

## Edward Bond'un Lear'ı Üzerine Monomitsel ve Arketipal Bir İnceleme

Emre Yalçın\*

### ÖZET

Bu çalışmada Edward Bond'un "Lear" oyunu, J. Campbell'in "arketipik kahramanın yolculuğu" monomiti ve kuramsal açıdan ona temel oluşturan Jung'un arketipal öğeleri üzerinden analiz edilecektir. Campbell'a göre "kahramanın yolculuğu" monomiti ister doğuda olsun ister batıda, ilkel ya da modern bütün toplumların mitsel öykülerinde, peri masallarında, kahraman anlatılarında, ritüellerde ve ayinlerde değişmez yapısal özellikler taşımaktadır. Bu bakımdan Campbell'in monomitinin klasik dramatik metinlerin farklı türden okunmalarına olanak sağlayan yapısı açık olmakla beraber, Bond'un Lear'ı gibi daha karmaşık ve soyut özellikler gösteren çağdaş metinlerin analizi için ne ifade edeceği sorusu bu çalışmanın ana motivasyonunu ve sorunsalını oluşturmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Kahramanın Yolculuğu, Joseph Campbell, Bond'un Lear'ı, Monomit, Arketipler

### ABSTRACT

This paper aims to analyse the text "Lear" by Edward Bond, in the light of J. Campbell's "Hero's Journey" monomyth and archetypical items of Jung, which theoretically provide a basis it. According to Campbell, the "Hero's Journey" monomyth has unchanging structural characteristics in fairy tales, heroic stories, rituals and ceremonies of all primitive or modern societies, whether in the East or in the West. In this respect, while the structure of Campbell's monomyth is clear, enabling varied analyses for many classical dramatic texts, the question of what it will mean for the analyses of contemporary texts, that have more complicated and intangible characteristics, such as Bond's Lear, constitutes the essential source motivation and problematic of this study.

**Keywords:** Hero's Journey, J.Campbell, Monomyth, Bond's Lear, Archetypes

---

\* Araştırma Görevlisi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Sahne Sanatları Bölümü

## MONOMİT VE ARKETİP

Joseph Campbell, “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” (The Hero with a Thousand Faces) isimli kitabında batı ve doğu mitlerinden yola çıkarak kahraman olgusunun “monomitik” yapısını ortaya koyar. Campbell, monomit kavramını, James Joyce’un “Finnegan’ın Uyanışı” (Finnegans Wake) eserinden yola çıkarak geliştirmiş ve bu kavramla ne anlatmak istediğini şöyle dile getirmiştir:

*Şimdi, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu’nda (The Hero with a Thousand Faces) ele aldığım arketipik kahramanın yolculuğu mitini bir daha gözden geçirmek istiyorum. Bu Joyce’un monomit olarak adlandırdığı şeydir: kolektif bilinçdışından ortaya çıkan arketipik bir hikâye. Onun motifleri yalnızca mit ve edebiyat içinde görünebilir değil, eğer ona dair bir hassasiyetiniz varsa kendi hayatınızın olay örgüsünün çözümlemesi içinde de görünür.<sup>1</sup>*

Campbell’a göre “kahramanın yolculuğu” miti ister doğuda olsun ister batıda, ilkel ya da modern bütün toplumların mitsel öykülerinde, peri masallarında, kahraman anlatılarında, ritüellerde ve ayinlerde değişmez yapısal özellikler taşımaktadır. “Monomit”, kahraman mitinin bu değişmez özellikleri ile bütün toplumlar için biricikliğine vurgu yapmaktadır.

“Yolculuk” olgusunun Jung’taki yeri de belirgindir. Jung “yolculuğu” bilinçdışına yönelik arketipal bir deneyim olarak ele alır. Güneşe yolculuk ya da güneşin doğması böylesi deneyimlerdir. Güneş birçok dinde, mit ve ritüellerde yer aldığı şekilde, “ışığı arzulayan ruhun bastırılmaz ihtiyacı” simgelemektedir. Karanlıktan doğmak için çabalayan insan ışığı arar ve ona doğru yönelir. Işığın geldiği an tanrının görünüre çıkması, ruhların kurtuluşu ve bağışlanmasıdır. Güneşin ölümü ise ruhun karanlığa gömülmesini, ardından yeniden doğmasını sağlayan arketipal bir deneyimdir. Jung, her kahramanın tehlikeli bir Nekyia’ya (gece denizi yolculuğuna) çıkması gerektiğine inanmıştır.

Campbell, kahramanı “genel geçerliği olan olağan insani biçimlerin, yerel ve kişisel tarihsel sınırlamalarını çatışarak aşabilmiş olan kadın ya

---

<sup>1</sup> Ritske Rensma, **The Innateness of Myth**, New York, Continuum Intenational Publishing Group, 2010, s.150.

da erkek” olarak tanımlar.<sup>2</sup> Kahramanlar yeteneklidirler ve günün çözülen toplumundan değil, toplumun yeniden doğduğu tükenmez kaynaktandırlar. Çağdaş bir insan olarak ölürlar, fakat evrensel ve kusursuzlaşmış olarak yeniden doğarlar. Bir kahramanın en önemli varlık sebebi, dönüşmüş olarak maceradan dönmek ve yenilenmiş yaşamından aldığı dersleri diğerlerine öğretmektir.

Mitsel öyküler, ritüeller, peri masalları, ayinler ve törenlerle yeniden üretilen ve kuşaktan kuşağa şekil değiştirerek taşınan kahramanın macerasının, bir öğreti olarak toplumu yeniden üreten niteliğini, tragedya ve komedyaya oyunları üzerinden de görmek mümkündür. Örneğin, tragedya kahramanının uğradığı yıkımların seyircide yarattığı korku ve acıma duyguları (kathartik etki) yasalar ve tanrılar karşısında, kişilerin (bir kral dahi olsa) ne kadar aciz olduğunu seyircinin zihnine bir bilinçlilik olarak yerleştirir. Düzenin, dengenin, uyumun ve ölçülülüğün önemini vurgular. Seyircinin Polis’in bir bileşeni olarak yurttaşlık bilincini geliştirir.

Diğer taraftan “kahramanın yolculuğunun topluma bir değer olarak dönmesi” çok daha pratik durumlarda da görünürdür. Erkeklerin erginlenme törenleri bu duruma örnek verilebilir. Erkeklerin çocukluk ya da gençlik dönemlerine ait arketipik görevleri dünyanın dört bir tarafında kahramanlık mitleri ile sembolleşmiştir. Erkek çocuk ya da genç hayata atılabilmek için yuvasına, ailesine ve soyuna dair bağlardan kopmalıdır. Bu ilk deneyimin karşısında hayatta kalabilmeli ve yaşam içinde kendine yer edinebilmelidir. Yapılması gereken, bilinç dışında etkin olan anne kompleksini yenmek ve aynı anneden ikinci kez doğmaktır. Yani kahraman mitiyle sembolize edilen durum, birçok kültürde, çocuğun annesiyle olan göbek bağını bir kez daha, ama kendisinin kesmesidir. Mitsel yapılar da, masalarda, ritüel ve törenlerde anne kompleksi, ileride Bond’un metni üzerinden de inceleneceği şekilde, canavarla (balinanın karnı) özdeşleştirilmiştir. Erkek çocuğun erginlenmesi için canavarı yenmesi ve yeniden doğması şarttır.

