

**T.C.
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI
MEDYA VE İLETİŞİM BİLİMLERİ PROGRAMI**



**METİNLERARASILIK BAĞLAMINDA FANTASTİK SİNEMA
VE MİTOLOJİ İLİŞKİSİ: HARRY POTTER ÖRNEĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

Bilge YAVAŞ

Danışman
Doç. Dr. Ahmet OKTAN

SAMSUN
2023

TEZ KABUL VE ONAYI

Bilge YAVAŞ tarafından, **Doç. Dr. Ahmet OKTAN** danışmanlığında hazırlanan “**METİNLERARASILIK BAĞLAMINDA FANTASTİK SİNEMA VE MİTOLOJİ İLİŞKİSİ: HARRY POTTER ÖRNEĞİ**” başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından 4.9.2023 tarihinde yapılan sınav sonucunda oy birliği ile başarılı bulunarak Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

	Unvanı Adı Soyadı Üniversitesi Ana Bilim/Ana Sanat Dalı	Sonuç
Başkan	Doç. Dr. Murat AYTAŞ Selçuk Üniversitesi Radyo-Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı	☒ Kabul ☐ Ret
Danışman	Doç. Dr. Ahmet OKTAN Ondokuz Mayıs Üniversitesi Radyo, Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı	☒ Kabul ☐ Ret
Üye	Dr. Öğr. Üyesi Filiz ERDOĞAN TUĞRAN Ondokuz Mayıs Üniversitesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Ana Bilim Dalı	☒ Kabul ☐ Ret

Bu tez, Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen ve yukarıda adları yazılı jüri üyeleri tarafından uygun görülmüştür.

Prof. Dr. Ahmet TABAK
Enstitü Müdürü

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI

Hazırladığım Yüksek Lisans tezinin bütün aşamalarında bilimsel etiğe ve akademik kurallara riayet ettiğimi, çalışmada doğrudan veya dolaylı olarak kullandığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin Kaynaklar'da gösterilenlerden oluştuğunu, her unsurun enstitü yazım kılavuzuna uygun yazıldığını ve TÜBİTAK Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Yönetmeliği'nin 3. bölüm 9. maddesinde belirtilen durumlara aykırı davranılmadığını taahhüt ve beyan ederim.

Etik Kurul Gerekli mi ?

Evet ☐ (Gerekli ise ekler kısmına ekleyiniz)

Hayır ☒

18 / 06 / 2023
Bilge YAVAŞ

TEZ ÇALIŞMASI ÖZGÜNLÜK RAPORU BEYANI

Tez Başlığı : METİNLERARASILIK BAĞLAMINDA FANTASTİK SİNEMA
VE MİTOLOJİ İLİŞKİSİ: HARRY POTTER ÖRNEĞİ

Yukarıda başlığı belirtilen tez çalışması için şahsım tarafından 20.06.2023 tarihinde intihal tespit programından alınmış olan özgünlük raporu sonucunda;

Benzerlik oranı : % 14

Tek kaynak oranı : % 2 çıkmıştır.

20 /06/ 2023
Doç. Dr. Ahmet OKTAN

ÖZET

METİNLERARASILIK BAĞLAMINDA FANTASTİK SİNEMA VE MİTOLOJİ İLİŞKİSİ: HARRY POTTER ÖRNEĞİ

Bilge YAVAŞ
Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı
Medya ve İletişim Bilimleri Programı
Yüksek Lisans, Haziran/2023
Danışman: Doç. Dr. Ahmet OKTAN

Sinema endüstrisi, film üretimi için çeşitli alanlardan faydalanmaktadır. Bu alanlardan en çok kullanılanlardan birisi mitolojidir. Mitolojinin doğaüstü unsurları, özellikle fantastik tür filmlerinin üretiminde etkili olmaktadır. Fantastiğin mantık ve gerçeklik sınırlarını aşan yapısı, mitlerin anlatısıyla örtüşmektedir. Böylece fantastik tür, mitolojinin unsurlarından yararlanarak ürettiği epik görsellikle izleyiciyi kendine çekmektedir. Bu nedenle mitoloji ve fantastik filmler arasındaki ilişkinin anlamlandırılması tezin temel problemi. Mitoloji ve fantastik tür kapsamında oluşturulan tezde, bu iki türün genel özelliklerini, ortak noktalarını, fantastik ile mitolojik anlatılar arasındaki biçim ve içerik aktarımlarını ve fantastik filmlerin mitolojiden nasıl yararlandığını açıklamak amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda inceleme alanı olarak, 2000 yılı sonrası gösterime giren fantastik tür filmleri evreninden, amaçlı örnekleme yöntemiyle sekiz filmlik Harry Potter serisi örneklem olarak seçilmiştir.

Bir roman olarak yayınlandığı ilk yıldan günümüze kadar popülerliğini kaybetmeyen Harry Potter fantastik tür serisi hâlâ transmedya hikâyeciliğiyle sürdürülmektedir. Bu nedenle örneklem olarak seçilmeye değer görülmüştür. Aynı zamanda seri büyük oranda mitolojik referanslarla üretildiğinden, mitolojiden fantastiğe en çok aktarım yapılmış metinlerdendir. Sözlü gelenekten ve yazılı formdan görsel metne yapılan bu aktarımları analiz etmek üzere metinlerarasılık yaklaşımından yararlanılmıştır. Bu yaklaşımla mit ve sinema arasındaki metinlerarası ilişki ve fantastik tür örneği olarak Harry Potter serisinin yaratımında mitolojik kaynaklardan metinlerarası aktarımın nasıl yapıldığı tartışılmıştır. Ardından mitlerin, anlatının ve olay örgüsünün daha iyi anlaşılmasını sağlayan Joseph Campbell'ın mitolojik kahramanın yolculuğunu açıklayan monomit kuramının Harry Potter anlatısına nasıl uyarlandığı incelenmiştir. Sonucunda ise Harry Potter serisi öncülüğünde fantastik filmlerin, sözlü gelenek ile aktarılan ve ilkel insanın hayalinde canlanan, soyut forma sahip mitleri somutlaştırmanın ve çağdaş bir anlatıya dönüştürmenin en büyük aracı olduğu görülmüştür. Monomit aşamalarına göre oluşturulan Harry Potter serisi, metinlerarası yöntemlerle mitolojik öyküleri yeniden kurgulayarak kendi teknik olanakları çerçevesinde dönüştürmüştür. Bunu yaparken en çok, var olan bir metinden yararlanarak yeni bir metin ortaya koymayı ifade eden pastiş tekniğinden, doğrudan yapılan alıntılardan ve anıştırmadan yararlanmıştır.

Anahtar Sözcükler: Mitoloji, Fantastik, Sinema, Metinlerarasılık, Harry Potter.

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN FANTASTIC CINEMA AND MYTHOLOGY IN THE CONTEXT OF INTERTEXTUALITY: THE CASE OF HARRY POTTER

Bilge YAVAŞ

Ondokuz Mayıs University

Institute of Graduate Studies

Department of Communication Sciences

Media and Communication Sciences Programme

Master, June/2023

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Ahmet OKTAN

The film industry utilizes various fields for film production. One of the most used of these fields is mythology. The supernatural elements of mythology are especially effective in the production of fantasy genre films. The structure of fantasy, which transcends the limits of logic and reality, overlaps with the narrative of myths. Thus, the fantastic genre attracts the audience with its epic visuals that it produces by utilizing the elements of mythology. Therefore, making sense of the relationship between mythology and fantasy films is the main problem of the thesis. The thesis, which was created within the scope of mythology and the fantastic genre, aims to explain the general characteristics of these two genres, their common points, the transfers of form and content between fantastic and mythological narratives, and how fantastic films make use of mythology. In line with this, the Harry Potter series of eight films was selected as a sample by purposive sampling method from the universe of fantasy genre films released after 2000.

The Harry Potter fantasy genre series, which has not lost its popularity since it was first published as a novel, is still being continued in the form of transmedia storytelling. Therefore, it was deemed worthy to be selected as a sample. At the same time, since the series is largely produced with mythological references, it is one of the most transferred texts from mythology to fantasy. The intertextuality approach was used to analyze these transfers from oral tradition and written form to visual text. With this approach, the intertextual relationship between myth and cinema and how intertextual transfer from mythological sources was made in the creation of the Harry Potter series as an example of the fantasy genre were discussed. Then, it is analyzed how Joseph Campbell's monomyth theory, which explains the journey of the mythological hero, is adapted to the Harry Potter narrative, which provides a better understanding of myths, narrative and plot. As a result, it has been seen that fantasy films, led by the Harry Potter series, are the greatest means of concretizing and transforming the myths, which are transmitted through oral tradition and come to life in the imagination of primitive people and have an abstract form, into a contemporary narrative. The Harry Potter series, created according to the monomyth stages, transformed mythological stories by reconstructing them through intertextual methods within the framework of its own technical possibilities. In doing so, it mostly utilized the technique of pastiche which refers to the creation of a new text by utilizing an existing text, direct quotations and allusions.

Keywords: Mythology, Fantasy, Cinema, Intertextuality, Harry Potter.

ÖN SÖZ VE TEŞEKKÜR

Uzun yıllardır ilgi duyduğum sinema alanına, çok sevdiğim bir konu ve film serisi bağlamında bir tez çalışması yürüterek, katkıda bulunmaktan mutluluk duyuyorum. Bu tezin Harry Potter evrenine daha derinlikli yaklaşan tüm Potterheadler için ilgi çekici olacağını düşünüyorum.

Yüksek lisans eğitimim boyunca desteğini esirgemeyen, her zaman ulaşabildiğim, bilimsel çalışmalarımın her aşamasında bana yardımcı olan ve yol gösteren, çok değerli danışmanım sayın Doç. Dr. Ahmet OKTAN'a çok teşekkür ederim. Tez konumu belirlememde yardımcı olan ve mitolojiyi sevdirek bu alanda çalışma yapmama teşvik eden sayın Dr. Öğr. Üyesi Filiz ERDOĞAN TUĞRAN'a teşekkür ederim. Tez çalışmamın başlarında tez konumla ilgili kaynak listesi hazırlayarak verimli okumalar yapmamı sağlayan Dr. Öğr. Üyesi Uğur KILINÇ hocama teşekkür ederim. Tez savunma sınavı başkanlığını yürüten sayın Doç. Dr. Murat AYTAŞ'a katkılarından dolayı teşekkür ederim.

Hayatımın her anında yanımda olan ve beni her konuda destekleyen, tez çalışma sürecimde de motivasyonlarımı eksik etmeyen canım aileme; annem Zekiye YAVAŞ'a, babam Ali YAVAŞ'a ve abim Bilal YAVAŞ'a teşekkür ederim.

Bilge YAVAŞ

İÇİNDEKİLER

TEZ KABUL VE ONAYI	i
BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI	ii
TEZ ÇALIŞMASI ÖZGÜNLÜK RAPORU BEYANI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR	v
İÇİNDEKİLER	vi
SİMGELER VE KISALTMALAR	vii
ŞEKİLLER DİZİNİ	viii
TABLolar DİZİNİ	x
1. GİRİŞ	1
2. MİTOLOJİ VE FANTASTİK TÜR	7
2.1. Mitoloji	7
2.1.1. Mit Türleri	12
2.2. Fantastik TÜR	15
2.2.1. TÜR Kuramı	15
2.2.2. Fantastik TÜRün Gelişimi	23
2.2.3. Fantastik TÜRü Oluşturan Öğeler	29
2.2.4. Fantastiğin Alt Türleri	33
2.3. Mitoloji ve Fantastik TÜR İlişkisi	37
2.3.1. Mitolojik Unsurların Sinemada Kullanımı	37
2.3.2. Mitolojinin Fantastik Filmler İle Bağı	41
2.3.2.1. Zaman ve Mekân	45
2.3.2.2. Olağanüstü	46
2.3.2.3. Korku	47
2.3.2.4. Karakterler ve Diğer Varlıklar	48
2.3.2.5. Anlatı	49
2.3.2.6. Olay Örgüsü	50
2.3.3. Joseph Campbell Monomit Kuramı ve Kahramanın Sonsuz Yolculuğu	51
3. HARRY POTTER SERİSİNDE MİTOLOJİK UNSURLARIN KULLANIMI	55
3.1. Araştırmanın Çerçevesi	55
3.1.1. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları	55
3.1.2. Araştırma Problemi ve Alt Soruları	55
3.1.3. Araştırmanın Yöntemi	56
3.2. Harry Potter Filmleri ve Konuları	58
3.3. Mitolojiden Fantastik Filme Metinlerarası Aktarım	66
3.3.1. Mekân	66
3.3.2. Kahramanlar	77
3.3.3. Hayvanlar ve Yaratıklar	98
3.3.4. Nesneler	116
3.3.5. Olay Örgüsü / Anlatı	127
4. SONUÇ	147
KAYNAKLAR	152
ÖZ GEÇMİŞ	160

SİMGELER VE KISALTMALAR

ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
Akt.	: Aktaran
Bkz.	: Bakınız
İ.Ö.	: İsa'dan Önce
M.Ö.	: Milattan Önce
Vb.	: Ve benzeri
Vd.	: Ve diğerleri
Vs.	: Vesaire

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 2.1. Bir anlatının Gerekli Bileşenleri.....	49
Şekil 3.1. Harry Potter ve Felsefe Taşı Film Posteri.....	59
Şekil 3.2. Harry Potter ve Sırlar Odası Film Posteri.....	60
Şekil 3.3. Harry Potter ve Azkaban Tutsağı Film Posteri.....	61
Şekil 3.4. Harry Potter ve Ateş Kadehi Film Posteri	62
Şekil 3.5. Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı Film Posteri	63
Şekil 3.6. Harry Potter ve Melez Prens Film Afışı	64
Şekil 3.7. Harry Potter ve Ölüm Yadigarları Bölüm 1 Film Posteri	65
Şekil 3.8. Harry Potter ve Ölüm Yadigarları Bölüm 2 Film Posteri	66
Şekil 3.9. İskandinav Mitolojisinde Dokuz Dünya	67
Şekil 3.10. Olympos Dağı.....	68
Şekil 3.11. Olymposlu Tanrıların Evi.....	69
Şekil 3.12. Aesir Tanrılarının Mekânı Asgard.....	69
Şekil 3.13. Hogwarts Kalesi.....	70
Şekil 3.14. Odin ve Ölen Oğlu Baldr.....	71
Şekil 3.15. Öğrencilerin Kayıkla Hogwarts’a Geçışı.....	71
Şekil 3.16. Themis Heykeli.....	76
Şekil 3.17. Zeus ve Typhon’un Savaşı (Münih, Almanya, M.Ö. 540-530).....	81
Şekil 3.18. Lord Voldemort ve Yılanı Nagini.....	82
Şekil 3.19. Kelt Tanrısı Dagda.....	88
Şekil 3.20. Harry Potter Serisi Rubeus Hagrid	89
Şekil 3.21. Merlin	90
Şekil 3.22. Albus Dumbledore.....	90
Şekil 3.23. Roma Tanrısı Janus Quirinus, Bronz Sikke, İ.Ö. 225-217.....	93
Şekil 3.24. Quirinus Quirrell.....	93
Şekil 3.25. Kurt Tarafından Emzirilen Remus ve Romulus.....	96
Şekil 3.26. Harry Potter Serisinde Kurt Adam Profesör Remus Lupin.....	96
Şekil 3.27. Atina Parası Ön Yüzü	98
Şekil 3.28. Atina Parası Arka Yüzü	98
Şekil 3.29. Felsefe Taşı Filminde Lord Voldemort Unicorn Kanı İçerken.....	99
Şekil 3.30. The Unicorn Rests in a Garden (Duvar Halısı) 1495-1505	99
Şekil 3.31. Felsefe Taşı Centaur Firenze	100
Şekil 3.32. Zümrüdüanka Yoldaşlığı Centaur Kolonisi	100
Şekil 3.33. The British Museum’da Sergilenen Centaur Heykeli (Frezza, 1738).....	101
Şekil 3.34. Harry Potter ve Azkaban Tutsağı Filmi Hipogrif Buckbeak	102
Şekil 3.35. İskandinav Mitolojisi Troll Tasviri.....	104

Şekil 3.36. Felsefe Taşı Filminde Troll.....	105
Şekil 3.37. Felsefe Taşı Filminde Üç Başlı Köpek Fluffy	106
Şekil 3.38. Yeraltı Tanrısı Hades ve Bekçi Köpeği Cerberus, Illustration for The Divine Comedy, William Black, 1824-27 (Tate Gallery, London).....	106
Şekil 3.39. Paolo Uccello: St. George and The Dragon (15. Yüzyıl)	107
Şekil 3.40. Harry Potter ve Ateş Kadehi'nde Ejderha	108
Şekil 3.41. Harry Potter ve Ateş Kadehi'nde Merpersons	109
Şekil 3.42. Ölüm Meleği Azrail Motifi.....	110
Şekil 3.43. Harry Potter Serisinde Dementor.....	111
Şekil 3.44. Hipokrat'ın Simurg'a Binerek Kaf Dağı'na İlaç Aramaya Gitmesi (Falnâme) .	113
Şekil 3.45. Harry Potter ve Sırlar Odası Filminde Fawkes	113
Şekil 3.46. Dioscorides Pedanius'un 13. Yüzyıl'da Çizdiği Mandrake.....	115
Şekil 3.47. Harry Potter Serisinde Profesör Pomona Sprout ve Mandrake.....	115
Şekil 3.48. Yunan Anıtlarında Caduceus Figürü	116
Şekil 3.49. Güncel Olarak Bilinen Caduceus Figürü	117
Şekil 3.50. Orpheus Lir Çalıyor	119
Şekil 3.51. Harry Potter ve Felsefe Taşı Filminde Büyülenmiş Arp	120
Şekil 3.52. Aphrodite, M.Ö. 360-340, Louvre Müzesi	121
Şekil 3.53. Süpürgeyle Uçan Cadı İkonu	123
Şekil 3.54. Hogwarts'ta Süpürgeyle Uçuş Dersi.....	124
Şekil 3.55. Bellatrix Lestrange Uçuş Tozu Kullanıyor	124

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 2.1. Joseph Campbell’ın Monomit Aşamaları	51
Tablo 3.1. Joseph Campbell’ın Monomit Aşamaları ile Harry Potter’ın Yolculuğu: Maceraya Çağrı	128
Tablo 3.2. Joseph Campbell’ın Monomit Aşamaları ile Harry Potter’ın Yolculuğu: Çağrının Reddedilişi.....	130
Tablo 3.3. Joseph Campbell’ın Monomit Aşamaları ile Harry Potter’ın Yolculuğu: Doğaüstü Yardım.....	131
Tablo 3.4. Joseph Campbell’ın Monomit Aşamaları ile Harry Potter’ın Yolculuğu: İlk Eşiğin Aşılması.....	132
Tablo 3.5. Joseph Campbell’ın Monomit Aşamaları ile Harry Potter’ın Yolculuğu: Balinanın Karnı	133
Tablo 3.6. Joseph Campbell’ın Monomit Aşamaları ile Harry Potter’ın Yolculuğu: Sınavlar Yolu	134
Tablo 3.7. Joseph Campbell’ın Monomit Aşamaları ile Harry Potter’ın Yolculuğu: Tanrıçayla Karşılaşma	136
Tablo 3.8. Joseph Campbell’ın Monomit Aşamaları ile Harry Potter’ın Yolculuğu: Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın.....	137
Tablo 3.9. Joseph Campbell’ın Monomit Aşamaları ile Harry Potter’ın Yolculuğu: Babanın Gönlünü Alma	138
Tablo 3.10. Joseph Campbell’ın Monomit Aşamaları ile Harry Potter’ın Yolculuğu: Tanrılaştırma.....	139
Tablo 3.11. Joseph Campbell’ın Monomit Aşamaları ile Harry Potter’ın Yolculuğu: Nihai Ödül	140
Tablo 3.12. Joseph Campbell’ın Monomit Aşamaları ile Harry Potter’ın Yolculuğu: Dönüşün Reddedilişi	141
Tablo 3.13. Joseph Campbell’ın Monomit Aşamaları ile Harry Potter’ın Yolculuğu: Büyülü Kaçış.....	142
Tablo 3.14. Joseph Campbell’ın Monomit Aşamaları ile Harry Potter’ın Yolculuğu: Dışarıdan Gelen Kurtuluş	143
Tablo 3.15. Joseph Campbell’ın Monomit Aşamaları ile Harry Potter’ın Yolculuğu: Dönüş Eşiğinin Aşılması.....	144
Tablo 3.16. Joseph Campbell’ın Monomit Aşamaları ile Harry Potter’ın Yolculuğu: İki Dünyanın Ustası	145
Tablo 3.17. Joseph Campbell’ın Monomit Aşamaları ile Harry Potter’ın Yolculuğu: Yaşama Özgürlüğü	146

1. GİRİŞ

İnsan, yapısı gereği varoluşunu anlamlandırma ihtiyacı duymaktadır. Mitler, bu ihtiyaç doğrultusunda oluşturulan ürünlerdir. Mitler, en temelde insan içindir. İnsanın ne olduğunu, nereden geldiğini, nasıl yaratıldığını ve yaratıcısının kim olduğunu açıklayan anlatılardır. İnsanın içerisinde bulunduğu toplumsal alanda nasıl bir amaca hizmet ettiği, sosyal düzende hangi etik ve ahlak ilkeleriyle hareket etmesi gerektiği, tanrı ile nasıl bir iletişim kurması, ibadet ve ritüelleri nasıl uygulayacağı konularını da bu anlatılar ortaya koymaktadır. Erken tarihi dönemde, karşılaştığı şeylerin ne olduğuna dair bilgiye sahip olamayan insan, bilgiyi kendi üretme yoluna gitmiştir. Böylece henüz yazının olmadığı bir dönemde bir grup insan ya da kültürel topluluk sözlü gelenek yoluyla mitlerin üretimini sağlamıştır. Evrenin, dünyanın ve burada bulunan her şeyin nasıl yaratıldığı ve nasıl bir sistematik üzerine kurulduğu sorusu ile başlayan mitlerin üretimi, en kapsamlı haliyle mitolojiyi oluşturmuştur.

Mitolojiler kültürlere göre farklılık göstermekle birlikte içeriğinin temel mantığı birbirleriyle paralel bir seyir göstermiştir. Mekânlar ve kahramanların isimleri birbirlerinden uzak olsa da verilen bilgi, anlatılmak istenen olay ve ideoloji arasında bir yakınlık kurulmuştur. Mitlerin temel mantığı, insan ile onun etkileşim içerisinde olduğu bir başka varlık üzerinden kurulmuştur. Doğa ile iç içe yaşanması sebebiyle soruların cevabı yine doğada ve doğa olaylarında aranmıştır. İnsan, verim aldığı toprağı, üzerinde çatı gibi duran gökyüzünü, bastığı yerin altını, uçsuz bucaksız denizleri, yağan yağmurları ve hayvanları kutsal kabul ederek tanrılaştırmıştır. Tüm bilinmezlikleri, tanrının bilinmezliği üzerinden açıklamıştır. Bunu yaparken gerçeklik ve mantık sınırlarını aşarak kendi gerçekliğini kurmuş, bu gerçeklikte ise doğaüstünü ve hayali ön plana çıkarmıştır. Ayrıca mitlerin insan üretimi olması sebebiyle bu metinlerde insani eylemlerin ve düşüncelerin ön plana çıktığı görülmektedir. Her şeyden üstün olan, sonsuz güç sahibi tanrı ve tanrıçaların görünüşleri, davranışları insan gibidir. Bir soy ağacına sahip tanrı va tanrıçalar tıpkı insanlar gibi tartışmakta, birbirlerine kötülük yapmakta, yiyip, içip, şarkılar söyleyip eğlenmekte, evlilik yapıp çocuk sahibi olmaktadır. Bu durum yaratıcının kutsallığına dair indirgemeci bir tutum olmakla birlikte insanın yaratıcıyla olan iletişimini de kolaylaştırıcıdır. Çünkü insanın kendine benzeyen bir yaratıcıyla özdeşleşme kurması daha kolay olabilmektedir. Üstün bir gücü somutlaştırmak, nelere kızdığını ve neleri sevdiğini bilmek ona

inanmayı ve anlamayı kolaylaştırabilmekte, onun isteklerini daha açık ve anlaşılır bir hale getirebilmektedir.

İnsan, toplum ve kültürle bağ kuran ve bu bağdan beslenen sinema için ise mitler birer teknik ürüne dönüşmüştür. Sinema endüstrisi, toplumdan sinemaya ve sinemadan topluma bir akış ile içeriğine daima insana özgü unsurları dâhil etmektedir. Arkaik toplumların sözlü gelenekle kendi kültürlerini, sosyal düzenlerini ve inanç sistemlerini oluşturdukları, ardından bunları kuşaktan kuşağa aktararak bugün dahi kimi toplumların inanış ve ritüellerinde sürdürülmeye devam ettiği mitoloji, insana ait olması sebebiyle sinemanın da odak noktası olmuştur. Özellikle sinemada tür sisteminin uygulanmaya başlaması ile filmler, belirli kalıplar göz önünde bulundurularak üretilmiş ve özellikleri bakımından birbirlerinden ayrılmıştır. Olağanüstünün, hayallerin, kurgunun, sihir ve büyü gibi soyut yapıların ve doğaüstü varlıkların ön plana çıktığı filmler ise fantastik tür çatısında toplanmıştır. Fantastik türün anlatı özelliklerinin mitolojik öykülerle benzer yapı sergilemesiyle de bu iki alanın içiçe geçtiği gözlemlenmiştir. Mitlerin soyut anlatımları, sinemanın teknik olanaklarıyla somut bir forma dönüşme imkânı bulmuştur. Bu görüş bağlamında tez, fantastik filmlerin sıklıkla mitolojik kaynaklardan referans aldığını ve mitleri senaryolaştırdığını varsaymaktadır. Bu varsayım üzerine tartışmak ve mitoloji ile fantastik tür sineması arasındaki ilişkiyi anlamlandırmak tezin temel problemidir.

Fantastik, içeriğinde birçok alttürü barındırmaktadır. Korku, bilim kurgu, mitoloji, macera, efsane, peri masalı, büyülü gerçeklik, tarih gibi birçok alttür fantastiğin içerisinde yer almaktadır. Tez, fantastiğin bu alttürlerini mitoloji ile sınırlandırmakta, odak noktasına mitolojiyi koymaktadır. Mitoloji, insanlığın varoluşundan itibaren sözlü gelenekle ortaya koyduğu evrenin ve dünyanın bir sistematik üzerine kurulması, dini temsillerin oluşturulması, yaşam ve ölüm gibi her türlü konunun yer aldığı ve bu konuları çarpıcı hale getiren efsanelerin, kahramanların, olağanüstü hibrit hayvanların ve büyülü unsurların kullanıldığı metinler bütünüdür. Fantastik henüz bir tür olarak ortaya çıkmadan önce mitolojik anlatılarda ilk doğaüstü unsurlar kullanılmıştır. Fantastik de çoğunlukla mitolojik kaynaklardan yararlanarak kendi literatürünü oluşturmuştur. Tezde, mitoloji ve fantastik türün genel özelliklerini, ortak noktalarını, fantastik ile mitolojik anlatılar arasındaki biçim ve içerik aktarımlarını, fantastiğin mitolojiden nasıl yararlandığını ve fantastik filmlerin mitolojik öyküler üzerinden anlatı kurarken metinlerarası yöntemlerle bunu nasıl

gerçekleştirdiğini açıklamak amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda sinema alanı “fantastik tür filmleri” ile sınırlandırılmış ve 2000 yılı sonrası gösterime giren fantastik tür filmleri araştırma evreni olarak belirlenmiştir. Bu evrenden, birçok farklı kültüre ait mitolojiden yararlanarak çağdaş fantastik bir kurgu oluşturması sebebiyle, amaçlı örnekleme yöntemi kullanılarak, sekiz filmlik Harry Potter serisi örneklem olarak seçilmiştir.

Harry Potter serisi, J. K. Rowling tarafından 1997 yılında yayınlanan ilk roman *Felsefe Taşı*’nın ardından büyük kitlelerin ilgisini çekmiş ve 2001 yılında Warner Bros tarafından sinemaya uyarlanmasıyla hem edebiyat hem de sinema alanında dünya çapında bir üne ulaşmıştır. 2007 yılında yedinci kitap ile tamamlanan seri, 2011 yılında sekizinci film ile büyük ölçüde kitaplara bağlı kalınarak sinemaya uyarlanmıştır. Edebiyatta da sinemada da yıllarca popülerliğini kaybetmeyen serinin bugün hâlâ transmedya hikâyeciliği ile evreni geliştirilmeye devam edilmektedir. 26 yıldır kitlelerin ilgisini çeken ve hiç gündemden düşmeyen *Harry Potter* serisi bu anlamda değerli bulunarak araştırmanın örnekleme olarak seçilmiştir.

Hem edebiyat hem de sinemada popüler bir seri olması sebebiyle, literatürde “Harry Potter” anahtar kelimesi ile yapılmış birçok araştırma yer almaktadır. Türkçe literatürde yer alan bu araştırmalardan bazıları; psikanalitik teori çerçevesinde öyküdeki karakterlerin kişilik analizini yapmakta (Nabe, 2022), *Harry Potter* edebiyat serisinin büyük bir evrene dönüşümünü sağlayan kitapların, filmlerin ve tiyatro oyunlarının transmedya hikâye anlatıcılığı bağlamında incelemekte (Arı, 2021), *Harry Potter* serisi öncülüğünde fantastik romanların ergenlikte ahlak gelişimine etkisini analiz etmekte (Fakı, 2020), *Harry Potter* edebiyat serisinde iktidar söylemlerine Foucaultcu bakış açısıyla değerlendirmekte (Aslan, 2018), *Harry Potter* serisinin ırkçılık ve faşizm karşıtı eleştirisini yapmakta (Tekşen, 2018), *Harry Potter* film serisi örnekleminde videoda yüz tanıma araştırması yapmaktadır (Ghaleb, 2015).

Yine çeşitli konular bağlamında analize tabi tutulan serinin kitaplarının hangi türe ait olduğunu ve *Harry Potter* ve *Ateş Kadehi* örneklemleri üzerinden bu öyküdeki uydurma sözcüklerin aktarımını inceleyen (Demirci, 2008), *Harry Potter* romanlarını bir kültür endüstrisi ürünleri olarak ele alarak Hristiyanlık, kapitalizm, kimlik ve ideoloji çerçevesinde değerlendiren (Özşen, 2006), *Harry Potter* serisini insanlar-kişiler, kaçış ve uzaklaşma, uzam, yolculuk, tılsımlı nesne, düş ve kararsızlık kodlarına göre inceleyen (Bulut, 2023), *Harry Potter* serisi dahilinde Amerikan fantastik

sinemasında kullanılan mitolojik motiflerin Türk mitolojisiyle karşılaştırmasını yapan (Öz, 2022) çalışmalar da bulunmaktadır.

Bu tezin, Harry Potter örnekleminde yapılmış diğer çalışmalardan farkı; bu serinin sinema alanıyla sınırlandırılarak fantastik tür filmleri kapsamında değerlendirilmesi, fantastik tür filmleri ile mitoloji ilişkisinin Harry Potter film serisi üzerinden anlamlandırılmasıdır. Aynı zamanda sekiz filmin tamamının, mekân, kahramanlar, hayvanlar, yaratıklar, nesneler, olay örgüsü ve anlatı çerçevesinde derinlemesine bir analize tabi tutulması, mitoloji temelli olarak adlandırılan bu örneklemin hangi mitolojilerden, olaylardan, mekânlardan, kahramanlardan, hayvanlardan, yaratıklardan ve nesnelerden alıntılandığını tespit edilmesi, bunu yaparken de metinlerarası alıntı (gönderge), gizli alıntı (aşırma), anıştırma, parodi (yansılama), alaycı dönüştürüm (ironi) ve pastiş yöntemlerinin kullanımının değerlendirilmesi tezin literatürdeki eksikleri tamamlayıcı yönleridir. Tezin problem durumunu, amacını neticelendirmek ve veri analizi yapmak için iki metin arasındaki alışverişi inceleyen metinlerarasılık yaklaşımı temel alınmıştır. Metinlerarasılık yaklaşımı, farklı biçim ve türe ait metinler arasında bağlantı kurmayı sağlamaktadır. Metinlerarasılık, bir metinden ya da metnin bir bölümünden başka bir metinde kullanmak üzere faydalanmayı ifade etmektedir. Metinlerarasılık yaklaşımına dair yöntemler alıntılama esnasında metnin sahibinin belirtilmesi, belirtilmemesi, metnin değiştirilmesi, dönüştürülmesi ve farklı anlatım unsurlarıyla desteklenmesine yönelik şekillenmektedir. Tezin örneklemini olarak seçilen film serisi de bu yöntemler baz alınarak incelenmektedir. Ayrıca inceleme alanını oluşturan film serisinin olay örgüsü ve anlatısı, antik mitolojinin fantastik sinema aracılığıyla modern döneme aktararak çağdaş bir forma dönüştürülmesinde etkisi olan Joseph Campbell'in Monomit Teorisi öncülüğünde ele alınmış ve bu tezinin *Harry Potter* film serisinde nasıl kullanıldığı açıklanmıştır.

Tez içeriğinin akışına baktığımızda; tezin kapsamını oluşturan kavramlara dair kuramsal yaklaşımlar *Mitoloji ve Fantastik Tür* başlığı altında incelenmiştir. Mitoloji ve fantastik sinema arasındaki ilişkiyi tartışmadan önce bu kavramlar anlamlandırılmak üzere ayrı ayrı ele alınmıştır. Öncelikle “mitoloji” kavramı hakkında bilgilendirmeler, çeşitli mitologlar ve yazarların görüşleri çerçevesinde yapılmıştır. İlk olarak mit ve mitoloji tanımlarına yer verilmiş ardından mitlerin nasıl sınıflandırıldığına ve bu mit türlerinin hangi özellikleri barındırdıklarına değinilmiştir.

Mitolojik anlatılarda yer alan evrenin ve dünyanın kuruluşu, tanrıların ve insanların düzenine ilişkin açıklamalardan söz edilerek tüm bunların bireysel ve toplumsal etkileri üzerinde durulmuştur. Daha sonra tezin kapsamını oluşturun ikinci kavram olarak “fantastik” incelenmiştir. Fantastik özeline inilmeden önce başlangıç noktası olarak tür teriminden ve türlerin sinema endüstrisinde uygulanması ve bunun etkisinden, sinemada tür kuramının ortaya koyduğu yaklaşımlardan söz edilmiştir. Ardından türler içerisinde fantastik tür seçilerek fantastik türün gelişimine, fantastik türü oluşturan öğelere ve fantastiğin alt türlerine değinilmiştir.

Tezin temel problemi bağlamında, mitoloji ve fantastik sinemayı birleştiren *Mitoloji ve Fantastik Tür İlişkisi* başlığı kullanılarak bu iki kavram arasında bir ortaklık kurulmuştur. Bu ortaklık, mitolojinin sinemada kullanımına yönelik genel bir araştırmadan başlanarak mitolojinin fantastik sinema ile kurduğu bağ konusunda özelleştirilmiştir. Mitolojinin fantastik filmlere yansımaları, zaman ve mekân, olağanüstü, korku, karakterler, diğer varlıklar, olay örgüsü ve anlatı çerçevesinde değerlendirilmiştir. Son olarak olay örgüsü ve anlatının daha iyi anlaşılmasını sağlayan, sinemada klasik anlatı filmlerinin sıklıkla faydalandığı ve tezin örneklemini sağlayan Harry Potter serisinde de uygulandığı görülen Joseph Campbell’ın monomit kuramı özetlenerek kuramsal çerçeve tamamlanmıştır.

