



Yakari Animasyon Filminin Monomit Kuramı Perspektifinden Analizi

Analysis of Yakari Animated Movie from the Perspective of Monomyth Theory

Sinem Yüçetürk*

Öz

İnsan, yaratıldığı andan itibaren sürekli mücadele içerisinde yaşamaya çalışır. İçerisinde bulunduğu bu mücadele kimi zaman anlam veremediği doğayla kimi zaman vahşi hayvanlarla kimi zaman da diğer insanlardır. İnsanoğlunun bu var olma mücadelesinin belgeleri olarak da karşımıza mitolojik anlatılar çıkmaktadır. Bugün mitolojik anlatılar incelendiğinde, anlatıların pek çoğunda insanoğlunun yaşam mücadelesinin dile getirildiği görülmektedir. İşte anlatılan bu mitolojik hikâyelerde dikkati çeken bazı ortak unsurlar karşımıza çıkmaktadır. Anlatılan mitolojik hikâyeler, farklı kültürler ve farklı coğrafyalara ait olsa da birçoğunun benzer temalar etrafında şekillendikleri anlaşılmaktadır. Mitolojik anlatılarda karşımıza çıkan bu ortak temalar toplumların ortak bilinç dışının tezahürüdür. İşte tam da bu hususta Joseph Campbell, farklı kültürlerle ait mitlerdeki olaylar ve kahramanların yaşadığı değişim evrelerinin birbirine benzediğini söyler. Kahramanın geçirdiği bu değişim evrelerini monomit adı vererek kuramlaştıran Campbell, kahramanın izlediği yolu yola çıkış, erginlenme, dönüş ana başlıkları altında merhalelere ayırmıştır. Her ana merhalenin ise alt bölümleri söz konusudur. Aslında tüm bu aşamaları incelediğimizde her yolculuğun birer döngüden ibaret olduğu anlaşılmaktadır: Kahramanın yolculuğu, yaşadığı sıradan dünyasında başlar ve yine orada son bulur. Monomit kuramı bugün geleneksel olarak nitelediğimiz hikâye, masal, destan gibi pek çok anlatı türüne uygulanabildiği gibi özellikle sinema ve animasyon yapımlarının kurgulanmasında tercih edilen bir uygulama olarak da karşımıza çıkmaktadır. Yakari filmi de monomit kuramına göre kurgulanan filmlerden biridir. Bu çalışmada amaç, Yakari filmini monomit kuramı yöntemine göre çözümlenmek ve kuramın animasyon filmlerinde de kullanılabileceğini göstermektir. Bu bağlamda çizgi roman serisi olan ve 2020 yılında animasyon filmi olarak gösterime giren Yakari animasyon filmi, Campbell'in sistemleştirdiği monomit kuramı yöntemine göre değerlendirilmiş, kahramanın yaşadığı aşamaları ve geçirdiği dönüşümleri yansıtan sahneler tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Mitoloji, Monomit, Yakari Animasyonu.

*MEB, Email: sinemkubat49@gmail.com ORCID: 0009-0001-4301-7019

Atf için / Cite as: Yüçetürk, S. (2024). Yakari animasyon filminin monomit kuramı perspektifinden analizi, *Van İnsani ve Sosyal Bilimler Dergisi- ViSBiD*. Sayı: 8, ss: 158-168.

DOI: 10.62068/visbid.1576401

Abstract

Man has been trying to live in constant struggle since the moment he was created. This struggle he is in is sometimes with nature, which he cannot understand, sometimes with wild animals, sometimes with other people. Mythological narratives also appear before us as documents of this struggle of human beings for existence. When mythological narratives are examined today, it is seen that the struggle for human life is expressed in many of the narratives. Here are some common elements that attract attention in these mythological stories that are told. Although the mythological stories told belong to different cultures and different geographies, it is understood that many of them are shaped around similar themes. These common themes that we encounter in mythological narratives are the manifestation of the common unconscious of societies. In this regard, Joseph Campbell says that the events in the myths of different cultures and the stages of change experienced by the heroes are like each other. Campbell, who theorizes these stages of change that the hero undergoes by giving the name of monomyth, has divided the path followed by the hero into stages under the main headings of departure, maturation, return. Each main stage, on the other hand, has its subdivisions. In fact, when we examine all these stages, it becomes clear that each journey consists of a cycle: the hero's journey begins in the ordinary world he lives in and ends there again. Campbell has proved that this situation is present in a similar way in all the narratives he has compiled. Monomyth theory can be applied to many types of narratives such as stories, fairy tales, epics that we have traditionally characterized today, and it is also a preferred application especially in the editing of cinema and animation productions. Yakari film is also one of the films fictionalized according to the monomyth theory. In this study, it was aimed to analyze the Yakari film within the framework of the monomyth theory and to show that the hero cycle that Campbell said exists in narratives can also appear in animations. In this context, the Yakari animated film, which is a comic book series and was released as an animated film in 2020, was evaluated according to the monomyth theory method systematized by Campbell, the stages experienced by the hero and the transformations he underwent were determined.