Jung da kahramanı Campbell’a benzer bir şekilde tarif etmiştir. Jung’a göre kahraman kültü, tarih boyunca insanların özdeşleşme yoluyla gerçek-

---

<sup>2</sup> Joseph Campbell, **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu**, İstanbul, Kabalcı Yayıncılık, 2013, s.31.

leştirdikleri bir kimlik edinme aracı olmuştur.<sup>3</sup> Apuleius'un "Metamorphoses"<sup>4</sup> eserinde açıkça örneklendiği gibi bir çok kurban töreni açık bir şekilde bu kimliği kazanmayı niyet etmektedir. Sıradan bir insan Helios<sup>5</sup> olması için seçilir, palmiyelerden yapılmış bir taç ile taçlandırılır ve mistik bir pelerin ile giydirilir. Sonra, toplanan kalabalık ona saygı ve hürmet gösterip biat eder. Kalabalığın inancı biat ettikleri figürün onları tanrı ile özdeşleştireceği üzerinedir.

Campell, monomiti arketipik bir hikaye olarak nitelemiştir. Arketip, Jung kökenli bir kavramdır. Jung, bu kavramı Platon'un ideası ile eş anlamlı görmüş, insanların duygularını, davranışlarını ve eylemlerini, içgüdüsel olarak önceden biçimlendirip etkileyen ilk imgeler olarak açıklamıştır.<sup>6</sup> Arketipler içeriksel değil, biçimsel olarak belirlenmişlerdir. İçerikleri, ancak biçimlerinin bilinçli bir deneyim ile bir araya gelmesinden sonra oluşacaktır. Öncesinde kendileri boş, salt biçimsel unsurlardır. Bu yüzden varlıkları somut olarak tanımlanamaz. Değişmeyen tek tarafları bu kalıplaşmış biçimleri ve anlam çekirdekleridir. Anne-baba arketipleri, Yaşlı Bilge arketipi, Gölge, Balinanın Karnı vs. bu türden biçimler ve örneklerdir.

Campbell'a göre, arketipik bir hikaye olarak monomit, bilinçdışı süreçler ile toplumlara ve bireylere yerleşir. Bilinçdışı süreçlerin temel dışavurum alanı olan düşler aslında kişiselleştirilmiş mitlerdir. Mitler ise kişisellikten çıkarılmış düşler... Ve her ikisi de, düşler ve mitler, ruhların dinamiğinin genel yapısı içinde simgeseldirler.<sup>7</sup> Düşler, kişinin kendi problemleri ile tuhaflaşır ve anlamdan kopukluklar göstermeye başlar. Mitler

<sup>3</sup> C.Gustav Jung, **The Collected Works**, Cilt 9. London, Routledge, 1981, s.128.

<sup>4</sup> Batı Yazınında, çok sayıda romana, oyuna esin veren, görsel sanatların önemli eserlerine malzeme taşıyan, 11 kitaplı bir öykü klasiğidir. Roma İmparatorluğunun eyaletlerinde yaşayan sıradan insanların ve sıradan yaşamların çarpıcı yanlarını alaycı ve eğlendirici bir ifadeyle sunan bu yapıtın temel içeriği, yanlış bir büyü sonucu, eşeğe dönüşmüş bir insanın gözünden, insanoğlunun gizemli doğasını açıklamak ve insan olmanın anlamını keşfetmek üzerine kurgulanmıştır. Bir eşeğin gözlemleri, okuyucunun kendi içini seyrettiği bir ayna halini alır. Bkz. Madauruslu Apuleius, **Başkalaşım**, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 2006.

<sup>5</sup> Antik Yunan'da Güneş Tanrısı. Homeros'un eserlerinde sıkça Titan ve Hyperion olarak geçerken, Hesiodos onu Titan tanrılar Hyperion ve Theia'nın oğlu olarak tasvir etmiştir.

<sup>6</sup> C.Gustav Jung, **Dört Arketip**, İstanbul, Metis Yayınları, 2009, s.21.

<sup>7</sup> Joseph Campbell, **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu**, İstanbul, Kabalcı Yayıncılık, 2013, s.30.

ise anlama, yani problemler ve çözümlerle ilişkili olarak bütün insanlık için dolaysızca işler. Bu bakımdan mitin öznesi olarak kahraman, kişisel sınırlamalardan ve engellerden arınmış ya da onları aşmış herkes için genel geçerliği olan evrensel bir insan tasavvurudur.

Mitlerin rüyalarla olan ilişkisi Jung'un kafa yorduğu temel başlıklardan biridir. Anthony Stevens'e göre, Jung'un arketipik hipotezini reddedenler, dünyanın çeşitli yerlerinden bir araya getirilen mitlerdeki benzer temaların varlığını görmezden gelmişlerdir.<sup>8</sup> Onlara göre bu ortaklaşan ya da birbirine benzeyen mitolojik temaların varlığı beşeri güçlerle ve kültürel yayılımla da açıklanabilir bir durumdur. Jung, bu yorumu çürütmek amacıyla o güne değin mitsel temalarla karşılaşmayan, eğitimsiz hastaların rüyalarında, halisinasyonlarında ve hayallerinde kendiliğinden aynı temaların ortaya çıkmasına dikkat çeker. Jung'un bu konuda sıkça verdiği bir örnek şöyledir; şizofrenik bir hasta ona, gözleri yarı kapalı bir halde güneşe baktığında güneşin bir erkeklik organına sahip olduğunu gördüğünü söylemiştir ve bu organ aynı zamanda rüzgarın da kaynağıdır. Bu olayın gerçekleşmesinden yıllar sonra Jung neredeyse aynı görüyü tanımlayan eski, Yunanca bir metine rastlar. Ve bu durumu şöyle aktarır:

“Ve benzer şekilde sözde bir tüp esasen rüzgarı kumanda etmektedir. Güneşin disk'inden aşağıya sarkan şeyin tüpe benzediğini göreceksiniz.”<sup>9</sup>

## **BOND'UN LEAR'INDA GÖRÜLEN MONOMİT YAPISI ve DİĞER ARKETİPİK ÖĞELER**

Bond'un Lear'ı, Shakespeare'in Kral Lear'ından bir uyarılama olarak her ne kadar onunla ortaklaşan yapısal özellikler taşısa da dramatik açıdan oldukça farklı bir oyundur. Shakespeare'in oyunu bir çöküş ve yozlaşma öyküsünü alegorik ve grotesk bir dünya kurarak dile getirirken ve bu bakımdan gelecek modern kaosun habercisi olurken,<sup>10</sup> Bond'un Lear'ı, bu “yeni” dünyanın, sonrasında insanı nasıl doğasından kopararak şiddet yüklü bir yaratık haline getirdiğini, vurucu bir şekilde sorgulamaktadır.

<sup>8</sup> Anthony Stevens, **Jung**, İstanbul, Kaknüs Yayınları, 1999, s.56.

<sup>9</sup> A.g.e, s.56.

<sup>10</sup> Özdemir Nutku, “Kral Lear Üzerine”, **Kral Lear**, İstanbul, Remzi Kitabevi, 2008, s.17.