Filmlerin analizine geçmeden önce araştırma çerçevesine yer verilmiş ve yönteme dair metinlerarasılık yaklaşımı detaylandırılmıştır. Ardından Harry Potter filmlerinin konularına ve filmlerin yönetmenlerine kısaca değinilmiştir. Analiz kısmında tüm seri boyunca kullanılan mitsel motifler türlerine ve film içerisindeki anlamlarına göre “Mekân”, “Kahramanlar”, “Hayvanlar ve Yaratıklar”, “Nesneler”, “Olay Örgüsü ve Anlatı” alt başlıkları ile ayrılmıştır. Böylece sekiz filmi ayırarak akışları doğrultusunda incelemek yerine tüm serinin birbiriyle bağlantılı olarak ele alınması sağlanmıştır. Ardından sözlü gelenek ürünleri olan ve yazılı kaynaklarla günümüze taşınan mitosların fantastik film serisine uyarlanması sırasında metinlerarası alıntı, gizli alıntı, anırtırma, parodi, ironi ve pastiş yöntemlerinin kullanımı incelenmiştir. Metinlerarasılık yaklaşımının dikkate alınarak filmlerin incelenmesi, mitolojik bir metnin ya da sözlü bir ürünün fantastik filme yani sinemanın görsel anlatısına aktarılırken nasıl bir yöntem uygulandığını görmeyi sağlamıştır. Bu durum antik metinlerin modern dönemde kullanılırken nasıl bir

dönüşüm geçirdiğini ve bunun modern insan için nasıl bir etkiye sebep olduğunu anlamayı kolaylaştırmıştır.

Olay örgüsü ve anlatı bölümünde Joseph Campbell'ın mitsel anlatının belirli bir düzene göre kurulduğunu ve mitolojik kahramanın bir dizi aynı süreçten geçtiğini açıklayan teorisi olan monomit kuramının Harry Potter serisinde nasıl uygulandığı incelenmiştir. Bunun için Harry Potter serisinin sekiz filmi de ayrı ayrı monomit aşamalarına tabi tutulmuş ve tablolar halinde sunulmuştur. Böylece monomit kuramının Harry Potter filmlerinin anlatısını ve mitlerin aktarımını nasıl şekillendirdiği tespit edilmiştir.

Araştırmanın dayandırıldığı kavramsal çerçeveye baktığımızda; veriler, “mitoloji” ve “fantastik” kavramsallaştırmalarına bağlı kalınarak toplanmıştır. Farklı milletlerin mitolojilerini açıklayan çeşitli kaynaklardan, Harry Potter serisinin anlatı üzerinden incelenmesi için Joseph Campbell'ın mit teorisinden ve mitolojik kahramanın olay örgüsü boyunca hangi aşamalardan geçtiğini açıklayan *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* teorisinden, Tzvetan Todorov ve fantastik tür kuramlarından, sekiz filmlik Harry Potter serisinden yararlanılmıştır. Elde edilen verilerle seçilen örneklem alt başlıklar halinde derinlemesine incelenmiştir. İnceleme için Kubilay Aktulum'un *Metinlerarası İlişkiler* ve *Sinema ve Metinlerarasılık* kitaplarından kaynak olarak faydalanılmıştır. Metinlerarası ortakbirliktelik ve türev ilişkileri metotları perspektifinde mitolojik bir metnin Harry Potter filmlerinde uygulanma biçimleri tespit edilmiştir.

2. MİTOLOJİ VE FANTASTİK TÜR

2.1. Mitoloji

Mitler, insanın doğuşunu, nereden geldiğini ve nasıl bir amaca hizmet ettiğini, evrenin ve dünyanın kuruluşunu, buradaki tüm canlıların yaratılışını anlamlandırmak, bulunduğu doğayı ve doğa olaylarını tanımak, tanrılar hakkında bilgi sahibi olmak ve tanrılarla iletişim kurmak için kültürler özelinde üretilen hikâyelerdir. Mitlerin daha sistemli bir düzende toplanmasıyla ise insanlar için bir erken tarih kaynağı olan mitoloji oluşmaktadır.

Henüz logosun ve rasyonel düşüncenin hâkim olmadığı bir dönemde yaşayan insan; kendi varlığının, bulunduğu dünyanın ve evrenin nasıl yaratıldığını, nasıl bir düzen üzerine kurulu olduğunu anlamaya çalışmış ve tüm bunları yapan her şeyden üstün bir gücün ya da güçlerin varlığına inanmıştır. Ancak insan, zihninde oluşan sorulara henüz bilim ve akıl yoluyla cevap bulunamadığından yine sorduğu soruya kendi cevap verme yoluna gitmiş ve bu cevapları pathosta, duygu ve hayal gücünde bulmuştur. Mitler en temelde yaratılış ve Tanrılarla ilgili hikâyelerdir. Joseph Campbell’a göre “Tanrı, insan yaşamında ve evrende işleyen motive edici bir gücün veya bir değer sisteminin -kendi bedeninizin ve doğanın güçlerinin- kişileştirilmesidir. Mitler, insandaki ruhsal potansiyelin metaforudur ve bizim hayatımızı canlandıran aynı güçler dünyanın hayatını da canlandırmaktadır” (Campbell, 1991). Mitler bilinmezlikten doğarak bilinmeyi yine bilinmeyen soyut temsillerle açıklamıştır. Bu durum her sorunun cevabını ve her bilinmeyi Tanrısallık bağlamında anlamlandırmaya neden olmuştur.

Mit ve mitoloji kavramlarının sözlük tanımlarına baktığımızda; *Türk Dil Kurumu*’nda mit, “geleneksel olarak yayılan veya toplumun hayal gücü etkisiyle biçim değiştiren alegorik bir anlatımı olan halk hikâyesi, mitos” ve “efsaneleşen kavram veya kişi”; mitoloji ise “mitleri, doğuşlarını, anlamlarını yorumlayan, inceleyen bilim”¹ olarak tanımlanmaktadır. Oxford Learner's Dictionaries’de mit; “antik çağlardan bir hikâye, özellikle de doğal olayları açıklamak veya bir halkın erken tarihini anlatmak için üretilmiş hikâye”, “dünyanın nasıl başladığını açıklayan bir yaratılış efsanesi”²

¹ Bkz.: <https://sozluk.gov.tr/>

² Bkz.: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com>

olarak tanımlanmakta mitoloji ise belirli bir kültürün, toplumun eski mitlerinden oluşan daha bütünsel bir yapı olarak verilmektedir.

John Fiske'e göre mit, doğanın keşfedilmediği ve doğaüstünün de bilinmediği bir dönemde bütünün özünü simgelemektedir. Ateş başında anlatılan efsanelerin kökleri ilkel insanın zihinsel alışkanlıklarına bağlıdır. Mitler insanların doğdukları andan itibaren olgularla ilgili sözlerinin en eski kayıtlarıdır (Fiske, 2006). İnsan üretimi olan mitler, insanın özünü oluşturmakta, köklerini derinleştirmektedir. Mircea Eliade ise mitin yaygın anlamı “fabl”, “uydurma” ve “kurmaca” olarak ele alınmasının tersine miti arkaik toplumlarda anlaşıldığı biçimiyle benimseyerek “kutsal gelenek”, “en eski vahiy” ve “örnek gösterilecek model” anlamında kullanmıştır (Eliade, 1993). Mitler, ilkel insanın inanç sistemleridir. Bu nedenle bugünün semavi dinleri ve kitaplarının kutsallığındadır. İnsan yaşamı için rehber öğretileri ve ritüelleri içermektedir. Polonyalı antropolog Bronislaw Kasper Malinowski'ye göre mit “çok etkili, olağandışı önemli bir kültürel güçtür. Mit değersiz bir anlatı değil, zor elde edilen aktif bir güçtür; entelektüel bir açıklama ya da sanatsal bir canlandırma değil, ilkel inancın ve ahlaki bilgeliğin bildirgesidir” (Malinowski, 1990). Fuzuli Bayat'a göre “mit; dünyayı algılama, şekillendirme, sembolleştirme, hayatın ve olayların genelleştirilmiş modeli, bir düşünce tarzı, bir şuur ve bilinç nevidir. Mitoloji, ilkel veya arkaik ilmî düşüncelerin ilk denemelerini, sözlü kültür ile kuşaktan kuşağa aktarmaya çalışan ilk bilimdir, kozmik bilgilerin sembolleşmiş kaynağıdır” (Bayat, 2010). Dolayısıyla mitler ve mitleri daha bütünsel olarak ele alan mitoloji, antik dönem insanı için yaşam ve yaşam ötesi şeylere dair sıklıkla soyut ifadelerle üretilen bilgiyi içermektedir.

Mitler, birçok insanın, toplumun ve kültürün inanç unsurları olarak söz yoluyla uzun yıllar aktarılacak ve bu esnada değişimlere uğrayarak var olmuş, yazılı forma geçmesiyle de kalıcılaştırmıştır. Antik Yunan şairleri Hesiodos ve Homeros ilk mit üreticileri olarak benimsenmiş ve şiirleri ile mitolojik öyküleri yaydıkları söylenmiştir. Modern insanın köklerini tarihe dayandırmasında olduğu gibi mitoloji, ilkel insanın kendi tarihini oluşturma biçimidir. Yaşanılan bir dizi olaydan sonra bugüne ulaşıldığını açıklayarak insanın kendini bulunduğu yaşamda konumlandırması ve kökleştirmesidir. İnsanlığın yaratılışa dair sorduğu sorulara verdikleri cevaplar, bulunulan coğrafyaya, topluma ve kültüre göre değişikliğe uğrasa da temelde aynı düşünce ve görüşü taşımaktadır.

Mitoloji, insanın yerleşik bir düzende Tanrısal güç ve irade ile uyum içerisinde yaşama güdüsünün bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Birbirinden farklı kültürlerin mitolojik kaynaklarında açıklanan evren düzenlerine genel hatlarıyla bakıldığında çok da farklı olmayan anlatıların var olduğu görülmektedir. Tüm bunlarda benzer şekilde evreni yaratan en güçlü baş Tanrı vardır. Onunla birlikte farklı roller üstlenmiş diğer Tanrılar evrende var olan şeylerin kontrolünü sağlamaktadır. Bu Tanrı sistemi, ilkel insanın doğada gerçekleşen olaylara karşı geliştirdiği bir mantık çerçevesinde kurulmuştur. Örneğin gündelik yaşamda gerçekleşen olayların nasıl ve neden olduğuna dair bir bilginin olmadığı ortamda çakan şimşek, yarattığı gürültü ve düştüğü yerde uğrattığı yıkım sebebiyle oldukça dikkat çekicidir. Bu nedenle böyle olağanüstü bir durumun nedeni yine olağanüstü bir gücün varlığıyla açıklığa kavuşmuş; Antik Yunan mitolojisinde en büyük Tanrı Zeus'un, İskandinav mitolojisinde ise Tanrı Thor'un şimşek çaktığına inanılmıştır. Şimşegin korkutucu gücü ve düştüğü yeri yakıcı etkisi, olayın kötü algılanması nedeniyle Tanrının insanlara kızgınlık alameti olarak yorumlanmıştır. İsimler değişse bile olaylar, anlamlar ve verilen ya da çıkarılan mesajlar benzerdir. Mitolojik unsurlar doğaüstü olması sebebiyle inandırıcı olmaktan uzak görünmektedir. Mitolojinin anlatım dili doğaüstü, irrasyonel, soyut, fantastik ve gerçeğe aykırı görülebilir ancak anlatmak istediği şey gerçekliğe yöneliktir. Dolayısıyla mitolojiyi anlamak için betimleyici tasvirlerin ötesine geçmek ve gizlenen mesajı gerçeğe uygun okumak gerekmektedir. Bu bakış açısıyla birlikte mitolojik anlatıların çok eski ve ilkel yaratımlar olmasına rağmen hâlâ bugün nasıl geçerli mesajlar taşıdığı anlaşılabacaktır.

Mitoloji, ilkel insanın iletişim aracı; insanın kendini bulduğu, anlamlandırdığı ve kendini anlattığı dilsel verilerdir. İnsan, hayvan gibi o an doymak için avlanmak, o an geceyi geçirecek bir alan bulmak gibi gündelik ihtiyaçlar doğrultusunda sadece şu anda yaşamamaktadır. İnsan daima geleceğe dair bir şeyler yapma, bir şeyler düşünme ve kendini sonsuzlaştırma arzusundadır. Mitolojiler de bu arzunun nesnesi olan insanî üretimlerdir ve özü itibarıyla insanla ilgilidir. Tarih öncesi çağda insan kim olduğuna, nasıl yaratıldığına, nereden geldiğine ve nereye gideceğine, yaşamın ve ölümün ne olduğuna, evrenin nasıl oluştuğuna dair sürekli sorgulama içerisindeydi. Henüz yazının olmadığı çağda mitoloji, insanın varoluşsal konumlanması, bilişsel ve psikik anlamlandırmaları, toplumsal ilişkileri, yaşamsal pratikleri üzerine yine aynı insanın söz söylemesidir. Bu sözler eğlence amaçlı uydurmalar değil, dünyaya dair

hiçbir bilgisi bulunmayan ve bu sebeple korku duyan insanın korkularıyla başa çıkma yöntemidir. En başta doğada gerçekleşen ve nasıl gerçekleştiğine dair bir bilgi bulunmayan olaylar bu korkuları açığa çıkarmaktadır. İnsan bulunduğu çevre, doğa, dünya ve ötesi hakkında düşünmeye ve sorgulamaya devam ettikçe, ilkel dönemin bilimsel yetersizliği yine insanın kendi sorularına kendi cevap vermesine sebebiyet vermiştir. Dolayısıyla mitoloji aslında dünyaya karşı boş bir zihinle bakan insanın zihnini doğadan yansıyan temsillerle anlamlı hale getirmesidir. Bu noktada sorulabilecek en önemli sorulardan biri insanın içine konumlandırıldığı düzenin nasıl oluştuğu, evrenin nasıl yaratıldığıyla ilgilidir.

Klasik mitolojiye göre evrenin kuruluşunu ve birinci kuşak tanrılar olarak titanların yaratılışını Yunan şair Hesiodos, *Theogonia* adlı epik şiir kitabında ele almıştır. Ona göre her şeyden önce “chasm” vardı. Bu bir uçurum, boşluk ya da kaos olarak adlandırılabilen belirsizlik ve düzensizlik halidir. Burada ilk meydana gelen Olympus’un zirvesinde oturan tüm ölümsüzlerin sonsuza dek güvenli yeri Dünya (Earth) ya da diğer bir adıyla Toprak Ana Gaia’dır. Gaia diğerlerini doğurmuştur; önce toprağın en ücra yerindeki, Ölüler Ülkesi’ndeki Tartarus sonra tüm tanrıların ve tüm insanların sinelerindeki akıl ve amacı alt eden Eros doğmuştur. Ardından uçurumdan karanlık Erebus ve Gece (Night); Gecedan Hava (Aether) ve Gün (Day) meydana gelmiştir. Dünya kendine denk olan yıldızlı gökyüzünü (Uranus) doğurmuş ve onun kutsal tanrıları örtmesini sağlamıştır. Beraberinde dağları ve denizleri yaratmıştır. Gaia ve Uranus’un birlikteliğinden ise okyanuslar (Oceanus), akın titanı Koios, güç ve savaş tanrısı Kreios, ışık titanı Hyperion, yaşam süresi tanrısı Lapetos doğmuştur (Hesiodos, 1988). O halde eski Yunan inanışına göre dünyanın, denizlerin ve gökyüzünün birbirine karıştığı kaos ortamına ilahi bir güç son vererek tüm unsurları düzenli kılmıştır. Uçurumdan ve Toprak Ana Gaia’dan diğerleri yaratılmıştır. Toprağın kadın olarak cinsiyet bulması, topraktan diğer varlıkların doğması; ilkel insanın bitkileri, ağaçları yiyecekleri doğuran toprak ile kadının doğurma özelliği arasında benzerlik kurmasıdır. Ayrıca doğada görülen her şey kişileştirilmiş ve tanrı konumunda görülmüştür. Yeryüzü, yeraltı, gökyüzü, dağlar, denizler, gece, gündüz, hava... Hepsi bir tanrı olarak adlandırılmıştır. Bu arkaik dönemde doğa ile iç içe olan insanın hayalgücünü yine doğa üzerinden çeşitlendirmesi ve onun yaşamına katkı sunan her şeyi kutsallaştırmasıdır.

Bugünün gerçekliği boyutunda bilgiye sahip olmayan insan, yaşadığı dönemin şartlarından ve aynı zamanda bilinmezliğin yarattığı korkulardan yola çıkarak abartılı betimlemeler ve simgelerle mitolojik anlatıları oluşturmuştur. Bu ikonik anlatılar aynı zamanda ideolojileri de aktarmaktadır. “İmgeler, simgeler, efsaneler, psikenin sorumsuz yaratıları değildir; bunlar bir gerekliliğe cevap vermekte ve bir işlevi yerine getirmektedirler” (Eliade, 1992). Joseph Campbell’ın deyimiyle “mitolojinin simgeleri (ister görünür resimler isterse soyut düşünceler biçiminde olsun) en derin dürtü merkezlerine dokunup onları harekete geçirir, eğitim görmüşleri ve cahilleri aynı biçimde etkiler; yığınları, uygarlıkları harekete geçirir” (Campbell, 1992). Mitoloji toplumdaki egemen inancı aşılıyarak toplumsal düzeni sağlamakta ve bu perspektifte yaşamına devam etmesi için bireye kılavuzluk etmektedir. “Henüz İsa hayaliyle şaşırmış Budist arhat veya Buda hayalinden etkilenen Hristiyan rahibe kaydedilmiş değildir. Gezegenlerin hareketi gibi, toplumsal düzen de sonsuz, kişisellikten uzak, mutlak değişmezlik içeren kozmik yasaya tabidir” (Campbell, 1994). Mitolojiler bu düzeni ve yasayı oluşturan en eski kaynaklardır.

Mitolojide evrenin ve toplumun düzeni, yaşamın kaynağı tanrısalıdır. Tanrıdan gelen kutsal olarak kabul edilmekte bu nedenle tanrı tarafından yapılan hiçbir şey değiştirilmemekte ve ilk haliyle korunmaktadır. İdeolojinin tanrısalılık üzerinden aktarımı itaati kolaylaştırmaktadır. Mitolojik tanrıların insan görünümlü olması alıcının bağ kurarak verilen mesajı anlamasını kolaylaştırmaktadır. İnsan formunda aktarılan tanrı, insanın diline uygun söyleyişle ideolojiyi benimsetmektedir.

İlkel ya da modern her dönemin kendi toplumsal, siyasal, kültürel ve dini birtakım ideolojik bakışı bulunmaktadır. “Koruyucu, birleştirici, yönlendirici, yorumlayıcı ve meşrulaştırıcı bir işleve sahip olan mitoslar, bütünlüğü olan bir yapı içerisinde kanun, gelenek, görenek, ahlak, kurum ve inanışları geçerli kılan sosyo-kültürel durumlara ve doğa olaylarına açıklık getirerek işleyen sözlü sözleşmelerdir” (Akgül, 2014). Aynı zamanda tüm bunların taşıyıcısı olan mitoslar, başlangıçta sözlü aktarıma sahip olsa da yazıya geçirilmesiyle birlikte söylemler kalıcılaşarak barındırdığı ideolojiyi ve sosyo-kültürel kodları daha anlaşılır hâle gelmiştir.

İdeoloji, metinlerarası bir yapıya sahiptir ve bulunduğu dönemin pek çok olgusunu içermektedir. Tarihsel olarak değişen ideoloji, dönemin şartlarına yönelik dünyanın anlamlandırılmasını daha doğrusu dünyanın nasıl anlamlandırılması gerektiğini ifade etmektedir. “İdeoloji; mitoloji ve din gibi simgeler yoluyla işler ve

toplumsal gerçeği kurgular, ‘gerçek’ yaşam koşulları ile ideolojinin yansıttığı gerçek arasındaki yarılmanın yarattığı sorunsal ideolojinin varoluşunu ve işleyiş biçimini de açıklar” (Çoban, 2003). İdeoloji, mitoloji ve din gibi yapıların kolektif işleyişi toplumu kurmakta ve yeniden üretimle toplumun devamını sağlamaktadır. Mitolojinin metaforik dili, Tanrı ve Yarı Tanrılar, efsanevi kahramanlar ve yaratıklar ideolojinin benimsetilmesinde etkilidir. Örneğin Yunan mitolojisinde titanların çocuğu Prometheus, Tanrılardan ateşi çalarak insanlığa verir ve başkaldırması sebebiyle Zeus tarafından sonsuz acıya mahkûm edilir. Burada ateş bilginin simgesidir ve Prometheus insanlığa bilgiyi vererek önemli bir gelişmeyi sağlamış olur. Prometheus, Tanrıya karşı gelerek insanlığın üstün olmasını istemiştir. Modern dönem açısından baktığımızda Prometheus devrimci bir figürüdür. Zeus ise dini açıdan bir Tanrı ya da modern dönem açısından otorite figürüdür ve devrimcinin yani Prometheus’un ciğerini sonsuz bir döngüyle akbabalara yedirerek onu cezalandırmıştır. Bu insanlığa sınırlarını aşmaması, kibre kapılmaması, itaat etmesi ve var olan kurallara uyması gerektiğinin bir uyarısıdır. Birçok mitolojik öykü benzer anlatımla neden-sonuç ilişkisi kurarak alıcısına alması gereken iletiyi göndermekte böylece insanın yaşamda statik hale gelmesini ve denetim altında tutulmasını sağlamaktadır.

2.1.1. Mit Türleri

Bazı bilim insanları mitleri konuları bakımından çeşitli sınıflara ayırmıştır. Karşılaştırmalı mitoloji üzerine çalışmalar yapan İngiliz profesör Samuel Henry Hooke *Ortadoğu Mitolojisi* başlıklı kitabında listelediği mitos türlerine baktığımızda ilk olarak “Ritüel Mitosları” başlığı altında ritüelin “Yunanlıların drômenon [dram] olarak adlandırdıkları ‘yapılan’ eylemler bölümüyle, muthos [öykü] olarak adlandırdıkları ‘söylenen’ sözler bölümünden, yani mitos (mit) bölümünden” (Hooke, 1993) oluştuğunu söylemektedir. Dram; oynanan oyun, mitos; oyunun öyküsü ve ritüeli etkin kılan sözleri ifade etmektedir. Hooke’a göre mitosun en eski türü ritüeldir. Ritüeller toplumu yönlendiren eylemler sistemini oluşturur ve bu sistemin en önemli parçası bulunduğu toplumun yaşam koşullarını yaratan mitoslardır. İkinci olarak genellikle etiolojik mitos (nedenbilimsel mitos) olarak adlandırılan orijin mitoslarını ele almaktadır. “Sümer mitolojisinde bir tarım aracının nasıl doğduğunu açıklayan ‘Enlil ile Kazma’ mitosunda olduğu gibi bu mitoslar bir göreneğin, adın, ya da nesnenin nasıl doğduğunun imgesel bir açıklamasını sunmaktır” (Hooke, 1993). Kült mitoslarının işlevi ise “Yehova ile İsrail oğulları arasındaki ahit ilişkisinin

onaylanması ve Yehova'nın gücünün ve görkeminin övülüp yüceltilmesi idi” (Hooke, 1993). Hooke’e göre kült mitosları İsrail dininin gelişmesi sırasında doğmuştur. İsrail oğulları, Kenan halkının Mısır tutsaklığından kurtulması gibi onlar için tarihi önem taşıyan gelişmeleri bayramlarda ilahilerle ve ritüellerle aktarmıştır. Bir diğer mitos türü olarak prestij mitoslarının işlevi bir halk kahramanının doğuşuna ve yaptıklarına bir gizem ve tansık havası vermektir. Hz. Musa’nın doğuşu ve sazlardan yapılmış hasır bir sandık (sepet) içinde Nil Nehri’ne bırakma öyküsü buna örnektir (Hooke, 1993). Hooke’un son olarak değindiği eskatalogya mitosları ise bu dünyanın sonu ve öteki dünya yaşamı ile ilgili konuları kapsamaktadır. “Bu tür, özellikle Yahudi ve Hristiyan düşüncesinin karakteristik bir ögesini oluşturur. Burada mitosun işlevi, insanlara başka yollarla dile getirilemeyecek, anlatılamayacak şeyleri, imgeleri kullanarak, simgesel terimlerle anlatmaktır. İşte burada mitos, simgecilğin bir uzantısı olarak görünür” (Hooke, 1993). Hooke’un beşe ayırdığı mit türleri anlatı, konu, içerdiği eylemler ve kahramanlıklar bakımından birbirlerinden farklılaşmaktadır.

Mitleri sınıflandıran bir diğer bilim insanı Polonyalı antropolog Bronislaw Kasper Malinowski’dır. Malinowski *Büyük, Bilim ve Din* başlıklı kitabında mitleri üçe ayırmıştır. Ona göre kahramanın, dinin, geleneğin, ritüelin ve toplumsal hukukun ve sosyal düzenin ilk ortaya çıkışını anlatan öyküler doğuş mitleridir. İlk ortaya çıkışı anlatan doğuş mitlerinin tersine yeraltı dünyasına dönüşün öyküsü olan ölüm mitlerini ise “Ölüm Mitleri ve Yaşamın Kendiliğinden Yenilenen Döngüsü” başlığıyla ele almaktadır. Ona göre “çoğunlukla anlatılan biçimiyle mit burada sona eriyor. Kimi zaman yerliler buna başka yorumlar da eklerler, ruhlarla ilkel insanlık arasında paralellik kurarlar; bazen sürüngenlerin yenilenme motifini vurgular” (Malinowski, 1990). Üçüncü ve son olarak büyük mitleri, “ilkelin gerçeklik karşısındaki faydacı tutumunun en temel ve en gizemli görünümüdür. Büyük, pratik hedeflere ulaşabilmeye yönelmiştir; teoriyle ve eylemde kullanılması gereken biçimleri belirleyen ilkeler sistemiyle yönlendirilir. Böylece büyüyle bilim bir dizi benzerlik gösterirler ve büyüü yalancı bilim diye niteleyebiliriz” (Malinowski, 1990). Doğuş, ölüm ve büyü öncülüğünde mitleri sınıflandıran Malinowski aynı zaman bu ilkel anlatılar ve eylemler ile bilim arasında bir köprü kurmaya çalışmıştır.

Fuzuli Bayat ise *Mitolojiye Giriş* başlıklı kitabında mitleri “Genel Kategoriler” ve “Özel Kategoriler” olmak üzere iki kategoriye ayırmış ve bu kategorileri yine kendi içinde alt başlıklara ayırarak sınıflandırmıştır. Bütün toplulukların mitolojilerinde

bulunan genel kategoriye ait mitler genellikle bütün toplulukların mitolojilerinde bulunmaktadır ve dört alt başlığı kapsamaktadır. Birincisi “dünyanın yaratılması ve evrenin oluşumu hakkında olan kozmogonik mitlerdir. Evrenin oluşması çeşitli varyantlarda; kaostan, yumurtadan, sudan, Tanrı’nın vücudundan vs. anlatılsa da maksat bu oluşuma kaynaklık yapan mutlak gücün övgüsüdür” (Bayat, 2010). Daha sonra ilk insanın yaratılması mitleri gelmektedir. “Kozmosun yaratılmasından sonra silsile şeklinde gök, yer, dağlar, ormanlar, bitki, hayvan ve en sonunda da insan yaratılır. Mit, ilk insanın yaratılmasını Tanrı veya demiurg (Tanrısal özelliğe sahip olup, kültürel nesne ve olguların ilk kurucuları) adına bağlar” (Bayat, 2010). Üçüncü olarak türeyiş mitleri; ilk insanın yaratılmasını, toplulukların ve soyların oluşumunu ifade etmektedir. “Türeyiş mitleri, kozmik mitin boyların türemesi diline çevrilmesi şeklinde sosyal grupların farklılıklarını bir bakıma izah eder mahiyette olup kutsal ataların ve onların boylarının ortaya çıkmasını anlatır” (Bayat, 2010). Genel kategorinin son alt başlığı ise takvim mitleridir. “Zamanın ölçülmesi, ilk zaman ve onların ortaya çıkmasını sembolik bir dille anlatan hikâyeler veya kaya üstü tasvirler, takvim mitlerini oluşturur” (Bayat, 2010).

Özel kategoriye ait mitler ise toplumdan topluma değişmekte ve hepsinde ortak olarak bulunmamakta, bulunduğu topluma özgü anlamlar barındırmaktadır. Fuzuli Bayat, özel kategoriye beş alt başlıkla sınıflandırmıştır. Buna göre ilk olarak tanrılar hakkında (teogoni) mitleri ele alınmaktadır. Bu mitler, evrenin yaratılmasında ve evrene dair olan her şeyde Tanrıların rolünü ön plana çıkarmakta ve Tanrıya olan inancı beslemektedir. Ardından insanın aklındaki sorulara alegorik bir cevap niteliği taşıyan, neden ve nasıl sorularını açıklayan, köken (etiolojik) mitleri gelmektedir. Mitoloji üretiminin yoğun olarak yaşandığı ilkel dönemlerde tarihî şuurun ortaya çıkması ve dini inançların güçlenmesiyle dünyanın sonu ve kıyamet üzerine düşünmek ağırlık kazanmaya başlamıştır. Dünyanın sonuyla ilgili üretilen mitler, eskatoloji mitleri olarak adlandırılmıştır (Bayat, 2010). Fuzuli Bayat’ın özel kategoride ele aldığı dördüncü mit türü ise totem mitleridir. Mitolojik dönemde kavimlerin ortaya çıkması, kültür ve soy bilgisinin önem kazanmasıyla ortak bir ata inancının oluşması ve bu ataya tanrısallık atfedildiği görülmektedir. Ecdat-Tanrı birlikteliğini konu edinen hikâyeler, totem mitleri olarak adlandırılmıştır. Son olarak en çok dikkat çeken türlerden olan ve insanların özellikle ilgi duyarak özdeşleştiği ve farklı metinlerce de alıntılanan kahramanlık mitleridir. Bu mitlerde kahramanlar, genellikle insanlar için

örnek teşkil ederek onların beklentilerine yönelik tutum ve davranışlarda bulunmaktadır. Ancak mitolojinin tanrılarında olduğu gibi kahramanlarında da olumlu ve olumsuz özellikler görmek mümkündür. Bunun sebebi olarak kahraman, tanrı ya da tanrıça modellerinin, üreticisi olarak insanın hayal gücünü, bulunduğu toplumun kültürel ve inanç sistemlerini barındırması ve tüm bu unsurlardan etkilenmesidir. Mitlerdeki olumlu özellikler kadar olumsuz özelliklerin de bir anlam ve mesaj taşımasıdır. Sonuç olarak mitlerin, açıklamak istediği konuya, içerdiği eylemlere ve karakterlere, taşıdığı anlama, kökenine, zamansal ve mekânsal özelliklerine ilişkin farklı görüşler perspektifinde sınıflandırıldığı görülmüştür.

2.2. Fantastik Tür

Fantastik, sınırsız düş gücünün bir ürünüdür. Kendine ait bir evreni vardır ve bu evrenin yasalarını düş gücü belirlemektedir. Burada uzam, zaman, olay, kahramanlar ve varlıklar normallikten uzak, kendi normalliği içerisindedir. Korku, olağanüstü, tekinsizlik, aşırı umut hali, gülünç öğeler veya çatışma unsurları fantastiğin anlatısını oluşturan temsillerdendir. Fantastik, bir türdür ve türe aittir. Bu nedenle fantastik kavramı hakkında düşünmeden önce onun kökenine dair tür kavramına değinmek gerekmektedir.

2.2.1. Tür Kuramı

Tür teriminin kökeni Fransızca (Latince) “genre” sözcüğünden gelmekte ve *Oxford Learner's Dictionaries*’de “kendine has özellikleri nedeniyle tanıyabileceğiniz belirli bir edebiyat, sanat, film veya müzik türü veya stili”³ olarak tanımlanmaktadır. Başlangıçta yazınsal formlarda uygulanan tür, özellikle sanat alanlarında kullanılmasıyla dikkat çekici hale gelmiştir. Daha çok edebi sınıflandırmalar için başvuru ve edebiyat araştırmacılarının özellikle önem verdiği bir kuram haline gelen tür, 16. ve 17. yüzyılda yaygın bir şekilde kullanılmıştır. Köklü bir geçmişe sahip olan türleştirme işlemini insanlar destan, öykü, şiir, tiyatro, müzik, resim vb. sözlü, yazılı, görsel veya işitsel üretim yaptığı ilk anlardan itibaren kullanmış ve bu sayede ürettikleri eserlerin biçim, içerik ve yapı bakımından özelliklerini ve onları diğer eserlerden ayıran unsurlarını tespit etmeye odaklanmıştır.

Edebi incelemeler, temelde tür terimini “sunum tipi (epik/lirik/dramatik), gerçeklikle ilişkisi (kurgusal/belgesel), üslup düzeyi (epik/roman), örgü tarzı

³ Bkz.: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/genre?q=genre>

(komedi/trajedi), içeriğin doğası (duygusal roman/tarihsel roman/macera romanı) gibi” (Özarslan, 2013) başlıklar altında metinleri özellikleri doğrultusunda gruplandırmak için kullanmıştır. Daniel Chandler *An Introduction to Genre Theory* başlıklı yazısında Shakespeare’in trajedi komedisi, tarih, pastoral, pastoral-komik, tarihsel-pastoral, trajik-tarihsel, trajik-komik-tarihsel-pastoral gibi sınıflandırmalarına atıfta bulunarak edebi eserlerin klasik zamanlardan beri çeşitli şekillerde tanımlanan genel türlere ayrıldığından bahsetmektedir. Chandler’e göre edebiyatta ve medyada sayısız tür bulunmaktadır: Edebiyattaki en geniş ayırım şiir, nesir ve drama arasındadır ve televizyonda da oyun şovları, durum komedileri, gerilim ve batı tarzı gibi tür ayrımları dikkat çekmektedir (Chandler, 1997). Edebiyat teorisyeni Mikhail Bakhtin, tür konusunu konuşma türleri olarak özelleştirmekte ve retorik çalışmayla dil kullanımı üzerinden yaklaşmaktadır. Ona göre türler, diğer sözlü iletişim biçimleri, birleştirici (merkezcil) güçler ile tabakalayıcı (merkezci) güçler arasındaki gerilim alanlarıdır ve tipik ifade biçimleridir (Bakhtin 1986). Metinleri dikkat çeken özellikleri doğrultusunda türlere ayırmak o esere yönelik daha fazla düşünce ve yöntem geliştirmeye neden olmuştur. Wes D. Gehring, *Handbook of American Film Genres*’de türlerin bireylere kişisel iç görüş kazandırmakla birlikte eserlere sistematik bakışı sağladığından bahsetmektedir (Gehring, 1988). Gruplara ayırmanın bireylere daha fazla hâkimiyet kazandırdığını, genel çerçeveden bakmak yerine daha daraltılmış özel bir alandan bakmanın ayrıntıları daha görünür kıldığını ifade etmektedir. Böylece tür genelden özele inen bir perspektifle detaylar üzerinde eleştirel bir bakış sağlayarak bunu kuramsal boyuta taşımakta ve bunu “tür kuramı” adı altında sistematikleştirmektedir.

