arketipin zıtları aynı anda bünyesinde bulundurma özelliğiyle örtüşmüş, belki de bu sayede eser güçlü, yaşayan bir sembole dönüşmüştür. Herhangi bir şeyi işaret ederken bilinen bir

içeriği ifade eden alegoriden farklı olan sembol "her zaman daha fazla bir anlama, mantıklı kavramlarla açıklanamayacak bir ifadeye sahiptir" (Jacobi, 2002, s. 132). *Apollon* heykeli bunu başarmıştır.

Jung'a göre (Jacobi, 2002, s. 42) iyi sanat eserleri insanoğlunun ezelden beri var olan ve bilinçdışında uyuyan sembolleri canlandırır. Yaratıcılığı sanatsal bir yapıtı ortaya koymak için bu sembollerin özenli bir şekilde düzenlenip şekillendirilme süreci olarak tanımlayan Jung'a göre bu süreç esnasında binlerce sesle konuşan sanatçı, sonsuzluk alanında anlık ve geçici olarak ifade etmeye çalıştığı düşünceyi kavrayarak kişisel kaderini insanlık kaderine dönüştürür. Böylelikle sanatı, insanoğlunun en uzun gecede hayatta kalmasını sağlamış lütufkâr güçleri uyandırarak, tehlikeler karşısında ona her zaman sığınacak bir yer bulma imkânı sağlar. Jung'a göre bu en mükemmel sanatın sırrıdır.

Kenneth Clark (1960, s. 54), *Apollon Belvedere*'in (MÖ. 330-320) (Görsel 3) Rönesans ustalarını nasıl etkilediğinden, Raphael'in Vatikan'daki Papalık Sarayı Kütüphanesinin duvarlarına yaptığı resimlerde tasvir ettiği azizler, şairler, bilim adamları ve filozoflara *Apollon Belvedere*'in "sadece hareketindeki zarafeti değil ama derin bir kavrayışı ve daha parlak bir dünyaya yönelen bir bakışı gösteren ifadesini" nasıl aktardığından bahseder. Kültürümüzde derin kavrayış ve bilgiyi, ışık ve aydınlanma metaforuna dönüştürmüş olan Apollon arketipi, bugün hala bilim adamı ve sanatçıların büst ve portrelerinde yaşamayı sürdürürken, Apollon'a has bu baş duruşu, bakış ve ifadenin izi, bugün bile pek çok portre ve büstte fark edilebilir.

Kenneth Clark (1960, s. 47), sükûnet ve mantığın bedenlenmiş hali olan *Apollon*'un dingin çehresinin 5. yüzyılda bir Âdem rölyefinde yeniden ortaya çıktığından bahseder. Baş ve uzuvları orantısız olarak büyük tasvir edilmiş olsa da, Clark'a göre bu Âdem tasviri, insanı hayvandan ayıran özelliğin hala insan bedeninin üstün güzelliği olduğunu göstermek ister. 1440 yılında Donatello, Hristiyanlık dünyasının neredeyse 1000 yıl boyunca ruhun peşine düşüp bedeni ve bedene dair her şeyi aşağı ve kirlenmiş görme macerasından sonra, bir Eski Ahit kahramanı olan *Davut*'u (1440) (Görsel 4) ilk defa, kendi başına ayakta duran çıplak bir erkek figür olarak, Apollonvâri bir güzellikle tasvir eder. Medici Ailesi tarafından çok sevilen bu 158 cm boyundaki bu heykel Medici Bahçelerinin tam ortasında sergileniyordu.

Hız. Davut sadece Eski Ahitten bir kahraman olduğu için değil, kendisinden çok daha büyük ekonomik ve askeri güce sahip, otokrasiyle yönetilen bir ticaret şehri olan Milan'ın Dük'üne karşı demokrasiyle yönetilen Floransa şehrinin kazandığı zaferi de çağrıştırdığı için seviliyor ve şehrin sembolü sayılıyordu. Eski Ahitteki hikâyede Davut henüz genç bir çocukken ülkesini tehdit eden ve ordudan hiç kimsenin karşısına çıkmaya cesaret edemediği, 270 cm üzerindeki boyuyla bir insan azmanı olan, acımasız savaşçı Goliat'ın meydan okumasını kabul eder. Genç bir çoban olan ve tıpkı Apollon gibi müzik sanatında yetenekli, çaldığı flütüyle hayvanları uysallaştıran, insanların kalplerinde görülmemiş bir ahenk ve neşe uyandıran Davut'u, daha bir çocuk olduğu için bu işten vazgeçirmeye çalışırlar. O ise şimdiye dek sürüsüne saldıran pek çok vahşi hayvanı öldürdüğünü anlatarak onu aslan ve ayıların pençesinden kurtaran Tanrı'nın bu Filistinlinin de pençesinden kurtaracağına olan inanç ve güvenini dile getirir. Üzerine giydirilmeye çalışılan zırhı çıkaran Davut Goliat'la sade bir

biçimde yüzleşerek sapanıyla attığı bir taşla onu öldürür. Goliat'ın kılıcını alarak onun başını keser.

Donatello'nun antik dönemin estetik duyarlılığını ve heykelde çıplak figür geleneğini yeniden canlandıran bu devrimci heykeli, kendi çağının ve ülkesinin değerlerini temsil eden bir kahramanı yeniden şekillendirmiştir. Floransa'nın kahramanlık idealini temsil eden Davut burada hem Floransa halkının özgürlük sevgisini hem de Rönesans'ın hümanist ideallerini yansıtırken, toplumunun kahramanlık idealini oluşturan soyut fikirleri de cisimleştirmiş olur.

