



DEDE KORKUT

Uluslararası Türk Dili ve Edebiyatı Araştırmaları Dergisi
The Journal of International Turkish Language & Literature Research
Cilt/Volume 10 Sayı/Issue 25 Ağustos/August 2021
Samsun-Türkiye/ Turkey

ISSN: 2147- 5490
www.dedekorkutdereisi.com

DOI: <http://dx.doi.org/10.25068/dedekorkut427>

Araştırma Makalesi/ Research Article

Arketipsel Eleştiri Bağlamında *Puslu Kıtalar Atlası*¹

Puslu Kıtalar Atlası in the Context of Archetypal Criticism

Öz

Dünya hayatı, insan için ömür boyu devam eden bir kendini tanıma sürecidir. Bu süreç tarih boyunca yolculuk metaforu ile ilişkilendirilmiştir. Fiziksel ve ruhsal yolculuk olmak üzere iki şekilde gerçekleşen bu eylem aslında insanın büyüme, gelişme ve olgunlaşma serüvenidir. İnsanın eksiklerini tamamlamasını, çatışmalarını çözümlemesini ve kendini tanımasını sağlayan bu serüvende arketiplerin önemli bir yeri vardır. “Ana örnek, ilk model” anlamına gelen arketipler, bireyin çoğu zaman farkında olmadığı halde zihninde daima yer tutan ve ortak bilinçdışının bir parçası olan sembollerdir. Terim olarak ilk defa C.G. Jung tarafından kullanılan arketiplerin kavram olarak geçmişi antik çağa, Platon’un “idea”larına kadar uzanır. Rüyalarda, dinî törenlerde ve sanat eserlerinde ortaya çıkan arketipler, bireyin ortak bilinçdışı ile ilişkisini gerçekleştiren kalıtsal imgelerdir. Yaşam yolculuğunda karşılaşılan bu imgeler sayesinde iç huzuru yakalayıp olgunlaşan insan, nihai hedefi olan bütünlüğe/kendiliğe ulaşır. İnsanın içinde doğduğu kültürün kökleri ile bağ kurmasını sağlayan ilk imgeler, geçmişte mit, efsane, masal, destan ve halk hikâyelerine yansıtılarak nesilden nesile aktarılırken bugün de roman türünde tezahür eder. Ortak bilinçdışının kalıtsal sembollerini eserlerine yansıtan yazarlardan biri de İhsan Oktay Anar’dır. *Puslu Kıtalar Atlası* adlı romanında, kahramanın aşama arketipi olarak da adlandırılan içsel yolculuk ile kendilik arayışı anlatılır. İnsanlık tarihinin ilk dönemlerinden beri birçok insanın yaşadığı bu yolculuğun ilk belirtileri buluş ya da erginlenme törenlerinde görülür. Yolculuk genellikle “yola çıkış-erginlenme-dönüş” şeklinde formüle edilen kahraman mitosunun görüntüsü şeklinde karşımıza çıkar. Bu makalede arketipsel eleştiri yöntemiyle aşama arketipinin kökeni, yolculuğun safhaları ve sonunda kahramanın yaşadığı dönüşüm gösterilecektir. Ayrıca arketipler aracılığıyla insanın kendini tamamlaması ya da şahsiyetini yeniden inşa etmesinde romanın/edebî eserlerin önemi vurgulanacaktır.

Anahtar kelimeler: Arketip, C.G. Jung, *Puslu Kıtalar Atlası*, İhsan Oktay Anar, roman.

Abstract

The life of the World is a lifelong self-knowledge process for human beings. This process has been associated with the journey metaphor throughout history. This action, which takes place in two ways namely physical and spiritual journey, is actually a human’s adventure of growth, development and Maturation. Archetypes have an important place in this adventure that enables people to complete their deficiencies, resolve their conflicts and recognize themselves. The archetypes, which mean “the main example, the first model”, are symbols that always occupy a place in the mind of the individual, even though they are often unaware, end are a part of the common unconscious. Archetypes, first used as a term by C.G.Jung date back to antiquity, to Plato’s “ideas”. Archetypes, that emerge in dreams, religious ceremonies and works of art are inherited images that realize the individual’s relationship with the common unconscious. Thanks to these images encountered in the journey of life, the human being attains inner peace and matures, reaches the ultimate goal of wholeness/self. The first images that enable people to connect with the roots of the culture in which they were born are transferred from generation to generation by reflecting them on myths, legends, fairy tales, epics and folk tales in the past, and today manifest in the genre of novels. İhsan Oktay Anar is one of the authors who reflect the hereditary symbols of the common unconscious in his works. In the novel named *Puslu Kıtalar Atlası*, the hero’s inner journey which is also known as the stage archetype, and the search for self are told. The first signs of this journey, which has been experienced by almost every human being since the first period of human history are seen in puberty or adulthood ceremonies. The journey usually appears in the form of the myth of the hero, formulated as “departure-adult-return”. In this article, the origin of the stage archetype, the stages of the journey and the transformation that the protagonist goes through at the end will be shown with the method of archetypal criticism. In addition, the importance of novels/literary works will be emphasized in the way people complete themselves or rebuild their personality through archetypes.

Keywords: Archetype, C.G. Jung, *Puslu Kıtalar Atlası*, İhsan Oktay Anar, novel.

Mustafa Uğurlu*

Ege Üniversitesi

Sorumlu Yazar/ Corresponding Author

* Öğr. Gör. Dr.
Ege Üniversitesi/Rektörlüğe Bağlı Bölümler/
Türk Dili Bölümü, Türk Dünyası Araştırmaları
Enstitüsü Zemin Kat Bornova/İzmir-Türkiye.
Elmek: hasan.cagri.olcucu@ege.edu.tr
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1302-8999>

Makale Geçmişi/ Article History

Geliş Tarihi: 25.07.2021
Kabul Tarihi: 26.08.2021
E-yayın Tarihi: 30.08.2021

¹ Makalenin Türkçe ve İngilizce “özet” kısmı 26-27 Haziran 2021 tarihinde çevrimiçi olarak düzenlenen III. Uluslararası Rumeli Dil, Edebiyat ve Çeviri Sempozyumu’nun Bildiri Özetleri Kitabı’nda yayımlanmıştır.



Giriş

İnsanın yaratma faaliyetlerini besleyen ana damarlardan biri sanattır. Sanat ise en geniş anlamıyla benliğin kişiliğe dönüştürülmesi; insanın kendini tanımasının, dönüştürmesinin ve yaratmasının bir dışavurumudur (Bozkurt 2000:9). Başka bir deyişle sanat, insanın kendi birliğini bulmasına, bu birliği kavramasına hizmet eden (Akverdi 1953:8) yaratıcılığın en önemli faaliyetlerinden biridir. Sanatsal yaratıcılığın insanın kendini ve dünyayı tanıyıp olgunlaşmasındaki önemi fark eden Jung, bu konudaki düşüncelerini *Dört Arketip* adlı eserinde şu şekilde dile getirir: İnsan yaşamının esas galesi, kendi tedavisidir, yani eksiklerini tamamlamak, çatışmalarını çözmek ve zedelenmişliklerinin ıstırabını azaltmaktır. Bunu başarmak, dünyayı, yeniden ve merkezinde kendisi olmak kaydıyla, yani kendi dünyası olarak tamam etmektir. 'Yaratıcılık' denilen hiç bitmeyecek yani hiçbir zaman ufkuna ulaşamayacak eylem de budur: Dünyayı tamam etmek eylemi..." (Jung, 2005:9). Jung'un da ifade ettiği gibi sanatsal etkinlikler sayesinde insanın kendini tanıdığı, varlığını kanıtladığı, kendini aşma çabası içinde kendi bilincine vardığı kısaca şahsiyetini inşa edip bütünlüğe ulaştığı söylenebilir.

İnsan yaşamı, doğumundan ölümüne kadar devam eden bir yolculuk olarak düşünülebilir. Hatta bu yolculuk ölümden sonra da devam eder. Fiziksel ve ruhsal yolculuk olmak üzere iki eylem şeklinde tezahür eden yolculuğun belirli noktalarında aşılması gereken zorluklar vardır. Fiziksel yolculuk, bir kahramanlık yapma ya da hayat kurtarma şeklinde tezahür ederken ruhsal yolculuk ise birtakım yaşam deneyimlerinden geçtikten sonra kendini tanıma, olgunlaşma ve iç dünyanın zenginleşmesine bağlı olarak yaşanan ruhsal dönüşüm olarak gerçekleşir. Bu yolculuktan başarıyla dönen ve istenen dönüşümü yaşayan her birey erginlenmiş, yeni bir kişilik kazanmış ve artık bir kahraman olmuştur. İnsanlık tarihinin ilk dönemlerinden beri hemen her insanın yaşadığı bu yolculuğun ilk belirtileri buluş ya da erginlenme törenlerinde görülür. Bu törenlerin sonunda kişi, çocukluktan çıkmaya ve bir yetişkin olmaya başlar. Masallarda, efsanelerde, destanlarda, mesnevilerde, halk hikâyelerinde ve romanlarda rastlanan ve sembolik referanslar içeren bu yolculuk, Campbell'in "yola çıkış-erginlenme-dönüş" şeklinde formüle edilen kahraman mitosunun görüntüsü şeklinde ortaya çıkar. *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* adlı eserinde Campbell, halk anlatılarındaki kahramanlarının macerasını bir erginlenme yolculuğu olarak düşünür ve bu düşüncesini Orta Doğu'dan Hindistan'a Güney Afrika'dan Sibiryaya uzanan bir coğrafyanın mit ve masal örnekleri üzerine uygular (Campbell, 2010:47). Erginlenme yolculuğunu C.G Jung, ortak bilinçdışı kavramı etrafında şekillendirip kişiliğin tümünün geçirdiği gelişmeleri sembolize eden "aşama arketipi" olarak adlandırır. Köken itibarıyla Eski Yunanca olan ve "ana örnek, ilk model, ilk imge, asıl numune" (Cevizci, 2005:151) anlamına gelen arketip kavramı, Jung tarafından psikanalizin temel terimlerinden biri haline getirilmiştir. Arketipler, kişiliğin bütünlüğünü sağlayan üç bölümden² biri olan ortak bilinçdışının ürünleridir (Dökmen, 1983: 385). Geçmiş

² Jung, psişe olarak adlandırdığı kişiliğin tümünün üç kısımdan oluştuğunu belirtir: Bilinç, kişisel bilinçdışı, ortak bilinçdışı.