Keywords: *Mythology, Monomyth, Yakari Animation.*

Giriş

Mitoloji, insan zihninin soyut ve somut kavramları anlamlandırmasına yardımcı olan bir yapıdır. Dünya genelinde soyut ve somut kavramların açıklanması sırasında, birbirinden farklı kültürler birçok açıdan benzerlik gösteren mitolojik hikâyelere sahiptir. Mitlerde karşımıza çıkan bu durum, insanların kültürel ve coğrafi farklılıklarına rağmen mitolojik anlatılardaki ortak unsurların neye dayandığına dair çeşitli teoriler geliştirmesine yol açmıştır. Bu iddiaların en önemli ve popüler olanı ise Joseph Campbell'a aittir. *Monomit* adını verdiği ve Carl Gustav Jung'un *kolektif bilinç dışı-arketip* anlayışı üzerine temellendirdiği kuramına göre anlatılan her hikâyede ortak temel aşamalar söz konusudur.

Kabramanın Sonsuz Yolculuğu eserinde bu aşamaları kategorize eden Campbell, araştırdığı birçok anlatının ortak temel bir yolu takip ettiği sonucuna varmıştır. Bu bağlamda insanların imal ettiği tüm anlatıların aynı motiflere sahip tek hikâye olduğunu vurgulamıştır. “Gerçek birdir fakat bilgiler ona birçok isim takmıştır.” ifadesi de monomit kuramının özü niteliğindedir (Campbell, 2013: 9-10). Toplumların sayısız mitoloji ve dini ürünlerinde tespit edilen bu benzerlikler ise kolektif bilinçdışı ile açıklanmaktadır. Carl Gustav Jung'a göre kolektif bilinç dışı, insanların doğuştan sahip olduğu davranış örüntüleridir. Bu örüntüler arketiplerdir. Jung'a göre insanların zihinlerinde olayları algılama kalıpları söz konusudur. Bu kalıplar olaylar karşısında benzer davranışların yani arketiplerin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Arketipler, insanların kolektif bilinç dışında simgesel bir dil oluşturur. Bu arketiplerin insanlardaki tezahürü çeşitli olsa da genel olarak benzer özellikler göstermektedir (Jung, 2006: 51-58). Campbell'ın monomit kuramı da bu görüşü desteklemektedir. Bugün monomit kuramından etkilenen birçok filmde -Star Wars, Matrix, Yüzüklerin Efendisi, Harry Potter vd.- sıradan sayılabilecek insanların kahramanlığa geçiş aşamalarının benzer bir şekilde ilerlediğini görebilmekteyiz. Yine monomit kuramı ile ilgili yapılmış şu çalışmalar dikkat çekicidir: Campbell'ın Monomit Kuramı Bağlamında Manas Destanı: Bir Kahramanın Sonsuz Yolculuğu (Gülşah Durmuş), Campbell'ın Monomit Kuramı Bağlamında Kökin Erkey Destanı (Sine Elif Arıkan), Cengiz Aytmatov ve Masal Dünyası – Masal ve Efsanelerin Arketipsel Çözümlemesi (Rugeş Demir), Joseph Campbell'ın Monomit Aşamaları Bağlamında Dede Korkut'un Begil Oğlu Emre'nin Boyu Destanı (Dinçer Atay).

Bu çalışmada Joseph Campbell'ın monomit kuramının aşamalarını örnekleyen Yakari animasyon filmi ele alınmıştır. Film monomit kuramı çerçevesinde analiz etmek ve Campbell'ın kahraman döngüsünün animasyon filmlerinde de geçerli olduğunu kanıtlamak amacıyla, kurama uygun ve geçişleri etkili bir şekilde temsil eden sahneler seçilmiştir.