Aristoteles ve türün ilk kez uygulandığı eseri *Poetika*, 20. Yüzyıl tür teorisyenleri için önemli bir kaynak olmuştur. Aristoteles *Poetika*’da şiir, komedya, tragedya, destan gibi edebi eserleri; öykü türleri, nesne ve tarz olarak ayırma işlemi yapmıştır (Aristoteles, 2016). Böylece geleneksel tür kuramı şiir, düzyazı, drama gibi edebi metinlerin genel özelliklerini belirleyerek farklı özelliklere sahip metinlerden ayırmak üzere gelişmiştir. Türler sınırlar koyan, farklılıkları belirginleştiren, metinler arası aktarımı ve karışımı engelleyen blokajlar olarak varlığını sürdürmüştür. Herhangi bir metnin türünü belirlemek için o metnin sıklıkla başvurduğu temalar tespit edilerek sınırları çizilmiştir. Bunun için metnin dil ve anlatım özellikleri, konusu, amacı, biçim ve içeriği analiz edilmiştir. 16. yüzyıldan 17. yüzyılın ortalarına kadar geçen süreçte

eleştirmenler türler arasındaki farklara odaklanmış, türler arası geçişi ve melezleşmeyi reddetmişlerdir. 17. yüzyıl Fransız neoklasik eleştirmenleri, yüce ve gülünç, kutsal ve seküler, trajik ve komik olanı karıştırmaya yönelik ortaçağ grotesk eğilimine şiddetle tepki göstererek, ilk başta yeni birleşimi imkânsız bulmuşlardır. Jacques Derrida, tür sözcüğü duyulduğu anda sınır çizildiğinden ancak türün her zaman onu meydana getiren sınırları aştığından bahsetmektedir. “Türün yasası” olarak adlandırdığı teorisinde Derrida, türlerin birbirine karıştırılmaması gerektiğini, tür normlarına saygı gösterilerek sınır çizgisinin aşılmamasını, türleri karıştırmanın kirlilik ve anormallik olduğunu söylemektedir (Derrida, 1992). Ancak sonraki dönemlerde özellikle oyun yazarlarının yaptıkları yenilikler, tür sınırlarında bazı değişimlere sebep olmuştur. 17. yüzyılın ikinci çeyreğinde trajedi ve komedi gibi iki zıt türü bir araya getiren trajikomedî ve beraberinde melodramın doğuşu tür teorisinde yenileşmeye ve melezleşmeye doğru bir adım olmuştur. Fransız trajedisinin kurucusu Pierre Corneille ve Jean Mairet’in oyunları, Titus Maccius Plautus tarafından yazılan erken Roma Latin tiyatro oyunu Amphitryon ise bu yeni melez türlerin ilk örneklerindendir (Altman, 1999). Edebiyat, tiyatro, resim, müzik ve sinema gibi pek çok sanat, tür teriminden yararlanmış ve türlerin dinamizmini sürdürerek tarihsel, toplumsal, sosyal ve ideolojik etmenlerle dönüştürmeye devam etmiştir.

Tezin sınırlılığı içerisinde “sinema”da tür teriminin kullanımı, bunun “sinemada tür kuramı” olarak sistematikleştirilmesi ve bir inceleme alanına dönüştürülmesi önemlidir. Başlangıçta tıpkı edebiyatta metinlerin içerik ve biçiminin dikkate alınarak ayrılması gibi sinema sektöründe de filmler olay örgüsü, kurgu, mekân, kostüm, müzik gibi unsurlar dikkate alınarak sınıflandırılmıştır. “Bu sınıflamada, belli bir konuyu ele alış açısı, belli bir konuyu işlerken ki tutum, belli bir konuyu vermekte kullanılan gereç, filmin çeşitli öğelerinin kullanılış tarzı göz önüne alınır. Filmler buna göre kümeleştirildiğinde değişik sinema türleri ortaya çıkar” (Özön, 1972). Kümeleştirme işlemi film türleri arasındaki farkların belirlenerek diğer filmlerle arasındaki sınırları netleşeceği şekilde yapılmaktadır. “Önemli bir birikim yaratmış olan ticari filmlerin türler halinde gruplanması hem sinema endüstrisinin hem de popüler sinemayı açıklamak isteyen araştırmacıların duyduğu ihtiyaçtan kaynaklanmıştır” (Abisel, 2016). Sinema endüstrisi için daha az maliyet ve daha fazla kâr anlamına gelen tür filmleri, sinema eleştirmenleri için belirli kıstaslar özelinde inceleme alanı oluşturan sınırlılığı sağlamaktadır.

Tür terimi henüz sinema alanında kullanılan bir araç değilken çekilmiş olan bazı filmlerin tür özellikleri taşıdığı görülmüştür. Örneğin 1902 tarihinde Georges Melies'in yönettiği *Ay'a Seyahat* filmi, bilim kurgu türünün özelliklerini taşıması sebebiyle sinema endüstrisinin ilk bilim kurgu filmi kabul edilmektedir. O tarihlerde tür kuramı henüz ortaya konulmamış olsa da Melies'in kullandığı kurgu tekniği, olay örgüsünü gerçekliğin ötesine taşıması ve kendisinin illüzyonist olmasının etkisiyle filmin biçim özelliklerinin, bu filmin yaratımından yıllar sonra ortaya konulacak olan bilim kurgu türünün özelliklerini yansıttığı görülmektedir. Benzer şekilde 1903 tarihli Edwin S. Porter'ın yönettiği *Büyük Tren Soygunu* filmi ilk western türü olarak kabul edilmiştir. "Neale, 1903 tarihli Büyük Tren Soygunu adlı filmin gösterildiği dönemde western olarak sınıflandırılmadığını, western kategorisinin ilk kez 1912'de kullanıldığını belirtir" (Akt. Özarslan, 2013). Ancak tür kuramı öncesinde çekilen Büyük Tren Soygunu'na bakıldığında mekân, kostüm ve aksiyon kullanımıyla western özelliklerini taşıdığı aşîkârdır. Dolayısıyla filmlere tür etiketi konulmadığı dönemde tür özelliklerinin filmlerin içerisine girdiği, belirlenen olay örgüsüne yönelik tamamlayıcı imajların ortak bir temaya uygun olarak üretildiği görülmektedir.

"Tür filmleri konusundaki ilk ciddi çalışmalar 1940'ların sonlarında Fransa'da tartışılmaya başlanan "auteur kuram" sayesinde olmuştur" (Özarslan, 2013). Auteur kuramı literatüre kazandıran Cahiers du Cinema dergisinin eleştirmenleri belirli tür kalıpları ve Hollywood'un katı stüdyo kuralları içerisinde çekilmiş filmlerde bazı yönetmenlerin "yaratıcı" film çektiğini ve auteur özellikler sergilediğini belirtmiştir. Bu durum Hollywood stüdyosu ya da tür kuramı gibi kalıplar koyan ve dışına çıkılmasını istemeyen sistemlerde dahi filmin yaratıcısının kişiselliğini göstererek ön plana çıkabildiğini ortaya koymuştur. O zamana kadar sinemada tür, belirli bir sınırlandırmayı, gruplandırmayı ve o gruba ait kesin özelliklerle sınırları pekiştirmeyi sağlayan bir araç olarak düşünülmüştür.

Sinemanın ilk yıllarında film izleme deneyiminin yalnızca bir eğlence aktivitesi olarak görülmesi, yapımcıların filmler üzerinden para kazanma arzuları yüksek zümre tarafından aşağılanmış ve sinema bir sanat olarak görülmeyerek sınırlı sayıda seyirciye sebep olmuştur. "Özellikle 20. yüzyılın ilk çeyreğinde 'ayaktakımı' eğlencesi olarak görülüp küçümsenen sinema, bir süre entelektüel çevrelerin ilgisi dışında kaldı" (Abisel, 2016). Ancak 1920'li yıllarda sinema endüstrisi Hollywood'un ABD hükümetinin desteğini alması ticari bir hâkimiyet kazandırmış, filmler hem iç hem de

dış pazarda çok fazla ilgi çeker hâle gelmiştir. Bunun etkisiyle popülerliği artan Hollywood filmlerinin izleyicisinde yoğun bir artış yaşanmıştır. Filmlerin herkese hitap edebilen içerikte üretildiği aynı zamanda sanat niteliği taşımasının önemli olduğu dönemde yaşanan seyirci patlamasıyla birlikte seyirciyi ayırıştırma fikri doğmuştur. İnsanların sosyokültürel yaşam pratikleri, cinsiyet ve demografik özellikleri göz önüne alınarak hedef kitle belirlenmiş ve hedefe yönelik filmler üretilmeye başlanmıştır. Ticari kaygının esas alındığı bu yöntemle sinemada filmlerin belirli bir hedef kitleye hitap etmesi, bu kitleye yönelik uygun içeriğe sahip temanın oluşturulması ve genel pazarlama ismi olarak tür etiketi kullanılması söz konusudur. Türler ayrıl原因an filmler dergi ve afişlerde birkaç sözcükle tanıtılmış, böylece seyircinin hangi filmi izleyeceğine kendisinin karar vermesi sağlanmıştır. Seyircinin sinemaya yönelik etken konuma geçmesi, bunu devam ettirme isteğiyle sonuçlanmıştır.

Filmlerin türler ayrılması ve seyircinin kendinden bir şeyler bulabilir hale gelmesi büyük bir ticari atılım olmuş, bu strateji sayesinde Hollywood sinema endüstrisi zirveye oturmuştur. Sinemayı ticari bir mekanizma olarak gören ve gişe başarısına odaklanan Hollywood, film üretimine etki eden yapıları da bu amacı doğrultusunda kullanmaya önem vermiştir. Türler, şüphesiz Hollywood'un ticari araçlarından biridir. Özellikle 1920'li yıllarda Hollywood'un diğer ülke stüdyolarına göre öne çıkan çalışma ortamı, Amerika yönetiminin sinemaya destek vermesi, üretilen filmlerin hem ülke içerisinde hem de ülke dışında pazarlanması, Hollywood'un yıldız oyuncu ve yönetmenler sunması gibi birçok etken Hollywood'u sinema endüstrisinin lideri yapmıştır. Böylece kendine çok fazla seyirci bulmaya başlayan ana akım filmlerin hedef kitlesinde sınıflandırmaya gidilmiş, genel izleyiciden özel izleyiciye geçiş stratejisi uygulanmıştır. Amaç; altın çağını yaşayan Hollywood'un bunun kalıcılığını sağlamak istemesi, seyirci fazlalığından faydalanarak seyirciyi ve filmleri kategorilere bölerek gişe gelirini katlamaktır. Sınıflandırma işlemi önce cinsiyet üzerinden gerçekleştirilmiştir. Erkeklerle ve kadınlara hitap eden filmler ayrılmış, şiddet ve korku erkek seyirci için; aşk ve melodram kadın seyirci için kodlanmıştır. Elbette bu ayrım hiçbir zaman sınırları aşamaz olmamıştır. Dönemin toplumsal olayları her zaman etkisini göstermiş, sinema endüstrisinde dönüşümler daima devam etmiştir. "Savaş sonrası doğum oranındaki artış ve yetişkin izleyici için boş zaman uğraşları ile rekabet etmenin sonucu olarak Hollywood filmlerinin izleyicisi oldukça gençleşmiştir" (King, 2010).

Böylece sinemanın hedef kitlesinde aktif değişimler yaşanmış ve bu değişimler dikkate alınarak filmler üretilmiştir.

Tür filmleri, seyircinin beğenisini kazanan unsurları -yıldız oyuncu, yönetmen, öykü, mekân, dekor vd.- yeniden üreten böylece gişede risk almayan filmlerdir. Tür etiketi altında sunulan filmler, seyirciye kesin vaatler sunmaktadır. Eğer bir film “western” etiketi taşıyorsa seyirci o filmde tren yolu ve silahlı adamların aksiyonunu görmeye hazırdır. Ancak bu yeniden üretim salt benzerlikten oluşmamaktadır. Aynı türe ait tüm filmlerin mutlaka birbirinden farklılıkları vardır. Seyirciyi kazanan şey türlerin benzer kodlarının içerisinde sunulan farklılıklardır. Bir tür filminin genel hatları itibariyle nasıl gelişme göstereceği ya da nasıl bir sonuca bağlanacağı tahmin edilebilir. Ancak tüm tahmin edilebilirliğine rağmen bir filmi diğerlerinden ayıran, içeriğindeki farklılıklardır. Bu farklılıklar seyircide merak ve heyecan duygusunu artırmakta böylece film izleme deneyimine katılma isteğini artırmaktadır.

Sinema endüstrisinde ticari kâr amacıyla seyirciyi ve filmleri ayırıştırma görevi üstlenen türlerin bu işlevi yine ticari amaçlar doğrultusunda belirsizleşmeye başlamıştır. Film eleştirmenleri tür kurallarının katılığı ya da gerçekten sınırlarının net olup olmadığı konusunda düşünmeye başlamıştır. Tür eleştirmenleri tür kavramını farklı biçimlerle eleştirmiş; türlerin bir sınır koyup koyamayacağı tartışma odağı olmuştur. Özellikle 1980’lerden sonra tür konusunda dönüşümler yaşanmış, 1950 ve 1960’lı yıllarda western, komedi, korku, bilim kurgu gibi net ifade edilen, özellikleri kısmen listelenebilir türler yerini iç içe geçerek birden fazla türün özelliğini barındıran “melez tür”lere bırakmıştır. Sistem ve iktidar eleştirilerinin yoğun olduğu 1960’lı yıllarda toplumsal koşullardan etkilenen sinema da kendine düşen payı almıştır. Bu zamana kadar türlerin biçimsel özelliklerine önem veren sinema eleştirmenleri, dönemin toplumsal ruhunun getirileriyle birlikte tür filmlerinin içeriğine yönelmiştir. Böylece tür kavramına yüklenen anlam ve tür kullanımının amacı dönüşmeye başlamıştır. Türlerin geçilemez sınırlarının olamayacağına yönelik düşüncelerin temel dayanağı türlerin ilk çıktığı anda olduğu gibi kalabilen bir yapısının olmadığı görüşüdür. Çünkü bu görüşe göre tür zamansal bir niteliğe sahiptir. Türler, bulunduğu zamana ve tarihe, bu tarihteki olaylara göre değişim göstermeye meyillidirler; dinamik ve değişkendirler. Bu noktada böylesi bir dinamizme sahip olgunun katı sınırlarının olduğunu savunmak da problem haline gelmektedir.

Film endüstrisinde tür, yıllarca kullanılmış ve hâlâ kullanılmaya devam edilmektedir. Filmlerde türe yönelik temaların kullanımının bu denli uzun ömürlü oluşu ve dönemin etkilerine göre yitip gitmemesi, dinamik bir yapısı olduğunu göstermektedir. Bir olgunun kabul edilebilirliği onun çağına uygunluğuyla paraleldir. Çağının getirilerini karşılamayan bir yapının popülerliğinin devam etmesi oldukça zordur. Artık bir filmde hem komedi hem korku hem de melodram bir arada kullanılabilir olmuştur. Yeni dönem türler bulanık ve sınırları muğlak kavramlar haline gelmiştir. “Geleneksel olarak türler (özellikle edebî türler), sabitlenmiş formlar olarak görülür çoğu kez, ama çağdaş kuramda türlerin hem formlarının hem de işlevlerinin dinamik olduğu vurgulanır” (Dirlikyapan, 2018). Sinemada bu dinamiklik daha belirgindir. Çağdaş film anlatıları türlerin dinamikliğini sürekli yeniden üreterek ivme kazandırmaktadır.

Türlerin melezleşmesinde sosyal, toplumsal, politik ve ideolojik pek çok neden bulunmaktadır. Türlerin sınırlarının muğlaklaşarak karma bir yapıya dönüşmesinin başlıca sebeplerinden biri kitle iletişim araçlarının tecimsel olmasıdır. Ticari kaygılar türlerin iç içe geçişini sağlamaktadır. Gişe başarılarına odaklanan ana akım sinema, seyircinin istediğini seyirciye vermekte bunun için türlerin sınırlarını dahi kaldırmaktadır. Türdeki melezleşmeleri daha da ileriye taşıyan transmedya hikâye anlatıcılığı ile kurgusal bir evren farklı mecralarda devam ettirilerek izleyici anlatıya bağlı ve aktif tutulmaktadır.

Hollywood film türleri politik olarak sıklıkla milliyetçilik vurgusu yapmaktadır. Ana akım tür filmleri egemen ideolojiye hizmet ederek toplumsal statükonun devamlılığını sağlamaktadır. Dönemin sistem eleştirisi, iktidar sorunu, ırkçılık olayları, feminist hareketleri gibi pek çok olayına karşı ana akım sinema, halkın başkaldırmasını engellemek amacıyla izleyiciyi film karakterleri ile özdeşleşmeye yönlendirmekte ve filmlerdeki karakterlerin başarısı ile katharsis sağlamaktadır. Belirli bir devamlılığı ifade eden tür filmleri de bunu sürekli yeniden üreterek egemen söylemleri pekiştirmektedir. “Bazı Marksist yorumcular, türü hâkim ideolojiyi yeniden üreten toplumsal kontrolün bir aracı olarak görürler. Bu perspektifte tür, içeriğine yedirilmiş metne ideolojileri kabul etmesi için izleyiciyi ‘konumlandırır’” (Dirlikyapan, 2018). Böylece izleyici yalnızca bir tür filmi izlediğini düşünürken görüntüye yerleştirilen politik ve ideolojik imgelerle, tekrarlanan kodlarla manipüle edilmekte ve düşünce sistemi hedef alınmaktadır. Ertan Yılmaz *Sinema ve İdeoloji*

İlişkileri Üzerine başlıklı kitap bölümünde, Jean-Luc Comolli ve Jean Narboni'nin 1976 yılında yazdıkları *Cinema/Ideology/Criticism* kitabında sinemanın ideoloji üretimine yönelik görüşlerini şöyle aktarmıştır:

Açıkça sinema gerçekliği 'yeniden üretir'. Kamera ve film bunun içindir. Bu nedenle ideolojiyi ifade ederler. Ancak film-yapımının araçları ve teknikleri gerçekliğin birer parçasıdır ve dahası 'gerçeklik' egemen ideolojinin bir ifadesinden başka bir şey değildir. Bu açıdan bakılırsa, kameranın dünyayı kendi 'somut gerçekliği' içinde yakalayan tarafsız bir araç olduğuna dair klasik sinema kuramı son derece gerici bir kuramdır. Bir film çekmeye başladığımızda, daha ilk çekimden itibaren, şeyleri gerçekten oldukları gibi değil ama ideolojinin süzgecinden geçtikleri haliyle yeniden üretme zorunluluğuyla karşı karşıya kalırız. Bu, üretim sürecindeki her aşamayı içerir: Konular, stiller, biçimler, anlamlar, anlatı gelenekleri; bunların tümü genel ideolojik söylemi vurgular. Film kendisini kendisine sunan, kendisiyle konuşan, kendisini öğrenen ideolojidir (Yılmaz, 2008).

Aynı zamanda ekonomik olarak Hollywood, izleyicinin en çok istediği, beğendiği türü, içeriği, oyuncuyu ve sahneyi sıklıkla diğer film yapımlarında kullanarak izleyicinin devamlılığını sağlamaktadır. Bu durum ticari geliri de pozitif yönde etkilemektedir. "Seyirci görmek istediği türden filmlere para vermiş ve film yapımcısı da benzer öğeleri barındıran filmler üretmeye koyulmuştur. Böylelikle film yapımcısının ve seyircinin karşılıklı olarak belirledikleri belirli anlatım gelenekleri ve içerikleri ortaya çıkmıştır" (Özden, 2020). Türler, filmlerin içeriğinde nasıl bir olay örgüsünün, mekânın ya da unsurların olduğunu aşikâr eden bir yapı haline gelmişlerdir. Bu nedenle bir filmin yalnızca hangi türe ait olduğunu söylemek film için pahalı tanıtım reklamları hazırlamaya ihtiyaç bırakmamaktadır. Filmin bir türe ait olması film tanıtım maliyetini düşürmekte ve kâr sağlamaktadır. Sonuç olarak Hollywood egemen sisteme paralel hizmet sağlayarak politik açıdan izleyiciyi dönüştürürken izleyici de ekonomisinin kendisine bağlı olduğu Hollywood'u tür filmleriyle kendi istekleri doğrultusunda yönlendirmektedir. Böylece izleyici ve endüstri arasında birbirine bağımlı bir sistem oluşmaktadır. Endüstriyel başarı bu iki yapının birbiriyle örtüşmesi ve birbirlerinin isteklerine karşılık vermesiyle sağlanmaktadır. Kullanımlar ve doyumlar etkisi üzerinden izleyicinin beklentilerine karşılık veren hatta tür seçimleriyle izleyicinin medya patronu gibi hissetmesini sağlayan ana akım sinema bunu ekonomik ve ideolojik bir çıkara dönüştürmektedir. Filmi oluşturan yapılar; olay örgüsü, karakterler, mekânlar, tema, kostüm, anlatı, biçim, içerik vd. en az bir parçasını mutlaka toplumdan almakta ve bu sayede toplumu yansıtmaktadır. Öte yandan film izleme deneyimiyle etkilenen izleyici düşünsel bir hareketlilik yaşamaktadır. Böylece toplumun sinemayı, sinemanın tekrar toplumu

etkilediği bir döngü ortaya çıkmaktadır. Sinemanın bu özelliğini kendi çıkarları doğrultusunda kullanan Amerikan sinema endüstrisi Hollywood, filmler aracılığıyla politik ve ekonomik çıkarlarına göre izleyiciyi kolaylıkla manipüle edebilmektedir. Türler ise egemen sinemanın bu amacına hizmet eden başlıca araçlardır. Tez, türler arasından fantastik türü kapsamına dâhil etmekte ve fantastik üzerine tartışmaktadır.

2.2.2. Fantastik Türün Gelişimi

Etimolojik olarak “fantastik” kelimesine baktığımızda; Fransızca *fantaisie* “heves, yaratma gücü, keyif”, *fantaisiste* “keyfine göre davranan”, *fantasme* “düş kurma, hayal etme”, *fantasque* “kaptisli, değişken huylu, tuhaf”, *fantastique* “düşsel, hayalî”, *fantasmagorie* “göz yanıltma yoluyla görüntüler gösterme sanatı” ve *fantasmagorique* “tuhaf, akıl almaz, olağanüstü” gibi kelimelere ve anlamlara denk gelmektedir. Kelimelerin çıkış kaynağı ise Antik Yunanca “büyüleyen olağanüstü görünüm, hayal gücü, tasavvur; imge, resim, suret, düşünce” anlamına gelen *fantasia* kelimesidir. Yine yakın anlamlar ifade eden Antik Yunanca *fantázo* “hayalî görüntü”, *fantasió* “bir düşünce veya fikir üretmek”, *fantasma* “düş, hayal, rüya”, *fantastikós* “hayalî” ve *fantastós* “hayal edilebilen” gibi kelimeler yer almaktadır. Bu bağlamda, bugün kullanılan fantezi, fantastik, fantazyza sözcüklerinin kökeni Antik Yunancadan geldiğini söylemek mümkündür.⁴

Fantezi kelimesi *Türk Dil Kurumu Sözlüğünde* “sonsuz, sınırsız hayal”⁵; Oxford Learner’s Dictionaries’de ise “hayal ettiğiniz ama gerçekleşmesi pek olası olmayan”, “bir dünyada veya dünyamızın bir versiyonunda geçen, gerçekte var olmayan ve sihir, canavarlar vb. içeren bir hikâye türü”⁶ olarak tanımlanmaktadır.

Fantezi ve çağdaş kurgu üzerine çalışmalar yapan İngiliz Profesör Kathryn Hume fantezi kelimesini “genellikle gerçek ve normal olarak kabul edilen sınırların dışına çıkmak” (Hume, 1984) şeklinde tanımlamıştır.

Fantastik insanlık tarihiyle paralel bir seyir halinde doğup gelişmiştir. Bunun nedeni fantezinin insanın içinde var olan bir anlatı olması ve insanlıkla birlikte varlığının açığa çıkmasıdır. İnsan, sürekli hayal kurma, hikâyeler üretme, günlük olayları senaryolaştırma ve gerçeküstü anlatılar oluşturma eğilimindedir. Fantezi bu eğilimden doğmaktadır; ilk andan itibaren vardır ve aslında insanlığa hâkimdir. İnsan,

⁴ Bkz.: <http://aksozluk.org/fantezi>

⁵ Bkz.: <https://sozluk.gov.tr/>

⁶ Bkz.: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/fantasy?q=fantasy>

iletiřim kurma ihtiyaı olan, kendini ifade etme ve bir řeyler aktarma arzusu duyan varlıktır. Fantezi ve fantastik hikâye anlatıcılığı da insanın bu iletiřim gereksiniminden doğan, derin köklere sahip bir anlatı unsurudur. Modern öncesi küçük toplulukların ateř etrafında oturarak anlattıkları masallar, kahramanlık öyküleri, gotik cadı hikâyeleri ilk fantastik türü oluřturmaktadır. Böylece fantastik türün köklerini sözlü halk hikâyeleri, efsaneler, kısa öyküler, sihirli peri masalları, epik řiirler ve mitik anlatılar oluřturmaktadır.

“Fantezinin köklerinin, Üst Paleolitik Çağ’a, yani 40 bin yıl öncesine kadar uzandıđı iddia edilir. Bu iddia kesinlik taşımasa da, M.Ö 14.000’den kalma Fransa’daki Lascaux mağarasında bulunan resimlerde fantastik öğelere rastlanmıřtır” (Furby, J. ve Hines, C., 2014). Buradan hareketle fantastik anlatının oluřturulan deđil, insanların yařamsal pratikleriyle birlikte oluřan ve süregelen bir dinamizm olduđunu söylemek mümkündür. Fantastik, insanın kendini anlatma, bir başkasına aktarma aracıdır. Bu araç sayesinde insanlar anlatılarını bir sınırlama olmaksızın betimleyebilmekte ve görsel olarak zenginleřtirebilmektedir. Fantastiđin sıradan olmayıp her türlü abartıya açık olması, gerçeklik sınırı ardına hapsedilememesi, insanların hayal gücünün ve hatta hayallerinin ötesinin anlatılmasını kolaylařtırmaktadır. “Fantezi, sonsuz olanakların olduđu dünyalara girmemizi sađlar. Kapsamının nefes kesici geniřliđi müthiř ve hatta korkutucu olabilir ancak insan bilincinin bu güçlü, canlı modu, bilinen en eski sözlü ve yazılı metinlerden günümüze kadar sanatsal ifadenin bir parçası olmuřtur” (Mathews, 2002).

Fantastik, bireysel kullanımlar, kitle iletiřimi ve sanatsal yaratımlar haricinde tarihin bazı dönemlerinde özellikle Aydınlanma Çađı ve sonrasında yařanan geliřmelerde önemli bir rol oynamıřtır. Birgül Koak Oksev ise Jourde-Tortorese’e atıfla fantastiđin Aydınlanma Çađının aklı ve bilimi esas alan düşüncesine karřı geliřtiđini şöyle ifade etmiřtir:

18. yüzyıl sonunda ortaya çıkan bir tür olarak fantastik, akıl dıřı olanın yeniden dođuşunu temsil eder, Aydınlanmanın zaferine karřı bir tepkidir. Fantastik, ahenkli bir gerçek dıřı dünya kurmaktan öte, gerçeki bir dünyaya rahatsız edici yırtılmalar yerleřtirmekle yetinir. Bir řeyin mantıklı açıklamalardan sıyrılabileceđini göstermekle kalır. Gerçeđin örölüşünde bir kopma yaratır. Bu da gerçek ya da daha çok gerçeki bir çerevenin öncelikle oluřturulması, sonra da bu çereyi kıran olayın iřin iine konması gerektiđi fikrini ierir (Oksev, 2014).

17. ve 18. yüzyıllarda Avrupa’da ortaya çıkan aydınlanmacı düşünce sistemi, aklı ve akılla düşünerek hareket etmeyi savunmuř bu nedenle akılla açıklanamayacak her řeyi reddetmiřtir. Aydınlanma, duyguyu, efsaneleri, mitleri ve dini karřısına almıř,

romantizmi düşmanı olarak görmüştür. Adorno ve Horkheimer *Aydınlanmanın Diyalektiği*'nde aydınlanmanın mitolojiden doğarak, mitolojinin her şeyi doğa ve din ile somut bir veri olmadan gerçeğe aykırı açıklayan bakışı sebebiyle çatıştığından bahsetmektedir. Onlara göre “aklın akılsal olmayan her şeyle yalnızca bir karşıtlık oluşturduğunu öngören ilke, Aydınlanma ile mitoloji arasındaki hakiki karşıtlığın temelini oluşturur. Mitoloji tını yalnızca doğaya gömülü olarak, yani bir doğa erki olarak tanımıştır” (Adorno ve Horkheimer, 2014). Mitoloji batıl inançları ve korkuları doğurmaktadır. Aydınlanma ise insanları batıl inançlardan, görünmeyen korkulardan ve dinden özgürleştirmek istemektedir. Ancak aydınlanma, zamanla akıllı bir araç haline dönüştürmüştür ve akıllı kendi amaçları doğrultusunda şekillendirmiştir. Araçsal akıl, dünyayı ve insanları sömürmeye, onları yabancılaştırmaya başlamıştır. Bu durum insanda varoluşsal krizlere sebebiyet vermiştir. Romantizm, mitoloji ve fantastik böyle bir dönem içerisinde insanın yeniden inanç oluşturmalarını sağlamak, modern insanın arzularını karşılamak üzere gelişmiştir.

Rönesans döneminde her sanatsal faaliyetin kesin kurallar sistemine oturtulması, neo-klasik dönemde -on yedi ve on sekizinci yüzyıllarda- devam etmiş; her farklı kategorinin uygun ton, biçim ve konusunun belirlenmesiyle iyice katılaşmıştır. Ancak, bu mekanik ve emredici yaklaşımın egemenliğine romantikler karşı çıkmış ve yükselen burjuvaziyle birlikte, sanatçı, kendi ruhuna bağımlı olarak, "neyi, nasıl isterse öyle resmeder, yazar, yapar" ilkesi benimsenmiştir (Abisel, 1995).

Sanatı sınırlayan kalıpları yıkmak, var olan dünyanın sancılarından kurtularak yeni dünyalara açılmak, gerçeğin sınırlarını aşarak doğaüstünün özgürlüğüne erişmek bir ihtiyaca dönüşmüştür. Tür kuramı ve özellikle fantastik tür, bu amacın öncülleri olmuştur.

Fantastik anlatılar birçok kültürde etkin rol oynamıştır. Her topluluğun, kültürün ve ulusun kendine ait fantastik anlatısı ve mitolojisi bulunmaktadır. Bu anlatılar alegorik olarak insanın yaşadığı dünyayı anlamlandırmasına, ontolojik sorulara cevaplar bularak varlığının nedenlerini cevaplandırmasına yarayan böylece boşluk duygusunu ve varoluşsal krizleri gideren önemli yapılardır. İnsan yaşamı için bu denli öneme sahip anlatının uzun ömürlü olması ve çağlar boyunca varlığını koruması da bu nedenledir. İlkel fantezinin döneme uyum sağlaması, insanın anlamlar yüklediği bu yapıyı daima koruma isteği, fantezinin çeşitli alanların içerisine girmesine sebep olmuştur.

Fantastik terimi ilk olarak “Fransa’da 18. yüzyılın sonlarına doğru, İngiliz korku romanlarının etkisiyle başlayan, hayal ürünü öğelerinin ortaya konduğu bir bilimkurgu benzeri yazınsal tür olarak ortaya çıkmıştır” (Uğur ve Altay, 2018). Fantastik, bilim kurgu, mitoloji ve masal kimi zaman içe içe geçen türlerdir. Genellikle metinlerarası aktarımla birbirlerini destekleyerek geliştirmişlerdir. Ancak bu türleri birbirinden ayıran bazı noktaları vardır. Mitoloji, yaratıldığı dönemin bilgisidir, o dönem için en yüce bilimselliği vermektedir. Bilim kurgu ise daha çok uzak gelecekte gerçekleşme ihtimali olan, abartılı gelişmiş teknoloji barındırmaktadır. Fantastik ise bilim kurgunun gerçeklik ihtimalinden tamamen kopmuş, imkânsız, olağanüstünün evreninde kurulur ve bu yönüyle bilinmez bir akışta ilerler, tekinsiz, güvensiz bir korkuyu tetikler. Masal ise sonu her zaman güvenli ve iç rahatlatıcı biten bir anlatıdır.

George R. R. Martin fantastiği, rüyaların formuna benzetir: “En iyi fantezi, rüyaların dilinde yazılmıştır. Rüyaların canlı olduğu kadar canlı, gerçeklerden daha gerçek... En azından bir an için... Uyanmadan önceki o uzun sihirli an” (Martin, 1996). Rüyalar her insanın gündelik olarak sıklıkla yaşadığı, bilinçaltında biriken olayların sürrealist imgelerle açığa çıkarak kimi zaman gerçeklikten kopuk ve anlaması güç bir görüntü oluşturmaktadır. Psikanalizde Sigmund Freud “Düşlerin Yorumu” başlığı altında rüya kavramına ve rüyaların çözümlemesine değinmektedir. Ona göre “bilinçdışı bir istek gündüz etkinliği tarafından harekete geçirilir ve bir düşün oluşumuna yol açar” ve “düşlerin yorumu, aklın bilinçdışı etkinliklerine götüren bir kral yoludur” (Freud, 1996). Dolayısıyla rüyalar sürrealist imgelerini gündüzün gerçekliğinden almaktadır. Martin, fantastik anlatının uyanmadan önceki o rüya anının hissettirdiği gerçeklik duygusunu verebildiği takdirde başarılı olabileceğini aktarmaktadır. Tıpkı rüyalar gibi fantastik unsurlar da gerçeklikten doğmakta ve gerçekliğini aşarak gerçeküstü imgelere dönüşmektedir. Böylece fantastik, çözümleme gerektiren ve daha kalıcı anlamlar kazanan bir anlatı haline gelmektedir.

Fantastik, edebiyatın ardından diğer sanat alanlarında da dikkat çekmiştir. Özellikle sinema için fantastik tür, kitlelerin büyük ilgi duyduğu bir anlatı olmuştur. Kitleyi etkilemeye yönelik eylem gösteren sinema, fantastiğin yazınsal ve sözsel alegorilerinden etkilenerek tema, karakter, olay örgüsü, arketip, konu ve mekân unsurlarından beslenmiştir. Ayrıca sinemada teknolojik gelişmelerin yaşanması geleneksel film üretiminden öteye giderek görsel efektlerle hiper-gerçeklik yaratılmasına olanak sağlamıştır. Böylece fantastiğin edebiyat aracılığıyla akıllarda canlanan büyüsinin sinema ile gözle görülebilir hâle gelmiştir.