Mustafa Uğurlu

yaşantılarının bir parçası olan ve nesilden nesile günümüze kadar ulaşan arketipler; anne, mağara, ağaç, ateş, dev, bilge ihtiyar gibi insanın çevresinde gördüğü ve düşünebildiği şeylerin tamamıyla ilgili olabilir. “Fakat bu görüntüler bir insanın geçmiş yaşantılarının ürünü olan bellek imgeleri gibi canlı değildir. Yani bir anne arketipi, bir kadının veya bir annenin fotoğrafı değildir. Benzetmek gerekirse banyo edilmesi gereken negatif filmleri andırırlar” (Gençtan, 1998: 177). Bu belirsiz imgeler ancak günlük hayatta karşılığı bulununca canlı varlıklara dönüşür.

Ortak bilinçdışının ürünleri olan arketipler, geçmişten bugüne ritüellerde, rüyalarda, mitoslarda, efsanelerde, destanlarda, masalarda ortaya çıktığı gibi hâlihazırda şiirde, tiyatrodan ve romanda kendini gösterebilir. Hatta arketiplerin ortak bilinçdışından kişilerin bilinç düzeyine ulaşmasında en önemli araç edebî eserlerdir, denilebilir. Çünkü geçmişten günümüze gelinceye kadar zaman, mekân, yaşam şekli, teknoloji, anlatılar, vb. unsurlar değişse de insanın özü bu değişimden etkilenmez. Yani tarihin ilk dönemlerinde ruhsal olgunlaşmaya ihtiyaç duyan insan, bugün de aynı ihtiyacı duymaktadır. İnsanın yaşadığı ruhsal olgunlaşma geçmişte nasıl mitler, efsaneler, masallar, destanlar, mesneviler ve halk hikâyeleri vasıtasıyla anlatılıyorsa bugün de bu olgunlaşma dönemin anlatıları olan romanlarda dile getirilmektedir.³

Arketipsel eleştiri, edebî metin çözümlemelerinde bilinçaltı/bilinçdışı ilgili veri ve imkânları kullanmayı öneren psikanalitik eleştirinin sınırları içinde kalan bir çalışma alanıdır. Jung’un arketip kuramından beslenen bu yöntem, sanat metinlerinde arketiplerin oynadığı rolün araştırılmasıyla sınırlandırılmış bir çözümleme faaliyetidir (Sarıççek, 2020:33). Bu eleştiri yönteminde metinde yer alan öğelerin anlamı, estetik yaşantıyı meydana getiren yapı ortaya çıkarılmak için değil, çok eski çağlardan beri insanları etkileyen, onlara derinlerden seslenen birtakım ölümsüz arketiplerin ortaya çıkarılması için yapılırdır. Eleştirmen, yazarın farkında olmadan kullandığı bu mitos dilini çözmek ve eseri daha anlaşılır bir tarzda açıklamakla görevlidir (Moran, 1999: 205-219).

Edebî metinlerde özellikle de romanlarda kişilerin yaşadığı ruhsal değişimlerin ve bireyleşim maceralarının anlatımında, bilinçdışına ait unsurları temsil eden arketipsel semboller kullanılır (Yılmaz 2011:46). İlk bakışta bir kahramanın bireysel macerasını anlatıyormuş gibi görünen bu tarz eserler dikkatle incelendiğinde çok katmanlı bir yapıya sahip oldukları, tüm insanlığı ilgilendiren mesajlar içerdikleri görülür. İncelemeye çalıştığımız ve postmodern nitelikler taşıyan İhsan Oktay Anar’ın *Puslu Kıtalar Atlası* düz anlamda bakıldığında Bünyamin adlı bir kahramanın dünya kitabını okumak ve ‘kara para’yı bulmak için çıktığı yolculuğu anlatır. Fakat eserde yer alan arketipsel semboller çözümlendiğinde kahramanın yaşadığı maceraların yukarıda

³ Arketipsel eleştiri ve roman bağlamında daha fazla bilgi için şu çalışmalara bakılabilir: Gökeri, A.İ. (1979). *Arketiplere Dayanan Yeni Bir İnceleme Yönteminin Tanıtılarak İngiliz ve Türk Edebiyatında Bazı Romans ve Epik Niteliğinde Yapılara Uygulanması*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara: DTCF; Tanrıtanır, B. C. (2019). *Paul Auster ve Arketip Eleştiri*, İstanbul: Hiperyayın Yayınları; Sarıççek, M. (2020). *Modern Kahramanın Mitolojik Yolculuğu*, İstanbul: Ötüken Yayınları; Gariper, C. ve Küçükcoşkun, Y. (2009). *Yakup Kadri'nin Nur Baba Romanına Psikanalitik Bir Yaklaşım*, İstanbul: Akademik Kitaplar; Jung, C. G. (2005). Kırıtunç ,A. L. (1994). *Sözcükler Meleği- MargePiercy ve İlkörneksel Eleştiri*, İzmir: İleri Yayınları.



Campbell'in da işaret ettiği gibi evrensel nitelikler taşıyan bir erginlenme yolculuğu olduğu görülür.

İhsan Oktay Anar'ın 1995 yılında yayınladığı ilk romanı olan *Puslu Kıtalar Atlası*, Joseph Campbell'in yukarıda sözü edilen teorisine göre okunmaya çalışılacaktır. Roman boyunca bir yolculuk öyküsü biçiminde düşünülen kahramanın macerası, *Yola Çıkış-Erginlenme-Dönüş* ekseninde üç bölümde incelenecektir. Her bölümde maceranın bulunduğu süreci belirleyen alt başlıklara yer verilecektir.

Birinci Bölüm

A. Yola Çıkış

Mitolojik yolculuğun ilk evresi olan yola çıkış, kahramanın benlik geliştirme adı verilen kişilik gelişiminin önemli bir merhalesini oluşturur. Bu dönem, benliğin kendilikten ayrılarak bilincin merkezi olması durumudur. Bu evrenin mitolojik maceradaki aşamalar bakımından seyri şu şekilde gerçekleşir:

1. Maceraya Çağrı

Mitolojik yolculuğun maceraya çağrı olarak belirlenen bu ilk aşamasını kahramanı çağıran ve onun ruhsal ağırlık merkezini toplumun sınırlarından bilinmeyen bir yere çekmiş olan kaderi belirtir. Bu hazine ve tehlike bölgesi çeşitli biçimlerde sunulabilir: Uzak bir ülke, bir orman, yer altında, dalgaların altında ya da göğün üstünde bir krallık, gizli bir ada, sisli dağ tepesi ya da derin bir düş hali; fakat hep tuhaf biçimde akışkan ve ok biçimli varlıkların, hayal edilemez eziyetlerin, insanüstü görevlerin ve olanaksız zevklerin yeridir (Campbell, 2010: 72). *Puslu Kıtalar Atlası*'nda "Sen gerçekten benim babam mısın, peki annem kim, sen kimsin, ben kimim, bu evin geçimi nasıl sağlanıyor, pazara giderken bana verdiğin akçeleri nereden buluyorsun, günlerce yemeden içmeden nasıl yaşıyorsun, kimsin sen?" (Anar, 2005: 47) gibi cevabını bulamadığı sorulardan dolayı mutsuz olan eserin başkahramanı Bünyamin, rahat bir uyku çekebilmek ve zihnini kurcalayan soruların cevaplarını bulmak için babasının uyku şerbetinden içmeye karar verir. Ama şurubu çok içtiğinden dolayı bir türlü uyanamaz ve sonunda ölü sanılıp gömülür. Campbell'a göre bu ölüm, önemli tarihsel bir olaya çağrı, dinsel bir aydınlanmanın şafağı ya da daha açık bir ifade ile benliğin uyanmasını belirtir (Campbell, 2010:65). Bir ses yardımıyla gömüldüğü mezardan kurtulmayı başaran Bünyamin'in namını duyan Vardapet'in yaptığı lağımıcılık teklifi, kahramanın beklediği *maceraya çağrıdır*. Campbell'in deyişiyle beklenmedik bir dünyayı ortaya çıkartacak ve kahramanı erginlenme macerasına sürükleyecek bu teklif, harekete geçen güçlerin bir ilk dışavurumu olarak bir haberciden gelebilir. Haberci genelde karanlık, tiksindirici ya da korkunç, dünyanın kötü saydığı biridir (Campbell, 2010: 65). Bu haberci, kiliseden kovularak lağımıcılıkta nam salan, usta bir tünel kazıcı olan Vardapet'tir.

Sembolik referanslar içeren eserlerin kahramanları ilk defa deneyimleyeceği bir yolculukta daima bir kılavuza ihtiyaç duyar. Bu kılavuzlar daha önce bu yolculuğu defalarca yapmış, tecrübeli kişilerdir. Mesnevilerde, tasavvufî hikâyelerde çok sık



rastlanan içsel yolculuklarda kahraman 'kendilik' adı verilen benliğin merkezine ulaşmak için aşması gereken hırs, öfke, gurur, şehvet, aç gözlülük gibi birtakım özelliklerden kurtulması gerekir. *Puslu Kitalar Atlası*'nda Bünyamin'in öldü zannedilip gömülmesi sembolik olarak benliğinin uyanması anlamına geldiği gibi tünel kazıcılığın da benliğin merkezine doğru yapılan bir yolculuğu, yer altına inmesi de yolculuğun kahramanın iç dünyasında gerçekleşeceğini ve Vardapet'in de bu yolculuktaki ilk yol gösterici arketip olduğunu imler.

Maceraya çağrı, Bünyamin'in ruhunda meydana gelecek olan dönüşüm için gerekli olan yeni bir dönemi, aşamayı belirtir. Kahraman için eski ideallerin, kavramların ve duygusal kalıpların yetmediği bir eşiği aşma zamanı gelir.

