

**FANTASTİK SİNEMADA KAPI-GEÇİT KULLANIMI VE BATI
MİTLERİNDEKİ KÖKENLERİ**

Yüksek Lisans Tezi

Mehmet Erol

Eskişehir 2022

**FANTASTİK SİNEMADA KAPI-GEÇİT KULLANIMI VE BATI
MİTLERİNDEKİ KÖKENLERİ**

Mehmet EROL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sinema Televizyon Anabilim Dalı

Danışman: Prof. Dr. Mehmet KESİM

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Haziran 2022

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Mehmet EROL'ın "**Fantastik Sinemada Kapı-Geçit Kullanımı ve Batı Mitlerindeki Kökenleri**" başlıklı tezi **20 Haziran 2022** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca toplanan **Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı** nda, yüksek lisans tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : **Prof. Dr. Mehmet KESİM**

Üye : **Prof. Dr. Tefik Volkan Yüzer**

Üye : **Dr.Öğr.Üy. Şeyma BALCI**

Prof Dr. Saime ÖNCE
Anadolu Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

ÖZET

FANTASTİK SİNEMADA KAPI-GEÇİT KULLANIMI VE BATI MİTLERİNDEKİ KÖKENLERİ

Mehmet EROL

Sinema Televizyon Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Haziran 2022

Danışman: Prof. Dr. Mehmet KESİM

İnsanlık antik çağlardan itibaren Tanrıyı, evreni ve kendini açıklamaya çalışmış ve bu açıklamaları anlatılara dökmüştür. Mitler insanlığın kadim sorularının ilk yanıtlarından doğmuş ve mit anlatılarının izleri daha sonra üretilen sanat yapıtlarında görülmüştür. Mitlerden doğan ve insanlığın kendini keşfetme sürecini aktarırken bir insan ideali yansıtan kahramanlık anlatıları, sinemaya taşınmış ve sinemanın alt türlerinden, fantastik sinemada sık rastlanılır hale gelmiştir. Fantastik film kahramanının yolculuğu çeşitli aşamalardan oluşur ve bu aşamaların oluşumunda tematik benzerlikler görülür. Kapı-geçit kullanımları da kahramanın yolculuğunun belirli aşamalarında, çeşitli temalarda karşımıza çıkar.

Kapı-geçit kahramanın macerasını temel alan hemen her fantastik filmde kendine yer bulan, filmin olay örgüsünün kurulmasında yapısal işlevler üstlenen ve aynı zamanda fantastiğin var olmasını sağlayan bir unsur olarak karşımıza çıkar. Kapı-geçit kullanımına benzer şekilde mitolojik metinlerde de rastlanması bu unsurun mitler ile fantastik sinema arasında bir bağ kurduğunu kanıtlar niteliktedir. Bu çalışmanın amacı üç farklı batı mitolojisinden (Kelt, İskandinav ve Yunan) derlenen anlatılarda karşılığını bulan filmlerde kapı-geçit unsurunun kullanımını incelemek ve bu yapıtlarda sık rastlanılan ve tekrar eden yapısal bir unsur olarak öne çıkan kapı-geçidin işlevlerini açık etmektir. Çalışmanın kuramsal çerçevesinde miti ve mitolojiyi tanımlama çabaları, mitlerin işlevleri, fantastik kavramı, fantastik edebiyat ve fantastik sinemanın gelişimi ele alınmıştır. Amaçlı örneklem ile belirlenen *Hiç Bitmeyen Öykü* (Wolfgang Petersen, 1984), *Harry Potter ve Felsefe Taşı* (Chris Columbus, 2001), *Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü* (Peter Jackson, 2003), *Narnia Günlükleri: Aslan, Cadı ve Dolap* (Andrew Adamson, 2005), *Pan'ın Labirenti* (Guillermo del Toro, 2006), *Alice Harikalar*

Diyarında (Tim Burton, 2010) ve *Dev Avcısı Jack* (Byran Singer, 2013) filmlerinde kapı-geçit kullanımları incelenmiş ve yorumlanmıştır.

Anahtar Sözcükler: Fantastik Sinema, Mit, Mitoloji, Kapı, Geçit

ABSTRACT
USE OF THE TERM “GATEWAY-PASSAGE” IN FANTASY MOVIES
AND
ITS ORIGIN IN WESTERN MYTHS

Mehmet EROL

Department of Cinema and Television

Anadolu University, Graduate School of Social Sciences, June 2022

Supervisor: Prof. Dr. Mehmet KESİM

Since the ancient times, Humanity have tried to explain itself, the universe and the God, and have narrated these explanations. Myths emerged from the very first answers of archaic questions and they were seen in the artistic Works produced later. Narration of heroism, emerging from Myths and reflecting an ideal person by conveying the process of discovering itself of mankind, has been told in cinematography ant have been able to be frequently seen in fantasy movies, subgenre of cinematography. The journey of the hero of a fantastic movie consists of various stages. Thematic similarities can be seen in formation of these stages. Context of Gateways-Passages can be seen in stages of hero’s journey.

Gateways-Passages that can be found in every fastasy movies based on hero adventure. They also function structural role in creating the story arc and emerge as an element of fastasticity. Use of gateways-passages in cinematography is similar in mythological texts. This is the evidence of the connection between myths and cinematography. Aim of the study is to analyze the element of gateways-passages in stories compiled from three western mythology and movies selected from fastasy movies and to reveal the functions of gateways-passages emerged as a frequently used and recurring structural element in these works. Myths, efforts of defining mythology, functions of myths, the phonemenon of fantasy, fantasy literature and fantassy cinematography have been reviewed in theoretical context of the study. Then, use of passage-gateway is analyzed and interpreted in *The Neverending Story* (1984), *Harry Potter and The Philosopher’s Stone* (2001), *The Lord of the Rings: The Return of The King* (2003), *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe* (2005),

Pan's Labyrinth (2006), *Alice in Wonderland* (2010) and *Jack the Giant Slayer* (2013) movies selected with the method of purposive sampling.

KeyWords: Fantasy Movies, Myth, Mythology, Gateway, Passage

TEŞEKKÜR

Öncelikle çocukluğumdan itibaren takipçisi olduğum fantastik sinema üzerine bir yüksek lisans tezi hazırlamanın mutluluğunu yaşadığımı belirtmek isterim.

Tez yazım sürecinde ilgisini eksik etmeyen, tecrübe ve fikirlerini esirgmeden çalışmaya katkıda bulunan Prof. Dr. Mehmet Kesim başta olmak üzere eğitim hayatım boyunca üzerimde emeği olan tüm hocalarıma teşekkür ederim.

Yazdığım her satırı, her kelimeyi ilgiyle okuyan, gerek bilgi birikimini gerek kütüphanesini benimle paylaşan, yılgınlık verecek sayıda sorularımı sabırla cevaplayan ve yoğun ders programına rağmen büyük bir özveri ile tez yazım sürecime katkıda bulunan Dr. Şeyma Balcı'ya sonsuz şükranlarımı sunarım.

Bu süreçte huzurlu bir çalışma ortamı sunarak tezime pasif katkıda bulunmuş olan çalışma arkadaşlarım Kastamonu Üniversitesi İletişim Fakültesi'nin değerli akademik ve idari kadrosuna ayrıca teşekkür ederim.

Son olarak, ne denli güçlü bağlara sahip olduğumuzu hiç unutturmeyen değerli dostlarıma, tüm hayatım boyunca evin en küçük çocuğunun tüm arzularını imkân dâhilinde karşılayan, hayatını evlatlarına vakfetmiş anne ve babama, ailedeki eğitim meşalesini yakmış ve kardeşlerini ışığıyla aydınlatmış olan ablama ve her daim arkamda olduğunu hissettirmiş olan ağabeyime ayrı ayrı teşekkür ederim.

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Mehmet EROL

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
BAŞLIK SAYFASI.....	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	v
TEŞEKKÜR	vii
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	viii
İÇİNDEKİLER	ix
GÖRSELLER DİZİNİ	xii
1. GİRİŞ	1
1.1. Çalışmanın Problemi	1
1.2. Çalışmanın Amacı.....	3
1.3. Çalışmanın Önemi	4
1.4. Varsayımlar	4
1.5. Sınırlılıklar	5
2. YÖNTEM	6
2.1. Araştırma Modeli.....	6
2.2. Çalışmanın Evreni ve Örneklemi	6
2.3. Verilerin Toplanması.....	7
3. MİT VE MİTOLOJİNİN TANIMI.....	8
3.1. Mitlerin İşlevleri	10
4. FANTASTİĞİN TANIMI VE BİR TÜR OLARAK FANTASTİK EDEBİYATIN GELİŞİMİ	14
4.1. Fantastiğin Tanımı.....	14
4.2. Fantastik Edebiyatın Tür Olarak Gelişimi	18

5. SİNEMA VE FANTASTİK İLİŞKİSİ, BİR TÜR OLARAK FANTASTİK SİNEMANIN DOĞUŞU VE GELİŞİMİ	20
5.1. Sinemada İlk Fantastik İzler	20
5.2. Çağdaş Fantastik Sinema Dönemi.....	22
6. MİTOLOJİ VE FANTASTİK SİNEMA	26
6.1. Mitolojilerden Uyarlanan Fantastik Filmler.....	26
6.2. Mitolojilerden Uyarlanmayan Mitolojik Metinler ile Benzerlik Gösteren Filmler.....	27
7. MİTOLOJİLERDE KAHRAMANIN YOLCULUĞU	29
7.1. Mitolojik Kahramanın Maceraya Çağırılması	29
7.2. Çağrının Reddi.....	31
7.3. Doğaüstü Yardım.....	32
7.4. İlk Eşiğin Aşılması	33
8. KELT, İSKANDİNAV VE YUNAN MİTOLOJİLERİNDE KAPI-GEÇİT KULLANIMI	36
8.1. Kelt Mitolojisinde Kapı-Geçit Örnekleri.....	36
8.1.1. Fionn Mac Cumhail mitinde kapı-geçit kullanımı	37
8.1.2. Kral Bran mitinde kapı-geçit kullanımı	38
8.1.3. Güzel Etain mitinde kapı-geçit kullanımı.....	39
8.1.4. Katell Gollet mitinde kapı-geçit kullanımı	39
8.1.5. Cu Chulainn mitinde kapı-geçit kullanımı.....	40
8.2. İskandinav Mitolojisinde Kapı-Geçit Örnekleri.....	40
8.2.1. Odin'in bilgelik arayışı mitinde kapı-geçit kullanımı	42
8.2.2. Thor'un yolculukları mitlerinde kapı-geçit kullanımı	44
8.2.3. Ragnarok mitinde kapı-geçit kullanımı.....	44

8.3. Yunan Mitolojisinde Kapı-Geçit Örnekleri	45
8.3.1. Yeraltı Dünyası mitinde kapı-geçit kullanımı	46
8.3.2. Orpheus mitinde kapı-geçit kullanımı	47
8.3.3. Odysseus mitinde kapı-geçit kullanımı	48
8.3.4. Olympos mitinde kapı-geçit kullanımı.....	48
8.3.5. Altın Post'un araniş mitinde kapı-geçit kullanımı	49
9. FANTASTİK SİNEMADA KAPI-GEÇİT KULLANIMI	52
9.1. Kahramanın Aşması Gereken Macera Eşiği Teması	52
9.2. Olağan Dünya ile Olağanüstü Dünyayı Birbirinden Ayıran Kapı-Geçit Teması	68
9.3. Kahramanın Erdemlerini Sınayan Kapı-Geçit Teması	84
9.4. Yaşayanlar ile Ölülerin Dünyasını Birbirinden Ayıran Kapı-Geçit Teması	93
10. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	97
10.1. Sonuç.....	97
10.2. Öneriler.....	99
KAYNAKÇA.....	100
EKLER	
ÖZGEÇMİŞ	

GÖRSELLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Görsel 8.1. Dünya Ağacı ve Bifrost Köprüsü	41
Görsel 8.2. Yeraltı Dünyası'nın kapısı ve kapı bekçisi, Hades'in köpeği Kerberus	46
Görsel 8.3. Olympos Kapısı	49
Görsel: 9.1. Bastian'ın dükkân sahibi ile karşılaşması	53
Görsel 9.2. Diagon Sokağı kapısı	56
Görsel 9.3. Narnia'ya açılan dolap	57
Görsel 9.4. Labirent kapısı	60
Görsel 9.5. Alice ve tavşan deliği	63
Görsel 9.6. Devlerin diyarına açılan geçit: fasulye sırığı	67
Görsel 9.7. Bastian'ın kahvaltısı	69
Görsel 9.8. Filmin olağan evreninde mekân	70
Görsel 9.9. İmparatoriçe'nin Kulesi	70
Görsel 9.10. Yarış Salyangozu	71
Görsel 9.11. Dev Yarasa	71
Görsel 9.12. Gece Cini	71
Görsel 9.13. Taş Yiyici	71
Görsel 9.14. Hagrid'in kapıyı kırarak olağan evrene girişi	73
Görsel 9.15. Londra genel görünüm	74
Görsel 9.16. Londra Sokakları	74
Görsel 9.17. 9 ¼ peronu	75
Görsel 9.18. Hogwarts dış cephe	76
Görsel 9.19. Hogwarts büyük salon	76
Görsel 9.20. Olağan evren temsili olarak tren garı	77
Görsel 9.21. Tumnus	78
Görsel 9.22. Lord'un daveti	80
Görsel 9.23. Her şeyin ters durduğu oda	81
Görsel 9.24. Harikalar Diyarı'nın olağanüstü canlıları	81
Görsel 9.25. Kahraman Alice	82
Görsel 9.26. Albion pazar alanı	83
Görsel 9.27. Sfenks Kapısı	85
Görsel 9.28. Ayna Kapısı	86

Görsel 9.29. Felsefe Taşı'nı koruyan üç başlı köpek Fluffy	87
Görsel: 9.30. Şeytan Tuzağı	88
Görsel 9.31. Uçan anahtarlar	89
Görsel 9.32. Sihirbaz satrancı ve ardındaki kapı	90
Görsel 9.33. Ağaç kovuğu geçidi.....	91
Görsel 9.34. Tebeşir ile çizilen kapı	92
Görsel 9.35. Ölüler Yolu geçidi	94
Görsel 9.36. Yeraltı Krallığı geçidi	95

1. GİRİŞ

1.1. Çalışmanın Problemi

İnsanlık, ilk inanç sistemlerinin ve anlatıların başlangıcından itibaren görünen gerçeğin ötesinde olağanüstü varlıkların ve olayların varlığına inanmıştır. Masallar, halk hikâyeleri, efsaneler, dini metinler, edebi eserler, tiyatro oyunları ve mitlerde bu olağanüstü öğeler kendilerine yer bulur. Mitler onları var eden toplumların Tanrı inançlarını temsil ederken evren üzerine yaptıkları kozmolojik açıklamaları barındırır. Dilden dile aktararak toplumsal düzeni oturtma ve ahlaki davranış modellerini sonraki nesillere aktarma ihtiyacını karşılar ve kişinin bir maceraya çıkarak kendi iç zenginliklerini keşfettiği kahramanlık hikâyeleri sunar. Bu mitolojik metinlerde kudretli tanrılar, canavarlar ve mistik varlıklar benzer şekilde karşımıza çıkan temel karakterlerdir. Campbell yeryüzünde insanın yaşadığı her yerde, bütün çağlarda ve her koşulda, insana ait mitler türediğini, bu mitlerin insan vücudunun ve aklının eylemleriyle ortaya çıkan ne varsa hepsinin esin kaynağı olduğunu, farklı kültürlerin mitolojik yapıtları incelendiğinde hep şekil değiştiren fakat buna rağmen olağanüstü biçimde aynı kalan hikâyelere rastlanılacağını belirtir (Campbell, 2020, s. 13). Campbell'ın bahsettiği “aynılık” farklı mitlerde benzer şekilde karşımıza çıkan Tanrı inanışlarını, kozmolojik açıklamaları, ritüelleri ve toplumsal yasaları kapsarken aynı zamanda kahraman tiplerinde ve kahraman maceralarının olay örgüsünde de görülür.

Mitolojik yapıtlarda, özellikle mitolojik kahramanın yolculuğa çıktığı yapıtlarda sık rastlanan ve tekrar eden anlatı unsurlarından biri kapı veya geçittir. Çalışmanın ilgili başlığı altında detaylıca örnekleneceği üzere farklı kültürlerdeki mitlerde, kahramanlar geçmek zorunda kaldığı bir kapı ile karşılaşır. Kapı-geçitler bazen ölümler diyarına, bazen olağanüstü öğeler barındıran farklı bir dünyaya açılırken bazen de kahramanın aşması gereken bir eşik olarak karşımıza çıkar. Macera eşiği kahramanın karakter gelişimi sağlayacağı yeni evrene geçişi sağlayan yapısal bir unsurdur ve yapının “ayrılma” evresi ile “erginleme” evresini birbirine bağlar. Yapısal olarak bir kapıya benzeme zorunluluğu olmayan bu geçitler farklı kültürlerde ve farklı yapıtlarda ortak bir anlatı unsuru oluşturur. Kapının kullanımı mitler ile sınırlı kalmaz, önce edebi eserlere daha sonra da sinemaya taşınır ve türler arası bir anlatı unsuru olarak karşımıza çıkar. Antik çağdan günümüze yazılı eserlerden sinemanın görsel dünyasına kadar uzanan “kapı-geçit” mitler ile sanat yapıtları arasında var olan bağın çözümlenmesi sürecinde incelenebilecek bir unsurdur.

Sinema özelinde mitolojik kahramanlık yapıtlarına en yakın film türü (janra) fantastik filmlerdir. Fantastik filmler mitolojik eserlerden uyarlanabildiği gibi mitolojik eserlerden uyarlanmadığı zaman dahi bu eserler ile yapısal benzerlikler gösterebilir.

Bu çalışmada çözümlenecek olan *Hiç Bitmeyen Öykü* (*The NeverEnding Story*, Wolfgang Petersen, 1984) Michael Ende'nin aynı isimli romanının uyarlamasıdır. *Harry Potter ve Felsefe Taşı* (*Harry Potter and the Sorcerer's Stone*, Chris Columbus, 2001) J. K. Rowling'in aynı isimli romanının uyarlamasıdır. *Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü* (*The Lord of The Rings: Return of the King*, Peter Jackson, 2003), J.R.R Tolkien'in aynı isimli romanının uyarlamasıdır. *Narnia Günlükleri: Aslan, Cadı ve Dolap* (*The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*, Andrew Adamson, 2005) C. S. Lewis'in aynı isimli romanının uyarlamasıdır. *Pan'ın Labirenti* (*Pan's Labyrinth*, Guillermo del Toro, 2006) özgün bir fantastik filmidir. *Alice Harikalar Diyarında* (*Alice in Wonderland*, Tim Burton, 2010) Levis Carroll'ın aynı isimli romanının uyarlamasıdır. *Dev Avcısı Jack* (*Jack the Giant Slayer*, Byran Singer, 2013) *Jack ve Fasulye Sırtığı* masalının uyarlamasıdır. Çözümlenecek film örneklerinden de anlaşılacağı üzere fantastik sinema farklı edebi türlerden beslenir. Sinema, fantastik edebiyat eserlerini kendine özgü görsel dili ile yeniden yorumlar. Bu nedenle fantastik sinema ile mitlerin arasındaki bağ çözümlenirken öncelikli olarak fantastik edebiyat ile mitler arasındaki bağın çözümlenmesi gerekir.

Mit, kutsal, değerli ve anlamlı olandır (Seyitoğlu 2019, s. 15). Bu tanıma göre mitolojik yapıtların oluşumunun temelinde toplumların tanrıları, kâinatı ve yaşamı anlamlandırma çabası gibi kutsal ve değerli olguların yattığı söylenebilir. Edebiyat ve sinema da mitler gibi insanın doğayı ve evreni anlama, kendini keşfetme çabasının ürünüdür. Bu nedenle edebiyat ve sinemada mitler, edebi zevkle yeniden yorumlanır (Biricik, 2016, s. 19).

Mitlerden fantastik sanat eserlerine aktarılan en belirgin yapısal özelliklerinden biri tematik anlatımlara başvurmadır. Objelerin fiziki işlevlerinden fazlasını ifade etmesi ve farklı yapıtlarda benzer şekilde karşımıza çıkması bu tematik benzerlikleri göz önüne serer. Örneğin İskandinav mitolojisinde Fırtına Tanrısı Thor'un¹ silahı olan çekiç sadece bir çekiç değildir. "*Mjollnir*" olarak adlandırılan çekiç gücün temsilidir. Thor'un diğerlerinden üstün olduğunu gösteren, tanrısal gücünü simgeleyen üç ana sembolden biri

¹ Thor: İskandinav mitolojisinde Bilge Tanrı Odin'in savaşçılığı ve gücü ile tanınan oğlu.

bu çekiştir (Kabak, 2019, s. 8). Tolkien'in *Yüzüklerin Efendisi* serisinde, insanlığın son büyük krallığı olarak tasvir edilen Gondor Krallığı'nın veldiahtı olan Aragorn'un ise "Narsil" isimli bir kılıcı vardır. Bu kılıç çağlar boyunca Gondor'a krallık yapmış olan "Numenor" hanedanının sembolüdür. Aragorn krallığını ilan edebilmek için bu kılıca ihtiyaç duyar. Böylece Thor'un çekici ile Aragorn'un kılıcı arasında tematik bir benzerlik oluşur. Aynı serinin sinema uyarlamasında kılıç ve onun hikâyesi romanda aktarıldığı gibi kendisine yer bulur. Kapı-geçitler de örnekte verilen silahlar gibi mitolojik yapıtlar ile fantastik sinema eserleri arasında ortak bir tematik anlatı unsuru olmuştur.

Kapı-geçitlerin mitolojik metinler ve fantastik sinema filmlerindeki kullanımları arasında tematik benzerlikler dışında hikâye akışına etki konusunda yapısal benzerlikleri de vardır. Kapı-geçitler mitolojik metinlerde de fantastik sinema örneklerinde de metnin yapısal bütünlüğünü sağlayan geçiş unsurları olarak kullanılır.

1.2. Çalışmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı farklı mitolojilerdeki kapı-geçit kullanımları ile fantastik filmlerdeki kapı-geçit kullanımlarını incelemektir. Bu amaçla kapı-geçit kullanımlarının işlevleri açıklanmıştır. Bu kullanımlar arasındaki tematik benzerlikler açık edilmiş ve böylece mitolojik yapıtlar ile fantastik filmler arasındaki yapısal bağ kapı-geçitler özelinde çözümlenmiştir.

Bu çalışma fantastik sinemada kapı-geçit kullanımının nasıl gerçekleştiğini, mit anlatıları ile fantastik filmler arasında nasıl bir bağ olduğunu *Hiç Bitmeyen Öykü* (1984), *Harry Potter ve Felsefe Taşı* (2001), *Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü* (2003), *Narnia Günlükleri: Aslan, Cadı ve Dolap* (2005), *Pan'ın Labirenti* (2006), *Alice Harikalar Diyarında* (2010) ve *Dev Avcısı Jack* (2013) filmleri üzerinden araştırmayı amaçlamaktadır. Çalışmanın alt amaçları ise şöyledir:

1. Üç Batı mitolojisinde (Kelt, İskandinav ve Yunan) çeşitli temalarda kullanılan kapı-geçitleri tespit etmek ve kapı-geçitlerin kullanım amacını ve mitolojik yapıtlardaki işlevlerini açığa çıkarmak.
2. Fantastik sinemanın mitolojiler ile yapısal ilişkisini kapı-geçitler üzerinden açıklamak.
3. Kapı-geçitlerin fantastik filmlerde kullanıldıkları temaları yedi farklı film üzerinden çözümlenerek farklı filmlerde rastlanan ve tematik olarak tekrar eden bu unsurun filmlerdeki yapısal işlevini açığa çıkarmak.

1.3. Çalışmanın Önemi

Sinema başlangıcından itibaren fantastik öğeler barındırıyor olsa da Türkiye’de benzer bir gelişim göstermez. Öyle ki YÖK Tez Merkezi’nde bir anahtar kelime olarak fantastik sinema tarandığında karşımıza 8 farklı tez çıkar.² Bu 8 tez arasında Z.B. Özlem Akhun tarafından kaleme alınan “*Amerikan Fantastik Sinemasında Kendini Yineleyen Motifler* (1995)” başlıklı tez mitolojik hikâyeler ve fantastik sinema filmlerinde görülen canavar tiplerini açıklar ve hangi amaçla kullanıldıklarını çözümler. Çalışma, mitoloji ve fantastik sinema ilişkisini sosyolojik bağlamda ele alır ve toplumsal işlevlerini açık eder. Bu çalışma ise mitolojik yapıtlar ve fantastik sinema eserlerinde hikâye akış şemasındaki yapısal benzerliğe odaklanırken kapı-geçitlerin bu yapısal benzerliği sağlamadaki rolünü incelediğinden adı geçen tezdten önemli ölçüde ayrılır.

YÖK Tez Merkezi’nde mitoloji ve fantastik kelimeleri tarandığında sadece tek bir tez ile karşılaşılır. Emel Yurtkulu Yılmaz tarafından yazılan “*Modern Mitoloji Üretiminde Fantastik Franco-Belge BD (Çizgi Roman)* (2011)” mitoloji ve fantastik ilişkisini sinema ekseninde değil çizgi roman ekseninde inceler. YÖK Tez Merkezi’nde Fantastik Sinema ve Mitoloji anahtar kelimeleri tarandığında ise herhangi bir sonuca rastlanmaz. Bu nedenle bu tez, kapı-geçit öznesi özelinde mitolojik yapıtlar ile fantastik filmler arasında hikâye akışındaki yapısal bağıntıları çözümlemesiyle bir ilk olma özelliğine sahiptir.

1.4. Varsayımlar

Çalışmada, *Hiç Bitmeyen Öykü* (1984), *Harry Potter ve Felsefe Taşı* (2001), *Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü* (2003), *Narnia Günlükleri: Aslan, Cadı ve Dolap* (2005), *Pan’ın Labirenti* (2006), *Alice Harikalar Diyarında* (2010) ve *Dev Avcısı Jack* (2013) filmlerinde kapı-geçitlerin belirli bir amaç için kullanıldığı ve bu filmlerde kapı-geçitlerin filmlerin olay örgüsünde ilk iki ana bölümü birbirine bağlamak, film kahramanının macera eşiğini aşarak erginleşmesini sağlayacak yola girmesini sağlamak, olağan evren ile olağanüstü evren arasında sınır olmak ve kahramanın film boyunca atlatacağı sınavlar ile yüzleşeceği eşik olması gibi çeşitli işlevlerinin olduğu varsayılmaktadır.

²Bkz: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> (Erişim Tarihi: 17.03.2022)

1.5. Sınırlılıklar

Bu çalışmanın en önemli sınırlılığı dünya sineması özelinde ABD’de üretilmiş filmlere odaklanmasıdır. Türk filmleri araştırmanın kapsamı dışında bırakılmıştır. 1980-2020 yılları arasında çekilen fantastik filmler çalışmanın diğer bir sınırlılığıdır. Çalışma kapı-geçit unsuru özelinde fantastik eserler ile mitolojik yapıtlar arasındaki bağıntılara odaklandığından mitolojik yapıtlardan uyarlanmış olan filmlerin ana metin ile organik bağıntısı göz önünde bulundurularak bu filmlerin kapı-geçit unsurunu belirli bir amaç uğruna değil ana metne bağlı kalarak kullanabileceği öngörülmüş ve bu nedenle mitolojik yapıtlardan uyarlanan filmler çalışma alanı dışında bırakılmıştır. Mitolojik yapıtlardan uyarlama olmayan fantastik filmlerde ise kapı-geçit unsuru aranmıştır. Bu sınırlılıklar kapsamında *Hiç Bitmeyen Öykü* (1984), *Harry Potter ve Felsefe Taşı* (2001), *Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü* (2003), *Narnia Günlükleri: Aslan, Cadı ve Dolap* (2005), *Pan’ın Labirenti* (2006), *Alice Harikalar Diyarında* (2010) ve *Dev Avcısı Jack* (2013) filmleri çalışmada çözümlenecek filmler olarak belirlenmiştir.

2. YÖNTEM

2.1. Araştırma Modeli

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden tematik analiz modeli kullanılmıştır. Analiz yöntemi belirlenirken çalışmanın amaçları ve problemi göz önünde bulundurulmuş, mitolojik metinler ile fantastik filmler arasında kapı-geçit kullanımı özelinde tematik benzerlikler olduğu tespit edilmiş ve bu doğrultuda nitel araştırma yöntemlerinden tematik analiz modeli kullanılmıştır. Bu model, verilerdeki temaları tespit etmek ve raporlamak amacıyla kullanılır ve verileri tematik benzerliklerine göre ayırarak derinlemesine betimlemeyi sağlar (Braun ve Clarke, 2019, s. 875). Tematik analiz yöntemi verilerden kategorilerin doğmasına olanak sağlar (Ezzy, 2002'den aktaran Balcı, 2021, s. 264). Tümevarıma dayalı bir yöntem olan tematik analiz kullanılırken temalara veriler analiz edilmeden önce karar verilmez. Veriler analiz edilirken tematik benzerlikler ortaya çıkar ve bunun neticesinde temalara karar verilir (Ezzy, 2002'den aktaran Balcı, 2021, s. 265). Mitler ve fantastik filmler anlatı yapısı gereği farklı örneklemlerde tekrar eden yapısal unsurlara sahiptir. Bu nedenle mitlerde ve fantastik filmlerde tematik benzerlikler görülür. Bu çalışmada veri analizi yapılırken tespit edilen temalar:

- 1- Kahramanın aşması gereken macera eşiği teması,
- 2- Olağan dünya ile olağanüstü dünyayı birbirinden ayıran kapı-geçit teması,
- 3- Kahramanın erdemlerini sınavan kapı-geçit teması,
- 4- Yaşayanlar ile ölülerin dünyasını birbirinden ayıran kapı-geçit teması.

2.2. Çalışmanın Evreni ve Örneklemi

1980-2020 yılları arasında gösterime sunulmuş olan ABD yapımı fantastik filmler çalışmanın evrenini oluşturmaktadır. Evren içerisinde belirlenen sınırlılıklar dâhilinde amaçlı örnekleme yöntemi ile örnekleme oluşturacak filmler belirlenmiştir. Amaçlı örnekleme; örneklemin belirli bir amaç doğrultusunda seçildiği, nitel araştırmalarda kullanılan ve olasılıklı olmayan bir örnekleme belirleme yöntemidir (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 135). Bu çalışmada, mitolojik yapıtlardan uyarlanmış fantastik filmlerden ziyade kapı-geçit unsuru barındıran ve bu açıdan mitolojik yapıtlar ile benzerlik gösteren mitoloji uyarlaması olmayan filmler örnekleme olarak seçilmiştir. Seçilen filmlerde kapı-

geçit unsuru kullanılmış olmasına dikkat edilmiştir. Bu nedenle çalışmanın evrenini oluşturan filmler arasından amaçlı örneklem yöntemi ile belirlenen filmler, *Hiç Bitmeyen Öykü* (1984), *Harry Potter ve Felsefe Taşı* (2001), *Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü* (2003), *Narnia Günlükleri: Aslan, Cadı ve Dolap* (2005), *Pan'ın Labirenti* (2006), *Alice Harikalar Diyarında* (2010) ve *Dev Avcısı Jack* (2013) çalışmanın örneklemini oluşturmuştur. *Pan'ın Labirenti* (2006) özgün bir fantastik filmidir. Fakat diğer filmler roman ve masal uyarlamalarıdır. Örnekleme dâhil edilen filmler seçilirken edebiyat uyarlamaları olup olmaması önemsenmemiştir. Bu nedenle filmlerin roman ve masal uyarlaması olması çalışmanın amaçlı örnekleminin sınırları içerisinde değildir. Filmlerin ağırlıklı olarak edebiyat uyarlaması olması fantastik sinemanın fantastik edebiyat ile olan doğal bağının bir sonucudur.

2.3. Verilerin Toplanması

Bu çalışmanın ilk bölümünde fantastik sinema ve mitoloji ile ilgili literatür taraması yapılmış, tarama sonucunda ilgili tez, kitap, dergi ve makaleler gibi yazılı dokümanlardan faydalanılmıştır. Çalışmanın ikinci bölümünde ise çözümlenecek olan filmler ile ilgili akademik çalışmalardan, yazılı ve görsel medya kaynaklarından faydalanarak veriler toplanmıştır.

MİT VE MİTOLOJİNİN TANIMI

Sözcük kökeni olarak Yunanca *mythos* kelimesine dayanan mit; söylenen ve duyulan söz, masal ve öykü anlamlarına sahiptir. Mitoloji ise *mith* ve *logos* kelimelerinin birleşiminden oluşur. Logos kelime anlamı olarak söz ve bilim anlamına gelmektedir. Kısacası mitoloji mit bilimidir (Karabulut, 2015, s. 617). Mit *fable* ve *fiction* kelimelerinin başka bir deyişle kurmaca hikâyelerin karşılığı olarak kullanılıyor olsa da mitin temelinde gerçeklik yatar (Seyitoğlu, 2019, s. 15). Bu gerçeklik ilkel insanın kutsal geleneklerinden, dini ayinlerinden, toplumsal ahlak düzeninden doğan ve günümüz insanının yaşam biçimine etki eden bir gerçekliktir. Bu nedenle miti kurgu ile doğrudan eşlemek ve bu eşlemeye göre miti tanımlamak mitin işlevlerini görmezden gelmek, yüzyıllardır toplum belleğinde yer etmiş yaratılış hikâyelerini ve kahramanlık öykülerini dar bir kalıba sıkıştırmak demektir.

Eliade, miti yaratılışın öyküsü olarak tanımlar. Ona göre mit bir şeyin nasıl yaratıldığını ve nasıl var olmaya başladığını anlatır. Mit gerçekten olup bitmiş, tam anlamıyla ortaya çıkmış şeylerden söz eder fakat bu varoluşun kaynağı olarak doğüstü varlıkları gösterir. İnsanlık bugünkü durumunu, ölümlü, cinsiyetli ve kültür sahibi bir varlık olma özelliğini doğüstü varlıkların müdahaleleri sonrasında edinmiştir (Eliade, 2020a, s. 17). Eliade'nin tanımında “gerçek” ve “doğüstü” kavramlarının iç içe kullanımı dikkat çekmektedir. Doğüstü varlıklar vasıtasıyla gerçekleşen olaylar nasıl gerçek olabilir? Bu soru modern insanın sorusudur. Modern insan İbrani dinlerin öğretileri ve bilimin aydınlattığı gerçeklere vakıf olarak doğüstü olanın gerçek olamayacağı sonucuna varabilmektedir. İkel insan için ise doğüstü varlıkların eylemleri sonucu gerçekleşen olaylar hayatın gerçekleridir. Örneğin Antik Yunan'da bir balıkçı çocuğu babasının balıkçı teknesinin fırtınaya yakalanarak batması olayını nasıl açıklar? Fırtına ve batan tekne gerçektir. Fırtınanın meydana gelişi ise gerçeküstüdür. Bilim henüz fırtınaların oluşumunu açıklayamamaktadır. Bu nedenle bu gerçeküstü olayın açıklayıcısı mitler olmuştur. Fırtınayı meydana getiren Posseidon'un öfkesi, babanın bu fırtınaya yakalanmasının sebebi ise tanrılara karşı işlediği bir kusur olarak tanımlanmış, gerçek gerçeküstü nedenlere ve kişilere dayandırılmıştır. Posseidon ve hiddeti ile ilgili açıklamayı yapan örnekteki çocuk veya başka bir birey değildir. Bu açıklama, çocuğun içinde yaşadığı toplumun inançları doğrultusunda dile gelir.

Bir toplum, bireyin davranışıyla toplumun gereksinimi arasında uyum sağlayan, o toplumun bireylerinin zihninde var olan duyuşal sisteme dayanarak var olur. Toplumsal sistemin her yönü ve toplumun refah ya da uyumunu etkileyen her olay ve her nesne, bu duygu sisteminin bir nesnesi olur. İnsan toplumunda söz konusu olan bu duyular doğuştan gelmez, yalnızca toplumun birey üstündeki etkisiyle oluşmuştur. Bir toplumun tören adetleri, söz konusu duyuların uygun olaylarla ortaklaşa ifadesinin bulduđu araçlardır. Bir duyunun törensel (yani ortaklaşa) ifadesi, hem bireyin zihninde gerekli yoğunluk derecesinin oluşmasını hem de bunu kuşaktan kuşağa aktarmasını sağlar. Böyle ifadeler olmadan bu duyular var olamaz (Campbell, 2019, s. 44-45).