Kurgu, film sanatının temelini oluşturmaktadır. Fantezi de kurgunun en eski formudur ve kurgunun temelidir. Bu perspektiften bakıldığında sinemanın oluşumunun ya da içerik üretiminin fantastik anlatılardan kaynaklandığı düşüncesi yanlış olmayacaktır. Fantezi, evreninin insana sunduğu sürrealist tutumla, insanın normal şartlarda sahip olamayacağı ancak bilincinde kurguladığı ve içen içe gerçek olmasını istediği bir hayatı sunarak talep edilir olmuştur. Richard Brian Davis'e göre bu talebin nedeni; başımıza gelenler üzerinde çok az kontrole sahip olduğumuz ve genelde sıkıcı bir dünyada yaşamamızdır. Bu yüzden ister bir kırmızı hap, ister gizli bir gardirop, ayna veya tavşan deliği olsun, bir başka dünyanın temiz havasını alabilmek için mutlaka toplumun sınırlarını aşmak istemekteyiz (Davis, 2010). Ancak sınırları aşmak tamamen reel dünyadan kopuş yaşayarak gerçekliğe sırt çevirmek için değildir. İkinci bir dünyanın alanında başarılı olan bir kahramanla birlikte rahatlamanın yanı sıra bu hayali dünyanın simgesel öğretilerini çözümleyerek reel dünyaya kazandırmak da söz konusudur. Bu düşünsel arka plan ışığında fantastiğin olağanüstülüğünü anlatısına katarak ikinci bir dünya, sihirli bir evren kuran filmler özellikle fantastik sinemayı öne çıkarmış ve popüler kültürün çağdaş fantazyasını inşa etmiştir.

Georges Melies'in sihirbazlık hileleriyle yarattığı ilk bilim kurgu ve fantezi filmlerinden sonra sinema endüstrisi fantastik tür etiketiyle oldukça popüler filmlere imza atmıştır. 1900'li yıllardan günümüze kadar geçen sürede üretilen fantastik filmler artan izleyici kitlesiyle birlikte gelişimini sürdürmüştür. 1920'li yıllarda Fritz Lang yönetmenliğinde *Destiny* (1921) ve *Die Nibelungen* (1924) Douglas Fairbanks yönetmenliğindeki *The Thief of Bagdad* (1924) sessiz sinemanın fantastik tür etiketi ile dikkat çeken filmleri olmuştur. Sesli sinemaya geçiş ve sinemanın olanaklarının giderek gelişmesi ile birlikte üst düzey teknik gerektiren fantastik filmlerin yapımı da kolaylaşmaya başlamıştır. 1930'lu yıllarda *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* - 1937) David Hand, Perce Pearce, Larry Morey, Ben Sharpsteen, Wilfred Jackson, William Cottrell tarafından uyarlama çekilen müzikal-fantastik film olmuştur. Aynı yıl Frank Capra tarafından yönetilen *Lost Horizon* (1937) ABD yapımı macera-fantastik filmidir. Bu yıllarda en dikkat eken film ise Victor Fleming yönetmenliğindeki ABD yapımı *The Wizard of Oz* (1939) fantastik müzikal film olmuştur.

1940 yılı ABD-İngiltere ortak yapımı fantastik film *A Thief of Bagdad* (Bağdat Hırsızı)'nın yönetmenleri Ludwig Berger, Zoltan Korda, Tim Whelan, Michael

Powell, William Cameron Menzies'dir. Film Arap ve İran fantastik öykülerinden unsurlarla uyarlanmıştır. 1942 yılı *Jungle Book*, Zoltan Korda yönetmenliğinde technicolor kullanılarak renklendirilen fantastik aksiyon-macera filmidir. 1950'li yıllarda *The Walt Disney Company* tarafından birçok fantastik animasyon film çekilmiştir. Külkedisi masalından uyarlanan *Cindirella* (1950) ve Lewis Carroll'un Alice kitaplarından uyarlanan *Alice in Wonderland* (1951) bunlardan birkaçıdır. Yine aynı şirket tarafından Robert Stevenson yönetmenliğinde *Darby O'Gill and the Little People* (1959) fantezi-macera filmi çekilmiştir.

1963 yılında Don Chaffey yönetmenliğinde çekilen *Jason ve Argonotlar*, Yunan mitolojisindeki İason ve Argo denizcilerinin efsanesinden uyarlanan Amerika-İngiltere ortak yapımı fantastik-macera filmidir. Yine Don Chaffey tarafından yönetilen 1966 yapımı İngiliz fantastik-macera filmi *One Million Years B.C.*, 1940 tarihli Amerikan fantastik-bilim kurgu filminin yeniden üretimidir. Yönetmenliğini Mel Stuart'ın yaptığı 1971 tarihli *Willy Wonka & the Chocolate Factory*, Roald Dahl tarafından yazılan Charlie'nin Çikolata Fabrikası romanından uyarlanan fantastik bir müzikaldir. Yine 1970'li yıllarda İtalyan yönetmen ve senarist Dario Argento tarafından üretilen *Le Tre Madri (Üç Anne)* doğüstü korku filmleri üçlemesinin ilki olan *Suspiria* (1977) dikkat çekmektedir. *Suspiria*'dan esinlenerek 2018 yılında Luca Guadagnino yönetmenliğinde aynı ismi taşıyan fantastik-korku etiketli bir film daha üretilmiştir. Doğüstü korku üçlemesi *Le Tre Madri*'nin ikinci filmi *Inferno* (1980) ve üçüncüsü *La Terza Madre (Gözyaşlarının Annesi, 2007)*'dir.

1980li yıllarda mitolojinin fantastiğin içerisine daha çok dâhil olduğu filmler üretilmiştir. *Clash of the Titans* (1981), Yunan mitolojisindeki Perseus mitinden Desmond Davis yönetmenliğinde uyarlanmış bir fantastik-macera filmidir. Mitolojik öyküden yola çıkılarak üretilen bir başka film *Excalibur* (1981), John Boorman'ın yönettiği Amerikan epik ortaçağ fantastik filmidir. Film, Britanya mitolojisinin en önemli karakterlerinden Kral Arthur'un efsanesinden esinlenerek üretilmiştir. 1988 tarihli Tim Burton filmi *Beetlejuice* ise 80'li yılların dikkat çeken fantastik etiketli filmidir. Film 1989 yılında En iyi Makyaj ve Saç Tasarımı Oscar'ı almıştır. Yine aynı dalda Oscar alan Tim Burton imzalı bir diğer film *Edward Scissorhands (Makas Eller, 1991)* 20th Century Fox tarafından üretilmiş fantastik-romantik tür etiketi taşımaktadır.

1990'lı yıllarda üretilen ve korku türünün öncüsü hale gelen Bram Stoker'dan *Dracula* 1992 ABD yapımı Francis Ford Coppola'nın yönettiği korku-fantastik filmidir. 1999 tarihli *The Green Mile (Yeşil Yol)*, ABD yapımı bir dram-fantastik filmidir. Yönetmeni ve senaristi Frank Darabont olan film, bilim kurgu yazarı Stephen King'in aynı adlı romanından uyarlanmıştır.

2000'li yılların başlarında popülerliği günümüze dek devam eden ve uzun yıllar da devam edecek olan kitle kültürünü canlandıran seri filmler üretilmeye başlanmıştır. Üç filminden oluşan *The Lord of the Rings* serisi (2001-2003), J.R.R. Tolkien'nin aynı adlı romanından uyarlanmış fantastik filmleri içermektedir. Peter Jackson yönetmenliğinde üretilen bu fantastik evren özellikle yeni bir mitoloji yaratmasıyla dikkat çekmektedir. 2001-2011 yılları arasında on yıllık bir süreçte tamamlanan sekiz filmlik seri *Harry Potter*, etkisi hala devam eden büyük bir kitle kültürü oluşturmuş ve katılımcı kültürle hayranların evreni devam ettirdiği önemli fantastik filmleri kapsamaktadır. Filmler J.K. Rowling tarafından yazılmış aynı adlı yedi romandan uyarlanmıştır. 2006 tarihli *Pan's Labyrinth (Pan'ın Labirenti)* Meksikalı film yönetmeni Guillermo del Toro tarafından çekilen fantastik savaş filmidir. 2010 yılında fantastik film *Alice in Wonderland* bu kez Tim Burton imzasıyla yeniden üretilmiştir. 2005-2010 yılları arasında *The Chronicles of Narnia (Narnia Günlükleri)*, C.S. Lewis'in aynı adlı romanlarından uyarlanan üç filminden oluşan fantastik bir seridir. Harry Potter evreninde geçen bir başka fantastik seri *Fantastic Beats* (2016-2022) ise Davis Yates yönetmenliğinde üç filminden oluşmakta ve serinin çekimleri devam etmektedir.

2.2.3. Fantastik Türü Oluşturan Öğeler

Sinemanın icadından günümüze kadar geçen sürede sinemanın olanakları çerçevesinde birçok fantastik film üretimi yapılmıştır. Bu filmler çağın teknolojisine göre siyah-beyaz ya da renkli, sessiz ya da sesli, insan üretimi ya da CGI yapımı olarak değişim gösterse de hepsinde dikkat çeken bazı başlıca unsurlar kullanılmıştır. Fantastik temelde bir gerçekliğe işaret eden, gerçeklikten esinlenerek simgesele dönüştürülen ve olağanüstü unsurlar ile dikkat çekici hale getirilen hayali bir formdur. Bu nedenle fantastik bir anlatıda doğaüstü, abartı, gerçeğin imkân vermediği güç görülmektedir. “Tüm fantastik, bilinen düzenin bozulması, gündeliğin değişmez yasallığı içinden kabul edilemeyecek olanın fışkırmasıdır” (Caillois, 1965'den akt. Todorov, 2017). Fantastik, gerçek dünyanın yasalarıyla açıklanamayan unsurları ve

olayları içermektedir. Fantastik normal-ötesidir. Tüm normalleri yıkararak olması mümkün olmayanı oldurmakta ve bunu sürekli işleyerek imkânsızı normalleştirmektedir.

Fransız akademisyen ve edebiyat eleştirmeni Pierre-Georges Castex fantastiği şöyle tanımlamaktadır: “Fantastik, gizemin gerçek hayatın çerçevesine vahşice girmesiyle karakterize edilir; genellikle, kâbus ya da hezeyan fenomenlerinde, kaygılarının ya da dehşetlerinin imgelerini önüne yansıtan marazi bilinç durumlarıyla bağlantılıdır” (Castex, 1951). Fantastik metinleri yapısalcı bir yaklaşımla ele alan Todorov, fantastiğin temel güdüsünün “kararsızlık” olduğunu ve bu kararsızlığın “tekinsizlik” ile “olağanüstü” arasında yaşandığını öne sürmektedir. Burada sorulması gereken soru şudur: “Anlatılan olay(lar) gerçek midir, yoksa yanılsama mı” (Todorov, 2017)? Todorov’un yaklaşımına göre olayların gerçekliğe yakınlığı tekinsiz bir fantastik kurguyu verirken gerçek olandan uzaklaştıkça olağanüstünün alanına girilmektedir. Fakat buradaki kırılma noktası fantastik metnin bu tarz sorulara net bir cevap verilmeyecek olmasıdır. Çünkü fantastiği oluşturan barındırdığı ikircikli durumlar yani kararsızlıktır. Todorov’un söylemine benzer şekilde, Fransız yazar Louis Vax 1960 yılında yayınlanan *L’art et la Littérature Fantastiques* adlı kitabında şöyle yazmıştır: “Fantastik, gerçek ve mümkün olanın çatışmalarından beslenir” (Vax, 1960). Todorov bir yapıtta kullanılan fantastik unsurların o yapıta nasıl bir etkide bulunduğu sorusu üzerinde durur ve bu soruyu şöyle yanıtlar:

Üç yanıt ulaşılabilir. Birincisi fantastik okurda, başka edebi tür ya da biçimlerin uyandıramayacağı özel bir etki uyandırır – korku ya da dehşet, ya da yalnızca merak. İkincisi, fantastik öykülemenin emrindedir, gerilimi canlı tutar: Son olarak, fantastiğin ilk bakışta totolojik görünen bir işlevi vardır: Fantastik bir evreni betimlemeye yarar ve bu evrenin dil dışında bir gerçekleşimi yoktur; betimleme ve betimlenenin birbirinden farklı bir yapısı yoktur (Todorov, 2017).

O halde Todorov’un sözlerinden yola çıkarak fantastiği oluşturan başlıca öğeler arasında gerilim, korku ve dehşeti tetikleyen unsurların, merak duygusunun, hiçbir anlatının veremeyeceği doğaüstü özel etkinin yer aldığını söylemek mümkündür. Fantastiğin doğaüstü öğeleri; abartıyı, metamorfozu, zamansal ve uzamsal kırılmaları, mekânsal kopuşları içermektedir. Abartı unsuru birtakım tuhaflıklarla desteklenmektedir. Böylece gerçeklik ve doğaüstü çatışması, kararsızlık hissi, abartılı unsurlar ve tuhaf olaylar, metamorfoz geçirmiş varlıklar, zamansal dönüşümler fantastiğin ana ölçütlerini vermektedir.

Fantastik ierdiği olađanüstü unsurlar, zaman ve mekân kullanımıyla gerçeklikten bir kopuş yaşatmaktadır. Ancak bu fantezinin geređe tamamen aykırı bir yapısının olduđunu göstermemektedir. Fantastik gerekliđin sembolize edilmiş bir versiyonudur. Olađan gereklikte kırılmalar yaratarak onu daha ilgi ekici hale getirmektedir. Bu sayede simgeselin ardındaki gerek daha kalıcı bir hal almaktadır. Dolayısıyla fantastiđi bir ocuk edebiyatı olarak ya da akla aykırı, düşünmeyi gerektirmeyen basit bir tür olarak düşünülmesinin ötesine gemek gerekmektedir. Bunu yapabilmek de köklü bir gemiş bilgisiyle mümkündür. ünkü fantastik, gemiş korkuların, fantastiđin standartlarıyla yeniden sunulmasıdır. Doğru bilgiye ulaşmanın sınırlı olduđu ilkel insan için sıradanın dışında gelişen her şey bir korku unsurudur. Dolayısıyla insan için en etkili ve akılda kalıcı duygu korkudur. Fantastiđin barındırdığı korku unsurları bilin dışını tetiklemektedir.

Fantastiđin kahramanı insan, hayvan, canavar ya da cansız nesne olabilmektedir. Farklı türden hayvanların bir araya gelerek dost olması ve birlikte maceraya atılmaları (*Ice Age*), genç bir kızın kötü bir cadıyla mücadelesinde yol gösteren tavşan (*Alice in Wonderland*), korkun görünümüne rağmen iyi kalpli canavar (*Shrek*) ya da hayaletler (*Casper*) fantastik anlatılarda oldukça olađandır. Fantastik, cinler, periler, büyücüler, hayaletler, şeytanlar gibi gerek dünyada mantıkla açıklanamayacak her şeyin ortaya ıktığı bir anlatıdır. Bu anlatı zamanla gerek dünyanın dışında, kendine özgü dilleri, ırkları, tarihi, cođrafyası, yaratıkları olan muhayyel evrenleri oluşturmuştur (Taş, 2009). Fantastik metnin kahramanları, kişileri, olayları, mekânları ve zamanları herhangi bir kurala veya sınırlamaya tabi değildir. Fantastik, bilimle açıklama gerektirmeyen özgürlüğü içermektedir. İnsan dışı varlıklar metnin başkahramanı olabilir, kişileştirilerek konuşturulabilir, kahramanlar uçabilir, ölenler tekrar geri gelebilir ya da bir başkasının bedenine girilebilir.

Fantastiđin mekânları geirgendir. Fantastik, gerek dünyanın ierisinde işleyebildiği gibi kendi yarattığı öte dünyalara da açılabilir. Gerek dünya ile maceralarla dolu fantastik dünya arasında ve canlılar dünyası ile ölümler dünyası arasında mutlaka geiş kapıları bulunmaktadır. Fantastiđin kahramanı bilin ve bilinaltının ađrışimlarıyla mekânlar arası bir yolculuđa ıkar. Bir kapıyı açmak, saat yönünde dönmek, trafik kazası geirmek, büyümlü nesneye dokunmak, aynanın iinden gemek, bir hayvanı takip etmek ya da sihirli iksir içmek fantastik yolculuđu başlatır

ve gerçek mekândan büyölü mekâna geçiş bir göz açıp kapama süresi kadardır. Katherine A. Fowkes'e göre:

Bir dizi ikonografi, fanteziyi diğer türlerden, özellikle bilim kurgu ve korkudan ayırmaya yardımcı olur, böylece sihirbazlar, kristal toplar, uçan süpürgeler, periler, sihirli tılsımlar veya konuşan hayvanlarla karşılaştığımızda fantezi varsayma eğilimindeyiz. Ancak bir filmin fantezi kabul edilmesi için bunlardan herhangi birini veya tümünü içermesi gerekmez. Benim kendi tanımım seyircinin en azından bir 'ontolojik kopuş' algılaması gerektiğidir: İzleyicinin 'gerçeklik' olduğu konusunda hemfikir olduğu şey ile anlatı dünyasını tanımlayan fantastik fenomenler arasındaki bir kopuş (Fowkes, 2010).

Fantastik filmler kaçış filmleridir. Bu kaçış hem izleyenin gerçek dünyasında hem de filmlerin kurgusal dünyasında yaşanmaktadır ki filmler hali hazırda izleyicinin kaçışını mümkün hale getirmek için vardır. Fantastik bu kaçma unsurlarını bulunduğu tarihe ve topluma göre sunarak kurgusal anlatı içerisinde gerçeklik, olay, zaman ve mekân ekseninde seyirciye simgesel bir ontolojik kopuş yaşatabilmektedir. İranlı filozof Daryush Shayegan bilinçte yaşanan "ontolojik kopuş"tan şöyle bahsetmektedir:

Beni dört bir yandan çevreleyen sanayi üretimi karşısında geç kalmış tasavvurlarımın içeriğinde, dolduramadığım bir boşluk açılmaktadır. Bu büyük boşluk yalnızca yaşam tarzındaki bir değişim değildir, algılama tarzımın da sapsasıdır. Düşüncem, tarihteki büyük sarsıntıların uzağında kalmıştır. Batı'da teknik-bilimsel altüst oluşların neden olduğu devrimler, bilinci her seferinde yeni bir bakışın gereklerine uyduran bir paradigma değişikliğine yol açmışken, benim durumumda böyle olmamıştır. Bilincim hala büyölü dünyanın zamanında yaşamaktadır (Shayegan, 1991).

Dolayısıyla Daryush Shayegan'e göre ontolojik kopuş, Batı'da yaşanan hızlı yenilikler, teknolojik gelişmeler ve modernleşmenin, geleneksel insan tarafından kolayca sindirilememesi sonucu dış dünyanın gerçeklikleri ile bilincin gerçeklikleri arasında çatışma yaşanmasıdır. Ona göre göre bu kopuş, sindirememe, uyumsuzluk ve şizofreni ile sonuçlanmaktadır. Çünkü geleneksel insan gerçekliği mitoslaştırmaya eğilimlidir ve yeni sanayi toplumu insan zihnindeki gerçeklikte boşluklar açmaktadır. Buradan hareketle fantastik bir anlatının yarattığı ontolojik kopuş da kurgusal evrendeki gerçekliğin bilincin ya da gündeliğin gerçekliğiyle çatışmasıdır. Özellikle fantastik filmlerde iki farklı mekân kullanılması bu çatışmayı desteklemektedir. Gündeliğin gerçek mekânları ile fantastiğin gerçek ötesi mekânları iç içe geçmektedir. Beklenmedik bir anda gerçek yaşamın içerisine doğaüstü karışabilmektedir. Bu aynı zamanda izleyenin içerisinde bulunduğu durumdan kaçışın da bir yolu olmaktadır.

Fantastik filmlerde en sık kullanılan unsurlardan biri büyü ve sihirdir. Çoğu zaman büyü bir hareket ya da sözle aktif hale gelmektedir. Sözler, iletişimde en etkili araçlardan biridir. Bu sıradan yaşam içerisinde insanlarla kurulan iletişim başta olmak üzere insan-hayvan, insan-Tanrı ya da insan-doğaüstü varlık arasında da bir araçtır. Mircea Eliade'ye göre harfler “büyüsel ve soteriyolojiktir; insan, ‘harflerde’ gizil olarak bulunan erdemleri özümseyerek bazı kozmik enerji merkezlerine dâhil olur ve kendisiyle bütünlük arasında mükemmel bir uyum gerçekleşir. ‘Harfler’ imge rolü görürler ve derin düşünce ya da büyüyle çeşitli kozmik düzlemlere geçişi olanaklı kılarlar (Eliade, 2000). Katherine A. Fowkes, kelimelerin kullanımının fantastik filmlerde ayırt edici bir diğer unsur olduğundan şöyle bahsetmektedir:

Kelimeler dünyayı anladığımız prizmayı oluşturur ve tür tanımlamaları, yerel sinemada bulduklarımıza ilişkin beklentileri şekillendirmeye yardımcı olur. Harry Potter filmlerinde ‘Voldemort’ adını yüksek sesle söylemek lanetlidir. Sihir yapmak isimleri ve dili doğru kullanmaya bağlıdır. Harry Potter filmlerindeki zayıf diksiyonun gülünç ve bazen feci sonuçları sihir yapımında dilin önemini göstermektedir. Fantezide bir şeyin gerçek adını bilmek, onun üzerinde güce sahip olmaktır (Fowkes, 2010).

Harry Potter filmlerinin en kötücül karakteri Voldemort’un ismi ile anılmaması ve bundan korku duyulması, ondan “İsmi Lazım Değil” olarak bahsedilmesi, dini inanışların kötü varlıkları olarak bilinen “cinlerin” “üç harfli” olarak anılmasına oldukça benzemektedir. Mitolojik kökenli insanın doğasında, kullanılan kelimeler tetikleyici bir güce sahiptir. Fantastik filmler de gerçek yaşamdaki bu unsurları yansıtmaktadır.

Özetle fantastik anlatılar ve özellikle fantastik filmler bazı vurgulayıcı öğeler içermektedir. Bu öğeler sayesinde filmlere “fantastik” etiketi verilmektedir. Fantastik filmlerin en belirgin özelliği olağanüstü ve doğaüstü anlatısıdır. Doğaüstü atmosfer büyü, sihir, olağandışı kahramanlar, insani özellikler barındıran hayvanlar ve yaratıklar, zamansal kırılmalar ve mekânlar arası ani geçişlerle sağlanmaktadır. Fantastik, korku unsurlarını kullanarak bilinmezliğin içerisinde bir tekinsizlik yaratabildiği gibi masalsı bir aktarımla seyircinin güvende hissetmesini de sağlayabilmektedir. Fantastik sıklıkla mitolojiye başvurmakta ve mitolojik öykülerin doğaüstücülüğünden faydalanmaktadır. Tüm bu yönleriyle fantastik geleneksel insanın ilkel dürtülerine hitap ederek bir inanç ve umut aşılama çalışmasıdır.

2.2.4. Fantastiğin Alt Türleri

Fantastik yapıtlar içeriğindeki fantastik unsurları sınırlandırabilmektedir. Bu sınırlama sonucunda da fantastik tür kendi içerisinde alt başlıklara ayrılmaktadır. Örneğin High Fantasy (Yüksek Fantezi) veya bir başka adıyla Epic Fantasy (Epik Fantezi) terimi ilk olarak Lloyd Alexander tarafından 1971 tarihli *High Fantasy and Heroic Romance* adlı makalesinde kullanılmış ve terimi büyük ölçüde mitolojiden yararlanan modern bir edebi biçim olarak sunmuştur. Yüksek fantezi ya da epik fantezi, ikincil bir dünya mekânı kurgulamakta ve o dünyanın kaderini etkileyen meseleleri ele almaktadır. İkincil bir dünya; dünyevi gerçekliğe bağlı olmayan, imkânsız olan ve bir hikâye mekânı olarak kendi içinde tutarlı olan özerk bir dünya veya mekân olarak tanımlanmaktadır (Večko, 2009). Böyle bir mekân tasarısı The Lord of the Rings serisi gibi tamamen gerçeklikten kopmuş yeni bir evren, Alice in Wonderland gibi sıradan dünyadan olağanüstü ikincil dünyaya geçiş eşiği ya da Harry Potter serisi gibi sıradan dünyanın içerisinde yer alan bilinmeyen sihirli bir dünya şeklinde olabilmektedir. Epik fantezi hikâyeleri, kahramanların aşırı derecede güçlü bir düşmana karşı mücadelesini içermektedir. Tüm epik fantezi hikâyelerinin merkezinde, arayış kavramı yer almaktadır: Arzulanan ve uzak bir nihai hedefe doğru bir çaba. Çoğu durumda, kahramanların arayışı özel bir öneme sahip yere (kötü bir tılsımı yok edebilecekleri mistik bir yer veya gittikleri uzun süredir kayıp olan manastır gibi) doğru bir yolculuğu gerektirmektedir (Long, 2011). Kral Arthur Efsanesi, epik fantezi türünün en sık kullanılan örneğidir.

Yüksek fantezinin tam zıddı olarak Low Fantasy (Düşük Fantezi), gerçek dünyada geçmekte ve fantastik unsurları oldukça az kullanmaktadır. Gerçek dünyada konuşulacak bir sihir olmadığı için, bazı low fantasy hikâyeleri aynı zamanda tarihi destanlardır. Genellikle Orta Çağ veya Rönesans Avrupa'sında geçerler (Long, 2011). Sihir hiç yoktur ya da yapması çok zordur dolayısıyla kahramanın düşmana karşı fiziksel güç kullanması gerekmektedir. Kahramanın duyguları ön plandadır. Çoğu zaman aşkı ve intikamı için ya da bir ülke ve hükümdara hizmet amacıyla savaşmaktadır. Doğaüstü durumlara ve olağanüstü yaratıklara pek rastlanılmamaktadır. İngiliz yazar E. Nesbit'in 1902 yılında yayınladığı *Five Children and It* başlıklı çocuk romanı, Jenny Nimmo'nun 1986 yılında yayınladığı *The Snow Spider* başlıklı fantastik kurgu romanı ya da *Conan the Barbarian* filmleri düşük fantezi örneği olarak verilebilir.

Urban Fantasy (Kentsel Fantezi) veya Modern Fantasy (Çağdaş Fantezi) ise mekân olarak günümüz kentlerinde geçen fantastik anlatıları ifade etmektedir. Bu sayede normal yaşam ile sihirli dünya aynı uzamda görülebilmektedir. Ancak birincil dünya ve sıradan insanlar sihrin varlığına inanmazlar bu nedenle ikincil dünya ve sihirli kahramanlar, normal yaşam içerisinde gizli kalmaya önem vermektedirler. Kentsel fanteziler genellikle Keltlerin yani Kuzey Avrupa halkının ve bu bölgenin gotik mimarisinin etkisindedir. Amerikalı yazar Jim Butcher tarafından yazılan *The Dresden Files* çağdaş fantezi romanları serisidir. Benzer şekilde J. K. Rowling tarafından yazılan *Harry Potter* serisi fantastiğin bu alt türüne örnek olarak gösterilebilmektedir.

Romance Fantasy (Romantik Fantezi) anlatılarının temelinde ilişkiler ve aşk öyküsü yatmaktadır. İyi taraftaki başkahramanların kötülüğe karşı bir zafer elde etmelerinin yanı sıra birbirlerine kavuşmaları onların olay örgüsü sonundaki ödülleri olmaktadır. Anne Bishop tarafından 1998 yılında yayınlanan *Daughter of the Blood* başlıklı romanı, yeni nesil Amerikalı fantezi yazarı Sarah Janet Maas'ın romanları, *Pamuk Prenses*, *Cindirella* öykü, müzikal ve filmleri romantik fantezi kurgusu örneklerindendir.

Fairy Tale Fantasy (Peri Masalı Fantezisi), mitolojik öykülerde kullanılan, sözlü halk anlatılarında yer alan perili hikâyeleri kapsamaktadır. Olağanüstüye ait bu hikâyelerde sihirli güçlere sahip periler, konuşan hayvanlar görmek oldukça sıradandır. Çünkü doğaüstü, bu türün anlatısında olan ve bu nedenle olağan karşılanan bir olgudur. Daha çok masal konularından uyarlanan, harikulade bir dünya tasvir eden ya da mutlaka mutlu sonla biten, çarpıcı görsel efektlerle ve CGI teknolojisi kullanılarak üretilen karakterlerle dikkat çeken bu fantastik kurguların öncülüğünü *Cindirella*, *Alice in Wonderland* ve *The Wizard of Oz* gibi filmler yapmıştır. Bu alt türdeki öykülerin sinemaya yansması genellikle animasyon ve müzikal şeklinde olabilmektedir.

Bir diğer fantastik alt tür olarak Sword and Sorcery Fantasy (Kılıç ve Büyü Fantezisi) veya Heroic Fantasy (Kahramanlık Fantezi), kılıcın ve büyüün bir arada kullanıldığı kahraman fantezisidir. Olay örgüsü boyunca kahramanın destansı mücadelesi anlatılmaktadır. Savaşçı bir başkahraman kullanılarak aksiyon ve macera doruk noktada tutulmaktadır. Genellikle sihrin kullanımı kolay değildir ya da büyü kötülerin elindedir. Bu nedenle kahraman, antagoniste ve canavarlara karşı kılıcıyla

mücadele etmektedir. Stephen King'in 1984'de yayınlanan *The Eyes of the Dragon* romanı, Andrej Sapkowski'nin *The Witcher* serisi ve *Conan the Barbarian* anlatıları bu türün örneklerindendir.

Historical Fantasy (Tarihsel Fantezi) ise gerçek ya da kurgulanmış bir tarihi geçmişte yaşanan olayları konu edinmektedir. Fantastik doğaüstü unsurların kullanıldığı yerler sıklıkla tarihsel mekânlardır. “Tarihî fantezilerin en önemli yanlarından biri tek bir kahramanla sınırlı kalmamaları, ulusun kaderini belirleyen çok sayıda roman kişinin önemli işlevlere sahip olmasıdır. Bireysel olarak öne çıkan kişilerin yapıp ettiklerinin değeri bireysel değil ulusal kazançla belirlenir” (Uğur, 2019). Amerikalı yazar George R. R. Martin tarafından yazılan *A Song of Ice and Fire* fantezi roman serisi ve bu seriden uyarlanan *Game of Thrones* dizisi bu türün örnekleridir. Diğer fantastik alt türlerin aksine Comic Fantasy (Mizahi Fantezi)'de anlatılara mizah unsurları da eklenerek eğlenceli ve gülünç hale getirilmektedir. Terry Pratchett tarafından yazılan 1983 tarihli *The Colour of Magic* fantastik komedi romanı örneğidir.

Grimdark / Distopik Fantezi ise “ahlak kurallarını hiçe sayan kahramanı, sevimsiz, kaotik ortamı ve çokça görülen şiddet olayları ile karakterize fantezi türüdür. Kirlenmiş, acımasız, çirkin bir dünya vurgusu yapılır ve bu dünyaya hırsızlar, zalimler, suçlular, katiller, tecavüzcüler ve ahlaksız yöneticiler hâkimdir” (Görmez, 2022). Yaklaşan kıyamet duygusu ve bariz umutsuzluk, grimdarkın kalbinde yer almaktadır. Ancak mesele acıyı bir karaktere yığarak katharsis yaşatmak ya da dünyayı nihilist olarak etiketlemek değil; karakterlerin en büyük kahramanlık eylemlerini gösterebilmeleri, ezici bir güç karşısında görünen umutsuzluk sayesinde (Şubrt, 2021). Amerikalı yazar Glen Cook tarafından yayınlanan *The Black Company* başlıklı edebiyat serisi karanlık fantezi örneğidir. Ayrıca *Game of Thrones* ve *Lord of the Rings* de bu türe örnek olarak verilebilmektedir.

Mythic Fiction (Mitolojik Fantezi) kaynağını mitolojiden almaktadır. Antik Yunan, İskandinav, Kelt, Mısır ve birçok uygarlığın mitolojisinde yer alan Tanrılar, kahramanlar, varlıklar ve olaylar, fantastik metnin içerisine doğrudan ya da yeniden uyarlanarak dâhil edilebilmektedir. Örneğin Rick Riordan tarafından yazılan *Percy Jackson & the Olympians* başlıklı edebiyat serisi ve aynı adlı film uyarlamaları Yunan mitolojisinin Tanrıların ve kahramanlarının konu edindiği fantazyalardır.

2.3. Mitoloji ve Fantastik Tür İlişkisi

Mitoloji ve fantastik kavramlarını ayrı ayrı ele aldıktan sonra tezin temel problemi olan dolayısıyla araştırma açısından önem arz eden bu iki kavramın birbirleriyle nasıl bir paylaşım içerisinde olduğu sorusudur. Bu soru sinema ile sınırlandırdığından mitoloji ile fantastik filmler arasındaki etkileşim incelenmektedir.

2.3.1. Mitolojik Unsurların Sinemada Kullanımı

Günümüz modernizmi mitolojik geçmişten parçaları bugüne yerleştirmekte ve güncel olanla harmanlayarak yeniden sunmaktadır. İlkel mitolojinin modern insana etki etmesi ise sanat yoluyla olmaktadır. Başta Helenistik Dönem heykeliği ve resim yoluyla mitolojik olaylar işlenmiş ardından tiyatro oyunları ile yeniden canlandırılmış, edebiyat ve sonrasında sinemada mitolojinin aktarımı devam etmiştir. Edebiyatta mitolojik anlatılar yazılı forma geçirilmiş ve kitaplaştırılmıştır. Sinema ise edebiyattan aldığı kaynakları kendi kurgusal dünyasına yansıtmış ve mitleri dönemine uygun yeniden kurgulamıştır. 1900'lerden günümüze kadar gelen süreçte mitolojik efsanelerden referans alınarak sinemaya yansıyan pek çok film üretilmiştir. 1924 yılının sessiz sinema döneminde Fritz Lang yönetmenliğinde çekilmiş *Die Nibelungen* serisi ünlü Alman *Nibelungen* destanından uyarlanmış iki bölümden oluşan fantastik film serisidir.

Ulysses (1954), Antik Yunan şairi Homeros'un *Odyseia* destanından uyarlanan, Mario Camerini yönetmenliğindeki ABD-İtalyan ortak yapımı fantastik macera filmidir. *Jason & The Argonauts* (1963), Don Chaffey'nin yönetmenliğinde, Yunan mitolojisindeki Argonautika'daki İason ve Argo denizcilerinin Altın Postun ele geçirilmesi efsanesinden uyarlanan Amerikan-İngiliz ortak yapımı, fantastik macera filmidir. Yine aynı efsaneden uyarlanan bir başka film ise Pier Paolo Pasolini yönetmenliğindeki İtalyan fantezi filmi *Medea* (1969)'dır. *Tarkan* (1969) filmi Tunç Başaran yönetmenliğinde başkahraman Tarkan'ın Roma Mitolojisi Savaş Tanrısı Mars'ın kılıcını bulup Hun İmparatoru Attila'ya götürme sürecini konu edinmiş Türk filmlerindendir. Beş bölümden oluşan seri yine mitolojik referanslarla *Tarkan: Gümüş Eğer* (1970), *Tarkan: Viking Kanı* (1971), *Tarkan: Altın Madalyon* (1972), *Tarkan: Güçlü Kahraman Kolsuz Kahramana Karşı* (1973) filmleriyle tamamlanmıştır.

Clash of the Titans (1981), yönetmenliğini Desmond Davis'in üstlendiği Antik Yunan mitolojisinin en önemli kahramanı Perseus'u konu edinen fantastik macera

filmidir. Roland Emmerich yönetmenliğindeki *Stargate* (1994) filmi kaynağını Mısır mitolojisinden alarak bilimkurgu teknikleriyle filmsel zamanı geleceğe taşımaktadır. Yine 1999-2008 tarihlerinde üç film olarak üretilen *Mummy* serisi de Antik Mısır mitolojisinin öykülerini ve atmosferini yansıtmaktadır.