Donatello'nun Davut'uyla imgeleştirdiği kahramanın en belirgin özelliği, zaferini kas gücüyle değil, Milan Dükü karşısında Floransa şehri gibi, temiz bir inanca bağlı olarak aldığı ilahi bir yardımla kazanmasıdır. Ergenliğe yeni erişmiş bir çocuk bedeniyle betimlenen Davut'un pürüzsüz, yumuşak hatlarının, sol ayağının altında duran savaşçının vahşi görünümlü korkunç başıyla oluşturduğu zıtlık çarpıcıdır. Süslü bir şapka izlenimi veren başlığı ile neredeyse bir kız çocuğu kadar zarif ve yumuşak olan Davut'un, fırlattığı küçük taşı tutan elini beline dayayarak verdiği sakin ve tatlı kontrapost duruş, kaba kuvvet ve şiddet yerine ruhsal güzellik ve ahenk sayesinde kazanılmış bu zaferi alaycılık derecesine vararak yüceltir. Daha genç tasvir edilmiş olsa da Apollon tasvirlerinin temel özelliklerini taşıyan Davut'un bedensel güzelliğinin Apollon'ununki gibi ruhsal ve sanatsal bir güce işaret ederken, Hristiyan inancıyla ilişkilendirilen bir teslimiyet ve güveni Apollon'a atfedilen barışçıl bir ahenk ve sükûnetle birleştirdiği düşünülebilir.

Herkül gibi kaba kuvvet ve kurnazlıkla zafer kazanan kahramanlardan çok farklı bir ideali imgeleştiren *Davut*, az önce dev bir savaşçıyı alt etmiş bir kahramana hiç benzemez. *Davut*'un beline dayadığı sol elinde duran taş, sağ elinde duran, Goliat'ın savaşlar geçirmiş dev ve yıpranmış kılıcıyla kıyaslandığında çocuksu ve masumdur. Canavar bir savaşçı karşısına, çizme ve şapka dışında kıyafetsiz çıkmış olan böyle bir çocuksu figür, belki de masumiyetin erdemini koruyan savunmasız ve açık bir kalbin büyük cesaretini de sembolize eder.

Dr. Steven Zucker ve Dr. Beth Harris (2015) Davut'un yumuşak yüzündeki gizemli ifade hakkında tartışırlar. Dr. Zucker, Davut'un yarı kapalı gözleriyle aşağı bakan, kasları tamamen gevşemiş yüzünde zafer kazanmış kahramanların yüzünde görmeye alışkın olmadığımız türden düşünceli ve sessiz bir ifade bulunduğunu söyler. Ne var ki Davut'un dudaklarında kıvrılan belli belirsiz gülümseme, ileride dönüşeceği bilge kralı işaret ederken, belki de çok daha ince düzeyde bir gururu sessizce dışa vurmaktadır. Apollon Belvedere'inkine çok benzeyen bu dingin, tatlı ama ulaşılmaz ifade ya Apollon gibi bütün zaferlerin geçiciliğini kavrayan, Tanrısal bir bilgelikten, ki zira Davut daha sonra bir peygamber olacaktır, ya da kazandığı zaferin tek başına kendisine ait olmadığını bilen bir alçak gönüllülükten kaynaklanmaktadır.

Donatello'dan yarım asır sonra, genç Michelangelo Floransa Katedralindeki bir payandaya yerleştirilmek üzere sipariş edilen *Davut* (1507) (Görsel 5) heykelini yine antik dönemin Apollon arketipinden esinlenerek yontar. 1504 yılında tamamladığı heykel halk tarafından hayranlık ve coşkuyla karşılanınca, böyle bir başyapıtın yerden yüksek bir payanda yerine hükümet binası önüne yerleştirilmesine karar verilir.



Görsel 5. Michelangelo, "Davut", 5.17 m., Mermer, 1504, Accademia, Floransa.

Michelangelo'nun *Davut*'u çocukluktan çıkmış, yetişkinliğin sınırlarına gelmiş genç bir erkektir. Sapanını omzuna dayamış, ciddi bakışlarla önündeki zorlu görevi tartan Davut, harekete geçmeden önceki son anında gösterilir. Ellerin ve başının standart boyutlardan çok daha büyük şekillendirilmesi, aşağıdan ve uzak bir mesafeden görünürlüğünü sağlamak için olsa bile, üzerindeki ince damarların titiz detayları ile birleşince, az sonra girişecek işin zorluğunu ve büyüklüğünü, kahramanın içinde taşıdığı kaygı ve azmi vurgulamaya yaramıştır. Davut'un kontrapost duruşundaki sükûnet, bedeninin bir kaslar denizi olarak şekillendirilmesi ile canlanmış, duruş heyecan ve gerilim kazanmıştır.

Michelangelo'nun kahramanı, Donatello'nunkinden farklı olarak, sıradan bir insanın yüreğini taşır. Heykelin Apollon Belveder'i açıkça hatırlatan başında (1507) (Görsel 9), onurlu bir kaygının, gelecek zaferden emin olmamasına rağmen yine de harekete geçecek olan bir cesaret ve azmin izlerini görürüz. Dolayısıyla kahraman artık sıra dışı güçleri olan bir varlık değil, hepimiz gibi tehlike karşısında kırılabilir, yüreği korkuya açık ama buna rağmen toplumu için harekete geçebilen, cesur, azimli ve onurlu bir insandır. Dolayısıyla Michelangelo'nun eserinde bir kez daha başarıyla canlandırılan kahraman arketipi, yine çağının ideal insanının prototipi olarak toplumuna ilham ve cesaret kaynağı olur.