2. Çağrının Reddedilmesi

Çağrının reddedilmesi, gerçek yaşamda, mitlerde ve halk masallarındaysa sıkça karşılaşılan garip bir durumdur; çünkü kahraman için başka ilgilere yönelmek her zaman olasıdır (Campbell, 2010:73). *Puslu Kitalar Atlası*'nda kahramanın çağrısı reddetmesi gibi bir durum yoktur. Çünkü mit ve masalarda kahramanın çağrısı reddetmesi bir bakıma kendisi için iyi olan şeylerden, çıkarlarından vazgeçmesi anlamına gelir. Bünyamin çağrısı reddetmese de kaygılıdır ve tereddüt eder. Kaygıların, anneden ilk ayrılış anının acı dolu hislerini yeniden ürettiğini ileri süren Freud'a göre bütün ayrılık anlarının da kaygı ürettiğini; ister bir kral çocuğunda ister tanrı kızı Havva'da isterse geleceğin Buddha'sında olsun hep aynı tehlikeyi, güven kazanımını, sınamayı, geçişi, doğumun gizemlerinin tuhaf kutsallığını simgeleyen arketipsel imgeler harekete geçer (Campbell, 2010: 66). Gerçi Vardapet'in bire bin katarak anlattığı şeyler Bünyamin'in maceracı ruhunu tutuşturmuştur ama babasına olan saygısından dolayı maceraya atılmak konusunda fikrini söyleyemez: "Vardapet, Bünyamin'in ağızından girip burnundan çıkarak onun maceracı ruhunu tutuşturur gibi olmuştu. Fakat babasına olan saygısından dolayı delikanlı kendi fikrini söylemeye çekindi" (Anar, 2005:54).

Bilmek ve şahit olmayı en büyük mutluluk ve macerayı da ibadet olarak gören Uzun İhsan Efendi, Bünyamin'in bu maceraya atılmasına izin verir:

Buradan gitmek istediğini biliyorum oğlum, dedi. Kendime hâkim olabilseydim belki de seni, çoktan içine girdiğin bu maceraya bırakmazdım. Sana olan sevgim biricik oğlumu tehlikeye atmama engel oluyor. Ama bilmek ve şahit olmak en büyük mutluluktur. Macera ise büyük bir ibadettir; çünkü O'nun eserini tanımanın başka bir yolu olduğunu görebilmiş değilim. Kendi payıma ben, dünyayı rüyalarımın keşfetmeye çalıştım. Bu, yeterince cesur olmadığının bir göstergesi olabilir. Aynı hatayı senin de yapmana yol açmak istemiyorum. Sana izin veriyorum, git. Git ve benim göremediklerimi gör, benim dokunamadıklarına dokun, sevemediklerimi sev ve hatta bu babanın çekemediği acıları çek. Dünyadan ve onun bin bir halinden korkma (Anar, 2005:55).

Eserde rüyaları vasıtası ile bir dünya haritası çizmek isteyen kahraman Uzun İhsan Efendi'nin İhsan Oktay Anar'ın kendisi olduğu sıklıkla ima edilir. Bu kurguya göre Uzun İhsan Efendi'nin oğlu Bünyamin adlı roman kişisi de yazarın roman kahramanı olarak kullandığı kurgusal kişilik (Hüküm, 2017:41) olsa bile kendi yaşamı



ile ilgili kararlar alamaması, tereddütler yaşaması Bünyamin'in henüz erginleşmemiş olduğunun bir göstergesidir.

Vardapet ile tanışmadan önce yaşamıyla ve ailesiyle ilgili şüpheleri olan, hayatı iyi ve kötü yanlarıyla tanıyamamış ya da gerçekliği tam olarak kavrayamamış olan Bünyamin'in lağımıcılık teklifini kabul etmesiyle içsel yolculuğu başlamış olur.

3. Doğaüstü Yardım

Campbell, çağrışı reddetmemiş olanlar için, kahraman yolculuğunun ilk karşılaşmasının, maceracıya ejder güçlere karşı tılsımlar sağlayan koruyucu bir figürle genellikle ufak tefek yaşlı bir kadın ya da erkek olduğunu (Campbell, 2010:83) söylerken reddedilmeyen çağrının ardından gelen doğaüstü yardımı tanımlar. *Puslu Kıtalar Atlası*'nda kahramanın Campbell'in bahsettiği türden bir doğaüstü bir yardım almadığını görüyoruz. Ancak yukarıda da işaret edildiği gibi romandaki diğer kişiler gibi Bünyamin de yazarın eserdeki temsilcisi olan Uzun İhsan'ın zihninin içindeki parçalardan biridir. Dolayısıyla yazarın bilinci yarattığı tüm roman kişilerinin üstündedir (Hüküm, 2017:41). Bu nedenle Bünyamin'e yaşadığı macerada en büyük yardımcı, babası Uzun İhsan'ın yazdığı 'dünya atlası'dır:

Kitabı oğluna uzatarak, 'Atlasımı sana emanet ediyorum' dedi. Daima yanında taşı ve atıldığın bu macerada yolunu kaybedecek olursan bu düş atlasının sayfalarını karıştırabilirsin. Fakat kendini sakın kaptırma. Adına Dünya dediğimiz kitabı oku (Anar, 2005:55).

Uzun İhsan Efendi'nin yazdığı dünya atlası 'yaşlı bilge' arketipi olarak kahramana daima yol gösterir. Masallarda, menkıbelerde, halk hikâyelerinde rastlanan "derviş, pîr, Hızır" gibi figürler, bu arketipin yansımasıdır (Sarıçiçek 2020:28). Jung, yaşlı bilge arketipinin öne çıkan özelliklerini öyle sıralar: "Yaşlı adam, bir yandan bilgi, idrak, düşünce, bilgelik, akıllılık ve sezgi diğer yandan iyi niyet ve yardımseverlik gibi ahlaki özellikleri temsil eder (Jung 2005:91). Bünyamin, romanda maceradan maceraya koşarken ne zaman başı sıkışsa babasının verdiği Dünya Atlası'na baktığını ve kitapta karşısına çıkan anahtar cümle ile yoluna devam ettiğini görülmektedir. Örneğin, bir kale kuşatmasına katılıp düşman askeriyle tutuştuğu kavgada yüzü paramparça olan Bünyamin, zorlu bir yolculuktan sonra nihayet Konstantiniye'ye döner. Ne yapacağını bilemeyen Bünyamin, kendisini yönlendirmek için babasının kitabında rastgele bir sayfa açar. Gözüne ilk çarpan cümle "Dilencilerin arasına girip kaderini beklemeye başla" (Anar, 2005:90) şeklindedir. Bünyamin, maceradan maceraya atılıp birçok engelle karşılaşsa da daima bilge adam arketipinin tavsiyeleriyle bu zorlukların üstesinden gelir ve bu tavsiyeler kendilik arayışında onun hayatına yön verir.

Eserin bir başka yerinde Bünyamin, Zülfiyar'la birlikte İstihbarat Merkezine giderken ismi Dertli olan ve kendisini tam altı kere yıldırım çarpmış olan bir dilenciyle karşılaşır. Gittiği yere yıldırım getirip felakete sebep olan bu adamın lanetinden korkan Zülfiyar, Dertli'yi kırbaçıyla dövmeye başlar. Bu duruma vicdanı elvermeyen Bünyamin, casusun elindeki kırbaçı çeker. Boş bulunan adam atından düşer ve Bünyamin'e saldırır. Bunun üzerine Bünyamin elindeki kırbaçla Zülfiyar'ı döverek orada bırakır. Bünyamin, Zülfiyar'ın elinden kurtulup bu zorba teşkilatın içinden çıkıp özgürlüğe kavuşma şansı varken bu şansı kullanıp kullanmama konusunda tereddüde



Mustafa Uğurlu

düşünce yine babasının kitabına müracaat eder. Çevresinde gelişen her olayın kendisine oynanan bir oyun olduğundan şüphelen Bünyamin, babasının kitabında “Hayatını öne sürüp sırrı bulmak için yola çıktı.” (Anar, 2005:174) cümlesini okuyup Ebrehe’nin yanına gider. Romanın çıkarımı olarak da değerlendirebileceğimiz bu tavsiyeler, tehlikelerle örülü bir serüvene atılan Bünyamin’in arayışlarının yöneldiği istikameti de ortaya koyar. Bünyamin, dünya kitabını okumanın kendisini keşfetmek anlamına geldiğini ve bu keşfin de bir ibadet kadar kutsal bir amaç (Yılmaz, 2011:1324) taşıdığını idrak eder:

Her insan şu ya da bu şekilde dünyayı okumalıydı. Kuran’ın kendisi peygamberin dünyayı nasıl okuduğuna bir örnekti ve onun ardında giden herkes, dünyayı onun gibi okuyup şahadetlerini yazmalı ve bunu başkalarına aktarmalıydı. Dünyaya şahit olmanın yolu ise maceranın kendisinden başka bir şey değildi. Yaşanılanlar, görülenler ve öğrenilenler ne kadar acı olursa olsun, macera insanoğlu için büyük bir nimetti. Çünkü dünyadaki en büyük mutluluk, bu Dünya’nın şahidi olmaktı (Anar, 2005: 91).

Maceranın amacı, var olan dünyanın deneyimlenmesi, benliğin yeniden inşası ve böylece yolculuğun anlamlı kılınmasıdır. Yazar, romanın çıkarımı sayılabilecek bu fikri vurgulamak için zıtlıklardan yararlanır. Uzun İhsan Efendi, aslında yukarıdaki nasihatlerle yaşamı deneyimlemek bakımından oğlu ile kendisi arasındaki farkı -teorik-pratik, hayal-gerçek arasındaki tercih farkını- vurgular. Uzun İhsan Efendi, hazırladığı özel ilaçlarla hayatının çoğunu uykuda geçirir. Uyandığı zaman da rüyasında gezdiği kıtaların atlasını yapar. Oysa Bünyamin, yaşadığı birçok zorluğun üstesinden gelmiş, hayatı olumlu ve olumsuz yanlarıyla tecrübe eder. Yani Bünyamin yaşamın içinde olmayı seçerken, Uzun İhsan Efendi bir masanın başına geçip hayal kurmayı tercih eder. Romanın çıkarımı “Hayat, yazarak (hayal ederek) mi yoksa yaşanarak mı tecrübe edilmelidir?” şeklindeki iki uçlu soru üzerinden değerlendirilirse bu soruya herkesin vereceği cevap farklı olur. Dolayısıyla Uzun İhsan Efendi de kendi yaptığı seçimden memnun olmadığı için oğluna hayatı yaşayarak tecrübe etmesini tavsiye eder.