Ang Lee yönetmenliğinde çekilen Çin Halk Cumhuriyeti-Hong Kong-Tayvan-Amerika Birleşik Devletleri ortak yapımı film *Wo Hu Cang Long* (*Kaplan ve Ejderha*, 2000), Çin ve Japon mitolojilerinden uyarlanmıştır. Film, Yabancı Dilde En İyi Film Oscar'ı başta olmak üzere dört dalda Oscar ve birçok farklı ödül almıştır. Wolfgang Petersen yönetmenliğindeki *Troy* (2004) filmi Homeros'un İlyada destanında geçen Truva Savaşı'nı konu edinmiştir. *King Arthur* (2004) filmi Antoine Fuqua yönetmenliğinde kayda alınmış ve Britanya mitolojisinin efsanevi kralı Arthur'dan uyarlanmıştır. Guillermo del Toro yönetmenliğindeki İspanya yapımı *El Laberinto del Fauno* (*Pan'ın Labirenti*, 2006), İspanya iç savaşını konu edinirken aynı zamanda Yunan Mitolojisinde Çobanların Tanrısı Pan ile gerçek yaşama mitolojik doğüstü unsurları katmış fantastik savaş filmidir.

Beowulf (2017), Anglasakson mitolojisini içeren İngilizlerin en eski destanı Beowulf'un Robert Zemeckis yönetmenliğinde çekilen fantastik uyarlama filmidir. 2010-2013 tarihleri arasında iki film olarak çekilen *Percy Jackson & the Olympians*, Rick Riordan'ın aynı adlı romanından uyarlanmıştır. Film, Yunan mitolojisinden birçok kahramanı olay örgüsüne dâhil etmiştir. 2011-2022 tarihleri arasında çekilen dört filmden oluşan *Thor* serisi, İskandinav Mitolojisinde Baş Tanrı Odin ve Yeryüzü Tanrıçası Fjörgyn'in oğlu Gök Gürültüsü Tanrısı Thor'u konu edinmektedir. *Bless Me Ultima* (2012), Carl Franklin yönetmenliğinde Aztek mitolojisinden referans alınmış bir kitap uyarlamasıdır.

Hercules: The Thracian Wars (2014), Yunan mitolojisinin önemli kahramanını yansıtan Brett Ratner imzalı fantastik filmidir. 2014 tarihli Amerikan yapımı film *Noah*, Darren Aronofsky yönetmenliğinde çekilmiş ve kutsal kitaplarda geçen Nuh Tufanı'nı konu edinmiştir. *Gods of Egypt* (2016), Alex Proyas yönetmenliğinde Mısır mitolojisi Kötülük Tanrısı Set'i konu edinmektedir. *The Northman* (2022), Robert Eggers yönetmenliğinde İskandinav mitolojisinden referans alınarak Viking prensi Amleth'i konu edinmiştir.

Mitolojik kaynaklardan referans alınarak senaryolaştırılan öykülerin bir filme dönüşümü sırasında farklı metotlar kullanılabilir. Anlatı formlarının metinlerarası aktarımına baktığımızda bazı filmler mitolojide yer alan kahramanların isimlerini, karakterin kahramanlık öyküsünü, zamanını ve mekânını birebir alıntılanmaktadır. Buna karşı bazı filmler mitolojiyi örtük bir şekilde olay örgüsüne yerleştirmekte; bazıları ise sinemanın teknik olanaklarıyla yeni bir mitoloji ve yeni bir evren yaratabilmektedir. Bu tür filmlerin üretimi ve izleyicinin tercih etme potansiyeli açısından mitolojik öykülerden uyarlanan filmlerin izleyici üzerindeki etkisini sorgulamak önemlidir. Mitolojik unsurların, simgelerin, Tanrıların ve kahramanların kullanıldığı filmlerin izleyici tarafından beğenilmesinin sebebi; insanın kendi varlığını ve benliğini arayış içerisinde olması ve sinemada buna dair anlatıları gördüğünde ise kolektif bilinç ile tamamlanmasıdır. Mitoloji kökenli insanın bilinçaltında yer alan bu semboller, ona bildiği bir şeyle karşılaşmanın güvenini ve hazzını vermekte böylece bu tarz filmleri ilgi çekici kılmaktadır. Filmde işlenen sembolik anlatının altında yatan gerçeği görebilmek ve mitoloji yoluyla anlamlandırabilmek de ayrıca bu hazzı kuvvetlendirmektedir.

Mitolojik öykülerde yer alan yarı-Tanrı figürleri ya bir Tanrı tarafından görevlendirilmeleri sonucu ya da insanlık için önemli bir şey yapma amacıyla maceraya atılarak çetin sınavlardan geçmekte ve bu sırada da olağanüstü betimlemelerle donatılmaktadır. Bu tasvirler aynı zamanda fantezinin özelliğini vermektedir. Mitolojik bir kahramanın yolculuğu ile fantastik film kahramanının yolculuğu aynıdır. Dolayısıyla kahramanın gelişim aşamaları ilk kez mitolojik efsanelerde işlenmiş ve sinema da kendi diliyle yorumlamıştır.

Mitolojik efsanelerde kahramanın bilinmeyene doğru yola çıkması, bu yolda çeşitli engellerle ve çatışma unsurlarıyla karşılaşması, ardından hedefine ulaşarak başarı elde etmesi; sinemanın başkahramanının olay örgüsü içerisinde düşmanlarıyla verdiği savaş, doruk noktası ve katharsis duygusu ile paralel bir yapıyı sunmaktadır. Dolayısıyla mitoloji ve sinema kurgusal gücü benzer iki yapıdır. Mitolojinin olağanüstü unsurlarla ve sembollerle oluşması, sinemanın etkili görsel yaratımı ve kurgusu için önemli bir veriyi sağlamaktadır. Mitolojinin hayal ürünleri, sinemanın imkânları sayesinde yönetmenin penceresinden gözle görülebilir bir forma dönüştürülmektedir. Sinema bu dönüşüm esnasında ilk insanlık anlatılarını bugüne taşıyarak mitolojinin varlığını sürdürmesini sağlamakta ve bugünün ihtiyaçları

doğrultusunda yeniden uyarlayarak güncelleştirmekte böylece bugünün alıcıları için de değerli kılmaktadır.

Martin ve Ostwalt *Screening the Sacred: Religion, Myth, and Ideology in Popular American Film* başlıklı kitapta “Filmler olmadan önce insanlar ne yapıyordu?” sorusunu şöyle cevaplandırır:

Güneş ışınlarıyla ya da titreyen ateş ışığında mürekkepli şekiller çizdiler. Onları sesleriyle havaya uçurdular. Kuklaları hareket ettirmek veya topları döndürmek için ipleri çektiler. Başlarına paçavralar örttüler ve kralların, hayaletlerin ya da hizmetçilerin seslerini aldılar. Karanlık, isimler ve tekerlemeler, yuhalamalar ve gümbürtüler, ilmiyeler ve monologlarla doluydu. Geoffrey O'Brien, film ortamını insan hayal gücünün önceki 'medyası' ile bu şekilde ilişkilendirir. Atalarımız hikâyeler anlatmak, şarkılar söylemek için bir araya geldiler. Sinema salonu, kolektif rüya alanımız, biz modernlerin insanüstü varlıkların, uhrevi yaratıkların, kahraman figürlerin ve tüm olası insan kaderlerinin imgeleri ve anlatılarıyla karşılaştığımız yer olarak hizmet ediyor. Bu tür görsellere ve hikâyelere olan ihtiyacımızda, atalarımız gibidir, daha derin anlamlar ve kalıplar ararlar. Yine de nasıl ki film önceki sanatsal biçimlerden çok farklı bir aracı temsil ediyorsa, biz de atalarımızdan çok farklıyız (Martin and Ostwalt, 1995).

Antik dönem öyküleri sinema yoluyla modernize edilmektedir. Böylece ilkel insanın varlıksal soruları, dini inançları ve güncel olayları için bilimi kullanmadan akıl dışı ürettiği söylemler sinema dolayısıyla modern insanın da bugünün sorunlarına karşılık düşünce üretimini destekleyebilmektedir. Antik Yunan mitolojisindeki bir efsaneye göre zanaatkâr Daidalus oğlu İkarus ile birlikte bir labirentte mahkûm edilmiştir. Daidalus buradan kaçmak için kendisine ve oğluna balmumundan kanat yapmıştır. Daidalus uçmadan önce oğluna öğütte bulunmuştur. Çok alçaktan uçarsa yere çakılıp öleceğini, çok yüksekten uçarsa da güneş balmumu kanatlarını eriteceğinden yine düşeceğini bu yüzden dengeli uçuşu gerektiğini söylemiştir. Uçuşa başladıkları sırada Girit halkı uçan bu iki insanı görüp çok ilgi göstermiştir. İkarus bu ilgiden etkilenerek alçalmaya başlamış ancak babasının uyarısıyla yeniden yükselerek düşmekten kurtulmuştur. Daha sonra İkarus yükseldikçe güneş onu cezbetmiş, güneşe ulaşma arzusuyla kendine hâkim olamamış ve balmumu kanatları eriyerek yere çakılmıştır. Bu ilkel insanın uydurduğu bir hikâyedir ancak hikâyenin alt metni yüzyıllar geçmesine rağmen bugün hala geçerli olabilecek bir ideolojiyi barındırmaktadır. Öncelikle otorite figürü olarak babanın sözünün dışına çıkılması sonucu bir hezeyana uğrama söz konusudur. Aşırı alçak veya aşırı yüksekte bulunmanın metaforik olarak zarara sebebiyet vermesi bu nedenle doğru ve faydalı olanın ikisi arasında bir denge kurabilmek olduğu mesajı vardır. Güneş bir Tanrı

temsilidir. İkarus'un güneşe fazlasıyla yaklaşması güneşle kendini yarıştırmayı ve meydan okuması anlamına gelmektedir. Buradan insanın kendini Tanrıyla eş değer görmesinin mümkün olamayacağı ve insanın Tanrı karşısında daima mütevazı olması gerektiği yoksa Tanrı tarafından cezalandırılacağı anlamı da çıkarılabilmektedir. Öte yandan İkarus risk alarak hazzının peşinden gitmiş ve belki bir kere daha yapamayacağı bir şeyi gerçekleştirerek başarı hissini ve özgürlüğü tatmıştır. Farklı perspektiflere göre çokça yorumlanabilecek bu anlatı gibi çoğu mitolojik öykü ve unsur yalnızca üretildiği dönemi kapsayan bir sınır içerisinde değildir, tam tersi yüzyılları kapsayan bir alt metne sahiptir. Dolayısıyla sinema ve izleyici için mitoloji aktifliğini koruyan ve hâlâ ilgi çeken bir yapıdır.

Mitlerin çağdaş sanat ve bilimde yeniden ele alınması ve yaşatılmaya çalışılmasını Fuzuli Bayat 20. yüzyılın gelişen teknolojisi ve küreselleşmenin küçük toplumları tarih sahnesinden silmesi sebebiyle artan bunalım ve bozulan insanî değerlerle açıklamaktadır. Özellikle dünyanın sonuna yönelik yıkıcı filmlerin yapılması bu son hakkındaki düşünceleri arttığı görüşüyle dünyanın sonuna yönelik mitolojik fantezilerin ve kurtarıcı kahraman arketiplerinin ilgi çektiğini söylemektedir (Bayat, 2005). Bu durum modern insanın güncel sorunlar için tarihe ve ileri görüşlü geçmiş anlatılara bakmasıyla ilgilidir. Modern dönemin inancı ve ahlaki olguları zayıflatıcı yönü, kendinden üstün bir güç ile gözetildiğine inanmak isteyen insan için bunalıma sürükleyici bir boşluk oluşturabilmektedir. Ana akım sinema endüstrileri ürettiği sinematik söylemlerle bu anlamda bir modernleşme sağlamakta ve köklerde değişmeyi hızlandırmaktadır. Buna karşılık yine aynı endüstriler insanlığın gereksinim duyduğu öğretilerin ve inançların farkında olarak mitolojik filmlerle doyuma ulaşılmasını desteklemektedir. Sinemada mitolojinin özellikle bilim kurgu ve fantastik türlerde sıklıkla kullanılması, var olan anlatıların işlenerek daha da geliştirilmesi hem mitolojinin devamını sağlamakta hem de izleyici üzerinde evrensel bir mitoloji yapılandırmaktadır.

2.3.2. Mitolojinin Fantastik Filmler İle Bağı

Sinema türlerinin melez yapıları bağlamında fantastik türe bakıldığında biçimsel olarak diğer türlerden daha farklı yapı özellikleri taşıdığı görülmektedir. Fantastik tür zaten birden fazla türü ve alttürü bünyesinde barındırmakta; korku, bilim kurgu, macera gibi başlıca türlerin yanı sıra tarih, efsane, büyü, gerçeklik, peri masalı, mit gibi alttürleri içermektedir ve tüm bu türlerin sınırları fantastiğin içerisinde

belirsizleşmektedir. Worley'e atıf yapan Furby ve Hines, fantastik sinema için 'beş alttür, beş serbest anlatı düzeni' öne sürmektedir. Bu alttürler epik fantezi, kahramanlık fantezisi, dünyada geçen fantezi, peri masalı, gerçeküstü peri masalı ve gerçeküstücülüktür ve hepsi gerçekçilik-biçimcilik sürekliliğinin altında yer almaktadır (Worley 2005'den akt. Furby ve Hines 2014).

Fantezinin köklerini oluşturan halk hikâyeleri, masallar, öyküler, şiirler, romanlar ve mitler gibi her türlü sözlü ve yazılı metinler insanların iletişim ihtiyaçlarını karşılamalarının yanı sıra insanların ruhsal problemlerine de pozitif etkilerde bulunarak yaşam motivasyonu sağlamaktadır. Bu nedenle ilk fantastik türü oluşturan gerçeküstü hikâyeler, kahramanlık öyküleri, sihirli güçlere sahip varlıklar, inanç ve ritüeller başta bir grup insan ya da toplum üyeleri tarafından bir sohbet ürünü olarak oluşturulmuş sonrasında ise bu anlatılar nesilden nesile aktararak kültürel kodların taşıyıcısı ve kültürü oluşturan madde haline gelmiştir. Fantastik, sözlü tarihin ardından yazılı edebiyatta ve sinemanın görsel anlatısında da kullanılmıştır. Böylece insanlığın geçmişinde önemli bir yer tutan fantastik unsurlar değişen ve gelişen çağda da yerini korumuştur. Fantastik tür ile mitoloji ilişkisi ise her iki kavramın da aynı kökten gelmesiyle kurulmuştur. İlkel tarihte bir grup insanın hayal güçleriyle oluşturduğu fantastik öyküleme, mitoloji ile benzer tanımlamaları paylaşmaktadır.

Mitoloji, evrenin ve insanın kökenleri hakkında bilgi veren en eski tarihsel metinleri kapsamaktadır. Mitoloji de fantastik tür de kendi gerçekliğini yaratan yapılar olması sebebiyle bu kavramlar üzerinden gerçekliği sorgulamak sonuçsuz kalabilmektedir. Mitolojinin başlıca unsurlarını oluşturan tanrılar ve tanrıçalar, evrenin ve doğanın yaratılışı öyküleri, zorlu engelleri aşarak görevini başarıyla yerine getiren kahramanlar, kahramanların hedefine ulaşmasına engel olmak için her türlü kötülüğe başvuran anti karakterler, gerçek ya da gerçeküstü hayvanlar, canavarlar, sihirli eşyalar ve daha fazlası fantastik tür filmlerinin de anlatı kurmasında rol almaktadır. Fantastik filmler, türler, alt türler ve anlatı dizilerinden oluşan çok sesli bir yapıya sahiptir. Bu çok sesliliği sağlayan en önemli unsur ise mitolojidir. Böylece fantastik filmler kökeninde mitoloji olan insanların ilgisini çekmektedir.

Niteliksel olarak gerçeküstücü özellikler barındıran mitler aynı zamanda topluma göre değişen dinamik yapılardır. Her toplumun farklı kuralları, inanç sistemleri, kültürleri, dinleri ve gelenekleri vardır. Mitler de içinde bulundukları toplumun ihtiyaçlarına göre şekillenmekte ya da şekil vermektedir. Bu yönüyle

devinim halinde olan mitler, taşıdığı inanç, kültür ve ideoloji kodları perspektifinde anlamlı ve değerli hale gelmektedir. Mitler, insanların sosyal ve kültürel normlarına, davranışlarına, ahlaki gerçeklerine, inançlarına ve eylemlerine rehberlik etmektedir. İnsan yaşamına mana katmakta, kendine, çevresine ve işine yabancılaşmayı önleyerek varoluşsal krizlerin önüne geçmektedir. Dolayısıyla mitlerin insanlar ve toplum üzerindeki etkisi göz önünde bulundurulduğunda onları “gerçeküstü” olmaktan çok “gerçek” olarak nitelendirmek yanlış olmayacaktır. “Campbell’a göre mitlerin ve efsanelerin, insanların gelişimi, ilerlemesi ve refahı için taşıdığı önem yadsınamaz, çünkü tüm fantastik temelli hikâyeler, ‘en küçük bir peri masalı’ bile, ‘ruhun kendiliğinden oluşan ürünleri’ olan sembolleri içerir” (Furby ve Hines, 2014). “Levi-Strauss’a göre popüler mitolojinin fonksiyonu, kesinlikle gerçek sorunlara imgesel çözümler getirmektir. Tür burada mitolojinin bir başka şekli, bir kültürün kurgusal anlatılar yaratarak kendi sorunlarından bazılarıyla başa çıktığı ürünlerden biri olarak görülmektedir” (Akt. King, 2010). Fantastik filmlerin mitoloji üzerinden yaptığı şey, insanların yaşamlarının bir parçası olan ve ruhunda bulunan cevheri izleyiciye görsel bir biçimde sunmak ve geçmişin bağlarını canlı tutarak onunla özdeşleşmesini sağlamaktır. “Mitin ve mitlerin, kendi içsel özellikleri gereği tutucu bir güç olmak durumunda bulunduklarını göz önünde tutmak gerekmektedir. Mitlerin statükonun güçlü birer güvencesi (teminatı) olduğunu görmezlikten gelmemek gerekmektedir” (Oskay, 2018). Bu nedenle mitolojik unsurları araç olarak kullanan fantastik filmler geniş bir izleyici kitlesi kazanmıştır. Bu açıdan mitolojinin insan yaşamı üzerindeki etkisi, tür filmlerinin ideolojisi ile paralel olarak izlenebilmektedir.

Modern dönemde teknolojik gelişmelerin artışı ve rasyonel düşüncenin önem kazanması sonucu din, mit ve ritüel gibi insanların varoluşsal anlamlar yüklediği olgular zayıflamış, sekülerleşme hız kazanmıştır. Martin ve Ostwalt sinema ve din ilişkisini şöyle açıklamıştır:

Ne de olsa filmin yükselişi, belli bir tür insan dindarlığının düşüşüne eşlik ediyor. Film sayesinde atalarımızın bir an bile görmediği şeyleri görebiliriz: Çıplak gözle algılanamayacak kadar hızlı ya da çok yavaş olan şeyler; canlıların içinde, uzayda, denizlerin altında meydana gelen şeyler; başka yerlerde ve zamanlarda olan ama filme kaydedilen şeyler. Film, şeyleri algılama şeklimizi değiştirdi ve atalarımızın elde edemediği deneyimlere ve bilgilere erişmemizi sağladı. Ancak bu, filmin insan gücünü artırdığı ve Tanrı’nın gücünü göreceleştirmeye yardımcı olduğu anlamına gelse bile, bu, filmin tüm dinlere karşıt olduğu anlamına gelmez. Gerçekten de film ve din ilişkisi oldukça karmaşıktır. Tanrı’ya daha küçük bir rol verilmişse, diğer dini temalar ve figürler daha fazla önem kazanmıştır. Teistik teoloji sorgulanırsa, arketipsel efsane daha önce hiç olmadığı kadar gelişir, her yerde ekranlarda görünür ve büyük sinema

filmlerinde milyonlara ulaşır. Belirli bir gerçeği destekleyen ve Yahudilik ve Hristiyanlığın Tanrısının faaliyetlerine ve amaçlarına odaklanma eğiliminde olan teolojinin aksine, mit evrensel gerçeği iletir. Binlerce yıl boyunca ve tüm kültürlerde mit, insanların psikolojik ve dini derinlikleriyle bağlantı kurmasını sağladı. Efsane, insanları büyük temel güçlerle, dünyayı yaratan ve yöneten güçlerle temasa geçirir. Mit, din için esastır, çünkü belirli bir dinin dünya görüşünün dinin katılımcılarına iletilmesi mit aracılığıyla olur (Martin and Ostwalt, 1995).

Bu görüşten hareketle ortaya şöyle bir ikircikli durum çıkmaktadır: Sinema, film yaratma süreci ve film içerisinde işlenen anlatı ile modern insana daha fazla güç duygusu aşılamaktadır. Bu da insanın, her şeyden üstün güç olan Tanrı inancını körelterek, kendini üstün görmesine sebebiyet vermektedir. Teknolojiye hükmederek yaşama yön veren insan kendi güçlerinin ayırdına vardıkça, dogmatik dinin insan yaşamındaki etkisi ve gerekliliği de sorun teşkil etmektedir. Ancak ikinci durum tam tersi bir yapıya işaret etmektedir: Dindeki zayıflama ve sekülerizm insanın ruhunda kimi boşluklar açmakta ve aidiyetsiz insanın savrulmasına sebebiyet vermektedir. Böylece insan ait olma hissini yeniden yaşatacak bir şeylerin arayışına geçmektedir. Sıklıkla dini öyküleri içeren mitlerin sinemada kullanılması, insanın bu arayışının bilincinde bir tutum göstermektedir. Özellikle fantastik tür sinemasının mitolojiyle olan bağlantısı aracılığıyla izleyicide yarattığı duygu, onları bu konudaki ihtiyaçlarına yönelik güdülemektir. Tecimer'e göre "sinema salonları, insanların mitolojik öyküleri, masalları, çeşitli klasik anlatıları öğrendikleri modern çağ tapınakları haline gelmiştir. Kültürel mirası mitoslar biçiminde aktarmak artık Şaman'ın ya da kabile ihtiyarlarının görevi değildir. Film yönetmenleri yeni mitos yaratıcıları ve öykü anlatıcıları olmuşlardır" (Tecimer, 2005). Stuart Voytilla, *Myth and the Movies* başlıklı kitabında film ve mitoloji arasındaki bağlantıyı şöyle atarmaktadır:

Filmler, öykü anlatma işlevini üstlenirler; bizleri eğlendirme, esinlendirme ve hatta sorunlarına nasıl baş edeceğimizi bizlere öğretmeyi amaçlarlar. Mitoslarsa, varoluşumuzun gizemleri ve harikaları hakkında bulup verdiğimiz yanıtları yine kendimize yansıtırlar. Ama burada bizi esas ilgilendiren, mitos yapıcılığının çağdaş biçimi olan film yönetmenliğidir. Birçok kez, gerçek bir mitos statüsüne yükselmeyi başaran bir film, bizi alabildiğine etkilemiş; yaşamlarımızı dönüştüren, kültürümüzü değiştiren bir anlatım geleneğinin önemli bir parçası durumuna gelmiştir (Voytilla, 1999).

Sonuç olarak fantastik sinema ve mitoloji, anlatı, taşıdıkları ideoloji, biçim, kahramanın olay örgüsündeki gelişimi ve unsurları, tüm bunların izleyicide bıraktığı etki bakımından birbirlerinden beslenmektedir.

2.3.2.1. Zaman ve Mekân

Fantastik ve mitolojik anlatılar genellikle geçmiş zamanda gerçekleşme eğilimindedir. Gerçekdışı zaman ve mekân kullanımı ya da zamansal geçişler ve zamanda oynama yaygındır. Net bir zaman belirtilmez, zaman gizemlidir ya da sezgisel zaman söz konusudur. “Fantastik kurgunun zamanı gerçek dünyadan soyutlanmış bir zamandır. İç gerçekliğin ortaya çıkardığı bu yeni zaman algıları dış gerçekliğe baskın gelerek eserdeki yerini alır. Fizikî saatin yerini alan bireysel saat uygulaması, zamanı okuyucu için görece hâle getirmesi bakımından dikkat çekmektedir” (Toyman, 2006). Mitolojinin çok eski bir form olması, ilk insanların geleceğe dair bilgilerinin kısıtlı olması sebebiyle mekânsal olarak ilkel bir dünya düzeni çizmektedir. Fantastik de aynı zamanda onu bilim kurgudan ayıran bir özellik olarak uzak gelecek ve üst düzey teknolojinin hâkim olduğu bir dünya anlatısı sunmamaktadır. Bu tür anlatılar evrenin ve ilk insanın yaratılışı kadar eskiyi betimleyebilmekte ya da Orta Çağ gibi geçmişe damga vuran önemli tarihi dönemleri kurgusal olarak kullanabilmektedir.

Kullanılan zaman, mekânın belirlenmesinde rol oynayıcıdır. “Uzamın okuru zaman üzerine düşünmeye itmesi anlatıyı fantastik kılar. Zira fantastik anlatılarda birbirlerinin eğretilmesi gibi gözüken zaman ve uzamı birbirinden ayırt etmek zordur” (Ertekin, 2007). Dağlarla çevrili uçsuz bucaksız bir vadi, köyler, nehirler, çamurdan ya da çadırdan yapılan evler, mağaralar ilkelliğin mekânlarıyken; görkemli bir şelalenin ardında gizlenen büyülü bir saray, bilinmedik diyarlar, Orta Çağ’ın gotik mimarileri, kaleler ve şatolar fantastiğin zenginliğini gözler önüne sermektedir. Mekân seçimi öykünün en önemli unsurlarındandır. Olay örgüsü mekân perspektifinde bir akış göstermektedir. Mekân yalnızca fiziksel bir olgu değildir aynı zamanda bilinçdışı anlamlarında ortaya çıktığı alanlardır. Örneğin Gülda Çetindağ mekân olarak mağaranın anlatıya kattığı anlamı şöyle açıklamaktadır:

Sembolik mânâda mağara, bireyin kendisini tanıma ve tanıtmaya sürecinde ona ev sahipliği yapan, insandan topluma uzanan çizgide boyut değiştirmeyi sağlayan bir mekândır. İnsanın kendisini yeniden gerçekleştirdiği, kendi ben’ini bulduğu, dönüşüm geçirerek hayata yeniden başladığı mağara, aslında bir doğum noktasıdır. Mağara özdür, çekirdektir. Bireyin bu merkeze, çekirdeğe yaklaşması, kendini tam anlamıyla bulmasını sağlar (Çetindağ, 2007).

Mağara, kapalı ve derinlikli alan ya da yeraltı, Campbell’ın deyimiyle “balinanın karnı” aşamasına işaret etmektedir. Bu tür mekânda kahraman dışarıdaki yaşamla bağını keser ve mekânsal olarak derinlere indikçe bilişsel olarak da kendi içinde

derinleşir. Bu aşamadan sonra kahraman, yola çıktığı ilk anki benliğinden kopar ya da onu çok daha ileri seviyeye taşır. Bu durum sıfırdan ya da yeniden varoluşu simgelemektedir. Yunan Mitolojisinin en güçlü Tanrısı, tüm Tanrıların ve insanların babası olan Zeus bir mağarada doğmuş ve babası Kronos'un onu öldürmesinden orada korunmuştur: “Rhea üçüncü oğlu Zeus'u gece karanlığında ıssız Arkadya'daki Lykaion Dağı'nda dünyaya getirdikten sonra onu Neda Nehri'nde yıkayıp Toprak Ana'ya emanet etti. Toprak Ana da onu Girit'teki Lyktos'a götürüp İda Dağı'ndaki Diktys Mağarası'nda gizledi” (Graves, 2010). Benzer şekilde Sema Bayram ise kuyu motifini şöyle ele almaktadır:

Yeraltının ve ana rahminin sembolü olan kuyu hem yutan hem de hayat bahşeden özellikleri ile bilinir. Kişinin öz benliğine ulaşması için derinliklere inmesine ve iç benliğini burada bulmasına fayda sağlar. Ruhun derinlikleri, gizemli ve kapalı alan olan kuyuda gün yüzüne çıkar. Kahraman, derinliklere indikçe ruhunun derinliklerine de iner ve bireyleşim süreci hız kazanır (Bayram, 2022).

Kurgusal metinlere fantastik atmosfer katan ve sinemada da bu büyümlü temayı yakalamaya yarayan en dikkat çekici mekânlar Orta Çağ ve Rönesans dönemlerine ait gotik mimarinin hâkim olduğu yerlerdir. Mitolojinin kahramanları bu mekânlara dâhil edilerek günümüz izleyicisine bildiği bir ortamda eski inançları sunulmaktadır. Böylece hem zamansal bir kırılma meydana gelmekte hem de ilk metinlerin daha modern yeniden üretimi sağlanmaktadır.

2.3.2.2. Olağanüstü

Fantastik ve mitolojik metinlerde akıl ve bilim yoluyla açıklanabilir olma koşulu bulunmamaktadır. Bu tür metinler düş gücüyle oluşturulduğundan hayallerin sınırsızlığı içerisinde. Dolayısıyla fantastik ve mitolojik anlatılar olağanüstü unsurları fazlasıyla kullanmaktadır. Mitolojide evrenin yaratılışı, Khaos'dan yaratılan ilk varlık olarak toprak ana Gaia ve onun göğü (Uranos), denizi (Pontos) ve dağı (Ourea) doğurması ardından Gaia ve Uranos'dan titanların, hekatonkheirlerin, kyklopların meydana gelmesi vb. olağanüstünün yansımalarıdır. Zamanın aşılabilir olması, mekân kullanımı, büyü ve sihir, cadılar ve periler, doğaüstü yaratıklar ve daha pek çok şey fantastik ve mitoloji için olağan olan olağanüstü durumlardır.

Olağanüstülük, doğaüstü, abartı, kararsızlık, tekinsizlik ve korkuyu da beraberinde getirmektedir. “‘Olağanüstü’, bilinmeyen, hiç görülmemiş, gelecek bir olayın karşılığıdır; ‘tekinsiz’ anlatıda ise açıklanamaz olan, bilinen olaylarla, öncesi

olan bir deneyimle, dolayısıyla geçmişe göndermeyle ilişkilendirilir. Fantastiğe gelince, başlıca özelliği olan kararsızlık apaçık şimdiki zamanda yer alır. (Todorov, 2017). Todorov’a göre gerçekleşen olaylar gündeliğin yasallığı içerisinde bir açıklama buluyorsa bu öykünün “tekinsiz” özelliğidir. Ancak öyküdeki olaylar gündeliğin yasalarıyla açıklanamıyorsa ve okuyucu/izleyici anlatıda kurgulanmış yasayı kabulleniyorsa bu olağanüstü türü vermektedir. Tüm bu özellikler mitolojik metinlerde de fantastik filmlerde de kullanılmaktadır. Sıradan dünya tekinsizlikle betimlenirken, yeni yasalarıyla ikincil bir dünyanın olağanüstü atmosferi belirebilmektedir. Olağanüstülük, doğanın sınırları aşmakla ve abartıyla desteklenmektedir. Normalin dışına çıkmak ise korkuya sebep olmaktadır.

2.3.2.3. Korku

Korku, fantastik ve mitolojik türlerin en çok kullandığı araçlardandır. Hatta bu tür anlatıların en temel çıkış noktası insandaki korku duygusudur. İlkel insan korkularından yola çıkarak ve korktuğu şeylerden emin olma isteğiyle bu tarz anlatıları yaratma gereksinimi duymuştur. Sinemanın icadı ile film üretimine başlanılmadan önce korku unsuru küçük toplumların yerel inanışlarında, efsanelerinde ve mitolojilerinde yer almaktaydı.

İlkçağların insanları için gün batarken uzayan gölgeler, güneşin yeniden doğmayacağı, başlayan karanlığın gün ağarması ile artık kovulamayacağı saplantısı ya da karanlıkla ölümün geleceği korkusu, nasıl mitlerin doğaüstü ve fantastik niteliklerini oluşturduysa; mitler de antik dönemin edebi metinlerine ölüm, ölümlerin ruhları, şeytanlar, cinler, iyi ve kötü Tanrılar, hastalıklar, doğal afetler, gölgeler, karanlıklar, düşler, sesler, yaratıklar, değişimler, kimi zaman da gizemli güçlere sahip büyücü kadınlar, cadılar gibi olay ya da kahramanlarıyla kaynak olmuşlardır (Oksev, 2014).

Bir başka bakış açısıyla, insanlara sunulan her metnin insanlar üzerinde bir etki yaratma amacı olduğu aşikârdır. Bu etkiyi sağlamanın yolu ise duyguları hedef almaktır. İnsanı en tetikleyici duygulardan biri korkudur. İnsanlara bir düşünce ya da eylemi dayatmanın en tesirli yolu korku oluşturmaktır. Mitolojik anlatılarda Tanrıların öfkesi ve birbirleriyle girdikleri yıkıcı savaşlar, şiddet, kuralların dışına çıktığı ya da başarısız olduğu için cezalandırılan kahramanlar, kötücül doğaüstü varlıklar ve daha birçok korkuyu tetikleyen olaylar ve unsurlar yer almaktadır. Bunun Tanrıya boyun eğdirmek, korku yoluyla saygı kazanmak, başkaldırıyı engellemek, bir ideolojiyi ya da yasayı benimsetmek, toplumsal statükoyu sağlamak gibi pek çok amacı vardır. Tür sineması ve fantastik filmler de yine aynı amaçlarla korkuyu kullanmaktadır.

2.3.2.4. Karakterler ve Diğer Varlıklar

Gerek fantastik anlatılarda gerekse mitolojik anlatılarda yer alan karakterlerin, varlıkların ve yaratıkların nasıl kurgulandığına bakıldığında onların dış görüntülerindeki betimlemelerin, iyi veya kötü olarak nitelendirilmelerini sağlayan hal ve hareketlerinin, başarı ve başarısızlık hamlelerinin birbirine benzediği görülmektedir. Başkahraman özelinde düşünüldüğünde onu mutlaka diğer karakterlerden ayıran, üstün ve özel kılan fark noktası bulunmaktadır. Bu hiç kimsede olmayan bir cesaret, sihirli bir yetenek, sıradanlığı değiştirme arzusu, onu normallığe bağlayacak ya da kaybedecek kimsesinin kalmadığı bir yalnızlık hali ve dikkat çekici bir dış görünüş gibi pek çok şey olabilmektedir.

Anlatının başlarında henüz acemi ve toy olan kahramanın yaşadıkları soncunda erişkinliğe ulaşana dek onu pozitif anlamda yönlendiren ve yol gösteren bir akıl hocası mutlaka bulunmaktadır. Mitolojide ya da fantastik filmlerde genellikle akıl hocası yaşça büyük, bilişsel olgunluğa erişmiş, güven veren, ikna kabiliyeti yüksek erkek ya da kadın olarak betimlenmektedir.