6. POPÜLER KÜLTÜRÜN YENİ HİKÂYELERİ

Geçmişin bütün büyük hikâyelerinden dramatik bir kopuşun yaşandığı Aydınlanma dönemi ve endüstri devriminden sonra modern insanın hayal dünyası rutin çalışma saatlerinden arta kalan zamanlarda onu eğlendirmek için tasarlanmış, popüler kültürün çabuk tüketilebilir hikâyelerine hapsolmuştur. Mircea Eliade (2017, s. 35) eski zamanlarda, "zaman içinde yaşama endişesi" duyan insanın evrenin başlangıcını konu alan mitler vasıtasıyla, yaratılışın Büyük Zamanına geri giderek kendisini iyileştirebildiğini ve yaşamını anlam yönünden zenginleştirebildiğini anlatır. Geçmişte insan, mitler ve ritüeller vasıtasıyla Tanrılar ve kahramanların, zamanın başlangıcında yaşamış olduğu şeyleri yeniden yaşayarak kendi var oluşuna kutsal bir boyut kazandırabilir ve kendisinin gizemli, insanüstü modelini yeniden inşa

edebilir ve böylelikle zamanın tahakkümünden kurtulabilirken, bugün modern insanın içine hapsediği doğrusal zaman algısı içinden çıkması oldukça güçtür.

Çünkü modern toplumda, çalışmanın dünyevileşmesi ile birlikte, gerçek "Zaman'a düşüş" çoktan gerçekleşmiştir. Antony Giddens (2016, s. 24-27), "Modernliğin Sonuçları" isimli kitabında yaptığı sosyolojik incelemede Modernizmin, rasyonel örgütlenme için bir dışı görevi görebilmesi amacıyla, zaman ve mekânı nasıl birbirinden ayırdığından bahseder. İnsan kendisini yalnızca modern toplumlarda Zaman'dan kaçamadığı günlük işinin tutsağı hisseder. İş saatlerinde toplumsal kimliği içinde kaldığı ve artık vakit öldüremediği için, işten arta kalan boş vakitlerinde, "başlangıcın görkemli bütünsel Zaman'ın parçası olmaya yönelik belirsiz bir arzu ve tarihsel zamanla karşılaşmaya duyduğu isteksizlikle" (Giddens, 2016, s. 35) Modern insan "zamanın homojenliğini kırmaya, zamanın sürekliliğinin ötesine geçmeye ve kendi akışında insanların tarihini yaratan zamandan farklı nitelikte bir zamanın parçası olmaya yönelik umutsuz bir çaba" (Giddens, 2016, s.35) ile inanılmayacak kadar çok oyalanma, vakit öldürme biçimi icat etmiştir (Eliade, 2017, s. 38).

Televizyon, edebiyat, sinema, bilgisayar oyunları, sosyal medya bu vakit öldürme biçimlerinin başında gelir. Özellikle sanayi devriminden sonra, yeni dâhil oldukları kent yaşamında iyileştirici ve mutluluk verici değerler ve gelenekten yoksun kalan halkı oyalayarak sıkıntılarını unutturmuş olan televizyon (Cereci, 2016, s. 25) 21. yüzyılın en yaygın medyası, vakit öldürmenin birincil aracı olur. Bütün olgu ve deneyimleri hikâyeleştirmek yerine haber ve bilgiye dönüştüren (Benjamin, 1995, s. 82), her tür insanlık dramını gülünç melodramlar haline getiren haber ve programların insani duyarlılığı zayıflatan bir yanı vardır. Kâr amacıyla düzenlenerek, düşündürmeden eğlendirmeyi ve tüketimi teşvik etmeyi kâr amaçlayan, karmaşık, gürültülü, çok renkli imgelerle dolu bu programlar bir zamanlar ailenin yaşlı ve bilge kişinin anlattığı tinsel derinliği olan büyük hikâyelerin yerini almıştır.

Sanayi Devrimine değil kutsal bir emanet gibi özenle taşınan sözlü kültür ve edebi gelenek, artık eğitim müfredatlarından bile kaldırılarak günlük yaşantıdan tamamen çıkarken, kitle iletişim araçları, hızla, daha temelsiz ve kolay anlaşılabilir unsurlardan oluşan (Cereci, 2016, s. 51) bir popüler kültür ve mitolojinin doğmasına neden olmuştur. Popüler mitolojinin "gerçekliği, egemen ideolojilere bağlı kalarak yeniden kuran, gerçeklikle ilişkimizi yeniden düzenleyen bir düzlemin adı" olduğunu söyleyen Veysel Atayman (2004, s. 12) bu mitolojinin insanlığın kolektif bilinç dışından beslendiğini, hayatın içindeki saplantı, endişe, umut ve umutsuzlukları, cinsel korkular ve ekonomik sorunları temel aldığını belirtir. "Kolektif bilinç dışını tarayıp duran popüler mitoloji, neyi, nereden, nasıl topladığının hesabını vermese de, bu mitolojinin tanrıları, gerçeklikle kurdukları (kuramadıkları) ilişkiyle vardır."

Büyük kitleler üzerinde egemenlik kuran popüler kültürün mitleri arasında neler olduğuna kısaca göz atmak gerekirse bunlar: Avrupa medeniyetinin dünyanın yeni bir parçasına yayılması, tabiatın ve bu yenedünyanın yerli sakinlerinin fethedilmesi ve ikinci bir adımda, kanun ve düzenin tedrici tesisini konu alan Westernler (Esslin, 2001, s. 9); tarihin, hukukun, siyasetin içinde saf iyilerle kötülerin arasındaki ezeli mücadele mitini konu alan ama gizlice bastırılmış şiddet ve suç sevgisini de tatmin eden casus ve polisiye film ve dizileri; yoğun entrika dolu ya da anlamı değersiz sayan ve yaşamı anlamlandırmaya çalışmanın anlamsız olduğunu savunan yaklaşımla hazırlanan absürd yapımlar; absürd komediler, kolay

söylenen ama anlamı olmayan şarkılar, sürekli konuşan ancak dışı dokunur bir konudan söz etmeyen sunucular, günlük yaşamın magazinsel eylemleri üzerine yapılmış söyleşiler, ünlülerin özel yaşamlarıyla ilgili dedikoduları kapsayan programlar (Cereci, 2016, s.33); benmerkezci karakterleriyle giderek daha az şefkat ve aşırı şiddet içeren çizgi filmler ve insanın hızla gelişen teknoloji karşısında duyduğu kaygılarla hesaplaşan bilim kurgu ve uzay maceraları ve her zaman kahraman hikâyelerine özel bir ilgi duyan halk tarafından oldukça sevilen süper kahraman filmlerinden (Esslin, 2001, s. 9) oluşur.