Shakespeare'in kahramanı Kral Lear, monomitsel yolculuğunu trajik hatasının bedelini ödeyerek ve bu yolla topluma bir değer ya da öğreti olarak dönerek tamamlar; Bond'un kahramanı ise trajik bir hatanın sahibi olduğundan değil, kolektif bir bilinçle gelen ve iktidara geçen herkesin başvurduğu şiddet zincirinin bir halkası olduğu için yıkıma uğrar. Shakespeare'in Kral Lear'ı basiretsiz bir baba ve mecazi açıdan kör gözlü bir kral olduğu için tanrısal adaletin kurbanı olmuştur. Bond'un Lear'ı ise iktidarını kaybettikten sonra gördüğü işkenceyle maddi bir körlük yaşar. Bu körlükle içsel bir yolculuğa çıkar ve yolculuğu sürecinde geçirdiği değişim/dönüşümle kendisini topluma kurban eder. İkisi arasındaki temel fark Kral Lear'ın tanrısal yazgısını yaşaması, Lear'ın ise bu yazgının dışına çıkıp oyun içinde iktidarı, despotluğu, ötekileştirmeyi, şiddeti ve yoksulluğu simgeleyen duvarı yıkmaya çalışması, yani gıdaşata öznel bir müdahalede bulunmasında ortaya çıkar. Birincisinin monomit yapısı tanrısal bir öğretilidir, ikincisi ise insansal. Biri tanrısal hiyerarşinin çiğnendiği yerde gelecek felaketlere, bu durumun değiştiremezliğine vurgu yapar; diğeri ise her insanın kendisini ve çevresini değiştirebileceğine, bu değişim için gerekli olan umudun yeryüzünde tek bir direnen insan kalsa bile devam edeceğine dair bir finalle sonlanır.

Bond'un Lear'ının yaşadığı bu çevrimin, yani çıktığı yolculukla topluma bir değer ya da öğreti olarak dönmesinin bu "öznellik" tarafı onu monomit yapısı dışında bırakmamaktadır. Sadece onu Campbell'in defalarca örneklediği şekilde mitlerin, ritüellerin ve halk öykülerinin taşıdığı mistik, yazgısal ya da ruhani örneklerinden ayırmaktadır. Diğer taraftan ileride görüleceği üzere Lear metni hem Campbell'in şemalaştırdığı biçimde<sup>11</sup>

<sup>11</sup> Campbell'in monomitik kahraman yolculuğu, geçiş ayinlerinin temel üç aşamasının gelişmiş ve genişlemiş bir halidir. Ayrılma-erginleme-dönüş aşamaları bu yolculuğun ana aşamalarıdır. Campbell "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu"nda, kitabın birinci kısmı olan Kahramanın Macerası bölümü altında bu üç aşamayı inceler ve her ana aşamayı kendi içinde alt aşamalara ayırır. Yola çıkış, ayrılma ana aşamasının içinde 1- maceraya çağrı, 2- çağrının reddedilmesi, 3-doğüstü yardım, 4- ilk eşiğin aşılması, 5- balının karnı alt aşamaları bulunmaktadır. Erginleme aşaması içinde ise 1- sınavlar yolu 2- tanrıçayla karşılaşma 3- baştan çıkarıcı olarak kadın. 4 – babanın gönlünü alma 5- tanrılaştırma 6-nihai ödül alt aşamaları gelmektedir. Son olarak dönüş aşamasında ise: 1- dönüşü reddetmesi 2- Büyülü kaçış 3- Dışarıdan gelen kurtuluş 4- Dönüş eşiğinin aşılması ya da günlük dünyaya dönüş 5- İki dünyanın ustası 6- Yaşama özgürlüğü, en son ödülün doğası ve işlevi.

kahramanın yolculuğu aşamalarına hem de Campbell'in kuramının temel-lerini oluşturan Jungçu arketipal ögelere sahiptir. Ancak, bu aşamalar ve ögeler ne birebir Campbell'in şemasına uyar, ne de Jung'un formülasyon-larına... Daha çok yer değiştirmiş, çoğu yok olmuş Campbellyen yolculuk aşamaları ve karmaşıklaşmış, iç içe geçmiş Jungcu arketipal ögeler söz konusudur.

### **Maceraya Çağrı: Prensesler Krala Karşı**

Campbell'a göre kahramanın yolculuğu monomiti maceraya çağrı aşamasıyla başlar. Maceraya çağrı aşaması bir kriz, problem ya da bunalımla kahramanın maceraya çekilişidir. Örneğin, bir peri masalı olan Kurbağa Prenses'te kahramanın, yani prensesin maceraya çağrısı bir kaza sonucu ortaya çıkar. Prensesin çok sevdiği altın topu kazayla kuyuya düşer ve sonra bir kurbağa ona yardım edip topu kuyunun içinden kurtarır. Kurbağa öncesinde, ona yardım etmesi halinde kendisinin bütün isteklerini karşılayacağına dair prensese söz vermiştir. Ancak prenses topuna kavuştuktan sonra sözünü tutmaz. Campbell'a göre bu peri masasında topun kuyuya kaçması prenses için gelen maceranın ilk işaretidir. İkinci işaret kurbağa, üçüncüsü ise prensesin tutmadığı sözüdür. Mucize kurbağa habercidir ve ortaya çıkışının krizi, macera için bir çağrıdır.<sup>12</sup> Diğer taraftan çağrılar her zaman kazayla ya da beklenmedik bir hadiseyle gelmez. Örneğin Theseus, babasından bilgisini aldığı korkunç yaratık Minotauros'un öldürmek için iradi bir şekilde maceraya atılır. Nasıl gerçekleşirse gerçekleşsin kahramanı maceraya çeken, somut bir kriz, çözülmesi gereken bir problem, arkasında gizem ve tehlike barındıran bir bilmecedir.

Bond'un Lear'ındaki kriz ya da problematik, kızlarının Lear'a karşı isyanıyla başlar. Lear, kızları ve adamlarıyla birlikte "düşmanlara karşı kentini savunmak için" ördürdüğü büyük duvarın inşaatını teftiş etmektedir. Onlar inşaat alanına gelmeden önce bir kaza yaşanmıştır. Aslen çiftçi olan bir işçi, yanlışlıkla elindeki baltayı yüksek bir yerden başka bir işçinin kafasına düşürmüştür ve onu öldürmüştür. Öte yandan, Lear'a karşı isyanda olan çiftçiler duvarın bir bölümüne zarar vermişlerdir. Lear hemen bu iki durum arasında düz mantık bir ilişki kurar ve diktatörlüğünü konuşturur.

<sup>12</sup> Joseph Campbell, **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu**, İstanbul, Kabalcı Yayıncılık, 2013, s.65.

Çiftçiye kurşuna dizdirecektir. Bu karar, aslında isyancı çiftçiler ile işlerini ağırdan alan çalışanlara ibret vermek için alınmıştır. Lear'ın kızları bu duruma şiddetle karşı çıkarlar:

*“BODİCE: Baba bu adamı öldürmek adaletsizlik olur... Kazayla olmuş işte ne var?”*

*LEAR: (Bodice'e alçak sesle) Elbette kazayla olmuş. Fakat iş ağır ilerliyor. Müdahale etmezsem subaylarımın kıpırdayacağı yok. Buraya geliş sebebim budur, aksi takdirde ziyaretim anlamını yitirir.*

*BODİCE: (Yüksek sesle) Beni dinleyin. Herkes bilsin ki, ben bu kararı tasvip etmiyorum.”<sup>13</sup> (Bond, s.28,29)*

Bu noktada okuyucunun ya da seyircinin Shakespeare'in Kral Lear'ından referans alarak, Lear'ın kızlarının çıkışını, Cordelia'ninkine benzer şekilde etik ya da adaletli bir tavır olarak görmesi olasıdır. Ancak hemen sonrasında anlaşılacağı üzere, Bodice aslında kendi adına bir propaganda yürütmektedir. Az sonra daha da ileriye gidecek, babasına artık ülkeyi yönetemediğini söyleyecek ve kız kardeşiyle beraber onun baş düşmanlarıyla evleneceklerini açıklayacaktır. Derdi kardeşiyle birlikte babasını devirmek, hatta sonrasında kardeşinden de kurtulmaktır. Durumun mizahi olan tarafı, kardeşi Fontanella'nın da aynı hesapları yapıyor olmasıdır. İki kardeş Lear'ın baş düşmanları olan Cornwall ve North dukleriyle evlenir ve babalarına karşı savaş açarlar. Lear'ın bir iş kazası sonrasında yaşadığı kriz ve sonrasında patlak veren savaş, onun yaşayacağı macera için bir çağrı niteliğindedir. Ve Campbell'in “kahramanın yolculuğu” monomitinin ilk aşamasını karşılar. Lear savaşı kaybedecek ve türlü sınavlarla yaşayacağı asıl macerası bu noktadan sonra başlayacaktır.