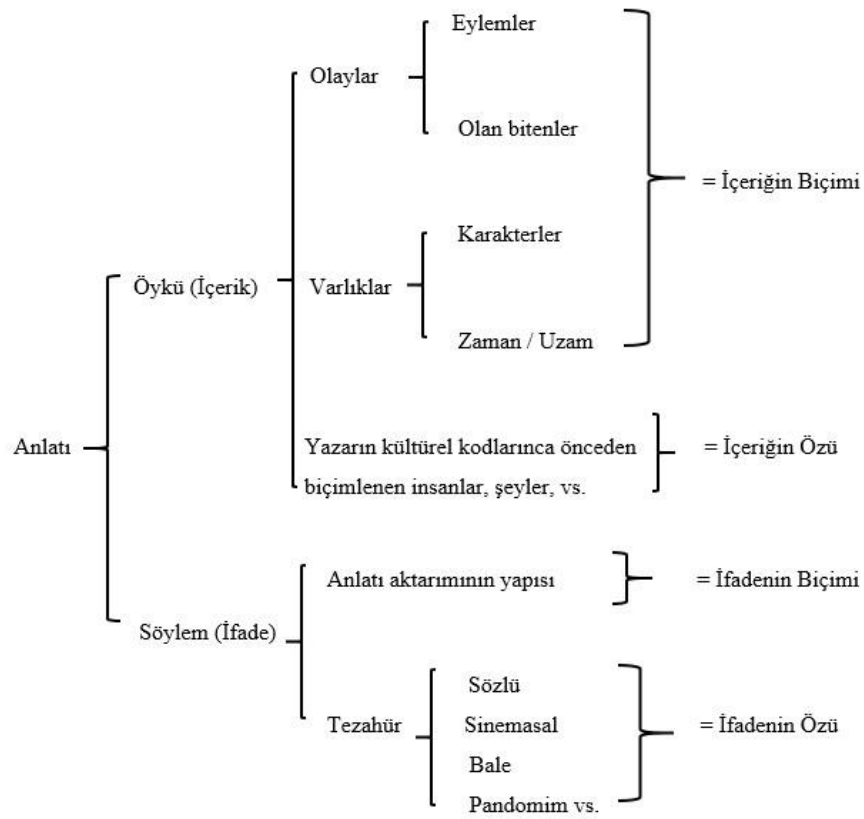
Kahramanın öne çıkmasını sağlayan ise çatışmayı yaratan antagonisttir. Mitolojik halk hikâyelerinde ve fantastik anlatılarda iyilik, iyi dünya ve iyi insan tasvirleri ancak onların zıddı olan unsurlarla betimlenebilmektedir. Dolayısıyla olay örgüsünü doruk noktasına taşıyan çatışma ve gerilim anları; kahramanın baş düşmanı, karanlık dünyanın lideri, kötü büyü ustası ve onu destekleyen genellikle çirkin görümlü yaratıklar sayesinde. Kahramanın zaferi ancak bu kötülüğü yok ettiğinde gerçekleşmektedir.

Yaratıklar kimi zaman kahramanı destekleyen ve bazı görevlerde başarılı olması için küçük ipuçları veren elfler, cinler ya da olağanüstü melez hayvanlar olabileceği gibi; kahramanı yoldan çıkarmaya çalışan, kahraman tarafından alt edilmesi gereken zorlu bir etap olarak devler, ejderhalar ve canavarlar da olabilmektedir. Kahramanın dostu olan yaratıklar genellikle sevimli ve gülünç özellikler taşıyarak film izleyicisini ya da mitolojik öykü okurunu olumlu yönde etkilerken düşman yaratıklar çirkin ve abartılı görünüşleri ile anlatıya korku unsuru katma görevi üstlenmektedir. Ayrıca fantastik ve mitolojik anlatılarda canlı ya da cansız her varlık konuşabilmekte ve anlatı için önemli bir karakter haline gelebilmektedir. “Bu ‘yaratıkları’ içeren mitos, fantastik bir atmosfer içinde gerçekleşir; bu atmosfer içinde ortaya çıkan fenomenlerin

(varlıkların) kim, ne oldukları, nereden geldikleri, niçin tehlikeli, tehdit edici oldukları, anlatının (sinemanın) sorunu değildir” (Atayman ve Çetinkaya, 2016). Çünkü fantastik ve mitik yapı “açıklanamaz” üzerine kuruludur.

2.3.2.5. Anlatı

Anlatı, en genel tanımıyla bir anlatma eylemidir. Bir olay dizisi içeren yazılı, sözlü ya da görsel bir olgunun anlatımını ifade etmektedir. İçerisinde bir olay, eylem, karakter, zaman, uzam, çatışma, neden ve sonuç içeren formlar anlatı olarak nitelendirilmektedir. Seymour Chatman *Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı* başlıklı kitabında anlatının gerekli bileşenlerini bir diyagram olarak göstermektedir:



Şekil 2.1. Bir anlatının gerekli bileşenleri (Chatman, 2008).

Bu şekle göre (Şekil 2.1) bir anlatı metninin oluşması için öykü ve söyleme ihtiyacı vardır. Öykü, anlatının içeriğini verirken söylem o öykünün nasıl anlatıldığı ve aktarıldığıdır. Öykü, olaylardan, eylemlerden ve aynı zamanda karakter, zaman ve uzam gibi varlıklardan meydana gelmekte böylece içeriğin biçimini oluşturmaktadır. Anlatıda içeriğin bir özü vardır ve bu öz yazarın ya da yönetmenin kültürel kodları

aracılığıyla kazanılmaktadır. Anlatı aktarımının yapısı ifadenin biçimidir. İfadenin özü ise sözlü, sinemasal, bale, pandomim gibi aktarım yollarıyla belirlemektedir. Roland Barthes “dünyada sayılamayacak kadar anlatı var” der ve şöyle devam eder:

Her şeyden önce şaşılacak sayıda tür söz konusu; bu türler değişik tözlere dağılmış. Anlatının dayanağı, eklemlili dil (sözlü ya da yazılı), görüntü (durağan ya da devingen), elkol-baş hareketi ve bütün bu tözlerin düzenli bir karışımından oluşabilir. Mitte, efsanede, fabloda, masalda, uzun öyküde, destanda, hikâyede, trajedide, dramda, pantomimde, tabloda, vitrayda, sinemada, çizgi resimlerde, sıradan bir gazete haberinde, konuşmada anlatı hep vardır. Bütün sınıfların, bütün insan topluluklarının anlatıları vardır ve çoğunlukla bu anlatılar değişik, hatta karşıt kültürlerdeki insanlar tarafından ortaklaşa olarak tadılır. İyi yazın olmuş, kötü yazın olmuş anlatının umurunda değildir: İster uluslararası, ister tarihler aşırı, ister kültürler aşırı olsun, anlatı hep vardır, tıpkı yaşam gibi (Barthes, 1993).

Mitolojik bir metin ya da fantastik bir film, farklı anlatı formlarına sahip olmakla birlikte aynı zamanda birbirlerine karışabilen yapıdadırlar. Bir anlatıma biçimi olarak mitoloji sözlü ya da yazılı bir forma sahipken fantastik film; görsel etki yaratmaya yönelik imgeler oluşturmaktadır. Ancak mitolojik yapıtların yazı dili kullanarak yarattığı görsel betimlemeleri sinema görüntü diline uyarlayarak fantastik film aracılığıyla iki boyutlu hale getirebilmektedir. Dolayısıyla farklı anlatıların birbirlerini dönüştürmesi ve desteklemesi olağandır.

Olayları aktarmadaki farklılıklarına rağmen içerik olarak her ikisi de (mitoloji ve fantastik film) “gerçek olmayan”, “kurgusal” ve “hayal ürünü” bir anlatı olarak nitelendirilmektedir. Öncelikle her klasik anlatı yapısında olduğu gibi bu türlerde de serim, düğüm, çatışma, doruk noktası ve çözüm aşamaları yer almaktadır. Bu iki anlatıyı benzer kılan unsurlar ise bu aşamalar haricinde kullanılan ve bu türlerin varlığını niteleyen farklılıklardır. Bu farklılıklar zaman, mekân, olağanüstü unsurlar, karakterler, varlıklar ve olay örgüsü perspektifinde kendini göstermektedir.

2.3.2.6. Olay Örgüsü

Fantastik filmlerin ve mitolojik öykülerin olay örgüsü genellikle benzer bir akış göstermektedir. Her şeyden önce kahraman olayların sonunda izleyici/okuyucuya onu gerçek yaşamda kullanabileceği bir mesaj ya da öğüt bırakabilmelidir. Bu mesaj, anlatının amacıdır. Tüm kurgusal süreç, bu amacı yerine getirmek üzere gelişmektedir. İzleyici/okuyucu, anlatıda kendinden bir şeyler görebilmeli ve özdeşleşme kurabilmelidir. Bu sayede metin ve alıcı arasında karşılıklı bir aktarım sağlanmaktadır. Olay örgüsü en genel tanımıyla kahramanın sıradan yaşamından ayrılması ve karşısına çıkan engelleri aşarak zafere ulaşması sürecini kapsamaktadır. Mikhail Bakhtin

“kahraman olarak kahramanlar bizzat olay örgüsünden doğar. Olay örgüsü karakterlerin giysisi değildir sırf, yanı sıra bedenleri ve ruhlarıdır da” der (Bakhtin, 2001). Olay örgüsü kahramana göre şekillenmez, kahraman olay örgüsü içerisinde değişim ve dönüşüm geçirir ve bu aynı zamanda kahramanın Nirvana durumuna ulaşmasını ifade etmektedir. Olay örgüsünü derinleştiren ve anlatıyı doruk noktasına çıkaran engellerle karşılaşma anlarıdır. Engeller; fiziksel savaş gerektiren düşmanlar ve canavarlar, çözülmesi gereken sorular ve sırlar ya da kahramanın iç çatışması gibi farklı formlarda işlenebilmektedir. Benzer şekilde Aristoteles “her tragedyada bir düğüm, bir de çözümden vardır. Düğüm sıklıkla eserin dışında kalan olaylar ve içindeki bazı olaylardan oluşur, çözüm de geri kalanlardan” (Aristoteles, 2016) der. Düğümden kastettiği şey olay örgüsünde eylemin başladığı ilk andan mutluluk ya da mutsuzluk sınırına gelinceye dek gerçekleşenler, çözüm ise bu sınırdan yapıtın sonuna varan olaylardır.

2.3.3. Joseph Campbell Monomit Kuramı ve Kahramanın Sonsuz Yolculuğu

Amerikalı mitolojist ve yazar Joseph Campbell 1949 yılında mitolojik kahramanların hikâyelerinden yola çıkarak monomit kuramını geliştirmiştir. *The Hero's Journey* başlıklı kitabında kahramanın olay örgüsü boyunca geçirdiği dönüşümü 17 maddede incelemiştir. Campbell’in kahramanın mitolojik yolculuğu olarak nitelendirdiği ve kahramanların döngüsel bir dizi aynı süreçten geçtiğini açıklayan monomit kuramı aynı zamanda olay örgüsünü ve anlatıda önemli değişimlerde rolü olan diğer karakterleri açıklamaktadır. Bu kurama göre kahraman olay örgüsü boyunca üç dönemden geçmektedir: Yola çıkış, erginlenme ve dönüş. Bu dönemler kendi içlerinde aşamalara ayrılmaktadır.

Tablo 2.1. Joseph Campbell’in monomit aşamaları

I. YOLA ÇIKIŞ	II. ERGİNLENME	III. DÖNÜŞ
1. Maceraya Çağrı	1. Sınavlar Yolu	1. Dönüşün Reddedilişi
2. Çağrının Reddedilişi	2. Tanrıçayla Karşılaşma	2. Büyülü Kaçış
3. Doğaüstü Yardım	3. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın	3. Dışarıdan Gelen Kurtuluş
4. İlk Eşiğin Aşılması	4. Babanın Gönlnü Alma	4. Dönüş Eşiğinin Aşılması
5. Balinanın Karnı	5. Tanrılaştırma	5. İki Dünyanın Ustası
	6. Nihai Ödül	6. Yaşama Özgürlüğü

Joseph Campbell'ın *The Hero With A Thousand Faces* adını verdiği monomit kuramına göre kahraman ilk olarak sıradan yaşamı içerisinde, sıra dışı yetenekleri olmasına rağmen kendinin ve güçlerinin farkında olmadığı, yaş olarak genelde çocukluktan çıkış dönemi içerisinde. Sıradanlığı bozan ise kahramanın yaşamına beklenmedik bir şeyin dâhil olmasıdır. Konuşan bir kurbağa, bir kaza veya bir tesadüf, tavşan deliği ya da aracı ile gelen macera daveti kahramanı sınırları dışına çağırarak, harekete geçiren ve macerasını başlatan hamle olabilmektedir. Çağrının merkezi korkunç yaratıklar içeren, kahramanın yoluna zorlu engeller çıkaran, insanüstü mücadele alanı olarak uzak bir ülke, ıssız bir ada, karanlık bir orman, labirent veya yeraltı gibi fantastik bir mekân olabilmektedir. Çekilen tüm eziyetlere rağmen bu mekân ve yolculuk sonucu kahraman görkemli bir hazineye ulaşabilmekte, iradesinin ötesine geçerek gelişim göstermekte, güçlerinin farkına varmakta ve tüm yaşadıklarından büyük haz duymaktadır. Ancak bu zorlu yolculuğa atılmak, konfor ve güven alanından çıkarak değişimi ve maceraya çağırışı hemen kabul etmek her zaman kolay değildir. Çünkü bu aynı zamanda kendini tanımayan kahraman için benliğinin farkına vardığı, sorular sorduğu ve bilgiye, cevhere ulaştığı, eziyetli ancak tüm eziyetlere değer bir süreci kapsamaktadır. Kahramanın çağırışı reddetmesi macerayı olumsuzla çevirir. Örneğin melekler, Hz. Lût ve ailesine şehirlerini terk ederek dağa kaçmalarını ve bu sırada da arkalarına hiç bakmamalarını söylerler. Ancak karısı dönüp bakar ve bu nedenle bir tuz sütunu oluşur.

Kahraman maceranın bilinmezliği sebebiyle tereddüt ederek ilk anda çağırışı reddetse bile sonradan kabul edebilmektedir. Ancak çağırışı kesin bir şekilde reddeden ve yolculuğa çıkmayan lanetlenerek kötülüğe hapsedilmektedir. Çünkü kendini tanımayı, bilgiye ulaşmayı ve iki dünyanın ustası olmayı reddetmiştir. Çağırışı yapan aynı zamanda olay örgüsünü başlatandır. Çağrının kabulüyle birlikte kahramanın olay örgüsü içerisindeki serüveni başlamaktadır.

Çağırışı kabul eden kahraman tüm süreç boyunca kendisine yardımcı olacak koruyucu ile tanışarak ondan doğüstü yardım almaktadır. Doğüstü yardım bir insandan (yaşlı bilge kadın-erkek), hayvandan, canlı ya da cansız herhangi bir figürden gelebilmektedir. Bu figür kahramanın çıkmaza girdiği en zor anında yol gösterici olmaktadır. Böylece kahraman macerasında kaderini belirleyecek aşırı güç bölgesindeki “eşik muhafızına” gelinceye dek ilerleyerek bir daha konfor alanına geri dönmeyi düşünmeksizin ilk eşiği aşabilmektedir (Campbell, 2017). Ardından

kahraman macera alanında balinanın karnına girerek bilinmezde içinde kaybolur ya da ölmüş görünür. Balinanın karnı, balina tarafından yutulan Hz. Yunus ya da Kralın kızı Hesione’u canavardan kurtarmak için canavarın karnına girerek öldüren Poseidon gibi gerçek bir tasvir olabilmektedir. Ancak yeni bilginin geldiği bir mağara, tapınak, lahit, dağın zirvesi ya da yeraltı da simgesel bir balinanın karnı aşamasıdır. Burada önemli olan kahramanın dönüşüm geçirerek aydınlanması, sıradan kişiliğinden arınarak ölmesi ve güçlü bir benlikle yeniden doğmasıdır. Bu sayede kahraman erginlenme sürecindeki zorlu sınavlar yoluna hazır hale gelmektedir.

Sınavlar yolu kahramanın işkencelerle dolu dünyaya girişidir. Kahraman burada canavarlarla fizikî ya da bilinçdışına yapılan saldırımlarla ruhsal bir savaşa girmektedir. Savaşı kazanmak için doğüstü yardımcının önerilerinden ve tılsımlarından yararlanmaktadır. “Bütün engeller ve devler aşıldığında gelen en son macera, başarılı kahraman-ruhun Dünyanın Kraliçe Tanrıçasıyla mistik evliliğidir. Bu kozmosun orta noktasındaki ya da kalbin en derin noktasının karanlığındaki krizdir” (Campbell, 2017). Bu aşama sınavlar yolunu başarıyla geçen kahramanın yaşamdaki ustalığını ifade etmektedir. Kahraman ve tanrıça arasındaki aşk, metaforik olarak kahramanın yaşam arzusuna ulaşmasıdır. Kadın, anneliği ve doğurganlığı temsil etmektedir. Kahramanın annesi onu yaratan tanrıçadır ve kahraman daima kendisini annesine bağlı hissetmektedir. Baştan çıkarıcı olarak kadın, gerçek anlamda bir kadın figürü olabilmekle birlikte kahramanı amacından edecek, aklını karıştıracak herhangi bir olay, nesne, rüya veya annesi de bu aşamaya sebep olabilmektedir. Bu aşama kahramanın erginlenmesi ve birey olarak konumlanması için en büyük engelleri içermektedir. Kahraman kozmik anne ve kozmik babasını yani yaratıcılarını kendinden bağımsız bir varlık olarak kabul ederek bilinçdışında onlarla barış sağlarsa özgürlüğüne kavuşabilmektedir. Kişinin bilinçdışındaki tüm düşmanlar, macerasında savaştığı ezeli rakibi ve öldürerek zafer elde ettiği şey babadır. Baba, erkek kahramanın bilinçdışı görünümüdür. İstemese de ona benzeyendir ve gölgesidir. “Baba, genç varlığın büyük dünyaya geçmesini sağlayan erginleştirici rahiptir. Oğul evrenin egemenliği için babasına karşı, kız ise egemen olunan dünya olmak için annesine karşı mücadele eder” (Campbell, 2017). Böylece anne ve babadan bağımsızlaşan ve birey olan kahraman, tahtın asıl sahibi olarak tanrılaşmaktadır. Artık kahraman maceraya çıkış amacını başarıyla yerine getirerek nihai ödüle ulaşmıştır. Macera boyunca birçok zorluğu aşan, karanlığa giren, ruhsal ve fiziksel olarak

yıpranan, aydınlanan ve sonucunda görevini yerine getiren kahraman hazinesine kavuşur. Bu maddi bir hazineden çok, kahramanın bilincindeki erginleşme ve kendisinin farkına varmasıdır. “Bireyleşme süreci -kişinin kendi iç merkeziyle (ruhsal çekirdeğiyle) ya da selfiyle bilinçli olarak karşı karşıya gelme- genellikle kişiliğin yaralanması ve buna refakat eden acı ile olur. Bu başlatıcı şok, bir tür ‘hidayet’ tir” (Jung, 1964).

Ejderhalar ve baş düşman yenilgiye uğratılarak prenses kurtarıldığında, yani macera sona erip hazineye ulaşıldığında başarılı kahraman geri dönmeyi reddedebilmekte ve kendi kibriyle yeni bir mücadeleye başlayabilmektedir. Sıradanlıktan çıkarak gücünün farkına varan ve tatmin olan kahramanın eski yaşamına uyum sağlaması zordur. Macerayı kabul etmek kadar maceranın sona erdiğini kabul etmek de önemlidir. Dolayısıyla geri dönüş yolu da kahraman için birtakım zorlukları içermektedir. Kahraman doğaüstü dünyadan kendine ait olmayan bir şeyi götürmek isteyebilmektedir. Bu durumda Medusa’nın başıyla kaçan Perseus gibi büyülü bir kaçış yaşanmaktadır. Kahraman ancak dışarıdan gelen bir yardımla (bilge kişi ya da iksir) geri dönebilmektedir. Böylece dönüş eşiği aşılmakta ve macera gerçek anlamda tamamlanmaktadır. Maceraya başladığı noktaya geri dönebilen kahraman iki dünyanın da ustası olarak doğaüstü dünya ve birincil dünyası arasında gidip gelme özgürlüğüne ulaşmaktadır. Macerayı tamamlayan kahraman aynı yere dönmüş olsa bile kesinlikle aynı şekilde dönmüş olmaz. Mitolojik kahraman dışarıdan aynı kişi olarak görünse de macera sırasında benliğinde yaşadığı psikolojik dönüşümlerle artık farklı bir kişidir.

Campbell’ın mitoloji temelli oluşturduğu kuramı sinemaya da uyarlanmaktadır. Özellikle Hollywood klasik anlatı sineması, protagonistin olay örgüsünü monomit aşamalarına uygun olarak kurgulamaktadır. Aşamaların tümü aynı düzen içerisinde ilerlemez ancak ana akım sinemanın olay örgüsü ve neden-sonuç ilişkisine bağlı anlatısı serim, düğüm, çatışma, doruk noktası ve çözüm aşamaları, monomitte paralel olarak belirgin bir şekilde işlenir.

3. HARRY POTTER SERİSİNDE MİTOLOJİK UNSURLARIN KULLANIMI

3.1. Araştırmanın Çerçevesi

3.1.1. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları

Tez, “mitoloji” ve “fantastik” kavramları kapsamında kurulmuştur. Kapsam, bu iki kavramın kökeni, anlatı özellikleri, içerik oluşturmada kullandıkları başlıca unsurlar, bu metinlerin nasıl bir amaç taşıdığı, bireysel ya da toplumsal olarak nasıl bir etkiyi hedefledikleri ya da sebep oldukları hakkında detaylandırılmaktadır. Fantastik kavramı, bir film türü olarak ele alınarak sinema sınırlılığında incelenmektedir. Sinema, mitolojik öykülerden üretilen filmlerden fantastik tür filmleriyle sınırlandırılırken; fantastik tür filmleri ise *Harry Potter* film serisi ile sınırlandırmaktadır. Böylece fantastik film serisi *Harry Potter*’da kullanılan mitolojik unsurların tespiti ve analizi yapılmakta, araştırma sorularına yanıt aranmaktadır.

Tezde, 2000 yılı sonrası yayınlanan fantastik tür filmleri araştırma evreni olarak belirlenmiştir. Bu evrenden, birçok farklı kültüre ait mitolojiden yararlanarak çağdaş fantastik bir kurgu oluşturması sebebiyle, amaçlı örnekleme yöntemi kullanılarak, sekiz filmlik *Harry Potter* serisi örneklem olarak seçilmiştir. Böylece tezde analize tabi tutulacak serinin tüm filmleri sırasıyla; *Harry Potter ve Felsefe Taşı* (2001), *Harry Potter ve Sırlar Odası* (2002), *Harry Potter ve Azkaban Tutsağı* (2004), *Harry Potter ve Ateş Kadehi* (2005), *Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı* (2007), *Harry Potter ve Melez Prens* (2009), *Harry Potter ve Ölüm Yadigarları* (2010) ve *Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 2* (2011)’dır.

3.1.2. Araştırma Problemi ve Alt Soruları

Sinemada tür sisteminin uygulanmaya başlaması ile filmler, belirli kalıplar göz önünde bulundurularak üretilmiş ve özellikleri bakımından birbirlerinden ayrılmıştır. Olağanüstünün, hayallerin, kurgunun, sihir ve büyü gibi soyut yapıların ve olağanüstü varlıkların ön plana çıktığı filmler ise fantastik tür çatısında toplanmıştır. Bununla birlikte fantastik filmlerin, mitolojik kaynaklardan referans aldığı gözlemlenmiştir. Bu nedenle mitoloji ve fantastik sinema arasındaki ilişkinin anlamlandırılması tezin temel problemidir. Bu problem çerçevesinde aynı zamanda şu alt sorulara yanıt aranmıştır:

1. *Harry Potter* film serisi örnekleminde fantastik tür sineması, antik mitolojiyi bugüne taşıırken nasıl bir dönüşüme uğratmaktadır?

2. Mitolojinin sinemaya aktarımında önemli bir yere sahip Joseph Campbell Monomit Kuramı Harry Potter serisine nasıl uyarlanmıştır?

3.1.3. Araştırmanın Yöntemi

Tezde elde edilen veriler, “mitoloji” ve “fantastik” kavramsallaştırmalarına bağlı kalınarak toplanmıştır. Böylece tezde, farklı milletlerin mitolojilerini açıklayan çeşitli kaynaklardan ve fantastik türe dair yapılan çalışmalardan yararlanılmıştır. Bu kaynaklardan en çok bahsedilenleri Amerikalı mitolojist Joseph Campbell’in mit teorisi ve mitolojik kahramanın olay örgüsü boyunca hangi aşamalardan geçtiğini açıklayan *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* aşamaları; Bulgar asıllı Fransız filozof Tzvetan Todorov’un fantastik tür kuramları; yöntemin uygulanması kısmında ise Kubilay Aktulum’un *Metinlerarası İlişkiler* ve *Sinema ve Metinlerarasılık* kitaplarıdır. Örneklem olarak seçilmesi sebebiyle sekiz filmde oluşan Harry Potter serisi de tezin kaynakları ve verileri arasındadır.

Harry Potter serisi, başlangıçta sözlü gelenek yoluyla aktarılan ve ardından yazılı forma geçirilen mitolojiden; olay örgüsü, anlatı, zaman, mekân, karakter, olağanüstü varlık ve nesne yaratımı gibi çeşitli içeriklerle esinlenmiştir. Böylece yazılı metinden görsel metne bir aktarım gerçekleşmiştir. Yazılı mitolojinin hayalde canlandırılan öyküleri, sinemanın görsel gücü ve teknik olanakları çerçevesinde gözle görülebilen iki boyutlu bir forma dönüşme imkânı bulmuştur. Bu dönüşümün nasıl gerçekleştiğinin ve dönüşüm sırasında nelerin değiştiğinin tespiti için iki farklı metin arasında yapılan aktarımları inceleyen metinlerarasılık yaklaşımı kullanılmıştır.

Metinlerarasılık çok eski tarihlere dayanan bir uygulama alanı olmakla birlikte kavram bir kuram olarak 1960’lı yıllarda Julia Kristeva tarafından *Semeiotike, Recherches Pour Une Semanalyse* başlıklı yapıtıyla ortaya konulmuştur. Kavramın özü Rus eleştirmen Mikhail Bakhtin’in “söyleşim/söyleşimcilik (dialogisme)” kuramından gelmektedir. Bu kuramın temel görüşü bir sözcenin başka bir sözce ile ilişki kurmadan ve belli bir oranda birbirlerini etkilemeden var olamayacağıdır (Aktulum, 2000). Graham Allen *Intertextuality* kitabında yaklaşımla ilgili şöyle söylemektedir:

Metinlerarasılık, modern kültürel yaşamda ilişkisellik, birbirine bağlılık ve karşılıklı bağımlılık kavramlarını ön plana çıkarmaktadır. Postmodern çağda, teorisyenler sıklıkla, ister resim ister roman olsun, sanatsal nesnenin özgünlüğünden veya benzersizliğinden bahsetmenin artık mümkün olmadığını, çünkü her sanatsal nesnenin zaten var olan parçalardan bir araya getirildiğini iddia

ederler. Bir terim olarak metinlerarasılık, genel olarak bu tür çağdaş sanat ve kültürel üretim anlayışlarının merkezinde yer alır. Barthes'ın bize hatırlattığı gibi, 'metin' kelimesinin kendisi, orijinal anlamlarını hatırlarsak, 'doku, dokuma'dır (Barthes, 1977). Metin fikri ve dolayısıyla metinlerarasılık, Barthes'ın öne sürdüğü gibi, ağ figürüne, dokumaya, "zaten yazılmış" ve "zaten okunmuş" ipliklerinden örülmüş giysiye (metin) bağlıdır. Bu nedenle, her metnin diğer metinlerle ilişkisi içinde bir anlamı vardır (Allen, 2000).

Metinlerarasılık, metinlerin bağımsız olmama halidir. İki veya daha fazla metin arasındaki alışveriştir. Allen'in dediği gibi postmodern çağda görsel, işitsel ya da yazınsal her türlü metin bir başka metinden izler taşımaktadır. Bu aynı zamanda bir önceki metnin bir sonraki metin aracılığıyla sürdürülmesine, zamansızlaşmasına ve çağdaşlaşmasına neden olmaktadır. Metinlerarası yöntemlerle metinler aktif anlatılara dönüşmektedir. Edebiyat, resim, müzik, fotoğraf, sinema, her türlü alanda metinlerarasılık kullanılmaktadır. Metinlerarasılık yöntemleri çeşitli şekillerde gerçekleşmektedir ve postmodern araştırmalar geniş bir inceleme alanı sağlayan bu yöntemlerden sıklıkla yararlanılmaktadır.

Kubilay Aktulum metinlerarasılık yöntemlerini iki ya da daha çok metin arasında kurulan “ortakbirliktelik ilişkisine dayanan metinlerarası ilişkiler” ve “türev ilişkisine dayanan metinlerarası ilişkiler” olmak üzere iki bölüme ayrılmaktadır (Aktulum, 2000). Metinlerarası ortakbirliktelik ilişkisi; alıntı (gönderge), gizli alıntı (aşırma) ve anıştırma gibi metotlar kullanılarak incelenmektedir. Alıntı ya da gönderge; daha önce bir metinde kullanılmış olan ifadenin diğer bir metinde kullanılmak üzere kopyalanmasıdır. İkinci metin alıntı yaptığı ilk kaynağın ismine ve yazarına göndergede bulunur. Böylece kullanılan metnin ikinci anlamı, ilk anlamıyla birlikte doğrudan ve açık bir şekilde sunulmaktadır. Gizli alıntı ya da aşırma; yapıt ve yazar ismi verilmeksizin bir metne ait ifadelerin diğer bir metinde yeniden kullanılmasıdır. Klasik edebiyatta “sirkat” ya da postmodern edebiyatta “intihal” olarak da adlandırılan bu durum bir başkasına ait olanı izinsiz alma eylemidir. Daha önce yayınlanmış bir eserde yer alan söz, şiir, düşünce ya da buluşun bir başka yazar tarafından yeni bir metinde kendine aitmiş gibi yansıtılmasıdır. Anıştırma, Aktulum'un ortakbirliktelik ilişkisi olarak ele aldığı son metinlerarası yöntemdir ve bu yöntemle alıntı yapılan metni doğrudan ifade etmek yerine onu anımsatma, hafızada bir uyaran oluşturma yoluna gidilmektedir. Genel ifadeyle anıştırma bir ima yöntemidir. Tarihte veya mitolojik geçmişte çok iyi bilinen olaylar, yerler veya kişiler yeniden anıştırma yoluyla hatırlatılmaktadır.

Metinlerarası türev ilişkileri ise parodi (yansılama), alaycı dönüştürüm (ironi) ve pastiş (öykünme) biçimlerini ifade etmektedir. Parodi ya da yansılama, geçmişte yaratılmış ciddi bir metnin ya da metnin içerisinden bir bölümün genel biçiminin bozulmadan dönüştürülmesi ve üzerine farklı bir anlatı katılarak, gülünç unsurların da eklenerek yeni bir üslupla sunulmasıdır. Parodi, tarihte kalanı bugüne taşıyarak zamansızlaştırmakta ve eskinin bu yeni formu ile yine eskinin düşünülmesini ve sorgulanmasını sağlamaktadır. Alaycı dönüştürüm ya da ironi ise bir ifadeye farklı anlam kazandırarak asıl bağlamını baltalamak ve mizahi bir tutarsızlık algısı yaratmaktır.⁷ Postmodern yapıtlarda ironi kullanımı ile metnin ciddiyeti bozularak daha gülünç ve eğlenceli yeni bir yapıt üretilmektedir. Aktulum alaycı dönüştürüme örnek olarak ünlü Roma şairi Publius Vergilius Maro'nun yazdığı epik destan Aeneis'i kaba güldürü ile Virgile Travesti başlığıyla yeniden yazan Paul Scarron'u göstermektedir (Aktulum, 2000). Bu yeniden dönüştürümde soylu bir destandaki kahramanlar ve onların kahramanlık durumları alaya alınmakta, sıradanlaştırılmakta ve kaba bir gülünç haline getirilmektedir. Son olarak pastiş ise bir metnin biçimini değiştirip geliştirerek yeni bir anlatıyla sunma ve ilk metni anımsatma yoluyla yapılmaktadır. Pastiche sinema alanında sıklıkla kullanılmaktadır. Edebi metinlerden, resim sanatından ya da diğer filmlerden öykünerek yeni bir anlatı oluşturma söz konusudur. Pastiche yoluyla önceki metnin biçimi taklit edilmektedir.

3.2. Harry Potter Filmleri ve Konuları

Harry Potter, İngiliz yazar Joanne Kathleen Rowling tarafından kaleme alınan yedi kitaplık fantastik roman seridir. J.K. Rowling 31 Temmuz 1965'te, İngiltere Chipping Sodbury'de dünyaya gelmiştir. Manchester'den Londra'ya gitmek üzere yaptığı bir tren yolculuğu sırasında Harry Potter karakterini ve öyküsünü yaratmaya başlamıştır. Serinin ilk kitabı Harry Potter ve Felsefe Taşı'nın yazımı beş yıl sürmüştür. Rowling kitabın basılmasını istediğinde ise bu gerçekdışı çocuk kitabı çoğu yayınevi tarafından beğenilmeyerek ret edilmiştir. Son olarak gittiği Bloomsbury Yayınevi'nin sahibi ise küçük kızının hikâyeyi okuyup beğenmesi üzerine kitabı basmayı kabul etmiştir. 1997 yılında ilk romanın yayınlanmasının ardından Harry Potter serisi tüm dünyada yankı uyandırarak büyük bir gelir elde etmiştir. Rowling, kitaplarının satışlarının ardından roman milyarderi olan ilk yazar olarak tarihe geçmiştir.

⁷ Bkz.: Chris Baldick. The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms (New York: Oxford University Press, 2001), 130.

böylece Birleşik Krallık'ın en zengin kadını olarak anılmıştır.⁸ 2001 yılında Warner Bros tarafından kitabın filme alınmasıyla birlikte Harry Potter evreni tüm dünyada popüler hale gelmiştir.



Şekil 3.1. Harry Potter ve Felsefe Taşı film posterı

Harry Potter serisinin ilk iki filminin yönetmenliğini, üçüncü filmin ise yapımcılığını Chris Columbus üstlenmiştir. 10 Eylül 1958'de Amerika'da dünyaya gelen yönetmen Columbus, yapımcı ve senarist olarak büyük gişeli filmlerde görev almıştır. New York Üniversitesi'nde film bölümünü bitirmesinin ardından, uluslararası arenada hit olup en çok gişe başarısı kazanan filmlerden Jaws, E.T. ve Jurassic Park filmlerini yöneten, sinema endüstrisinin demirbaşlarından Steven Allan Spielberg'in yapımcılık şirketinde senarist olarak göreve başlamıştır. Chris Columbus'un en ses getiren filmleri ise Harry Potter serisinden olmuştur. Chris Columbus yönetmenliğindeki \$125.000.000 bütçe ile çekilen "Felsefe Taşı", dünya çapında \$1.017.713.119 hasılat elde etmiştir.⁹ "Sırlar Odası" ise \$100,000,000 bütçe ile çekilmiş \$879,793,867 gişe hasılatı yapmıştır.¹⁰

Harry Potter serisinin ilk filmi Harry Potter ve Felsefe Taşı, başkahraman Harry Potter'ın kendine ve ailesine dair çok az ya da tamamen yanlış şeyler bildiğini öğrenmesini, bir büyücü olduğunu keşfetmesini ve büyücü dünyasına ilk kez adım

⁸ Bkz.: Karakuş, D. (tarih yok). J.K Rowling Kimdir. Mayıs 6, 2022 tarihinde ensonhaber.com: <https://www.ensonhaber.com/biyografi/yazar/jk-rowling-kimdir> adresinden alındı.