1. Monomit Kuramının Aşamaları

Amerikalı yazar ve mitolojist Joseph Campbell, 1949'da yayımlanan *The Hero With A Thousand Faces* (Türkçeye *Kabramanın Sonsuz Yolculuğu* adıyla çevrildi) kitabında kahramanın dönüşüm evrelerini ele almıştır. Kitapta yer verdiği dönüşüm aşamalarını ise Carl Gustav Jung'un *Analitik Psikoloji Kuramı* ile ilişkilendirmiştir. Jung'un insanların doğuştan sahip olduğu davranış biçimleri olarak ele aldığı, kolektif bilinç dışının yansıması olan arketipler monomit kuramının da temellerini oluşturur (Campbell, 2013: 24-25). Arketipler, farklı insanların hikâyelerinde karşımıza çıkan ortak, evrensel motiflerdir. Kolektif bilinç dışının simgesi haline gelen arketiplerin kişiler üzerinde yansıması farklı olsa da genel olarak birbirine benzeyen ortak yönleri söz konusudur. Bilinç dışını kişisel ve kolektif olmak üzere

ikiye ayıran Jung, daha çok duyguların bulunduğu kolektif bilinç dışını tüm insanlığın ortak anılarının bulunduğu alan olarak açıklamıştır. Özellikle hastaların rüyalarındaki hayali karakterler ile mitolojik anlatılarda karşımıza çıkan karakterler arasında benzerlikler dikkat çekmektedir. Bu durum kolektif bilinç dışı ile açıklanmaktadır (Jung, 2006: 58).

Bu bağlamda mitler ve mitolojik anlatılarda kolektif bilinçdışının örneklerini görebileceğimiz birçok örnek karşımıza çıkmaktadır. Özellikle kozmogoni ve eskatoloji mitlerinde dünya mitolojisinde benzer unsurlarla karşılaşılır (Eliade, 2020: 81- 104). Söz gelimi evrenin yaratılışı ile ilgili Mısır mitolojisi, Hint mitolojisi, Türk mitolojisi gibi pek çok mitolojide ‘su’ benzer unsurlar arasında yer almaktadır (Aça, 2018). Campbell yaptığı araştırmalar sonucunda mitolojik anlatılarda kahramanların yaşadığı serüvenlerin benzer bir şekilde ilerlediğini görmüştür. Campbell, *Kabramanın Sonsuz Yolculuğu* kitabında da bu benzerlikleri üç temel merkeze oturtmuştur: ayrılma-erginlenme-dönüş.

Campbell’ın monomit kuramına göre, kahramanın yolculuğu aslında bir metamorfoz döngüsüdür. Kahramanın serüveni, sıradan hayatından çıkıp önemli deneyimler yaşadktan sonra, nihayetinde başlangıç noktasına geri dönmesiyle tamamlanır. Campbell kitabında yer verdiği kahramanın macera döngüsünün aşamaları ise tablo 1 üzerinde gösterilmiştir:



Tablo 1: Kahramanın Macerası (Campbell, 2013).

Joseph Campbell’ın tarif ettiği bu evrelerde her aşamanın bulunma zorunluluğu yoktur. Ayrıca şemada belirtilen aşamalar anlatıya bağlı olarak değişiklik gösterebilmektedir.

2. Mitolojik Öğelerle Bezeli Bir Animasyon: Yakari ve Kahramanın Yolculuğu

Yakari, Fransız- Belçika ortak yapımı bir animasyon filmidir. İlk olarak 2020 yılında gösterime giren film, Avrupa çizgi roman serisi *Yakari*’ye dayanır. Yakari, vahşi bir at ile yola koyulan küçük bir

çocuğun hikâyesini anlatan animasyon filmidir. Sioux yerlilerinden olan Yakari, vahşi bir at olarak bilinen ve asla evcilleştirilemeyeceği düşünülen *Şimşek* ile yola çıkar. Yolculukları sırasında Büyük Kartal tarafından ziyaret edilen Yakari'ye Büyük Kartal özel bir hediye verir: hayvanlarla konuşabilme yeteneğini kazandıracak muhteşem bir tüy. Bu olağanüstü yetenekten sonra, Yakari ve Şimşek için bu yolculuk, birbirleriyle ömür boyu sürecek bir dostluk kurmalarını sağlamıştır. Kabilesine atıyla birlikte dönen Yakari artık sıradan biri değildir.

a. Yola Çıkış

Joseph Campbell ve Jung'un görüşleri doğrultusunda kaleme alınan *Yazgının Yolculuğu* kitabında Christopher Vogler, monomit kuramının öykü ya da senaryoya nasıl uyarlanabileceği hakkında bilgiler vermiştir. Özellikle mitler üzerine inşa edilen hikâyelerde ya da sinema filmlerinde kahramanın büyük değişim yolculuğuna çıkmadan önceki sıradan dünyasındaki hayatı, okuyucu ve izleyici ile buluşturulur. Vogler, dönüşümün etkileyiciliğini göstermek için kahramanın olağan yaşamının hikâyede veya sinema filmlerinde gösterilmesi gerektiğini belirtir. Kahramanın dönüşümünü tamamladıktan sonraki hali ile sıradan hali arasındaki zıtlığı görebilmek için bu aşamanın atlanmaması gerekir (Vogler, 2009: 51-52).