### **Doğa Üstü Yardım: Yaşlı Bilge Arketipi Olarak Genç “Mezarcının Oğlu”**

Campbell'in şemasında macera çağrısını kabul etmiş kahramanın yolculuğundaki ilk karşılaşması, ona aşacağı engeller için yardım sağlayan, çoğunlukla ufak tefek yaşlı bir kadın ya da erkek figür olarak ortaya çıkan “yaşlı bilge” arketipiyle gerçekleşir. Yaşlı bilgenin yardımları, kötü güçleri yenecek tılsımlar, sihirli güçler ya da aletler, öğütler ve stratejileri içermek-

<sup>13</sup> Edward Bond, *Lear*, İstanbul, Mitos Boyut Yayınları, 2013, s.28-29.



tedir. Jung'un kuramında da yaşlı bilge adamın ya da kadının, hem masal-  
larda hem de düşlerde sıkça görülen bir arketip olduğunu görürüz. Jung'a  
göre "yaşlı bilge adam" rüyalarda kimi zaman gerçek bir figür, çoğunlukla  
da ruhsal bir figür olarak ortaya çıkar. Nadiren de konuşan bir hayvan ola-  
rak düşlere girmektedir. Her zaman ve yüzde yüz kesinlikle "iyi kalpli" biri  
olarak ortaya çıkmayıp bazen, "düzenbazlığın işaretlerini ortaya koyar."<sup>14</sup>  
Yaşlı bilge kadın ya da adamın görüldüğü mitolojik hikayelerde kahrama-  
nın çağrışı kabul etmiş olduğunu anlarız ya da macera çağrışını kabul etmiş  
kahramanın az sonra bu kutsal figürle karşılaşacağını biliriz.

Bond'un Lear'ında ne yazgısal bir maceraya çağrı, ne de maceranın red-  
di ya da kabülü söz konusudur. Lear, bahsi geçen kriz sonrasında kızlarıyla  
savaşmak zorunda kalmıştır. Onun bu zorunlulukla atıldığı macerasında  
karşısına çıkan "yaşlı bilge" arketipi aslında ne yaşlıdır ne de bilgedir. Ona  
mitsel yapıların genelinde olduğu gibi büyüler, zor anlarda kullanacağı for-  
müller ya da taktikler de vermez. Sadece yardım eder, ancak bu yardım  
yine de "doğüstü bir yardımdır". Mezarımın oğlunun doğüstülüğü, Le-  
ar'ın çürümüş ve insanlıktan çıkmış dünyasına karşı takındığı en insani  
davranışlarında, bir kanun kaçağı olduğunu farketmesine rağmen onu evine  
alıp saklamasında yatar. Onunla ekmeğini paylaşır ve karısının hiç isteme-  
mesine rağmen ona sahip çıkar. İnsani doğasından kopmuş Lear'ı tekrar  
tabiatla ve hayvanlarla ilişkilendirir. Ve onun bu "doğüstü insani yardımı",  
Lear'ın macerasında bir kırılma noktası yaratır. Bu kırılma Lear'ın kendi  
içine, varoluşuna dönük başlayacağı yolculuğunu tetikleyecektir.

### **Balinanın Karnı ya da Duvar Ülkesinin Zindanlarında Gölgeyle**

Campbell'in çizdiği kahramanın yolculuk şemasında "balinanın karnı"  
aşaması önemli bir yer tutar. Balinanın (başka bir hayvanın ya da canava-  
rın) karnı dünyanın her yerindeki mitolojik anlatılarda ve öykülerde bir  
rahim simgesi olarak görülmektedir. Kırmızı başlıklı kızı kurt, Herakles'i  
Poseidon'un canavarı, Zeus dışındaki bütün eski Yunan panteonunu (tanrı-  
lar birliğini) Kronos yutar. Yutulan kahraman maddi dünyanın dışına çık-  
mak yerine yeniden doğmak için içe yönelik hareket eder. Bu içe dair yö-  
neliş ya da kaybolma, insanın kendisinin, kim olduğunun ve ölümlülüğün  
farkına varması amacıyla bir tapınağa girmesine benzer.

<sup>14</sup> C.Gustav Jung, **Four Archetypes**, London, Routledge, 2003, s.110-111.

Campbell'a göre "psikolojik açıdan balina, bilinçdışındaki kilitli yaşamın gücünü sunmaktadır. Metaforik olarak su bilinçdışıdır ve suyun içindeki yaratık bilinç tarafından bastırılan, güçsüz bırakılması gerekli olan, mağlup ve kontrol altındaki bilinçdışının enerjisi ya da yaşamıdır."<sup>15</sup>

Jung da "balinanın karnı" arketipini göbek bağıyla bağlanılmış, bireysel varoluşu ortaya koymak için kişinin kopmasının zorunlu olduğu bir rahim imgesi olarak görmüştür. Jung'a göre kahraman, özgürleşmek için balinanın karnına yani annesinin içine yeniden girmek zorundadır. Bu, Freudyen bir bakışla rahime duyulan cinsel arzuyla alakalı bir dönüş değildir. Daha önce değinildiği gibi erginlenme törenlerinde sıklıkla sembolize edildiği şekilde, anne ile çocuk arasındaki varoluşsal bağlantıya dönüktür. Genç ya da erkek çocuk, erişkinlerin hayatına girebilmek için bilinçdışında taşıdığı anne kompleksini yenmek zorundadır. Canavarın karnıyla simgeleşen ana rahmine döner, bir nevi sezaryen uygulayarak karnı yarıp çıkar.<sup>16</sup> Böylece bir yetişkin olarak yeniden doğar.

Lear'a döndüğümüzde onun da Campbell'in ve Jung'un tarif ettiği şekilde "balinanın ya da canavarın karnı" arketipi tarafından yutulduğunu görürüz. Balinanın karnı oyununda, Lear'ı da yaratan canavar sistemin ve şiddet zincirinin ana rahmi olarak "zindanda" cisimleşmiştir. Lear'ın hap-solduğu süre boyunca türlü işkencelerden geçeceği ve çıktığında yeni bir insana dönüşeceği zindana atılması, sığındığı evin askerler tarafından basılıp Mezarının Oğlu'nun öldürülmesi sonrasında gerçekleşir. Yaşadıkları zihnini fazlasıyla karmaşıktır ve onu varoluşu ile ilgili bir sorgulama sürecine taşımıştır.

*"LEAR: (Aynaya bakar) Hayır, bu kral değil... Bu küçük bir kafes, demirlerin ardında bir hayvan mahpus. (Daha yakından bakar.) Hayır, hayır bu kral değil... Kim kapattı bu hayvanı kafese? Çıkarın onu. Zavallı bir hayvan var kafesin içinde başında kan ve yaşlar akıyor yanaklarından... Yüce tanrım merhamet kalmamış bu dünyada. Bir kafesin kuytusunda mahkum, kanını yalıyor, kaçacak yeri yok işkencecilerin zulmünden (Mübaşir aynayı Lear'ın elinden alır.) Hayır, hayır! Neden aldınız elimden... Ne yapacaklar ona... Verin onu tutayım, verin onu okşayayım, verin kanlarını sileyim"*<sup>17</sup>

<sup>15</sup> J. Campbell, Bill Moyers, **Power of Myth**, New York, Anchor Books, 1991, s.119.