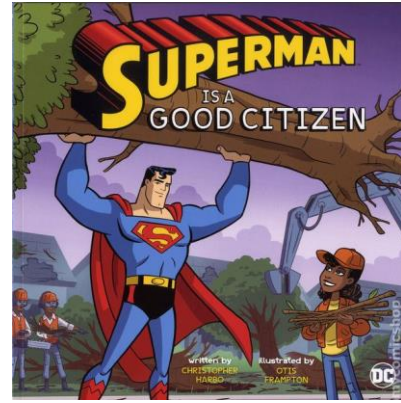
Günümüz televizyon kahramanlarını antik çağın efsane ve mitlerindeki kahramanlarla karşılaştıran ve insanlığın her çağda gerçek kişilerden daha gerçek hale gelen ve davranış örnekleri teşkil eden hayali simalar yaratma ihtiyacı duyduğunu belirten Esslin (2001, s. 55) popüler kültürün içinde yer alan figürlerin de antik çağ kahramanları kadar çağın günlük yaşantısı içinde yer edindiğini söyler. Öte yandan antik kahramanlar insanlığın kolektif bilinçaltının bir tezahürü, "millet ve kabilelerin ortak çabaları, hasretleri, korkuları ve ihtirasları; büyük kültürlerin derin kökleri" iken, popüler kültür kahramanları, her ne kadar halkın genel beğenisine hitap etse de, izleyici sayısını artırma ve kâr peşinde olan iş adamlarının planlı ve yapay ürünleri olmaktan öteye geçemiyor gibi görünmektedir (Esslin, 2001, s. 56).

Bir medeniyetin mitlerinin ve kahramanların yalnızca üyelerinin kolektif bilinçaltının bir tezahürü olmayıp aynı zamanda karakteristik bir geri besleme süreci içinde, bu üyelerin özelemlerini, davranış kalıplarını ve tutumlarını biçimlendirdiği, etkilediği (Esslin, 2001, s. 58) düşünülürse günümüzün popüler kültürü içinde öne çıkan kahramanları, sağladıkları eğlence ve kaçış imkânının ötesinde, eleştirel bir gözle değerlendirebilmenin önemi anlaşılır. Bugünün popüler kahramanlarının modern insanın psikolojik ihtiyaçlarına, değerlerine, düşüncelerine cevap verip veremedikleri araştırılmalı, çağın geniş çaplı problemlerine çözüm önerebilecek bir bilinci yansıtmayı yansıtmadıkları tartışılmalıdır.

7. SÜPER KAHRAMANLAR ÇAĞI

Geçmiş zamanlarda kamusal alanlarda sergilenen heykel ve anıtların erişemeyeceği kadar geniş bir izleyici kitlesine ulaşabilen sinema, kahraman arketipinin ortaya çıkabileceği önemli medyalardan biridir. Sürekli gelişen teknoloji sayesinde, giderek daha baş döndürücü görsel efektleriyle günümüzün en çekici hikâye anlatıcısına dönüşmüş olan sinema alanında "süper kahraman filmleri" en çok izlenen yapımlar arasındadır. Çoğunlukla insanüstü özellikler ya da yüksek teknoloji desteğiyle donanmış olan kahramanlar insanlığa karşı tehdit oluşturan karikatürleştirilmiş bir kötülükle savaşırken, arka planda şehirlerin tahrip olması, içlerinde yüzlerce küçük insanla dolu binaların çökmesi, caddelerin yanarak yıkılması sanki eğlencenin bir parçasıdır. Hızlı akışlı senaryo ve kamera hareketleriyle, neredeyse nefes almadan izlenen bu filmler belki bir süreliğine izleyeni sıradan dünyanın monoton akışından koparmış olduğu için belli bir rahatlama sağlıyor olabilir ama gerçek bir kahraman arketipinin uyandırabileceği anlamsal derinlik, umut ve cesaret gibi değerlerden izleyiciyi yoksun bırakıyor gibidir. Kendisini film boyunca bir süper kahramanla özdeşleştiren izleyici, belki de derinlerde bir yerde, kendisinin hala arka planda yer alan ve saniyeler içinde kolayca yok olan yüzlerce sıradan insandan biri olduğunu bilmekte ve film, modern yaşantının hissettirdiği önemsizlik, küçüklük ve çaresizlik duygularını pekiştirmektedir. Bir süper kahraman filmi izledikten sonra

kaç kişinin gerçekten de kahramanca bir güçle dolmuş, insan olmayı değerli kılan nitelikleriyle temasa geçmiş, yaşamının anlamına dair ümidi, güveni ve cesareti tazelenmiş hissettiği sorgulanmalıdır.



Görsel 6. Christopher Reeve. "Superman Film Karakteri", 1978.

Görsel 7. Otis Frampton, "Superman is a Good Citizen- Kapak Resmi", 8 x 8 inç, DC Super Heros, 2018.

Hikâyelerinin bir sonu olan mitolojik kahramanların aksine hikâyeleri hiç bir zaman tamamlanmayan, dolayısıyla yaşamlarının bir değerler bütünü temsil etmesi olanaksız olan süper kahramanlar, arketipleri canlandırabilir mi? Ursula le Guin (1999, s. 87) bu karakter ve figürlerin, "dinsel yansılar ve entelektüel ya da estetik değeri olmayan, ancak gene de son derece canlı ve güçlü oldukları için 'stereotipi' diye bir kenara bırakılmayacak "alt mitler" olduğunu söyler. Bu alt mitlerden en eski ve en tanınmış olanı ise Le Guin'in ifadesiyle (1999, s. 87) "babası Nietzsche annesi resimli bir roman olan" *Supermen*'dir.