Yakari animasyon filminde de Yakari önce sıradan hayatı içerisinde gösterilir. Köpeği Sarkık Kulak ile ormanda oyun oynayan Yakari, sıradan dünyasında yaşayan sevimli bir çocuk olarak izleyiciye tanıtılır. Sonrasında bufalo sürüsünün geçtiği sahneye yer verilir. Burada bufalolar mevsim şartlarının değişeceğini bildiren habercilerdir. Bufaloları gören Yakari'nin babası kabile için mevsim şartlarının zorlaşacağını anlar ve bu durumu kabilesi ile paylaşır. Bu sahneden sonra Yakari'nin yolculuğunun en önemli parçalarından biri olan Şimşek ile ilk karşılaşmaya yer verilir. Sıradan hayatında oyun oynamaya devam eden Yakari'nin üzerinden atlayan ve sonra hızlıca oradan uzaklaşan Şimşek, yolculuğun ilk çağrısı sayılmaktadır. Vogler, maceraya çağrı evresinin oyunun kurallarını belirlediği ve kahramanın amacına açıklık getirdiğini söyler. Kahramanın amacı genellikle hazineyi ya da sevgiyi elde etmek, intikam almak veya yanlış düzeltmek, bir düşü gerçekleştirmek, bir meydan okumaya yanıt vermek, bir yaşamı değiştirmek vb. olarak karşımıza çıkar (Vogler, 2009: 51-52). Yakari'nin amacı da Şimşek'in sırtına binmek ve iyi bir savaşçı olmaktır.



Görsel 1: Yakari Animasyon Filminin Kahramanı Yakari

Kabilesinin yanına dönen Yakari yüksek bir ağacın tepesine tırmanır ve ağacın üzerinde uyuyakalır. Düşünde uçtuğunu gören Yakari, bir süre sonra kendisini kartal olarak görür. Bu düş Yakari'nin yolculuk boyunca ona yardım edecek kutsal güç ile karşılaşma aşamasıdır. Yakari, gördüğü düşü annesi ve büyükbabası ile paylaşır. Bilge bir karakter olan büyükbaba kartal tarafından ziyaret edilen kişiyi sıra dışı bir kaderin beklediğini belirtir. Burada kutsal ruh olarak karşımıza çıkan kartal-doğaüstü yardım- kahramana çıkması gereken yolculuğu hatırlatmaktadır. Çünkü gördüğü rüya buna delalettir. Akşam toplanan kabiledede bufalo sürüsünün peşinden gidilmesi ve fırtına mevsiminde oluşan büyük hortuma yakalanmamak için göç edilmesi gerektiği kararları alınır. Tüm kabilenin çabucak göç edebilmesi için yabancı atların yakalanması gerektiği söylenir. Bu konuları konuştukları Yakari'nin bir arkadaşı ertesi gün avcılarla birlikte gitmeyi teklif eder. Yakari babasının buna izin vermeyeceğini belirtir. Yakari'nin arkadaşlarından bir diğeri ise atları avlamaya yalnızca savaşçıların gidebileceğini söyler. Diğer arkadaşı gitmekte ısrar edip savaşçı olduğunu iddia edince Yakari, yalnızca cesaret tüyüne sahip olanların savaşçı kabul edildiğini söyler. Burada cesaret tüyü, savaşçılığın bir sembolü olarak karşımıza çıkar. Bunun üzerine arkadaşı Yakari'ye Şimşek'in de atların arasında olacağını hatırlatır. Burada çağrışıyı reddeden Yakari'nin yeniden maceraya çağrılışı söz konusudur. Ertesi gün Yakari ve arkadaşları avcılarını gizlice izler. Bu sahnede Yakari, Şimşek ile göz göze gelir ve onun peşinden gider. Bu artık kahramanın maceraya çağrışıyı kabul ettiği anlamına gelir. Bu bağlamda ilk eşik geçilmiştir denilebilir. Campbell ilk eşik ardında karanlık ve tehlikenin bulunduğunu belirtmektedir (Campbell, 2006). Bu aşamadan sonra kahramanı tehlikeli bir yolculuk beklemektedir. Yakari kabilesinin göç etmesinden önce Şimşek'i son kez görebilmek için atın ayak izlerini takip eder. Bu sırada arkadaşları Yakari'nin köpeği Sarkık Kulak'a onu takip etmesini söylerler. Bu bölümde Sarkık Kulak da Yakari'nin kahramanlık yolculuğunda ona yardım edecek yardımcı güçlerden biridir. Yakari ormanın derinliklerine doğru ilerlerken kayalıklardan düşen bir taşa ayağını sıkıştıran Şimşek ile karşılaşır. Onu ürkütmeden kurtarmaya çalışır. Bu sahne Yakari'nin tehlikelerle yüzleştiği ilk andır. Çünkü Şimşek'i kurtarmak isterken kendisi kayanın altında kalmaktan son anda kurtulur. İşte tam bu esnada yolculuğunda ona rehber olacak koruyucu ruh Ulu Kartal, göklerden çıkagelir ve Yakari'nin totemi olduğunu söyler. Campbell'ın da belirttiği gibi çağrışıyı tam olarak kabullenememiş olanlar için kahramanın doğaüstü bir yardım alması gerekir. Bu anlatıların bazılarında bir yaşlı kadın veya erkek olarak karşımıza çıkar (Campbell, 2009). Bu filmde de doğaüstü güç Ulu Kartal'dır. Ulu Kartal Şimşek'i kurtarmasının karşılığı olarak Yakari'ye en güzel tüylerinden birini verir: Cesaret tüyü. Yakari, Ulu Kartal'a artık bir savaşçı olup olmadığını sorar. Ulu Kartal iyi savaşçıların tüm canlıları koruyan ve iyilik için mücadele eden kişiler olduğunu söyler ve ona insanlara verilmeyen bir hediye verir: Hayvanların dilini anlama gücü.