<sup>16</sup> Anthony Stevens, **Jung**, İstanbul, Kaknüs Yayınları, 1999, s.76.

<sup>17</sup> Edward Bond, **Lear**, İstanbul, Mitos Boyut Yayınları, 2013, s.65.

Lear, aynadaki görüntüsünü zavallı, işkence edilen ve yardıma muhtaç bir hayvan olarak görmektedir. Tıpkı Wilde'in Dorian Gray'i gibi kendi "gerçek" görünüşünü gördükten sonra çökmüştür. Lacancı bir tabirle, aynadaki ideal imgesinin parçalanması, Lear'ın bilincini de paramparça etmiştir.

Lear, yukarıda alıntılanan sözlerini kızlarının ve yakınlarının tanıklıklarıyla yargılandığı mahkemede etmiştir. Mahkeme Lear'ın nevroitik atağı sonrasında ertelenir ve Lear tekrar zindanına gönderilir. Aynada gördüğü "hayvani" yani kendi suretini iyice takıntı yapmış ve aklından çıkaramamaktadır:

*"LEAR: Unutmam gerek, unutmam gerek!"<sup>18</sup> (Bond, s.66.)*

Bu sırada bilinçdışı ona yardımcı olur; onu bu takıntısından kurtaracak, zindandaki işkence dolu yaşantısında yalnız bırakmayıp ona rehberlik edecek bir Hayalet gönderir. Burada iki arketipal unsur, "balinanın karnı" ve "gölge arketipi" iç içe geçer.

Jung, insanın bireysel bilinçdışında bulunan diğer yüzünü "gölge" olarak adlandırmıştır.<sup>19</sup> Gölge, genel olarak içimizdeki engellediğimiz şeyleri yapmayı arzulayan, olmak isteyip de olamadığımız her şeyi temsil eden aşağılık bir varlıktır. Dr.Jeykıl'ımıza karşı Mr.Hyde'mız, Shen Te'mize karşı, Shui-Ta'mız, ayık Puntila'mıza karşı sarhoş Puntila'mızdır. (Puntila için tam tersi de düşünülebilir.) Hayvansal yanımızın denetimsiz bir şekilde ortaya çıkmasıdır. Çoğu zaman bu bir kişilikle ortaya çıkar ve rüyalarımızda bu kişilik genellikle sevmediğimiz kişiler olur. Erkeklerin gölgesi yine bir erkek, kadınların ise kadındır.

Jung'a göre gölge ve ego bir ikilik arz eder. Ego amaçlarımız, korunması ve geliştirilmesi gereken bilinç ışığımızken, gölge egonun bastırmak istediği karanlık tarafımızdır. Sağlıklı bir ego bizim bilinçli ve bilinçdışı süreçlerimizi dengelerken, zayıflamış ego bizi kaotik imgeler tarafından yapılacak saldırılara açık hale getirir. Bu bakımdan Lear'ın yaşadığı travmalarla zayıflayan egosu, iyice sıkışınca gölgeye sığınmış ve Hayalet'i yaratmıştır:

<sup>18</sup> A.g.e, s.66.

<sup>19</sup> Frieda Fordham, **Jung Psikolojisinin Ana Hatları**, Ankara, Say Yayınları, 2004, s.62.

*"HAYALET: Bağırdiğını duydum.*

*LEAR: Sen ölümüsün?*

*HAYALET: Evet.*

*LEAR: Yardım et."*<sup>20</sup> (Bond, s. 66)

Hayalet, daha önce Yaşlı Bilge arketipi olarak değerlendirilen, Lear'a yardımcı olan Mezarçının oğludur. Gölge arketipi de kendisini bu kişileştirme vasıtasıyla ortaya koymuştur. Hayalet öncelikle Lear'a yardım eder. Ona kızlarının en safiyane görülerini getirir, acılarıyla baş ederken yanında durur ve onun yeni bir yaşam kurmasına destek verir. Fakat sonra karanlık yüzünü açığa çıkarır. Bu karanlık yüz giderek onu Lear'ın yolculuğundaki bir "eşik bekçisine" dönüştürecektir.

Lear, "balinanın karnı" imgesi olarak ortaya çıkan zindanla beraber, kendi erginlenmesine doğru bir kapı aralamıştır. Önce aynadaki beni ile bir hesaplaşmaya girmiş, sonra da kendi içinden bir başka ben olarak Hayaleti ortaya çıkarıp acılarını daha katlanılabilir kılmıştır. Gözleri yerinden edildikten sonra bile ayakta kalabilmiş, bu körlük Lear'a sadece reel dünyayı görülmez kılıp ona içe dönük, manevi bir görü kazandırmıştır.

### **Lear'ın Erginlenmesi: Sınavlar ve Yeni Bir Persona**

Kahramanın yolculuğunun en önemli kısmı verilen "sınavlardır." Campbell'a göre, kahramanın verdiği sınavlar koca bir dünya edebiyatının yaratıcısıdır.<sup>21</sup> Homeros'un Odyseeia'sından Cervantes'in Don Kişot'una, Tolstoy'un Savaş ve Barış'ından Brecht'in Kafkas Tebeşir Dairesi'ne kadar bu yolculuk aşamalarının dünya edebiyatında farklı örneklerini görmek mümkündür.

Lear'ın geçirdiği sınavlar hapisten çıkmasıyla birlikte gelişir. Onu gözlerinden edip kızlarını öldürenler, duvarı yıkmaya çalışan eski isyancılar ve yeni iktidar sahipleridir. Yeni iktidarın başında Cordelia bulunmaktadır. Cordelia, Mezarçının Oğlunun, yani Hayaletin ölmeden önceki karısıdır. Lear'ın öldürülmesini istememiş ve yaşamını bağışlamıştır. Bu yüzden yeni kocası Marangoz ile adamları Lear'ı öldürmeden, siyasi açıdan onu

<sup>20</sup> Edward Bond, **Lear**, İstanbul, Mitos Boyut Yayınları, 2013, s.66.

<sup>21</sup> Joseph Campbell, **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu**, İstanbul, Kabalcı Yayıncılık, 2013, s.113.

etkisiz kılacak bir çözüm bulmuş ve gözlerini kör etmişlerdir. Kahraman bir kez daha yollardadır ve Mezarcının Oğlunun evine doğru yola çıkar. Perişan haldedir. Fakat kendini ölüme teslim etmeyip bu zor durumla mücadele eder. Tek derdi Cordelia'ya gidip yanlış yaptığını söylemek, onu bir zamanlar kendisinin de uyguladığı zalimce yöntemlerden vazgeçirmektir:

*“LEAR: İnsan felaketine koşar da nasıl bunu vazifeden sayar... Cordelia ne yaptığını bilmiyor. Ona anlatmam lazım... Ona yazmam lazım... Susamam! Ey gözlerim! Bu yaşlar yaralarımı deşti! Gene kan var, gene kan. Çabuk, çabuk bana yardım et! Gözlerim, gözlerim! Ölmeden ona engel olmam gerek.”<sup>22</sup>*

Lear, Mezarcının Oğlu'nun ve Cordelia'nın evine geri döndüğünde ev virane haldedir. Eve sığınmış olan Çiftçiler, Lear ölmek üzereyken onu eve alırlar ve iyileştirirler. Lear kısa sürede kapısından içeri giren herkesi misafir eden, onlarla her şeyini paylaşan bambaşka birisine dönüşür. Ev halkının ve Hayalet'in bütün itirazlarına rağmen askerlerin kovaladığı kaçakları bile eve alıp saklamıştır. Artık daha cesaretlidir ve iktidarın politikalarına karşı sözünü sakınmamaktadır. Kişiliğindeki bu gelişmeler, ileride onu muhalefetin sembollerinden biri haline getirecektir. Lear geçirdiği acılar sonrasında hem bir erginlenme yaşamış ve hem de Jungcu bir tabirle, kendisine yepyeni bir “persona” yaratmıştır.