Mitler bireyler tarafından oluşturulan kurmaca metinler değildir. İlkel toplumlar mitleri yaşar (Jung ve Kerenyi, 2001, s. 101). Yağmuru yağdıran veya tutan, gök gürültüsünü ve şimşekleri kontrol eden kutsal varlıklara inanırlar (Philip, 2022, s.10). Antik Yunan'da yaşayan biri için gökyüzü Zeus'u temsil eder. Bu Zeus'un gökyüzü olduğuna inandıkları anlamına gelmez ama gökyüzünün kimi özellikleri ve insan yaşamı üzerindeki gücü, Zeus'un gücünün temsili olarak görülür. Zeus, bir yandan gökyüzü ile açığa vurulur iken diğeri yandan gökyüzü tarafından gizlenir (Vernant, 2017, s. 127). Belirtilen örnekte de Poseidon deniz ve denizde yaşanan doğa olayları ile temsil edilmiştir. Bu nedenle geminin batma nedeni ile ilgili yapılan açıklama toplumsal bellekteki temsillerden doğmuş, babasının ölümünü açıklayan çocuk da toplumu gibi bu miti yaşamıştır.

Eliade, mitler hakkında yaşanan anlam karmaşasının Hristiyanlık ile başladığını söyler. Hristiyanlığa göre Eski ve Yeni Ahit'ten birinin onaylamadığı bilgi gerçek değildir. Bu nedenle ilkel insanın mit temelli inançları Hristiyanlık tarafından reddedilmiştir. 19. yüzyıla gelindiğinde mit, gerçekliğin karşıtı olan herhangi bir şey anlamını almıştır (Eliade, 2020b, s. 21). Mitler ve dinler arasında inanç bağlamında bir çatışma olduğu görülse de özellikle toplum ahlakına yönelik mit ve din anlatılarının paralellik gösterdiği görülür. Bu anlatılar yaşanmışlıklarla bezelidir. Kutsal kitaplarda peygamberlerin veya ait oldukları toplumların yaşamış olduğu olaylar neticesinde oluşan bölümler ile mit anlatılarında tanrıların veya kahramanların yaşadıkları olayları içeren anlatılar hem yapısal olarak hem de alt metinleri bakımından benzeşmektedir. Böylece mitin toplumların yaşanmışlıklarından yola çıkarak bir milletin geçmişi ve başından geçen olayları gelecek nesillere aktaran anlatılar olduğu söylenebilir (Göğebakan, 2015, s. 367). Mitin tanımı yapılırken insanlık tarihinde belli bir dönemde veya belli bir coğrafyada görülen anlatılar olmadıkları gözden kaçırılmamalıdır. Mitler her toplumda

benzer şekillerde ortaya çıkmıştır. Bilgi, birikim ve inanışları bir sonraki nesle aktarma gereksinimi her toplumda görülmüştür. Mitler bu aktarımı sağlayan kutsal öykülerdir (Batuk, 2009, s. 51). Campbell bir adım daha ileri giderek mitlerin insan eylemlerinin de kaynağı olduğunu iddia eder.

İster Kongo'nun gözleri kan çanağına dönmüş bir büyücü-hekiminin rüyaya benzer zirvalamalarını aradaki mesafenin yarattığı bir keyifle dinleyelim, ister mistik Lao-Tse'nin sonelerinin düz çevirilerini hararetle bir coşkuyla okuyalım; ister Aquinas'ın argümanlarından birinin sert kabuğunu birdenbire kıralım, ister garip bir Eskimo masalının görkemli anlamını birdenbire yakalayalım, bulduğumuz şey hep şekil değiştiren fakat buna rağmen olağanüstü biçimde aynı kalan o hikâye ve daima bilinen ya da anlatılandan daha fazlasının olduğuna dair kışkırtıcı derecede ısrarlı bir histir. Yeryüzünde ikamet edilmiş her yerde, bütün çağlarda ve her koşulda, insana ait mitler türemiştir ve bu mitler insanın vücudunun ve aklının eylemleriyle ortaya çıkan ne varsa hepsinin esin kaynağıdır (Campbell, 2020, s. 13).

Campbell'ın mitin insan eylemlerine olan etkisine dair biçtiği geniş rol bir abartıdan ibaret değildir. Bu iddianın karşılıklarını bulmak mümkündür. Sadece Antik Yunan medeniyetinden yola çıkarak mitin insanlık üzerindeki etkileri örneklendirilebilir. M.Ö. 5. yüzyılda yapılan Zeus Tapınağı mimari ve arkeoloji için kıymetlidir. Dönemin savaşlarının veya tarihi gelişmelerinin yaşanmasında inançların yeri göz önüne alınırsa Antik Yunan miti tarih biliminin de konu alanına girer. Aristoteles ve Platon gibi ilk filozofların yazınlarında mitolojik inançların yeri azımsanamayacak kadar fazladır. Bu nedenle Antik Yunan miti felsefe bilimi için de hazineler barındırmaktadır. Heykel, edebiyat, tiyatro gibi sanat dallarının da Antik Yunan mitlerini doğrudan konu aldığını düşünerek sanatın mitler ile doğrudan bir bağ kurduğu söylenebilir. Bu organik bağ günümüze kadar sürmüş, en genç sanat dalı olan sinemaya da etki ve katkıda bulunmuştur. Bu etki ve katkının nasıl bir sanat eserlerinde nasıl bir işlevde karşılık bulduğunu çözümlenebilmek için önce mitlerin işlevleri incelenmelidir. Bu işlevlerin sanattaki karşılığı daha sonra karşımıza çıkacaktır.

3.1. Mitlerin İşlevleri

Campbell'a (2021, s. 506) göre mitlerin dört temel işlevi vardır. Bu dört işlevden ilki ve en önemlisi mitlerin evrendeki tüm varlıklara can veren, yaşamı ve ölümü var eden, yaradılışı anlamlı kılan varlığı, tanrıyı, açıklıyor oluşudur. Mitler yaratıcı karşısında huşu duygusunu uyandırır ve besler. Bu işlev insanlığın bilimsel bulguları ve İbrani

inançlarıyla etkisiz hale gelmiş, modern insanın mitler üzerinden tanrıyı arama ihtiyacı kalmamıştır.

İkinci işlev mitlerin kozmoloji yaratmasıdır. Mitler yaratıcının gizemine bağlı evrenin imgesi olarak söz konusu halkın deneyimleriyle, bilgisiyle ve anlayışıyla örtüşen kozmolojik açıklamalar yapar (Campbell, 2021, s. 506-507). Mit anlatılarındaki bilgi halkın bilgisi ve deneyimi ile çatıştığında mit bu işlevinin geçerliliğini yitirir. Örneğin atmosferin oluşumu bilim tarafından açıklandığında Yunan mitolojisine ait Atlas'ın³ gök kubbeyi sırtında taşımaya mahkûm edildiği miti geçersiz kalmış, mit bu işlevini yitirmiştir. Powell'in (2018, s. 20) mitosların işlevine dair fikirleri de Campbell'i destekler. Ona göre ilahi mitosların antik dünyadaki işlevi, dünyanın neden böyle olduğuna dair bir açıklama yapmaktır. Günümüzde bu işlevi bilim üstlenmiştir. Levi-Strauss (2021, s. 26) bilim ve mit arasındaki uçurumun bilimin büyük önem kazandığı 17. ve 18. yüzyıllarda ortaya çıktığını ifade eder. Bacon, Descartes, Newton gibi bilim insanlarının bu yüzyıllarda, yaşadığımız dünya ve gizemleri ile ilgili devrim niteliğinde açıklamalarda bulunmuş olması bilimsel bilgiye dayanmayan tüm sezgisel, mitik ve mistik düşüncelerin geçersiz kalmasına sebep olmuştur. Fakat Levi-Strauss'a (2021, s. 25) göre bu durum insanlığa bazı şeyler kaybettirmiştir. Bulduğumuz çağda mitik bilgiyi bilim öncesi halinde bulmamız mümkün olmasa da onların varlığından ve öneminden haberdar olmamız gerekmektedir.

Mitlerin üçüncü işlevi mevcut toplumsal düzeni desteklemektir. Bir anlamda mitler, bireyi grubuyla organik bir bütünlük içine sokar. Mitlerin toplumsal işlevi; bir duygular sistemi yaratarak kişinin topluma olan bağlılığını arttırmaktır. Her toplumun farklı dinamikleri vardır. Tarıma dayalı bir toplum ile avcı toplumun mitleri uyumsuz. Babaerkil bir toplumda anaerkil bir mit türememiştir. Toplumlar kendi benliklerine uygun mitler üretip bu mitler ile tanrılar arasında bağlar kurarak mitlere yetke kazandırmıştır. Mitler tanrılar veya onlarla bağlantılı kahramanları dinsel bir huşu haline getirmişlerdir. Bu huşu sonucunda tanrıların elinden çıkan kanunlar vasıtasıyla toplumsal düzen oluşturmuşlardır (Campbell, 2021, s. 507-508). Malinowski de mitin işlevini açıklarken benzer bir tanım yapar.

“Mitin ilkel kültürlerde vazgeçilmez bir işlevi vardır; o, inancın ifadesidir, inancı derinleştirir ve şifreler; ahlakı korur ve ona güç verir, ayinin üretkenliğine kefil olur ve insan

³Olympos'a saldırdığı için Zeus tarafından gök kubbeyi omuzlarında taşımakla cezalandırılan Tanrı (Erhat, 2021, s. 67-68).

için örnek olacak pratik kuralları içerir. Böylece mit insan uygarlığının temel bir parçası olur; o, değersiz bir anlatı değil, zor elde edilen aktif bir güçtür, entelektüel bir açıklama ya da canlandırma değil, ilkel inancın ve ahlaki bilgeliğin bildirgesidir” (Malinowski, 2000, s. 99).

İki görüş de bu inancın ilkel olduğunu belirtmiştir. Burada İlkel olarak nitelenen toplumlar ile günümüz toplumları arasındaki en belirgin fark toplumsal düzeni oluşturan hassasiyetlerin, inanışların ve normların farklı oluşudur. Bugün bizler kanunlarımızı kendimiz koyuyor, toplumsal düzeni insan eliyle oluşturuyoruz. Kanunlara karşı geldiğimizde tanrıların emirlerine karşı gelmiş değil insanlara karşı suç işlemiş oluyoruz (Campbell, 2021, s. 507-508). Görüleceği üzere mitolojinin üçüncü işlevi birinci işlevi ile bağlantılı olarak geçerliliğini yitirmiştir. Tanrıları tanımak, anlamlandırmak için mitlere ihtiyaç duymamaya başlayan insanlar mitolojik tanrıların kanunlarıyla oluşan toplumsal düzene de ihtiyaç duymamış, kendi kanunlarıyla kendi kurallarını oluşturmuştur.

Mitlerin dördüncü işlevi insanı kendi ruhsal zenginliğine ve nesnelleşmeye doğru götürerek kendi ruhsal gerçeklerine ulaştırmaktır (Campbell, 2021, s. 507-508). Mitolojik yapıtlarda, halk hikâyelerinde veya efsanelerde ortak bir işlev ile karşılaşılır. Bu işlev çoğunlukla kahramanlar ve yaşadıkları maceralar üzerinden aktarılır. İnsanın kendisini keşfetmesi, kendi varlığının değerini anlamlandırma çabasına dayanır. Herkül’ün yedi görevi, Thor’un devler diyarındaki maceraları veya Cu Chulainn’in savaşları mitolojinin dördüncü işlevinin belirgin şekilde görülebileceği, üç farklı mitolojiden örneklerdir. Bu mitlerde kahraman yolculuk boyunca fiziksel ve zihinsel olarak gelişir. Bu kahramanlar maceraları boyunca üzülür, sevinir, kazanır, kaybeder, umutsuzluğa düşer ve muhakkak kendini keşfeder. İşte bu işlev hâlen geçerliliğini korumaktadır. İnsanoğlu hâlen kendi içsel yolculuğuna çıkmakta, hâlen kendisini keşfetme ihtiyacı duymaktadır. Bu nedenle mitin son işlevi geçerliliğini kaybetmemiş, edebiyatın içine sızıp oradan sinema dünyasına taşınmıştır.

Campbell “*Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*” teoreminde mitolojik kahramanın yolculuk sürecini formüle ederek kahramanın karakter gelişimini ve mitolojik öykünün yapısal özelliklerini çözümlenmiştir. Çalışmanın ilgili bölümünde bu teorem açıklanacak, teoremin kapı-geçitlerle ilgisi çözümlenecek, böylece mitolojinin dördüncü işlevinin kahraman yolculuğu temelli mitolojik metinler vasıtasıyla nasıl hayat bulduğu açık edilmiş olacaktır. Çalışmada mitolojik kahramanın yolculuğu ile fantastik sinema kahramanının yolculuğu arasında benzerlikler olduğu öngörüldüğünden mitolojinin

dördüncü işlevinin fantastik sinema ile ilgisi de açıklanmış olacaktır. Mitoloji ile fantastik arasındaki bağı incelemeyden önce fantastiğin tanımını yapmak ve tarihsel gelişimini incelemek faydalı olacaktır.

3. FANTASTİĞİN TANIMI VE BİR TÜR OLARAK FANTASTİK EDEBİYATIN GELİŞİMİ

4.1. Fantastiğin Tanımı

Türk Dil Kurumu'na göre fantastik kelimesi iki anlama gelir.

- 1- Gerçekte var olmayan, gerçek olmayan, hayalî.
- 2- 18. yüzyıldan başlayarak Fransa'da gelişen bir edebi tür (TDK, 1988, s.760).

Fantastiği bir tür olarak ele almadan önce kelime anlamının incelenmesi gerekir. Fantastiğin kelime kökeni Latince *fantasticum* sıfatına uzanır. *Fantasticum* ise görünür kılmak, gibi görünmek anlamına gelen *phantasein* kelimesinden türemiştir. *Phantasia*, hayalet-hortlak anlamına gelen *phantasma* gibi bir hayal ürünüdür. Bu kelimedenden türemiş olan *phantastikon*, imgelemi ilgilendiren anlamına gelir. Bu sıfatın isimleşmesi ile de *phantastiké* kelimesi oluşmuş, temelsiz şeyler hayal edebilme gücü anlamı taşımıştır. *Fantastique* kelimesinin ilk kullanımı ise Orta Çağ'da görülmüştür. Godefroy tarafından işaret edilen en eski kullanımlardan biri cin tutmuş anlamını verir. Klasik Fransızca'da *fantasie* 19. yüzyıla kadar imgelemi belirtmiştir (Stainmetz, 2006, s. 7-8). Kelimenin kökeni ile ilgili verilmiş olan bilgilerden yola çıkarak ilk kullanımlardan itibaren gerçek dışı, doğaüstü ve görünen gerçeğin karşıtı gibi anlamlar ifade ettiği görülür. Fransızca temelli kullanımı ise fantastiğin yapısal özellikleri hakkında ipucu vermektedir. Hem fantastik edebiyat hem de fantastik sinema sayısı yadsınamayacak kadar imgelem kullanır.

Fantezi bir düşünce biçimidir. Fantezi aynı zamanda bir ifade biçimi ve bir dildir. Üslup olarak fantezinin gerçekliğe karşı kendine özgü bir tavrı vardır, rasyonelliğin dışına çıkar. Kısıtlamalar ve sınırlar konusunda cömert davranır, onları ihlal eder ve hayal gücüne dayalı olayların dışsal gerçekliğe geçişine izin verir. Tarih dışıdır çünkü tarih boyunca vardır ve küreseldir çünkü kültürler boyunca vardır (Furby ve Hines, 2014, s. 42).

Furby ve Hines'in bahsettiği ifade biçimi ve dilin içeriğinde imgeler önemli bir yer tutar. Fantastik imgeler oluşturarak, gerçeğin dışına çıkarak, hayal gücünden beslenerek var olur. Doğaüstü unsurlar barındıran destan, masal ve mitler gibi anlatılar geçmişi, eski çağları veya belirsiz bir zamanı konu eder. Bu türler o çağlara ait toplumsal koşulların ürettiği anlatılardır (Aslan Ayar, 2018, s. 30). İlkel insan mitolojik anlatıların barındırdığı fantastik unsurlara inançla bağlıdır. Bu nedenle özellikle mitlerdeki gerçeküstü öğeler akıl dışı, mantık üstü olarak değil mucizevi olarak tanımlanır. Mitler fantastik unsurlar

barındıran gerçeklikler iken (ilkel insan için) fantastik yazın olguları ve gerçekliği yansıtmada bulunmaz. Fantastik türün yazarı gerçek hayatta birebir karşılığı olmayan, olması da mümkün olmayan bir evreni, olayları anlatır. Bu sayede yazınsal yeteneklerini, sezgilerini, düşlerini sergileyebileceği geniş bir özgürlük olanağı bulur (Tosun, 2011, s. 193). Bir metni fantastik olmaya iten şey doğaüstü bir olayın ortaya çıkışına bağlıdır. Dolayısıyla fantastik doğaüstü bir şeyin anlatılmasıdır. Metinde doğaüstü, sıra dışı bir olayın işin içine girmesi ile fantastiğin sınırlarına dâhil olunur (Ertekin, 2013, s. 22). Peki, sıra dışı ile karşılaşmanın yarattığı etki ve bu etkinin fantastiğin tanımlanması ile bağı nedir? Bu sorunun cevabını Todorov verir. Todorov'a (2017, s. 37) göre fantastiğe can veren kararsızlık duygusudur.

Fantastik üç koşulun yerine gelmiş olmasını gerektirir. Metin öncelikle okuyucunun, öyküdeki kişilerin dünyasını canlı kişilerin yaşadığı bir dünya olarak görmesini ve anlatılan olaylarla ilgili olarak doğal bir açıklama ile doğaüstü bir açıklama arasında kararsızlık duymasını sağlamalıdır. Sonra bu kararsızlık bir öykü kişisi tarafından da hissedilmelidir; böylece okuyucunun görevi bir kişiye verilmiş olur, aynı zamanda da "kararsızlık" metin boyutunda ortaya konduğu içindir ki yapıtın izleklerinden biri haline gelir; saf bir okumada gerçek okuyucu öykü kişisiyle özdeşleşir. Son olarak okuyucunun metin karşısında bir tavır takınması gerekir: Hem alegorik, hem de şiirsel türden yorumlamaları reddedecektir. Bu üç gereklilik eşit değerlere sahip değildir. Birincisi ve üçüncüsü gerçek anlamda türü oluşturur, ikincisi ise yerine getirilmese de olur. Yine de örneklerin çoğu bu üç koşulu da yerine getirmektedir (Todorov, 2017, s. 39).

Todorov'un bahsettiği kararsızlık edebiyatta veya sinemada öykü kişisinin doğaüstü, sıra dışı olanla karşılaşması veya okuyucu ya da izleyicinin aynı karşılaşmayı yaşamaması ile başlar. Lovecraft konuyu daha okuyucu (fantastik sinema için izleyici) odaklı ele alır. Ona göre okuyucu derin bir korku ve terör duygusuna kapılıyor ve alışılmamış dünyaların ve güçlerin varlığını duyuyorsa o anlatı fantastiktir (Lovecraft 1945'den alıntılan Todorov, 2017, s. 40). Bilinenin ve bilinmezin üst üste gelmesi rahatsızlık veren, korkutan bir etkiye neden olur (Ertekin, 2010, s. 44). Korku ögesi her ne kadar fantastik türde oldukça fazla görülse de fantastiği yalnızca bu çerçevede tanımlamaya çalışmak oldukça yetersiz kalır. Çünkü içerisinde gerçeküstü öge barındıran her anlatı korku yaşatabilir. Todorov bu nedenle fantastiğin sınırlarını yaşanılanların gerçek olup olmadığı kararsızlığı ile çizer. Okuyucunun ve öykü kişisinin ortak kararsızlığı fantastiği meydana getirir (Todorov, 2017, s.47). Bu kararsızlık tekinsizliği doğurur. Todorov (2017, s. 52) tekinsizliği fantastiğin koşullarından biri olarak görür.

Tekinsizlik kavramı kelime kökeni olarak bildik, tanıdık kavramlarının karşıtı olarak görülse de Freud sözcüğe başka bir anlam yükler. Ona göre tekinsizlik bastırılmış, gizli tutulmuş, saklanmış anlamlarına gelmektedir. Tanıdık hikâyeler yazarların ele alım ve işleyiş biçimi sonucunda bize yabancı, bilinmez gelebilir. Freud'un tekinsizlik olarak adlandırdığı kavram böyle bir etki yaratır (Ertekin, 2013, s.57). Tekinsizlik tamamıyla bir yabancı, bilinmez ile karşılaşmanın sonucu oluşmaz. Bilinenin yabancılaşması ile doğar. Fantastik özelinde kavram incelendiğinde bilinenin fantastik unsurlar ile bilinmeze dönüşmesiyle tekinsizliğin oluştuğu söylenebilir. “Tekinsizlik ezelden beri alışık olduğumuz, bildik olan ürkünün özel bir versiyonudur... Bu tekinsizlik aslında ne yabancı ne de yeni bir şeydir. Ezelden beri psişik yaşam için bildik olandır ve bastırma süreci ile kişinin kendisine yabancılaşan şeydir” (Freud, 2001'den alıntılan Ertekin, 2013, s. 57).

Fantastiğin “komşu” diyebileceğimiz türler ile benzerlikleri ve farklılıkları vardır. Somay bilimkurgu ile fantastiğin birbirine yakın kılan özellik olarak “yadırgatma” kavramını kabul eder. Her iki türde de olağandışı evrenlerde geçen gerçeküstü hikâyeler anlatılır fakat bu evrenlerde okuyucuya veya izleyiciye tanıdık gelen unsurlar vardır. Bambaşka bir evrende seyirciye tanıdık gelen şeyler bir yadırgatma oluşturur. Star Wars evrenindeki Luke Skywalker, izleyiciye imkânsızlıklar karşısında erken yaşta adam olmak zorunda kalan çocuğu anımsatır. Han Solo karakteri ömrü boyunca çıkarıcılık güden fakat bir şekilde vicdanının sesine kulak veren tanıdık bir karakteri çağırıştır. Yadırgatma tanıdık, bize ait olanı tekinsiz, yeni bir formda göstermektir. Tekinsizlik kaynağından beslenen yadırgatmalar yaratmak fantastik ve bilimkurgunun ortak yönüdür. Fakat bu ikilinin beslendiği kaynak farklıdır. Bilimkurgu gotikten doğar. Gotik edebiyat 18. yüzyılın ikinci yarısında İngiltere ve Almanya'da ortaya çıkmıştır. Gotikte de periler, cinler, hayaletler ve öbür dünyaya gidiş gelişler gibi fantastik öğeler vardır fakat bilimkurgu gotikte olan olağanüstülüğü atıp yerine elektrik, plastik ve teknoloji koyar. Fantastik ise gotikten değil mitoloji öyküleri ve halk öykülerinden doğar (Somay, 2015 s. 11-24). Fantastik, bilimkurgu gibi olağanüstü öğeleri kenara atıp teknoloji vasıtasıyla tekinsizlik ve dolayısıyla yadırgatma yaşatmamış, mitoloji ve halk hikâyelerindeki yadırgatma unsurlarını kullanmaya devam etmiştir.

Todorov fantastiği komşu türler ile ilişkisini çözümleyerek tanımlar. Büyüler, cinler, doğaüstü olaylar veya yaratıklar içeren, bildik dünyamızın gerçeklerinden farklı bir dünyayı açık eden türe ‘olağanüstü’ der. Gerçeküstü öğeler ile bezeliymiş gibi duran

fakat bu ögelerin ardında olağan yasaların var olduğu görülen anlatı türünü ise ‘tekinsiz’ olarak adlandırır. Bu iki türün arasına ise fantastiği konumlandırır. Öykü kahramanın ya da okuyucunun anlatı boyunca yaşananları gerçeküstü veya olağan olarak tanımlamakta güçlük çektiği, kararsızlık yaşadığı anlatı türünü fantastik olarak kabul eder (Todorov, 2017, s. 47-50). Fakat Todorov’un kararsızlık merkezli tanımı ölü doğmuştur. Todorov fantastik tanımını yapmadan yirmi yıl önce Tolkien bugün dahi en başarılı fantastik roman serisi olarak kabul gören *Yüzüklerin Efendisi* serisini yayımlar. *Yüzüklerin Efendisi* ne okur ne de karakter cephesinde herhangi bir kararsızlık barındırmadığı gibi bu dünyaya hiç de benzemeyen başka bir dünyayı konu alır. Kendi gerçekliğini yaratırken bu gerçekliğe okurun da dâhil olmasını bekler ve bunu başarır. Büyük oranda Kuzey Avrupa mitlerinden beslenen elfler, cüceler gibi büyülü varlıklar barındıran bu devasa yapıt karşısında Todorov’un tanımı geçersiz kalır (Ertuğrul, 2021, s. 252-253). Berna Moran (1994, s.60) da Todorov’un kararsızlığa dayalı fantastik tanımını kısıtlı bulur ve fantastiği daha genel bir çerçevede ele alır. Moran (1994, s. 60) fantastiği “Gerçekçiliğin mekân, zaman, karakter kavramlarını, canlı cansız ayrımını tanımayan ve bildik dünyamızın ötesinde alternatif bir dünyayı işin içine katan anlatıların tümüne ortak verilen bir ad olarak” tanımlar. Bu durumda Todorov’un olağanüstü, tekinsiz ve fantastik (Moran bu tanımını belirsiz fantastik olarak kabul eder) olarak tanımladığı türler fantastiğin alt türleri haline gelmiş olur. Fantastiğe daha geniş bir perspektiften bakma ihtiyacı ise dünya ve Türk edebiyatında yazılan kimi fantastik edebiyat eserlerinin Todorov’un sisteminde kendine yer bulamayışındır (Moran, 1994, s. 60). Moran’ın edebiyat eserleri ile ilgili yaptığı tespit fantastik sinema eserleri için de geçerlidir. Uyanık’ın (1999, s. 56) güzel sanatlarda fantastik için yaptığı tanım da Moran’ı destekler niteliktedir. Ona göre güzel sanatlarda bir şekilde gerçekliğin sınırları dışına çıkan eserlere fantastik adı verilir. Bu çalışmada Moran ve Uyanık’ın fantastik tanımları en uygun tanım olarak kabul edilecektir. Günümüz sinemasında fantastik film olarak nitelendirilen filmler masallar, destanlar, mitler, olağanüstü hikâyeler ve tekinsiz yazınlar gibi pek çok farklı türden uyarlanmakta veya bu türlerin etkisi uyarılma olmayan senaryolarda görülmektedir. Fantastik film olarak nitelendirilen filmlerin kapsamı bu denli geniş olduğundan Moran ve Uyanık’ın fantastik tanımlarını kabul etmek çalışma için daha uygun olacaktır.

Görülebileceği üzere fantastik sınırları belirlenmekte zorlanılan, bu nedenle net bir tanım getirilemeyen bir olgudur. Tanımlar arasında farklılıklar olsa da kuramcılar

tarafından tür olarak kabul görmüştür. Fantastik sinemaya geçmeden önce fantastiğin bir edebi tür olarak gelişiminden bahsetmek gerekir.

4.2. Fantastik Edebiyatın Tür Olarak Gelişimi

Fantastik edebiyat Aydınlanma Çağı olarak adlandırılan 18. yüzyılda ilk örneklerini verir. Bilim temelli akılcılığın hâkim görüş olmasıyla birlikte, dini normların toplum üzerindeki etkisinin azalması, şeytanlardan doğaüstü varlıklardan bahsedilmesini, bu varlıkların edebiyatın kurgusal yazınlarına dâhil edilmesini kolaylaştırmıştır (Steinmetz, 2006, s. 52-59). Bu ilk eserlerdeki fantastiği günümüz fantastik anlayışı ile bir tutmamak gerekir. Bu dönemde ortaya çıkan eserler Tolkien'in yarattığı Orta Dünya evreni gibi içinde yaşadığımız evrenden tamamen bağımsız, kendi kuralları ve tutarlılıkları olan fantastik yazınlar değildir. Periler, hayaletler ve şeytanların anlatılara dâhil olmaya başladığı bir dönemdir sadece.

Alman romantizmi Avrupa romantizmlerinin çoğu gibi kendi ulusal kaynaklarını yeniden keşfetme üzerine kurulmuştur. Bu nedenle Alman romantik eserlerinde folklorik unsurlara, yaşlı insanlar tarafından halen anlatılmakta olan Cermenlik kökenli sözlü kültür öğelerine yakınlıklar görülür. Sözlü kültür öğelerinin varlığı doğal olarak fantastiğe kapı aralar. Musaeus'un bu hikâyeleri derlemeye başlamasına Goethe, Novalis gibi yazarlar ilgisiz kalmamış, peri âlemleri ile insan âlemlerini konu edinen eserler türemiştir. Özellikle Goethe bu fantastik unsurlar ile sembolik öyküler sunmayı arzular. Märchen, Hoffmann gibi isimler verdikleri eserlerde fantastiğin alanını genişleterek türün gelişimini sağlamışlardır (Steinmetz, 2006, s. 60-73).

Hoffmann'ın Fransa'da keşfedilmesinin ardından eserlerine büyük bir hayranlık duyulmuş, Hoffmann'ın eserleri Fransız romantik ruhuna derinden etki etmiştir. Balzac, Noltier, Gautier, Alexandre Dumas gibi isimler büyük bir keyif ile fantastik yazınlar sunmuşlardır (Steinmetz, 2006, s. 74-75).

19. yüzyıl başlarının Amerika'sı fantastik yazınlarıyla ünlenen Avrupalılardan haberdardır. Kendinden önce birkaç deneme olsa da Amerika'da türün en başarılı örneklerini Edgar Allen Poe vermiştir. Poe etki yaratmaya ve olağandışılığın açıklanmasına önem verir. Onun fantastiği çoğunlukla düşlerden değil, aşırı dikkatten, duyarlılıktan dehşetin keskinleştirdiği bilincin gücünden doğar. Sözde gerçek yeni nedenler ortaya koyarak birbirine girmiş motifler halinde gözler önüne serilir. Poe kendi

tarzını Alman tarzının ileri düzeye ulaşmış versiyonu olarak tanımlar (Steinmetz, 2006, s. 93-96).

Jules Verne (1828-1905) yılları arasında kaleme aldığı eserleriyle olağanüstü seyahat anlatılarının doğmasını sağlamıştır. Hoffmann ve Poe'nin yazınları üzerindeki etkisini gizlemeyen Verne bilim temelli bir fantastik yaratır. Eserlerindeki olağanüstülük genellikle henüz var olmayan bir bilim mucizesi ile açıklansa da sebebi bilinmeyen gizemli olağanüstülükler eserlerini fantastiğin sınırlarına dâhil eder (Steinmetz, 2006, s. 98-99).

Steinmetz (2006, s. 114) çağdaş döneme yaklaştıkça sanat ürünlerini daha kozmopolit şekilde ele almak gerektiğini söyler. Fantastiğin modern yollarını açıklarken dışavurumcu Alman sinemasını fantastiğin serüvenine dâhil eder. Alman dışavurumcu sinema her ne kadar fantastik unsurlar barındırsa da sinemanın fantastik ile bağları daha eskiye, doğduğu yıllara dayanır. Bu nedenle sinema ve fantastiğin ilişkisi ayrı bir başlıkta incelenmeli, bir tür olarak fantastik sinemanın doğuşu açıklanmalıdır.

5. SİNEMA VE FANTASTİK İLİŞKİSİ, BİR TÜR OLARAK FANTASTİK SİNEMANIN DOĞUŞU VE GELİŞİMİ

5.1. Sinemada İlk Fantastik İzler

Lumière Kardeşler *Trenin Gara Girişİ* (L'Arrivée d'un train à La Ciotat, 1895) filmini ilk defa gösterdiklerinde izleyicilerin ezilecekmiş izlenimine kapılıp kaçıştığı söylenir. Bu film ile sinema ilk defa ürkütücü bir tesir yaratmıştır (Güvemli, 1960, s. 15). Filmi izleyen insanların kaçışması, korku duyması ve filmde yaşananların gerçek olup olmadığı kararsızlığına düşmeleri fantastik bir unsur olarak değerlendirilmemelidir. Çünkü sinemanın bu ilk örneklerini izleyenler gösterilen “şeyin” film olduğunu bilmemektedir. Yaşanılan korkunun nedeni fotoğrafın hareket ediyor oluşu, dolayısıyla bir bilinmez ile karşılaşmış olmalarıdır. Yine de bu gerçeği göz önünde bulundurarak sinemanın fantastik bir etkisinin olduğunu söylemek yanlış olmaz. Nitekim bu etkinin keşfedilmesi ve bilinçli bir şekilde kullanılmaya başlaması uzun zaman almayacaktır.

Sinemanın fantastik gücünü ilk fark eden yönetmen Georges Méliès oldu. Sinema ile tanışmadan önce sihirbazlık yapan Méliès, Lumière Kardeşler'in icadından oldukça etkilenip bir sinamotograf satın almak istedi. Bu isteğini yerine getiremeyince 1896'da bir bioscope edindi. Çektiği filmleri sinema salonuna çevirdiği tiyatrosunda yayınlamaya başladı. Lumière Kardeşler'in filmlerine benzer filmler üretirken bir rastlandı sonucu sinemanın başka bir yönünü keşfeden Méliès'in sineması dönüm noktasına erişmiş oldu (Abisel, 2003, s. 55- 56).

Bu rastlantının sonucunda kameranın kendine özgü olanaklarını keşfeden Melies, gözbağcılık numaralarına pek uygun düşen bu aygıttan elinden geldiğince yararlanmaya başladı. Kamera yoluyla elde edilebilecek 'hile'lerin çoğunu keşfeden Melies'e bu fırsatı veren rastlantı şuydu: Paris'in Opera Meydanı'nda çekim yaptığı bir gün kamerası aniden arızalanıp duruvermişti. Yeniden çalıştırılınca dek geçen sürede, sabit duran kameranın önündeki yaşam akmaya devam etmiş, hareketler, eylemler değişmişti. Çektiği filmi seyrettiğinde Méliès, bir kadının aniden erkeğe, bir otobüsün ise cenaze arabasına dönüşüverdiğini gördü. Böylece, 'hareketli resim' tekniğinin sihirli, doğüstü kapasitesini keşfetmişti. Kısa zamanda, bindirme, erime, hareketsiz görüntü, hızlandırılmış ve yavaşlatılmış hareket, kararma-açılma, maskeleyme, tersine hareket gibi teknikleri geliştirdi (Abisel, 2003, s. 56).

Méliès'in kamera hareketleri ve çekim teknikleri ile keşfettiği fantastik etki sadece bu unsurlarla sınırlı kalmadı. Hikâye, dekor, kostüm ve makyaj gibi unsurlarla fantastik etkinin gücünü arttırdı. Jules Verne'in *Aya Seyahat*'ini senaryolaştırarak kameraya aldı. *Aya Seyahat* (Le Voyage dans la lune, 1902) bilimkurgu filmi olarak kabul edilse de film, "ayın göz kırpması" gibi fantastik unsurlar barındırır. Sihirbaz Méliès sinemaya sihir katmış, böylece sinemayı fantastiğin alanına dâhil etmiş oldu.

1919 yılında Almanya'da ortaya çıkan Alman Dışavurumcu Sinema olarak tiyatro ve resim sanatlarında ortaya çıkan aynı isimli akımdan doğmuştur. Gerçeküstü bir dekor, yapay oyunculuklar ve gerçek olmayan bir dünyada gezinen kameranın aşırı üslubu akımın öne çıkan özellikleriydi. I. Dünya Savaşı sonrası otoriter bir idare ile yaşayan ve savaşın ağır sonuçları ile yüzleşen Almanlar dışavurumcu sinema ile dünyayı kendi süzgeçlerinden geçirerek yeniden betimlemişlerdir (Biryıldız, 1992, s. 235-236). Yeniden betimlenen bu dünya çarpık yapılarla, gerçeküstü varlıklarla ve olaylarla bezelidir. Alman halkının karamsarlığından doğan Dışavurumcu Alman Sineması ürkünç bir fantastik deneyim yaşatır.

Fritz Lang gibi Alman dışavurumcu isimlerin 1930'larda ABD'ye göç etmesiyle beraber dışavurumcuların kullandığı teknikler Hollywood sinemasında da görülmeye başlanır. Bu yıllarda Hollywood film stüdyolarının hâkimiyetiyle film üretmektedir. Bu nedenle bu döneme stüdyo dönemi denir. Stüdyo sistemi klasik anlatı ve özel efektler yoluyla hikâyeler anlatmaktadır (Furby ve Hines, 2014, s. 106). Méliès filmlerinde keşfedildiği üzere kamera hileleri ve özel efektler sihrin, dolayısıyla fantastiğin yaratımına imkân sağlar. 1933 yılında çekilen *King Kong* (Merian C. Cooper ve Ernest B. Shoedsack) filmi, ardından gelen *Lost Horizon* (Frank Capra, 1937) ve oldukça beğeni toplayan *Oz Büyücüsü* (Victor Fleming, 1939) bu yıllarda üretilmiş başarılı fantastik sinema örnekleri olarak kabul görür (Karabayraktar, 2010, s. 23). "Bu dönemde fantastik sinemanın, teknisyenlerin yetenekleri ve bazen de özel efekt bölümleri sayesinde şekillendiği kabul edilir" (Furby ve Hines, 2014, s. 108). Buna rağmen fantastiği oluşturan şeyin kaynağı göz ardı edilmemelidir. *King Kong* (1933) örneğinden açıklayacak olursak fantastiği yaratan şey metrelerce uzunlukta olan bir gorilin varlığı yani bu gerçeküstü varlığın hikâyesinin işleniyor oluşudur. Özel efektler bu gerçeküstü gorilin sinemaya aktarılmasını sağlayan araçtır.