Bu sahneden itibaren Ulu Kartal'ın kendisine ne hediye verdiğini anlayan ve 'ilk eşik' geçen Yakari'nin önünde aşması gereken testlerin olduğu mücadele safhası başlamış olur.



Görsel 2: Yakari'nin Koruyucu Ruh Ulu Kartal ile Tanışması.

b. Erginlenme

Hayvanların dilini anlama özelliği kazanan Yakari, artık içerisinde belirsiz biçimlerin bulunduğu bir düş dünyasında ilerler. Bu bölümde, kahraman bir dizi sınavdan geçerken, doğaüstü yardımcının önerileri, tılsımları ve gizli araçlarından faydalanır (Campbell, 2009: 113). Yabani at Şimşek'i takip etmeye devam eden Yakari ormanda hayvanlarla konuşarak onlardan Şimşek'in nereye gittiğini öğrenir. Şimşekle yüz yüze gelen Yakari, Şimşek'le konuşur ve onun üzerine binmeye çalışır. Bu sahnede Şimşek Yakari'yi izin almadan sırtına binmek istemesi nedeniyle sırtından atar, onun tüm insanlar gibi bencil olduğunu söyler ve oradan uzaklaşır. Bu duruma çok üzülen Yakari'i tehlikeli bir ırmağı aşır Şimşek'i takip etmeye başlar. Ayağı kayan Yakari suda bir süre sürüklendikten sonra şelaleden aşağıya düşer. Ulu Kartal'ın verdiği cesaret tüyünü de kaybetmiştir. Ölüp ölmediği bilinmeyen Yakari'nin suda bir kütüğe tutunup sürüklendiği sahnede yeniden koruyucu ruh Ulu Kartal ortaya çıkar. Gözlerini açtığında kendisini su samurlarının yaptığı sete takılmış bir halde bulur ve su samurları sayesinde takıldığı yerden kurtulur. Yakari artık içine girdiği olağandışı dünyanın kuralları ile hareket etmesi gerektiğini öğrenmeye başlamıştır (Vogler, 2009).