Personanın etimolojik kökeni Antik Yunan tiyatrosundaki maskelere dayanır. Jung'un terminolojisinde ise herkesin psişik gelişiminde ve sosyal uyumunda özgül bir rol oynayan benlik, gölge, anima-animus gibi arketipik unsurlardan birisi olarak yer almıştır. O da diğer arketipik öğeler gibi psychede<sup>23</sup> (zihin, ruh, tin) bir kompleks halinde bulunur. Toplum içinde

<sup>22</sup> Edward Bond, **Lear**, İstanbul, Mito Boyut Yayınları, 2013, s.98.

<sup>23</sup> Jung, psicheyi bilinçli ya da bilinçsiz bütün psişik süreçlerin bütünü olarak görür. Bu bakımdan terminolojisinde yaygın olarak bilinçli olan akli bir işleyişle ilişkili olan “mind” (zihin, akıl) teriminin yerine bilinçsiz süreçleri de kapsayan bir terim olarak psicheyi kullanır. Bu bakımdan bilinçli düşünceleri, duyguları, anıları vs. içeren kimlik duygusu olan “ego” psichede okyanusunun sadece yüzey kısmını oluşturur. Hemen alt katmanın da kişiye rahatsızlık veren, huzursuzluk yarattığı için bastırılan, bilinçsizce algıladığımız, düşündüğümüz her türlü şeyin depolandığı yapı olarak kişisel “bilinçdışı” vardır. Daha derinlerde ise Jung'a göre, insanın bilinçdışının temel zemini olan, her insanın doğuştan getirdiği, içeriğini de ilk insandan bu yana yaşanan tipik psişik etkileşimlerin oluşturduğu (korku, tehlike, üstün güce karşı verilen mücadele, cinsellik, doğum, ölüm, sevgi, vb.) “kollektif bilinçdışı” yer alır.

varolmak, kabul görmek ve ona uyum sağlamak için takınılan tavırları, tutumları ya da yaşam biçimini özetleyen bir tür toplumsal maske görevi görür. Jung, onun bu maskelik durumunu “persona kişinin gerçekte olmadığı halde kendisinin ve diğerlerinin zannettiği şeydir denilebilir” şeklinde belirtmiştir.<sup>24</sup>

Lear'ın diğer insanlara yardım eden, başkalarıyla insani ilişkiler geliştiren ve iktidara muhalefet eden bu yeni yüzü, aslında onun bilincinde olmadığı yeni personasıdır. Ve bu tespitin sağlamasını, onun bilinç dışından çağırdığı gölgesi, Hayalet karakteri yapar. Lear, yeni personası ile başkaları için yaşadığını zannederken, aslında Hayalet aracılığıyla bu yaşamı sorgulamakta ve tam tersi düşüncelerle zihninde bir kavga vermektedir. Lear'ın personasının, bu toplumsal maskesinin düşmesi, bu kavgayı aşmasıyla, en büyük sınavını verip eşik bekçisini yenmesiyle, yani gerçek bir toplumsal değere dönüşmesiyle gerçekleşecektir.

### **Eşik Bekçisi'nin Aşılması: “Lear Gölgesine Karşı”**

Edward Bond'un metninde önce Mezarının Oğlu sonra da Hayalet olan oyun karakterinin çok yönlü bir arketipal yapı taşıdığına daha önce değinilmişti. Bu doğrultuda, başlangıçta “yaşlı bilge” arketipini temsil ediyorken, sonrasında Lear'ın bilinçdışından gelen bir “gölgeye” dönüşmüş ve en son aşamada bir “eşik bekçisi” haline gelmiştir.

Eşik bekçisi, Campbell'in kahramanın yolculuğu evrelerinden birisi olarak maceranın en kritik dönemeçlerinden birini oluşturan eşiğin başında bekler. Görevi, kahramanı en büyük güçle karşılaşmadan önce engellemeye çalışmaktır. Eşik bekçisinin ardında karanlık, bilinmeyen, güçlü bir tehlike vardır. Kahraman aldığı yardımlarla birlikte eşiğe gelinceye kadar ilerler ve daha da ötesine gidebilmek için eşik bekçisiyle hesaplaşmak zorunda kalır. Eşik bekçisi, denizler ortasında yaşayan bir canavar, insan kılığına girmiş bir iblis, ormanın derinliklerindeki bir dev ya da şekil değiştiren bir yaratık olabilir. Çoğu zaman dalaverecidir. İşkence etmeyi sever. Yenildiğini anladığı anda af dileyip kuzu gibi olabilir. Diğer taraftan, her zaman çok kötü bir figür olarak karşımıza çıkmaz. Onunla ilgili tek değişmez olan, savunduğu eşiğin arkasındaki karanlık ya da tehlikedir.

<sup>24</sup> Aktaran Anthony Stevens, Jung, İstanbul, Kaknüs Yayınları, 1999, s.65.

Campbell, eşik bekçisinin çoğu zaman düşlerde de görüldüğünü belirtir ve şöyle örnekler:

*“Harika bir bahçeye girmek istediğimi düşledim, diye belirtiyor orta yaşlı, evli bir beyfendi. “Fakat önümde girmeme izin vermeyen bir bekçi vardı. Arkadaşım bayan Elsa’nın orada olduğunu gördüm; bana kapının üzerinden elini uzatmak istedi. Fakat bekçi bunu engelledi, kolumdan tutup beni eve yöneltti. “Kendine gel” dedi. “Bunu yapmaman gerek biliyorsun.””<sup>25</sup>*

Bu düş ve düşteki eşik bekçisi ahlaki değerleri, kişinin yaşamdaki kırmızı çizgilerini, tutkularını dizginlemek zorunda olmasını simgelemektedir. Bekçi, Freud’un süperegosu, Wilhem Stekel’in interegosudur.<sup>26</sup> Bu bakımdan kahramanın maceraya devam edebilmesi için egosunu bir yana bırakması ve düş gören herkes gibi kendisini süperegosuna ya da interegosuna teslim etmesi elzendir. Tutkularını, dürtülerini ve bireyselliğini bir kenara bırakıp sahip olduğu moral değerlerin rehber olduğu tanrısal bir aşkınlıkla, zekasını ve cesaretini kullanması gerekmektedir. Aksi takdirde, macerası türlü türlü yeteneklere sahip eşik bekçisi önünde, hatta belki de ilk eşikte sonlanacaktır.

Bond’un eşik bekçisine dönüşen Hayaleti, yine karmaşık bir yapıyla karşımıza çıkar. Beklediği eşik, Lear’ın macerasını tamamlayacağı, insanlığa evrensel bir değer olarak döneceği finale giden yolda durur. Lear gittikçe daha iyi, yardımsever ve toplumcu bir figüre dönüştükçe, onun “gölge” yapısı giderek hırçınlaşmış, macerasını tamamlamasının karşısına bir muhafız olarak dikilmiştir. İsteddiği Lear’ın bencil davranması ve kendi için yaşamasıdır. Diğer taraftan, Lear’ın toplumsal bağları güçlendikçe onun bedeni zayıflamaktadır:

*“HAYALET: Ellerime bak! Pençeye döndüler! Nasıl zayıfladığıma bak.*

*LEAR: Evet, sen. Sen de git ötekilerle. Çık dışarı. Bitti artık... Hiç bir şey kalmadı geriye.*

*HAYALET: Çok fazlası var hala. Gönder bu insanları gitsinler. Bırak ken-*

<sup>25</sup> Joseph Campbell, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, İstanbul, Kabalcı Yayıncılık, 2013, s.99.