1930 ve 1940'lar Büyük Buhran ve II. Dünya Savaşı'nın etkisiyle ABD toplumunu maddi ve manevi olumsuz etkiler. Bu dönemdeki çoğu Amerikan filmi gerçeklerden kaçış filmi olarak adlandırılır. Fantastik sinema doğası gereği başka gerçeklerin dünyasını konu edindiğinden izleyiciyi iki saatliğine de olsa dünyanın gerçeklerinden uzaklaştırdığı düşünülebilir. Fakat sinema gerçek yaşamın gündeminden kopuk değildir. Gerçek yaşama dair imalarda bulunur. Örneğin *Oz Büyücüsü* filminin sonundaki "Ev gibisi yok" söylemi çekildiği dönemdeki mülksüzleştirilmiş ve hayat mücadelesi veren Amerikalı çiftçilerin hikâyesi ile ilişkilendirilebilir (Furby ve Hines, 2014, s. 108-109). *The Thief of Bagdad* (Ludwing Berger, 1940), *The Jungle Book* (Zoltan Korda, 1942) ve *Beauty and the Beast* (Jean Cocteau, 1946) gibi filmler dönemin başarılı fantastik film örnekleri olarak sayılabilir (Karabayraktar, 2010, s. 23).

1950 ve 60'larda stüdyo sistemi zayıflar. Aynı dönemde sinema televizyon ile mücadele etmek zorunda kaldığından daha fazla teknolojik yenilik film yapım sürecine dâhil olur. 50 ve 60'ların fantastik filmleri B sınıfı filmler olarak adlandırılrsa da bir örnek incelenmeye değerdir (Furby ve Hines, 2014, s. 108-109). Jean Cocteau'nun 1930 yılında başlayıp 1959'da tamamladığı *Orphic Trilogy* filmi Yunan mitolojisine dayanan fantastik bir eserdir (Karabayraktar, 2010, s. 23-24). Fantastik sinemanın bir tür olarak var olmaya çalıştığı bu dönemlerde Yunan mitolojisinden bir uyarlamaya denk gelmek dikkat çekicidir. Cocteau'nun bu yönelimi kendisinden sonraki fantastik filmlerde de görülmeye devam edecek, çağdaş fantastik sinemaya kadar uzanacaktır. Fantastik sinemanın mitolojiler ile olan bağı çalışmanın devamında, ilgili başlık altında detaylı olarak incelenecektir.

"80'lere gelene kadar fantastik sinema bir nevi kış uykusuna yatar ve teknik gelişmelerin ışığıyla 80'lerde tekrar uyanır (Karabayraktar, 2010, s. 24)." Bu uyanış sonucunda çağdaş fantastik sinema doğacaktır.

5.2. Çağdaş Fantastik Sinema Dönemi

60 ve 70'lerdeki çöküşü sadece fantastik sinemaya indirgemek hata olur. O dönemde ABD politik bir buhran yaşamaktadır. Soğuk savaş dönemi, Küba'da sosyalist bir devrim olması, üçüncü dünya ülkelerinin uyanışı, Kennedy suikastı gibi olaylar ABD'nin dünya üzerindeki etkisini sarsmış, siyahiler ve öğrencilerin başını çektiği muhalif hareketler baş göstermiştir. Muhalif hareketler sonucu sinema izleyicisinin de profili değişmeye başlamıştır. Avrupa sinemasını takip eden yeni seyirci kitlesinin

geleneksel Hollywood filmlerine olan ilgisi azalmıştır. Avrupa ülkelerinde stüdyo sistemi yoktur. Bireysel yaratıcılık ön plandadır. Hollywood ise bireysel yaratıcılıktan çok türlere göre film üreten stüdyo sistemine sahiptir ve stüdyolar filmlerin ne kadar kazandırdığını önemser (Teksoy, 2009, s. 989-990). Bu nedenle izleyici tarafından ilgi gören bir filmin anlatı unsurları kopyalanarak yeni filmler üretilir. Nitekim senaryo, oyuncular, sinematografik öğeler açısından birbirine benzeyen bu filmler türleri oluşturur. 1960'lara gelindiğinde stüdyo sistemine dayalı endüstriyel filmlere olan ilgi azalır. 1945 yılında 80 milyon olan haftalık sinema seyircisi sayısı 1960'lara gelindiğinde haftada 40 milyona düşer. Yapımcıların yapım maliyetlerinde düşüş kararı alması, yıldız oyuncuların oynayacakları filmin senaryosunda söz sahibi olmak istemesi gibi durumlar nedeniyle yıllık film üretimi 200'ün altına düşer. Bu olumsuz gelişmeler ile birlikte akademik camia sinemaya ilgi göstermeye başlar. Aynı zamanda Amerikan seyircisi Avrupa sineması ile tanışır ve büyük Avrupa akımlarının önemli eserleri Amerika'da gösterilir. Buna karşılık Hollywood geleneksel türler ile yoluna devam etme güdüsü gösterince stüdyo sisteminin çöküşü kaçınılmaz olur. Avrupa sineması ile tanışan seyirci sinemada yenilik beklemektedir. *Bonnie and Clyde* (Arthur Penn, 1967), *The Graduate*, (Mike Nichols, 1967), *Maymunlar Cehennemi* (Franklin J. Schaffer, 1968) gibi filmler ile Hollywood geleneksel anlatı unsurlarını yeni seyircinin de ilgisini çekecek şekilde kullanmaya başlayarak beklenen yenilikçi adımları atmış oldu. 1980'lere kadar Hollywood sinemasında Avrupa filmlerinin etkisi ile yeni bir dil oluştu (Teksoy, 2009, s. 990-992).

70'lerin sonu ve 80'lerin başında Hollywood gişe odaklı sinemasına yeni bir yükseliş yolu bulur. Değişen yönetmenlerin etkisiyle ortaya çıkan sinema hareketine Yeni Hollywood adı verilir. *Jaws* (Steven Spielberg, 1975), *Star Wars: Yeni Bir Umut* (George Lucas, 1977), *Raiders of the Lost Ark* (Steven Spielberg, 1981), *E.T.* (Steven Spielberg, 1982), gibi filmlerin gişe başarıları yeni başlangıçlar olarak müjdelenir. Bu tür filmlerin gişe başarıları hem Hollywood sinemasının yeniden canlanmasını sağlamış hem de fantastik sinemaya olan ilgiyi oldukça arttırmıştır. Bu filmler günümüzde piyasaya sürülen pek çok Hollywood filmine örnek teşkil etmektedir. Yeni Hollywood ve dolayısı ile çağdaş fantastik teknolojik gelişmelerden faydalanır (Furby ve Hines, 2014, s. 108-109). Teknolojik gelişmeleri ve özel efektleri kullanarak yeni bir etki yaratmak isteyen Hollywood'un bu yeni sinematografik öğeleri kullanabileceği en uygun alanlardan biri fantastik sinemadır. Daha doğrusu filmin türü ne olursa olsun özel efektler ve senaryo

öğeleri ile filmler fantastik unsurlar barındırabilir. Bu söylemi ilk *Star Wars* (1977) filminden örnekleyerek açıklayalım.

Star Wars (1977) western ve serüven filmlerinin özelliklerini teknolojik yeniliklerle birleştirerek, geçmişte mi, gelecekte mi olduğu kestirilemeyen bir zamanda gezegenler arası bir savaşı konu edinir. Geleneksel bir anlatı yapısı olan film kötülere karşı iyilerin zaferi ile sonuçlanır. Özel görüntü efektleri ve sesler ile bir görüntü cümbüşü yaratan film soyut resim özelliklerini çağrıştıran düzenlemelere de yer verir. Yönetmenin başarısı düşsel bir ortamı, kendi mantığı içinde kusursuz bir biçimde canlandırmasıdır (Teksoy, 2009, s. 1020-1021). Düşsel bir ortamın kendi içerisinde tutarlılıklarla aktarılması durumu fantastiğin tanımı içerisinde yer almaktadır. Nitekim *Star Wars*'a (1977) bilim kurgu örneği olarak kabul edilse de fantastikten hiç de uzak değildir. Filmin yönetmeni bile filmi bir uzay fantezisi olarak tanımlar (Pye ve Miles, 1999'dan alıntılanan Furby ve Hines, 2014, s. 113). Westernlere, Japon samuray filmlerine, savaş filmlerine ve birçok film türüne saygı duruşu niteliğinde olan film, seyircinin kolektif sinematik bilinçdışına katkıda bulunur (Telotte, 2001'den alıntılanan Furby ve Hines, 2014 s. 113). Campbell *Star Wars* üçlemesini izledikten sonra filmi güçlü çağdaş motifler ile antik temaların, mitolojik motiflerin harmanlandığı, klasik kahraman hikâyesine en yeni ve en güçlü soluğu getiren eser olarak tanımlar (Campbell ve Moyers, 2020, s. 13). *Star Wars* ve aynı dönemde çekilen diğer filmlerin başarısı ile beraber Hollywood türler arası, karma bir yaklaşım benimser. Spielberg'in *E.T*'si (1982) de bilim kurgu özellikleri ile peri masallarını andıran bir olay örgüsü, komedi ve aile melodramı öğelerini iç içe barındırır (Furby ve Hines, 2014, s. 113). Bu bilgiler ışığında Hollywood'un yeniden yükselişinde teknolojik gelişmelerin fantastik bir biçimde kullanılmasının ve türler arası senaryoların etkili olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Spielberg ve Lucas gibi yönetmenlerin 80'lerde araladığı kapıyı 90'larda da açık tutan Hollywood, 2000'lere gelindiğinde serüven temelli, seyirciyi yeryüzü gerçekleriyle ilgili olmayan ortamlara götüren, büyü, sihir, dövüş gibi öğelere yer veren, bilek gücüne dayanan erkek egemen kahramanlıkların konu edindiği, masalsı filmlerle bu kapıyı ardına kadar aralar (Teksoy, 2009, s. 1042). *The Lord of the Rings* (Peter Jackson, 2001), *Harry Potter ve Felsefe Taşı* (Chris Columbus, 2001), gibi filmlerin gişe başarısına bakarak fantastik sinemanın tamamıyla ana akım haline geldiği, 80'lerde özel efektler ve yeni pazarlama stratejileri (film karakterlerinin oyuncaklarını, kıyafetlerini ve figürlerini

satmak gibi) ile Hollywood'un endüstriyel gücünü tekrar kazanmasında önemli rol oynadığı söylenebilir.

Bugünün fantastik sinemasını ele alacak olursak çizgi romanlardan uyarlanmış süper kahraman filmlerinin üretiminin artmış olduğunu, bu filmlerin gişe rekorları kırmaya devam ettiğini görürüz. Örneğin *Avangers: Endgame* (2019) filmi 2.7 milyar dolar hasılat ile dünya tarihinin en çok hasılat yapan 2. Filmi konumundadır. James Cameron'un yönettiği *Avatar* (2009) listede 1. iken listenin ilk 10 sırasındaki 9 film fantastik unsurlar barındırmaktadır.⁴ 2000'ler fantastik sineması ile ilgili söylenenler günümüzde hala geçerliliğini korumaktadır. 80'ler sonrası türler arası karma anlatı eğilimi fantastiği Hollywood yapımı pek çok filme dâhil etmiş, fantastiğin alanını genişletirken onu ana akım bir sinema unsuru haline getirmiştir.

Çağdaş fantastik sinema teknik yönden teknolojik gelişmelerden ve özel efektlerden beslenir. Bir görüntü cümbüşü yaratma eğilimindedir. Senaryolar ise sihir, büyü, canavarlar ve dünyaya egemen olmak isteyen insanüstü düşmanlar gibi gerçeküstü öğeler barındırır ve kahraman hikâyeleri anlatır. Méliès döneminde dahi uyarlamalardan, kendinden önce doğmuş sanatlardan ve anlatı türlerinden beslenen fantastik sinema "kahraman yolculuğu" temasını mitolojilerden almıştır. Kahramanın yolculuğunda bir eşik görevi gören kapı-geçitler de bu vesile ile fantastik sinemada çeşitli temalarda tekrar ederek kullanılan yapısal bir unsur olarak karşımıza çıkar. Fantastik sinemada kapı-geçit kullanımları ve temaları incelenmeden önce mitolojik metinlerdeki kapı-geçit kullanımlarını örneklemek faydalı olacak, mitolojik metinler ve fantastik sinema filmlerinde kapı-geçit kullanımlarının tematik benzerliklerinin açık edilmesine katkı sağlayacaktır.

⁴Bkz: https://tr.wikipedia.org/wiki/En_y%C3%BCksek_has%C4%B1lat_yapan_filmler_listesi (Erişim Tarihi: 20.09.2021)

6. MİTOLOJİ VE FANTASTİK SİNEMA

Fantastik sinemayı mitolojik ekseninde incelerken fantastik filmlerin mitolojik metinler ile ilişki boyutunu ikiye ayırmak doğru olacaktır. Fantastik sinema fantastik metinlerde işlenen hikâyeleri sinemaya uyarlayabilir. Uyarlamaların ana metne yakınlık derecesi değişkenlik gösterse de karakterler, karakterler arası ilişkiler ve mekânlar mitolojik hikâyelerden alınmıştır. Çalışmanın sonraki kısmında bu filmler “Mitolojilerden Uyarlanan Fantastik Filmler” alt başlığı altına incelenecektir. Bir diğer alt başlık ise “Mitolojilerden Uyarlanmayan Mitolojik Metinler İle Benzerlik Gösteren Filmler” olacaktır.

6.1. Mitolojilerden Uyarlanan Fantastik Filmler

Mitolojilerden uyarlanan fantastik filmler mitolojik metinlerin karakterlerini, yaşanan olayları ve olayların geçtiği mekânları sinematografik bir dil ile izleyiciye sunar. Bu filmler mitolojik karakterleri, olayları, hikâyenin geçtiği zamanı, ana metne yakın bir şekilde filmleştirebileceği gibi, sayılan öğeleri değiştirip, dönüştürerek de kullanabilir. Böylece uyarlama fantastik filmlerin mitolojik metinlere yakınlığında katmanlar oluşmuş olur. Mitolojik metinlere sadık kalan filmler birebir metni senaryolaştırmak zorunda değildir. Senaryo gereği mitolojik metinlerde yazılmayan karakterler, olaylar eklenebilir. Fakat bu ekleme veya çıkarmalar metnin ana hatlarını bozacak şekilde değildir. Örneğin *Truva* (Wolfgang Petersen, 2004) filmi Yunan mitolojisinde anlatılan Truva savaşını konu edinir. Agamemnon, Achilleus, Hector, Helen ve Paris gibi Homeros’un *Odysseia*’sında Truva Savaşı’nın anlatıldığı bölümlerde adı geçen karakterler filmde yer almıştır. Filmde içerisinde bulunan zaman da mitolojik metinde anlatılan zaman ile aynıdır. Filmin olay örgüsü ve karakterlerin başına gelenler de genel hatlarıyla orijinal metne yakındır. 2011 yapımı *Thor* (Kenneth Branagh) filmi ise orijinal metne pek de bağlı kalmamış bir filmidir. Thor, Loki ve Odin gibi mitolojik anlatılarda yer bulmuş karakterler ile birlikte Jane Foster, Darcy Lewis gibi mitolojik anlatıda bulunmayan karakterler de filme eklenmiştir. Ayrıca film günümüzde geçmektedir. Mitolojik metin ise doğası gereği uygarlıklardan önce antik zamanları anlatır. Bu nedenle film mitolojik metnin zaman çizgisini kırmıştır. Filmde işlenen hikâyeye de mitolojik metinlerden farklıdır. Film

mitolojik karakterlerin özelliklerini ve aralarındaki ilişki ağını koruyarak Marvel sinematik evreni içerisinde geçen yeni bir hikâyeyi işlemektedir.

Uyarlandıkları mitolojik metinlere sadakatlerinin dereceleri değişkenlik gösterse de örneklenen filmler mitolojik metinlerden uyarlanmış olma özelliği gösterir. Çalışmada çözümlenecek olan filmler mitolojik metinlerden uyarlanan film kapsamına girmemektedir. Çalışmada daha çok fantastik filmlerde kapı-geçit temasını merkeze alarak mitolojik anlatılardan uyarlanmamış, özgün senaryolara sahip veya farklı edebiyat eserlerinden uyarlanan fantastik filmler incelenmiştir. Mitolojik metinlerden uyarlanan filmler senaryolarını ana metnin unsurlarını kullanarak oluşturacağından kullanılan anlatı öğelerinin kesişmesi doğaldır. Fakat mitolojik metinlerden uyarlanmayan, özgün senaryolarla yazılmış yahut farklı edebi eserlerden uyarlanmış olan filmlerin yapısal özelliklerinin mitolojik anlatıların yapısal özellikleri ile benzerlik göstermesi, sinemanın hikâye anlatıcılığı açısından mitolojik metinlerden doğrudan uyarlama yapmak dışında farklı bir şekilde etkilendiğini de gösterecektir. Çalışmanın ilerleyen kısımlarında bu etki açıklanmaya çalışılacaktır.

Bu bölümde mitolojik metinlerden uyarlanarak çekilmiş olan filmler örneklenerek açıklanmaya çalışılmıştır. Fakat fantastik sinema senaryoları açısından mitolojilerden tamamen bağımsız örnekler de içermektedir. Uyarlama olmamasına rağmen mitolojik metinler ile pek çok açıdan benzerlik gösteren filmler bir sonraki alt başlıkta irdelenecektir.

6.2. Mitolojilerden Uyarlanmayan Mitolojik Metinler ile Benzerlik Gösteren

Filmler

Bu başlık altına dâhil edilebilecek fantastik film örneği oldukça fazladır. Fantastik filmlerin şu veya bu şekilde mitolojik metinler ile benzerlik göstermesi olağandır. Filmler mitolojik bir kahramanı, bir yaratığı veya bir objeyi kendi dünyasına aktarabilir. Örneğin İskandinav mitlerinde adı geçen trolleri *The Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring* (Peter Jackson, 2001) filminde de görürüz. The Lord of The Rings (LOTR) evreni İskandinav mitolojisinden uyarlanarak oluşturulmamış olsa da troller LOTR kitaplarında ve filmlerinde mitolojik metinlerden faydalandığının kanıtı niteliğindedir. İskandinav mitolojisinde planlar kurabilen, konuşabilen, kendilerine ait bir uygarlık kurabilen varlıklar olarak tasvir edilen troller LOTR evreninde bu özellikleri taşımazlar fakat fiziki benzerlikleri ve isimleri aynı kalmıştır. Bu bilgiler ışığında fantastik sinema eserlerinin

mitolojik varlıkları veya olayları yeniden yorumlayarak, ana metin üzerinde deęişiklikler yaparak kullanabildiklerini söylemek yanlış olmaz. Troll örneęi mitolojik bir canavarın fantastik film canavarı olarak kullanımına örnektir. Fantastik filmler mitoloji uyarlamaları olmasalar dahi mitolojik unsurları bünyesinde barındırabilir. Yine bir mitolojik yaratığın fantastik sinemada kullanılması örneęi olarak *Harry Potter ve Felsefe Taşı* (2001) filmindeki Kentaurlar gösterilebilir. Kentaurlar Yunan mitolojisinde Thessalia'da yaşayan gövdelerinin üst kısmı insana, altı ata benzeyen at-insanlar olarak tanımlanır (Necatigil, 2011, s. 80). Aynı yaratıklar filmde Karanlık Orman adı verilen bir bölgede yaşayan mitolojide tanımlandıkları biçimleriyle aynı görünen varlıklar olarak tasvir edilir.

Fantastik sinemanın mitoloji ile ilişkisi mitolojik yaratıkları veya karakterleri farklı film evrenlerine dâhil ederek kullanmaktan ötedir. Fantastik filmlerin ve mitolojik metinlerin ne anlattığı incelendiğinde bu ikili arasında daha temel bir bağ ortaya çıkar. Mitolojiler kahramanlık hikâyeleri anlatır. Fantastik sinemanın da kahramanlık hikâyeleri anlattığını söylemek yanlış olmaz. Kahraman, hayatını kendinden daha büyük bir şeyler uğruna feda eden kişi olarak tanımlanır. Kahraman olağan şeylerin bozulmasıyla, olağandışı bir deneyim yaşamak üzere yola çıkar. Kahramanın yolculuęu genelde bir döngü şeklindedir. Kahraman gider ve döner (Campbell ve Moyers, 2020, s. 163-164). Mitolojik kahramanın yolculuęu ve macera motivasyonu fantastik film kahramanının yolculuęu ve macera motivasyonu ile benzerlikler gösterir. Mitolojik kahramanın yolculuęu ile fantastik sinemada kahramanın yolculuęu arasındaki benzerlikleri ayrı bir başlıkta incelemek, iki yolculukta da kullanılan kapı veya geçitlerin işlevini anlamak adına doğru olacaktır.

7. MİTOLOJİLERDE KAHRAMANIN YOLCULUĞU

Campbell “*Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*” isimli eserinde mitolojik kahramanların maceralarını yapısalcı bir biçimde ele alır. En basit haliyle yolculuk “ayrılma”, “erginleme” ve “dönüş” bölümlerinden oluşan bir yapıdadır. Kahraman bu çekirdek bölümlerde olağan dünyadan çıkıp doğaüstü tuhafıklar bölgesine gider, gerçeküstü güçlerle karşılaşarak kesin bir zafer kazanır ve bu maceradan üstün güçler kazanarak geri döner (Campbell, 2017, s. 35). Campbell bu yapıya “*monomit*” adını vermiştir. Propp’un masal kahramanının yolculuğunu çözümlene yöntemi Campbell’in mitolojik kahramanın yolculuğunu çözümlene biçimine benzerdir. Masalarda kahramanın yolculuğu bir kötülük ile başlar. Kötülüğün yaşattığı eksiklik sonucu kahraman kötülüğü ortadan kaldırmakla görevlendirilir ve harekete geçer. Masalın sonunda kahraman görevini başarmış olduğu için ödüllendirilir (Rifat, 2020, s. 12). Bu bilgiler ışığında fantastik sinemayı da kapsayan kurmaca eserlerin kahramanın yolculuğu açısından belirli kalıplarla incelenebileceği sonucuna varılabilir.

Çalışmanın bu bölümünde Campbell’in Kahramanın Sonsuz Yolculuğu’nun içeriği açıklanacak, kapı-geçit kullanımlarının işlevi açık edilmeye çalışılacak ve daha sonra bu işlevin fantastik sinemada karşılıkları aranacaktır.

7.1. Mitolojik Kahramanın Maceraya Çağrılması

Kahraman olağan dünyasında yaşarken bir aksilik veya tesadüf yaşanmasıyla beklenmedik bir dünyanın ortaya çıkışına tanık olur ve açık seçik anlaşılamayan güçler ile ilişkiye sürüklenir. Yaşanan kaza veya tesadüf gizli kalmış kaderin görünür olmasını sağlar. Kahramanı maceraya davet eden sadece beklenmeyen olaylar sonucu ortaya çıkan kader olabileceği gibi bir ‘haberci’ de bu görevi üstlenebilir. Habercinin çağrısı kahramanın benliğinin uyanmasına yol açacaktır. Çağrı her zaman bir dönüşümün başlangıcıdır. Çağrı ile beraber kahramanın alışılmış yaşam ufku genişler. Eski kavramlar, idealler ve duygusal kalıplar kahraman için yetersiz kalır. Kahramanın kaderiyle yüzleşerek dönüşümünü sağlayabilmesi için bir eşiği aşma zamanı gelmiştir (Campbell, 2017, s. 54-55).

Kelt mitolojisinden bir örnek ile maceraya çağrı aşamasının kullanımını inceleyelim. Anlatılana göre Oisin ve Niam mitinde Finn ile Oisin bir göl kenarında avlanırken kendilerine doğru at süren güzel bir genç kadın görürler. Genç kadının adı

Niam'dır. Gençlik Ülkesi'nin kralının kızı olduğunu ve Finn'in oğlu Oisin'e olan aşkı için yollara düştüğünü söyler. Genç kız Oisin'i kendi ülkesine gelmeye davet eder. Oisin'in daveti kabul etmesiyle beraber macera başlar (Rolleson, 2018, s. 263). Oisin ve Finn mitinin başlangıcında yaşananların Campbell'in maceraya çağrı bölümü ile birebir uyduğu görülür. Oisin olağan hayatına devam ederken (babası ile göl kenarında balık tutarken) beklenmedik bir haberciden maceraya davet alır.

Bir başka maceraya çağrı örneği olarak Yunan mitolojisinden Admetus ve Alkestis mitinde, Admetus Delphi'nin kuzeyinde küçük bir kasabada yaşardı. Kasabanın yöneticisi olduğu için ona kral denirdi fakat Admetus'un krallığı baştanbaşa yarım günde dolaşılacak küçüktü. Bir gece geç vakitte Admetus'un kapısını bir dilenci çaldı. Admetus dilenciye evine buyur etti, açlığını giderdi, sıcak tutacak elbiseler verdi ve uyuyacak bir yer verdi. Gizemli dilenci Admetus'a kölelik etmek istedi. Admetus ona çobanlık görevi verdi ve bir yıl boyunca yanında huzurlu bir şekilde çalışmasına izin verdi. Bir yılın sonunda gizemli dilencinin babası Zeus tarafından cezalandırılan Apollon⁵ olduğu ortaya çıktı. Apollon cezası sona erdiğinde kendisine türlü iyilikler etmiş olan Admetus'a ne zaman yardıma ihtiyacı olursa haber vermesini tembih ederek küçük krallıktan ayrıldı (Baldwin, 2018a, s. 59-61). Admetus'un hikâyesi bir kahraman yolculuğu hikâyesi değildir. Dolayısıyla bir macera, yolculuk ve dönüşüm söz konusu değildir. Fakat mitolojik anlatılarda kahramanın yolculuğunu içermeyen kısa metinlerde dahi bilinmeyen birinin ortaya çıkışı sonucu başlayan hikâyelere rastlanacağını anlamak için iyi bir örnektir. Bilinmeyen gelip olağan dünyayı olağandışına çıkarması mitolojik metinlerde sık rastlanılır bir başlangıçtır.

Bu başlık altında incelenecek son örnek İskandinav mitlerinden biri olan Siegfried'in miti olacak. Siegfried, Ren Nehri'nin kıvrıla kıvrıla içinden geçtiği ülkenin kralının oğludur. Genç prens her alanda iyi eğitim alıp gün geçtikçe bilgi hazinesine bir şeyler ekler. Mücevherlerle donatılmış pahalı kıyafetler giyen, yakışıklı ve mutlu bir prenstir. Babası, prensin iyi bir zanaatkâr olmasını ister ve onu Mimer isimli bir demirciye çırak olarak verir. Mimer, gelmiş geçmiş en akıllı ve en marifetli usta olarak bilinir. Gizemli bir adamın demircilik konusunda Mimer ve çıraklarına meydan okumasıyla Siegfried'in macerası başlar (Baldwin, 2018b, s. 17-20). Siegfried'in maceraya çağrısı Campbell'in kahramanın yolculuğu aşamaları sıralamasının kronolojisine uymamaktadır.

⁵Zeus ve Leto'nun oğludur. Kehanetin ve müziğin tanrısı olarak bilinir (Günseren, 2009a, s. 12-13).

Siegfried babası tarafından demirci çırağı olarak verildiğinde olağan yaşamının dışına çıkmış olur fakat henüz beklenmeyen olaylar yaşanmamış, kendisini maceraya sürükleyecek bir yabancı ortaya çıkmamış veya bir haberci tarafından haber getirilmemiştir. Ayrıca Mimer karakteri çalışmanın ilerleyen kısımlarında açıklanacak olan Cambell'in "Doğaüstü Yardım" başlığı altında incelediği koruyucu figür ile eşleşmektedir. Mimer'in henüz bir yolculuk başlamadan Siegfried'in hikâyesine dâhil oluşu da kronolojik sırayı bozmaktadır. Siegfried'in maceraya çağrısı gizemli demircinin ortaya çıkışı ve meydan okuması ile başlar. Bu mitten yola çıkarak Campbell'in kahramanın yolculuğunun aşamaları hakkında yaptığı sıralamanın bozulabileceği, yolculuk aşamalarında karşılaşılan karakterlerin teoriye göre ortaya çıkmaları gereken aşamalardan önce veya sonra ortaya çıkabilecekleri anlaşılmaktadır.

Her kahramanın maceraya çağrıldığında bu çağrışı kolaylıkla kabul edip maceraya başlamaz. Kahraman çağrışı reddetmek isteyebilir. Kendi isteği dışında da çağrışı reddetmek zorunda kalabilir. Bu durum maceranın ikinci aşamasını doğurur.

7.2. Çağrının Reddi

Mitolojik kahraman kendi çıkarı saydığı şeylerden vazgeçmek istemeyip macera çağrısını reddedebilir. Bu ret ile beraber macera olumsuz bir yöne evrilir. Kaderini kabullenmeyen kahramanın başına türlü felaketler gelir. Yunan tanrısı Apollon'un aşkını ilan etmek üzere çalılıklarda kovaladığı Daphne kaderinden ısrarla kaçıp Apollon'un çağrısına cevap vermeyince ayakları köklere, saçları yapraklara dönüşerek bir ağaç halini alır (Campbell, 2017. s. 61-63). Daphne örneği çağrının kesin bir şekilde reddilmesi ile maceranın olumsuz bir yöne evrilmesi örneğidir. Kaderi reddetmenin cezası olarak nitelendirilebilir. Fakat kahramanın çağrışı reddettikten sonra kaderini kabullenip maceraya çıktığı örnekler de vardır. Achilleus'un hikâyesi buna bir örnektir. Deniz tanrıçası Thestis'in oğlu olan Achilleus doğduğunda annesi tarafından kutsanarak yaranmaz hale gelmiştir. Styx Nehri'nin suları ile kutsanmış olan Achilleus yalnızca sağ topuğu su ile temas etmediği için sağ topuğundan yaralanabilir. Dokuz yaşındayken annesine oğulunun ya ahlaksız bir yaşam sürüp genç yaşta öleceği ya da kısa ama zaferlerle geçen yaşamından sonra öleceği kehanetinde bulunulmuştur. Achilleus, Odysseus tarafından Truva Savaşı'na davet edildiğinde kehanette bahsedilen yol ayırımına gelinmiştir. Achilleus kaderini kabullenerek Yunanlıların davasına ortak olmaya karar verir (Berens, 2018, s. 296-297). Achilleus hakkındaki kehanet çağrının

reddi teması ile doğrudan ilişkilidir. Kâhin çağrının reddi ile olacakları da çağrının kabulü ile olacakları da belirtmiştir. Achilleus çağrıya cevap vererek ölümüne gideceğinin farkındadır. Odysseus'un da gayreti ile çağrının reddinden dönülür.

Çağrıyı kabul eden kahraman yola çıkar ve macera başlar. Kahraman sonraki aşamada ilk karşılaşmayı yaşayacaktır.

7.3. Doğaüstü Yardım

Maceraya başlayan kahraman aşması gereken zorluklara karşı yardımcı olacak bir figür ile karşılaşır. Bu figür genelde ufak tefek yaşlı bir kadın ya da erkektir. Böyle bir figürün temsil ettiği şey kaderin iyi kalpli, koruyucu gücü olmakla beraber kahraman için bir güvencedir. Bu iyi kalpli kudretli varlık kahramana tılsımlar ve öğütler veren bir büyücü, keşiş, çoban, demirci, öğretmen, kayıkçı gibi pek çok surette görünebilir (Campbell, 2017, s. 70-73). Jung bu figüre “Yaşlı Bilge” arketipi der. Bu arketip kahramana verdiği nasihatlerle onu kendisi üzerine düşünmeye iter. Kahraman bilge ile görüştüktan sonra ahlaki güç toplar ve görevde başarıya ulaşma gücü bulur (Jung, 2021, s. 98-100).

Çalışmanın önceki bölümlerinde bahsedilen Siegfried'in hikâyesinde adı geçen demirci Mimer bu arketipe örnektir. Siegfried'e hem demircilik zanaatını aşılamış hem de bilgeliğini aktarmıştır.

Yunan mitolojisinden Glaukos ve Skylla mitini örneklem olarak alalım. Glaukos bir balıkçıdır. Bir gün balık avlarken avladığı balıkların canlandığını görür. Balıklar karada oldukları halde sanki suyun içindeymiş gibi yüzgeçlerini oynatırlar. Glaukos bu olağan dışı olayı izlerken balıklar nehre doğru ilerleyip gözden kaybolur. Balıkların ardından dayanılmaz bir arzu ile suya dalan Glaukos, denizlerin hükümdarları Okeanos ve Tethys'in de izniyle ölümlü hayatını geride bırakıp bir deniz tanrısı halini alır. Glaukos bir sahilde genç Skylla'yı görüp âşık olur. Lakin aşkına karşılık bulamaz. Ümitsizliğe düşen Glaukos'un durumu hakkında akıl danışmak için büyücü Kirke'nin adasına doğru yola koyulur. Skylla'nın gönlünü kazanması için bir büyü yapması için yalvarır. Kirke büyüye başvurmaktansa Glaukos'a öğütler verir. Aşk için çaba göstermesini, çekingenliğini atmasını, kendisinin farkına varmasını ve kendi değerini bilmesi gerektiğini öğütler (Bulfinch, 2017, s. 61-63). Örnekten anlaşılacağı üzere yaşlı bilge kahramanın ihtiyaç duyduğu şeyi vermektense ona doğru olan yolu gösterir. Kahramanın talepleri ile bilgenin gösterdiği yol uyuşmayabilir. Çünkü kahraman henüz ne istediğini

bilen, bilge ve kararlı bir kişilik değildir. Henüz yolculuğa yeni çıkmış, sınavlardan geçmemiş, içsel dönüşüm yaşamamıştır. Bilgenin öğütleri içsel dönüşümün başlaması, kahramanın kendisini ve amacını sorgulaması açısından önemlidir.

Kelt mitolojisinde kudretli bir kraliçe olan Melb'in kudretine yakışır bir boğayı elde etmek için verdiği uğraşları anlatan bir hikâye vardır. Melb elde etmek istediği boğanın sahibinin boğayı vermeyi reddetmesi üzerine boğayı elde etmek için bir ordu kurup savaşmak ister. Ordu yola çıkmadan evvel seferin akıbetinin ne olacağını sormak üzere genç bir şair ve kâhin kadın olan Fedelm'e danışır. Fedelm bu seferin sonunda kan ve ölüm gördüğünü belirterek Melb'i ikaz eder (Price, 2011, s. 84-85).

Üç farklı mitolojiden verilen üç örnekte de kahramanın aldığı doğaüstü yardımın kendisine sadece fiziksel güç ve kudret bahsetmediği, kahramanın yolculuk boyunca bir dönüşüm geçirerek bilgeliğe erişmesini sağlama amacına hizmet ettiği görülür. Yaşlı bilge arketipi bir anlamda akıl hocasıdır. Kahramanın serüvene başlamadan önce faydalandığı hikmet kaynağıdır (Tecimer, 2006, s. 148).

Doğaüstü yardımı alan kahraman maceranın sonraki aşamasına geçmeye hazırdır. Olağandışı bir gelişme veya haberci ile maceraya çağrılan, çağrıya yanıt verdikten sonra üstün güçleri olan bilgeden öğütler alan kahraman, bir sonraki aşamada doğaüstünün merkezine, büyülü bir dünyaya dâhil olacaktır. Kahramanın olağan dünyadan olağanüstü dünyaya geçmesi için bir eşiği atlaması gerekmektedir.

7.4. İlk Eşiğin Aşılması

Kahramanın gündelik yaşam alanının ötesinde bilinmeyenlerle dolu bir yer vardır. Sıradan insan kendi alanında kalmaktan hoşnuttur fakat kahraman büyülü evrene ulaşmalıdır. Bunun için de eşiği geçmesi gerekir (Tecimer, 2006, s. 155).