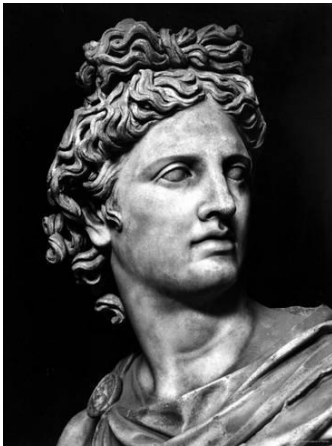
Süper kahramanların ilki ve öncüsü olan *Superman*, 1938'de yazar Jerry Siegel ve çizici Joe Shuster tarafından, DC Comics şirketi için bir çizgi roman kahramanı olarak yaratılır. *Action Comics, No.1*, bir gecede rekor sayıda satılınca, bu başarı bir süper kahraman endüstrisinin doğmasına neden olur. Başka yayın evleri de hızla yarattıkları yeni süper kahramanların çizgi romanlarını piyasaya sürerler. Yıllar içinde Superman'ın yazar ve çizicileri değişir, gazetelerden, radyo programlarına, televizyon dizilerinden sinema filmlerine Superman bugüne dek en tanınmış süper kahraman olma özelliğini sürdürür.

Büyük Buhran dönemine denk gelen, ilk çıktığı yıllarda, Amerikan halkına bir kaçış ve umut ışığı sunduğu düşünülen Superman'ın halk tarafından bu kadar sevilmesinin bir başka nedeni ise Superman'ın ikili kişiliğidir. Krypton adlı bir gezegenden dünyaya bebekken inmiş ve sıradan bir insanın hayallerini aşacak denli büyük güçlerle donatılmış nazik, yardım sever, yakışıklı kahraman, insanların arasında Clark Kent adında genç bir gazeteci kimliği ile gizlenmiştir. Onun bu ikinci personası okuyucuların kolaylıkla özdeşlik kurabileceği türde, korkak, utangaç, çok da zeki olmayan, tuhaf ve miyop bir kişiliktir. Superman'e hayran ama kendisine hiç de iyi davranmayan güzel iş arkadaşı Lois Lane'e âşıktır. Eco ve Chilton (1972, s. 15), bu kişilik bölünmesinin hikâyenin kurgusu açısından elverişli olduğu kadar efsane yaratıcı özellik (mythopoetik) açısından da ince bir işlevi olduğunu söyler. Clark Kent, kompleksleriyle mücadele eden, arkadaşları tarafından pek sevilmeyen ve bir gün bu

kişiliğinden sıyrılıp, bütün o vasat var oluş yıllarını geri alacak bir süper adam olarak doğmayı gizlice umut eden tipik okuyucu kitlesini tasvir etmektedir.

Superman'ın sahip olduğu akıl almaz güçleri, uçabilme, ışık hızını aşarak başka çağlara gidebilme, saniyeler içinde gemiler inşa etme, başka gezegen ve yıldızlara ulaşabilme, neredeyse sınırsız bir uzaklığa değin x-ray görüşüyle her şeyi görebilme, üstün duyma yeteneğiyle en uzaktaki fısıltıyı bile duyabilme, bakışlarıyla metalleri eritebilme özellikleri ise onu bir Tanrıya benzetir. Her zaman traşlı yüzü, dalgalı saçları, estetik bir oranda gelişmiş kaslarını ortaya çıkaran vücuduna yapışık kıyafeti, Roma dönemi heykellerinde görmeye alışkın olduğumuz türden pelerin ve kemeri, özellikle hiç tükenmeyen gençliği ile *Superman*'in (1978) (Görsel 6) biçimsel anlamda antik çağın mitolojik kahramanlarına, özellikle Apollon'a öykündüğü düşünülebilir. Öte yandan Apollon gibi her şeyi görebilen bu kahraman nedense Apollon'a has o gizemden, bilgece derinlikten yoksundur. Gördükleri üzerine derin düşünebilmenin duygusal olarak her şeyi görebilmekten ne kadar farklı nitelikte bir güç olduğunu hatırlatan bu ayrım, Superman karakterinin bir arketipe uzaklığını kıyaslamamıza yardım eder. Apollon'da varlıkların kaderlerini bilmek anlamına gelen görme gücü, kişisel olmayan bir şefkat ve tarafsız bir sessizlikle birleşerek ilham verici bir sembol doğurmuştur. Popüler kültürün kahramanı Superman'ın ise mitolojik kahramanlarla biçimsel benzerliğinin dışında, Le Guin'in (1999, s. 86) deyiimiyle "bilinç ve bilinç dışı arasında köprüler kuran" sanat eserlerinde olduğu gibi, "bilinmeyen ve simgeden başka bir yolla ifade edilemeyen bir şeyin göstergesi" olan bir simgeye dönüşüp dönüşemediği tartışmalıdır.

Popüler kültürün bu kahramanları elbette mitler gibi ortak bilinçdışının bir dışavurumudur ama bunlar daha çok yüzeysel ve kitlesel korku, kaygı ve arzulardan beslenir. Le Guin'e (1999, s. 88) göre de bu kahramanlar ortak bilinç dışından gelmelerine rağmen duygusal ve akıldışı bir 'orada olma' özelliği dışında gerçek mitin hiçbir ögesine sahip değillerdir. Yazara göre mitleri oluşturan gerçek gizem bin yıllar boyu entelektüel spekülasyon, dinsel coşku, ahlaki sorgulama ve sanatsal yenilenme için tükenmez bir kaynak olmuştur ve akıl tarafından yok edilemez. Oysa sahte giz yok edilebilirdir, bakıldığı anda kaybolur. Le Guin (1999, s. 88) "sarışın kahramana bakın (1987) (Görsel 10) – gerçekten bakın- bir çayır sıçanına dönüşür (Görsel 10). *Apollon*'a (MÖ. 330-320) (Görsel 8) bakın, o da size bakacaktır" der.