⁹ Bkz.: Harry Potter and the Sorcerer's Stone. (tarih yok). Mayıs 6, 2022 tarihinde imdb.com: <https://www.imdb.com/title/tt0241527/> adresinden alındı.

¹⁰ Bkz.: Harry Potter and the Chamber of Secrets. (tarih yok). Mayıs 6, 2022 tarihinde imdb.com: <https://www.imdb.com/title/tt0295297/> adresinden alındı.

atışını konu edinmektedir. Kahraman, Hogwarts Cadılık ve Büyücülük Okulu'ndan gelen davet mektubuyla birlikte sıradan yaşamdan çıkarak maceraya atılır. Hogwarts; Britanya'da bulunan mugglelerin (büyücü olmayanlar) göremeyeceği şekilde büyülenmiş, cadı ve büyücülere sihir, iksir, süpürgeyle uçuş, kehanet, büyülü bitki ve yaratıklar gibi büyücü dünyasına ait şeyleri öğreten bir okuldur. Hogwarts, 11. yüzyılda büyücü evreninin dört büyük büyücüsü tarafından kurulmuştur: Salazar Slytherin, Godric Gryffindor, Helga Hufflepuff ve Rowena Ravenclaw. Her biri Hogwarts'ın içerisinde kendi soyadlarını taşıyan dört ana bina inşa etmişlerdir. Okula gelecek olan cadı ve büyücülerin ise yetenekleri doğrultusunda bu binalara yerleştirilmesi gerektiğini kararlaştırmışlardır. Gryffindorlu öğrencilerin en belirgin özellikleri cesaretleri, kahramanlıkları ve kararlılıklarıdır. Slytherin öğrencileri genellikle safkandır ve safkan olmayanlara karşı acımasızdır. Aynı zamanda hırslı ve disiplinlilerdir. Hufflepuff'ın seçici özelliği çalışkanlık, arkadaş canlısı ve adil olmaktır. Ravenclaw'a seçilen kişilerin genel özellikleri ise zeki ve mantıklı olmalarıdır.

Harry Potter yeni dâhil olduğu bu ikincil dünyada, ailesinin büyücü evrenindeki en acımasız ve korkulan kişi Lord Voldemort tarafından öldürüldüğünü öğrenir ve iyiliği yok etmek isteyen antagonistle savaşı başlar. Bu savaşta ilk görevi ise Hogwarts'ta korunan Felsefe Taşı'nın Lord Voldemort'un ele geçirmesine engel olmaktır.



Şekil 3.2. Harry Potter ve Sırlar Odası film poster

İlk filmde görevini başarıyla yerine getirerek Felsefe Taşı'nı korumayı başaran kahramanı ikinci filmde daha farklı bir zorluk beklemektedir. Harry Potter ve Sırlar Odası'nda, sömestr tatilinin ardından artık öğrencilerin Hogwarts'a dönme vakti gelmiştir. Ev cini Dobby, kahramanın Hogwarts'a gitmesini engellemeye çalışır. Çünkü ona orada tuzak kurulduğunu öğrenmiştir. Dobby'nin tüm engellerine rağmen Harry Potter okula ulaşır. Okulda bazı öğrenciler ve kahramanın dostu Hermione bir canavar tarafından taşlaşdırılır, Ginny Weasley ise kaçırılır. Harry Potter bu canavarın dev bir yılan olan Basilisk olduğunu öğrenir ve onun yaşadığı Sırlar Odasına gider. Burada Tom Riddle (Lord Voldemort'un öğrencilik haliyle) ve Basilisk ile savaşır. Savaş sırasında dışarıdan gelen doğaüstü yardımlarla birlikte Harry Potter, Basiliski öldürmeyi başarır ve Ginny Weasley'i kurtarır.



Şekil 3.3. Harry Potter ve Azkaban Tutsağı film poster

Bu kez Alfonso Cuaron yönetmenliğinde çekilen Harry Potter ve Azkaban Tutsağı, yönetmen koltuğundaki değişimin etkisini de yansıtmıştır. İlk iki filmde daha çok çocuk filmi atmosferinde geçen bu nedenle daha güvende hissettiren serinin öyküsü Cuaron ile birlikte sertleşmiştir. 28 Kasım 1961 yılında Meksika'da doğan Cuaron kariyerine, Meksika'da sinema ve televizyon sektöründe farklı işler yaparak başlamış ve Hollywood'a kadar ilerlemiştir. \$130.000.000 bütçeyle çektiği Azkaban Tutsağı filmiyle ise dünya çapında \$797.491,273 hasılat yaparak¹¹ büyük bir başarı elde etmiştir. Filmin konusu Harry Potter'ın büyücü dünyasının en korkunç ve korunaklı hapisanesi Azkaban'dan çok tehlikeli bir suçlu olan Sirius Black'in onu

¹¹ Bkz.: Harry Potter and the Prisoner of Azkaban. (tarih yok). Mayıs 6, 2022 tarihinde imdb.com: <https://www.imdb.com/title/tt0304141/> adresinden alındı.

öldürmek üzere kaçtığını öğrenmesiyle şekillenmektedir. Azkaban'ın gardiyanları olan Ruh Emiciler Sirius Black'in peşindedir. Ancak bu acımasız yaratıkları Black'i bulana kadar Potter'a oldukça zorluk çıkarır. Bu nedenle başkahraman olay örgüsü boyunca hem kendisine zarar veren Ruh Emicilerle hem de Sirius Black ile mücadele etmek için hazırlanır. Filmin sonunda ise Sirius Black'in suçsuz olduğunu ve aslında kendisinin vaftiz babası olduğunu öğrenerek onu Azkaban'dan kurtarmaya çalışır.



Şekil 3.4. Harry Potter ve Ateş Kadehi film poster

Sirius Black ile tanışan ve onun anen ve babasının en yakın dostu olduğunu öğrenen Harry Potter, artık onu gerçekten seven bir aile üyesine sahip olduğu için daha mutludur. Ancak başdüşmanı Lord Voldemort, Harry Potter'ı öldürmeden durmaya niyetli değildir. Mike Newell serinin dördüncü filmi olan Ateş Kadehi'nin yönetmenliğini yapmıştır. 28 Mart 1942 Birleşik Krallık doğumlu olan yönetmen ve yapımcı Mike Newell, 1960'lı yıllardan itibaren sinema sektöründe yer almaktadır. \$150.000.000 bütçeyle çekilen Ateş Kadehi filmi toplamde \$896.730.264 hasılat yapmıştır. Ateş Kadehi'nde ilk kez Hogwarts dışında başka büyücülük okullarının da olduğu görülmektedir. Hogwarts, Fransa'daki sihir akademisi Beauxbatons ve Kuzey Avrupa'da yer alan Durmstrang Enstitüsü'nün de katıldığı zorlu bir yarışma olan Üç Büyücü Turnuvası'na ev sahipliği yapar. Yarışmaya katılmaya hak kazanan öğrencileri Ateş Kadehi belirler. Harry Potter yarışmaya katılmadığı halde ona kurulan tuzak sonucu Ateş Kadehinden ismi çıkar ve zorunlu olarak yarışmaya katılır. İlk kez üç yerine dört öğrencinin katıldığı yarışmada birbirinden zorlu aşamalardan geçerler. Yarışmanın son görevinde Lord Voldemort yarışmanın ödülü olan Üç Büyücü Kupası'nı bir anahtara dönüştürür ve kupaya aynı anda dokunan Harry Potter ve Cedric

Diggory kendini bir anda Lord Voldemort ve Ölüm Yiyenlerin yanında bulur. Lord Voldemort'un bir insan bedenine sahip olmak ve güçlenmek için Harry Potter'ın kanına ihtiyacı vardır. Burada Lord Voldemort'un destekçisi Peter Pettigrew, Cedric Diggory'yi öldürür, Harry ise kaçmayı başarır.



Şekil 3.5. Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı film poster

Arkadaşının ölümüyle sarsılan ve bu konuda kendini suçlayan Harry Potter, ezeli düşmanından intikam almak için arkadaşlarıyla birlikte örgütlenmeye başlar. Ancak Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı filminde Lord Voldemort iyice güçlenir ve sadık hizmetkârları Ölüm Yiyenler ile birlikte Hogwarts'a saldırmaya hazırlanır. Bunun bilincinde olan Harry Potter ve arkadaşları “Dumbledore’un Ordusu” isimli grup kurarak karanlık sanatlara karşı savunma çalışmaları yaparak büyü yeteneklerini geliştirirler. Bu gençlere, daha önce Albus Dumbledore tarafından Lord Voldemort’a karşı kurulan “Zümrüdüanka Yoldaşlığı” üyeleri de katılır. Serinin son dört filminde yönetmen koltuğuna David Yates oturmuştur. 8 Ekim 1963 Birleşik Krallık doğumlu yönetmen, Zümrüdüanka Yoldaşlığı (2007), Melez Prens (2009), Ölüm Yadigarları 1 (2010) ve Ölüm Yadigarları 2 (2012) filmleri ile edebiyat serisinin sinemaya uyarlanma serüvenini tamamlamıştır. David Yates, Harry Potter uyarlamalarıyla gişede en çok başarıyı elde eden yönetmenler arasına girmiştir. Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı \$150.000.000 bütçeyle çekilmiş, \$942.201.710 gişe hasılatı yapmıştır.¹² \$250.000.000 bütçeyle çekilen Harry Potter ve Melez Prens \$934.483,039

¹² Bkz.: Harry Potter and the Order of the Phoenix. (tarih yok). Mayıs 6, 2022 tarihinde imdb.com: <https://www.imdb.com/title/tt0373889/> adresinden alındı.

hasılat yapmıştır.¹³ Ölüm Yadigarları 1 \$150.000.000 bütçeyle çekilerek \$977.070.383 hasılat elde ederken¹⁴ serinin son filmi Ölüm Yadigarları 2 ise \$125.000.000 bütçeyle çekilmiş ve dünya çapında toplam \$1.342.359.942 gişe hasılatı elde etmiştir.¹⁵ Son filmlerle birlikte serinin başlangıçtaki dinamik çocuk filmi havası tamamen ortadan kalkmış ve yerini olayların ciddiyetiyle birlikte karanlık atmosfer almıştır. Harry Potter düşmanıya girdiği fiziksel çatışmanın yanı sıra zihinsel bir savaşa da girmiştir. İki rakip aralarındaki istemeden oluşan bağ sebebiyle birbirlerinin zihnini okuyabilir hale gelmiştir. Harry Potter, Lord Voldemort'un zihnine girebildiğini ve onun neler yaptığını görebildiğini fark eder. Bu yüzden Lord Voldemort birilerine zarar vermeden önce ona yetişmeye çalışır. Ancak bir süre sonra Lord Voldemort da Harry'nin onu gördüğünün farkına varır ve bunu kendi lehine çevirerek onu tuzağa çeker. Bunun sonucunda iyi ve kötü tarafın savunucuları karşı karşıya gelir. Harry'nin ailesinden kalan tek kişi olan vaftiz babası Sirius Black bu savaşta kuzeni Bellatrix Lestrange tarafından öldürülür.



Şekil 3.6. Harry Potter ve Melez Prens film poster

Sirius'un ölümü kahramanın hayatındaki en büyük yıkımlardan olmuştur. Hayatında bir aile temsili kalmayan Potter, tamamen düşmanıya olan büyük savaşa odaklanır. Harry Potter ve Melez Prens filminde kahraman, Hogwarts ders kitapları arasında üzerinde "Melez Prense aittir" yazılı eski bir kitap bulur. Kitapta büyü ve iksir

¹³ Bkz.: Harry Potter and the Half-Blood Prince. (tarih yok). Mayıs 6, 2022 tarihinde imdb.com: <https://www.imdb.com/title/tt0417741/> adresinden alındı.

¹⁴ Bkz.: Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1. (tarih yok). Mayıs 6, 2022 tarihinde imdb.com: <https://www.imdb.com/title/tt0926084/> adresinden alındı.

¹⁵ Bkz.: Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2. (tarih yok). Mayıs 6, 2022 tarihinde imdb.com: <https://www.imdb.com/title/tt1201607/> adresinden alındı.

tarifleri Hogwarts profesörlerinin öğrettiğinden daha ince detaylarla yazılmıştır. Profesörlerin anlattıkları yerine bu kitaptaki detayları uygulayan Harry, derslerinde olduğundan daha fazla başarılı olur. Ardından kitabın sahibi Melez Prens'in kim olduğunu sorgulamaya başlar ve iksir profesörü Severus Snape'in olduğunu öğrenir. Filmin sonunda Albus Dumbledore, Severus Snape tarafından öldürülür. Harry, akıl hocasını kaybetmiştir. Bu nedenle altın üçlü kendi çabalarıyla Lord Voldemort'u yenmek için araştırmalara devam eder.



Şekil 3.7. Harry Potter ve Ölüm Yadigarları Bölüm 1 film poster

Harry Potter ve Ölüm Yadigarları Bölüm 1'de kahraman, Lord Voldemort'un hortkuluk yaptığını yani ölümsüz olmak için ruhunu yedi parçaya bölerek yedi nesneye sakladığını öğrenir. Antagonisti yok etmek için önce bu yedi hortkuluğu yok etmek gerekir. Harry Potter ve arkadaşları hortkulukları bulmak için Hogwarts'tan ayrılır. Çeşitli tehlike ve engellerle sınanarak hortkulukların çoğunu yok ederler. Bu esnada Ölüm Yadigarları adı verilen üç nesneyi öğrenirler: Mürver Asa (en güçlü asa), Diriltme Taşı (öldükten sonra yeniden diriltten bir taş) ve Görünmezlik Pelerini. Harry Potter'ın zaten babasından kalan Görünmezlik Pelerini vardır. Diriltme Taşını ise Albus Dumbledore ölmeden önce bir snitchin içinde Harry'ye miras bırakmıştır. Ancak Mürver Asayı Lord Voldemort, Harry'den önce alır. Tüm bu nesneler serinin finalini etkiler.



Şekil 3.8. Harry Potter ve Ölüm Yadigarları Bölüm 2 film poster

Final filmde Lord Voldemort, Ölüm Yiyenler ve çeşitli yaratıklardan oluşan ordusuyla Hogwarts’a saldırır. Harry Potter kendisinin de bir hortkuluk olduğunu ve bebekken Lord Voldemort’un istemeden de olsa ruhundan bir parçayı Harry’nin içine hapsettiğini öğrenir. Bu nedenle Harry kendini feda eder ve Lord Voldemort’un öldürmesi için yanına gider. Ancak Harry Potter Diriltme Taşı ile yeniden canlanır ve Büyük Hogwarts Savaşı başlar. Protagonist ve antagonist karşı karşıya kalır. Hortkulukların tamamının yok olmasıyla Lord Voldemort’un gücü oldukça zayıflar ve sonucunda Harry Potter onu yok eder.

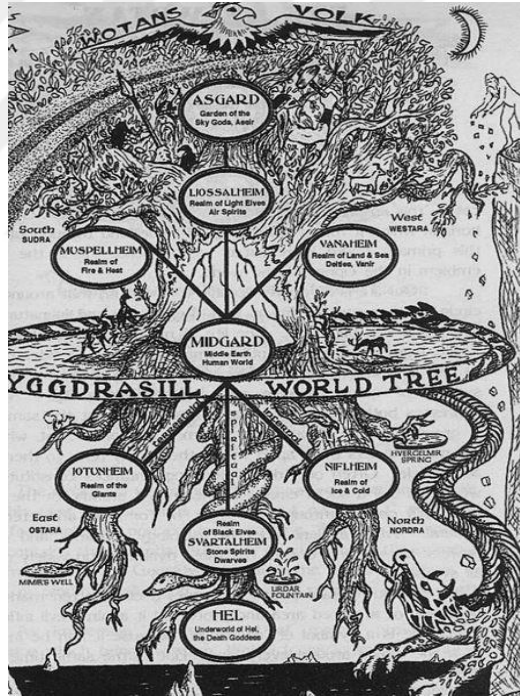
3.3. Mitolojiden Fantastik Filme Metinlerarası Aktarım

3.3.1. Mekân

Film serisinin konusu, başkahraman Harry Potter ve onun sıradan hayatına dahil olan fantastik doğaüstü unsurlar perspektifinde gelişmektedir. Serinin evreninde ön plana çıkan iki farklı dünya kurgusu vardır. Bunlardan biri “muggle” olarak adlandırılan sıradan, bilindik yaşama ait, büyü yapma yeteneği bulunmayan insanların yer aldığı günümüz dünyasıdır. Diğeri ise birincil dünyanın tam aksine, büyücülerin, cadıların, cinlerin, elflerin, hibrit hayvanların ve daha birçok doğaüstü varlığın yaşam sürdüğü, gerçeklikle açıklanamayacak düzeyde olağanüstü olayların gerçekleştiği, sihirli bir dünyadır. İkincil dünyanın yasalarında göre büyücülerin muggle olanlara görünmeleri ya da onların önünde büyü yapmaları yasaktır ancak bazen kuralların dışına çıkılmakta ve birbirinden tamamen farklı olan bu iki dünya iç içe geçmektedir. Mitolojik kaynaklara bakıldığında çoklu dünya tasvirlerinin yapıldığı görülmektedir. Sıradan insanlar dünyada ve yeryüzünde bulunurken, tanrılar ve tanrıçalar, yarı

tanrılar, tiranlar, devler, elfler, insan dışı tüm diğer varlıklar farklı boyutlara ve mekânlara geçiş yapabilmektedir. Mitolojik canlılar ve onların yaşadıkları yerler arasında bilinen bir coğrafi bağlantı bulunmamakta, olay örgüsü içerisinde bu geçişler sağlanmaktadır. Yeraltında, yeryüzünde, gökyüzünde, en yüksek dağların zirvesinde, sadece onların bilebildiği ütopik şehirlerde yaşamaktadır.

Harry Potter serisinde çoklu evren kullanımı, günümüz dünyası ile dünya ötesi mekânların birlikte sunulması; mitolojik öykülerde yer alan mekân betimlemelerinden metinlerarası pastiş yöntemiyle aktarılmıştır. Böylece mitlerde yer alan ilk örneğinden yola çıkarak yeniden kurgulanmıştır. Mitolojik kaynaklarda evrenin içerisinde birçok dünya yer almaktadır. İskandinav mitolojisine göre en büyük Tanrı Odin ile kardeşleri Vili ve Ve, ateş ve buzdan yaratılan yıkıcı dev Ymir'i öldürmüş ve onun vücudundan evreni yaratmışlardır. Bu evrende dokuz dünya yaratıp bu dünyaları Yggdrasil isimli evrenin merkezini oluşturan dişbudak ağacına yerleştirmişlerdir.



Şekil 3.9. İskandinav mitolojisinde dokuz dünya¹⁶

Ağacın en üst noktasında Asgard yer almaktadır. Asgard, Aesir Tanrılarının evidir. Bu Tanrılardan en önemlileri savaş ve bilgelik Tanrısı Odin, Odin'in oğlu Şimşek ve Gök Gürültüsü Tanrısı Thor, Kötülük Tanrısı Loki, ışık, neşe ve barış tanrısı

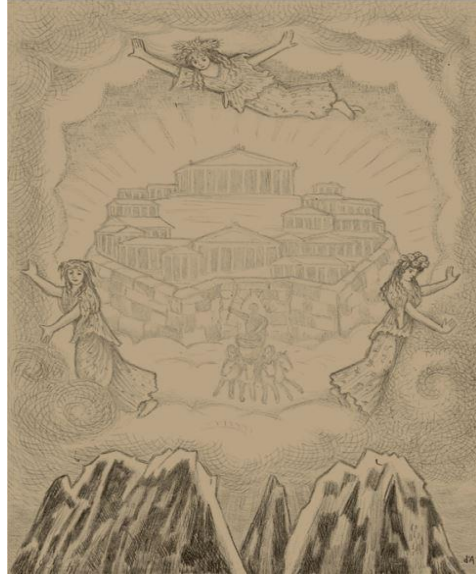
¹⁶ *İskandinav Mitolojisi'ne giriş ve Asgard Tanrıları I.* (2020, 10 28). 03 12, 2023 tarihinde A Journey Company Mountain And Roads: <https://www.mountainandroads.com/post/iskandinav-mitolojisi-giris-ve-asgard-tanrilari> adresinden alındı.

Baldr'dır. Aesir Tanrılarının düşmanları olan, bereket ve büyü ile ilişkilendirilen Vanir Tanrıları ise Vanaheim'de yaşamaktadır. İnsanların dünyası Midgard'dır ve Asgard'dan Midgard'a gökkuşağı köprüsü ile geçiş sağlanmaktadır. Devler diyarı Jotunheim, ı ışık elflerinin dünyası Ljosalfheim ya da Alfheim, karanlık elfler ve cücelerin diyarı ise Svathalfheim'dir. Buzullar ve tatlı su kaynakları Niflheim'de, evreni ısıtan her türlü ateş kaynağı, ateş devleri ve kaos ise Muspelheim'de yer almaktadır. Dokuzuncu ve son dünya ise ölümler dünyası Hel'dir. Harry Potter serisinin kurulduğu evrende de büyücülerin dünyası, sıradan insanlara ait muggle dünyası ve ölümlerin dünyası bulunmaktadır. Büyücülerin muggle dünyaya girebildiği gibi kimi ölümlerin ruhları da yaşayanların dünyasında görülebilmektedir. Bu dünyalar içerisinde de çeşitli mekânlarla filmin akışı sağlanmaktadır. Özellikle seri boyunca en çok kullanılan ve büyücülerin yetiştirildiği bir mekân olarak Hogwarts, mitolojik kaynaklarda yer alan kaleleri animsattır.



Şekil 3.10. Olympos Dağı¹⁷

¹⁷ Estin ve Laporte, 2002, s. 101.



Şekil 3.11. Olymposlu tanrıların evi¹⁸

Hogwarts'ın insanlar tarafından ulaşılamaz ve görülemez olması, Yunan mitolojisinin en büyük Tanrısı -Tanrıların Babası- Zeus ile birlikte on iki önemli Tanrının yaşadığı Olympos Dağı'nı hatırlatmaktadır. 2917 metre yüksekliğiyle bu dağ kaynaklarda yüce, ulaşılamaz, gizemli ve ışıklı bir görsel olarak aktarılmaktadır.



Şekil 3.12. Aesir tanrılarının mekânı Asgard¹⁹

¹⁸ D'Aulaire, 1962, s. 21.

¹⁹ Odin's Castle. (2017). 03 02, 2023 tarihinde Joseph Campbell Foundation: <https://jcf.org/resources/odins-castle/> adresinden alındı.



Şekil 3.13. Hogwarts kalesi²⁰

Ayrıca Hogwarts, Yunan mitolojisinde Olympos Dağı ve Olymposlu Tanrıların kalesinin yanı sıra, İskandinav mitolojisinde Aesir Tanrılarının yurdu, yüksek taş duvarlarla çevrili Asgard'ı (Şekil 3.12) da anıştırmaktadır. Dolayısıyla bu mekânın tasarısında mitolojik tanrıların yaşam alanlarından yola çıkıldığını ve filmlerde de bu alanlara metinlerarası imada bulunulduğunu söylemek mümkündür.

Seride muggle adlandırması ile sıradan insanlara ve gerçek dünya biçimine yer verilmesi böylece izleyicinin zihnindeki gerçek dünya algısından keskin bir ayrımla kopuşun yaratılmaması Furby ve Hines'in (2014) fantastik sinemanın alttörü olarak nitelendirdiği “dünyada geçen fantezi” kavramının bir yansımasıdır. Bu tasarı izleyicinin film izleme deneyimi sırasında gerçeklikten tamamen kopmaktan duyacağı huzursuzluğun ve bu nedenle özdeşleşme sağlanamamasının önüne geçmeyi amaçlayan bir tutumdur. Filmlerde fantastik ve mitolojik unsurların gerçek dünya içerisinde gösterilmesi, gerçeküstü biçimleri normalleştirirken bunun olabilirliğine dair umut verici de olabilmektedir. Böylece gündelik yaşamın bunalımından kaçmayı arzulayan tür filmi izleyicisi için de bir kaçış olanağı sunmaktadır.

Gerçek dünya ile büyülü dünya arasındaki belirsiz durum, Todorov'un deyimiyle “tekinsizlik” ya da “olağanüstü” arasında bırakan bir “kararsızlık” durumunu vermektedir. Fantastik olan, gerçek ile olağanüstü arasındaki kararsızlıktır. Dolayısıyla hem gerçek hem gerçek dışıdır, hem mümkündür hem de olağanüstüdür. Fantastik tüm belirsizliklerin ve soru işaretlerinin kaynağıdır.

Par Louis Vax, fantastiğin çeşitlerini aktarırken şiir, korku ve dedektif unsurlarını, peri masalları ve popüler hurafeleri içerdiğini belirtmektedir. Gerçekliğin

²⁰ Revenson, J. (2019). Harry Potter Film Vault 6 Hogwarts Castle. California, San Rafael, USA: Insight Editions, s.8.

içerisinde beliren büyülü mekânlar; mitolojik öykülerdeki özel güçlere sahip karakterler, kurt adamlar, melez hayvanlar ve yaratıklar; sihirli dünyaya aniden dâhil olan ve ilk kez karşılaştığı olağanüstü olaylar karşısında sorgulamadan şiirsel bir kabulleniş sergileyen başkahraman; korku unsurlarını ve çatışmayı tetikleyen kötü tarafın büyücüleri ve canavarları; kahramanın macerasının asıl amacı olarak ulaşması gerek hedef yolunda beliren gereken gizem ve heyecan duygusunu sağlayan dedektiflik; hepsi fantastiğin birer parçasıdır (Vax, 1960). Harry Potter serisinde, Vax'ın fantastiğin özellikleri olarak tanımladığı tüm unsurlar görülmektedir.

Serinin ilk filmi olan Felsefe Taşı'nda öğrenciler kayıklarla nehri geçerek Hogwarts'a ulaşmaktadır. Mitlerde insanların öldükten sonra yeraltı dünyasına gitmek için kayıkla nehirden geçtiklerine dair anlatılar yer almaktadır.



Şekil 3.14. Odin ve ölen oğlu Baldr²¹



Şekil 3.15. Öğrencilerin kayıkla Hogwarts'a geçişi²²

²¹ Bray, O. (1908). The Elder or Poetic Edda, Commonly Known As Saemund's Edda. London: King's Weigh House, s. 39.

²² Revenson, J. (2019). Harry Potter Film Vault 6 Hogwarts Castle. California, San Rafael, USA: Insight Editions, s.11.

Şekil 3.14'te görüldüğü gibi İskandinav mitolojisinin önemli tanrılarından Odin, ölen oğlu Baldr'ı kayıkla son yolculuğuna uğurlamaktadır. Filmde bu sahnenin metinlerarası pastiş yoluyla, ilk versiyonundan yola çıkarak yapılan değişim ile yeniden sunulması söz konusudur. Öğrenciler kayıkla nehri geçerler ve büyücülük okuluna ulaşırlar. Bu onların eski hayatlarını geride bırakıp yeni bir dünyaya adım attıklarının bir metaforudur. Öldükten sonraki yaşam gibi, karakterler kendi maceralarına başlamadan önceki benliklerinden sıyrılarak fiziksel ve bilişsel yeniliğe, yeni yaşamlarına doğmaktadır. Frye'in incelemelerini ele alan Todorov "söylen, çoğu zaman bir tufanla ilişkilidir ve tufan da bir döngünün başlangıç ve sonunun simgesidir. Çocuk kahraman, çoğu zaman, denizde yüzmekte olan bir kayığa ya da sandığa yerleştirilir" (Todorov, 2017) der. Bu söz, bu sahnenin (*Şekil 3.15*) anlamını açığa çıkarmaktadır: Başlangıç ya da son. Başkahraman Harry Potter için sıradan yaşam sona ermiş ve büyüdü dünyadaki macerası başlamıştır.

Hogwarts öğrencilerinin Hogwarts arazisinde yer alan ormana girmeleri yasaktır. Çünkü Karanlık ya da Yasak Orman olarak da bilinen bu yer, içerisinde çeşitli yaratıklar ve tehlikeler barındırmaktadır. Herkesin korktuğu ormana ancak bir profesörün kontrolünde girilmektedir. Altın üçlü yasak ormana girdiğinde burada yaşayan yaratıklardan bazıları görülmüştür: At adamlar (centaur), tek boynuzlu atlar (unicorn), yarı at yarı kartal olan hipogrifler, kanatlı atlar (testral), dev örümcekler (acromantula), devler, troller... Mitolojide ormanlar yeryüzünde yer alan ikincil dünyalardır. Tatar Türkleri de efsane, masal ve mitlerinde orman motifini sıklıkla kullanmaktadır. Kara orman, kahramanın sınavlardan geçtiği mekânlardandır. Kara orman, kahramanın neyle karşılaşacağı belli olmadığı daima sırlı ve esrarengiz bir yerdir. Adım atılamayacak kadar sık ağaçlarla kaplı bu ormanda kötü ruhlar, kötücül varlıklar ve tuzaklar vardır (Tekin, 2020). Hemen her mitolojide kahramanın farklı boyuta geçişini sağlayan yerlerden biri ormanlardır. Dolayısıyla böyle bir mekân tasviri mitolojik kaynaklardan alıntılanarak film serisine aktarılmıştır.

Serinin ikinci filminde dikkat çeken ve filme adını veren mekân ise Sırlar Odasıdır. Hogwarts'ta kız öğrenciler tuvaletinde gizli bir girişe sahip bu oda, yeraltının derinliklerindedir. Sırlar Odası Hogwarts'ın dört kurucusundan biri olan Salazar Slytherin tarafından yapılmış ve içerisine vahşi bir yaratık olan Basilisk konulmuştur. Salazar Slytherin'in bunu yapma amacı ise safkan olmayan öğrencilerin öldürülmesi ve Hogwarts'ta yalnızca safkan büyücülerin yetiştirilmesidir. Sırlar odasının yeraltında olması, içerisinde ölümcül bir canavarın bulunması, Lord Voldemort'un bu

odayı tuzak olarak kullanması, yeraltı ölümler ülkesini ve buranın Tanrısı Hades'i anıştırmaktadır. Anıştırma, referans alınan ilk kaynağın filme yönelik dönüştürülerek yeniden üretilmesi ile gerçekleştirilir ve metnin ilk anlamına göndermede bulunur. Bu sayede mitolojik bir Tanrıya ya da mekâna yönelik doğrudan bir atıf yapılmaz yalnızca hatırlatma yoluna gidilir. Anıştırma yalnızca alıntılanan metnin kaynağına yönelik bilgi sahibi olan kişinin zihninde canlanabilmektedir. Anıştırma için insan belleğinde yer alan bilginin, dışarıdan gelen uyarılar yoluyla hatırlama eylemiyle yeniden açığa çıkması gereklidir. Dolayısıyla bu sahnede doğrudan bir ölümler ülkesi ya da Hades atfı yoktur ancak benzer motiflerle bu ilk kaynağın hatırlanması sağlanmaktadır.

Kahramanın Basiliski öldürme serüveni ise Perseus'un Medusa'yı öldürme mitinin pastiş yoluyla aktarımıdır. Pastic "artık erişilebilir olmayan tarihsel bir geçmiş simüle etmektir" (Belton, 2006). Mite göre; Antik Yunan Tanrısı Zeus ve Danae'nin oğlu yarı Tanrı Perseus, Seriphos Kralı Polydektes'e düğün hediyesi olarak ulaşılması imkânsız olan bir hediye vermek ister ve ona Medusa'nın başını getireceğini söyler. Medusa²³ yılan saçlı, sivri dişli, gözlerine bakana taşla çeviren dişli bir canavardır. Perseus'un bunu tek başına başarması mümkün değildir. Perseus'un zor durumda olduğunu gören Tanrı Hermes ona yardım eder ve Medusa'yı öldürmek için ihtiyacı olan üç şeyi bulması gerektiğini söyler. Bunlar büyülü başlık, kanatlı sandal ve büyülü çantadır. Ardından tüm bunları nerede bulabileceğini söyler ve ona Medusa'nın başını kolayca kesebilmesi için kılıç verir. Ardından Tanrıça Athena, Perseus'a ayna gibi parlayan kalkanını verir ve Medusa'nın gözlerine direkt bakmak yerine bu kalkana yansıyan görüntüsüne bakmasını söyler. Böylece Perseus başarıyla Medusa'nın başını keser ve büyülü çantasına atar (Hamilton, 2011). Bu mit pastiş yoluyla filmin öyküsüne göre yeniden uyarlanarak Harry Potter ve Sırlar Odası filminde Harry Potter'ın Basiliski öldürmesi şeklinde kurgulanmıştır. Dev yılan Basilisk'in bir nesneden yansımasını gören taşlaşmakta, gözlerine direkt bakan ise ölmektedir. Basilisk ile ilgili bilgiye diğerlerinden önce ulaşan Hermione, arkadaşlarına ulaştırmak

²³ Phoreys ve Ceto'nun Stheno, Euryale ve Medusa adında üç Gorgon kızı vardır. Üç kızdan Medusa ölümlü diğer ikisi ölümsüzdür. Bunlar Uzak Batı'da yaşamaktadır. Başları yılanlarla dolu, boyunları ise ejderha pullarıyla korunmaktadır. Kocaman sivri dişleri, tunçtan elleri ve altın kanatları vardır. Bakışlarıyla karşılaşan herkesi taşla döndürmektedirler. Onlardan korkmayan Tanrı Poseidon, Medusa ile birleşmiş ve ondan çocuğu olmuştur. Helenistik çağa gelindiğinde ise Medusa efsanesi daha farklı gelişmiştir. Başlangıçta Gorgon, Olympos öncesi nesle ait bir canavar olarak nitelendirilmiştir. Ancak daha sonra bir metamorfozun kurbanı olarak görülmeye başlanmıştır. Medusa'nın aslen güzel bir kız olduğu ve kendi güzelliğini Tanrıça Athena ile kıyaslamaya cüret ettiği ve bu nedenle Athena'nın onu cezalandırmak için saçlarını bir yılan yığınınna çevirdiği söylenmiştir. Diğer versiyonlarda ise Athena, Medusa'ya olan gazabından vazgeçmiştir çünkü Poseidon, Tanrıça için kutsal bir tapınakta ona tecavüz etmiştir ve Medusa bu saygısızlığın cezasını çekmek zorunda kalmıştır (Dixon-Kennedy, 1998).

için bu bilgileri kağıda yazmış ve bir ayna ile Basiliske bakmıştır. Elinde kağıt ve ayna ile karşılaşan Hermione, Harry Potter'un olayları anlamasını sağlamıştır. Dolayısıyla Perseus mitinde ayna görevi görmesi için verdiği kalkan ile Athena'nın yardımını filmde Hermione yapmıştır. Bu sayede Harry Potter, Basilisk ile nasıl savaşması gerektiğini öğrenmiştir. Ardından Sırlar Odasında Harry, Basilisk ile mücadele ederken mentor Dumbledore ona Seçmen Şapkayı göndermiştir. Seçmen Şapkanın içinden Gryffindor Kılıcı çıkmıştır. Bu da Hermes'in Perseus'a yaptığı yardımın bir yansımasıdır.