Kahraman kaderinin ona rehber ve yardımcı olan kişileştirmeleriyle birlikte, aşırı güç bölgesinin girişine kadar ilerler (Campbell, 2020, s. 76). Burada bahsedilen aşırı güç kahramanın şu anki dünyasından oldukça farklı canlıların yaşadığı, kahramanın şu anki haliyle aşırı güçsüz kalacağı bir alanı nitelendirmektedir. Kahraman için bu alan gerçeküstüdür. Maceraya devam edebilmek için geçmek zorunda olduğu eşik ise bu gerçeküstü evrenin kapısıdır. Bu kapı kimi zaman ölümler diyarına, kimi zaman canavarların diyarına kimi zaman ise tanrıların bölgesine açılmaktadır. Kahraman şu ana kadar inandığı gerçeklerin yıkılacağı, gerçeküstü olarak nitelendirdiği varlıkların gerçekliğini içeren bir boyuta geçmek üzeredir. Eşiğin ardında karanlık, bilinmeyen

tehlikeler vardır (Campbell, 2020, s. 76). Kahraman yolculuğunu tamamlayabilmek için bu karanlığı aydınlatmalı, karanlığın ardında var olanları görmeye cesaret etmelidir. Cesaretini toplayan kahraman kendini kanıtlama arzusu, yetişkin hayatının ıstırabını çekme ve meyvelerini toplama ihtiyacı, ilahi kaderi kabullenme dürtüsü gibi motivasyonlar ile ilk eşiğin kapılarına dayanır (Leeming, 2020, s 230).

Eşiğe ulaşıldığında eşik bir muhafız tarafından korunuyor olabilir. Kahraman büyülü evrene geçmek istiyorsa büyülü muhafız tarafından sınanır. Kahraman ancak sınırın ötesine geçerek deneyimin yeni bir alanına geçer (Campbell, 2017, s. 76-80).

“Eşiğin gözle görülür bir engel olması zorunlu değildir. Düşünsel durumlar, psikolojik olgular, ulaşılan bir bilinç durumu da serüven eşiği işlevini üstlenebilir” (Tecimer, 2006, s. 155). Fakat eşiğin fiziki bir görünümü olduğu örnekler ağırlıktadır. Çalışmada bu fiziki eşik görünümüne kapı-geçit adı verilmiştir. Eşik kahraman olanlara özel, onların geçebilmesi ve aynı zamanda onları sınamak içindir.

Eşiğe gelmiş bir kahramanın eşiğin önünden dönmesi çok zordur. Kahraman maceraya çıkma kararını vermiştir. Başına gelecek her şeye razı olmalı, yolculuktan kaçmamalıdır (Tecimer, 2006, s. 155). Nitekim kahramanı sıradan insandan ayıran özelliklerden biri de kaderine razı olup, kendinden vazgeçerek yolculuğa devam etmesidir. Kahraman güvenli ortamını bırakarak maceraya çıkmayı göze alır (Cameron, 1994, s. 91-93). Kahramanlar gerekli durumlarda kendilerini feda edebilirler (Porter, 2005, s. 20). Büyülü eşikten geçiş yeniden doğum ile ilişkilendirilir. Kahraman, eşiğin gücünü ele geçirmek yerine bilinmeyenin içinde kaybolur ve ölmüş gibi görünür. Bu aşamada güç toplayan ve büyülü evrene adapte olan kahramanın macerası ‘erginleme’ aşamasına geçecek, kahraman için sınavlar başlayacaktır. Kahraman bölgeye girmeden önce karşılaştığı doğaüstü yardımcının önerileri, büyüleri ve tılsımlarıyla ve eşiği geçmiş olmanın bilinciyle zor görevlere başlayacaktır (Campbell, 2017, s. 86-93).

Eşiklerin işlevini daha iyi anlamak için Mihail Bahtin’in “eşik kronotopu”⁶ kavramının açıklanması gerekir. Eşik kronotopu karşılaşma motifi ile ilişkilendirilebilir fakat eşik kronotopunun temelinde yaşamdaki bir dönüm noktası ve kopuş yatar (Bahtin, 2020, s. 302). Kahraman eşiği aştığında olağan dünyasını geride bırakacak, gerçeküstü bir evrenin sınırları içerisine girecektir. Böylece kendi dünyasından kopmuş, yaşamındaki

⁶Kronotop: Bahtin’in edebi metinlerde sanatsal olarak ifade edilen zamansal ve uzamsal ilişkilerin bağlantılılığına verdiği ad (Bahtin, 2020, s. 296).

bir dönüm noktasını aşmıştır. Eşiği geçen kahraman sınavlar yoluna girecek ve dönüşümler yaşayacaktır.

Bahtin kronotopların en belirgin işlevlerinin eserin anlatısına olan katkısı olduğunu söyler. Kronotoplar eserin temel anlatısal olaylarını örgütleyen merkezlerdir. Anlatıyı biçimlendirir, anlatı düğümlerini bağlar veya birleştirirler (Bahtin, 2020, s. 303). Eşik kronotopu Campbell'in kahraman yolculuğu anlatılarının temel üç bölümünden ilk ikisi olarak nitelendirdiği “ayrılma” ve “erginleme” bölümlerini birbirine bağlamaktadır. Sinema özelinde değerlendirecek olursak filmin ilk ve ikinci bölümü eşik ile birbirine bağlanır. Bu nedenle eşik temsil eden kapı-geçitlerin filmlerin ana iki bölümünü birbirine bağladığı söylenebilir.

Çalışma kapı-geçitlerin temsil ettiği eşik kavramı ile ilgilendiğinden Campbell'in “erginleme” adını verdiği yolculuğun sonraki aşaması çalışmaya dâhil edilmeyecektir.

Todorov'un kararsızlığı merkeze alan fantastik tanımı ile Freud'un tekinsizlik kavramı göz önünde bulundurularak Campbell'in metinleri yapısal olarak çözümlediği Kahramanın Sonsuz Yolculuğu teoremine geri dönülecek olursa, “ilk eşik” kavramının fantastik anlatı açısından önemi açıklanabilir. Kahraman ilk eşiğe vardığında bilinen ile bilinmez, gerçek ile gerçeküstü arasındaki sınıra ulaşmış olur. Maceraya atılmak için aşılması gereken bu ilk eşik hem kahramanda hem de okuyucu veya izleyicide kararsızlığı tetikler. Kahraman eşikten geçip geçmemekte kararsız kalabilir. Eşiğin ardındaki fantastik unsurların gerçek olup olmadığı konusunda kararsızlık yaşayabilir. Sıradan hayatındaki bildik şeyler kapı-geçidin aşılması ile birlikte bilinmeze dönüşüp tekinsizlik yaratabilir. Fantastik anlatıda kapı-geçitlerin tek işlevi kararsızlık ve tekinsizlik oluşturmak olmamakla birlikte bu unsurları barındıran tek anlatı ögesi de kapılar değildir. Kahraman yolculuğu boyunca gerçekliğini sorgulayacağı pek çok olay ile karşı karşıya gelecek, pek çok aşamadan geçecektir fakat kapı-geçitler bilinen evrenden kararsızlıklar ve tekinsizlikler ile bezeli evrene geçişi sağlayan unsurdur. Kapı-geçitlerin bu işlevi mitolojik yapıtlarda ve fantastik sinema filmlerinde kapı-geçit kullanımlarında iki tema yaratmış olur. Bu temaların ilki kahramanın macerasında aşması gereken ilk eşik teması diğeri ise olağan evren ile olağanüstü evreni birbirinden ayıran kapı-geçit temasıdır.

8. KELT, İSKANDİNAV VE YUNAN MİTOLOJİLERİNDE KAPI-GEÇİT KULLANIMI

Bu bölümde çalışmaya konu olan mitolojilerdeki kapı-geçit örnekleri aktarılacak, mitolojik anlatılardaki kapı veya geçitlerin işlevleri açıklanacak ve mitolojik metinlerde kapı-geçit kullanımlarının temaları tespit edilecektir.

8.1. Kelt Mitolojisinde Kapı-Geçit Örnekleri

Keltler, yaklaşık olarak MÖ 800-MS 400 yılları arasında Kuzey Avrupa'da yaşamış olan kabileler ve kavimlerdir. Farklı kabile ve kavimlerden oluşan, benzer diller kullanan ve benzer biçimde yaşayan Keltler, benzer inanç sistemlerine de sahiptir. Aynı kandan gelen tanrılara ve doğa ruhlarına inanmış; cesur kahramanları onurlandırmış, dinsel ve sihirli güçleri olduğuna inandıkları kral ve kraliçeleri takip etmişlerdir. Keltler'in hayatında, "Öbür Dünya" adını verdikleri tanrıların ve ruhların yaşadığı, düşsel, tehlikeli bir dünya ve bu dünya ile bağlantı kurdukları düşünülen rahipler büyük önem taşımıştır (Macdonald, 2014, s. 10). Macdonald'ın verdiği bilgilerden yola çıkarak Keltler'in Öbür Dünya adını verdikleri gerçeküstü bir âleme inandıkları, bu âlem ile kendi dünyaları arasında bağlantı kuran rahiplere sahip oldukları anlaşılır. Rahiplerin bu bağlantıyı nasıl kurdukları tam olarak açıklanmasa da gerçeküstü güçlere sahip olduklarını söylemek yanlış olmayacaktır. Öbür Dünya düşsel ve tehlikeli olarak tanımlanır. Öbür Dünya'nın düşsel olarak nitelendirilmesi doğrudan ulaşılabilen coğrafi bir alan olmadığını, ruhani bir diyar olduğunu belirtir. Kelt mitlerinde pek çok kahramanın Öbür Dünya ile etkileşim kurduğuna ve bu etkileşimi kapı veya geçitler ile sağladığına dair anlatılar mevcuttur. Kahramanların öbür dünyadaki maceraları ile alakalı olan hikâyelere "*Enchtrae*" denmektedir (Price, 2011, s. 70). Kahramanlar bu yolculuklara farklı şekilde çıkıp Öbür Dünya'ya farklı şekilde ulaşabilir.

Öbür Dünya'nın nerede olduğunu gösteren bir harita yoktur; hiçbir yol da oraya gitmez. Eski Keltler, girişin sidhe dedikleri yeşil oyuk tepelerden olduğuna inanırlardı. Bugünlerde belki siz de hiç beklemediğiniz bir anda değişen gölgelerde, titrek güneş ışığında ya da denizin kıpır kıpır dalgalarının arasında o girişi görebilirsiniz. Eğer Kelt mitlerine

inanılacak olursa bu deneyim olağanüstü güzel ve korkunç, ölümsüz ve ölümlüdür. Girerseniz sorumluluk sizindir (Macdonald, 2014 s. 28).

Kelt mitolojisinde kapı doğrudan Öbür Dünya ile ilişkilidir. Öbür Dünya'nın barındırdığı fantastik unsurlar ve kapı-geçitler ile olan ilişkisine dair örnekler incelemeye değerdir.

8.1.1. Fionn Mac Cumhail mitinde kapı-geçit kullanımı

Fionn ulu bir Kelt savaşçısıdır. Öbür Dünya'dan gelen kötü ruh Aillen'e karşı olan mücadelesi Kelt mitolojisinde önemli bir yer tutar. Allien bugün Cadılar Bayramı denilen Keltler'in verdiği isimle "*Samhain*" döneminde Öbür Dünya'dan gelen bir yaratıktır. Samhain dönemi bu dünyanın Öbür Dünya'ya en çok yaklaştığı dönemdir. Bu nedenle Aillen Samhain döneminde bu dünyaya geçebilmektedir (Macdonald, 2014, s. 57-60). Bu tasvirde Öbür Dünya ile bu dünya arasındaki bağın net bir açıklaması yoktur. Bu nedenle iki dünya arasındaki bağın fiziksel bir kapıdan ziyade daha soyut bir bağlantı olduğu söylenebilir. Fakat aynı mite göre Aillen özel bir zaman diliminde, Öbür Dünya'nın kapıları ardına kadar açıldığında bu dünyaya ayak basar. Fionn onu bir mızrak vasıtası ile bu kapının önünde öldürür (Macdonald, 2014, s. 59). İlk tasvirde daha soyut olarak betimlenen bağlantı unsuru ikinci tasvirde bir kapı biçiminde betimlenmiştir. Betimlemeler değişse de kapı-geçidin bu mitteki işlevi değişmemiştir. Kahramanın karşılaştığı geçit tekinsiz varlıkların yaşadığı, kötücül düşmanların diyarına açılan bir anlamda boyut değiştirmeyi sağlayan bir işleve sahiptir. Campbell'in eşiği kahramanı olağan evrenin dışına çıkarıp olağanüstü bir dünyaya dâhil ederken bu mitte olağanüstü bir varlık olan Aillen kapı vasıtasıyla olağan dünyaya ayak basar. Eşiği kullanması gereken kişiler yer değiştirmiş olsa da eşiğin aşılması ile birlikte kahramanın zorlu sınavı başlamış olur. Nitekim Fionn'un Aillen'i katletmesi ile kahraman eşiğin ardındaki sınavı geçer. Fionn'un Aillen ile olan mücadelesinde adı geçen kapıların kahramanın erdemlerini sınavan ve olağan dünyayı olağanüstü dünyadan ayıran kapı-geçit temalarına hizmet ettiği söylenebilir. Bir kapı-geçit unsuru birden fazla temada kullanılmıştır.

Fionn mitindeki bir diğer anlatı Fionn'un cesur savaşçılarından biri olan Iollen ile Tuiiren arasındaki aşk hikâyesidir. Iollen ile Turien evlendikleri gece Turien Öbür Dünya'dan gelen ve Iollen'e âşık olan bir ruh tarafından köpeğe dönüştürülür. Iollen çaresizce eşini aramaya başlar. Iollen Öbür Dünya'nın kapılarına dayanır. Iollen eşinin tekrar insana dönüştürülmesi karşılığında Öbür Dünya'ya hapsedilir (Macdonald, 2014,

s. 60-61). Bu örnekte kapının iki taraflı kullanıldığı görülür. Olağandışı dünyanın varlıkları kapıyı kullanarak olağan dünyaya geçer. Bu geçiş sonrasında Turien'in kaçırılması Iollen'in maceraya çağrılması sonucunu doğurur. Maceraya çağrının ardından harekete geçen Iollen ilk eşiği aşarak eşini bulma umuduyla olağandışı dünyaya geçer. Bu nedenle Iollen mitinde kapı-geçidin kahramanın sınavlar yoluna girmesi için aşması gereken ilk eşik temasında kullanıldığı söylenebilir. Kahramanın Turien olduğunu göz önüne alırsak maceraya çağrıdan sonra ilk eşiğin aşılması aşamasının geldiğini görür ve bu mitin Campbell'in teoremindeki sıralamaya uyduğunu söyleyebiliriz. Fakat Iollen'i kaçırarak varlıkların eşikten geçerek olağan dünyaya geçtiğini de unutmamak gerekir. Yaratıkların eşikten geçişi maceraya çağrıyı başlatan beklenmedik olay işlevinde olduğundan kapı-geçit bu işlevin gerçekleşmesini sağlayan bir unsur olarak da kullanılmış ve maceranın "Ayrılma" evresinin iki alt aşamasına birden hizmet eden bir unsur olarak karşımıza çıkmıştır.

8.1.2. Kral Bran mitinde kapı-geçit kullanımı

Bran, bir dev kadar iriliğe sahip Galler kralıdır. Kral Bran, İrlanda Kralı Mallolwch'in kendisini ziyareti sırasında ona sihirli bir kazan hediye eder. Mallolwch bu kazanı nereden bulduğunu sorunca Bran: " Belki de Öbür Dünya'dan gelmiştir ya da bir tanrıya aittir! Herkes tanrıların göllerde ve nehirlerde yaşadığını bilir; sudan Öbür Dünya'ya giden yollar vardır." diyerek cevap verir (Macdonald, 2014, s. 70-74). Bu mitte Öbür Dünya'ya açılan kapıların su altında olduğu tasvir edilmiş üstelik bu kapıların birden fazla olduğu söylenmiştir. Böylece Kelt mitolojisinde Öbür Dünya'ya açılan kapıların fiziki varlığının net bir tanımı olmadığı, anlatılar içerisinde değişkenlik gösterdiği fakat işlevinin aynı kaldığı anlaşılır. Sihrinin nedeni anlaşılabilen bir kazanın gerçeküstü özelliği Öbür Dünya'ya atfedilmiştir. Böylece Campbell'in eşiğin diğer tarafındaki gerçeküstü, bilinmez âlem tanımı Bran mitinde karşılık bulur. Ayrıca Bran mitindeki kapı-geçit kullanımının olağan dünyayı olağanüstü dünyadan ayıran kapı temasında olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Öbür Dünya suların altında, bilinen âlemin dışında tanrıların yaşadığı gerçeküstü bir dünya olarak betimlenmiş, kapıları da olağan dünya ile Öbür Dünya arasında geçiş yapılabilmesini sağlayan bir unsur olarak görülmüştür.

8.1.3. Güzel Etain mitinde kapı-geçit kullanımı

Etain dünyanın en güzel, en çok arzulan kadınlarından biridir. Etain'in görkemli görünüşü ve erkeklerin kalbini kazanma gücü Öbür Dünya'dan gelir. Büyük Tanrıça Danu bu güzelliği kutsar. Öbür Dünya'nın Kralı Midhir de bu güzelliğe kayıtsız kalamaz ve Etain'i kendisine eş olarak alması için tanrı Aengus'u görevlendirir. Ancak ortada birden fazla engel vardır: Midhir zaten evlidir ve eşi yeniden evlenmek istemesini bir hakaret olarak kabul eder. Etain'e türlü işkenceler ve şekil değiştirme büyülerini yapar. Midhir ve Etain kavuşabilmek için türlü sınavlardan geçip acılara göğüs gerer. Kavuştuklarında ise birer kuğuya dönüşerek gözden kaybolurlar. İnanışa göre bu ikili Öbür Dünya'nın kapılarından geçmiş ve o âlemde yaşamaya devam etmiştir (Macdonald, 2014, s. 102-105). Etain mitindeki kapı-geçit kullanımının olağan dünya ile olağanüstü dünyayı birbirinden ayıran kapı temasında olduğu söylenebilir.

Etain miti eşiğin ardındaki Öbür Dünya'ya dair bir fikrimizin oluşmasını sağlar. Öbür Dünya'da sadece kötü kalpli ruhlar, ölümler veya canavarlar değil tanrılar, tanrıçalar ve krallar da yaşamaktadır. Bu tanrı, tanrıça veya kralların da tıpkı insanlar gibi duyguları, talepleri ve tutkuları vardır. Bu kişiler her ne kadar insanlar ile ortak paydaya sahip olsalar da hala olağanüstü güçlerle bezeli, kutsal varlıklardır. Bu bilgi doğrultusunda Öbür Dünya'nın fantastik bir dünya olduğunu söylemek yanlış olmaz. Öbür Dünya'da yaşayan olağanüstü varlıkların insani yönleri olması fantastiğin en belirgin unsurlarından olan yadırgatmayı görünür kılar. Öbür Dünya'daki kutsal varlıklar veya canavarlar bir yönleriyle olağan evrendekilere tanıdık gelir fakat ne olursa olsun onlar olağanın dışındadır. Bu nedenle tanıdık gelen şeyler olağan dünyanın varlıkları tarafından yadırganır. Fantastiği tanımlamak için kullanılan 'yadırgatma' kavramının mitolojik metinlerde de karşımıza çıkıyor oluşu fantastiğin mitlerden beslendiğini kanıtlar niteliktedir.

8.1.4. Katell Gollet mitinde kapı-geçit kullanımı

Aşırılıkları nedeniyle amcası tarafından zorla evlendirilmeye çalışılan Kate'in zorla evlenmekten kaçınmak için denediği türlü numaraları içeren bu mitte Kate ve kendi seçerek evlendiği eşinin mutlulukla Öbür Dünya'nın kapılarına kadar dans ettiği ve kapıdan geçtikten sonra sonsuza kadar kayboldukları anlatılır (Macdonald, 2014, s. 131-133). Bu mitte Öbür Dünya ve kapılarının farklı birer işlevi ortaya çıkar. Kapı maceranın başlangıcında yer almaz. Kate baskılara boyun eğmeyip arzusunu gerçekleştirdiğinde bir

ödül olarak Öbür Dünya'nın kapılarından geçer. Bu nedenle kapı, kahramanın macerasının sonunda geri kalan hayatını huzurlu bir şekilde geçireceği bölgeye açılan geçit, Öbür Dünya ise huzura erilecek bölgedir. Katell Gollet mitinde kabul görülemeyen olağan dünya ve huzura erilecek olağanüstü dünya unsurları baskın olduğundan bu mitteki kapı-geçidin olağan dünya ile olağanüstü dünyayı birbirinden ayıran kapı-geçit temasında olduğunu söylemek yanlış olmaz.

8.1.5. Cu Chulainn mitinde kapı-geçit kullanımı

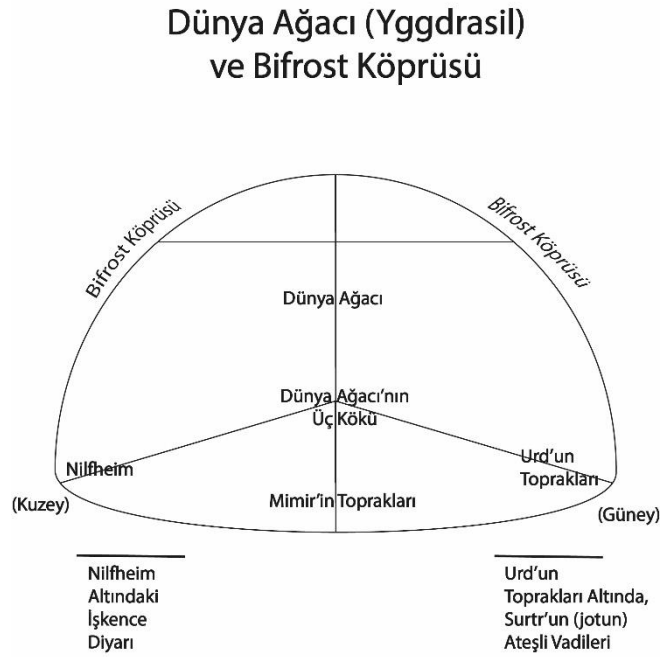
Kelt mitolojisinde en iyi bilinen kahramanlardan biri Ulster'in kahramanı Cu Chulainn'dir. 27 yıllık ömrüne sayısız macera sığdırmış olan Cu Chulainn'in Öbür Dünya'da geçen maceralarının da sayısı oldukça fazladır. Öbür Dünya'nın en derin çukurlarında keskin boynuzlu, üç kuyruklu, insan eti yiyen yılanlarla savaşmış, kafası mızrağa geçirilmiş halde konuşan adamlarla karşılaşabilme cesareti gösterebilmiştir (Macdonald, 2014, s. 33-34). Cu Chulainn'in Öbür Dünya'ya nasıl geçtiği tam anlamıyla belirtilmemiş olsa da birden fazla kez iki evren arasında yolculuk yapmış olduğu anlaşılmaktadır. Cu Chulainn olağanüstü yaratıklara karşı verdiği mücadeleler ile tanınır. Bu yaratıklar ile mücadeleye girecek olan kahramanın gözü kara olması gerekir. Bu nedenle Cu Chulainn mitindeki kapı-geçitlerin kahramanın erdemlerini sınayan kapı-geçitler olduğu söylenebilir. Aynı zamanda birden fazla kez olağan dünya ile olağanüstü dünya arasında gidip gelmiş olan kahramanın her macerasında macera eşiğini aştığı da düşünüldüğünde bu kapı-geçitlerin kahramanın sınavlar yoluna girmesi için aşması gereken ilk eşik temasında olduğu da görülür.

8.2. İskandinav Mitolojisinde Kapı-Geçit Örnekleri

İskandinav mitolojisi dokuz âlemde oluşur. Bu dokuz farklı âlemde dokuz farklı tür yaşar. Tüm bu âlemler Yggdrasil denilen bir dişbudak ağacı ile birbirine bağlıdır. Boyutu hayal etmekte zorlanılan bu ağaç, evreni bir arada tutan, köklerinde ve dallarında dünyalar saklayan gerçeküstü bir varlıktır. Yggdrasil'in ilk ve en derin kökü karanlıklar diyarı Niflheim'a gider. Ejderha Nifhogg bu diyarda yaşar. İkinci kök buz devlerinin diyarı Jotunheim'e uzanır. Yggdrasil veya diğer adıyla Dünya Ağacı'nın üzerinde bulunan diğer diyarlar; Bilge Tanrı Odin'in hüküm sürdüğü tanrılar diyarı Asgard, güneş kadar güzel aydınlık elflerin yaşadığı diyar olan Alfheim, cüce ve karanlık elflerin yaşadığı Nidavellir, yarı tanrılarının hüküm sürdüğü Vanaheim, ateş diyarı Muspell, savaşta

yiğitçe ölmeyenlerin gittiği yer olan Hell ve biz insanların dünyası Midgard'tır (Gaiman, 2020, s. 33-34). Tüm bu diyarları iki şey birleştirir. Bunlardan biri tüm diyarların köklerinde ve dallarında hayat bulduğu Yggdrasil'dir. Diğeri ise diyarlar arasında yolculuk yapılmasını sağlayan Bifrost Köprüsü'dür (Litchfield, 2019, s. 10).

Görsel 8.1.'de görüleceği üzere Bifrost'un azametli kemeri tüm diyarlar arasında uzanır. Tanrılar için bu köprü diğer topraklara geçmek için oldukça kullanışlıdır fakat kötü niyetli devler veya diğer düşmanlar da bu köprü vasıtasıyla tanrıların diyarı Asgard'a ulaşabilir. Bu nedenle köprü kontrol altında tutulmalıdır. Saf ve bilge tanrı Heimdall'ın görevi bu köprünün kuzey ucunu, Asgard'a ulaşan ucunu tutmaktadır. Heimdall topraktan biten çimlerin sesini duyabilecek kadar hassas kulaklara sahiptir (Litchfield, 2019, s. 12-13). Yalnızca tanrıların Bifrost Köprüsü'nü kullanmaya hakkı vardır. Buz devleri ve troller gibi kötücül varlıklar Bifrost'un üzerine çıktıklarında ayakları yanar (Gaimann, 2020, s. 34). İnsanlar ise bu köprüyü kullanarak ölümden sonraki yaşamları için cehennem (Hel) veya cennete (Valhalla) giderler (Bonney, 2000, s. 321).



Görsel 8.1. Dünya Ağacı ve Bifrost Köprüsü⁷

⁷Litchfield, M.E. (2019). *Dokuz Diyar*. İstanbul: Maya Kitap.

Valhalla'ya açılan 640 büyülü kapı daha vardır. Bu büyülü kapılardan cennete gidecek savaşçılar geçebilirler (Munch, 2020, s. 20). Hel'e açılan bir kapıdan da söz edilir. Buraya açılan kapıya Cehennem Kapısı denilmektedir (Munch, 2020, s. 56). Bu bilgiler ışığında insanlar için Bifrost'un, Valhalla ve Hel kapılarının işlevlerinin Kelt mitolojisindeki Öbür Dünya'nın kapıları ile benzer olduğu söylenebilir. Kelt mitolojisinde ölüme, bilinmezliğe veya gerçeküstü varlıkların diyarına açılan kapı İskandinav mitolojisinde köprü formundadır. İki eşik sembolü de sıradan insanların ulaşabileceği şeyler değildir. Bifrost Köprüsü'nü yalnızca Thor veya Odin gibi kahraman tanrılar kullanabilir. Kelt mitolojisindeki kapılardan ise yine tanrılar, canavarlar veya kahramanlar geçebilir. Böylece bu eşiklerin önemli bir işlevi kanıtlanmış olur. İnsan dünyaya ve kendi dünyasının gerçeklerine bağlıyken, maceraya atılan kahraman gerçeküstü varlıklara ulaşabilir, kapılar vasıtasıyla ilk eşiği aşabilir ve macerasının sonunda kendi gerçeklerini keşfedebilir.

İskandinav mitolojisinde kahramanlık öyküleri genelde tanrılar üzerine kuruludur. Asgard tanrılarının başka diyarlara olan yolculuklarını ve bu yolculuklarda yaşadıklarını içeren bu anlatılarda Bifrost Köprüsü, dolayısıyla kapı-geçit figürü belirgin değildir. Karakterlerin maceralarına başlarken bu köprüyü kullandığı özellikle belirtilmez çünkü Bifrost Köprüsü'nün sadece tanrıların kullanımına açık olduğu bilinmektedir. Tanrıların Bifrost Köprüsü vasıtası ile başka diyarlara geçtiği kabul edildiğinden aşılacak eşik vurgulanmaz fakat eşiğin aşılmasından sonra gelişen süreç diğer mitolojilerdeki süreç ile benzerlik içermektedir. Tanrılar yolculuklarında karakter gelişimi gösterir. Kendi iç dünyalarında keşiflerde bulunur veya güçlerine güç katacak bir bilgiye erişir. İskandinav mitlerinden örnekler ile bu sürecin daha derin incelemesi yapılmalıdır.

8.2.1. Odin'in bilgelik arayışı mitinde kapı-geçit kullanımı

Asgard'da bir gece vakti Bilge Tanrı Odin huzursuzca tahtından kalkıp Bifrost Köprüsü'ne doğru yol alır. Köprü bekçisi Tanrı Heimdall Bifrost'un girişinde Odin'i karşılar. Odin buzlarla ve karanlıkla kaplı devlerin diyarına bir yolculuk yapması gerektiğini söyler ve Bifrost'u geçer. Gece vakti başlayan bu huzursuz yolculuğun nedeni Odin'in bilgelik arayışıdır. Buz diyarının çetin şartları ve düşman devlerin tehditleriyle geçen yolculuk sonrasında Odin Mimir'in diyarına ulaşır. Mimir bilgeliği ile bilinir. Bilgeliğinin kaynağı ise kuyusundaki sudur. Odin kuyunun suyundan içerek bilgeliğe erişmek ister. Mimir bilgeliğe ulaşmanın büyük bedelleri olacağını iletir. Odin bir gözünü

fedâ etmelidir. Bilgelik ile bir tanrı gözü teraziye bile konulamaz. Odin hiç düşünmeden bir gözünü çıkarıp kuyuya atar ve bilgeliğe erişir. Böylece Bilge Tanrı Odin olarak anılmaya başlanır. Asgard'a saldırmak isteyen devler, ateş yaratıkları ve Loki'nin⁸ çocuklarına karşı bilgelik güçlü bir müttefik olur (Litchfield, 2019, s. 21-36).

Odin'in bilgelik arayışı için çıktığı yolculukta ilk durağı Bifrost Köprüsü olmuştur. Çıkacağı yolculuğun zorluğunun farkında olan Odin önce kapı eşiğinde duraksamış, Heimdall ile yolculuğu hakkında fikir alışverişinde bulunmuştur. Eşiği aşan, zorlu yolculuk şartlarına göğüs geren, devlerle mücadele ederek gücü sınanan Odin, ulaşmak istediği yere ulaştığında son bir sınavla karşı karşıya kalmıştır. Bu sınavda Odin'in rakibi kendisidir. Bilgeliğe ulaşabilmek için fedakârlık yapıp yapamayacağı sınanmıştır. Bilgeliğe ulaşmak için ödenmesi gereken bedel temasının farklı medeniyetlerde de kullanıldığı görülür. Yunan mitolojisinde Prometheus'un hikâyesi bunun en bilinen örneğidir. Prometheus Olympos Kralı Zeus'un insanlığı ateşten mahrum bırakıp çığ et yemeye mahkûm etmesinin üstüne ateşi çalarak insanlığa vermiş, bunun bedeli olarak da Kafkas Dağları'nda bir kayaya zincirlenmiştir. Bir akbaba her gün Prometheus'un ciğerini deşerek ona işkence etmiştir (Graves, 2020, s. 179). Odin'in insanlığın diyarı Midgard ile tanrıların diyarı Asgard'ı kötülüklerden korumak amacıyla erişmek istediği bilgelik ile Prometheus'un insanlara hediye ettiği bilgelik aynı amaca hizmet etmektedir. İkisinin sonunda da bilgi temelli yükselen medeniyetler ortaya çıkacak, insanlık ve tanrıların yaşam koşulları kolaylaşacaktır. Bu bilgiler ışığında Odin'in bilgelik arayışı mitinin Campbell'ın açıklamış olduğu mitolojinin işlevlerinden sonuncusuna hizmet ettiği söylenebilir. Bilginin önemini topluma aşlamak insanın kendi sınırlarını keşfetmesini, bilgi ile bu sınırları aşmasını sağlar ve insanlığa medeniyeti ileriye taşıyacak gücün yolunu gösterir. İnsanlık da bilgeliğe erişmek için Odin gibi maceraya atılmalı, bunu yapabilmek için ilk eşiği geçmelidir. İlk eşiğin aşılması maceranın fiili olarak başlamasıyla birlikte, insanın kendisini keşif sürecinin de başlangıcını temsil etmektedir.

Odin'in zorlu bilgelik arayışına çıkmaya cesaret edip Bifrost Köprüsü'ne çıkışı kahramanın erdemlerini sınavan kapı-geçit teması ve kahramanın sınavlar yoluna girmesi için aşması gereken ilk eşik temasını birlikte temsil eder. Odin için olağan veya olağanüstü dünya ayrımı yoktur. O tüm diyarları, diyarlarda yaşayan varlıkları ve

⁸Kurnaz ve kötü niyetli olarak bilinen Asgard tanrısı (Munch, 2020, s. 39).

doğabilecek tehlikeleri bilir. Bu nedenle Odin'in yolculuğunda aştığı eşiğin olağan dünya ile olağanüstü dünyayı birbirinden ayıran kapı-geçit teması ile ilgisi yoktur.

8.2.2. Thor'un yolculukları mitlerinde kapı-geçit kullanımı

İskandinav mitolojisinde Thor'un yolculukları ve ziyaretleri önemli bir yer tutar. Bunların başlıcaları Thor'un devler diyarı Jotunheim'e yolculuğu, Hymir ve Geirroed ziyaretleridir. Thor, Odin'den sonraki en yüce tanrı ve onun oğludur. Yıldırım Tanrısı Thor olarak bilinir. Cüceler tarafından yapılmış olan sihirli çekiç Mjöllnir'i silah olarak kullanır. Devamlı olarak devler ile rekabet halindedir (Munch, 2020, s. 25). Yolculuklarının bazılarını iki sihirli keşisinin çektiği arabası ile yapar, bazılarını ise nasıl yaptığı açıklanmaz (Gaiman, 2020, s. 137). Bu yolculuklarda Bifrost Köprüsü'nü kullandığı tahmin edilebilir. Thor Asgard tanrılarının en kuvvetlisi ve savaşa en meraklısı olduğundan Asgard'ın savaş gücü olarak tanımlanır. Loki'nin türlü oyunları, Odin'in bilgeliği pek çok meselenin Asgard tanrıları lehine kapanmasını sağlarken Thor kendi usulünce, kaba kuvvete başvurarak sorunlara çare arar. Cesur ve aceleci bir mizaca sahiptir. Aceleciliği nedeniyle maceralarında zarar görür, kargaşaya yol açar (Munch, 2020, s. 26). Campbell'in *Kahraman'ın Sonsuz Yolculuğu* kitabında formüle ettiği yolculuk aşamalarına, Thor'un hikâyeleri üzerinde karşılık bulmak zordur. Thor'un karakter gelişimi gösterdiğini söylemek güçtür. Onun maceralarında tikanıklık yaşanıp Thor yenilgiye yaklaştığında düğümü çözme işi genelde Loki'ye kalır. Loki zekâsı ve düzenbazlığı ile bir şekilde Thor'u zor durumdan kurtarır. Örneğin Thor'un çekicinin devler tarafından çalındığı ve devlerin çekice karşılık güzeller güzeli Tanrıça Freyja'yı gelin olarak istedikleri hikâyede, Thor'u gelin kılığına sokarak Mjöllnir'i tekrar elde etmesini sağlayan Loki'dir (Munch, 2020, s. 94-95).

Thor'un cesareti sınınmaz. Onun karakterini betimlerken söylenecek ilk sözlerden biri cesur olduğudur. Bu nedenle Thor ile Bifrost Köprüsü arasındaki ilişki kahramanın erdemlerini sınavan kapı-geçit temasından öte kahramanın sınavlar yoluna girmesi için aşması gereken ilk eşik temasını çağrıştırmaktadır.

8.2.3. Ragnarok mitinde kapı-geçit kullanımı

Ragnarok İskandinav mitolojisinde gelecek zaman içeren tek anlatıdır. Çünkü kıyameti anlatmaktadır. Ragnarok gerçekleştiğinde Odin'in hükümdarlığı yıkılacak, tüm tanrılar ölecek ve üç yıl sürecek bir kış gelecektir (Daniels, 2014, s. 208). Büyük yıkım

yaşanırken devler, ölümler ve ateş diyarı Muspell'in yaratıkları Vigrid denen savaş alanına gelecek, tanrılar ile savaşa tutuşacaklardır. Zincire vurulmuş olan kötücül, devasa kurt Fenris gibi yaratıklar serbest kalacaktır (Gaiman, 2020, s. 241-242). Ragnarok bir kıyamet anlatısı olduğu için tüm evrensel düzen son bulacak olduğundan Bifrost Köprüsü'nü kullanması yasak olan varlıkların köprüyü aşacağı anlaşılmaktadır. Kahraman tanrılarının çağı sona erdiğinde çalışmada kahramanların macera eşiği olarak tanımlanan Bifrost Köprüsü hakkında söylenenler de geçersiz kalacak, köprüyü kullanma hakkı olmayan yaratıklar onun vasıtası ile Asgard'a gelip yıkıma yol açacaktır.