Babasından gerekli tavsiyeleri alan kahraman, maceraya çağırışı kabul etmiş sayılır ve cesaretle ilerlemeyi sürdürdüğü takdirde bilinçdışının bütün güçlerini yanında bulacağını bilir.

4. İlk Eşiğin Aşılması

Kahraman, macerasında kaderinin ona rehber ve yardımcı olan kişilerle birlikte aşırı güç bölgesinin girişindeki *eşik muhafızına* gelinceye kadar ilerler. Bu tür muhafızlar, kahramanın şu anki alanı ya da yaşam ufğunun sınırlarını belirterek dünyayı dört yönde -ayrıca aşağıda ve yukarıda- sınırlar. Eşiğin diğer tarafı ise evrensel kaynağın kutsal alanıdır (Campbell, 2010: 94-98). *Puslu Kıtalar Atlası*’nda Bünyamin’in ilk eşiği aşması bir kale kuşatması sırasında gerçekleşir. Kahramanın görevi dondurucu kış soğuşunda Vardapet’le bir kale kuşatmasına katılıp Zülfiyar adlı bir casusu kurtarmaktır. Bu zorlu görevde kahramanın rehberi Vardapet adlı usta bir kazıcıdır. Kahraman, Vardapet’le birlikte kalenin altında yedi kulaç derinliğinde toprağı kazarak kalenin altına ulaşacak ve kaleden Zülfiyar adlı casusu alarak kaçıracaktır. Tam kalenin altına ulaştıkları sırada kazma sesleri kalenin içindekiler tarafından duyulur ve kazıcıları yakalamak için kalenin içindekiler de karşı kazıya başlar. Kale muhafızlarının kazma sesleri yaklaşınca kahramanın rehberi korkmaya başlar. Korkusuna rağmen Vardapet,



kale muhafızlarının nerede olduğunu görebilmek için buldukları tünelden diğer kazıcıların tüneline delik açar ve bir canavar görür:

Önce Bünyamin'den meşaleyi isteyip delikten bakmaya yeltendi. Fakat gördüğü şey aklını başından almıştı: Gözleri kırmızı, ağızından alevler saçan, kanatlı bir canavardı bu (Anar, 2005:77).

Campbell kahramanın ilk eşiği geçerken karşılaşacağı muhafızların canavarlar, devler, vahşi kadınlar, periler, cinler, şeytanlar gibi tuhaf yaratıklar olduğunu belirtir. Sınırdaki bekleyen eşik muhafızı tehlikelidir, onunla temas kurmak risklidir ama cesur bir kahraman karşısında tehlike silinir. Nitekim gördüğünün bir canavar değil, bir kale muhafızının sırtındaki dövme olduğunu anlayan Vardapet, deliği kapatarak muhafızların onları görmesini engeller:

Çamura buladığı gömleğiyle deliği tıkayan Vardapet, istavroz çıkarıp dua etmeye başladı. Ama korktuğu şey gerçekleşmedi. Diğer lağımıcılar kendilerini bulamamışlardı (Anar, 2005:77).

Günlerce süren meşakkatli bir çalışmanın ardından Bünyamin ile Vardapet kalenin altına ulaşırlar. Bu bölge aslında Bünyamin'in bilinçdışıdır. Campbell, kahramanın ilk eşiği geçerken karşılaştığı çöl, cangıl, derin deniz gibi bilinmedik diyarların bilinçdışı içeriğinin yansıtılması için serbest alanlar olduğunu belirtir (Campbell, 2010: 96). Kalenin altına inen kahraman casusu kurtaracakken kalenin içindeki muhafızlar Zülfiyar'ın kaçırıldığını fark ederler. Bünyamin, Vardapet ve Zülfiyar kaçarlarken arkalarından tünele inen kale muhafızlarının saldırısına uğrarlar. Kale kuşatması için kazı çalışmalarına başladıkları günden beri tedirgin olan ve dualar eden Vardapet'in aksine karşılaştığı onca tehlikeye rağmen hiç korkmayan Bünyamin, Zülfiyar ile tünelden çıkmayı başarır. Ancak Vardapet, tüneldeki barut fıçılarının fitillerini yakarken bir muhafızın saldırısına uğrar ve kaçamadığı için de tüneli çökmesiyle birlikte ölür. Çünkü sadece korkularını yenebilen, cesaret ve ustalık sahibi olan kahraman ilk eşiği geçebilecektir.

Kahraman ilk eşikte, dönüşümünü gerçekleştireceği sınavlarla karşılaşmadan önce zorlu bir macera için hazır olup olmadığını test eden eşik muhafızlarıyla mücadelesi benliğindeki zıtlıklar ya da ikilikler üzerinden gerçekleşir. "Olmak ve olmamak, yaşam ile ölüm, güzellik ile çirkinlik, iyi ile kötü ve ummak ile korkmak" gibi kahramanların yeteneklerini etkileyen ve savunma ile kazanma amaçları için eylem organlarını birbirine bağlayan tüm diğer zıtlıklar yolcuyla ezen, fakat aralarından kahramanların her zaman geçtiği zorluklardır (Campbell, 2010:106). Romanın kahramanı Bünyamin de yaşam-ölüm, ummak - korkmak karşıtlıklarından başarı ile geçmiş, eşik muhafızlarını aşmış ve egosundan sıyrılarak rüştünü ispat etmeye başlar.

5. Balinanın Karnı

Campbell, bu yaygın motifin, eşikten geçişin bir kendini yok etme biçimi olduğunu ve hiçbir yaratığın var olmayı bırakmadan daha yüksek bir doğa elde edemeyeceğini vurgular. Bu aşamada kahramanın fiziksel vücudu yaralanmış, parçalanmış ve Mısır miti kurtarıcı Osiris'te olduğu gibi denize ya da toprağa saçılmış olabilir (Campbell, 2010:109). İlk eşiği aşan *Puslu Kıtalar Atlası*'nın kahramanı ile Casus Zülfiyar tünelden çıkmayı başarmalarına rağmen tam olarak kurtulamamışlardır.



Mustafa Uğurlu

Çünkü düşman askerleri ellerindeki tüfeklerle kahramanı ve Zülfiyar'ı yaylım ateşine tutarlar. Kaçarlarken Zülfiyar bacağından vurularak yere düşer ve emaneti olan ve padişaha teslim edilmesi gereken muknatsılı kara parayı Bünyamin'e verir. Bünyamin emaneti alıp kaçarken bir düşman askerinin saldırısına uğrar. Düşman askeri ile girdiği ikili mücadele sonucu yüzüne aldığı zırh darbeleriyle yüzü parçalanmış ve tanınmaz hale gelen Bünyamin, yere düşer. Düşman askeri kahramanın üzerindeki emaneti aramaya yeltendiği anda bir humbara yanı başlarına düşer. Düşman askeri humbarayı atmak isterken humbara patlar ve düşman askeri ölür.

Büyülü eşikten geçişin bir yeniden doğum alanına geçme olduğu fikri, dünyanın her yerinde rahim imgesi olan balina karnıyla simgelenir (Campbell, 2010:107). Romanın kahramanı Bünyamin de simgesel olarak balinanın karnına giriş anında yüzünün parçalanarak tanınmaz hale gelmesiyle bir dönüşümden geçeceği gerçeğini sergiler ve dünyevi karakterini dışarıda bırakır.

Bünyamin yaralı olarak götürüldüğü çadırda bir düş görür. Düşünde gördükleri Campbell'in deyişiyle kahramanın görünür dünyanın sınırları dışına geçiş yerine; yeniden doğmak üzere içe doğru bir gidişi simgeler (Campbell, 2010:108). Egoya bağlılığı çoktan yok olmuş kahraman, adeta *dünya rahmine, dünya göbeğine, yeryüzündeki cennete* döner:

Vardapet'le birlikte dehlizler açarak yer altında ilerliyorlardı. Yerin kim bilir kaç kat dibinde olmalarına rağmen dehlizlerin duvarları sanki toprak değil de karanlık bir sisti. Kazmalarını duvara vurdukça toprak zifiri karanlık bir dumana dönüşüyor ve bu sis, dizlerinden aşağıya yayılıyordu... Ancak en ufak bir fısıltının bile madeni duvarlarda gök gürültüsüne dönüştüğü bir mağaraya eriştiklerinde donakaldılar: Sarkıtların altında ve dikitlerin üstünde tahtaları çoktan çürümüş devasa bir gemi vardı. İçine girdiklerinde hepsinden bir erkek ve bir dişi olmak üzere envai çeşit hayvanın iskeletini görüp korktular... Durup dinlenmeden yerin altına indiler, cinlerin yıkıldığı kaynar çamurları, erimiş kurşun ırmaklarını, deliklerden püsküren kibrit buharlarının geride bırakıp muknatsılı bir mağaraya geldiler... Geçmişin ve geleceğin bütün günahkârları bu mağarada azap içinde inliyordu. Burası varabilecekleri nihai derinlikti. Kaçıp kurtulmak istediler. İçlerinden bir ses onlara, bir ağaç kökünü izleyip yukarı çıkmalarını söyledi... Yukarıya yol alırken, ejderhâların koruduğu hazinelere, taşlaşmış canavar yumurtalarına, yaşayıp ölmüş bütün hayvanların kalıntılarına rastladılar... Kabir azabı çeken ölümlerin inlemelerini dinlediler. Vardapet'in bulmak istediği elması buldular. Vardapet bu elmanın üzerinde uyudu. Vardapet'i uyandırmayı başaramayan Bünyamin, yukarı doğru kazmaya başladı ve ağacın gövdesine erişti. Artık yeryüzündeydi. Yıldızları gördü ve gecenin duru havasını içine çekti (Anar, 2005: 84-85).