Görsel 8. Leochares. "Apollon Belvedere - Detay", Mermer, M.Ö. 330-320, Vatikan, Roma.

Görsel 9. Michelangelo. "Davut - Detay", Mermer, 1504, Academia, Floransa.

Görsel 10. Dolph Lundgren. "He Man Karakteri", He Man and the Masters of the Universe Filminden bir Görüntü, 1987.

Eco ve Chilton'a (1972, s. 19) göre zamansız bir mitin özelliklerini taşıması istenen bu kahramanlar yine de hikâyeleri bizim günlük insani yaşantımızda yer aldığı için kabul görürler. Yazarlar, bu durumun doğurduğu paradoksa zaman kavramıyla oynayarak çözüm aramış ve anlatı zamanını çeşitlendirip olasılıkları da hesaba katan bölümler çekerek üstesinden gelmeyi başarmıştır. Olay bombardımanı altında tutulan okuyucu olay sırası duygusunu yitirerek hayali bir evrende yaşamaya başlar. "Olayların sonsuza dek devam eden bir şimdide geçmesine iyice alışan okuyucu, zamana dair bilincini yitirerek; zamanın temelinde yatan problemleri (özgürlüğün var oluşu, plan yapma olasılığı, planları gerçekleştirme gerekliliği, böyle bir planlamanın getireceği acı, ima edeceği sorumluluk ve sonuç olarak ilerlemesi yaptığı planlara bağlı olan bütün insanlık cemiyetini) unuttur (Eco ve Chilton, 1972, s.19).

Mitolojik kahramanlarla Superman'i kıyaslayan Eco ve Chilton (1972, s. 15), mitolojik ya da dini kahramanların imge ve kaderlerinin değişmez özellikte olduğundan bahseder. Örneğin Herkül'ün gerçekleşmiş ve tamamlanmış öyküsü aynı zamanda onun tanrısal özelliklerini belirler. Oysa modern edebiyatta anlatılan hikâyelerin değerini, okuyucu-izleyicilerin dikkatlerini üzerine tutabilmek için olabileceklerin öngörülmez doğasını ön planda tutan senaryoların şaşırtıcılığı belirler. Bu durum yazarlara göre karakterin mitolojik potansiyelinden feragat etmesini gerektirir. Evrensel bir değeri vücuda getiren mitik karakterler tutarlı ve tahmin edilebilirken, modern karakterler bizlerden biri gibi, "başına ne geleceği belli olmayan, duygu ve davranışları bizimkine benzer, mitin evrenselliğini taşımayan ve ne bir arketipe ne de doğaüstü bir sembole dönüşmeyen" kişilerdir (Eco ve Chilton, 1972, s. 15).

Karakterlere mitolojik bir görünüm kazandırma stratejilerinden bir başkası ise onları kolayca tanınabilecek birer figüre dönüştüren bazı sembolik ve sabit özellikler (alışkanlıklar, tikler, mimikler vb.) yüklemek ve bu özellikleri tüm hikâyelerde defalarca tekrarlamaktır. Böylece izleyici her yeni macerada, başından itibaren tanıdık eski bir dostu rastlamanın güveni ve rahatlığı içinde anlatıya kendisini kaptıracaktır. Eco ve Chilton'a (1972, s. 21) göre bir nakaratın tekrarlanmasına benzeyen bu teknik, televizyon ve reklamlarda sıkça kullanılan kaçış mekanizmasının, gereksiz fazlalığa duyulan açlığa hitap eden, entelektüel varoluştan kaçınmaya yönelik bir eğlence anlatısının da temelidir. İlk okuma ya da izlemede anlaşılabilir olan bir anlamı üst üste sabitleyen, tekrara dayalı senaryolar ise elbette bir anlam derinliğine izin vermez.

Joseph Campbell'in çok okunan kitapları sayesinde mitoloji ve arketiplerin gücü üzerine düşünmeye başlayan bazı yapımcı ve yönetmenler, popüler kültür kahramanlarını arketiplere biraz daha yakınlaştırabilmek için bilinçli bir çaba içine girmiştir. Yönetmen Zack Snyder'in Superman'in son filmi *Batman Superman'e Karşı'da*, Joseph Campbell'in *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* kitabından alıntıladığı sözleri, Kripton dilinin hieroglif harfleriyle Superman'in kostümüne işletmesi böyle bir çabanın eseridir. Aslında Krypton'lu bir mülteci, yaşadığı ve hizmet ettiği gezegende her zaman bir yabancı olan Superman karakterinin mücadele ettiği yabancılaşma sorununa gönderme yapmak için seçtiği "bir başkasını öldürdüğümüzü

düşündüğümüzde kendimizi öldürecek; dışarıya yolculuk ettiğimizi düşündüğümüzde kendi var oluşumuzun merkezine varacak; yalnız olduğumuzu düşündüğümüzde bütün Dünyayla birlikte olacak ve nefret bulduğumuzu düşündüğümüzde bir Tanrı bulmuş olacağız” (Fussel, 2016) sözleri Superman karakterine derinlik kazandırmaya ya da onu mitolojik bir kahramana dönüştürmeye yetmiş midir?