8.3. Yunan Mitolojisinde Kapı-Geçit Örnekleri

Yunan mitolojisinin en bilinen, en fazla araştırılan ve de atıf yapılan mitolojidir. Bu durumun başlıca nedenleri: Antik Yunan uygarlığının bol miktarda yazılı eser bırakması, Roma İmparatorluğu'nun Yunan mitolojisinden beslenerek kendi mitolojisini oluşturmuş olması ve Avrupa sanatının bu mitolojinin unsurlarından oldukça fazla beslenmiş olmasıdır. Yunan mitolojisine dair öğeler modern dünyada halen yaşamaktadır. Bilgisayarlarımızı tehdit eden virüslere Truva atı denilmekte, Ajax⁹ isimli Hollandalı futbol takımı her hafta maçlara çıkmakta, arkeologlar Atlantis'i¹⁰ aramakta, Kentaurular¹¹ sinema filmlerinde yer almakta, erkekler Adonis,¹² kadınlar Artemis¹³ olarak nitelendirilmektedir (Kershaw, 2019, s. 13-14). Antik Yunan'da varlığına inanılan bu tanrılar, tanrıçalar veya yaratıklar günümüzde sembolik bir alana çekilmiş fakat gerek hikâyeleri, gerek anlatı yapıları ve karakterleriyle modern dünyanın kodlarına işlemiştir.

Zeus, Posseidon ve Hades'in başını çektiği Olymposlular Yunan mitolojisinin tanrı ve tanrıçalarıdır. Kronos'un mağlup edilmesi ile tahtı ve gücü eline geçiren tanrılardan olan Zeus yer ve göğün tanrısı, Posseidon denizlerin tanrısı ve Hades yeraltının tanrısı olarak bilinmektedir (Erhat, 2021, s. 296-297). Bahsi geçen ve geçmeyen Olympos tanrı-tanrıçalarının aralarındaki mücadeleler, kıskançlıklar, evlilikler, evliliklerden doğan çocuklar ve aşklar Yunan mitolojisinde önemli yer kaplasa da yarı tanrı ve kahramanların hikâyeleri de bir o kadar bilinmekle beraber önem taşır. Bu çalışmada daha çok Yunan

⁹Kral Telamon ve Periboea'nın oğlu. Truva Savaşı'nda önemli rol oynar. Cesur bir savaşçı olarak tasvir edilir.

¹⁰Korkunç depremler sonrası sular altında kaldığına inanılan ada (Erhat, 2021, s. 67).

¹¹Yarı at yarı insan olan mitolojik yaratıklar (Erhat, 2021, s.170).

¹²Suriye Kralı Theias'ın yakışıklılığı ile bilinen oğlu (Erhat, 2021, s. 11-12).

¹³Güzelliği ile ünlü bereket tanrıçası (Erhat, 2021, s. 56).

mitolojisindeki kahramanlara, kahramanların macera ve görevlerine yer verilecek, kahramanların yolculuklarında karşılaştıkları kapı-geçitler örneklenecektir.

8.3.1. Yeraltı Dünyası mitinde kapı-geçit kullanımı

Yeraltı dünyası, Hades'in evi veya diğer adıyla ölüler ülkesi üç büyük Olympos tanrısından biri olan Hades'in hükmettiği diyardır. Adından da anlaşılacağı üzere ölüler ülkesi bu dünyadan göçenlerin ruhlarının yaşadığı yerdir (Erhat, 2021, s. 120).

Hesiodos (2020, s. 33) Hades ve Persephone'nin¹⁴ yankılı konağının Yeraltı Dünyası'nda yükseldiğini, kapısında azgın bir köpeğin beklediğini, girenleri ve çıkmaya çalışanları parçaladığını söyler. Görsel 8.2.' de görülen illüstrasyon çalışması Heseidos'un betimlemesi ile birebir uyumaktadır. Odysseus, Aeneas, Orpheus, Theseus, Perithos, ve Herakles ölüler diyarını çeşitli nedenlerle ziyaret etmiş, kapılarından geçmek zorunda kalmış kahramanlardır (Erhat, 2021, s. 120).



Görsel 8.2. Yeraltı Dünyası'nın kapısı ve kapı bekçisi, Hades'in köpeği Kerberus¹⁵

¹⁴Hades'in eşi. Zeus ve Demeter'in kızı (Erhat, 2021, s. 242).

¹⁵<https://www.etsy.com/hk-en/listing/607835071/cerberus-at-the-gates-of-the-underworld> (Erişim Tarihi: 21. 12. 2021)

Yeraltı dünyasının en derin yeri Tartaros'tur. Zeus ve kardeşleri büyük savaşta Titanlar'ı yendikten sonra onları buraya hapsedmiştir (Erhat, 20201, s. 279). Hesiodos (2020, s.32) Tartaros'a zincirlenenlerin üzerine tunçtan bir duvar örüldüğünü, kapılarından geçtikten sonra bir yılda dibine varıldığını anlatır. Anlaşılacağı üzere Yeraltı Dünyası mitinde iki farklı kapı-geçit kullanımı vardır. Birincisi kahramanın macerasının başında geçmesi gereken eşik işlevini görürken diğeri acımasız canavarlar olarak nitelendirebileceğimiz Titanlar'ın hapsedildiği yerden çıkmasını önler ve onları insanların dünyasından uzak tutar. Hades kapılarının ölüm eşiği olduğu da unutulmamalıdır. Maceraları boyunca yaşayan kahramanların bu kapıları geçmiş ve diriler diyarına geri dönmüş olduğu bilinse de bu mekânın asıl sakinleri ölülerdir. Homeros'un İlyada'sında pek çok kere ölmek üzere olanların Hades kapısına dayandığı söylenir. Bu söylem ölümün yaklaşmakta olduğunu belirten bir kalıp haline gelmiştir. Kerberos'un bekçiliğini yaptığı Yeraltı Dünyası veya diğer adıyla Hades kapısının ana temasının yaşayanlar ile ölülerin diyarlarını birbirinden ayıran kapı-geçit olduğu söylenebilir. Fakat kapı-geçitler birden fazla temayı aynı anda barındırabilir. Orpheus'un Yeraltı Dünyası'na yolculuğu bir kapının birden farklı temaya hizmet edebileceğinin göstergesidir.

8.3.2. Orpheus mitinde kapı-geçit kullanımı

Orpheus eski çağların en ünlü müzisyenidir. Delice âşık olduğu Eurydike ile evlenir. Evlilikten kısa süre sonra Eurydike bir yılan sokması sonucu ölür. Sevgilisinin ölümünü kabullenemeyen Orpheus Yeraltı Dünyası'nın girişine varır. Dirilerin girmesinin yasak olduğu ölüler diyarına geçebilmek için kayıkçı Kharon'un kayığına binip Akheron Nehri'ni geçmeli, Kerberos'un önünde nöbet tuttuğu kapılardan geçmelidir. Sevgilisini kaybetmenin ıstırabı ile Akheron Nehri'nin kenarında şarkılar söylemeye başlar. Şarkıları tüm Yeraltı Dünyası halkını hayretler içerisinde bırakır. Kayıkçı Kharon onu kayığına alır. Üç başlı köpek Kerberos kapılardan geçmesine izin verir (Estin ve Laporte, 2008, s. 182). Böylece Orpheus eşine ulaşma ümidiyle Yeraltı Dünyası'na girmiş olur. Bu mitte kapı-geçit iki aşamalı ve farklı formlarda kullanılmıştır. Bir nehir olarak tasvir edilen Akheron çalışmada kapı-geçit adı verilmiş olan eşik örneğidir. Akheron ancak Kharon'un kayığı ile geçilebilir. Normal şartlarda kayığa binebilmek için ölü olmak gerekir. Akheron'un ölüler ile dirilerin diyarlarını birbirinden ayıran kapı-geçit temasında kullanıldığı görülür. Yeraltı Dünyası'na girmek isteyen

yaşayan kahramanlar için ise maceranın dönüm noktası, maceraya atılabilmek için aşılması gereken eşiktir. Orpheus'un bu eşiği atlayabilmesini sağlayan söylediği etkileyici şarkılardır. Ölüler Diyarı'na girebilmek için aşılması gereken diğer eşik ise önünde üç başlı köpek Kerberos'un beklediği kapıdır. Kerberos hem içeriden dışarıya çıkmak isteyen ölülerini hem de yaşadığı halde ölülerin diyarına inmeye çalışan kişileri engeller. Kahramanlar kapıyı geçebilmek için bu canavar köpek ile yüzleşmeye cesaret etmelidir. Bu nedenle bu kapı kahramanların cesaretlerinin sınandığı kapı-geçit temasındadır. Aynı zamanda yaşayanlar ile ölülerin diyarını birbirinden ayıran kapı-geçit temasında olduğu da görülür.

8.3.3. Odysseus mitinde kapı-geçit kullanımı

Odysseus'un hikâyesi uzun değildir. Bir adam, uzun yıllar boyu evinden ayrı bırakılmıştır: Poseidon, kıskanç gözlerle onu izlemektedir ve o yapayalnızdır. Evindeki şartlara bakıldığında, sahip olduğu varlıklar, karısının talipleri tarafından saçılıp savrulmaktadır ve oğlunun hayatı da tehlike altındadır. Baş ettiği onlarca fırtınanın ardından eve harap bir şekilde dönüp ortaya çıkar; düşmanlarının peşine düşer, onları yok eder ve kendi hayatını da korur. İşte Odysseus hakkında bilmeniz gereken hikâyenin özü budur (Kershaw, 2019, s. 455,456).

Odysseus'un ev hasretiyle geçen maceraları esnasında İthaka şehrinin limanında bulunan bir mağaradan bahsedilir. Bu mağara, Naiades denen Nymphelerin kutsal yeridir. Bu mağaranın iki kapısı vardır. Bir kapı insanlar, diğer kapı tanrılar içindir. İnsanlar ikinci kapıdan geçemez, kapı ölümsüzlere aittir (Homeros, 2008, s. 230). Kutsal bir mekânın gerçeküstüne açılan kapısıdır burası. Campbell (2020, s. 76) bu tür bölgeleri 'aşırı güç bölgesi' olarak nitelendirir. Bu kapı örneğinde aşırı güç ölümsüz olana aittir. İthaka'daki mağara kapılarının olağan dünya ile olağanüstü dünyanın varlıklarını birbirinden ayırdığı görülür. Tanrıların kapısından geçmek demek olağanüstünün alanına girmiş olmak demektir. Bu nedenle bu mağara kapısı, olağan dünya ile olağanüstü dünyayı birbirinden ayıran kapı-geçittir.

8.3.4. Olympos mitinde kapı-geçit kullanımı

Olympos gökte bulutlara karışan ulu bir dağın zirvesindeki tanrı yerleşkesidir. Olympos'ta tanrılar şölenler yapar. Zeus'un liderliğinde tanrılar meclisi toplanır. Mecliste insanların sorunları tartışılır, sohbet edilir veya tanrılar kavgaya tutuşurlar (Erhat, 2021, s. 228).

Hera'nın¹⁶ Ares'i¹⁷ şikâyet etmek ve onunla mücadele etmek için babası Zeus'tan izin almak için Olympos'a gittiği anlatıda Hera Olympos kapılarına vardığında kapıların kendiliğinden inleyerek ve kolları bulutları dağıtarak açıldığı, Hera'ya yol verdiği anlatılır (Homeros, 1971, s. 80). Görsel 8.3.'de görülen kapı Homeros'un betimlediği Olympos kapısıdır. Bu anlatıda Olympos kapılarının kendi iradesinin olduğu, gelenin kimliğine göre yol verip vermeyeceğine karar verdiği anlaşılır. Hera'ya yol verilmesinin nedeni onun bir tanrıça olmasıdır. Olympos yalnızca tanrıların girebileceği, kutsal bir mekândır. Yalnızca tanrılar, tanrıçalar veya tanrılar tarafından kabul gören bir kahraman Olympos'a girebilir. Olympos kapıları yeri Olympos olanlara, tanrılara açıktır. Bu kapı kahramanın cesaretinin sınanacağı veya geçtikten sonra çeşitli sınavlardan geçerek erginleşeceği bir kapı değildir. Faniler (olağan) ile tanrıların (olağanüstü) diyarını birbirinden ayırmaktadır.



Görsel 8.3. *Olympos kapısı*¹⁸

8.3.5. Altın Post'un araniş mitinde kapı-geçit kullanımı

Altın Post babasının tahtını geri almak isteyen Iasson'un tahtı hak ettiğini göstermesi için bulup getirmesi gereken efsanevi bir posttur. Altın Post'u aramaya giden kişinin bir daha geri dönmediği bilinir. Buna rağmen Iasson kahramanlığını kanıtlamak

¹⁶Yunan mitolojisinde kin, hınç ve geçimsizlik havası yansıtan tanrıçadır (Erhat, 2021, s.135).

¹⁷Yunan mitolojisinde savaş tanrısı ve Zeus'un oğludur (Erhat, 2021, s. 50).

¹⁸<https://dribbble.com/shots/5972022-Gates-of-Mount-Olympus> (Erişim Tarihi: 22.12.2021)

adına Altın Post'u bulmak üzere bir sefer düzenler. Bu sefere Herakles, Orpheus, Kastor, Polluks ve Peleus gibi kahramanlar da katılır. Birlikte yelken açan kahramanlar türlü maceralara atıldıktan sonra yolculuklarının sonraki durağı olan Amazonlar'ın ülkesine varmak isterler fakat Çarpışan Kayalar'ı geçmeden Amazonlar'ın ülkesine varılamaz. Bu kayalar birbirinden ayrı durur fakat aralarından bir gemi geçmek istediğinde aniden bir araya gelerek aralarından geçmek isteyen gemiyi paramparça edebilirler. Kayaların geçit vermediği kişiler Altın Post'u aramaktan vazgeçmeli ve geri dönmelidir. Bu riske rağmen Iasson ve diğer kahramanlar gemilerini kayalara doğru sürer. Kahramanlar kayalara vardığında kayalar yerlerinden kıpırdamaz. Kahramanların Amazonlar'ın ülkesine geçmesine izin verir (Hamilton, 2015, s. 82-87). Çarpışan Kayalar Amazonlar'ın ülkesine varmak için kahramanların geçmesi gereken ilk eşik olmakla beraber bu eşikin kahramanın cesaretini de sınadığı söylenebilir. Bu nedenle Çarpışan Kayalar kahramanın erdemlerini sınavan kapı-geçit temasında da kullanılmıştır. Kahramanlar Altın Post'a ulaşma amacıyla kayaların arasında ezilme tehlikesine rağmen yollarına devam edebilme cesareti gösterdiği için kayalar kolaylıkla geçit vermiştir. Kahraman olmanın gerekliliklerinden biri olan cesaret, eşige ulaşan kişide yoksa kapılar geçit vermez olur. Kahraman cesur olmalı ve eşikten geçmeyi hak etmelidir.

Campbell'in "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" teoreminde açıkladığı mitolojik metinler arasındaki yapısal benzerliklerden biri olan "eşik" kavramına çalışmada incelenen Kelt, İskandinav ve Yunan mitolojisi örneklerinde rastlandığı görülmektedir. Kapı-geçitler Campbell'in "ayrılma" olarak nitelendirdiği, mitolojik metinlerin ilk bölümünü "erginleme" adını verdiği ikinci bölümüne bağlayarak metnin yapısal bütünlüğünü sağlayan bir unsur olarak kullanılmaktadır. Ayrıca mitolojik metinlerde kullanılan kapı-geçitlerin çalışmada tespit edilmiş olan çeşitli tematik benzerlikleri de taşıdığı görülmektedir.

Metinde doğüstü, sıra dışı bir olayın işin içine girmesi ile fantastiğin sınırlarına dâhil olunur (Ertekin, 2013, s. 22). Ertekin'in bir metinde fantastiğin nasıl var olduğuna dair getirdiği açıklamanın karşılığı mitolojik metinlerde de görülür. Mitolojik kahramanın olağanüstü bir tesadüf ile karşılaşması veya beklenmedik bir haber alması, çıkacağı yolculuğu fantastik kılan ilk unsurdur. Maceraya çağrıyı kabul eden kahraman için maceranın bir sonraki aşamasında karşılaşacağı ve yardım alacağı Yaşlı Bilge figürü ikinci fantastik unsur olarak göze çarpar. Bilgeden nasihatler aldıktan sonra maceraya hazır hale gelen kahramanın, olağan dünyasından çıkıp olağanüstü dünyaya dâhil

olmasını sađlayan kapı-geçitler ise üçüncü fantastik unsur olarak çeşitli temalarda görülür. Mitolojik metinlerde karşılığı tespit edilen kapı-geçitlerin fantastik sinemadaki karşılıkları çalışmanın bir sonraki bölümünde çözümlenecektir.

9. FANTASTİK SİNEMADA KAPI-GEÇİT KULLANIMI

Fantastik sinema mitler gibi kapı-geçitleri farklı temalarda kullanır. Çalışmanın bir önceki bölümünde örneklenen mit örneklerinde tespit edilen kapı-geçit temaları:

- 1- Kahramanın aşması gereken macera eşiği,
- 2- Olağan dünya ile olağanüstü dünyayı birbirinden ayıran kapı-geçit,
- 3- Kahramanın erdemlerini sınavan kapı-geçit,
- 4- Yaşayanlar ile ölülerin dünyasını birbirinden ayıran kapı-geçit.

Sıralanan temalara fantastik filmlerde de rastlanır. Her temanın filmlerde farklı bir işlev üstlendiğini de söylemek gerekir. Örneğin kahramanın aşması gereken macera eşiği teması filmin ilk ve ikinci ana bölümünü birbirine bağlayarak yapısal bir bütünlük oluşturur ve kahramanın yolculuğunda yeni bir evrenin başlamasını sağlar. Kahramanın erdemlerini sınavan kapı-geçit teması kahramanın erginleşmesini sağlayan sınavlarda görülen bir unsur olarak öne çıkar. Bir kapı-geçit birden fazla temaya da sahip olabilir. Filmdeki kapı-geçit olağan dünya ile olağanüstü dünyayı birbirine bağlarken kahramanın erdemlerini de sınavabilir. Böylece birden fazla temada kullanılmış ve birden fazla işleve sahip olmuş olur. Çalışmanın bu bölümünde fantastik sinemada kullanılan kapı-geçit temaları ve işlevleri çözümlenecektir.

9.1. Kahramanın Aşması Gereken Macera Eşiği Teması

Kahramanın yolculuğu şematik bir düzen içerisinde ilerler. Kahraman olağan dünyasında yaşarken bir aksilik veya tesadüf yaşar ve beklenmedik bir dünyanın ortaya çıkışına tanık olur. Açık seçik anlaşılamayan güçler ile ilişkiye sürüklenir (Campbell, 2017, s. 54). Sıradan dünyanın sıradan insanı olarak yaşayan kahramanın olağanüstü bir maceraya çıkmasına neden olacak bu olay Campbell tarafından “Maceraya Çağrı” olarak adlandırılmıştır. Çağrıyı kabul eden kahraman akıl hocası ile karşılaşır. Akıl hocasından karşılaşacağı olağanüstü dünya ve olağanüstü dünyanın yaratıkları hakkında bilgi alır. Maceraya çıkmaya hazır hale gelen kahraman macera eşiğini aşmalı ve sınavlarla karşılaşarak erginliğe erişmelidir. Kapı-geçitler bir macera eşiği olarak fantastik filmlerin bu aşamasında karşımıza çıkar. Eşikten geçiş, kahramanın nihayet yolculuğa çıkmaya karar verdiğini gösterir. Kahraman, sıradan dünya ile özel dünyayı ayıran kapıdan geçmeye hazırdır. Geçiş, kahramanın korkularıyla yüzleşmesinden veya akıl hocasının

yol göstermesinden daha fazlasını gerektirebilir. Kahraman, kendisini geri dönüşü olmayan özel dünyaya girme kararı vermek zorunda bırakan bir olayla karşılaşmalıdır (Voytilla, 2020, s. 23).

Hiç Bitmeyen Öykü’de (1984) filmin kahramanı Bastian 10’lu yaşlarda bir çocuktur. Annesini kaybetmiş, bu nedenle içine kapanıp fantastik kitaplar okuyarak kendi evreninin gerçeklerinden kaçmayı tercih etmiştir. Bastian sıradan bir günde okula gitmek için evden çıkar ve okul yolunda zorba sınıf arkadaşlarına rastlar. Zorba öğrenciler tarafından tartaklanır ve kovalanır. Ardındakileri atlatmaya çalışırken tesadüfen bir dükkânın kapısından içeri girer. Girdiği dükkân bir kitapçıdır. Bastian’ın maceraya çağrısı Cambell’in de belirttiği gibi bir tesadüf eseri, kitapçıya girmesi ile başlar. Bastian dükkân sahibinin elinde Hiç Bitmeyen Öykü isimli bir kitap görür ve kitabın nasıl bir kitap olduğunu sorar. Dükkân sahibi bunun çocuklara uygun bir kitap olmadığını söyleyip kitabı saklamak istese de Bastian daha önce okuduğu fantastik kitapları sayınca dükkân sahibinin tavrı değişir. Bu kitabın okuduktan sonra etkisi sona eren, sıradan ve güvenli bir kitap olmadığını söyler. Kitapta yaşananlar kitabı okuyanı da doğrudan etkileyecektir.

Bastian’ın kitap ve dolayısıyla macera yaşayacağı fantastik evren hakkında edindiği ilk bilgileri dükkân sahibi verir. Görsel 9.1.’de görüldüğü üzere dükkân sahibinin yaşı ve hikâyedeki işlevi nedeniyle “Akıl Hocası” arketipine uyduğu, Bastian’ı maceraya teşvik ettiği söylenebilir. Bastian dükkân sahibinin uyarılarına rağmen kitabı alır ve okula gider. Matematik sınavına geciktiğini anlayınca okulun çatı katına çıkar ve kitabı okumaya başlar. Eşik hikâyeyi ileri yönde sürükler, kahramanı doğrudan etkiler ve tehlikeleri artırarak onu eyleme geçmeye zorlar (Voytilla, 2020 s. 24). Bastian’ın kitapta yaşananlardan doğrudan etkileneceği uyarısına rağmen kitabı almaya cesaret edebilmesi eşiği aşmaya hazır olduğunun göstergesidir.



Görsel: 9.1. Bastian’ın dükkân sahibi ile karşılaşması

Bastian kitabı okumaya başlar başlamaz izleyici olarak Bastian'ın olağan evrenini değil, kitabın konu edindiği “*Fantasia*” isimli evreni görürüz. Kitabın kahramanı Bastian yaşlarında bir çocuk olan Athreu'dur ve *Fantasia*'yı dört bir yandan yok eden hiçliği ortadan kaldırmak için bir maceraya atılacaktır. Bastian, Athreu ile katharsis¹⁹ yaşayarak bu maceraya katılır ve böylece Bastian'ın macera eşiği Hiç Bitmeyen Öykü isimli kitap olur. Fiziksel olarak bir maceraya çıkmasa da kitabı okuyarak ve Athreu ile katharsis yaşayarak bilinmezliklerle dolu maceraya çıkar. Aynı zamanda Bastian'ın kitabı okuması ile filmde bir öykü katmanı oluşur. İlk katman Bastian'ın gerçek dünyası iken diğeri *Fantasia* evrenidir. Bu iki öykü katmanı ve evren arasındaki bağı kuran öge ise Hiç Bitmeyen Öykü kitabıdır. Bu nedenle kitabın, olağan evren ile olağanüstü evren arasında geçişi sağlayan kapı-geçit temasını da karşıladığı söylenebilir fakat kitabın bu özelliği ilgili başlıkta detaylı olarak incelenecektir.

Filmdeki tek macera Bastian'ın macerası değildir. İkinci katmanda Athreu'nun kahramanlık macerası işlenir. Athreu ülkeyi dört bir yandan saran “hiçlik” adı verilen bilinmezliği yok edecek kahraman olarak seçilir. Hiçliği yok etmenin yolu ise İmparatoriçe'yi sağlığına kavuşturmaktır. İmparatoriçe'nin nasıl iyileşeceği bilgisini öğrenmek üzere yola koyulan Athreu bir macera eşiğinden geçmez. Çünkü o hali hazırda kahramanlıkları ile bilinen seçilmiş bir kişidir. Fakat İmparatoriçe'nin şifasını öğrenmek için görüşmek istediği Güney Kahini'ne giderken iki farklı kapıdan geçecektir. Bu kapılar ise kahramanın erdemlerini sınavan kapı-geçit temasına hizmet eder ve çalışmanın ilgili bölümünde çözümlenecektir.

Harry Potter ve Felsefe Taşı'nda (2001) Harry'nin maceraya çağrısı, yanlarında yaşadığı teyze ve eniştesinin evine gelen bir mektup ile başlar. Enişte ve teyze mektubun nereden geldiğini görünce okumadan yok eder. Fakat mektuplar ısrarla gelmeye devam eder. Mektupları posta baykuşları getirir. Baykuşlar olağan mektup gönderme araçları değildir ve Harry okuyana kadar ısrarla birden fazla mektubun gelmesi olağanüstü bir

¹⁹Hikâye anlatımının, sinema vasıtasıyla sözün uzamından, gözün uzamının en üst noktasına taşınmasıyla beraber, *diegetik* anlatımda ön planda olan anlatıcı; göstermeye dayalı, başka bir deyişle mimetik anlatı ve katharsis ile beraber kendini gizlemiş ve alıcının anlatıyla ve anlatılan karakterlerle kendini özdeşleştirerek hikâyenin içine dâhil olmasına neden olmuştur. Bu durum, sözü temel alan anlatılarla, gözü temel alan anlatılar arasında oldukça mühim görülen yapısal farklılıkları beraberinde getirmiştir. Örneğin, söz temelinde duran anlatıların en önemlilerinden olan Eposlarda anlatıcının özgürlüğünün tartışılması, öyküyü anlatan ozanın ilâhi bakış açısından mütevelliit mümkün olmazken, gösterme temelinde duran sinemada, alıcının karakterle ve olaylarla özdeşleşmesi veyahut katharsis unsuru, onun özgürlüğünü, özdeşleştiği karakter bağlamında sınırlı tutar. Özdeşleşilen karakter ne kadar özgürse, seyirci de o derece özgürlüğe sahiptir (Ünal, 2015, s. 16).

olayın başlayacağını gösterir. Enişte eve daha fazla mektup gelmemesi için posta girişini kapatır fakat mektuplar gelmeye devam eder ve en sonunda evin bacasından yüzlerce mektup düşer. Harry'nin enişte ve teyzesi tarafından maceraya çağrı reddedilir. Nitekim mektuplara daha fazla dayanamayıp evi terk ederek bir adanın ortasındaki köhne eve sığınır. Gece vakti evin kapısı kırılır ve içeri Hagrid girer. Mektubu Harry'e verir ve Hogwarts Cadılık ve Büyücülük Okulu'na kabul edildiğini müjdelir. Harry ailesi ve kendisinin birer büyücü olduğunu, ailesini araba kazasında kaybetmediğini öğrenir. Maceraya çağrıyı kabul eder ve Hagrid ile yola çıkar. Hagrid ile Harry Londra sokaklarında gezerken Harry okul için gereken malzeme listesini okur. -Standart boyda iki kazan, eğer isterlerse bir baykuş, kedi veya kurbağa da getirilebilirler. Harry bunları Londra'da bulup bulamayacaklarını sorar. Hagrid nereye gideceklerini bilirse bulabileceklerini söyler ve siyah kapılı bir dükkânın kapısından içeri girerler. Hagrid Harry'nin karşılaştığı ilk akıl hocasıdır. Harry'e gerçek kimliği ve dâhil olacağı olağanüstü evren konusunda bilgiler vererek yol göstericilik yapar. Hagrid'in söylediklerine göre Harry sihirbazlar dünyasına korku salan ve pek çok sihirbazın ölümüne neden olan Voldemort adlı kötü bir sihirbazın saldırısından kurtulan tek kişidir. Dükkânın içinde giyimleri Orta Çağ kıyafetlerini andıran onlarca insan vardır ve hepsi Harry'i ismen tanımaktadır. Ona büyük saygı duyarlar ve hepsi tanışmak için ellerini uzatır. Harry bebekliğinde Voldemort'un saldırısından sağ çıkmayı başarmış olduğundan sihirbazlar evreninde çoktan kahraman ilan edilmiştir. Artık 11 yaşına gelen ve ait olduğu dünyaya dönmesi gereken kahramanın macera eşiğini aşması gerekmektedir.

Harry ve Hagrid dükkânın arkasındaki bir duvara doğru ilerler. Hagrid şemsiyesi ile duvarın çeşitli noktalarına dokunur (bir nevi şifreyi girer) ve görsel 9.2.'de görüldüğü üzere örme taşlar sağlı sollu açılarak bir kapı görünümü alır. Kapının ardında Diagon Sokağı vardır. Harry kapıyı geçer. Diagon Sokağı'nda büyülü malzemeler ve sihirbazlık araç gereci satan onlarca dükkân, yüzlerce cüppeli, sivri şapkalı büyücü ve kolonları yamuk yumuk içerisinde cinlerin çalıştığı bir banka vardır. Harry bankadan parasını çeker, gerekli alışverişi yapar. Macera eşiğini aşmış, bilinmezlerle dolu yeni bir dünyaya adım atmıştır. Artık Hogwarts'a gitmeye hazırdır. Harry'nin eşiği geçmesiyle filmin "ayrılma" evresi sona erer ve "erginleme" dönemi başlar. Diagon Sokağı'ndaki kapı kahramanın aşması gereken macera eşiği olmakla beraber olağan dünyayı olağanüstü dünyadan ayıran kapı-geçit temasına da uymaktadır. Olağan Londra sokakları içerisinde özel bir şifre ile olağanüstü dünyaya açılmaktadır.



Görsel 9.2. *Diagon Sokağı kapısı*

Narnia Günlükleri: Aslan, Cadı ve Dolap (2005) 2. Dünya Savaşı esnasında Nazi bombardımanı altında kaldıktan sonra annelerinden ayrılarak güvenli bir bölgeye tahliye olan dört İngiliz kardeşin hikâyesini konu alır. Büyükten küçüğe Peter, Susan, Edmund ve Lucy isimli dört kardeşin hepsi henüz çocuk yaşta'dır. Şehirden tahliye edildikten sonra savaş bitene kadar güvende kalmak amacıyla bir profesörün evine yerleşirler. Profesörün evi taşrada, oldukça büyük ve odaları tarihi eserler ile dolu bir malikânedir. Çocuklar evin kâhyası tarafından gürültü yapmamaları, profesörü rahatsız etmemeleri ve tarihi eserlere dokunmamaları konusunda uyarılır. Kardeşler yeni evlerine alışmaya çalışırken en küçük kardeş Lucy sıkılır ve saklambaç oynamak ister. Büyükleri Lucy'yi kırmaz ve oyuna başlarlar. Lucy saklanmak için uygun bir yer ararken odalardan birinin kapısını açar ve içerisinde üstü örtülü bir dolap görür.

Görsel 9.3.'de görülen dolabın örtüsünü açan Lucy saklanmak için dolabın içine girer. Dolap kürklerle doludur. Kürklerin arasına iyice saklanmak için yavaş yavaş arkaya adım atan Lucy bir çam ağacının dallarının tenine batmasıyla irkilir ve arkasına bakar. Lucy'nin girdiği dolabın ardında karlarla kaplı bir orman vardır. Lucy ormanın içine doğru yürümeye başlar.



Görsel 9.3. *Narnia'ya açılan dolap*

Ormanda Satiros²⁰ benzeri bir yaratıkla karşılaşır. İsmi Tumnus olan bu yaratık kendisinin bir Çoban Cini olduğunu söyler. Tumnus'un vücudunun belden aşağısı bir keçiye, belden üstü ise bir insana benzer. Birbirini tanımaya çalışan ikilinin sorularından karşılaştıkları ormanın Narnia isimli bir evrenin parçası olduğunu öğreniriz. Tumnus Lucy'yi bir şeyler içmek için evine davet eder. Lucy bu fantastik yaratığın davetini kabul edip evine gider. Görünüşte kibar ve iyi bir varlığa benzeyen Tumnus, Lucy bir şeyler içerken sihirli kavalını çalar ve Lucy'yi uyutur. Lucy uyandığında gece olmuştur. Geç kaldığı için geri dönmek ister fakat Tumnus bunu yapamayacağını artık çok geç olduğunu söyler. Kendisinin çok kötü bir Çoban Cini olduğunu belirten Tumnus, Narnia'ya Beyaz Cadı'nın hükmettiğini ve herkese ormanda dolaşan bir insan çocuğu gördüklerinde kendisine teslim etmeleri konusunda baskı yaptığını söyler. Beyaz Cadı'nın korkusundan Lucy'yi alıkoymak zorundadır. Fakat Lucy'nin masumiyeti karşısında yüreği bu kötülüğü yapmaya razı olmaz ve Lucy'yi geldiği yere geri götürür. Lucy geri döndüğünde kardeşlerini bıraktığı gibi saklambaç oynarken bulur. Narnia'da koca bir gün geçmişken kendi evreninde henüz birkaç saniye geçmiştir. Kardeşlerine olan biteni anlatır fakat hiç birini Narnia'nın varlığına inandıramaz.

Lucy'nin kapıdan ilk geçişi kahramanın aşması gereken macera eşiği temasında kullanılmaz. Lucy saklambaç oynarken tesadüfen bu geçitten geçer ve bilinmez bir maceraya çağrılır. Bu çağrıyı kardeşlerine de aktarmak için geçitten geri döner. Campbell'in bahsettiği macera eşiğinde macera sona ermeden eve dönüş de yoktur.

²⁰Yunan mitolojisinde insan görünümlü, at kuyruklu ya da oğlak bacaklı ve kısa boynuzlu olarak tasvir edilen karanlık yaratıklar (Kılınç, 2018, s. 247).

Lucy'nin dolabı ilk kullanışı kahramanın yolculuğunu başlatan maceraya çağrı aşamasıdır. Böylece kapı-geçitlerin farklı bir kullanımını görmüş oluruz. Dolap geçidi, macera eşiği olmadan önce maceraya çağrıyı sağlayan tesadüf olarak karşımıza çıkar. Daha sonra macera eşiği de olacak olan dolap iki işlev birden üstlenir.

Lucy başından geçenleri kardeşlerine anlatır fakat kardeşleri Lucy'nin anlattıklarına inanmaz. Dolabı kontrol ederler fakat dolabın ardında olağanüstü herhangi bir şey yoktur. Aynı gece Lucy uyuyamaz ve tekrar dolap odasına yönelir. Fakat bu sefer Edmund da peşinden gider. Lucy Edmund'dan birkaç saniye önce dolabın içine girmesine rağmen Edmund Narnia'ya geçtiğinde onu bulamaz. Bunun nedeni zamanın Narnia içerisinde çok daha hızlı akmasıdır. Edmund şaşkınlık ile etrafını keşfederken büyük beyaz geyiklerin çektiği bir kızak Edmund'un durduğu yoldan geçer. Ezilmekten son anda kurtulan Edmund'un üzerine bir cüce atlar ve bıçağını Edmund'un boğazına dayar. Cüce Edmund'un boğazını kesecekken arabadan ak saçlı fakat genç, buzdan bir taç takan, beyaz kaftanlı bir kadın iner ve cüceyi durdurur. Kendini Narnia Kraliçesi olarak tanıtan bu kadın Beyaz Cadı'dan başkası değildir. Edmund'un bir insan olduğunu anlayan Cadı Edmund ve kardeşleri hakkında sorular sorar. Edmund'a ikramlarda bulunur ve diğer kardeşlerini de getirmesini öğütleyerek Edmund'u bırakır. Serbest kalan Edmund, kardeşi Lucy ile karşılaşır ve ikili tekrar olağan dünyalarına döner. Lucy Edmund'un tanıklığına güvenerek diğer kardeşlerine olup biteni anlatır fakat Edmund kardeşlerinin kendisine inanmamasından korkarak Lucy'nin anlattıklarını reddeder. Edmund'un tavrı karşısında hayal kırıklığına uğrayan Lucy ağlayarak odayı terk eder ve merdivenlerde ev sahipleri Profesör ile karşılaşır. Ona sarılarak ağlamaya başlar. Profesör büyük kardeşleri odasına çağırır ve olup biteni öğrenir. Dolabın ardındaki fantastik evren ile ilgili anlatılanlar profesörün oldukça ilgisini çeker ve büyük kardeşlere Lucy'e güvenmeleri, söylediklerine inanmaları öğüdünü verir. Profesör filmdeki akıl hocası arketipine uyan ilk karakterdir. Tavırlarından Narnia hakkında bilgi sahibi olduğu anlaşılır. Büyük kardeşlere yol göstererek üstü kapalı şekilde dolabın ardındaki evrene geçmenin yolunun o evrenin varlığına inanmak olduğunu söyler.