Egoya bağlılığını koparmış olan kahraman bir odasından diğerine geçen bir kral gibi rahatça dünyanın ufukları arasında ileri geri geçer, ejderhanın içine girer çıkar. Ve işte burada onun kurtarma gücü yatar; çünkü geçişi ve dönüşü, görüngüsellüğün bütün çelişkileri boyunca *yaratılmamış – yok edilemez* olan kalır (Campbell, 2010:107) ve artık kahraman için korkacak bir şey yoktur. Romanda Bünyamin'in rüya yoluyla kendiliğın merkezine doğru yaptığı yolculuğu, gezdiği yerler ve gördüğü şeyler neticesinde yaşadığı dönüşüm anlatılmaktadır. Bu yolculuk *İlahi Komedyâ'* da Dante'ye cehennemi



gezdiren Virgilius gibi Vardapet'in kılavuzluğunda yapılır. Bu yolculukta Nuh'un gemisi, günahları nedeniyle azap çeken insanlar, çeşitli mağaralar, ejderhaların koruduğu hazineler, canavar yumurtaları ve hayvan kalıntıları gibi sembolik referanslar içeren nesnelere karşılaşırlar. Sonunda aradıkları elması bulurlar ki bu elmas Bünyamin'in kendiliği ya da benliğinin merkezidir. Herkesin ulaşmak istediği bu elmas bir-leşmenin gerçekleşmesidir. Bir-leşme süreci, her insanda bir teolojik olasılık olarak mevcut bulunan ruhun, Ruh'a doğru büyüme-gelişme-açılma serüvenidir. Yani bir-leşme/bütünleşme sürecinin nihai hedefi ruhun merkezi olan kendiliktir, içkin ve aşkın olan kendiliktir. Bütünleşme her zaman dönüşüm ile birliktedir. Kendindeki öteki'ni özümsemiş olan insan aynı kalamaz; dünya görüşü ve modelinde dolayısıyla da yaşamında sarsıcı bir değişim kaçınılmaz olup Bünyamin de bu değişim ve dönüşümü yaşayarak yeniden doğuş sürecine girer.

Bünyamin, düşünde yer altından yeryüzüne çıktıktan sonra dolunaya ulaşmak ister. Ağaca tırmanarak bu isteğini gerçekleştirmek isteyen Bünyamin, dolunay zannettiği gümüş renkli şeyin ağacın yegâne meyvesi olduğunu görür. Bu meyveyi tattığı anda dünyanın bütün sırlarına vakıf olur:

Gümüş renkli meyveyi ısırdığında hazineleri koruyan ejderhaların alevlerini tattı, kanlı altınların, kızıl yakutların dayanılmaz lezzetini tattı, ateş ve suya hükmeden sultanların gazabını, mezarlarında iki meleğin sorguya çektiği ölümlerin azabını, günahkârların neşesini, bu neşenin bedeli olan kara ateşin yakıcılığını tattı. Meyvesini yediği ağacın köklerinin uzandığı her yerden gelen bin bir çeşniyi, bin bir lezzeti, bin bir hüznü ve kahkahayı tattı. Bu yer altının tadıydı ve tanıdı. Babası Uzun İhsan Efendi'nin kendisine verdiği Atlas'ın bütün sayfalarını bu tatla tanıdı ve onda, içinde bulunduğu dünyanın karanlık ayrıntılarını gördü. Görür görmez yer altı hazinelerinin arasına karıştı (Anar, 2005:85-86).

Böylece yolculuğun balinanın karnı adı verilen ölme ve yeniden dirilme aşamasını geçen Bünyamin erginlenme evresine ulaşır.

İkinci Bölüm

B. Erginlenme

Kahramanın yolculuğunun ikinci aşaması olan erginlenme, duyuların önemsizleştirilip benliğin arındırıldığı, aynı zamanda çocukluk imgelerinin dağıtılarak aşıldığı ve dönüştüğü dönemdir. Jung'un kuramsal düşüncesinde bu evre bir-leşme süreci, bir bütünleşme sürecidir. "Bir-leşme/bütünleşme sürecinin nihai hedefi ruhun merkezi olan "ruh"tur, içkin ve aşkın olan "kendilik"tir. Bütünleşme her zaman dönüşüm ile birliktedir. Kendindeki "öteki"ni özümsemiş olan insan aynı kalamaz; dünya görüşü ve modelinde dolayısıyla da yaşamında sarsıcı bir değişim kaçınılmazdır" (Jung, 2005:14). Sürecin sonunda benlik-kendilik dengesinin kurulduğu, persona ile gölgenin hesaplaşmasını tamamladığı, bilinçdışının kabullenildiği ve bireyleşmenin gerçekleştiği görülür(Sarıççek, 2020:51). Campbell bu evreyi altı aşamaya ayırır:



1. Sınavlar Yolu

Mitolojik yolculukta kahramanı olgunlaştıran ve ruhsal yönden dönüştüren, aşılması güç engellerdir. Eşiği aştıktan sonra kahraman bir dizi sınavdan geçmek üzere tuhaf biçimde akışkan, belirsiz biçimlerin düş dünyasında ilerler. Bu, mit-maceranın sevilen bir aşamasıdır; mucizevi sınavlar ve işkencelerle dolu bir dünya edebiyatı yaratmıştır (Campbell, 2010:113). *Puslu Kıtalar Atlası*'nda Bünyamin'in sınavlar yolu, yaralı olarak götürüldüğü Yeniçeri çadırından ayrılıp türlü engelleri aşarak Konstantiniye'ye gitmesidir. Bünyamin, kaldığı çadırda yirmi gün tedavi görür, yüzü yaralı olduğu için sargılıdır. Her tarafta Bünyamin'i arayan ve aratan Zülfiyar, sık sık yaralı askerlerin çadırlarına da uğrar. Bünyamin'in yüzünün sargılarının açıldığı gün orada hazır bulunanlardan biri de Zülfiyar'dır. Yakalanacağı düşünen ve kalbi küt küt atan kahraman bu sınavı da başarıyla geçer:

Kaleden ayrıldıklarının on yedinci günü, geceyi geçirmek için Sofya'ya üç gün uzaklıkta bir yerde mola verdiklerinde, Zülfiyar topallayarak gelmiş ve Yahudi hekime Bünyamin'in yüzündeki sargıları açmasını buyurmuştu. Hekim denileni yaparken Bünyamin'in kalbi küt küt diye atıyordu ama son sargı da açıldığında casusun kendisini tanıyamadığını gördü (Anar, 2005:87).

Kahraman yolculuğun bu noktasında karşısını (kendi beklenmedik benliğini) keşfeder, direnişler bir bir kırılır. Gururunu, erdemini, güzelliğini ve yaşamını bir kenara bırakıp katlanılmaz olana boyun eğmeli ya da itaat etmelidir (Campbell, 2010:124). Bünyamin de romanda ısrarla kendisine ayna verilmesini istemeyen hekiminden gizli bir ayna bulur ve yüzünün parçalanmış son haline bakar. Kederinden günlerce ağlayan Bünyamin, işini ve dostunu kaybettikten sonra soğuk etkisiyle zatürree olur; bunlar yetmezmiş gibi bir de yüzünü ve güzelliğini kaybeder. Ayrıca hayatı tehlike altında olan Bünyamin, Campbell'ın deyişiyle katlanılmaz bir yolculukla Konstantiniye'ye ulaşır:

Sofya'ya girdikleri gün bir ayna bulabildi ve soğukta tenine yapışan örme zırhın yüzünü ne hale getirdiğini gördü. Dudağı, yanakları, alını ve şakaklarından et parçaların kopması sonucu adeta bir gulyabani çehresi kazanmıştı. Sağ göz kapağının yarısı yoktu... "Aynaya bakıp ağlayan bu delikanlıyı ayrıca yeni atlattığı zatürree de iyice güçten düşürmüştü... Fakat Konstantiniye surları görüldüğü zaman aklına gelen bir düşünce delikanlının kanını dondurdu: Şu anda kendisinin eşkâlini bilen yüzlerce ve binlerce kişi onu arıyordu (Anar, 2005:87-88).

Bünyamin maceranın bu aşamasında daha önce bu yolculuğu gerçekleştirmiş kahramanların mitolojik ve dinsel miraslarının simge ve ruhsal alıştırmalarının rehberliği dışında karşılaşacağı tehlikeler ile yalnız başına mücadele etmesi gerektiğinin farkındadır ve o, bunu başarır.

2. Tanrıçayla Karşılaşma

Tanrıçayla (her kadında yeniden bedenleşir) karşılaşma, kahramanın, sonsuzluğun örüntüsü olarak kutlanan yaşamın kendisi olan aşk ödülünü kazanmak için vereceği son sınavdır (Campbell, 2010:136). *Puslu Kıtalar Atlası*'nda tanrıçayla karşılaşma bölümü yoktur. Ancak romanda tanrıçayla karşılaşma bölümü Mircea Eliade'nin *Şamanizm* adlı eserinde yaptığı gibi *Gizli Mağaraya Giriş* şeklinde



değiştirilebilir. Eliade, mağara ve labirentin arkaik kültürlerdeki sır-ra-erme törenlerinde birinci derecede önemli bir işlev gördüğünü; ikisinin de öteki dünyaya geçişin yeraltına inişin, somut simgeleri durumunda olduğunu söyler. Bu durum anlatı kahramanının da yeni bir dünyaya ayak bastığı son sınavdan önceki konumunun gizli mağara olarak okunmasının sebebidir (Eliade, 1999:75). *Puslu Kıtalar Atlası*'nın kahramanı Bünyamin, İstanbul'a geldikten sonra evlerinin yıkıldığını, babasının işkence için kaçırıldığını öğrenir ve babasını bulmaya karar verir. İşe nasıl başlayacağını bilemeyen kahramanın, yolculuğu boyunca tek rehberi, babasının verdiği atlasıdır. Atlası açar ve karşısına çıkan "Dilencilerin arasına girip kaderini beklemeye başladı." (Anar, 2005:90) şeklindeki bir cümle ile macerasına devam eder. Dilencilerin yaşadığı lonca, Bünyamin'in öğrenmek istediği pek çok sırrı barındırdığı için Eliade'nin sözünü ettiği gizli mağara niteliği taşır. Nitekim Bünyamin, bu loncaya (gizli mağara) girdikten sonra babasını nasıl bulacağını ve kara paranın sırrını öğrenme fırsatı bulacaktır. Campbell kahramanın bu bölümdeki macerasını şu şekilde özetler:

Kahraman bilmeye gelen kişidir. Yaşam denen yavaş erginlenmede ilerledikçe tanrıçanın biçimi onun için bir dizi değişimden geçer: Hiçbir zaman kahramanın kendisinden büyük olamaz, ama onun kavrayabileceğinden daha çoğunu vaat edebilir. Cezp eder, rehberlik eder, zincirlerini kırmasını sağlar. Ve eğer kahraman onun arzusuna uyabilirse ikisi, bilen ve bilinen, her türlü sınırlamadan kopacaktır" (Campbell, 2010:136).