Eco ve Chilton yazılarında, neredeyse yenilmez ve sonsuz güç sahibi olan süper kahramanların güçlerini neden çağdaş dünyanın büyük problemlerini çözmek için kullanmadıklarını ve iyinin ne olduğunu sorgularlar. Superman elindeki sınırsız güçle açlık sorununa temelden çözümler getirebilir, şimdiki zamanda ya da geçmişe yaptığı yolculuklarında milyonlarca insanı diktatör ve zorbaların elinden kurtarabilir, yozlaşmış politikaları ve insanlık dışı sistemleri çökertebilir, teknolojik yenilikler getirebilir, dünyanın ekolojik dengesini düzeltebilir, suları temizleyebilir ve yaşanılmaz yerleri tekrar yaşanılır kılabilirken neden vaktini öksüzler ve yaşlılar adına yardım faaliyetleri düzenlemeye adar? Saniyeler içinde yıldızlar arası seyahat edebilen kahramanımız faaliyetlerini yalnızca kendi küçük kasabası (Smallville) ve şehrinde (Metropolis) sürdürerek, buralarda ne uyuşturucu ticareti ne de yozlaşmış politikacılarla, arada hikâyeleri renklendiren uzaylılar dışında, sadece özel mülkiyete saldıran suç örgütleriyle savaşmayı tercih eder. Son derecede nazik, ahlaklı, insan ve doğa yasalarına sadık Superman, tüm insanlığı ilgilendiren daha derin ve hayati sorunlara çözüm aramak yerine sadece küçük, kapalı bir toplum için çalışarak, politik bilinçlilikten tamamen ayrılmış, kurulu düzene ve değerlerine bir sadakat gösteren mükemmel bir sivil vatandaş örneğini sergiler (2018) (Görsel 7).

Eco ve Chilton’ın (1972, s. 22) belirttiği gibi hikâyelerin altında, her otoritenin temelinde iyi ve temiz; karşı kutbunda ise zaman zaman ortaya çıkıp sonunda hep yenilen, özünde çürümüş bir kötülük var sayan, basit bir insanlık tarihi fikri yatar. Kötülüğün özel mülkiyete saldırı, iyiliğin ise yardımseverlik olarak tanımlandığı hikâyelerde, dürüst yurttaşların zaferine giden yolda biraz şiddete başvurulması da hoş ve meşru kabul edilir.

Günümüzde şiddeti mazur gösteren, sahte haklılıklar üzerine kurulu yüzeysel hikâyeler yerine, insanlığın dünyasal boyutta karşı karşıya olduğu daha derin ve kapsamlı tehlikeleri görmemize ve harekete geçmemize yardım edecek derin iç görülerle dolu yeni hikâyelere ve içsel güçlerimizi harekete geçirecek, sanatta tüm parlaklığıyla yeniden canlanan arketiplere ihtiyacımız var. Bu hikayeler, globalleşen dünyada “bireyi kendi yerel grubuyla değil de tüm gezegenle özdeşleştirecek” (Campbell ve Moyers, 2013, s. 46), ekolojik bir yıkıma bu kadar yakın olduğumuz bir dönemde artık “doğanın bilgeliğiyle tekrar uyum içine girmeyi öğrenmesine, hayvanlar, su ve denizle kardeşliğinin yeniden farkına varmasına yardım edecek” (Campbell ve Moyers, 2013, s. 54) yani insanlığı yeniden birbiriyle, doğayla ve doğa varlıklarıyla kardeşlik ilişkisi içinde buluşturan anlatılar olabilir.

Bunun için belki de Ursula Le Guin’in söylediği gibi sanatçıların kendi benliklerine doğru yolculuğa çıkmaları gerekmektedir. Le Guin’e (1999, s.88) göre yaratıcılık için sanatçıların kullandığı tek araç akıl olursa hâlâ zihnin derinliklerinde ve sanatın başyapıtlarında yaşayan mitlerin ancak kopyalarını, parodilerini üretilebilir. Öte yandan akıl bir tarafa bırakıldığında ise, yazara göre, bugün olduğu gibi, bir “alt mit” çorbasında boğulmak işten bile değildir. Le Guin (1999, s. 89) gerçekten kolektif olana, hepimiz içinde canlı ve anlamlı olan imgeye

giden tek yolun gerçekten kişisel olandan geçermiş gibi göründüğünü söylüyor. Saf aklın kişisizliği değil, kitlelerin kişisizliği de değil; indirgenemez biçimde kişisel olan-benlik. Sanatçıların diğerlerine ulaşmak için benliklerine döndüklerini ve akli kullanarak, bilerek ve isteyerek akıldışının alanına girdiklerini, benliğin içine ne kadar girerlerse öteki'ye o kadar yaklaştıklarını açıklıyor (Le Guin, 1999, s. 89).

8. SONUÇ

Bu güne ait bir kahraman arketipi yaratmak isteyen sanatçıların belki de öncelikle gerçek gücün ne olduğunu yeniden sorgulamaları gerekecektir. Modern toplumun dâhil olduğu ekonomik sistem tarafından tanımlanan; hâlâ pek çok popüler kültür kahramanını sahip olduğu kaba kuvvetle tasvir edip yücelten bu güç anlayışı, ayrılığa, yarışmaya, egemen olmak ve baskı altında tutmak için, ince bir düzeyde de olsa, korku ve şiddet uygulamaya dayalıdır. Bu güç ilişkisini yeniden düşünmek, tüm yeryüzünü ve insanlarını kapsayıcı çözümler önerebilen, şiddetsiz yeni bir tür gücü görünür kılan, esin verici kahramanlar ortaya çıkarabilir. Apollon'un dingin bakışında, Michelangelo'nun Davut'unun kaygılı ama onurlu ifadesinde defalarca parlayan anlam çağımıza dair yeni bir farkındalıkla ortaya çıkabilir. Karşısına çıkacak her zorluğu karşılamaya hazır, kaygılı fakat farkındalıkla dolu, kendini ve dünyayı bilen ve en önemlisi kendi kırılğan varlığının merkezinde, tüm bunlara karşı derin bir sevgi ve merhameti taşımaktan vaz geçmeyen, tüm dünyayla bir olan bir kahraman. İşte o zaman popüler kültürde yer alsalar bile bu kahramanların ortak bilinç dışının bilgeliğiyle yeni bağlar inşa eden birer arketipe dönüşmesi mümkün olabilecektir.