Sonraki gün kardeşler bahçede beysbol oynarken Edmund'un vurduğu top malikânenin camlarından birini kırar ve tarihi savaş zırhlarından birini yere düşürerek paramparça eder. Sesleri duyan kâhyanın olay mahalline yaklaştığını anlayan kardeşler koşarak dolabın olduğu odaya girer ve dolabın içine saklanır. Daha önce büyük kardeşlere normal bir dolaptan farklı görünmeyen dolap bu sefer Narnia'ya açılır ve tüm

kahramanlar macera eşiğini aşarak Narnia'ya geçmiş olur. Lucy'nin önerisi ile Tumnus'un evine doğru yola çıkar. Eve vardıklarında evin kapısının kırılmış olduğunu görürler. Ev darmadağındır. Tüm porselenler kırılmış ve duvara bir not asılıdır. Notta Tumnus'un insan ırkına yardım ettiği için cezalandırıldığı yazar. Tumnus'un başına gelenleri öğrenme ve bu evrende ne olup bittiğini anlama motivasyonu ile Narnia'yı keşfetmeye başlayan kahramanların fantastik evrendeki macerası başlar.

Akıl hocasından öğütler alan kahramanlarımızın hep birlikte dolaptan geçmesi kahramanın maceraya atılmak için geçmesi gereken macera eşiğidir. Böylece Campbell'in mitolojik kahramanlık hikâyelerinde kahramanın yolculuğunun ilk aşaması olarak belirttiği ayrılma evresinin aşamaları kronolojik sırayla gerçekleşmiş olur. Dolaptan geçebilmek için kahramanların Narnia'nın varlığına inanması gerekir. Profesörün yönlendirmesi ve büyük kardeşlerin Lucy'e güvenmesi ile beraber bu şart karşılanır. Kahramanların erginleşme sürecine gireceği macera başlar.

Dolap, 2. Dünya Savaşı yıllarının İngilteresinden kötü cadıların, insan-hayvan melezi ırkların yaşadığı Narnia evrenine açıldığından aynı zamanda olağan dünya ile olağanüstü dünyayı birbirinden ayıran kapı-geçit temasına da uyar. Dolabın bu işlevi bir sonraki başlıkta detaylıca açıklanacaktır.

Pan'in Labirenti (2006) 1944 yılında iç savaş henüz bitmişken İspanya Krallığı'nın otoriteyi yeniden sağlamaya çalıştığı yıllarda, savaşta babasını kaybetmiş Ofelia isimli küçük bir kızın annesinin yeniden evliliği nedeniyle taşraya taşınmasıyla başlar. Anne taşrada isyancıların peşinde olan bir yüzbaşı ile evlenmiştir ve ikinci çocuğa hamiledir. Ofelia ve anne taşradaki çiftliğe giderlerken Ofelia'nın peri masalları okuduğunu görürüz. Dış ses masallardan birini seslendirir. Masala göre uzun yıllar önce Yeraltı Kralı'nın kızı yeryüzüne çıkmaya heves eder. Bir gece korumalarını ardında bırakır ve yeryüzüne çıkar. Fakat güneş prensesin bedenine zarar verir ve prenses ölür. Masala göre Yeraltı Kralı kızının başka bir bedende bir gün geri döneceğine inanır. Annesi Ofelia'nın peri masalları okuyacak çağı çoktan geçtiğini söyler ve taşraya vardıklarında yüzbaşına nazik davranması konusunda Ofelia'yı uyarır. Hiç Bitmeyen Öykü'de gördüğümüz ebeveyn tavrı bu filmde de karşımıza çıkmış olur. Ebeveynler çocuklarının gerçek evrenin sorumluluk ve zorunluluklarına ayak uydurması için fantastik hayallerden ve maceralardan çocuklarını uzak tutmaya çalışır. Bu durumun nedeni iki filmde de sıradan olan ebeveynlerin olağanüstü kahramanları ve kahraman yolculuklarına inanmıyor oluşudur. Taşraya yolculuk devam ederken annenin midesi bulanır ve arabalar durur.

Arabadan inen Ofelia yerde göz şeklinde bir taş bulur. Biraz ileride ise taşın yerleşip tamamlayacağı eski bir totem görür. Ofelia taşı toteme yerleştirir ve totemin ağzından peygamberdevesi benzeri bir böcek çıkar. Ofelia bu böceği bir peri olarak tanımlar. Çiftliğe vardıklarında Ofelia böceği tekrar görür ve takip etmeye başlar. Böcek onu çiftliğin arkasındaki bir labirente götürür. Ofelia labirente girdiği anda çiftliğin kâhyası gelir ve Ofelia'yı çiftliğe geri götürür. Fakat aynı gece böcek Ofelia'nın odasına gelir ve başucuna konar. Ofelia masal kitabından bir peri çizimi göstererek böceğe bir peri olup olmadığını sorar. Böcek çizime bakar ve çizimdeki periye dönüşerek Ofelia'yı tekrar labirente çağırır. Böcek veya diğer görünümü ile peri, Ofelia'nın fantastik macerasını başlatan maceraya çağrı unsurudur.

Ofelia Görsel 9.4.'deki labirent kapısını geçer ve labirentte Pan ile karşılaşır. Pan gövdesi ağaç kabuklarıyla kaplı, yüzü bir keçiyi andıran fakat insanlar gibi iki ayaküstünde duran oldukça yaşlı, sihirli bir varlıktır ve Yeraltı Kralı'nın bir hizmetkârıdır. Ofelia'ya aslında bir insan olmadığını, Yeraltı Kralı'nın kızı olduğunu, Yeraltı Dünyası'na döneceğini fakat bunu yapabilmesi için üç görevi yerine getirmesi gerektiğini söyler. Bu üç görev ya da sınavın yapılmasının nedeni Ofelia'nın yeryüzünde geçirdiği süre içerisinde gerçek kimliğinden ne kadar uzaklaşıp ne kadar insanlaştığını ölçmektir. Yeraltı Krallığına dönebilmek için hala o krallığa ait bir ruha sahip olduğu ispatlanmalıdır.



Görsel. 9.4. *Labirent kapısı*

Ofelia'nın labirent kapısından geçişi onu fantastik bir maceranın içine sürükler. Büyülü bir varlık olan Pan ile karşılaşır ve gerçek kimliği hakkında bilgi sahibi olur ve aynı zamanda üç görevi yerine getirmek zorunda kalarak sınavlar yoluna girmiş olur. Ayrıca Pan Ofelia'nın gerçek kimliği ve gerçek dünyası ile ilgili bilgiler vererek akıl hocası arketipinde karşımıza çıkar.

Ofelia'nın ilk görevi ormanın içindeki ulu bir ağacın köküne yerleşmiş ve onu kurutmuş olan devasa kurbağaya üç taş yedirip kurbağanın midesindeki altın anahtarı almak olur. Ofelia çiftliğin ardındaki ormanda bu ağacı ve kurbağayı ararken üvey babası ve askerlerinin ormanda isyancı avına çıktığını görürüz. Böylece orman sıradan insanlar için birbirlerinden saklandıkları, siyasi emellerle birbirlerini katlettikleri bir mekân iken Ofelia için büyülü bir maceraya ev sahipliği yapan ve gerçek benliğini keşfedebileceği mekân haline gelir.

Ofelia'nın erginleşme ve gerçek kimliğini keşfetme macerası labirent kapısından geçmesiyle başlar. Aynı zamanda filmin serim aşaması bitmiş ve düğüm başlamış olur. Cambell'in teoremine göre ise eşikten geçilmesi ile kahraman yolculuğunun "ayırılma" aşaması bitmiş, "erginleme" aşaması başlamıştır. Bu nedenle labirent kapısının kahramanın aşması gereken macera eşiği temasında kullanıldığı söylenebilir.

Alice Harikalar Diyarında (2010) geçmişten bir sahne ile açılır. Küçük Alice'i uyku tutmaz ve arkadaşlarıyla hararetili bir şekilde iş konuşan babasının yanına gelir. Baba Alice'i uyutmak için arkadaşlarından müsaade ister. Alice sürekli gördüğü bir rüyayı tekrar gördüğünü söyler. Rüyanın içeriğinde Smokinli bir tavşan, konuşan mavi bir tırtıl ve gülümseyen bir kedi vardır. Alice rüya sonrası babasına delirip delirmediğini sorar. Babası tüm iyi insanların biraz deli olduğunu söyler. Filmin açılış sahnesi Alice'in fantastik bir maceraya bakış açısını anlamamız açısından önemlidir. Olağan vasıflarının dışında vasıflara sahip varlıkların var olduğunu düşünmek Alice'e delilik gibi gelir. Sonraki sahnede Alice'in yirmi yaşına geldiğini görürüz. Annesi ile beraber bir davete gider. Davete giderken çocukken gördüğü rüyayı sürekli olarak görmeye devam ettiğini öğreniriz. Davet bir Lord çocuğu olan Hamish'in Alice'e evlenme teklif etmesi için düzenlenmiştir. Alice davette dans ederken başka insanlara çarpar ve devamlı davetin gerekliliklerinden uzak davranışlarda bulunur. Alice'in davranışlarından kibar bir gelinlik kız imajından uzak olduğunu ve kendine dayatılan hayata karşı direndiğini görürüz. Bir yandan gördüğü fantastik rüyaların deli saçması olduğunu düşünen Alice'in diğer yandan olağan evrene uyum sağlayamadığını bir arafta olduğunu anlarız. Lordun eşi oğluyla

evlenecek olan Alice ile sohbet etmek ister ve şatonun bahçesinde bir geziye çıkarlar. Kadın Alice'in oğluna karşı sorumluluklarından ve oğlunun hassasiyetlerinden bahsederek Alice'den beklenen kadınlığı açıklamaya çalışırken Alice hiç orali olmaz. Kadın konuşmaya devam ederken Alice bahçedeki çalılıkların hareket ettiğini ve smokinli bir tavşan gördüğünü söyler. Kadın Alice'in kendi anlattıklarına odaklanmasını ister fakat Alice tavşanın peşinden gider. Tavşanı kovalarken tören alanına geri döner ve Lord Hamish'e yakalanır. Hamish tüm davetlilerin önünde Alice'e evlenme teklif eder. Alice bu sırada bahçenin öte yanında duran tavşanı görür ve Hamish'i yanıtızsız bırakarak tavşanın peşinden gider. Davet sahnesi Alice'i tanımamız açısından önemlidir. Evlilik çağına gelmiş ve soylu biri ile evlenme fırsatı yakalamış olan Alice'in bu evlilik için hiç heyecanlanmadığını, kendisinin de henüz tanımlayamadığı bir arayış içerisinde olduğunu görürüz. Tavşanın ortaya çıkışı ile beraber Alice çocukluğundan beri rüyasında gördüğü bu fantastik yaratığın peşinden gitme arzusu duyar. Her ne kadar deli saçması bir rüya olduğunu düşünse de içerisinde maceraya dair karşı konulamaz bir istek vardır. Böylece Alice'in tavşanı kovalaması hikâyenin maceraya çağrı evresini oluşturur ve yolculuk başlar.

Alice tavşanı bir tavşan deliğine kadar kovalar. Görsel 9.5.'de görülen tavşan deliğine düşen Alice hızla ve metrelerce yere çakılır. Tavşan deliğinin içinde onlarca kitap, kendi kendine çalan bir piyano gibi nesnelere görülür ve delik gittikçe bir girdaba benzemeye başlar. Filmde tavşan deliği kahramanın aşması gereken macera eşiği temasında kullanılan bir kapı-geçit örneğidir. Delikten geçildiğinde mekân ve zaman değişir ve aynı zamanda hikâyenin düğüm noktalarından biridir. Delik Alice'in macerasında ayrılma evresini bitirip erginleşme dönemini başlatan bir eşik kronotopudur. Kronotoplar anlatıyı biçimlendirir, anlatı düğümlerini bağlar veya birleştirirler (Bahtin, 2020, s. 303).



Görsel 9.5. *Alice ve tavşan deliği*

Nihayet Alice tabana vardığında kendini her duvarında birer kapı olan bir odada bulur. Kapıları açmaya çalışır fakat hepsi kilitlidir. Daha sonra kendisinin geçemeyeceği kadar küçük bir kapı daha görür. Bu kapıdan geçemeyeceğini düşünür ve etrafına bakınmaya devam eder. Üzerinde iç beni yazan bir şişe görür ve şişedeki içeceği içer. İçeceği içtikten sonra hızla küçülen Alice kapıdan geçebilecek boyuta gelir fakat anahtarı masanın üzerinde unutmuştur. Masaya ulaşmaya çalışırken üzerinde ye beni yazan bir kek görür. Keki yediğinde devasa boyutlara ulaşır. Anahtarı alır. İçeceği tekrar içerek küçülür ve kapıdan geçer. Alice tüm bunları yaparken Harikalar Diyarı'nın varlıklarının kendi aralarında tartıştığını duyarız. Tartışma konusu bu kızın gerçek Alice olup olmadığıdır. Campbell'in eşığe gelmeden önce yolculukta yaşanması gereken bir aşama olarak belirttiği “akıl hocası ile karşılaşma” aşaması bu filmde eşikten önce gelmez. Böylece kronolojik sıra bozulmuş olur. Akıl hocası kahramana geçeceği fantastik evren ve bu evrendeki tehlikeler hakkında bilgi verir fakat bu filmde Alice'in bir kahraman olup olmadığı kendisi ve çevresindekiler tarafından devamlı sorgulanır. Bu nedenle akıl hocası arketipi Alice eşikten geçmeden önce görülmez. Çünkü Alice bir kahraman olmayı uzunca bir süre reddeder. Bu nedenle Alice'in doğru Alice olup olmadığı sorusu film boyunca yinelenir. Tavşan ve diğer Harikalar Diyarı karakterleri Alice'in doğru Alice olup olmadığı konusunda bir karara varamaz ve bu konuyu tırtıla sormaya karar verirler. Mavi Tırtıl Alice'e bir kehanetten bahseder. Kehanete göre Muhteşem Gün'de Alice adında bir kahraman gelecek ve *Jabberwock* isimli canavarı yenerek Harikalar Diyarı'nı

Kırmızı Kraliçe'nin zulmünden kurtaracaktır. Alice kendisinin kehanette bahsedilen Alice olamayacağını, üstelik bu yaşananların da bir rüyadan ibaret olduğunu söyler ve kahramanlık kaderiyle beraber Harikalar Diyarı'nın da varlığını reddeder. Alice'in reddi kahramanın yolculuk aşamalarından "Çağrının Reddi" aşamasına karşılık gelir. Cambell'e göre çağrının reddi kahraman yolculuğa çıkmadan ve eşikten geçmeden önce yaşanmalıdır. Fakat filmde bu aşama da akıl hocası ile karşılaşma aşaması gibi Cambell'in olağan çizgisinin dışında kullanılır. Mavi Tırtıl kahramanın kader çizgisini gösteren ve ona dâhil olduğu evrene dair bilgiler veren akıl hocası konumundadır. Alice akıl hocasının öğretileri ile birlikte maceraya çağrışı da reddetmiş olur.

Alice'in çağrışı reddedip kendini rüyadan uyandırmaya çalıştığı esnada Kızıl Kraliçe'nin askerleri baskın yapar. Alice ve Harikalar Diyarı'nın askerleri kaçışmaya başlar. Alice askerlerden kaçarken Sırtan Kedi ile karşılaşır. Kedi Alice'i Şapkacı'ya götürür. Şapkacı Alice'e kaderini kabullenmesi konusunda baskı yaparken askerler buraya da baskın yapar. Şapkacı Alice'i saklar ve daha sonra Beyaz Kraliçe'ye götürmek ister. İkili yoldayken askerlere yakalanır. Şapkacı Alice için kendisini feda eder ve yakalanır. Alice'in kahramanlık kimliğini kabullenmesini sağlayan da bu olay olur. Şapkacı'yı kurtarmak isteyen Alice'in macerası başlar. Şapkacı kurtarılır. Jabberwock'u öldürecek kılıç Kırmızı Kraliçe'den çalınır. Savaş meydanında Jabberwock Alice tarafından alt edilir ve Harikalar Diyarı'nın hükümdarı tekrar Beyaz Kraliçe olur.

Tavşan deliği Alice'in macera eşiği olmakla beraber Cambell'in yolculuk kronolojisini kıran bir örnektir. Aynı zamanda tavşan deliği olağan dünya ile olağanüstü dünyayı birbirinden ayıran kapı-geçit temasına da hizmet eder. Tavşan deliğinin bu işlevi bir sonraki başlıkta çözümlenecektir.

Jack ve Fasulye Sırığı masalından uyarlanan *Dev Avcısı Jack* (2013), *Alice Harikalar Diyarında* filmiyle benzer şekilde geçmişten bir sahne ile açılır. Küçük bir köylü çocuğu olan Jack yatağında masal okur. Masala göre uzun zaman önce cennetin kapılarına ulaşmak isteyen bir grup keşiş fasulye tohumlarına bir çeşit büyü yaparak fasulyelerin devasa boyutlara ulaşmasını sağlamış ve gözle görünemeyecek kadar yükseğe uzamış olan sıriklara tırmanarak cennete ulaşmaya çalışırlar. Fakat cennet ile dünyaları arasında devlerin yaşadığı bir diyar vardır ve fasulye sırikları bu diyara uzanmıştır. Keşişler devler tarafından katledilir ve devler sıriklardan insanların diyarına iner. İnsan etini lezzetli bulan devler büyük bir katliama yol açar fakat cesur bir kral devlerin yüreğini kullanarak yaptırdığı bir tacı başına geçirerek devlere hükmetme gücü

kazanır. Kral devleri tekrar kendi diyarlarına gönderir ve fasulye sırıklarını kestirerek bu iki diyar arasındaki bağı koparır. Böylece krallıkta yaşayan insanlar tekrar güvenli bir şekilde yaşamaya başlarlar. Jack masalı okurken odaya babası girer ve masalın belli bir kısmını babası tamamlar. Jack masalı tutkuyla ve anlatılanlara inanarak okurken babası bunun sadece bir masal olduğunu söyler. Masaldaki kral gibi bir kralın muhafızı olmak istediğini söyleyen Jack o yüreğe sahip olsa bile soylu olmadığı için o konuma gelemeyeceğini öğrenir. Jack Albion isimli bir ülkede yaşar. Bu ülke dünya tarihinde hiç var olmadığından biz izleyiciler için olağanüstüdür. Fakat Jack ve babasının evlerinin halinden, giyiminden Albion isimli ülkenin Orta Çağ Avrupa'sında bir derebeyliğini andırdığını anlarız. Filmin ilerleyen döneminde görülecek olan mekânlar, şövalyeler ve soylular da bu benzerliği pekiştirir. Jack'in masal okuduğu sahnede iki önemli unsur dikkat çeker. İlk olarak Albion'da yaşayan insanlar için çocuk Jack'in tutkulu ve anlatılanlara inanır şekilde okuduğu masalın gerçek olarak kabul edilmediğini öğreniriz. Masalın içeriği olağanüstüdür. Çünkü olağan Albion evreninde büyü ve devler gibi olağanüstü unsurlar yoktur. Bu nedenle masalın eski bir kralı onurlandırmak adına anlatılan olağanüstü bir masal olduğu düşünülür. İzleyici için Albion her ne kadar gerçek dışı bir evren olsa da film evreni içerisindeki karakterler için Albion olağan-gerçek dünyadır. İkinci önemli unsur ise kahraman olmak isteyen Jack'in köylü çocuğu olduğu için kahraman olmaya hakkı olmadığını öğrenmemizdir. Bu bilgi Jack'in ileride başlayacağı kahramanlık yolculuğunda toplumsal sınıf çatışması içerisinde kalacağını ve bir yandan karşılaşacağı zorlu sınavları aşarken bir yandan da bu engel ile mücadele edeceğini görünür kılar.

Jack'in yatağında masal okuduğu sahneden sonra filmde bir zaman atlama olur ve on yıl sonrasını görürüz. Jack büyümüş, erginlik çağına yaklaşmış ve babasını kaybetmiştir. Amcasının yanında yaşar. Amcasının atını ve at arabasını satmak için şehre gider. Şehir meydanında dolaşırken çocukluğunda okuduğu masaldan uyarlanmış bir tiyatro gösterisi görür ve at ve arabayı unutarak keyifle gösteriyi izlemeye başlar. Jack'in gösteriye olan ilgisinden hala bu maceraya ilgi duyduğunu anlarız. Fakat gösteriyi izlerken at arabasını çaldırır. En azından elinde kalan atı satmak ister ve pazar alanında gezmeye başlar. Bu sırada bir keşişin kral danışmanı Roderick'in odasından bir şey çaldığını görürüz. Roderick çalınan şeyi hemen bulmak ister ve şehrin tüm kapılarını kapatır. Şehirden kaçmaya çalışan keşiş Jack ile karşılaşır ve atı satın almak ister fakat parası yoktur. At karşılığında çaldığı sihirli fasulyeleri teklif eder. Askerlere yakalanıp

çaldığı sihirli fasulyeleri yakalatmak istemeyen keşiş fasulyeleri Jack'e teslim eder ve atı olarak uzaklaşır. Jack'in maceraya çağrısı bu tuhaf keşiş ile karşılaşması ile gerçekleşmiş olur. Keşiş fasulyeleri ve sihirli tacı kullanarak devleri hizmeti altına alıp ülkeleri fethetmek isteyen Roderick'in gizli planını bozmak için fasulyeleri çalmıştır. Biz izleyici olarak bu gerçeği bilir ve masalda anlatılan olağanüstü şeylerin gerçek olduğunu anlarız fakat Jack henüz bu gerçekleri bilmez ve bir tesadüf eseri başlayan macerasının çocukken okuduğu masalda yaşananlara benzer olacağını henüz kestiremez.

Atı ve arabayı kaybedip bir avuç fasulye ile evine dönen Jack amcasından bu konuda azar işitir. Amca artık aklını başına toplamasını ve ergin bir insan gibi davranmasını ister. Amcanın bu tavrına benzer bir tavır da Jack'in çocukluğunda babası ile masal okuduğu sahnede görürüz. Baba, Jack'in masalı büyük bir ilgi ile okuyup masalda anlatılanların gerçek olduğuna inandığını fark edince bunların sadece bir masal olduğunu, devlerin var olmadığını ve bir köylü çocuğu olan Jack'in şövalye olamayacağını söyler. Fakat ikisinin de bilmediği Jack'in sıradan bir köylü çocuğundan çok daha farklı bir yoldan erginleşme yoluna gireceğidir. Amca sinirlenerek masada duran fasulyeleri yere saçar. Jack tüm fasulyeleri toplar fakat bir fasulye döşemenin arasından toprağa düşer. Aynı gece yoğun yağmur yağışı varken Jack'in kapısı çalar. Gelen ülkenin prensesi Isabelle'dir. Isabelle babası tarafından zorla Roderick ile evlendirilmeye çalışılmış ve bu nedenle saraydan kaçarken yağışa yakalanıp etraftaki tek ev olan Jack'in evine sığınmıştır. Jack ve Isabelle birbirlerini tanırken yağmur toprağa düşmüş olan fasulye tohumuna ulaşır ve tohum devasa kalınlıkta kökleri olan ve uzunluğu arşa uzanan bir fasulye sırıgına dönüşür. Bu esnada Jack'in evini de göğe yükseltir. Isabelle evin içinde mahsur kalırken Jack sıırıktan aşağı düşer ve baygınlık geçirir. Böylece devlerin diyarına açılacak olan sihirli geçidi görmüş oluruz.

Jack gözünü açtığında kral ve adamları başındadır. Kral, olup biteni öğrenir ve Isabelle'i kurtarmak için bir ekip oluşturur. Jack de ekibe dâhil olur ve Isabelle'i kurtarma macerası başlar.

Jack, Roderick ve soylu şövalyelerden oluşan grup Görsel 9.6.'da görülen sırığa tırmanmaya başlar. Tırmanış hem sırıgın yapısından hem de değişen hava şartlarından ötürü zorlu geçer. Bir grup asker yoğun yağmurdan etkilenerek sıırıktan kayar ve düşme tehlikesi yaşarlar. Roderick askerleri iple yukarı çekmek yerine iplerini keser ve onlardan kurtulur. Jack tırmanışta yaşanan güçlükleri aşar ve devlerin diyarına ulaşanlar arasında yer alır. Jack ve grubun kalan üyeleri çok geçmeden devler ile karşılaşır ve masalda

anlatılan her şeyin gerçek olduğunu öğrenir. Grubun diğer üyeleri devlere yakalanır ve tutsak edilir. Jack hem prensesi hem de diğer şövalyeleri tutsaklıktan kurtarmaya çalışırken Roderick gizli planını açık eder. Sihirli tacı başına geçirerek devleri hükmü altına alır. Amacı devleri kullanarak tüm krallıkları ele geçirmektir. Jack maceranın geri kalan kısmında hem devleri hem de Roderick'i alt etmelidir.



Görsel 9.6. Devlerin diyarına açılan geçit: fasulye sırtığı

Jack, Roderick ve soylu şövalyelerden oluşan grup Görsel 9.6.'da görülen sırtığa tırmanmaya başlar. Tırmanış hem sırtığın yapısından hem de değişen hava şartlarından ötürü zorlu geçer. Bir grup asker yoğun yağmurdan etkilenerek sırtıktan kayar ve düşme tehlikesi yaşarlar. Roderick askerleri ipe yukarı çekmek yerine iplerini keser ve onlardan kurtulur. Jack tırmanışta yaşanan güçlükleri aşar ve devlerin diyarına ulaşanlar arasında yer alır. Jack ve grubun kalan üyeleri çok geçmeden devler ile karşılaşır ve masalda anlatılan her şeyin gerçek olduğunu öğrenir. Grubun diğer üyeleri devlere yakalanır ve tutsak edilir. Jack hem prensesi hem de diğer şövalyeleri tutsaklıktan kurtarmaya çalışırken Roderick gizli planını açık eder. Sihirli tacı başına geçirerek devleri hükmü altına alır. Amacı devleri kullanarak tüm krallıkları ele geçirmektir. Jack maceranın geri kalan kısmında hem devleri hem de Roderick'i alt etmelidir.

Fasulye sırtığı Jack'in atlaması gereken macera eşliğidir. Fakat bu eşik *Harry Potter ve Felsefe Taşı*'nda Harry'nin bir anda geçtiği 9 ¾ peronuna veya *Alice Harikalar Diyarı*'nda Alice'in içine düşüp Harikalar Diyarı'na ulaştığı tavşan deliğine benzemez. Jack'in macera eşığı uzun bir tırmanma gerektiren, fiziki güçlükler ve tehlikeler barındıran, aşılması zaman alan bir eşiktir. Bu nedenle Campbell'in "Sınavlar Yolu"

olarak isimlendirdiği, kahramanın çeşitli zorluklar ile mücadele ederek erginleştiği yolculuk aşamasının işlevini de üstlenir. Fasulye sırtığı örneği hem macera eşiği hem de sınavlar yolu işlevlerini üstlenerek birden fazla macera aşamasını bünyesinde barındırır. Ayrıca Jack eşiğe varmadan bir akıl hocası ile karşılaşmaz. Bunun nedeni karşılaşacağı yeni olağanüstü evrenin çocukluğundan beri okuduğu masalda anlatılıyor oluşudur. Jack'in yapması gereken masalın gerçekliğini kabul etmek ve karşısına gelecek olan sınavları atlattır. Sırtığı tırmanıp devlerin diyarına ulaşan Jack devlerle mücadele edeceği yeni sınavlara atılır.

9.2. Olağan Dünya ile Olağanüstü Dünyayı Birbirinden Ayıran Kapı-Geçit Teması

Sanatta bir şekilde gerçekliğin sınırları dışına çıkan eserlere fantastik adı verilir (Uyanık, 1999, s. 56). Olabildiğince sadeleştirilmiş bu fantastik tanımı kapı-geçitlerin ikinci işlevini açık eder. Kahramanı maceraya davet etmek için gelen ve gerçeküstü güçlere sahip bir haberci veya sihirler, tılsımlar ve öğütler ile kahramanı maceraya hazırlayan akıl hocası birer fantastik unsurdur. Fakat bu karakterler kahraman fantastik evrene geçmeden önce kahraman ile karşılaşılırsa kahramanın olağan evreninin olağanlığını bozan gerçeküstü öğeler, filmde görülen ilk fantastik unsurlar olarak kalır. Kahraman bu öğelerin kaynağına, olağanüstü evrene geçerek olağan evreninden çıkar ve olağanüstü-fantastik evrene girer. İşte bu iki evren arasındaki geçişi kapı-geçit unsurları sağlar.

Hiç Bitmeyen Öykü'de (1984) olağan evren 1980'li yılların ABD'sidir. Bastian'ın kitabı okuyup fantastik evrene geçtiği ana kadar filmin geçtiği evren olağanüstü öğelere kapalı, güvenli ve bilindik bir evrendir.

Film Bastian'ın bir rüyadan uyanıp babası ile kahvaltı yaptığı sahne ile başlar. Görsel 9.7.'de görüldüğü üzere Bastian'ın yaşadığı ev ve kahvaltı sofrasındakiler oldukça olağandır. Bastian'ın sofrasında peynir ve elma gibi yiyecekler varken Fantasia evrenine geçtiğinde taş yiyen bir dev ile karşılaşacaktır.



Görsel 9.7. Bastian'ın kahvaltısı

Bastian sofrada babasına yine annesi ile ilgili bir rüya gördüğünü söyler. Baba, annenin ölümünü kabullenmeleri gerektiğini, ikisinin de işlerine devam etmek zorunda olduğunu söyler. Bastian sessiz ve bıkkın bir ifade ile babasını dinlemeye devam ederken baba Bastian'ın okulda matematik defterine çizdiği tek boynuzlu atlardan duyduğu rahatsızlığı dile getirir. “–Artık kafanı bulutlardan indirip, ayağını yere basman gereken yaşa çoktan geldin öyle değil mi?” diyerek sözlerine devam eder. Bu konuşma Bastian'a olağan evrende kalmayı, fantastik düşüncelerden ve düşlerden uzaklaşmayı öğütler. Bastian'ın babasına göre olağanüstü hayaller ve düşler kişiyi gerçeklikten kopararak tehlike oluşturur. Babanın tavrından olağan dünyada yaşayan sıradan erginlerin olağanüstü dünyalardan ve varlıklardan korku duyduğunu anlarız. Sıradan insan ile kahramanı birbirinden ayıran temel özelliklerden biri burada hatırlanır. Kahraman eşiğin ötesindeki merak eden, orada farklı bir dünya olabileceğini düşünen ve o dünya ile yüzleşmeye cesaret edebilen kişidir.

Bastian'ın olağan evrenini ve Fantasia'nın olağanüstülüğünü daha iyi betimlemek adına bu iki evrende yaşayan karakterleri ve mekânları incelemek gerekir. Bastian'ın yaşadığı şehir söylenirse de kahvaltı sahnesinden sonra okula giderken yaşadığı şehri görürüz. Bastian'ın yaşadığı şehir 80'li yılların ABD'deki şehirlerinden herhangi biridir. Görsel 9.8.'de görülen otomobiller, sokaklar ve kıyafetler 80'li yılların Amerikan yaşantısını gösterir. Bastian'ın evi ve okulu da olağan evrenin tutarlılığını sağlayan mekânlardır. Bastian'ın *Hiç Bitmeyen Öykü* kitabını okumaya başlamasıyla beraber ise Fantasia evrenini görürüz.



Görsel 9.8. *Filmin olağan evreninde mekân*

Fantasia, Görsel 9.9.'da görülen kule gibi mimari açıdan olağanüstü mekânlara sahiptir. Keder Bataklığı, Uğultulu Orman gibi mekânlar ise görünüş itibariyle olağan görünse de içinde yaşayan olağanüstü varlıklar nedeniyle fantastik unsurlar taşır. Eşikten geçiş ile beraber sadece mekânlar olağanüstü özellikler kazanmaz. Filmdeki karakterler de olağanüstü bir hal alır. Bastian'ın Athreu ile katharsis yaşayarak Fantasia evrenine geçmesinden önceki evreninde okul arkadaşları ve babası gibi olağan karakterler görünür. Fantasia evreninde ise Taş Yiyici, Gece Cini, Yarış Salyangozu ve Dev Yarasa gibi fantastik varlıklar yaşamaktadır.



Görsel 9.9. *İmparatoriçe'nin Kulesi*

Görsel 9.10.'da görülen Yarış Salyangozu hem boyut olarak olağan bir salyangozdan oldukça büyüktür hem de oldukça hızlıdır. Görsel 9.11.'de görülen Dev

Yarasa da normal bir yarasadan çok daha büyüktür ve binek olarak kullanılmaktadır. Görsel 9.12.'de görülen Gece Cini ve Görsel 9.13.'de görülen Taş Yiyici ise gerçek hayatta benzeri olmayan fantastik yaratıklardır. Bu yaratıklar her ne kadar iyicil olsalar da güçleri ve özelliklerinin bilinmezliği nedeniyle korku ve tedirginlik yaratan varlıklardır. Taş Yiyici'nin Gece Cini ile karşılaştığı sahnede bu tedirginlik hissi Gece Cini'nde de görülür. Cin karşısındaki bu devasa yaratıktan korkar ve telaşla etrafta koşturur. “Bilinenin ve bilinmezin üst üste gelmesi rahatsızlık veren, korkutan bir etkiye neden olur” (Ertekin, 2010, s. 44). Korku hissi fantastiği meydana getiren temel unsurlardan biridir. İzleyici de bu yaratıkları her gördüğünde bilinmezliklerinden kaynaklı korku duyar. Yarış Salyangozu ve Dev Yarasa ise fantastiğin farklı bir unsurunu açık eder. Salyangoz ve yarasa figürleri izleyici için tanıdık. Fakat hızlı bir salyangoz ve binek olarak kullanılabilen yarasa figürü ise tanıdık figürlerin olağanüstüleşmesi ile var olur. “Yadırgatma tanıdık, bize ait olanı tekinsiz, yeni bir formda göstermektir. Tekinsizlik kaynağından beslenen yadırgatmalar yaratmak fantastiği var eden başka bir unsurdur” (Somay, 2015, s. 15-24).



Görsel 9.10. *Yarış Salyangozu*



Görsel 9.11. *Dev Yarasa*



Görsel 9.12. *Gece Cini*



Görsel 9.13. *Taş Yiyici*

Bastian'ın Hiç Bitmeyen Öykü'yü okuyarak Fantasia evrenine dâhil olması ile beraber filmdeki mekânlar ve karakterler değişerek filmi fantastik kılar. Böylece kapı-geçidin olağan ile olağanüstü evreni birbirinden ayıran, aynı zamanda karakterin bu iki

evren arasında geçiş yapmasını sağlayan bir işlevi üstlendiği söylenebilir. Bir kitap görünümündeki bu eşik kahramanımız Bastian'ın macera eşiği olmakla beraber iki evren arasındaki bağlantıyı da kurmuş, iki farklı temada izleyiciye sunulmuştur.

Harry Potter ve Felsefe Taşı (2001) flashback sahnesi ile açılır. Gece vakti Privet Drive isimli sıradan bir Londra sokağının başında uzun aksakallı, sivri şapkalı ve cüppeli yaşlı bir kişi belirir. Sonradan Profesör Dumbledore olduğunu öğrendiğimiz bu kişi bir sihirbazdır. Elinde tuttuğu sihirli bir alet ile sokak lambalarındaki ışıkları çeker ve ışıkları alete hapseder. Karanlık sokakta bir kedi belirir. Dumbledore kediye Profesör Minerva²¹ diye hitap eder ve kedi, Dumbledore ile benzer kıyafetli yaşlı bir kadına dönüşür. İkili bir çocuk hakkında konuşmaya başlar. Bu sırada gökten uçarak gelen bir motosiklet belirir. Motosiklet sürücüsü anormal bir uzunlukta, iri yarı, karmakarışık saç ve sakallara sahip orta yaşlı bir erkektir. Hagrid isimdeki motosiklet sürücüsünün de daha sonra bir sihirbaz olduğunu öğreniriz. Hagrid bir çocuk taşımaktadır. Dumbledore çocuğu alır ve sokaktaki bir evin kapısına doğru yürümeye başlar. Bu sırada Minerva, çocuğu bu *mugglelara*²² (Harry Potter evreninde özel güçleri olmayan sıradan insan demek) bırakmanın doğru olup olmadığını sorgular. Çocuğun kendi dünyalarında çok ünlü olacağını söyler. Dumbledore tam da bu nedenle çocuğun gözlerden uzak büyümesi gerektiğini söyler ve açılış sahnesi sona erer. Filmin açılış sahnesi filmde birden fazla evren olduğunu gösterir. Sokak sıradan bir sokak iken Dumbledore, Minerva ve Hagrid gerek görünüşleri gerek davranışları açısından olağanüstüdür. Dumbledore sokak aydınlatmalarını dokunmadan söndürür, Minerva kediden insana dönüşür ve Hagrid uçan bir motosiklet kullanır. Minerva'nın sıradan insanlar için kullandığı "*muggle*" sıfatı ise hikâyede sıradan olmayan başka bir evrene ait insanların yaşadığını vurgular. Filmin ana karakteri Harry aslında doğuştan sihirbazdır ve olağan evreni sihirbazların evrenidir. Fakat sahnede görüldüğü üzere sıradan insanların yanına bırakılmış ve onların yanında büyümüş olduğu için sihirbazların evreni Harry için olağanüstü bir evren halini alır. İzleyici olarak bizler bu flashback sahnesini izlediğimiz için filmin olağan ve olağanüstü evreni hakkında film kahramanı Harry'den önce fikir sahibi oluruz. Dumbledore, Minerva ve Hagrid olağanüstü evrenin sakinleridir fakat olağan evrene geçmişlerdir.