Kısacası kahraman bu aşama ile sır-ra erişerek mistik olgunluğa ulaşır.

3. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın

Dünyanın kraliçe tanrıçasıyla mistik evlilik kahramanın tam bir yaşam ustalığını temsil eder. Çünkü kadın yaşamdır, kahraman onun bileni ve efendisidir (Campbell, 2010:138). Bütün bunlara rağmen kadın aynı zamanda baştan çıkarıcıdır ve bu özelliğiyle kahramanın hedefine ulaşmasını engellemeye çalışır. *Puslu Kıtalar Atlası*'nda baştan çıkarıcı olarak kadın figürü Aglaya'dır. Esir pazarından Ebrehe'nin ısrarıyla satın alınan Aglaya, ailesinden kaçırıldığından beri sürekli ağlamaktadır. Bu zavallı kızın içli ağlayışı Bünyamin'in dikkatini çeker, Ebrehe ise bu ilgiyi yanlış anlayarak akşam eğlencesi için arkadaşının bu kızı beğendiğini düşünerek satın alır. Sonsuz yaşamın peşinde, hırslı, ahlak düşkün, acımasız biri olan Ebrehe romanda gölge arketipinin temsilcilerinden biridir. Gölge, kişiliğin gizli, bastırılmış, değersiz (günahkâr) yönlerini içerir. Birey kendi gölgesini görebilmek için girişimde bulunduğu anda kendisinde bulunduğunu inkâr ettiği ama başkalarında bol bol gördüğü özelliklerin, bencillik, zihinsel tembellek ve dağınıklığın, gerçek dışı hayallerin, utanç ve kötü niyetlerin, dikkatsizlik ve korkaklığın, para hırsının ve ihtirasların kısaca kendi kendine hiç önemi yok; bunu kimse fark etmez, ayrıca herkes yapıyor bunu dediği küçük günahların ayırına varır, çoğu kez de bu nedenle utanır (Jung 2009: 168). Ebrehe, konağında tertip ettiği eğlenceden sonra Bünyamin'i satın aldığı esir kızın odasına götürerek şu tavsiyelerde bulunur: "Kadının içeride seni bekliyor. Hamamda yıkandı, kokular sürüldü, güzel ve temiz elbiseler giydirildi. Buna rağmen hâlâ ağlıyor. Haydi, görevim seni! Onu teselli edeceğine



eminim" (Anar, 2005:171). Kapıyı arkadan kilitleyen Ebrehe, gölge figürü olarak görevini yapmış olmanın ferahlığıyla kendi odasına geçer.

Campbell'e göre yaşamın ötesindeki yaşamı arayan kahraman, kadının ötesine geçmeli, çağrılarının çekiciliğine aldırılmamalı ve ötedeki kusursuzluğa yükselmelidir (Campbell, 2010:140). Bünyamin önce "ona dokunmak istese" de sonra vazgeçer ve ona zarar vermeyeceğine dair teminat verir: "Merak etme, sana bir kötülük yapmayacağım" (Anar, 2005:171). Ağlaya, 'baştan çıkarıcı olarak kadın' olmanın yanında Bünyamin'in 'anima'sını da temsil eder. Erkekten bilinçdışının dişil kişiliği olarak tanımlanan anima gerçek olmayan bir mutluluk düşünür, anne sevgisini, sığınma isteğini ve kişiyi gerçek yaşamdan koparıp alan bir aldaniş simgeleri (Jung 2009:178). Annesini hiç tanımayan, onun sevgi ve şefkatinden mahrum büyüyen Bünyamin, başlangıçta şehvet duygularına kapılsa da hemen bu düşüncesinden vazgeçer. Çünkü Bünyamin için kadın, örtük bilinçdışının imgeleriyle dolu, henüz tanımadığı bir yabancısıdır. Bu tanımadığı varlığa bir anne gibi mi yoksa bir arkadaş gibi mi yaklaşacağını bilemez. Ağlaya ise kendisine dokunmayan ve sabaha kadar dizlerinde gözyaşı döken bu meçhul genci yatağına götürüp uyutur. Bünyamin, şehvetin cazibesine kapılmadığı gibi aynı zamanda gölge figürü olan Ebrehe'nin de tavsiyelerine uymayarak bu sınavı da başarıyla geçer ve yolculuğuna devam eder.

4. Babanın Gönlünü Alma

Yolculuğun bu aşamasında baba figürünün tanrı ile eşdeğer olduğunu vurgulayan Campbell, kahramanın tanrıların öfke ve gazabından korkması gerektiğini, bu durumdan ancak onların gönlünü alarak kurtulabileceğini belirtir. Campbell'a göre baba-tanrının korkunç yanının, erginlenme yolculuğunda kahramanın geride kalmış çocukluk sahnesinden türetilen kendi egosunun bir refleksidir. Güç olmasına rağmen kişinin egosuna olan bağlılığını terk etmeli ve babanın merhametli olduğuna, o merhamete olan güvene dair bir inanç duymalıdır (Campbell, 2010:148). *Puslu Kıtalar Atlasi'nin* kahramanı Bünyamin, babasını bulmak için dilencilerin arasına girer. Zira kendisindeki kara para yüzünden Uzun İhsan Efendi'nin işkence gördüğünü, kulaklarının ve burnunun kesildiğini, gözlerinin kör edildiğini duyar. Ayrıca babasının da dilenciler loncasında kaldığını öğrenir. Babasını kurtarmak ve kendi hatası yüzünden babasının işkence görmesinin yarattığı vicdani suçluluktan kurtulmak için fırsat buldukça peşindeki adamları atlatıp Galata'da babasını aramaya başlar. Kasımpaşa mezarlığında karşılaştığı Uzun İhsan Efendi, türlü maceralardan sonra yanına gelen oğlunu tanımaz ve onun hayal olduğunu düşünür: "Sizler, hepiniz, içinde yaşadığınız dünya, Konstantiniye, her şey, sadece ve sadece benim düşüncemde varsınız." (Anar, 2005:127). Bünyamin maceranın bu safhasında babasıyla yüzleşir ya da aynileşir. Böylece kahraman Campbell'in deyişiyle yaşamın kaynağına inmiş olur:

Sen! Oğlum! Sen benim zihnimde bir düş, bir düşüncesin. Bana şu anda dokunuyorsun. Ama ben sana dokunamıyorum. Çünkü düşlere dokunabilmek mümkün mü? (Anar, 2005:127).



Yukarıda işaret ettiğimiz gibi anlatıcı burada bir kez daha başta Bünyamin olmak üzere roman kişilerinin aslında onun zihnindeki kurgudan ibaret olduğunu vurgular. Anlatıcının bilinci, tüm kahramanların üstündedir. Romandaki kurgusal yapıda Bünyamin, kendisi yüzünden evi yakılıp işkence gören baba-tanrı figürü konumundaki Uzun İhsan Efendi'nin gönlünü alır.

Babayı gerçekten tanıyacak kadar büyüyen oğul için yargılamanın acısı ortadadır; dünya artık bir gözyaşı deresi değil, varlığın mutluluk veren, kesintisiz dışavurumudur (Campbell, 2010:169). Babasının içler acısı durumunu görüp çok üzülen Bünyamin, yine babasının emri gereği onu bir gemi güvertesindeki fıçının içine koyarak oradan ayrılır. Ne yapacağını bilemeyen Bünyamin, babasının kendisine verdiği dünya atlasını açtığına artık yaşam yolculuğunda yalnız ve erginleşmiş bir kahraman olduğunu görür: “Bu dünyada yolunu bulabilmek için babasının atlasını açıp rastgele bir cümle seçti: ‘Artı bir kahraman, bir bilge gibi davranmalıydı’ ibaresini meyhanenin feneri altında gördü.” (Anar, 2005:129). Sonuç itibariyle baba-tanrı figürü, mitsel yolculuğunda kahramanın çocukluktan çıkıp yeni bir dünyaya adım atmasını sağlayan erginleştirici kılavuz rolünü üstlenir.

5. Tanrılaştırma

Yaşamda özgürleşen kişi, arzusuz, merhametli ve bilge, “ kalbi yogayla yoğunlaşmış, her şeyi eşit bakışla izleyen kişi” içinde tüm canlıları bulur ve tüm canlılarda da kendini bulur. Yaşamını nasıl yönlendirirse yönlendirsin, o kişi tanrıda yaşar. İnsanların acısıyla acı çeken tanrısal varlıktır. (Campbell, 2010:186). *Puslu Kıtalar Atlası*'nın kahramanı Bünyamin, Aglaya'nın odasından çıktıktan sonra Ebrehe'nin isteğiyle istihbarat teşkilatına gitmek üzere Zülfiyar ile yola çıkar. Yolda, Dertli adlı kendisini tam altı kere yıldırım çarpmış olan bir dilenciyle karşılaşır. Tepelerine yıldırım düşecek korkusuyla onu yanından kovan Zülfiyar, kırbacıyla dilenciye dövmeye başlar. Bu görüntüye dayanamayan Bünyamin, Zülfiyar'la bir kavgaya girer ve sonunda onu yere devirip oradan ayrılır. Burada Bünyamin'in herkesin yandan kovduğu ve iğrendiği bir dilenciye koruyup hayatını tehlikeye atması, onun benliğini yok eden bir kahraman olarak bütün korkularından kurtulmuş, başkalarının acısını kendi acısıymış gibi gören tanrısal halin bir modeli olduğunu gösterir:

Behey uğursuz! Tepemize yıldırım mı düşüreceksin, bas git buradan! diye bağırıp ucu demirli kırbacını zavallının suratında şaklattı. Ne var ki bu darbe hırsını almaya yetmediği için kırbacıyla zavallıyı adamakıllı dövmeye başladı. Bu insafsızlığa dayanamayan Bünyamin, Zülfiyar'a durmasını söyledi. Fakat acımasız adam delikanlının ihtarına küfürle karşılık verince olan oldu. Bünyamin, adamın kırbacına yapışıp çekerek atından düşürdü (Anar, 2005:173).