<sup>26</sup> Stekel, interego terimini Freudyan süperegonun yerine önerir. Stekel’e göre süperego basit bir bekçi (egonun ihtiyatlı ahlaki kısmı) olarak değerlendirilmektedir. İnterego ise kaba bilinçaltı eğilimler ile ahlaki ilkeler arasında bir arabulucu, uzlaştırıcı karakteri taşımaktadır.

*dileri öğreysin acılarına katlanmayı...*

*LEAR: ... Nasıl hayatta kalıyor bunca insan? Karınları aç, yemek verenleri yok, yardım istiyorlar, yardıma koşanları yok..*

*HAYALET: Evet. Yaşamayı öğrenmen gereken dünya bu. Öğren artık! Bırak zehirleyeyim kuyuyu... Kimse yaşamayın diye burda.”<sup>27</sup>*

Lear zihninde bir savaş vermektedir. Bilinçdışından amorf bir şekilde fırlayan gölgesi, artık onun macerasını tamamlayıp topluma bir değer olarak dönmesinin önündeki engele, bir “eşik bekçisine” dönüşmüştür. Fakat Lear’ın toplumsal bilinci eşik bekçisine karşı bu savaşı kazanır ve Hayaleti öldürür:

*“HAYALET: Askerler köye yerleşiyor. Etrafınızı sarıyorlar. Gönderecek misin bu insanları?*

*LEAR: Hayır.*

*HAYALET: Hepsini unutursun sanmıştım: kalabalıkları, savaşları, kavgaları... burada dertsiz tasasız yaşayabilirdik... İsteddiğin yere götürürdüm seni, yaşlandığını görürdüm, ömrünün son güzel günlerini...*

.....

*HAYALET: Domuzlar! Deştiler vücudumu! Parçaladılar! Yardım et bana, yardım et! Öliyorum!*

*LEAR: (Onu tutarak) Yapamam!*

*HAYALET: Lear! Bırakma beni!*

*LEAR: Yapamam ah çok geç! Ne zamandır çok geç! Sen çok önceleri öldün. Ölmek zorundasın! Seni seviyorum, seni asla unutmayacağım, ama sana yardım edemem. Öl artık, kendi iyiliğin için öl!*

*HAYALET: Ah Lear, ben öldüm!*

*LEAR: Hayatımı görüyorum, havuzun başında kapkara bir ağaç. Dallarını sarmış göz yaşlarım...”<sup>28</sup>*

<sup>27</sup> Edward Bond, *Lear*, İstanbul, Mitos Boyut Yayınları, 2013, s.113.

<sup>28</sup> *A.g.e*, s.115-120.



Lear, eşik bekçisini böyle öldürmüştür. Hüzünle... Artık monomitik macerasını tamamlamaya hazırdır. Peki ya daha önce değindiğimiz, eşğin arkasında kahramanı bekleyen mutlak tehlike ya da karanlık Lear için ne olacaktır? Ölüm!

### **Lear'ın Nirvanası : Çevrimin Tamamlanması**

Lear, Hayalet'i ölüme terk etmeden önce, devlet başkanı ve aynı zamanda da Hayalet'in ölmeden önceki karısı Cordelia ile görüşür. Aslında oyunun büyük bir bölümünde bu görüşmeyi tasarlamıştır. Cordelia ile görüşmek ister, çünkü devletin başındaki kişi olarak onu uyarması gerekmektedir. Kendisinin önceden yaptığı hataları yapmaması, şiddeti, düşmanlığı ve paranoyayı simgeleyen duvarı<sup>29</sup> inşa etmemesi için Cordelia'yı ikna edebileceğine inanmaktadır. Ancak, Cordelia onun uyarı ya da ikna cümlelerini dinlemek için değil, tam tersine onu ikaz etmek için gelmiştir. Lear son zamanlarda gerek askerlerin kovaladığı kaçaklara yardım etmesi, gerekse evinde toplananlara yarı kaçık, yarı bilgece yaptığı konuşmalar yüzünden muhalefetin sembolü haline gelmeye başlamıştır. İktidar bu durumdan rahatsızdır:

*“CORDELIA: Buraya geldim çünkü kabinemiz yargılanmanı istiyor. Mahkemeden çıkabilecek tek bir karar var. Kızların idam edildiler ve açıkça meydana ki kızlarınla aranda bir fark yok... Bizim aleyhimizde konuşmaktan vazgeçmelisin...”*

*LEAR: O duvarı yapma.*

*CORDELIA: Yapmaya mecburuz.*

*LEAR: Ben kimsenin başına bela olmaya and içmedim. Fakat insanlar buraya gelmek istedikleri sürece sessiz kalmayacağım. Ve siz onları engelleyecek olsanız dahi... ki hafif gelir kudretinize..bilecekler ben buradayım...*

*CORDELIA: İş birliğine yanaşmayacağımı biliyordum, gene de buraya ge-*

<sup>29</sup> Duvar oyunundaki en önemli metaforlardan biridir. İktidarların içerideki şiddeti ve baskıyı meşrulaştırmak için kullanıma soktuğu “dışarıdaki düşman” söyleminin bir uzantısıdır. Aynı zamanda ülkenin büyük oranda ekonomik işgücü ve gelirleri bu duvara harcanmaktadır. Edward Bond'un bu metafor yoluyla oyunun yazıldığı dönemin Soğuk Savaş koşullarına, ülkelerin aklını yitirmiş bir halde savunma ve silah sanayisine harcadığı paralara dolaylı, ülkelerarası düşmanlığın bir simgesi haline gelmiş Berlin Duvarına ise direkt bir gönderme yapmış olması kuvvetle muhtemeldir.

*lip, mahkemeye çıkmadan önce sana şunu söylemek istedim: Senin hayal ettiğin toplumu biz inşa edeceğiz.*

*LEAR: Ölümü senin elinden tatmak varmış Cordelia, ne tuhaf ve dönüşü yok belli ki, tadacağım.”<sup>30</sup>*

Hayaletin ölümü bu konuşmadan sonra gerçekleşir ve Lear macerasını tamamlamak için ölümün kendisine gelmesini beklemeden harekete geçer. Zorba sistemin, sömürünün ve düşmanlığın simgesi olan duvarın yanına gider, bir kürek alır ve diğer işçilerin bakışları arasında duvarı yıkmaya girer.

Lear'ı bekleyen ölüm, maddi bir ölümdür. Tüm monomitik yapılarda olduğu gibi onun maddi ölümü topluma manevi bir doğum, bir değer olarak dönecektir. Campbell'in yolculuk şemasının bu aşamasında kahraman, macerası içinde tüm korkularının ötesine geçerek tanrısal bir hale ulaşır. Onun için dünya, varlığı aydınlanma olan şeyle (Bodhisatva ile) dolmuş ışıl ışıl parlamaktadır. Maddi dünya artık onu kapsayamamakta, o dünyayı kapsamaktadır. Acı ve haz artık onu yönlendiremez; aksine, o acıyı ve hazzı derin bir huzurla kontrol etmektedir. Tıpkı Buddha gibi, yüzü altın rengine dönüşür. Tanrılar onu kendi suretinde yaratmıştır ve o yolculuğu boyunca bu sureti hatırlamış, bulup ortaya çıkarmıştır.