²¹Minerva Roma mitolojisinde eğitim faaliyetlerini yöneten tanrıça olarak bilinir (Günseren, 2009b, s. 32). Minerva'yı temsilen baykuş kullanılırdı. Filmde Minerva baykuş ile temsil edilmese de bir kediye dönüşmesi, eğitimci olması ve ismi filmin mitolojik göndermelerinden biridir.

²²Harry Potter evreninde özel güçleri olmayan sıradan insan.

Filmin açılış sahnesi olağanüstü evrende yaşayan insanları gösterir fakat olağanüstü evrenin kendisini veya bu evrene nasıl geçildiğini göstermez.

Harry 11 yaşına kadar sıradan insanların dünyasında büyür. Flashback sahnesinin bitiminde Harry'nin gündelik hayatını görürüz. Teyzesi ve eniştesi tarafından bir merdiven altı dolabında yaşamaya mahkûm edilmiştir. Evin mutfak ve temizlik işlerini yapmaktadır. Harry'nin bir sığıntı olarak geçirdiği olağan yaşamı Hogwarts isimli okuldan aldığı gizemli mektuplar ile değişir. Eniştesi ve teyzesi ne kadar Harry'nin mektuplara erişmesini engellemeye çalışsa ve evden uzak bir yere götürse de mektup Hagrid vasıtasıyla Harry'e ulaşır.

Görsel 9.14'de görülen sahnede Hagrid Harryler'in saklandığı yere kapıyı kırarak girer. Hagrid hem boyutları hem de sihirli güçleri nedeniyle olağanüstü bir varlıktır ve olağan dünyaya adım atmıştır. Hagrid'in kırdığı kapı basit bir ev kapısı olsa da olağan dünyayı olağanüstü dünyadan ayıran kapı-geçit temasına uygundur. Fakat kapının kullanımı geleneksel kullanımdan farklıdır. Geleneksel kullanımda kahraman, kapı-geçidi aşarak olağan dünyasından ayrılıp olağanüstü dünyaya adım atar. Bu sahnede ise olağanüstü bir varlık olan Hagrid olağan bir kapıyı kırarak olağan evrene girmiş olur. Hagrid'in Harry'e Hogwarts davet mektubunu verip onu yanında götürmesiyle Harry olağan dünyasını geride bırakacağı maceraya başlar. Harry ve Hagrid okul alışverişi yapmak için Londra sokaklarında yol alırken Harry'nin geride bırakacağı olağan evreni tekrar görürüz.



Görsel 9.14. *Hagrid'in kapıyı kırarak olağan evrene girişi*

Arka arkaya ekrana gelen Görsel 9.15. ve Görsel 9.16. Harry'nin biraz sonra deęiřecek olan olaęan dñnyasını izleyiciye hatırlatır. Hikâye 2000'ler Londra'sında geçmektedir. Görsel 9.16.'da görñlen Hagrid'in giyimi sahnedeki başka hiçbir karakter ile benzerlik göstermez ve Hagrid'in bu dñnyadan olmadıęını kanıtlar. Hagrid ve Harry Diagon Sokaęı Kapısı'ndan geçer. Londra'nın içine gizlenmiř olaęanüstñ bir sokaktır burası. Fakat Harry hâla Londra'dadır. Diagon Sokaęı olaęan evrenin içine gizlenmiř olaęanüstñ bir ögedir. Ayrı bir olaęanüstñ evrende deęildir.



Görsel 9.15. *Londra genel görünüm*



Görsel 9.16. *Londra Sokakları*

Sokaktaki alışveriş bittiğinde tren istasyonuna giderler. Hagrid Harry'e bir tren bileti verdikten sonra aniden kaybolur. Biletin üzerinde $9 \frac{3}{4}$ peronu yazmaktadır. Harry istasyon görevlilerinden birine bu peronu sorar. Görevli Harry'nin kendisi ile dalga geçtiğini düşünür. İstasyon görevlisinin bu peron hakkında herhangi bir bilgisi

olmamasından peronun olağan dünyaya ait olmadığını anlarız. Bu sırada bir aile istasyonda koşturmaktadır. Harry, ailenin annesinin ağzından $9 \frac{3}{4}$ peronunu duyar ve peşlerine takılır.

Ailenin çocukları sırayla Görsel 9.17.'de görülen 9 ve 10. Peronun arasındaki duvara doğru yürür ve duvarın içinden geçerek kaybolur. Harry olanları hayretle izler. Daha sonra anneden yardım ister. Anne tek yapması gerekenin iki peronun arasına doğru yürümek olduğunu söyler. Harry duvarın içinden geçer ve Hogwarts expressinin kalktığı $9 \frac{3}{4}$ peronuna erişir. Harry ve diğerleri peronların arasındaki duvardan geçerken etrafta oldukça fazla muggle vardır. Hatta bir tanesi tam olarak duvarın yanından geçer fakat duvara doğru koşup kaybolan çocukları kimse görmez. $9 \frac{3}{4}$ peronunun geçidinin etrafı mugglelar tarafından görünmez bir haldedir. Peronun geçidi olan duvar olağan evreni olağanüstü evrenden ayıran kapı-geçit temasına hizmet etmektedir. Duvardan geçen Harry artık tam anlamıyla büyülü evrene adımını atmıştır. Harry expresse biner, ileride yakın arkadaş olacağı Ron ve Hermonie ile tanışır. Birlikte Hogwarts'a varırlar. Hogwarts Orta Çağ mimarisini andıran yapısıyla devasa bir şatodur. Harry gibi binlerce genç sihirbaz burada eğitim almaktadır.



Görsel 9.17. $9 \frac{3}{4}$ peronu

Harry'nin kendini içerisinde bulduğu olağanüstü evreni tanımlamak eşiğin işlevini anlamak için önemlidir. Görsel 9.18.'de görülen Hogwarts yüzyıllardır sihirbazlara eğitim veren köklü bir okuldur. Okulun mimarisi tarihini kanıtlar niteliktedir. Gerçek evrende de böyle tarihi bir binada uzun yıllar eğitim veren okullar olabilir. Fakat Görsel 9.19.'da görüldüğü üzere havada uçan mumlarla aydınlatılmış bir salona sahip köklü okul

bulabilmek mümkün değildir. Hogwarts izleyiciye tanıdık gelen “tarihi binaya sahip köklü okul” temasını izleyiciye hatırlatır fakat hareket eden merdivenlere, konuşan tablolarla, hayaletlere ve sihirbazlara ev sahipliği yapmasıyla izleyiciye tanıdık gelen temadan uzaklaşarak yadırgatma yaratır. Yadırgatma izleyiciye tanıdık gelen unsurlara olağanüstü özellikler atfederek olağan olanın olağanüstüne evrilmesi ile oluşur ve fantastiğin doğasında vardır. Görsel 9.19.’da görülen Hogwarts sakinleri, Harry’nin olağan evreninden ayrılan ikinci unsurdur. Daha önce sıradan insanların içerisinde yaşayan Harry artık cüppeli, sivri şapkalı ve sihirli güçlere sahip kendi yaşlarında yüzlerce çocukla yaşayacaktır. İzleyici ve Harry için bu durum olağanüstüdür fakat sihirbazlar için olağan evren burasıdır.



Görsel 9.18. *Hogwarts dış cephe*



Görsel 9.19. *Hogwarts büyük salon*

Narnia Günlükleri: Aslan, Cadı ve Dolap (2005) 2. Dünya Savaşı İngiltere’inde geçer. Kahramanlarımız olan dört kardeşin babası askerdir ve savaştadır. Film babadan yoksun olan ailenin yaşadığı şehrin bombalanması ile başlar. Çocuklar ve anne bir sığınağa saklanır ve daha sonra çocuklar şehirden tahliye edilir. Taşrada bir profesörün yanına yerleşen çocuklar savaş bitene kadar burada uslu durmak ve sorun çıkarmamak zorundadır. Büyük kardeşler, Peter ve Susan, küçük kardeşlerini rahatlatmak için savaşın biteceğini ve olağan yaşantılarına geri döneceklerini söyler. Savaş ile beraber kardeşlerin olağan yaşantısı sarsılmış olsa da gerçek evren-fantastik evren özelinde düşünüldüğünde çocuklar hala gerçek (olağan) evrenlerinin içerisinde.

Filmin olağan evreninde olağanüstü herhangi bir unsur görülmez. Fantastik filmlerde kahramanın maceraya çağrısı aşamasında kahraman olağanüstü güçleri olan biri ile tesadüfen karşılaşp maceraya çağrılabilir. *Harry Potter ve Felsefe Taşı*’ndaki Hagrid bu haberciye örnektir. Hagrid büyülü bir dünyadan gelerek olağan Londra evreninde olağanüstü bir varlık olarak belirir ve izleyici olarak gerek Hagrid’in görünüşü gerek yaptığı sihirler nedeniyle onun bu olağan evrene ait olmadığını biliriz. Fakat *Narnia Günlükleri: Aslan, Cadı ve Dolap*’ta benzer bir olağanüstü karakter yoktur. 2. Dünya Savaşı yıllarında geçen filmde Görsel 9.20.’de görülen tren garı gibi olağan mekânlar vardır. Savaşta harap olmuş şehir görüntüleri de yine bu olağan evrenin gerçekleriyle örtüşür. Karakterler de olağandır. Evlatlarından ayrılacakları için ağlayan anneler, savaştan cephe gerisine çekilen yaralı askerler ve canlarını kurtarmak için şehirden uzaklaşan çocuklar gibi olağan karakterler vardır.



Görsel 9.20. Olağan evren temsili olarak tren garı

Şehirden tahliye olup taşradaki profesörün evine yerleşen çocuklar saklambaç oynarken Lucy odanın birinde üstü örtülü şekilde duran dolaba görür. Saklanmak için dolaba girer ve kendisini karlarla kaplı bir ormanın içerisinde bulur. Burada bir Çoban Cini olan Tumnus ile tanışır. Bu evrenin adının Narnia olduğunu, kötü bir cadı tarafından yönetildiğini ve bu nedenle yüz yıldır kış yaşandığını öğrenir.

Narnia’da Görsel 9.21.’de görülen Tumnus gibi yarı keçi yarı insan melez ırklar, konuşan samurlar, büyülü güçleri olan bir cadı ve bu evrenin kralı olan bilge Aslan gibi olağanüstü karakterler yaşar. Mekânlar da olağanüstü bir hâl alır. Beyaz Cadı’nın buzdan bir sarayı vardır. Ayrıca Lucy dolaptaki geçitten olağan evrenine geri döndüğünde Narnia’da geçen bir günün olağan evrende geçen birkaç saniyeye eşdeğer olduğunu görür. Böylece Narnia’daki zaman akışının da olağan evrenden farklı olduğunu görürüz.



Görsel 9.21. *Tumnus*

Lucy’nin geçtiği dolaptan daha sonra dört kardeşin hepsi geçer ve Narnia’da uzun zamandır bilinen bir kehaneti gerçekleştirecek olan prens ve prensesler olduklarını öğrenir. Dolaptan geçiş ile beraber olağan dünyada sıradan çocuklar olan kahramanlarımız, Narnia’yı kurtaracak kahramanlara, prens ve prenseslere dönüşür.

Dolap ardında zaman, mekân ve karakterlerin olağanüstü özelliklere sahip olduğu bir dünyaya açıldığından olağan dünya ile olağanüstü dünyadan ayıran kapı-geçit temasına hizmet eder.

Pan’ın Labirenti’nde (2006) olağan ve olağanüstü dünyalar birbirinden bağımsız ve farklı yerlerde değildir. Labirent çiftliğinin hemen arkasında durur ve varlığını herkes bilir. Fakat sıradan insanlar için labirent antik bir kalıntıdan ibarettir. Yalnızca Ofelia

labirentin içindeki büyümlü varlık Pan ve perilerini görür. Aynı durum Ofelia'nın sınavlar yolunda geçeceği kapılar için de geçerlidir. Ofelia ilk sınavı olan dev kurbağa ile yüzleşmek için bir ağaç kovuğunun içine girer. İkinci sınavında ise odasının duvarına tebeşirle bir kapı çizer ve duvarın ardına geçer. Filmde görülen olağanüstü evren ve bu evrene ait yaratıklar aslında olağan evrenin içindedir. Fakat olağan dünyanın içindeki olağanüstülükleri yalnızca Ofelia fark edebilir. Bu yönüyle film çalışmada çözümlenen diğer filmlerden ayrılır. Bambaşka bir evren yaratmak yerine olağan dünyayı yalnızca kahramanın algılayacağı biçimde olağanüstüleştirir.

Filmin olağan evreninde askerler, gerillalar ve hizmetçiler gibi sıradan insanlar varken olağanüstü evrende Pan, periler ve devasa kurbağa gibi fantastik yaratıklar yaşar. Film olağanüstü dünyayı inşa etme konusunda diğer filmlerden ayrılrsa da olağan karakterler ve olağanüstü karakterlerin kullanımı konusunda çalışmada çözümlenen diğer filmler ile benzerlik gösterir.

Ayrıca filmde olağanüstü dünyaya geçişten sonra olağan evrenden tamamen kopulmaz. Bir yandan olağanüstü evrende Ofelia'nın macerası devam ederken diğer yandan olağan evrende gerillalar ile askerler arasındaki mücadeleyi izleriz. Böylece film kendi içinde katman oluşturarak iki hikâyeye birden anlatır.

Alice Harikalar Diyarında'nın (2010) olağan evreni net çizgiler ile belirtilmez. Alice'in Harikalar Diyarı'nın varlığını ve bu diyarın kahramanı olduğu gerçeğini reddettiği bir sahnede söylemlerinden Londralı olduğunu anlarız. Fakat film evreninin hangi tarihi anlattığı konusunda net bir bilgimiz yoktur. Karakterlerin giyiminden, Lord ve Leydi gibi unvanların kullanımından ve Alice'in babasının mesleğinden -baba doğu limanlarına açılmak isteyen bir deniz tüccarıdır- yola çıkarak hikâyenin 17-18. yüzyıl İngilteresinde geçtiği anlaşılır.

Görsel 9.22.'de görülen davet hikâyenin olağan evreni hakkında bir fikir sahibi olmamızı sağlar. Soylu sınıfı ve yüksek zümreden diğer konukların katılımcı olduğu davette Smokinli Tavşan ortaya çıkana kadar herhangi bir olağanüstü karakter veya olay görülmez. Davetteki tüm misafirler sosyo-politik konumları gereğince giyinmiştir ve aynı gerekliliklerin nezaketine yakışır davranışlar sergiler. Yalnızca Alice bu olağanlıkların dışına çıkar. Davete giderken çorap ve korse giymez. Davette dans ederken dansa odaklanmaz ve başkalarına çarpar. Dans partneri Hamlish'in uyarılarına rağmen bu olağandışı davranışlarına devam eder ve ilk fırsatta pistten kaçır. Alice'in bu davranışlarından olağan yaşantısından memnun olmadığını anlarız. Alice olağan evrende

görülmesi mümkün olmayan smokin giymiş bir tavşan görünce peşinden gitme isteğine karşı koyamaz. Tavşan olağan evrende görülen ilk olağanüstü varlık olarak kendine yer bulur. Tavşanın peşinden giden Alice'in delikten içeri düşmesiyle tüm olağanlık bozulur ve olağanüstü evrene geçilmiş olur.



Görsel 9.22. *Lord'un daveti*

Alice tavşan deliğinden Görsel 9.23.'de görülen her şeyin ters durduğu odaya düşer. Bu odada yer çekiminin ters yönde olması kısa sürer ve Alice tavandan yere düşer. Bu ters yer çekimi etkisini filmde bir daha görmeyiz. Hikâye akışına da herhangi bir katkısı yoktur. Fakat Alice'in olağanüstü bir dünyaya geçtiğinin anlaşılması adına önemli bir etkiye sahiptir. Alice'in olağan evrenindeki hiçbir kanun bu evrende geçerli değildir. Filmdeki tek fantastik mekân bu odadan ibaret değildir. Kızıl Kraliçe ve Beyaz Kraliçe'nin sarayları, ormanlık alandaki çarpık ve gerçektışı görünen ağaçlar gibi unsurlar filmdeki olağanüstü mekânlar olarak sıralanabilir. Alice'in deliğe düşmesiyle beraber değişen ve olağanüstüleşen tek unsur mekânlar değildir. Karakterler ve zaman algısı da aynı değişimi yaşar.



Görsel 9.23. *Her şeyin ters durduğu oda*

Harikalar Diyarı'nın canlılarında fabl etkisi görülür. Görsel 9.24.'de görülen tavşan, fare, kuş ve çiçeklerin ortak özelliği konuşabilmeleridir. Görselde görünmeyen pek çok hayvan da konuşabilme özelliğine sahiptir. Aynı zamanda hayvanlar da kıyafet giyer. Smokinli Tavşan, Alice'i takip ederken yeryüzündeki hayvanlarla karşılaştığını, karşılaştığı hayvanların kıyafet giymediğini ve buldukları yere pislediğini söyler. Smokinli Tavşan'ın olağan dünyadaki hayvan davranışlarını ayıplayarak söylediği bu sözlerden Harikalar Diyarı'ndaki hayvanların olağan dünyadaki hayvan davranışlarına değil insan davranışlarına benzer davranışlar sergilediğini anlarız.



Görsel 9.24. *Harikalar Diyarı'nın olağanüstü canlıları*

Konuşan hayvanlar Harikalar Diyarı'ndaki tek olağanüstü varlık değildir. Kızıl Kraliçe'nin askerleri iskambil kâğıtlarından yapılmıştır. Beyaz Kraliçe'nin askerleri ise satranç taşlarına benzer. Cansız varlıklar bu evrende can bulur.

Alice'in olağanlığı ve olağanüstülüğü ise kahraman kimliği ile olan ilişkisiyle doğrudan bağlantılıdır. Tavşan deliğinden geçtikten sonra Alice bu evrenin gerçekliğine inanmakta zorluk çeker. Olağan bir leydi gibi bu evrende güçsüzdür ve Kızıl Kraliçe'nin askerleri tarafından ne zaman kovalansa sadece kaçmaya çalışır. Tüm bunların bir rüya olduğunu düşünür ve uyanmak ister. Fakat Şapkacı'nın kaçırılması ile Alice olay örgüsündeki pasif rolünden sıyrılır ve harekete geçer. Şapkacı kurtulduktan sonra ise tüm bunların birer rüya olmadığını, hepsinin birer hatıra olduğunu ve çocukken de bu dünyaya geldiğini hatırlar. Bu andan sonra Alice kaderini ve kahraman kimliğini kabullenir. Film boyunca uzun, kadınsı kıyafetler ile gördüğümüz Alice görsel 9.25.'de görüleceği üzere zırhlara bürünerek büyülü kılıcı eline alır ve Jabberwock ile yüzleşir. Böylece fantastik evrenin karaktere de fantastik güçler bahsettiği bu filmde de örneklenmiş olur.



Görsel 9.25. *Kahraman Alice*

Gerçek dünyanın olağanlıkları ile fantastik bir evren olan Harikalar Diyarı'nın olağanüstülükleri arasındaki sınır tavşan deliğidir. Bu nedenle tavşan deliği olağan dünya ile olağanüstü dünyayı birbirinden ayıran kapı-geçit temasına hizmet eder.

Dev Avcısı Jack (2013) olağan dünyanın “gerçekliği” konusunda çalışmada incelenen diğer filmlerden ayrılır. Çalışmada incelenen diğer dört filmin hepsinin olağan evreni ABD ve İngiltere gibi bildik ve gerçek dünyadan mekânlardır. Filmlerin konu edindiği yüzyıllar değişse de olağan evren izleyicinin dünyasında bir yerlerdir. *Dev Avcısı Jack*’te ise olağan evren Albion adı verilen, tarihsel gerçekliği olmayan bir ülkedir. İzleyici için gerçek olmayan bu ülkenin olağanüstü olduğunu söylemek güçtür. Albion’un kendi özelinde bir olağanlığı vardır.

Görsel 9.26.’da görülen Albion pazar alanı filmin olağan mekanları ve karakterleri ile ilgili bir fikrimizin oluşmasını sağlayan öğelere sahiptir. Karakterlerin giyimleri ve arkada görünen kaleden yola çıkarak Albion’un Orta Çağ Avrupası’nda bir derebeyliğini andırdığı söylenebilir. Aynı zamanda Albion’da soylular ve köylüler olarak iki temel sosyal sınıfa ayrılan insanların yaşaması ve şövalye, kral gibi unvanların var olması Orta Çağ temasını güçlendirir. Bu ülkede olağanüstü bir karakter veya olay görmeyiz. Daha sonra devasa bitkilere dönüşecek olan fasulye tohumları ve büyülü kral tacı da görünürde oldukça olağandır.



Görsel 9.26. Albion pazar alanı

Filmin olağan evrenine göre fantastik bir gerçeküstülük barındıran ilk sahne fasulye tohumlarının devasa fasulye sırıklarına dönüştüğü sahnedir. Daha sonra Jack bu sırığa tırmanarak tamamen olağanüstü bir evren olan devlerin diyarına geçer. Böylece fasulye sırığı geçidi hem filmin olağanlığını yıkan ilk olağanüstü unsur hem de olağan evreni olağanüstü evrenden ayıran kapı-geçit olarak karşımıza çıkar.

Olağan evrende köylü çocuğu olarak doğan ve kraliyet muhafızlarına katılmasına müsaade edilmeyen Jack olağanüstü evrene geçip sınavları atlattıktan sonra bir kahramana dönüşür. Olağanüstü evren ve onun doğurduğu olağanüstü olaylar olağan dünyanın gerçekliklerine de müdahale etmiş olur. Jack'in devler diyarında yaşadığı macera ona kahraman olma hakkı doğururken bu fantastik evreni ortaya çıkaran fasulye sırtığı maceranın başlamasını sağlar.

9.3. Kahramanın Erdemlerini Sınayan Kapı-Geçit Teması

Kahraman, tüm anlatılarda en önemli ve olay örgüsünün merkezindeki kişidir ve onun başından geçenleri fiziksel ve ruhsal dünyasına ait tasvirleri, olay evrenindeki diğer varlıklarla ilişkilerini dinler, okur veya izleriz. Kahramanı olmayan bir anlatı düşünülemez gibi film de düşünülemez (Şerefoğlu, 2021, s. 69). Fantastik filmler genellikle geleneksel erkek kahramanın macerasını anlatır. Geleneksel erkek kahraman, fiziksel güç ve dayanıklılığa, ahlaka dayanan, kültürel olarak inşa edilmiş erkeklik idealinin vücut bulmuş halidir (Furby ve Hines, 2014, s. 136). İdeal kahraman fantastik macerasında zorlu fiziksel zorluklarla, canavarlarla ve içsel mücadeleler ile karşılaşacaktır. Bu nedenle kahraman çeşitli erdemlere sahip olmalıdır. Bazı kapı-geçitler kahramanın erdemlerini sınavarak yolculuğun sonunda elde edilecek olan ödülle layık olup olmadığına karar verir. Kapı-geçidi geçebilen kahraman yolculuğun sonraki aşamasını görmeye layıktır.

Hiç Bitmeyen Öykü'de Görsel 9.27.'de görülen Sfenks Kapısı bu kapılara örnektir. Athreu İmparatoriçe'yi nasıl kurtaracağını öğrenebilmek için Şans Ejderi'nin de yardımlarıyla Güney Kâhini'nin yaşadığı bölgeye kadar gelir. Fakat kâhin ile görüşebilmek için zorlu iki kapıdan geçmelidir. Geçmesi gereken ilk kapı Sfenks Kapısı'dır. Sfenkslerin gözleri kapalıdır fakat aralarından geçmek isteyen kişinin kalbinin içini görebilirler. Kişi kendi değerini bilmeyen biri ise sfenkslerin gözleri açılır ve gözlerinden attıkları bir ışın ile geçmeye çalışan kişiyi yok ederler. Athreu kapıdan geçmeden önce kapılara yakın bir yerde yaşayan yaşlı bilim insanından bu bilgileri alırken süslü püslü bir şövalyenin kapılara yaklaştığını görür. Şövalye kendinden emin bir şekilde atını kapıya doğru sürer. Kapıya yaklaştığında sfenksler gözlerini açar ve şövalyeyi yok eder. Athreu şövalyenin başına gelenleri görünce korkuya kapılır fakat kısa sürede kendini toparlar ve kapıdan geçme cesaretini bulur. Nitekim bu cesaret sayesinde

Sfenks Kapısı'ndan geçmeyi başarır. Sfenks Kapısı'nda cesareti sınanan Athreu bir sonraki kapıya erişmeye layık görülür.



Görsel 9.27. *Sfenks Kapısı*

Athreu Ayna Kapısı'na doğru ilerlerken bilim insanından Ayna Kapısı'nın doğasını öğreniriz. Bu ayna insanı gerçek benliği ile yüzleştirir. Kibar olduğunu düşünen insanlar zorba, cesurlar korkak görünebilir. Athreu Görsel 9.28.'de tedirgin bir şekilde kapıya yaklaşır ve Bastian'ı görür. Athreu'nun gerçek benliği Bastian'dır. Film Athreu'nun ve Bastian arasındaki katharsisi tekrar vurgulamış olur ve hikâyedeki ikili katmanı yeniden gözler önüne serer. Bastian Athreu'nun aynada kendisini gördüğünü okuyunca bunun bir saçmalık olduğunu söyleyerek korkuyla kitabı bir köşeye fırlatır. Fakat merakına yenik düşer ve kitabı yeniden okumaya cesaret eder. Bastian kitabı tekrar aldığı anda Athreu'nun kolayca ayna kapısından geçtiğini görürüz. Ayna Kapısı Athreu'nun değil asıl kahraman olan Bastian'ın cesaretini sınar. Bastian'ın aynanın ötesini görmeye cesaret etmesi ile Athreu Güney Kâhini'ne ulaşır ve İmparatoriçe'yi nasıl kurtaracağını öğrenir. Sfenks ve Ayna Kapıları kahramanı olağan evreninden olağanüstü bir evrene taşıyan kapı-geçit temasına veya hikâyenin “ayrılma” evresini “erginleme” evresine bağlayan “ilk eşik” temasına uygun değildir. Bu kapılar, kahramanın çeşitli sınavlardan geçerek benliğini keşfettiği ve sonunda bir ödüle ulaştığı erginleme evresine ait öğeler olarak karşımıza çıkar. Sfenks Kapısı Athreu'nun kendine olan güvenini sınarken Ayna Kapısı ise öz benliğinde yatan karakteri sınar. İki sınavı da geçen Athreu aradığı bilgiye ulaşmakla ödüllendirilir.



Görsel 9.28. *Ayna Kapısı*

Harry Potter ve Felsefe Taşı filminde Harry Hogwarts'a katılır ve sihirbazlık eğitimi almaya başlar. Arkadaşları Ron ve Hermonie ile yatakhanelerine giderlerken üzerinde oldukları büyülü merdiven birden yön değiştirir ve farklı bir kata uzanır. Harry ve arkadaşları bilmedikleri bu katın yasaklı 3. Kat olduğunu fark edip geri dönmek istediklerinde okulun hademesinin kedisini görürler ve ceza almaktan korkarak bir kapının arkasına sığınır.

Sığındıkları odada Görsel 9.29.'da görülen üç başlı ve devasa boyutlarda bir köpek vardır. Uyumakta olan köpek uyanır ve kahramanlarımızı ısırmaya yeltenir. Harry ve arkadaşları korkuyla çığlık atarak odadan kaçarlar. Odadan kaçtıktan sonra Hermonie köpeğin bir kapağın üzerinde durduğunu, bir şeyi koruduğunu söyler. Üçümüz bu konuda Hagrid'in ağzını ararlar. Köpeğin adının Fluffy olduğunu, Hagrid'in onu geçen yıl barda tanıştığı bir İrlandalı'dan aldığını ve bir şeyi korumak için Dumbledore'a hediye olarak verdiğini öğrenirler. Koruduğu şeyin ise Nicholas Flamel isimli kişiyi ilgilendirdiği bilgisine erişirler. Bunun üzerine araştırma yapar ve Nicolas Flamel'in kullanana ölümsüzlük veren bir taş olan Felsefe Taşı'nı keşfeden simyacı olduğunu öğrenirler. Hagrid'in istemeden Fluffy hakkında başka birine de bilgi verdiğini ve Fluffy'i nasıl etkisiz hale getireceğini anlattığını öğrenen Harry, Felsefe Taşı'nın çalınmasından korkar ve harekete geçer. Harry, Hermonie ve Ron okullarının ve sihirbazlık dünyasının tehlikede olduğunu düşünerek daha önce korkarak kaçtıkları Fluffy ile yüzleşmeye karar verirler. Fluffy'nin koruduğu kapıya gittiklerinde onun büyülü bir müzik ile uyutulduğunu görür ve kolayca koruduğu kapının ardına geçerler. Fluffy bir geçit gardiyanı arketipi örneği olarak karşımıza çıkar. Gardiyan; gözü pek, vahşi ve

ürkütücüdür fakat öyküdeki asıl rakip değildir. Kahraman gardiyanı alt ederek özel alana girmeye hak kazanır. Gardiyanın hikâyedeki rolü kahramanı sınamaktır. Kahraman gardiyanı öldürmek yerine bir zayıflığını bularak onu alt edebilir (Yücel, 2014, s. 22-23). Nitekim Harry ve arkadaşları kendileri alt etmese de odaya daha önce gelen biri onun zayıf noktasını kullanarak gardiyanı atlatmayı başarır. Fluffy kahramanın erdemlerinden biri olan cesareti sınanan kapı-geçit temasının bir ögesidir. Köpeği ilk gördüklerinde kaçan Harry ve arkadaşları kötülüğe engel olabilmek için korkularıyla yüzleşmeye cesaret etmiş ve bu kapıdan geçebilmişlerdir.



Görsel 9.29. *Felsefe Taşı'nı koruyan üç başlı köpek Fluffy*

Üç başlı köpek Fluffy Yunan mitolojisinde Hades'in kapılarını koruyan üç başlı köpek Kerberus'un sinema dili ile yeniden üretilmiş halidir. Yunan mitolojisinde Herakles ve Orpheus gibi kahramanların Kerberus ile yüzleştiği anlatılar vardır. Orpheus köpeği müzik ile sakinleştirir. Fluffy de Kerberus gibi müzikle sakinleştirilir (Elveren Arı ve Gürses Köse, 2021, s. 10). İki köpeğin de üç başlı, devasa olması ve bir alanın girişini koruması birbirine benzer. Fakat Kerberus ölümler ile yaşayanların diyarını birbirinden ayıran kapı-geçit temasına hizmet ederken Fluffy kahramanın erdemlerini sınanan kapı-geçit temasına ait bir ögedir. Fluffy örneğinde olduğu gibi fantastik sinemanın mitolojik metinler ile bağı yapısal benzerlikler göstermekle kalmaz. Mitolojik karakterler, mekânlar ve canavarlar da fantastik sinemada kendisine yer bulabilir. Filmdeki okul müdür yardımcısı Profesör Minerva'nın isminin Roma mitolojisinde bilgelik tanrıçası olan Minerva'dan geliyor oluşu da bu duruma başka bir örnektir.

Fluffy engelini aşan ve cesaret sınavını geçen üçlü sarmaşık benzeri bir bitkinin üzerine düşerler. Görsel 9.30.'daki bitki hızla kahramanlarımıza sarılır ve onları boğarcasına sıkmaya başlar. Hermonie bunun bir Şeytan Tuzağı olduğunu, sakinliklerini korurlarsa rahatlıkla bu bitkiden kurtulabileceklerini söyler. Sakince bekleyen Hermonie'yi bitki içine doğru çeker ve altındaki koridora bırakır. Daha sonra Harry de sakinliğini koruyarak bitkiden kurtulur fakat Ron çırpınmaya devam eder. Boğulacakken Hermonie okuduğu bir kitaptaki bilgiyi hatırlayarak Şeytan Tuzağı'nın güneşten nefret ettiğini söyler. Asasını kaldırarak güneş ışınına benzer bir ışın çıkarır. Tuzak çözülerek Ron'u da serbest bırakır ve Ron kurtulur. Şeytan tuzağı kahramanların sahip olması gereken bir başka erdem olan sakinliği sınar. Hermonie ve Harry sınavı geçerken sınavı geçemeyen Ron'u Hermonie'nin başka bir erdemi olan bilgelik kurtarır. Görüldüğü üzere Şeytan Tuzağı kahramanın erdemlerini sınavan kapı-geçit temasındadır.



Görsel: 9.30. *Şeytan Tuzağı*

Şeytan Tuzağı sınavını da geçen Harry ve arkadaşları Görsel 9.31.'de görülen kanatları olan ve yavaş yavaş uçan onlarca anahtarın bulunduğu bir odaya varırlar. Odanın diğer ucunda kilitli bir kapı vardır. Uçan anahtarlardan birinin kapının anahtarı olduğunu düşünürler. Hangi anahtarın doğru anahtar olduğu hakkında akıl yürütürken açılması gereken kapının oldukça eski olduğunu, açacak anahtarın da bir o kadar eski olması gerektiğini söylerler. Harry diğerlerinden daha eski olan anahtarı tespit eder. Odanın ortasında duran uçan süpürgeye binerek anahtarı almak ister fakat Harry süpürgeye dokunduğu anda anahtarlar Harry'e saldırmaya ve olabildiğince hızlı hareket etmeye başlarlar. Harry yine de eski anahtarı yakalamayı başarır, anahtarı arkadaşlarına

atar ve kapıyı geçmeyi başarırlar. Bu kapı Harry ve arkadaşlarının bulmaca çözme yetenekleri ile beraber Harry'nin uçuş yeteneğini sınar. Bu nedenle kahramanın erdemlerini sınanan kapı-geçit temasına örnektir.



Görsel 9.31. *Uçan anahtarlar*

Doğru anahtarı bulan Harry ve arkadaşları bir sonraki kapıya doğru ilerler. Görsel 9.32.'de görüleceği üzere kapının önünde oynamaya hazır halde duran bir satranç takımı bulunur. Kahramanlarımız satranç tahtasının üzerinden geçip kapıya doğru yönelmek ister fakat piyonlara doğru yaklaştıklarında piyonlar kılıçlarını çeker. Bunun üzerine kapıdan uzaklaşırlar. Bu kapıdan geçebilmek için satranç oynayarak rakibi yenmeleri gerektiğine karar verirler. İçlerindeki en başarılı satranç oyuncusu Ron'dur. Karakterlerin her biri birer satranç taşı rolü üstlenirken Ron hamleleri yapmaya başlar. Bu basit bir satranç oyunu değildir. Sihirbaz satrancı denilen bir taşın diğerini kılıçlarla yok ederek aldığı büyülü bir oyundur. Bu nedenle satranç taşı olan karakterlerin her birinin canı tehlikededir. Oyunun bir noktasında Ron kendisini feda eder. Böylece Harry şah-mat yapabilecektir. Ron aldığı kılıç darbesiyle yere düşer ve Harry oyunu kazanan hamleyi yapar. Hermonie Ron ile ilgilenirken Harry bu kapıyı da geçer. Sihirbaz satrancı kahramanların fedakârlığını sınar. Böylece bir başka erdem sınavından da geçmiş olurlar ve Felsefe Taşı'nı arayış yolundaki son kapı da geçilir.



Görsel 9.32. *Sihirbaz satranç ve ardındaki kapı*

Harry kapının ardında Profesör Quirrel ile karşılaşır. Quirrel ürkek tavırlarıyla bilinen ve zararsız görünen bir Hogwarts öğretmenidir. Fakat Harry'nin ailesini öldürürken büyük zarar görmüş ve tek başına yaşayamaz hale gelmiş olan kötü büyücü Voldemort'u kendi vücudunda taşıdığını, onun tekrar güç kazanması için Felsefe Taşı'nı aradığını öğreniriz. Felsefe Taşı onu kullanmak isteyenlerin bulamayacağı şekilde gizlenmiştir. Bu nedenle Quirrel onu bulamaz fakat taş Harry'nin cebinde belirir. Quirrel Harry'e saldırır fakat Harry ona dokunduğunda taşlaşarak yok olur. Daha sonra Profesör Dumbledore'un söylediğine göre bunun nedeni Harry'nin annesinin Harry'e bahsettiği sevgidir. Quirrel bu sevgi karşısında yenik düşer. Felsefe Taşı güvenle yok edilir ve macera sona erer.