Yakari'nin kabileye dönmediğini anlayan ailesi de Yakari'yi bulmak için yola çıkar. Yakari ise zorlu yolculuğuna devam etmektedir. Kabilesine dönmek için yürümek zorunda kalan Yakari'nin gücü tükendiği anda doğaüstü güç yeniden ortaya çıkar. Ulu Kartal umutsuzluğa kapılan Yakari'ye yolculuğa devam etmesi için yardımcı olur ve bu yolculuktan savaşçı olarak çıkabilmesi için devler ve toprak ananın öfkesi ile yüzleşmesi gerektiğini vurgular. Ulu Kartal'ın gitmesiyle beraber bir anda yer sarsılmaya başlar ve Yakari kendisini bir at sürüsünün arasında bulur. Avcılardan kaçan atların arasında ezilme tehlikesi yaşayan Yakari'nin yardımına Şimşek yetişir. Sırtına atlamasını söyleyen Şimşek, Yakari'yi kurtarır. Ona Yakari için en güvenilir yer olan ailesinin yanına dönmesi gerektiğini söyler. Yakari, Şimşek'ten ailesinin yanına dönme konusunda yardım ister ve arkadaş olabileceklerini söyler. Şimşek, özgür bir at olduğu için bu teklifi kabul etmez. Tam o esnada yabani atların avcılar tarafından ele geçirildiğini fark ederler. Yakari bu konuda Şimşek'e yardım eder ve yabani atları kurtarır. Bu sahneden sonra Yakari Şimşek'in güvenini kazanır ve yolculuğuna Şimşek ile devam eder. Tabii bu

arada yeni bir düşmanları vardır: atları kurtardıkları başka bir kabiledaki bir avcı. Yakari'yi bu sahneden sonra daha tehlikeli sınavlar beklemektedir. Ailesinin yanına dönebilmek için önünde iki seçenek vardır. Ya yasak bölge olan avcıların olduğu yerden evine dönecektir ya da zorlu zirveyi aşarak ailesinin yanına ulaşacaktır. Yakari rehberi Ulu Kartal'ın sözlerini hatırlar. Burada zorlu zirvenin devleri temsil ettiğini anlar ve yolculuğuna dağlardan gitmeye karar verir. Şimşek ile maceralı yolculuğuna devam eder. Bir taraftan ailesi de Yakari'yi bulmaya çalışır. Yakari'nin kaybettiği tüyü bulan kahramanın annesi bunun bir işaret olduğunu söyler ve oğlunun hayatta olduğunu anlar. Animasyonun birçok yerinde Yakari'nin babasının Şimşek'i yakalamanın imkânsızlığından bahsetmesi dikkat çekicidir. Baba figürü burada alt edilmesi gereken bir engel olarak karşımıza çıkmaktadır. Yakari'nin babasını bu görevi başarabileceğine inandırması 'babanın gönlünü alma' eşliğini hatırlatır.

Yakari ve Şimşek dağın zirvesinde ilerlerken karşlarına bir ardıç kuşu çıkar. Türk mitolojisinde ardıç kuşu kutlu varlık olarak kabul edilir (Ergun, 2017: 283). Bazı halk inançlarında ise ardıç kuşu, yolculukları sırasında insanlara rehberlik eden ve onlara cesaret veren bir sembol olarak görülür (URL-1). Bu animasyon filminde de ardıç kuşu rehberlik etme rolünü üstlenir ve Sioux kabilesine Yakari'nin iyi olduğu haberini ulaştırır. Yakari, yolculuğunun sonuna yaklaşmaktadır. Soğuktan donmak üzereyken bir mağaraya rastlar ve buraya sığınır. Burası sıcak, güvenilir bir yerdir: tıpkı anne karnı gibi. Artık Yakari, mağaranın derinliklerine yaklaşmıştır (Vogler, 2009: 209-210). Bu aşamadan sonra Campbell, çile evresinin başladığını belirtir. Bu bölüm maceranın en can alıcı ve büyüleyici yerlerinden biri olarak karşımıza çıkar (Campbell, 2013). Dağda karlarla kaplı bir yarıktan aşağı düşen Yakari ölümle yüzleşir. Mağarada karşılaştıkları gelincik Yakari'ye rehberlik eder ve peşlerindeki avcıyı atlatıp yarıktan kurtulmasını sağlar. Yakari, düştüğü yarıktan donmuş bir nehri takip eder ve karanlık yarıktan kurtulur. Artık devam edemeyecek kadar yorgundur. Üstelik peşindeki avcı Yakari'ye saldırmak üzeredir. Bu esnada gölgeler içerisinden bir el uzanır ve avcıyı Yakari' den uzaklaştırır. Bu el Yakari'nin babasına aittir. Yakari sonunda ailesine kavuşmuştur fakat fırtına da yaklaşmak üzeredir.