9. KAYNAKLAR

- Atayman, V. (2004). Postmodern "Kurtarıcılar". İstanbul: Donkişot Yayınları.
- Benjamin, W. (1995). Son Bakışta Aşk. (Haz: N. Gürbilek). İstanbul: Metis Yayınları.
- Benjamin, W. (2016). Parıltılar. (Çev: Y. Öner). İstanbul: Belge Yayınları.
- Campbell, J. (2000). Kahramanın Sonsuz Yolculuğu. (Çev: S. Gürses). İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.
- Campbell, J., Moyers, B. (2013). Mitolojinin Gücü. (Çev: Z. Yaman). İstanbul: MediaCat.
- Can, Ş. (1998). Klasik Yunan Mitolojisi. (4. Basım). İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Cerici, S. (2016). Televizyon Sosyolojisi. İstanbul: Phoenix Yayınevi.
- Clark, K. (1960). The Nude – A Study of Ideal Art. Great Britain: Pelican Books.
- Eco, U., Chilton, N. (1972). The Myth of Superman. Diacritics, Vol. 2, (No. 1), 14-22, The Johns Hopkins University Press, <https://bit.ly/2GfRjX1>, Erişim Tarihi: 05/02/2012 00:08
- Eliade, M. (2017). Mitler, Rüyalarda ve Gizemler. (Çev: C. Soydemir). İstanbul: Doğu Batı Yayınları.
- Erhat, A. (2015). Mitoloji Sözlüğü. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Esslin, M. (2001). Televizyon Çağı. (Çev: M. Çiftkaya). İstanbul: Pınar Yayınları.

- Fussell, S. (2016.) Batman vs. Superman Director Inspired by Joseph Campbell References. Business Insider, <https://read.bi/2CbAvpP>, Erişim Tarihi: 06.12.2018.
- Giddens, A. (2016). Modernliğin Sonuçları. (Çev: E. Kuşdil). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Jacobi, J. (2002). C. G. Jung Psikolojisi. (Çev: Mehmet Arap). İstanbul: İlhan Yayınevi.
- Jung, C. G. (2017) Ruh - İnsan, Sanat, Edebiyat. (Çev: İ. H. Yılmaz). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Le Guin, U. (1999). Kadınlar Rüyalar Ejderhalar. (Haz: D. Erksan, B. Somay, M. G. Sökmen). İstanbul: Metis Yayınları.
- May, R. (1998). Yaratma Cesareti. (Çev. A.Oysal). İstanbul: Metis Yayınları.
- Platon. (1993). Şölen, Lysis. (Çev: A. Erhat, S. Eyuboğlu). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Saydam, M. B. (2015). Psikomitoloji: 'Ara-Da-Lığın' Bir Karmaşa Olarak İnşası. Doğu Batı Düşünce Dergisi - Mit ve Masallar, (71), 33-81.
- Secundus, P. (1896). The Elder Pliny's Chapters on the History of Art. (Çev: K. J. Blake), London: Macmillian and Co Ltd.
- Zucker, S., Harris, B. (2015). Donatello, David. Smarthistory. <https://bit.ly/2PBu5Uf> . (Erişim tarihi: 13.10.2018).

10. GÖRSEL KAYNAKLAR

- Görsel 1. <https://bit.ly/2ErwXCd> Erişim: 13.12.2018
- Görsel 2. <https://bit.ly/2LctI1U> Erişim: 13.12.2018
- Görsel 3. <https://bit.ly/2QqQCIV> Erişim: 13.12.2018
- Görsel 4. <https://bit.ly/2BkMnEa> Erişim: 13.12.2018
- Görsel 5. <https://bit.ly/2fsgIbM> Erişim: 13.12.2018
- Görsel 6. <https://bit.ly/2QOac0V> Erişim: 13.12.2018
- Görsel 7. <https://bit.ly/2UCHwqS> Erişim: 13.12.2018
- Görsel 8. <https://bit.ly/2BeCTKI> Erişim: 13.12.2018
- Görsel 9. <https://bit.ly/2SItP7X> Erişim: 13.12.2018
- Görsel 10: <https://bit.ly/2rzefAf> Erişim: 13.12.2018

11. EXTENDED ABSTRACT

History of culture is built with countless myths and stories searching for a meaningful connection to existence and better ways of living in harmony with nature and with each other. While these stories pass on the wisdom of past generations, they also become communal dreams for an ideal "humanity", providing the ethical and inspirational qualities which shape the ever evolving consciousness of human kind.

Stories which are told mostly in symbolic language are full of rich and timeless forms called archetypes which carry the wisdom and transformative forces of the unconscious. Amongst

those, stories of heroes, with the "hero" archetype have been very important for the survival of communities by guiding and inspiring them to overcome degeneration, activating the strength and courage needed to reach up to a new state of consciousness and understanding.

While the Hero's face evolves and changes according to the needs of his/her time and society, countless representations of heroes were created in plastic arts from Antique Greece till Superheroes of today's popular culture. Like myths, fine arts have a similar bridge building quality which connects the collective unconscious to the contemporary consciousness of people. Some masterpieces which achieved a new and unique interpretation of hero archetype is still very powerful and the mental and ethical ideals they carry are still alive and meaningful for us today.

With the enlightenment period and industrial revolution, a dramatic disconnection happened from old myths and stories. The wisdom and rich reference points they provided was out of reach. While the story telling tradition dissipated as Walter Benjamin mentioned in his famous article, popular culture is invented to entertain the masses who are prisoners of modern work routine.

Through media, cinema and television, Popular culture created its own easily consumable stories designed to entertain and kill time. These stories formed a popular mythology in which Superheroes with their super human qualities and highly technological devices became some of the most popular characters. In this article Superhero's archetypical qualities and their ability to create new functional myths are investigated while their ability to inspire and offer solutions to global contemporary problems are discussed.