Pan'ın Labirenti (2006) kahramanın erdemlerini sıyanan üç farklı kapı-geçit barındırır. Ofelia, Pan ile görüşüp gerçek kimliğini öğrendikten sonra Yeraltı Krallığı'na dönebilmek için üç farklı sınavdan geçmesi gerektiğini öğrenir ve üçünde de kapı-geçidin belirgin bir kullanımı vardır. Üç geçit üç farklı erdemi sınar ve bu geçitlerden geçerek girdiği sınavları atlatan Ofelia filmin başından beri Pan'ın vadettiği Yeraltı Krallığı'na ulaşır. Ofelia'nın üç sınavı Cambell'in monomit döngüsünün ikinci aşamasının var olmasını sağlar. Ofelia sınavları geçerek ölüm yoluyla da olsa Yeraltı Krallığı'na dönüşü döngünün son aşamasını başlatır ve "dönüş" sağlanmış olur (Sunal, 2020, s. 243)

Ofelia'nın ilk sınavı Görsel 9.33.'de görülen ağaç kavuğundan geçerek devasa aç kurbağa ile karşılaşmak olur. Ofelia kurbağayı alt edip altın anahtarı midesinden alabilmek için ona sihirli üç taşı yedirmelidir. Ofelia kovuğa girme cesaretini gösterir ve kurbağa ile karşılaşır. Kurbağanın kovuktaki böcekleri iştahla yediğini gören Ofelia

avucunun içine bir böcek alır ve taşları da böceğin yanına yerleştirir. Kurbağa iştahla Ofelia'nın eline doğru dilini uzatır ve böcek ile beraber taşları da yutar. Bunun sonucunda da anahtarla beraber yediği her şeyi kusar ve ölür. Böylece Ofelia ilk sınavını başarıyla geçmiş olur. Bu sınav Ofelia'nın cesaretini ve zekâsını sınar. Kurbağa ile yüzleşmek için cesaret onu alt edebilmek içinse zekâ gereklidir. Ağaç kovuğu geçidi ise sınavı başlatan unsur olarak kahramanın erdemlerini sınayan kapı-geçit temasında karşımıza çıkmış olur.



Görsel 9.33. Ağaç kovuğu geçidi

Ofelia'nın ikinci görevi bir yaratığın başında olduğu ziyafet sofrasına konuk olup o ziyafetten faydalanmadan ilk görevde bulunduğu anahtarı kullanarak ziyafet odasında gizli olan bıçağı çalmak olur. Pan, Ofelia'ya sınav hakkında gereken tüm bilgilerle beraber bir de tebeşir verir. Ofelia gitmek istediği yeri düşünerek odasının herhangi bir duvarına tebeşir ile bir kapı çizip geçidi açabilecektir. Nitekim Görsel 9.34.'de görüleceği üzere Ofelia tebeşir ile bir kapı çizer ve ziyafet odasına geçer. Sofranın başında solgun derili, gözleri ellerinde olan ve hareketsiz biçimde duran bir yaratık vardır. Ofelia duvarlarda bu yaratığın çocukları yediği çizimler ve odanın köşesinde duran yığınla çocuk ayakkabısını görür. Tehlike içerisinde olduğunu anlar fakat duvarda duran üç anahtar deliğinden doğrusunu tahmin ederek bıçağı ele geçirir. Artık tek yapması gereken odadan geldiği gibi çıkmak iken kendisine hâkim olamaz ve perilerin tüm uyarılarına rağmen sofradan birkaç üzüm alarak yer. Ofelia'nın üzümleri yemesiyle yaratık canlanır ve harekete geçer. Pan'ın Ofelia'ya yardımcı olması için yanına verdiği üç periden ikisi yaratığı yavaşlatmak

için ona saldırır. Yaratık perileri yakalar ve oracıkta yer. Ofelia perilerin fedakârlığı sayesinde kurtulur fakat sınavın gerekliliğini yerine getirememiş, kendisine hâkim olamamıştır. Bu nedenle Pan sınavdan geçemediğini, bir daha Yeraltı Dünyası'na dönemeyeceğini söyler ve ortadan kaybolur. Bu sınav kahramanın açgözlülüğünü sınar. Tebeşir ile çizilen kapı bu nedenle kahramanın erdemlerini sınavan kapı-geçit temasına ait başka bir örnektir.



Görsel 9.34. *Tebeşir ile çizilen kapı*

İkinci sınavı geçememesine rağmen Pan Ofelia'ya son bir şans tanır ve üçüncü sınavını söyler. Ofelia'nın üçüncü sınavı yeni doğmuş olan kardeşini alıp labirente götürmek olur. Kardeşini alıp labirente gitmeye çalışan Ofelia yüzbaşına yakalanır ve kaçmaya başlar. İkili birlikte labirente girer. Ofelia Yeraltı Dünyası'na açılan geçidin yanında bekleyen Pan'ın yanına varır. Pan bu günahsız bebekten bir damla kan dökerek geçidi açabileceklerini söyler fakat Ofelia ne şartla olursa olsun kardeşine zarar vermeyeceğini söyleyince Pan bu isteğe boyun eğer ve ortadan kaybolur. Ofelia ile Pan bunları konuşurken yüzbaşının da olay yerine geldiğini görürüz. Geçidin başında Ofelia'dan başkasını göremez ve izleyici olarak tüm maceranın Ofelia'nın iç dünyasında yaşandığını öğreniriz. Yüzbaşı Ofelia'nın elinden bebeği alır ve ona ateş eder. Ofelia'nın kanları geçide akar ve Ofelia son nefesini verir. Bu sırada Yeraltı Dünyası'nı görürüz. Yeraltı Kralı erdemli olan davranışın bir günahsızın canına kıymaktansa kendi canına kıymak olduğunu söyler ve Ofelia'yı sonsuza dek oturması için yanındaki tahta davet

eder. Yeraltı Dünyası kapısı Ofelia'nın fedakârlık erdemini sınavan kapı-geçit temasında iken aynı zamanda ölümler ile dirilerin dünyasını birbirinden ayıran kapı-geçit temasında da kullanılmış olur. Kapının bu özelliği bir sonraki başlıkta incelenecektir.

9.4. Yaşayanlar ile Ölülerin Dünyasını Birbirinden Ayıran Kapı-Geçit Teması

Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü (2003) bir yönüyle çalışmada çözümlenen diğer filmlerden ayrılır. Üç filmde oluşan seri birden çok kahramanın hikâyesine odaklanır. Serinin son filmi *Kralın Dönüşü*'nde de bu çoklu odak devam eder. Tüm kahramanların ortak hedefi Sauron isimli kötücül bir varlığın dünyayı ele geçirme planına karşı gelmek ve onu yok etmektir. Frodo isimli küçük insanlar olarak betimlenebilecek bir ırktan gelen kahraman gizlice Sauron'a ait ve ona güçler bahşeden yüzüğü yok etmek için gizlice Hüküm Dağı'na giderken diğer kahramanlar Sauron ile verilecek son bir savaşa hazırlanır. Bu kahramanlardan biri de Aragorn'dur ve serinin son filmi olan *Kralın Dönüşü* Frodo-Aragorn ekseninde ilerler.

Filmin evreni Orta Dünya adı verilen kurgusal bir evrendir. Bu nedenle Harry Potter ve Felsefe Taşı veya Alice Harikalar Diyarında gibi izleyicinin yaşadığı dünyadan olağanüstü bir dünyaya geçişin yaşandığı filmlerde görülen mekân temelli olağan-olağanüstü ayrımı bu filmde görülmez. Kahramanlar yaşadığı evreni ve yaşadığı evrendeki diğer varlıkları, olağanüstülükleri bilir. Yine de maceraları boyunca hayatlarının olağanlığı bozulur.

Aragorn seri boyunca iki kimlik birden taşır. İlki iyi bir savaşçı ve izci olan ve sıradan bir insan imajı çizen Yolgezer diğeri ise Gondor adı verilen ülkenin tahtına oturabilecek kral kanı taşıyan son insan olan Aragorn'dur. Aragorn'un soyu daha önce Sauron'a ait olan güç yüzüğünü yok etmeyerek zayıflık göstermiş, yüzüğün gücünü kendilerinin kullanabileceğini düşünerek tüm Orta Dünya'yı tehlikeye atmıştır. Aragorn bu nedenle soylu kimliğinden korkar ve bu kimliği kabullenmekten kaçır. Fakat Sauron ile verilecek büyük savaşta insanlığın bir krala ihtiyacı vardır. Aragorn'un da içinde bulunduğu ordu Sauron orduları ile karşılaşmak için yolculuk ederken seri boyunca yaşlı bilge arketipini karşılayan kişi olarak gördüğümüz Elf Elrond çıkar gelir. Elinde Aragorn'un soyunun mirası olan ikonik bir kılıç olan Narsil vardır. Kılıç krallık hakkının temsilidir. Elrond Aragorn'a gerçek kimliğini kabul ederek insanlarına önderlik etmesi gerektiğini söyler ve kılıcı teslim eder. Elrond'un ziyaretinin Kral Aragorn kimliği için

yeni bir maceraya çağrı olduğu söylenebilir. Aragorn seri boyunca reddettiği çağrıyı kabul eder ve Yolgezer'in macerası biterken Aragorn'un macerası başlar.

Kılıcı alan Aragorn, Sauron orduları karşısında zayıf durumda olan ordusunu nasıl güçlendireceğini düşünürken uzun yıllar önce atalarından birinin safında savaşmak için söz verip sözünde durmayan bu nedenle lanetlenip öldükleri halde ruhları huzura kavuşamayan orduyu hatırlar.

Ölüler Aragorn'un atasına verdiği sözü tutarlarsa huzura kavuşacaktır. Fakat ölüleri ikna edebilmek ve aralarından sağ çıkabilmek için tahtın varisi olmak kral kanı taşımak gerekir. Aragorn Ölüler Yolu olarak isimlendirilen bölgeye gider ve Görsel 9.35'de görülen geçitten geçerek ölülerin diyarına adım atar. Ölüler onu ve ardından gelen arkadaşlarını katletmeden önce Aragorn kılıcı Narsil'i çıkarır ve kral kanından geldiğini kanıtlar. Sözlerini tutmaları halinde ölülerin ruhunun huzura kavuşacağını belirtir. Böylece ölüler ordusunun desteğini ardına alır. Ölüler Yolu geçidi yaşayanlar ile ölülerin diyarını birbirinden ayıran kapı-geçit temasında kullanılırken kral kimliğini benimsemiş Aragorn'un kahramanın ilk sınavını verdiği bölgeye geçişini sağladığından kahramanın aşması gereken macera eşiği temasına da hizmet eder.



Görsel 9.35. *Ölüler Yolu geçidi*

*Pan'ın Labirenti'*nde Ofelia erginliğe erişeceği üç zorlu sınava girer ve sınavların sonuncusu yeni doğmuş kardeşinin kanını feda etmesidir. Günahsız birinin kanı Yeraltı Krallığı'nın kapılarını açacak ve Ofelia'ya vadedilen prenseslik tahtını verecektir. Fakat Ofelia ne şartla olursa olsun kardeşinin kanını dökmek istemez ve tahttan vazgeçer. Bu

sırada peşinde olan yüzbaşına yakalanır. Yüzbaşı gözünü kırpmadan Ofelia'ya ateş açar ve onu öldürür.

Ofelia'nın kanları Görsel 9.36.'da görülen ve bir sunağı andıran geçidin oluklarına akar ve oluklar kan ile dolduğunda Yeraltı Krallığı'nı görürüz. Kral yerden metrelerce yüksekte bir tahtta otururken sağ yanında Ofelia'nın annesi Kraliçe olarak oturur. Soldaki taht ise Ofelia'yı bekler.



Görsel 9.36. *Yeraltı Krallığı geçidi*

Yeraltı Krallığı geçidi sembolik bir unsur olarak karşımıza çıkar. Ölüm anında Ofelia'nın ruhunu huzura kavuşturacak geçittir. Ofelia'nın ölümle beraber krallığa erişmesi ise Yeraltı Krallığı'nın aslında ölümler diyarı olduğunu açık eder. Nitekim Yunan mitolojisinde ölümlerin barındığı ve Tanrı Hades'in yönettiği diyarın bir adı da Yeraltı Ülkesi'dir. İki diyarın isim benzerliği de ölüm temasına çağrışımında bulunur. Ofelia Yeraltı Krallığı geçidinden geçmek için hayatını feda eder ve "Fedakâr Kahraman" arketipine bürünür. Bir eksiklik hissederek maceraya atılan kahraman kendi olağan dünyasından ayrılarak dağları aşar, ejderhalar ile dövüşür ve karakterini öldürerek yeni birine dönüşür ve eve döner (Yücel, 2014, s. 18-19). Babasını kaybetmiş, annesinin katı bir yüzbaşı ile evlenmesi ile evlatlık olmuş ve olağan evrenindekilere göre aşırılıkları göze batan bir kız çocuğu olan Ofelia, maceranın sonunda kendini feda ederek kız çocuğundan kahramana evrilir. Ölümüyle birlikte geçtiği geçit sembolik bir evren olan evine, Yeraltı Krallığına açılır ve Ofelia evine dönmüş prenseslikle ödüllendirilmiş olur.

Pan tarafından film boyunca prensesliğe layık olup olmadığı tartışılan Ofelia'nın sonunda bu şerefe nail oluşu fedakârlığı sayesinde gerçekleşir. Çünkü kendi karakterini öldürerek kahramanlık arketiplerinden biri olan fedakâr kahramana evrilir. Kahraman kendinden daha büyük bir amaç uğruna hayatını feda eden kişidir (Yücel, 2014, s. 20).

10. SONUÇ VE ÖNERİLER

10.1. Sonuç

İlk uygarlıkların evreni, tanrıları, insanlığı ve hayatı anlamlandırma çabalarından doğan, kozmolojik açıklamalar sağlayan ve toplumsal düzenin sağlanmasında öğretici rol üstlenen mitler, İbrani dinler ve bilimin etkisiyle işlevlerinin büyük bir çoğunluğunu kaybetmiştir. Fakat mitolojik yapıtlarda öne çıkan kahramanlık arketipleri ve kahraman yolculukları günümüze kadar ulaşmış, çeşitli yöntemlerle sanatın içine sızmıştır. Mitolojik kahraman yolculuğunda olağan dünyasından ayrılır, bilinmez tehlikeler ile yüzleşeceği olağanüstü bir dünyaya adım atar ve bu dünyada yaşayacağı maceralar ile karakter gelişimi gösterir. Toy ve sıradan bir insan olarak macerasına başlayan kahraman çeşitli sınavlardan geçerek erginleşir ve çeşitli erdemler kazanır. Kahraman cesur, bilge, kararlı, merhametli ve fedakâr olmalı, macerası boyunca kazanacağı bu erdemler ile çevresindekilerin kurtarıcısı konumunda yükselmelidir. Mitolojik kahramanlık öyküleri kişinin kendini keşfetmesini sağlar ve ideal bir insan portresi çizer. Bu nedenle kahramanlık mitlerinin insan ideali yaratma özelinde toplumsal bir işlevi vardır.

Fantastik sinema ile mitolojik yapıtlar arasındaki en güçlü bağ kahraman maceraları üzerinden kurulur. Bunun nedeni kahraman maceralarının fantastiğin kendini var edebileceği en temel alanlardan biri olmasıdır. Fantastik; olağan bir dünyanın olağanüstüleşmesi, olağan bir nesnenin olağanüstü özellikler kazanması veya olağan dünya geride kalırken daha önce hiç bilinmeyen olağanüstü bir dünyanın ortaya çıkmasıyla var olur. Kahramanlık yolculukları kahramanın olağan dünyasını ardında bırakıp olağanüstü bir maceraya çıkması ile başladığından fantastik bu macerada kendisine kolayca yer bulur. Fantastik, insana tanıdık gelen bir şeye olağanüstü özellikler yükler ve bu tanıdık öğelerin farklı eserlerde tekrar ederek kullanılması tematik bir dil oluşturur. Örneğin kahramanın macera boyunca yoldaşı olan, kahramanın her söylediğini anlayan, kahraman zor duruma düştüğünde onu kurtaran ve hatta bazen konuşabilen at figürünü ele alalım. Atlar olağan dünyada çeşitli komutları yerine getiren, sadık ve binek işlevini görerek sahibinin yaşamını kolaylaştıran hayvanlardır. Fantastik sinema izleyicisi için sadık ve yardımcı at unsuru tanıdıktır. Fakat atın kendi başına kararlar aldığını ve hatta konuşabildiğini gördüğünde tanıdık gelen bu unsur olağanüstü yeni bir unsura dönüşür ve izleyici bu durumu yadırgar. Örnekten anlaşılacağı üzere tanıdık olanın olağanüstü özellikler kazanarak tanıdık olmayana dönüşümü izleyicide “yadırgatma”

yaratır ve yadırgatmalar fantastiği var eder. Mitolojik kahraman yolculuklarında da kahraman kendine tanıdık gelen olağan dünyadan uzaklaşıp olağanüstü dünyada bir maceraya çıktığından yadırgatma unsuru mitolojik metinlerde de görülür. Hem mitolojilerde hem de fantastik sinema filmlerinde yadırgatma unsurlarının sık rastlanılır şekilde ve tekrar ederek kullanılması eserlerin olay örgüsünde yapısal bir benzerlik oluşturmakla beraber kullanılan öğelerin tematikleşmesine neden olur.

Çalışmanın öznesi olan kapı-geçitler de mitolojik metinler ile fantastik sinema eserleri arasında yapısal bir benzerlik oluşturan, bunu yaparken tematik kullanımlarıyla dikkat çeken unsurlardır. Kapı-geçitlerin mitolojik kahramanın yolculuğundaki yapısal rolü yapının “Ayrılma” evresi ile “Erginleme” evresini birbirine bağlayan unsur olmasıdır. Kahraman bir tesadüf eseri veya beklenmeyen bir habercinin çağrısı ile başladığı yolculuğunda akıl hocası ile karşılaşır yolculuğa dair mental hazırlığını yaptıktan sonra olağanüstü dünyanın sınırlarına ulaşır. Kapı-geçitten geçerek maceranın kalan kısmına devam edeceği olağanüstü evrene ulaşır. Mitolojik metinler ve fantastik sinema eserlerinde var olan bu kullanım iki farklı kapı-geçit kullanımı teması oluşturmuş olur. Bu kapı-geçitler bir yandan kahramanın macerasında aşması gereken eşik olarak var olurken diğer yandan olağan dünya ile olağanüstü dünyayı birbirinden ayıran unsur olarak öne çıkar. İlk tema kahramanın yolculuğunun yapısal bütünlüğünü sağlarken ikinci tema fantastiğin kendini var edeceği dünyayı aralar.

Kapı-geçitlerin macera eşiği olarak kullanımı en belirgin, en sık rastlanan ve tekrar eden kullanım olsa da tek kullanımı bu değildir. Kahraman olağanüstü dünyaya geçtikten sonra çeşitli sınavlardan geçecek ve erginliğe erişecektir. Bu erginleşme yolunda kahraman çeşitli sınavlara girer ve sınavları geçebilmek için çeşitli erdemlere sahip olması gerekir. Kapı-geçitlerin üçüncü kullanımı bu aşamada görülür. Kahraman sınav bölgelerine girebilmek için bir kapı veya geçitten geçer. Kapı-geçidin kendisi de bir sınav olabilir. Çalışmada çözümlenen filmlerden *Hiç Bitmeyen Öykü*'de (1984) görülen, Sfenks ve ayna kapısı, *Harry Potter ve Felsefe Taşı*'nda (2001) görülen üç başlı köpek Fluffy'nin koruduğu kapı ve Şeytan Tuzağı doğrudan kahramanın erdemlerini sınavan kapı-geçit olarak karşımıza çıkarken *Pan'ın Labirenti*'nde (2006) kullanılan ağaç kovuğu geçidi ve tebeşir ile çizilen kapı gibi örnekler sınav bölgesine açılan kapı-geçit olarak karşımıza çıkar. Fakat iki kullanım da sınav unsuru ile ilişkin olduğundan bu kapı-geçitler aynı temaya hizmet eder ve çalışmada Kahramanın Erdemlerini Sınavan Kapı-Geçit Teması isimli başlıkta çözümlenmiştir.

Kapı-geçitlerin kullanımlarında öne çıkan bir diğer tema ise Yaşayanlar ile Ölülerin Diyarını Birbirinden Ayıran Kapı-Geçit Teması'dır. Daha önce bahsedilen temaların her biri mitolojik yapıtlarda ve fantastik filmlerde metinlerin yapısal bölümleriyle ilişkili ve olay örgüsünün belirli bir kısmında kullanılan unsurlar iken bu tema yapısal bir işlev üstlenmez ve bu nedenle mitolojilerde de fantastik filmlerde de farklı işlevler üstlenebilirler. Örneğin Kelt mitolojisinde Öbür Dünya'nın kapıları Cu Chulainn'in macera eşiği olabilirken İskandinav mitolojisinde Bifrost Köprüsü ölen insanların Valhalla'ya (cennet) erişmesini sağlayan kapı olarak karşımıza çıkar. İkisinin ortak özelliği kapının ardında ölülerin yaşıyor oluşudur. Cu Chulainn kapıdan geçerek ölülerin diyarında bir maceraya çıkar. Aynı kapı-geçit farklı yapıtlarda farklı işlevlere de sahip olabilir. Örneğin Bifrost Köprüsü'nün bir diğer işlevi tanrıların diğer diyarlara ulaşmasını sağlayan kapı-geçit olmasıdır. Çalışmada bu tema altında çözümlenen iki farklı örnekte de aynı çeşitliliğe rastlanır. *Yüzüklerin Efendisi: Kral'ın Dönüşü'nde* ölülerin diyarına açılan geçit Aragorn'nun kral kimliğini benimseyeceği olayları başlatan unsur olarak görülürken *Pan'ın Labirenti'nde* (2006) Ofelia'nın öldükten sonra huzura ereceği diyar olan Yeraltı Krallığı'na geçişini sağlar. Tüm kullanımlarda bu temanın hizmet ettiği unsur farklı olsa da ortak yönleri ölüler ile yaşayanların diyarını birbirinden ayırıyor oluşudur.

Bu noktada çalışma, bahsedilen tematik benzerlikleri ortaya çıkarmış, kapı-geçit kullanımlarının mitolojik metinler ve fantastik filmlerde olay örgüsünün kurulmasındaki yapısal rolünü görünür kılmış ve kapı-geçitlerin farklı fantastik filmlerde sık rastlanılan ve tekrar eden bir unsur olmasının nedenlerine ulaşmıştır.

10.2. Öneriler

Araştırmacının bu çalışmanın genişletilebilmesi ve konuya dair yeni akademik çalışmaların çıkarılabilmesine yönelik önerileri şunlardır:

1. Fantastik sinemada kapı-geçit kullanımları göstergebilimsel bir yöntem ile incelenerek kapı-geçitlerin sembolik anlamları ortaya çıkarılabilir.
2. Kapı-geçit unsuru dışında mitolojik metinlerden fantastik sinema dünyasına taşınan unsurlar incelenebilir.
3. Mitolojik metinlerden uyarılma olan fantastik filmlerde anlatı yapısı ve özgünlük özelinde bir çalışma gerçekleştirilebilir.

KAYNAKÇA

- Abisel, N. (2003). *Sessiz Sinema*. İstanbul: Om Yayınevi.
- Aslan Ayar, P. (2018). *Türkçe Edebiyatta Varla Yok Arasında Bir Tür Fantastik Roman*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bahtin, M. (2020). *Karnaval'dan Romana*. (Çev: C. Soydemir). İstanbul: Ayrıntı Yayınevi.
- Balcı, Ş. (2021). Türk Sinemasında Robotlar. *sinecine*, 12(2), 259-291.
- Baldwin, J. (2018a). *Antik Yunan Hikâyeleri*. (Çev: O.C. Güçlü). İzmir: Lilith Yayınevi.
- Baldwin, J. (2018b). *Siegfried'in Hikâyesi*. (Çev: N. Benzergil). İzmir: Lilith Yayınevi.
- Batuk, C. (2009). Mit, Tarih ve Gerçeklik Sorunu Üzerine Notlar, *Milel ve Nihal*, 6 (1), 27-53.
- Berens, E.M. (2018). *Antik Yunan ve Roma Mitleri & Efsaneleri*. (Çev: N. Benzergil). İzmir: Lilith Yayınevi.
- Biricik, İ. (2016). Nazlı Eray'ın "Orphée" ve "Ayışığı Sofrası" Romanlarındaki Fantastik Unsurların Mitik Bağlantıları. *Mecmua Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 6, 17-28.
- Biryıldız, E. (1992). Dışavurumcu Alman Sineması. *Marmara İletişim Dergisi*, 1, 221-250.
- Bonnefoy, Y. (2000). *Antik Dünya ve Geleneksel Toplumlarda Dinler ve Mitolojiler Sözlüğü*. (Çev: L. Yılmaz). I. Cilt. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Braun, V. ve Clarke, V. (2019). Psikolojide tematik analizin kullanımı (Çev. S. N. Şad, N. Özer ve A. Atli). *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, 7(2), 873-898.
- Bulfinch, T. (2017). *Klasik Yunan ve Roma Mitolojisi*. (Çev: Ö.U. Hoşafçı). İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Cameron, R. (1994). Writing to Internalize Themes in Literature. *The English Journal*, 83 (8), 91-93.
- Campbell, J. (2019). *İlkel Mitoloji*. (Çev: K. Emiroğlu). İstanbul: Isık Yayınları.
- Campbell, J. (2020). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. (Çev: S. Gürses). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Campbell, J. ve Moyers, B. (2020). *Mitolojinin Gücü*. (Çev: Z. Yaman). İstanbul: Mediacat Kitapları.
- Campbell, J. (2021). *Batı Mitolojisi*. (Çev: K. Emiroğlu). İstanbul: Isık Yayınları.

- Daniels, M. (2014). *Bir Nefeste Dünya Mitolojisi*. (Çev: P. Üstel). İstanbul: Maya Kitap.
- Eliade, M. (2020a). *Mitlerin Özellikleri*. (Çev: S. Rifat). İstanbul: Alfa Basım.
- Eliade, M. (2020b). *Mitler, Rüyalar ve Gizemler*. (Çev: C. Soydemir). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Elveren Arı, B. ve Gürses Köse, İ. (2021). Metinlerarasılıktan Transmedya Hikaye Anlatıcılığına: Harry Potter. *Erciyes İletişim Dergisi*, 2, 1-25.
- Erhat, A. (2021). *Mitoloji Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Ertekin, A. (2010). Fantastik Yazın Nedir?. *Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 9, 35-46.
- Ertekin, A. (2013). *Fantastik Yazın*. Erzurum: Fenomen Yayınları.
- Ertuğrul, A. (2021). Fantastik ya da Bir İmkânsız Tanım Denemesi. B. Bayer (Ed.), *Üç Elma Mitoloji, Folklor, Fantastik içinde* (247-256). İstanbul: Ketebe Yayınları.
- Estin, C. ve Laporte, H. (2008). *Yunan ve Roma Mitolojisi*. (Çev: M. Eran). Ankara: Tübitak Popüler Bilim Kitapları.
- Furby, J. ve Hines, C. (2014). *Fantastik*. (Çev: S. Yavuz). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Gaiman, N. (2020). *İskandinav Mitolojisi*. (Çev: A.S. Ortanca). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Gögebakan, Y. (2015). Mitolojik Unsurların 18. Yüzyıl Öncesi Türk Resim Sanatı İçerisindeki Yeri. *Turkish Studies International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10 (2), 367-388.
- Graves, R. (2020). *Yunan Mitleri*. (Çev: U. Akpur). I. Cilt. İstanbul: Kolektif Kitap.
- Günseren, T. (2009a). *Mitoloji Sözlüğü Cilt I*. İstanbul: Geo.
- Günseren, T. (2009b). *Mitoloji Sözlüğü Cilt II*. İstanbul: Geo.
- Güvemli, Z. (1960). *Sinema Tarihi*. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Hamilton, E. (2015). *Mitologya*. (Çev: Ü. Tamer). İstanbul: Varlık Yayınları.
- Hesiodos. (2020). *Theogonia – İşler ve Günler*. (Çev: A. Erhat ve S. Eyüboğlu). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Homeros (1971). *İlyada*. (Çev: A.C. Emre). İstanbul: Varlık Yayınları.
- Homeros. (2008). *Odysseia*. (Çev: A. Erhat ve A. Kadir). İstanbul: Can Yayınları.
- Jung, C.G. ve Kerényi, C. (2001). *The Science of Mythology*, London: Routledge Classics.
- Jung, C.G. (2021). *Dört Arketip*. (Çev: Z.A. Yılmaz). İstanbul: Metis Yayınları.
- Kabak, E. (2019). *“The Raven”: An Odyssey Through Norse Mythology*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi.

- Karabayraktar, D. (2010). *Fantastik Sinema ve Görsel Efekt “Bir Tahta Parçası”* Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi.
- Karabulut, M. (2015). “Edip Cansever’in Şiirlerinde Mitoloji, *Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10 (12), 617-630.
- Kershaw, S.P. (2019). Yunan Mitolojisi Rehber Kitabı. (Çev: Ş. Turan). İstanbul: Salon Yayınları.
- Kılınç, C. (2018). *Mitoloji Sözlüğü II*. İzmir: Lilith Yayınevi.
- Leeming, D.A. (2020). *Mitoloji Kahramanın Yolculuğu*. (Çev: I. Yıldız). İstanbul: Say Yayınları.
- Levi-Strauss, C. (2021). *Mit ve Anlam*. (Çev: G.Y. Demir). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Litchfield, M.E. (2019). *Dokuz Diyar*. (Çev: A. Eliuz). İstanbul: Maya Kitap.
- Macdonald, F. (2014). *Kelt Mitolojisi*. (Çev: B. Yılmazcan). Ankara: Akılçelen Kitaplar.
- Malinowski, B. (2000). *Büyü, Bilim ve Din*. (Çev: S. Özkal). İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Moran, B. (1994). *Türk Romanına Eleştirel Bir Bakış 3*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Munch, P.A. (2020). *İskandinav Mitolojisi*. (Çev: A. Eliuz). İstanbul: Maya Kitap.
- Necatigil, B. (2011). *Mitologya Sözlüğü*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Philip, N. (2022). *Dakikalar İçinde Mitoloji*. (Çev: E. Erdal). İstanbul: Kronik Kitap.
- Price, B. (2011). *Kelt Mitolojisi*. (Çev: C. Atay). İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- Porter, L. *Unsung Heroes of the Lord of the Rings: From the Page to the Screen*, *Westport Praeger Publishers*, 2005, s. 20.
- Powell, B.B. (2018). *Klasik Mitoloji*. (Çev: S.O. Çavuş). İstanbul: Bilge Yayıncılık.
- Rifat, M. (2020). Vladimir Propp ve Masalın Biçimbilimi Üstüne M. Rifat’ın Önsözü. V. Propp (Ed.), *Masalın Biçimbilimi* (Çev: M. Rifat ve S. Rifat) içinde (VII-XIII). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Rolleson, T. W. (2018). *Kelt Mitleri ve Efsaneleri*. (Çev: Ş. Çıkrıkçı) İzmir: Lilith Yayınevi.
- Seyitoğlu, B. (2019). *Mitoloji Üzerine Araştırmalar*. İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Somay, B. (2015). Açılış Konuşması. S. Şahin, B. Öztürk ve D.A. Büyükarman (Ed.), *Fantastik ve Bilimkurgu* içinde (9-26). İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Steinmetz, J.L. (2006). *Fantastik Edebiyat*. (Çev: H.F. Nemli). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

- Sunal, G. (2020). Sinema Mitoloji İlişkisi Bağlamında Arketipsel Motiflerin Kullanımı: Pan'ın Labirenti Filmi Örneği. *Social Sciences Research Journal*, 9 (4), 236-246.
- Şerefoğlu, G. (2021). Kahramanın “Sonsuz” Yolculuğu. B. Bayer (Ed.), *Üç Elma Mitoloji, Folklor, Fantastik* içinde (69-76). İstanbul: Ketebe Yayınları.
- Tecimer, Ö. (2006). *Sinema Modern Mitoloji*. İstanbul: Plan B Yayıncılık.
- Teksoy, R. (2009). *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi 2. Cilt* İstanbul: Oğlak Bilimsel Kitaplar.
- Türk Dil Kurumu. (1988). *Türkçe Sözlük 1*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Todorov, T. (2017). *Fantastik*. (Çev: N. Özkolat). İstanbul: Metis Yayınları.
- Tosun, N. (2011). *Modern Öykü Kuramı*. Ankara: Hece Yayınları.
- Uyanık, G. (1999). Fantastik Öğeler ve İki Öyküde Yansıması. *Edebiyat ve Eleştiri Dergisi*, 46, 56-68.
- Ünal, Y. (2015). *Dram Sanatı ve Sinema*. İstanbul: Hayalperest.
- Vernant, J.P. (2017). *Eski Yunan'da Mit ve Toplum*. (Çev: M.E. Özcan). İstanbul: Alfa Mitoloji.
- Voytilla, S. (2020). *Sinema ve Mit*. (Çev: İ.U. Kelso). İstanbul: Hil Yayın.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yücel, V. (2014). *Kahramanın Yolculuğu Mitik Erkeklik ve Suç Draması*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

İnternet Kaynakları

http-1: <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>

(Erişim Tarihi: 17.03.2022)

http-2: https://tr.wikipedia.org/wiki/En_y%C3%BCksek_has%C4%B1lat_yapan_filmler_listesi

(Erişim Tarihi: 20.09.2021)

http-3: <https://www.etsy.com/hk-en/listing/607835071/cerberus-at-the-gates-of-the-underworld> (Erişim Tarihi: 21. 12. 2021)

http-4: <https://dribbble.com/shots/5972022-Gates-of-Mount-Olympus> (Erişim Tarihi: 22.12.2021)

EKLER

EK-1 Örneklemler Olarak Belirlenen Filmlerin Künyesi

1. Hiç Bitmeyen Öykü (The NeverEnding Story)

Yönetmen : Wolfgang Petersen
Senaryo : Wolfgang Petersen, Herman Weigel, Michael Ende
Oyuncular : Barret Oliver, Noah Hathaway, Tami Stronach
Görüntü Yönetmeni : Jost Vacano
Yapım Yılı – Süresi : 1984 – 102 Dakika
Türü : Fantastik, Macera

2. Harry Potter ve Felsefe Taşı (Harry Potter and the Sorcerer's Stone)

Yönetmen : Chris Columbus
Senaryo : J.K Rowling, Steve Kloves
Oyuncular : Daniel Radcliffe, Rupert Grint, Richards Harris
Görüntü Yönetmeni : John Seale
Yapım Yılı – Süresi : 2001 – 152 Dakika
Türü : Fantastik, Macera

3. Yüzüklerin Efendisi: Kralın Dönüşü (The Lord of The Rings: Return of the King)

Yönetmen : Peter Jackson
Senaryo : J.R.R. Tolkien, Fran Walsh, Philippa Boyens
Oyuncular : Elijah Wood, Viggo Mortensen, Ian McKellen
Görüntü Yönetmeni : Andrew Lesnie
Yapım Yılı – Süresi : 2003 – 201 Dakika
Türü : Fantastik, Aksiyon, Macera

4. Narnia Günlükleri: Aslan, Cadı ve Dolap (The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe)

Yönetmen : Andrew Adamson
Senaryo : Ann Peacock, Andrew Adamson
Oyuncular : Georgie Henley, Skandar Keynes, Anna Poppewell
Görüntü Yönetmeni : Donald McAlpine
Yapım Yılı – Süresi : 2005 - 143 Dakika
Türü : Fantastik, Macera

5. Pan'ın Labirenti (Pans's Labryinth)

Yönetmen : Guillermo del Toro
Senaryo : Guillermo del Toro
Oyuncular : Ivana Baquero, Ariadna Gil, Sergi López
Görüntü Yönetmeni : Guillermo del Toro
Yapım Yılı – Süresi : 2006 – 118 Dakika
Türü : Fantastik, Dram, Savaş

6. Alice Harikalar Diyarında (Alice in Wonderland)

Yönetmen : Tim Burton
Senaryo : Linda Woolverton, Lewis Carrol
Oyuncular : Mia Wasikowska, Johnny Depp, Helena Bonham Carter
Görüntü Yönetmeni : Dariusz Wolski
Yapım Yılı – Süresi : 2010 – 118 Dakika
Türü : Fantastik, Macera

7. Dev Avcısı Jack (Jack the Giant Slayer)

Yönetmen : Bryan Singer
Senaryo : Darren Lemke, Christopher McQuarrie, Dan Studney
Oyuncular : Nicholas Hoult, Stanley Tucci, Ewan McGregor
Görüntü Yönetmeni : Newton Thomas Sigel
Yapım Yılı – Süresi : 2013 – 114 Dakika
Türü : Fantastik, Aksiyon, Macera