c. Dönüş

Ailesine kavuşan Yakari, Şimşek'i de bulmak ister. Bu sahnede baba figürü yine Şimşek'in ehlileştirilemeyeceğini hatırlatır ve Yakari'ye devam etmeleri gerektiğini söyler. Atın üzerinde kabilelerinin yanlarına ulaşmaya çalışan Yakari ve ailesi büyük bir hortumla karşılaşır. Büyük hortum, Ulu Kartal'ın mesajındaki toprak ananın öfkesidir. Artık büyülü kaçış eşliğindedirler. Atlarının dayanacak gücü kalmamıştır. Yakari'nin babası kurtulmaları için bir mucizeye ihtiyaçları olduğunu söyler. Tam olarak bu sözlerden sonra sahneye Şimşek çıkar. Şimşek, dışarıdan gelen kurtuluştur. Kahramanı doğüstü macerasından alıp kendi dünyasına götürmekle görevli kişidir (Campbell, 2013). Babasının atından Şimşek'in üzerine atlayan Yakari, Şimşek'in yardımıyla ailesini kurtarmaya çalışır. Kayalıkların olduğu dar bir yoldan ilerlemeye çalışan Yakari ve ailesinin üzerine taşlar düşer. Bu Yakari'nin macerasının son aşamasıdır. Bilindik topraklardan karanlığa doğru bir yolculuğa çıkan kahraman, orada macerasını tamamlar veya hapsedilir, tehlikelerle karşılaşır ve geri dönüşü, o öte bölgeden bir dönüş olarak anlatılır (Campbell, 2013). Kayalıklardan kurtulmayı başaran Yakari dönüş eşliğini aşmıştır. Bundan sonra Yakari eskisi gibi değildir.



Görsel 3: Yakari'nin Şimşek'in Üzerinde Kabilesinin Yanına Döndüğü An.

Kabilesine kimsenin avlayamadığı at olan Şimşek'in üzerinde döner. Campbell'in da belirttiği gibi zafer kazanan kahraman geri döndüğünde doğaüstü gücün tam desteğini alır (Campbell, 2013). Yakari de kabilenin gururlu bakışlarıyla karşılaşır. O artık iki dünyanın ustası haline gelmiştir. Akşam kabiledede düzenlenen törende Yakari'nin babası kaybolan cesaret tüyünü Yakari'ye teslim eder, çünkü o artık cesur bir savaşçı -iki dünyanın ustası- olmayı başarmıştır. Animasyonun son sahnesinde Şimşek'in üstünde özgürce koşutan Yakari'ye ve koruyucu ruh olan kartala yer verilir. Bu sahne ile eski hayatına bir kahraman olarak dönen Yakari'nin artık yaşama özgürlüğü evresinde olduğu ve dönüşümünü tamamladığı anlaşılmaktadır.



Görsel 4: Yakari, Şimşek ve Ulu Kartal'ın Yer Aldığı Sahne

Sonuç

Joseph Campbell, dünyanın dört bir yanından derlediği mitolojik hikâyelerdeki benzerliklerden yola çıkarak monomit adını verdiği bir kuram oluşturarak birçok alanda yapılan araştırmalara ilham olmuş, özellikle sinema sektöründe büyük yankı uyandırmıştır. Çok sayıda film yapımcısı Campbell'ın kahramanın yolculuğu döngüsünü eserlerine uygulamıştır. Farklı türlerdeki birçok filmde Campbell'ın *binbir yüzlü kahramanları* izleyiciyi karşılamaktadır.

Monomit kuramının etkileme alanlarından biri de animasyon filmleridir. İncelenen animasyon filmi, Kızılderili bir çocuk olan Yakari'nin kahramanlık döngüsünü ele almıştır. Kahramanın karşılaştığı eşikler, mücadeleler ve dönüşüm yolculuğu anlatılırken hem eğlenceli hem de merak unsurlarıyla bezeli sahnelerle izleyicinin dikkati çekilir. Animasyon filminde monomit kuramının bölümleri açık bir şekilde canlandırılmıştır. Örneğin dağlar devleri temsil ederken, hortum toprak anayı temsil etmiştir. Bu da özellikle animasyon film izleyicilerinin yaş grubu göz önünde bulundurulunca önem arz etmektedir. Bu yaklaşım, izleyicilerin aşamaları daha iyi anlamasını sağlamıştır. Bu bağlamda bu çalışma; anlatılar ve sinema filmlerinin haricinde -daha çok çocuklar için tasarlanan- animasyon filmlerinde de monomit kuramının kullanıldığı gerçeğini gözler önüne sermektedir. Ayrıca monomit kuramı yöntemine göre çözümlemesi yapılan Yakari animasyon filminde Campbell'ın formüle ettiği aşamaların hepsine yer verilmediği görülür. Yapılan çözümleme sonucunda yola çıkış bölümünde “maceraya çağrı, çağrının reddedilişi, doğaüstü yardım, ilk eşğin aşılması” aşamalarına yer verilmiştir. Erginlenme bölümünde “sınavlar yolu, babanın gönlünü alma eşği”, dönüş aşamasında ise “büyülü kaçış, dışarıdan gelen kurtuluş, dönüş eşğinin aşılması, iki dünyanın ustası, yaşama özgürlüğü” aşamaları kullanılmıştır. Tüm aşamalara yer verilmeyen animasyon filminde Yakari, kahramanın sonsuz yolculuğu döngüsünü tamamlamış ve kabilesine savaşçı olarak dönmüştür.