Bütün mitolojilerde kahramanın macerası sonrasındaki ödülü tanrısal hakikate varmasıdır. Nirvana'ya varma, en yüksek ve en son çarpmıha gerilmedir. Ölümün ve ölümsüzlüğün ötesindeki yere, hiçliğe varıştır. Ebedi ışıktır nihai ödül. Sonsuzluğun bilgisine varmak ve diğerlerine bu bilgiyi taşıyacak tecrübeye ulaşmaktır. Varoluşun anlamlandırılması, Buddha'nın yaşam ağacı altında vardığı erginliğin yakalanmasıdır. Tanrısal hakikatin bilgisine ermiş kahraman artık insanlığa hizmet etmeye, tekrar geri dönmeye hazırdır:

*“ÇİFTÇİNİN OĞLU: Ho, tanıdım seni beybaba. Or'da neyin peşindesin baka'yım? (Çiftçinin oğlu tabancasıyla nişan alır.)*

*LEAR: (Ellerine tükürür ve küreği kavrar:) Mazide kalmış kuvvetim, gene de yetişir gücüm bu dünyada iz bırakmaya.*

*(Lear küreği toprağa saplar. Çiftçi'nin oğlu ateş eder. Lear o anda ölür.*

<sup>30</sup> A.g.e, s.117-118.

*Cesedi duvardan aşağı düşer. Kürek toprakta saplı kalır. İşçiler merakla cesede yaklaşır.)*

*ÇİFTÇİNİN OĞLU: Bırak bırak götürürler. Ha'di iş başına dağıl!*

*(İşçiler emir üzerine çabucak dağılırlar. İçlerinden biri arkasını dönüp bakar. Çiftçinin Oğlu hepsini kovalar ve uygun adım sahnedeki çıkar. Lear'ın cesedi yalnız kalır.)<sup>31</sup>*

## SONUÇ

Görüldüğü üzere Edward Bond'un Lear'ı klasik bir kahraman yapısı göstermemektedir. Ne bir tragedya kahramanı gibi ahlaki açıdan ortalamadan daha üstün özellikler gösterir, ne de mitolojik bir yapıda süper yeteneklerle ve akılla donanmıştır. Erdemli de değildir Shakespeare'in Kral Lear'ı gibi kibir yüzünden trajik hataya düşmüş bir asalet de taşımaz. Aksine, ortalamadan daha kötü bir insan, bir diktatördür. Yarı nesnel koşullar, yarı da kendi öznel tercihleri ile aşama aşama bir dönüşüm geçiren, çelişkili, son ana kadar zihninde gerçek bir kavga veren, "maddi" bir anti-kahramandır. Ölümü yazgısal olarak yakalayan bir kurban değil, ölümü büyük gelgitler içinde kendisi seçen bir kurbandır. Bu seçim, geçmişteki günahlarının bedelini ödemek, insani açıdan kaybedilmiş bu dünyaya küçük de olsa bir umut taşımak için gerçekleştirilen bilinçli bir eyleme, bir direnişe dönüşmüştür. Lear varoluşsal seçimiyle, eski bir diktatör olarak ölmeyi değil, şiddetin, baskının, sömürünün ve düşmanlığın sembolü olan duvarı yıkmaya çalışan bir eylemci olarak ölmeyi tercih eder. Duvarı ilk yapan kendisidir ve onu ilk inşa eden olarak değil, onun yıkılması için canını veren kişi olarak dünyaya iz bırakmak ister.

Edward Bond, Brecht uzantılı bir yazar olarak dramatik tiyatronun ve geleneksel anlatı kalıplarının yapılarını kıran, parçalayan ve yeniden bir araya getiren oyunlar üretmiştir. Bu noktada onun kahramanı Lear, Campbell'in sıkça örneklediği monomitik kahramanlardan ayrılan özellikler gösterir. Çelişkileri, çatışmaları, dönüşümleri ve özneliği ile çok boyutludur. Ancak çalışma boyunca gösterilmeye çalışıldığı üzere Lear'ın bu özellikleri onu Campbell'in "kahramanın yolculuğu" monomitinin çerçevesi dışına bütünüyle çıkarmamış; aksine, yolculuk aşamalarını daha ilginç ve karmaşık halde, bir bulmaca yapısı içinde ortaya koymuştur.

<sup>31</sup> A.g.e, s.121.

Sonuç olarak, Lear metninde analiz edilmeye çalışıldığı üzere, Campbell'in "kahramanın yolculuğu" monomiti ve ona temel oluşturan arketipal öğeler<sup>32</sup>, klasik dram kalıpları dışında yer alan, daha karmaşık, soyut ve okunulabilirlikleri açısından açık uçlu metinlerin analizi için de işlevsel bir niteliğe sahiptirler. Bu işlevsel niteliği tersinden de okumak pekâlâ mümkündür. Campbell'in yolculuk şeması, insanlığın evrensel olarak ortaklaştığı kültürel kodları içeren yapısıyla metin yazımı açısından da zengin bir kaynak niteliği taşır. Ayrıca arketipal öğelerin içleri boş, biçimsel kalıplar olarak varlıkları ve bu biçimsel kalıpların farklı içeriklere, yorumlara, biçimsel düzenlemelere ya da değişimlere açık esneklikte olmaları, geliştirilecek yeni metin stratejileri için de birçok olanak sunmaktadır.

---

<sup>32</sup> Çalışma içinde Jung ile bağlantılı olarak diğer arketipal özelliklerin ortaya konulması Campbell'in "kahramanın yolculuğu" çerçevesinin sınırları içinde tutulmaya çalışılmış, bu çerçevenin yapısı bozacak şekilde diğer arketipal öğelere yoğunlaşmamıştır. Bu bakımdan, örneğin Jung'un "Persona" kavramı Campbell'in yolculuk aşamalarından olan, "erginlenme-sınavlar" ile ilişkilendirilip ortaya konulurken, oyun içinde varlığını gösteren başka bir arketipal öğe olarak "anima-animusa" aynı mantık doğrultusunda yer verilmemiştir. Jung, diğer cinse ait arketipi kadınlarda animus, erkeklerde anima olarak adlandırır. Anima ve animus her iki cinsin bilinç dışında, erkeğin kadınlığa ait yönünü ve kadının erkeklığe ait yönünü temsilen zıt şeyler olarak faaliyet gösterir. Jung'a göre bu kompleksif durum, Animus'ta babaya ait Logos'a, anima ise anneye ait Eros'a tekabül eder. Oyun içinde Lear ve kızları üzerinden bu iki arketipal unsur kendini gösterir. Kızları oyunda, daha dönüşmemiş Lear'ın, saldırgan, tahakküm kuran eril dili ile iletişim kurarken, Lear hapiste kızlarına yönelik şefkatli bir anne kimliğine bürünmüştür.

## KAYNAKÇA

- Bond, E. (2013). Lear. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Campbell, J. (2013). Kahramanın Sonsuz Yolculuğu. İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.
- Fordham, F. (2004). Jung Psikolojisinin Ana Hatları. Ankara: Say Yayınları.
- Gustav Jung, C. (1940). The Collected Works (Cilt 9). (M. F. Herbert Read, Dü.) London: Routledge.
- Joseph Campbell, Bill Moyers. (1991). Power of Myth. New York: Anchor Books.
- Jung, C. (2003). Four Archetypes. London: Routledge.
- Jung, C. G. (2009). Dört Arketip. İstanbul: Metis Yayınları.
- Nutku, Ö. (2008). Kral Lear Üzerine. W. Shakespeare içinde, Kral Lear (s. 17). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Rensma, R. (2010). The Innateness of Myth. New York: Continuum International Publishing Group.
- Stevens, A. (1999). Jung. İstanbul: Kaknüs Yayınları.