Bu safhada Bünyamin dost-düşman, iyi-kötü gibi zıtlıklar âleminin sınırlı dünyasını aşmış; Tanrı'nın sevgi olduğu ve olması gerektiği, herkesi onun yarattığı düşüncesiyle bütün insanlığa kucak açar.



6. Nihai Ödül

Kişisel sınırları aşmanın acısı, ruhsal büyüme acısıdır. Eşikleri ejder üstüne ejder öldürerek geçerken en yüksek arzusuna çağırdığı tanrısallık, kozmosu dolduruncaya kadar büyür (Campbell, 2010:219). Sonunda zihin, bir aydınlanma yaşar. Kahramanın kazandığı ödüller farklı biçimler alabilir: sihirli bir kılıç, iksir, önemli bir bilgi, aydınlanma ya da sevgiliyle buluşma olabilir (Özkan, 2006:57). *Puslu Kıtalar Atlasi*'nda çevresinde gelişen her olayın kendisine oynanan bir oyun olduğundan şüphelenen Bünyamin, babasının kitabında "Hayatını öne sürüp sırrı bulmak için yola çıktı" (Anar, 2005:174) cümlesini okuyarak Ebrehe'nin yanına, İstihbarat Merkezine gider. Büyük Efendi ona kehanet aynasının hikâyesini anlatıp, kıyamet, mehdi, sonsuz hız, karşı hareket gibi konulardan bahsederek bütün sırlarını genç adama aktarır: "Artık benimle büyük bir sırrı, belki de en büyük sırrı paylaşıyorsun sevgili dostum... Artık her şeyi biliyorsun. Bana sormak istediğin başka bir soru var mı?" (Anar, 2005:176-184). Başta kara para olmak üzere öğrenmek istediği bütün yaşamsal sırlara vakıf olan Bünyamin, tam anlamıyla ruhsal bir aydınlanma yaşar ve nihai ödülünü alır.

Üçüncü Bölüm

C. Dönüş

Dönüş, kahramanın yolculuğunun son evresidir. Sonsuzluğun kaynağına ulaşarak macerayı tamamlayan kahramanın yaşam değiştiren gezisinden dönmesi gerekir. Fakat gidiş yolculuğunda olduğu gibi dönüşte de birtakım engellerle karşılaşması kaçınılmazdır. Campbell, dönüş evresinin altı aşamadan oluştuğunu belirtir.

1. Dönüşün Reddedilişi

Kahraman artık aydınlanmış ve sonsuz yaşam iksirini bulmuştur. Bir sonraki adım maddi dünyaya dönüp bu bilgiyi dünyada yaşantılamak ve aktarmaktır. Ama birçok *Kahraman* bu sorumluluğa direnir. Buda bile 'aydınlanma' deneyiminin ne kadar aktarılabilir olduğunu sorgulamıştır (Campbell, 2010:222). *Puslu Kıtalar Atlasi*'nda kahramanın dönüşü reddetmesi söz konusu değildir. Tam aksine kahraman bir an önce bulunduğu âlemden kaçmak ister. Çünkü romanda Ebrehe ve kara paranın bütün sırlarını öğrenen Bünyamin için macera biter. Ancak Ebrehe'den intikam almak için kılık değiştiren Hınzıryedi, dilencilerle birlikte Teşkilat-ı İstihbarat-ı Hümayun'u basar ve Ebrehe'yi öldürür. Dilenciler ele geçirdikleri bu binayı yağma ederek her tarafı ateşe verirler. Bünyamin ise Büyük Efendi'nin son isteğini yerine getirerek kara parayı ağzının içine yerleştirir. Böylelikle şeytanî para Ebrehe ile birlikte dilencilerin lonca binasına gömülmüş olur. Fakat Bünyamin'in hayatı hâlâ tehlikededir. Ebrehe'de kurtulmuş ama bu sefer de Hınzıryedi'nin esiri olur:

Hınzıryedi, delikanlının gömleğine yapışıp onu loncaya doğru sürüklüyor, yolda karşılaştıkları insanların garipseyen bakışlarını hissedince de 'Kölemdir kendisi. Hadi, işinize!' diye bağıryordu (Anar, 2005:218).

Romanda bir diğer gölge arketipi de Hınzıryedi'dir. Gölge arketipi her zaman bir iç düşman değil tıpkı birlikte yaşanan diğer insanlar gibi durumun gereğine göre bazen



boyun eğerek bazen direnerek kimi zaman da severek birlikte yaşamak zorunda olunan bir varlıktır. Gölge ancak görmezden gelinir ya da yanlış anlaşılırsa düşmanlaşır (Jung 2009:172). Başlangıçta Ebrehe iyi geçinen, ona sadakatle bağlı olan Hınzıryedi, efendisinin Bünyamin'i daha ön planda tutup kendisini aşağılamasına dayanamaz ve isyan eder. Ebrehe'nin yanında ikinci adam konumunu kaybeden; para ve güç uğruna Ebrehe'yi öldürmekten çekinmeyen Hınzıryedi, kara parayı ele geçirmek için Bünyamin'i de gözden çıkarır. Dilenciler loncasına sürüklenerek getirilen Bünyamin'in ise tek düşüncesi bir an önce bu loncadan kaçmaktır.

2. Büyülü Kaçış

Zafere ulaşan kahraman eğer Tanrı ya da tanrıçanın kutsamasını elde ederse ve toplumun yeniden yapılanması için bir iksirle birlikte dünyaya dönmekle görevlendirilirse, macerasının son aşamasında doğüstü efendisinin tüm güçleri ile desteklenir (Campbell, 2010:225). *Puslu Kıtalar Atlası*'nda bir kaçış vardır, ama bu, büyülü bir kaçış değildir. Buna belki olağanüstü bir kaçış denebilir. Romanda Bünyamin, Hınzıryedi'nin elinden kurtulmanın çarelerini düşünürken dilenciler loncasına Dertli gelir. Dertli'nin gittiği yere yıldırım düştüğü için dilenciler ondan çok korkmaktadır. Bu yüzden loncaya gelmesiyle birlikte bütün dilenciler yıldırım düşecek korkusuyla binadan kaçarlar. Gerçekten de Dertli'nin gelişiyle loncaya yıldırımlar düşmeye başlar. Romanda Vardapet'in dışında diğer yol gösterici arketip figür Dertli'dir. Dertli de mesnevilerde masalarda, halk hikâyelerinde hatta romanlarda bir karşılaşılan meczup bir tiptir. Görünüş itibariyle perişan bir vaziyette olan bu tip insanların genellikle duası makbuldür ve kimi zaman kerametler gösterirler. Kendilerine insan muamelesi yapan ve iyilik edenlere mutlaka karşılığını verdikleri gibi dış görünüşüne bakıp onları hor görenleri ise kerametleri ile cezalandırırlar. Dertli'nin de kendisini Zülfiyar'ın kamçılarından kurtaran Bünyamin'e bir iyilik borcu vardır ve onu ödemeye gelir. Ancak Dertli, bu sefer sadece yıldırımlarına güvenmemiş yanında iki tene de silah getirir. Loncada Bünyamin, Dertli ve Hınzıryedi'den başka herkes kaçar. Adamlarından yardım isteyen, ama aradığı yardımı alamayan Hınzıryedi, binadan kaçmaya çalışırken Dertli tarafından bacağından vurulur. Hınzıryedi'nin yaralanmasını fırsat bilen Dertli, kendisine yapılan iyiliğin altında kalmayacağını söyleyerek Bünyamin'e kaçmasını ve ait olduğu yere gitmesini tavsiye eder. Ayrıca binadan nasıl çıkması gerektiğini de kahramana ayrıntılarıyla anlatır:

Bana yapılan iyilikleri unutmam" diye fısıldadı," Artık buradan rahatça gidebilirsin. Ama acele et. Şurada küçük bir kapı var. Oradan çıkarsan seni kimse fark edemez. Kapıda bir kilit göreceksin. Asıldığında kolayca açılır. Haydi! Şansın açık olsun (Anar, 2005:222).

Dertli'nin söylediklerini harfiyen yerine getiren Bünyamin, dilenciler loncasından kaçmayı başarır. Birçok mit, efsane, masal ve halk hikâyesinin sevilen bir aşaması olan büyülü kaçış, romanda kahramanın ödülüyle birlikte dönme olasılığını ortaya koyar.

3. Dışarıdan Gelen Kurtuluş



Mustafa Uğurlu

Yolculuğun bu safhasında, yaşamın çağırdığı kahramanın dışarıdan geri getirilmesi gerekir. Bu yolculukta çok hırpalanan ve dünyevi yaşama uyum sağlamakta zorluk çeken kahramanı gündelik yaşama yavaş yavaş hazırlayacak rehberler ortaya çıkar (Campbell, 2010:235). *Puslu Kıtalar Atlası*'nin kahramanı Bünyamin, dilenciler loncasından Dertli'nin yardımıyla kaçtıktan sonra bir hana sığınır ve orada uykusuzluk illetine tutulmuş ve yıllardır uyuyamayan bir tüccarla karşılaşır. Bu tüccar, Campbell'in deyişiyle Bünyamin'in dünyevi yaşama uyum sağlamasına yardımcı olacak rehberdir. Tüccar öncelikle romanda şaşkın ve yorgun bir haldeki kahramana sorular sorar ve bulunduğu yeni mekânı tanıtır:

Selamün Aleyküm" dedi. Seni de uyku tutmuyor herhalde. Oysa bir hayli yorgun gibisin. Denizleri aşmış gibi bir halin var. Yerinde olsaydım rahat bir döşek bulur, uyurdum. Çok macera yaşamış birine benziyorsun delikanlı. O yüzden halden anlarsın (Anar, 2005:233).