Carl Gustav Jung'un kolektif bilinç dışı görüşüyle paralel ilerleyen monomit kuramı, insanın kendini bulmasına hizmet ettiği için psikolojik izler de taşımaktadır. Bu nedenle monomit kuramına göre hazırlanan filmler insanları çok etkilemektedir. İnsanlar üzerinde büyük etkiler bırakması nedeniyle monomit kuramından faydalanan bazı yapımcıların filmlerini propaganda aracı olarak kullandıkları da görülmektedir (Özpay, 2020). Bu bağlamda monomit kuramı üzerine temellendirilen film ve animasyonlarla hem kişinin kendini bulması motive edilirken hem de kişilere benimsetilmek istenilen düşünceleri aktarma aracı olarak kullanılabilmesi sonucuna ulaşılır.

Sonuç olarak bugün kahramanın döngüsel yolculuğunu işleyen Star Wars, Matrix, Yüzüklerin Efendisi, Harry Potter vd. kült filmler hâlâ büyük bir ilgiyle izlenmeye devam etmektedir. Belki de insanoğlu bu yapımlar aracılığı ile kendi yolculuğunun izlerinin bilincine varmaktadır. Yaşanılan zorluklar, hastalıklar, üstesinden gelinmesi gereken görevler gibi insanların hayatlarında da dönüşümler yaşadığı pek çok zorlu evre vardır. Bu çerçevede monomit teorisini kullanan sinema ve animasyon endüstrisi, bireylerin kendi yolculuklarının farkına varmalarını sağlayarak, her zorlu aşamanın ardından daha da güçlenerek ilerleyebilecekleri mesajını verir ve böylece insanlığın hayata tutunmasına katkıda bulunur.

Kaynakça

- Aça, M. (2018). Dünya Mitolojilerinde Toprak Simgeçiliği, *Kültür Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 23-35.
- Arıkan, S.E. (2021). Campbell'in Monomit Kuramı Bağlamında Kökin Erkey Destanı, *Kültürel Miras Araştırmaları*, 2 (1), 16-21.
- Atay, D. (2017). Joseph Campbell'in Monomit Aşamaları Bağlamında Dede Korkut'un Begil Oğlu Emre'nin Boyu Destanı, *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 6 (3), 2503- 2521.
- Campbell, J. (2013). *Kabramanın Sonsuz Yolculuğu* (Sabri Gürses, Çev.), İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.
- Demir, R. (2023). Cengiz Aytmatov ve Masal Dünyası – Masal ve Efsanelerin Arketipsel Çözümlemesi, *Bartın Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 8 (1), 181-185.
- Durmuş, G. (2015). Campbell'in Monomit Kuramı Bağlamında Manas Destanı: Bir Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 25 (2), 67-76.
- Eliade, M. (2020). *Mitlerin Özellikleri*, İstanbul: Alfa.
- Ergun, P. (2017). *Türk Kültüründe Ağaç Kültü*, Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı Yayınları.
- Giacometti, X., Genkel, T., Yakari, 2020. <https://www.imdb.com/title/tt11125636/>
- Jung, C. G. (2006). *Analitik Psikoloji* (Çev. Ender Gürol), İstanbul: Payel Yayınları.
- Özpay, O. (2020). Monomit Kuramı Bağlamında Kahramanın Yolculuğu: İlk Kan Filmi ve John Rambo Örneği, *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 24 (3), 1109-1119.
- Url-1.https://www.bilgidunyasi.com/nedir/ardic-kusu-anlami-nedir?form=MG0AV3#google_vignette, (Erişim Tarihi 08. 10. 2024).
- Vogler, C. (2009). *Yazarın Yolculuğu* (Çev. Kenan Şahin), İstanbul: Okuyan Us.