Dışarıdan gelen yardım, maceranın son aşamalarına ulaşan kahraman için tüm yolculuğu boyunca destek olan doğaüstü gücün sürekli eylemini göstermektedir. Tüccarın soruları ve mekân tanıtımları ile kendine gelen ve zihni karışıklıklardan kurtulan Bünyamin, artık yolculuğun bir sonraki aşamasına hazır hale gelmiştir.

4. Dönüş Eşiğinin Aşılması

Kahraman bu eşikte içsel dünyasında yakaladığı bilgelikle dış dünyanın gündelik yaşantısına nasıl uyum sağlayacağı ve nasıl paylaşacağı ile ilgili bir safhadadır. Yolculuğun bütün güçlüklerine katlanmış kahraman için, sonsuza kadar o cennet mağarada kalmak ve dış dünyaya kapıyı kapatmak çok cazip görünür. Ancak eğer kader ağlarını örmüşse, kahraman bilinçdışının dünyasından damıttığı bilgeliği paylaşmak üzere dünyaya döner (Campbell, 2010:245). Maceranın bu aşaması, *Puslu Kıtalar Atlası*'nda kahramanın yolculuğunun son durağıdır. Çünkü tüccarla yaptığı sohbet sonrasında ne yapacağını düşünen Bünyamin'in aklına babasının verdiği atlas gelir. Koynundan çıkardığı bu eserin adının "*Puslu Kıtalar Atlası*" olduğunu fark eder ve açtığı anda kendisine hitaben yazılmış mektubu okumaya başlar. Burada İhsan Efendi oğluna, görüp duyduğu her şeyin aslında kendi zihnindeki düşlerden ibaret olduğunu ifade eder:

Gördüğün ve işittiğin ne varsa hepsinin şu zavallı babanın zihnindeki düşlerden ibaret olduğuna inan... Zihnimde bir düş olan sevgili oğlum, işte böyle zavallı babanın yaşayamadıklarını yaşadın ve dokunamadıklarına dokundun... Senin için gerçek bir baba olmayı, saçlarını okşamayı, seni öpmeyi çok isterdim. Ama düşlere dokunmak mümkün olabilir mi?" (Anar, 2005: 236-237).

Bünyamin mektubu okuduktan sonra aslında kendisinin bir düş ürünü olduğunu anlar ve kendisini düşleyen kişiyi uyandırarak dönüş eşiğini yıllardır uyuyan bekçiyi dürterek uyandırır. Bünyamin'in bu davranışı Campbell'in deyişiyle kahramanın iki ayrı dünyayı yani bilinç ile bilinçdışını birbirine bağlama gereksiniminin işaretidir. Ancak yerinden doğrulan bu adam kendisini uyandıran kişiyi göremez. Roman bu şekilde biter

Sonuç



Bu makale, Fowler'ın argümanlarından hareketle, Orhan Kemal'in Bereketli Topraklar Hayat, insanın kendini bulma serüvenidir. Bu serüven çoğu zaman yolculuk metaforu ile ilişkilendirilir. Yaşam yolculuğunda insan, öncelikle kendi düşüncelerini, tutumlarını, önyargılarını bilmek, öz benliğini tanımak için birtakım sınamalardan geçer. Yolculuğun sonunda kendindeki öteki ya da varlığın özü ile bütünleşir. Bir çeşit bireysel bilinçlenme anlamına da gelen bütünleşme, ruhun varlığın özüne doğru birleşme-kavuşma sürecidir. Bilinç ve bilinçdışını kuşatan kendiliğin merkezine doğru yapılan bu yolculuk sonunda kişide değişim ve dönüşüm kaçınılmazdır. Olgunlaşma (kemale erme) yolunda yapılan bu yolculuk kişiye sadece hayatı anlamayı ve kim olduğunu öğretmeyi sağlamakla kalmaz aynı zamanda iç varlığımız ve gerçekliğimizle anlam kazanan fiziksel düzlemdeki hayat için inanılmaz deneyimler kazandırır. İlk çağlardan beri insanoğlu, olgunlaşma ya da kendini tanıma yolunda bu arayışın en büyük mümessili olmuştur. Sokrates, "Kendini bil!" öğüdüyle, Hz. Muhammed "Nefsini bilen rabbini bilir." hadisiyle, Yunus Emre "İlim ilim bilmektir, ilim kendin bilmektir, sen kendini bilmezsen, ya nice okumaktır." dizeleriyle insanın bu kendilik arayışını benzer şekillerde ortaya koymuşlardır. Aynı şekilde "Yüzünü görmek isteyen cama bakar, özünü görmek isteyen cana bakar." diyen Mevlana da insanın kendini dış dünyasında değil iç dünyasında araması gerektiğine işaret etmişlerdir. İşte çağlar boyunca süren insanın kendilik arayışı, geçmişte arketip formunda dinî törenlerde, rüyalarda, mit ve masallarda ortaya çıkarken bugün de romanda kendini gösterir.

İncelemeye çalıştığımız İhsan Oktay Anar'ın *Puslu Kıtalar Atlası* adlı romanında da bulunduğu yerden ayrılarak çok uzaklara giden ve aşama geçirdikten sonra geri dönen Bünyamin'in öyküsüyle insanın evrensel bir tutkusu dile getirilmektedir. Bu tutku, insanın kendini bulması, tanınması ve ruhsal dünyasını zenginleştirme arzusudur. Eserde Bünyamin'in olgunlaşma yolunda yaşadığı bu macera çeşitli arketipsel sembollerle desteklenmiştir. Romana kişiler düzleminde bakıldığında Ebrehe ve Hınzıryedi, karanlık güçleri sembolize eden gölge arketipini; Aglaya, erkeği bütünleyen dişi öge olan anima arketipini; kahramanın babası Uzun İhsan Efendi ve onun verdiği dünya atlası, kahraman zor durumda kaldığında ona yol gösterip çözümler sunan yaşlı bilge adam arketipini; Vardapet ve Dertli ise yol gösterici arketipleri temsil ederler. Romanda kahramanın gittiği yer kendi iç dünyasıdır. Bilinçaltına ulaşan kahraman orada bulunan, şimdiye kadar gizli kalmış bazı arketiplerle tanışır, birtakım çatışmaları çözer. Böylelikle gelişir, aşama kaydetmiş olur. Dış dünyada yapıyor gibi görünen bu yolculuk aslında bilinç ile bilinçaltı arasındaki iletişimi sağlamakta ve aralarında denge kurulmasına yardımcı olmaktadır.

Her insan, hayat deneyimi içinde kendini tanıma yolculuğu için gerekli potansiyele sahiptir. Kişinin yapması gereken bu ihtiyacı hissetmesi, aydınlanmaya giden yolda önüne çıkan engellerle mücadele etme cesareti göstermesidir. İnsanın kendini bulma yolunda izleyeceği iki rehberden biri din diğeri sanattır. Sanatlar içinde ise insanın kendini tanımak için çıktığı arketipsel yolculuk, en güzel ifadesini, en olgun ve eksiksiz şeklini romanda bulur.

Kaynaklar

- Akverdi, H. (1953). *Sanatta Yaratma*, Ankara: MEB Yayınları.
Anar, İ.O. (2005). *Puslu Kıtalar Atlası*, İstanbul: İletişim Yayınları.



Mustafa Uğurlu

- Arslantepe, M. (2008). "Popüler Sinema Filmlerinde Hikâye Anlatımı", Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt:10, Sayı:1, s.237-256.
- Bozkurt, N. (2000). *Sanat ve Estetik Kuramları*, Bursa: Asa Yayınları.
- Campbell, J. (2010). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, İstanbul: Kabalıcı Yayınları.
- Cevzici, A. (2005). *Felsefe Sözlüğü*, İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Dökmen, Ü. (1983). "Pinokyo'nun Arketipler ve Ana Baba Çocuk İlişkileri Açısından İncelenmesi", Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, Cilt:16, Sayı: 2, s. 381-395
- Eliade, M. (1999). *Şamanizm*, (Çev: İsmet Birkan), İstanbul: İmge Yayınları.
- Gençtan, E. (1998). *Psikanaliz ve Sonrası*, İstanbul: Remzi Yayınları.
- Hüküm, M. (2017). "İhsan Oktay Anar'ın Puslu Kıtalar Atlası Romanının Metinlerarası İlişkiler Açısından Değerlendirilmesi", Akademik Matbuat, Cilt:1, Sayı:1, s.38-51.
- Jung, C. G. (2005). *Dört Arketip*, (Çev: Zehra Aksu Yilmazer), İstanbul: Metis Yayınları.
- Jung, C. G. (2005). *İnsan ve Sembolleri*, (Çev: Ali Nahit Babaoğlu), İstanbul: Okyanus Yayınları.
- Moran, B. (1999). *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Moyers, B. (2009). "Mitolojinin Gücü", İstanbul: MediaCat Yayınları.
- Özkan, T. (2006), "Bey Böyrek Anlatılarının Kahramanın Sonsuz Yolculuğu Açısından İncelenmesi", Ankara: Gazi Üniversitesi Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Sarıççek, M. (2020). *Modern Kahramanın Mitolojik Yolculuğu*, İstanbul: Ötüken Yayınları.
- Tanrıtanır, B. C. (2019). *Paul Auster ve Arketip Eleştiri*, İstanbul: Hiperyayın Yayınları.
- Yılmaz, E. B. (2011). "Geceye Söylenen Masallar: Fantastik Anlatılarda Gerçeküstünün İşlevi", Turkish Studies, Volume 6/3, s. Denklemini buraya yazın.1315-1328
- Yılmaz, E. B. (2011). "Hikâye ve Romanlarda Sembol Dilinin Görüntüleri Üzerine Bir değerlendirme", Bilig, Sayı:56, s. 45-56.