Serinin üçüncü filminde yeni bir mekân olarak Azkaban görülmektedir. Azkaban, büyülü evrenin en korkulan yeridir. Burası uçsuz bucaksız bir denizin ortasına inşa edilmiş, yüksek duvarlarla çevrili, kaçmanın mümkün olmadığı ve ışığın dahi içeri giremediği bir büyücü hapishanesidir. Hapishanenin gardiyanları Ruh Emicilerdir ve mahkûmlara akıllarını kaybettirecek derecede eziyetler etmektedirler. Hapishane mekânları ve kahramanın hapsedilmesi, cezalandırılması gibi pek çok mitos bulunmaktadır. Bunlardan biri Antik Yunan mitolojisinde Danae'nin hapsedilmesidir. Mite göre; Argos Kralı Akrisios'a Delfi kâhini bir kehanette bulunmuş ve ona kızı Danae'nin kendisini öldürecek bir erkek çocuk doğuracağını söylemiştir. Bunun üzerine Akrisios kızını demirden bir kuleye hapsedmiştir (Rank, 2016). Yunan mitolojisinde en çok bilinen ve kahramanların cezalandırılması için sıklıkla kullanılan yer Tartaros'tur. Burası Ölümler Diyarı'nın yedi kat altındadır ve dünyadan uzaklığı gökyüzünün yeryüzüne olan mesafesi kadardır (Graves, 2010). Issız bir ada, mağara, labirent, kuyu, zindan, sandık veya bir şişenin içi, çeşitli mitolojilerde hapishane modeli olarak kullanılabilmektedir.

Serinin dördüncü filmi Ateş Kadehi'nde Hogwarts, diğer büyücü okulları olan Durmstrang, Beauxbatons'un da katılımıyla Üç Büyücü Turnuvası düzenlemiştir. Turnuvada birbirinden zorlu görevler yer almaktadır. Bunlardan biri de içerisinde çeşitli tehlikelerin yer aldığı bir labirente saklanan Üç Büyücü Kupasını bulmaktır. Labirentler mitlerde ceza verme amaçlı kullanılan mekânlardandır. Yunan mitolojisinde Minotaurs'un Labirenti mitine göre; Girit Kralı Minos, ona kurban etmek üzere Poseidon'dan bir boğa getirmesini ister. Ancak Poseidon'un getirdiği boğayı çok beğenen kral onun yerine başka bir boğa kurban eder. Poseidon bu durumdan hoşlanmaz ve kraldan intikam almak için Eros'un okuyla kralın karısı Pasiphae'yi boğaya aşık eder. Girit Kraliçesi Pasiphae ile boğanın birleşmesinden boğa başlı insan vücutlu vahşi bir canavar olan Minotauros doğar. Kralın isteği üzerine

Daidalos içinden çıkılması imkansız bir labirent inşa eder ve Minotauros buraya hapsedilir (Estin ve Laporte, 2002). Labirent, içine giren kahraman için yeni bir yolculuktur ve bu yolculuk sonucunda kahramanın fiziksel ve ruhsal değişim ve dönüşüm yaşayacağı inisiyasyon alanıdır. Kahramanın yolculuğu aşamasında maceraya çağrılan kahraman ile macerasını tamamlayan kahraman arasında fark vardır. Yolculuk sırasında çetin görevlerle sınanan kahraman yolculuğu bitirdiğinde bilişsel olarak daha üstün bir boyuta ulaşmış, bilginin sahibi olmuş ve bir şeylerin ayırdına varmış, aydınlanmış olur. Labirent de bu yolculuğun somut bir mekân üzerinde yansımastır. Labirentin içerisinde kaybolan kahraman labirentten çıkışı bulduğunda kendini de bulmuş olur. Harry Potter için de labirent görevi oldukça zorlu geçer ve oradan çıktığında hayatında birçok şey değişmiş olur.

Britanya büyücü dünyasında kanun, yasak ve cezaları belirleyen, mugglelar ile büyücüler arasında sınırlar çizerek iki evren arasındaki düzeni, büyücü dünyasının gizliliğini korumayı amaç edinen Sihir Bakanlığı, buradaki tek yetkili resmi kurumdur. Eğer biri bu büyücü yasalarını ihlal ederse bakanlığın mahkeme salonunda yargılanmakta, kısa süreli sihir yapmanın yasaklanması gibi küçük ya da Azkaban'a hapsedilmek gibi büyük cezalar almaktadır. Gündelik yaşamda var olan otorite, yasa koyma, bireylerin yasalara uygun davranması, adalet sistemi, cezalandırma ve kurumlaşma faaliyetleri büyülü evrende de hâkimdir. Bu kavramların temeli ise mitolojik döneme dayanmaktadır. İnsan topluluğunun olduğu her yerde bir otorite figürü, toplumsal kuralları belirleme, kural ihlali sonucu suç ve suçlu tespiti, cezalandırma ve itaat gibi uygulamalar düzenlenmiş ve bunlar mitlerde de görülmüştür. Burada ilk otorite figürü olarak kabul edilen ise yaratıcıdır. Thomas Hobbes Leviathan'da Tanrının sözünün politikanın temel ilkesi olduğundan bahsetmektedir. Tanrı ya da tanrı kral ilk yasaları koyar, insanlara ilkeler verir, cezaları ve ödülleri belirler. Tanrı akıl, vahiy ve risalet yoluyla yasalarını insanlara bildirmektedir: Doğal akıl ilkeleriyle, vahiy yoluyla ve Tanrı'nın mucizeler yaratarak diğer insanlar önünde inanılabilirlik kazandırdığı bir adamın sesiyle (peygamber). Tanrı krallığının yasaları aynı zamanda dinin yasalarıdır (Hobbes, 1992). Böylece ilk devlet yapılanması yaratılış ile paralel bir düzende var olmaktadır. İlk otorite figürü mutlak hâkimiyetin sahibi tanrıdır. Tanrının ilkeleri insanların Tanrıya itaatini ve toplumsal düzeni sağlayan ilk yönetim şeklini oluşturmaktadır ve bu inanış aynı zamanda dinin kendisidir.

Farklı uygarlıkların mitolojilerinde farklı yönetimlerden görevli Tanrı veya Tanrıça ile ayrıntılı bir sistematik görülmektedir. Örneğin Gök Tanrı Uranüs ile Yeryüzü Tanrısı Toprak Ana Gaia'nın kızı, ilk Tanrıçalardan titan soylu Themis adalet ile özdeşleştirilen ilk isimlerdendir. Themis adaleti, evrensel düzeni ve doğa yasalarını sürdürmekten sorumludur. Onun sorumluluğu yalnızca insanlar üzerinde değil aynı zamanla Olimposlu Tanrıları da kapsamaktadır. Themis, eşi Zeus'un danışmanlığını yaparak ona tavsiyelerde bulunur, Olimposlu Tanrıların toplantılarına başkanlık ederek buradaki düzeni ve gelenekleri korur, ilkel yasaları belirler (Küçüktaşdemir, 2017).



Şekil 3.16. Themis heykeli

Gözleri bağlı bir elinde terazi bir elinde kılıç tutan Themis heykeli, günümüz adliye mimarisinde hâlâ kullanılmaktadır. Gözlerinin bağlı olması hukuk sisteminin kişilere ve olaylara bakmaksızın tarafsızlığını koruduğunu, bir elindeki terazi adaleti ve adaletteki dengeli ve eşitlikçi tutumu, diğer elindeki kılıç ise yasalara karşı gelmeyi caydırmak amaçlı cezalandırmayı simgelemektedir. Bazen heykelin ayağının altında kitap ve yılan imgesi de yer alır. Buradaki kitap kanunların göstergesi iken ayağıyla yılanı ezmesi ise kanunlara karşı gelenleri ve kötülükleri kanunlar yoluyla bastırmasıdır. Zeus ile Themis'in kızı Tanrıça Dike de annesi gibi adaletten sorumludur. Ancak Dike'nin adalet sorumluluğu insanları kapsamakta, insanlar arasında yaşayarak buradaki düzeni sağlamaktadır. “Dike” sözcüğü, adaletin sağlandığı yer olarak “mahkeme” anlamı taşıırken; “diken didonai” deyiimi ise ceza görmek anlamında mahkemede verilen hüküm için kullanılmaktadır (Erhat, 2010). Dike'nin imgeleri Themis'ten ziyade çağdaş adalet sistemimize daha yakındır.

İnsanları gözlemler, gözlemlerini Zeus’a anlatır ve yasaların dikkate alınmadığı bir durum varsa cezalandırmayı Zeus yapar (Ville, 2011). Dolayısıyla günümüzde kurulu sosyal ve siyasal düzen temelini ilkel dönemden almaktadır. Mitlerde yer alan olaylar ve mekânlar bugünkü sistemin ilk haliyle referans noktalarıdır. Mitlerde en çok ön plana çıkan ise kahramanlardır. Anlatı daima kahraman üzerinden aktarılmaktadır.

3.3.2. Kahramanlar

İncelenen film serisinin başkahramanı Harry Potter için dini bir temsil olduğunu söylemek mümkündür. Harry Potter doğduğu andan itibaren büyücü dünyasında özel bir çocuk olarak nitelendirilmektedir. Annesi tarafından korunmuş ve Lord Voldemort’un ölümcül büyüsü işlememiştir. Film boyunca “seçilmiş kişi” olarak adlandırılan başkahraman, her zaman kötülerin hedefi olmuş ve kötülüğü yok etme görevini üstlenmiştir. Serinin son filminde ise kendi canını feda ederek ölüme yürümüş ve öldükten sonra yeniden dirilerek kötülerini yenmiştir. Tüm bunlar Hz. İsa göndermesidir. Potter, hayat veren anlamındadır. Hayat veren güç ise Tanrı’dır (Özşen, 2006). Dolayısıyla İsrail oğullarına özel olarak gönderilen Hz. İsa’nın öyküsü metinlerarası pastiş yoluyla yeniden kurgulanarak büyücü dünyasını kurtarmak için gönderilen Harry Potter’ın öyküsüne dönüştürülmüştür. Seri boyunca Hristiyanlık kodlarına örtük bir çağrışımda bulunularak anıştırmalar yapıldığı görülmektedir.

Harry Potter karakter oluşumuna katkı sağlayan bir başka örnek ise Yunan mitolojisinin efsanevi kahramanlarından Akhilleus’tur. Bebekken annesi Thetis tarafından Styks nehrine batırılmış olan Akhilleus’un gövdesi böylece silah işlemez hale getirilmiştir (Erhat, 2010). Bu nedenle İlyada Destanı’nda Tanrıça Thetis’ten, yiğit Akhilleus’un şefkatli ve fedakâr annesi olarak bahsedilmektedir (Necatigil, 1985). Filmde Lord Voldemort, Potter ailesini öldürdüğü sırada anne Lily Potter kendini feda ederek bebeği Harry Potter’ı korumuş ve hayatta kalmasını sağlamıştır. Bu senaryonun Akhilleus’un hikâyesine imada (anıştırma) bulunduğu söylenebilir.

Ayrıca Harry Potter’ın yaşadıkları Antik Mısır Mitolojisinin Gök Tanrısı olan Horus’un hikâyesini de anıştırmaktadır. “Mısır efsanesine göre İsis, Kral Tanrı Osiris’in kız kardeşi ve karısı, Güneş Tanrısı Horus’un anasıdır. Karanlıklar Tanrısı Set (Yun. Typhon) Osiris’i öldürünce İsis kocasını aramaya çıkar, bulur ve oğluna öcünü aldirtır” (Erhat, 2010). Mısır mitlerinde Horus’un intikam alması önemli efsanelerdendir.²⁴ Filmde, karanlık büyücü Lord Voldemort, Harry Potter’ın ailesini

²⁴ Bkz.: Hart, G. (2010). Mısır Mitleri. M. S. Türk (çev.), Ankara: Phoenix Yayınları.

katletmiştir. Harry Potter, film serisi boyunca Lord Voldemort ile savaşmış ve sonunda onu yok etmeyi başarmıştır. Tanrı Horus, Antik Mısır'ın koruyucusudur ve onun bu özelliği Hogwarts için savaşan, kötülüğü yenen ve böylece ikincil dünyada huzuru sağlayan Harry Potter ile özdeşleşmektedir.

Bir başka perspektiften bakıldığında ise Harry Potter, yakın arkadaşları ile birlikte her filmde ayrı bir hedef doğrultusunda savaş vermektedir. Bu durum Britanya mitolojisinin en popüler hikâye serisi Kral Arthur'u akla getirmektedir. Kral Arthur, Yuvarlak Masa Şövalyeleri ile çeşitli hedefler uğrunda sınavlar yolundan geçmektedir. Dolayısıyla bu fantastik edebiyat serisi için Kral Arthur imasının kullanıldığını söylemek de mümkündür.

Harry Potter 11 yaşına gelinceye kadar, yaşayan tek akrabası, muggle teyzesi Petunia Dursley'in evinde kalır. Ancak büyücü özelliklerinden dolayı bu muggle evinde ötekileştirilir ve dışlanır. Onun bu evdeki yaşamı Cinderella mitini anımsatmaktadır. Harry, ona layık görülen tek yer olarak evin merdiven altında kalmakta, hizmetçi muamelesi görerek ev işlerinde kullanılmakta ve özgürlüğü kısıtlanmaktadır. Dursley ailesi, Harry'nin büyücü özelliklerine sahip olmasından dolayı hem onun farklılığından korkmakta hem de farklılığını kıskanarak onu kendilerince normalleştirmek amacıyla baskı altında tutmaktadırlar. Dolayısıyla burada “biz ve öteki” ilişkisi açığa çıkmaktadır. Genel kabul gören her türlü tutumdan farklı olan ötekidir ve öteki, “biz”e yabancısıdır. Bu nedenle ötekinin “biz”den farklı olması, “biz”i rahatsız edicidir. Ötekiyle karşılaştığında bu rahatsızlık duygusu ortaya çıkmakta ve öteki korkulacak bir şey haline gelmektedir. Muggle olan Dursley ailesinden büyücü özellikleri nedeniyle farklı olan Harry Potter, Dursleylerin ötekisidir ve bu nedenle nefret edilen, istenmeyen, tehdit unsuru olarak görülen bir kişidir. Filmin başkahramanının problemlerle dolu bir hayata sahip olması, bir ailesinin olmaması, istenmediği bir evde yaşamak zorunda kalması, karakterin fiziksel özelliklerinin kusursuz olmaması, ona gerçek yaşamın içinden biri imajı vermekte ve bu imaj, izleyiciye “olması mümkün” bir atmosfer sunarak özdeşleşmeyi güdülemektedir. Seri boyunca Harry Potter karşısına çıkan tüm engelleri dostlarının yardımıyla aşmış, yalnızca başkahramana yönelik olağanüstü bir güç ya da bireysel başarı edimi yüklenmemiştir. Bu durum mitolojik tanrı, tanrıça ve yarı tanrıların, zorlu görevlerde yardım almaları, hatalar yaparak mükemmellikten uzak olmaları ya da ölümlü olabilmeleriyle benzer biçimler göstermektedir.

Harry Potter'ın seri boyunca, diğer küçük çatışma unsurlarının yanı sıra, asıl düşmanı, serinin antagonisti Lord Voldemort'tur. Başkahraman Harry Potter için yapılan İsa benzetmesinin zıttı olarak Lord Voldemort için de şeytan benzetmesi yapmak mümkündür. Kötülükten beslenen, savaş, kaos, karanlık ve mutsuzluk isteyen bir karakterdir. Bu özellikleriyle Yunan mitolojisinin acımasız Tanrısı Hades ile de özdeşleştirmek mümkündür. Yunan mitlerinde Hades'in öfkesini uyandırmamak için adının söylenmesinden sakınılmaktadır. Aslında Hades “görünmez” demektir ancak toprağın içerdiği bitki ve maden zenginliklerine ima yoluyla kendisi Plüton yani “zengin” diye adlandırılmaktadır (Estin ve Laporte, 2002). Harry Potter serisinde de Lord Voldemort'tan korkanların onun adını anmaya dahi cesaret edemediklerini ve kendi aralarında ondan bahsederken “kim olduğunu bilirsin sen (you know who)” ya da “ismi lazım değil (he who must not be named)” şeklinde hitap ettikleri görülmektedir. Aynı zamanda Hades'in simgelerinden biri yılanıdır ve Lord Voldemort'un en değer verdiği şey Nagini isimli yılanıdır.

Ayrıca Lord Voldemort ve onun destekçileri olan Ölüm Yiyenler, Hitler ve Nazi göndermesidir. II. Dünya Savaşı sırasında Hitler'in “The Blitz”²⁵ adını verdiği 7 Eylül 1940 ile 16 Mayıs 1941 tarihleri arası Birleşik Krallık'ı ve başkent Londra'yı hedef alan bombalı saldırısı 40 bini aşkın sivilin ölümüne sebep olmuştur. Benzer şekilde Harry Potter ve Melez Prens filminde Lord Voldemort ve Ölüm Yiyenler Londra'ya saldırmış, Millennium Köprüsü başta olmak üzere birçok yıkıma sebep olmuşlardır. İngilizler tarafından seilmeyen Hitler örneği, büyücü dünyasının da nefret kazanacağı, yıkmaktan ve öldürmekten zevk alan bir antagonistin yaratılışında etkili olmuştur. Lord Voldemort, büyücü dünyasında ırkçılığı aşıl原因, safkan olmayanların ölmesi gerektiğini söyleyen ve “bulanık” kavramını çıkartarak ötekileştirmeye sebep olan bir karakter olmasına karşın aslında kendisi de muggle babadan olma bir “bulanık”tır. Bu durum safkan Alman olmayanların haklarını gasp ederek onları toplama kamplarına gönderen ve Yahudileri yok etmek isteyen Adolf Hitler ile özdeşleşmektedir.

Hitler, kendi propagandasını halka yaymak, kısa sürede geniş kitlelere ulaşmak için kitle iletişim araçlarını manipüle ederken, Lord Voldemort da aynı amaçla büyücü gazetesi olan Gelecek Postası'nı kullanmıştır. Böylece yalan haber yaparak kendi ideolojisini destekleyici imgeler sunmuş, kitlelere ideolojiyi benimsetmek ve kendi

²⁵ Bkz.: Ray, M. (2000). The Blitz: World War II. 04 10, 2023 tarihinde Britannica: <https://www.britannica.com/event/the-Blitz> adresinden alındı.

iktidarının yanlışlarını, yıkımlarını gizlemek için başka birini suçlu göstererek kendini aklamayı amaçlamıştır. Hitler şansölye iken, Hitler Gençliği'ni kurmuştur. Bu program, genç Alman erkek çocuklarını orduya katılmaya ve genç Alman kızlarını gelecekteki anne rollerine hazırlamak içindi. Hitler ayrıca Alman Üniversitelerinde ırk çalışmaları kursları ve Irk Çalışmaları Bölümleri kurmuştu (Magic, 2016). Benzer şekilde serinin sonlarına doğru Lord Voldemort önderliğinde Ölüm Yiyenler Hogwarts'ı ele geçirmiştir. Eğitim sistemini ve okulun kontrolünü ele geçirmiş, kendi fikirlerini müfredata dayatmıştır.

Lord Voldemort ve Harry Potter arasında dikkat çekici ortak noktalar mevcuttur. Her iki karakter de Seçmen Şapka tarafından Slytherin binasına uygun öğrenci olarak düşünülmüştür. Ancak Harry Potter, “Slytherin olmasın” diyerek Seçmen Şapkanın kararını etkilemiş ve Gryffindor öğrencisi olmuştur. Buradan ikisinin benzer özellikler taşıdığı ancak bu özellikleri farklı yönlerde kullandıkları çıkarımı yapılabilir. Yine her iki karakter doğuştan çataldili yeteneğine sahiptir ve yılanlarla iletişim kurabilmektedir. İkisi de safkan olmayan, melez büyücülerdir ve çocukluklarında anne-baba figürlerinden yoksun kalmalarının ardından Hogwarts'a büyük bir bağlılık duymaktadırlar. Voldemort, bebekliğinde Harry'ye ölümcül büyü yapmış ama annesi Lilly Potter onu korumayı başarmıştır. Bu esnada Voldemort farkında olmadan ruhundan bir parçayı Harry'nin içine hapsetmiştir. Bu nedenle ikisi arasında bir bağlantı oluşmuş ve bu bağlantı yoluyla birbirlerinin zihinlerine girebilir hâle gelmişlerdir. Harry Potter, düşmanı olan bu bağdan ve benzerliklerinden daima rahatsızlık duymuştur. Lord Voldemort, Harry Potter için bir ötekidir ve ötekinin yüzünü görmek rahatsız edicidir. Ancak bilinç, kendini öteki aracılığıyla açığa çıkarmaktadır; çünkü öteki, bilincin aynasıdır. Ayna benlik teorisinde olduğu gibi benliğin başka kişilerle kurulan ilişkilerden etkilenmesi ve bu etkileşim süreciyle şekillenmesi durumu söz konusudur. Bu bağlamda Harry Potter benliğini, kişiliğini, ne'liğini, en büyük düşmanı Lord Voldemort ile karşılaştığında, onunla yüz yüze geldiğinde kurmaktadır. Harry Potter, karşısında “kötü”nün bir tezahürünü gördüğü için “iyi” bir temsil oluşturabilmektedir. Başkahramanın bilişsel bir erginliğe ulaşmasını onun zıtlıklarla, çatışmalarla ve engellerle karşılaşması ve bunlar karşısında sergilediği tutum sağlamaktadır. Mısır mitolojisinde İyi Tanrı Osiris ile Kötülük Tanrısı Seth kardeşlerdir. Seth, bulunduğu ortama daima kaos ve karmaşa getirmiş, Mısır Tahtına oturmak için kardeşi Osiris ve onun oğlu Horus ile savaşmıştır.

Ancak iyiliğe karşı bir zafer elde edememiştir (Hart, 2010). Bu iki zıt karakterli kardeşin birbirleriyle mücadelesi metinlerarası pastiş yöntemiyle büyücü dünyasının en güçlüsü ve tek hükümdarı olmak isteyen karanlık tarafın lideri acımasız ve yıkıcı Lord Voldemort ile ona karşı savaşı, bu evrende iyiliğin hâkim olmasını isteyen fedakâr ve cesur Harry Potter'ın hikâyesine dönüşmüştür.

Lord Voldemort'un kötücül karakterinin bir diğer yansıması ise Yunan mitolojisinde Typhon ya da Typheus adıyla anılan, bazen yıkıcı bir kasırga, bazen de ateş püskürten bir devdir (Smith, 1849). Gaia ve Tartarus'un oğlu olan Typhon, devlerin en büyüğü, aynı zamanda fırtına ve canavarların tanrısıdır. Tanrılar dahi Typhon'dan korkmakta ve ondan kaçmaktadır.



Şekil 3.17. Zeus ve Typhon'un savaşı (Münih, Almanya, M.Ö. 540-530)²⁶

Typhon'un bütün vücudu yılanlarla kaplıdır. Devasa bir boyuta sahiptir ve kollarını açtığında yüzlerce alanı kaplamaktadır. Ellerin ve ayakların görevlerini yılanlar yapmaktadır. Gözleriyle ateş saçmakta, büyük kayaları hatta dağları yerinden sökerek düşmanına fırlatmaktadır. Olymposlu Tanrılar, Typhon'u gördüklerinde bir hayvan kılığına girerek Mısır'a kaçmışlardır (Graves, 2010). Metinlerarası pastiş yoluyla bu korkunç yaratık kısmen daha iyi bir görünümle Lord Voldemort karakterine atfedilmiştir.

²⁶ Typhon. 05. 07. 2023 tarihinde mythus.fandom.com: <https://mythus.fandom.com/wiki/Typhon> adresinden alındı.



Şekil 3.18. Lord Voldemort ve yılanı Nagini²⁷

Typhon'un yılanlarla çevrili bedeni, Lord Voldemort'un yılan ile simgelenmesine ve korkunç işlerini yapan Nagini adında bir yılanı sahip olmasına etki etmiştir. Ayrıca Zeus'un Typhon'u öldürdüğü gibi Harry Potter da Lord Voldemort'u öldürmüştür. Bu açıdan bakıldığında Harry Potter için bir Zeus anıştırması olduğunu söylemek mümkündür.

Filmdeki karakterlerin, farklı kültürlerde ait farklı mitolojilerde farklı tanrı isimleriyle özdeşleştirildiği görülmektedir. Tanrı, farklı kültürlerde farklı isim ve betimlemelere sahip olsa da hikâyeleri birbirine benzemektedir. Bununla ilgili olarak Joseph Campbell, “sonsuzluk maskeleri” olarak adlandırdığı, tanrının yüzünü gizleyen ve ortaya seren pek çok imgesinin var olduğundan bahsetmektedir. Ona göre “gerçek birdir, bilgiler onu birçok isimle anarlar. Bir mit, Tanrının bir maskesidir, görünür dünyanın arkaasında yatan şeyin bir metaforudur. Mistik gelenekler ne kadar farklı olursa olsun, bizi yaşama eyleminin kendisine dair daha derin bir farkındalığa çağırma konusunda hemfikirdiler” (Campbell, 1991). Dolayısıyla kültürün inanç sistemlerine uygun üretilen tanrı motiflerinin farklılığından ziyade bu motiflerin hizmet ettiği amaç ve toplumsalla olan bağı önemlidir. Bu da genellikle benzer anlamlarla karşılanmaktadır. Lord Voldemort karakteri Mısır'da Seth, Yunan'da Typhon ile özdeşleşebilir. Ya da Harry Potter Mısır'da Horus, Yunan'da Akhilleus olarak karşılık bulabilir. Onların ortak noktaları bir topluma ait iyi ve kötü eylemde bulunan

²⁷ Nagini. 05. 07. 2023 tarihinde Harry Potter Wiki: <https://harrypotter.fandom.com/wiki/Nagini> adresinden alındı.

karakterlerin ya da Tanrı modellerinin metaforik olarak aynı anlama hizmet ediyor olmalarıdır.

Başkahraman sınavlar yolu boyunca daima yakın arkadaşlarının yardımına ihtiyaç duymuştur. Bu nedenle serinin aslında birden fazla kahramanı vardır. Bunlardan biri Harry Potter kadar kahramanlık sergileyen Ronald Weasley'dir. Harry'nin en yakın arkadaşı olması ve seri boyunca bütün zorlukları birlikte aşmaları sebebiyle Ron Weasley için Kral Arthur efsanesindeki Sir Gawain anıştırması olduğu söylenebilir. Weasley Ailesi safkan büyücüdür. Weasley kelimesi, İngilizce “gelincik” anlamındaki “weasel”den türemiştir. Kızıl tüylü gelinciklerin görünümü kızıl saçlı Weasley ailesine atfedilmiştir. Ayrıca gelinciklerin ağaç kovuklarında yaşaması, Weasley ailesinin ağaçtan yapılmış evlerinin “kovuk” olarak adlandırılmasına neden olmuştur. Muggle olanlara karşı oldukça sempati besleyen, yedi çocuklu, dokuz kişilik Weasley Ailesi, hem mugglelara karşı tutumlarından hem de yoksul olmalarından dolayı bazı büyücüler tarafından alaya alınmakta ve ötekileştirilmektedir. J.K. Rowling'in film serisi için önemli olan karakterleri sosyal sınıf ayrımı yaşatarak ötekileştirmesi, gerçek yaşam pratiklerindeki kalıp yargıları ve sosyokültürel kodları yıkıcı bir tutumdur. Bu evrende değerli olarak görülen safkan ırka sahip Weasleyler ötekileştirilebilmekte, fakir olabilmekte, aşağılanmakta ve başkaları uğrunda ölebilmektedir.

Büyücü evreninde, büyücü anne ve babadan meydana gelenler safkan olarak nitelendirilerek yüceltilmekte, ailesinde muggle olanlar ise bulanık olarak adlandırılarak aşağılanmaktadır. Kan saflığı konusu bu kurgusal evrenin ırkçılık hareketidir. Seride bu ayrımı yapanlar kötü tarafın savunucuları iken başkahraman Harry Potter muggle akrabalarının yanında yetişmiş ve yarı muggle yarı büyücü aileden gelen “bulanık” bir anneye sahiptir. Harry Potter'ın en yakın arkadaşı Hermione Granger ise muggle anne ve babaya sahip oldukça başarılı ve dikkat çeken bir cadıdır. J.K. Rowling'in en önemli karakterleri safkan yapmaması ve safkan olmamalarına rağmen en güçlü büyücü özelliklerine sahip olmaları, ırkçı yaklaşımlara yapılan bir eleştiridir.

Harry Potter'ın diğer dostu ve serinin bir diğer önemli kahramanı Hermione Granger'dır. Serideki Hermione karakterinin ismi, Yunan mitolojisinde Meneleos ile Helene'nin kızı Hermione'den alıntıdır (Erhat, 2010). Hermione'nin anne ve babası muggledır ancak kendisi çok başarılı bir büyücüdür ve Hogwarts'ın en başarılı

öğrencilerindendir. Safkan büyücülerin dahi onun yetenek ve başarısına ulaşamaması, statü gibi kalıp yargıların yıkılmasını simgelemekte ve Hermione’yi Tanrıçalaştırmaktadır. “Granger” soy ismi “ çiftçi” anlamına gelmekte²⁸ ve bu onun muggle kökenini yansıtmaktadır.

J.K. Rowling, bu kurgusal evreni sadece erkek egemenliği üzerine kurmamıştır. Hermione Granger altın üçlünün ve serinin tamamının önemli kadın karakteridir. Filmin Tanrısal bir figürü olan Profesör Dumbledore kadar, Hermione Granger da Harry Potter’a akıl hocalığı yapmış, yol gösterici olmuş ve birçok engelin üstesinden gelmesine yardımcı olmuştur. Filmde Hermione ve diğer tüm kadın karakterler güçlü kadın örnekleridir. Hem aydınlık hem de karanlık taraftaki bütün kadınlar başarılı ve güçlü büyücülerdir. Yardıma veya “erkek tarafından kurtarılmaya” ihtiyaç duymadan başarılarını elde etmişlerdir. Film serisinde toplumsal cinsiyet eşitliğine çaba gösterilse de başkahraman ve onun baş düşmanı erkek karakterdir. Bu nedenle savaşmak, rekabet etmek, yenmek ve yenilgiye uğratmak gibi güç gerektiren eylemlerin erkekler arasında gerçekleşebileceği ve gücün erkekler tarafından aktarılabilmesi olgusu ortaya çıkmaktadır. Avcı erkekler ve toplayıcı kadınlar mitine kadar uzanan tarih boyunca, ataerkil bir mitolojinin göstergesi olarak, güç ve savaş erkeğe atfedilmişken, kadınlar daha az güç gerektiren ve daha güvenli alanlarda yer alması beklenen işlere yönlendirilmiştir. Yunan mitolojisinde Tanrıların Tanrısı Zeus, İskandinav mitolojisinde Tanrıların babası Odin, Mısır mitolojisinde Baba Tanrı Osiris gibi çeşitli uygarlıkların mitolojik tanrılarının en önemlileri her zaman erkek arketipiyle tasvir edilmiştir. İnsanın kökenini bulmaya yönelik oluşturduğu bir insan bilimi olarak mitolojide nasıl ki tanrıçalara ikincil rollerde yer verilmişse, bugün hala toplumda kadının rolü tartışılmaktadır. Ataerkil köklere sahip kitleyi filmle özdeşleştirebilmek için de yine ataerkil kodlar iletilmektedir.

Filmdeki iyi tarafın güçlü kadın temsillerinden bir diğeri Hogwarts’ta Başkalaşım Dersi Profesörü Minerva McGonagall’dır. Bu karakter Tanrıça Athena’nın metinlerarası bir aktarımıdır. Athena, Roma mitolojisinde “Minerva” adıyla yer almakta ve Atina şehrinin baş tanrıçası ve koruyucusu olarak görev yapmaktadır. Benzer şekilde Profesör McGonagall, Hogwarts’ın dört büyücü evinden biri olan Gryffindor’un başkanıdır. Son derece zeki, yetenekli bir cadıdır ve adaletli bir barış

²⁸ Tureng: <https://tureng.com/tr/turkce-ingilizce/granger> adresinden alındı.

sağlayıcıdır. Profesör McGonagall, Atina şehrinin koruyucusu Tanrıça Minerva gibi Hogwarts'ı korumak için her şeyi yapmakta, Hogwarts için savaşmaktadır.

Film karakterlerinin animagus yetenekleri bulunmaktadır. Animagus, büyücülerin hayvan formuna bürünebildiği bir yetenektir. Animagus, büyücülük dünyasında metamorfoza verilen addır. Metamorfoz ya da başkalaşım, bir canlının fizyolojik olarak dönüşüm geçirmesidir. Metamorfoz, özellikle Ortaçağ Avrupa inançlarında görülen cadı ve büyücülerin bir yeteneğidir. Böylece istedikleri zaman insandan hayvana, hayvandan insana dönüşebilmektedirler. Cadıların sabbatlara²⁹ uçmak için direkler ve süpürgeler üzerinde bacalarını yükseltirken kendilerini dönüştürdükleri söylenmektedir. En yaygın formlar keçi, kurt, kedi, köpek, inek, tavşan, baykuş ve yarasadır. Bazı cadılar, belki de kendilerine sürdükleri bazı merhemlerdeki halüsinojenik bileşenlerin bir sonucu olarak bunu yaptıklarına inanmışlardır (Guiley, 2008).

McGonagall'ın animagusu bir kedidir ve istediğinde kedi formuna bürünebilmektedir. Bu yeteneği, Mısır mitolojisinindeki kutsal kedileri ve bir kediye dönüşen Tanrıça Ubastet'i akla getirmektedir. Güneş Tanrısı Ra'nın kızı olarak anılan Ubastet (ya da Tefenet, Sekhmet) kedi ya da dişi aslan başlı bir kadın figürü olarak tasvir edilmektedir (Muller ve Scott, 1964). Efsaneye göre, babasına kızdığı için evinden ayrılan Ubastet, Nil Nehri'nde yıkanarak saf bir ruha sahip olan kediye dönüşmüştür. Mısır mitolojisinin kutsal kedileri, Mısırlı kadınların benzemeye çalıştığı ve bazen bir Tanrıça olarak kabul ettiği hayvanlardır.

Molly Weasley ise daha çok “anne” rolüyle dikkat çeken bunun yanı sıra serinin sonlarında güçlü kadın temsilini açığa çıkaran bir karakterdir. Safkan büyücü ailesi Weasleylerin annesi olan Molly, Arthur Weasley ile evlidir. Bill, Charlie, Percy, Fred, George, Ron ve Ginny adında yedi çocuğu vardır. Kendi çocuklarının yanı sıra Harry Potter'a da anne şefkatiyle yaklaşmakta, onu sevip korumaktadır. Molly Weasley çok yetenekli bir cadıdır ancak serinin neredeyse tamamında bir “anne” konumunda

²⁹ Sabbat (Şabat); Yahudilikte ve bazı Hristiyan Kiliselerinde ibadete ve işten dinlenmeye adanan cumartesi gününü ifade etmektedir. Bu kelimeden türeyen Cadı Şabatı (Witches Sabbath) ise çok daha farklıdır. Pagan kültüre dayanan Cadı Şabatları geceleri dağ, mağara ve orman gibi uzak ve ıssız yerlerde yapılmaktadır. Bir şabata ulaşmak için cadılar, hayvanlara dönüşmüş iblislerin sırtında, süpürge sopaları veya sırtlara binerek havada uçmaktadır. Cadıların kendilerini bazen hayvana dönüştürmektedirler. Şabat ayinine şeytan başkanlık etmektedir. Şeytan genellikle boynuzlu bir teke şeklinde, çirkin ve pis kokulu olarak ortaya çıkmakta ancak bazen bir kurbağa, karga veya kara kedi olarak da geldiği söylenmektedir. Ayinde vaftiz edilmemiş bebekler kurban edilmekte daha sonra pişirilip yenilmektedir. Devamında cadılar ve iblisler dans edip çiftleşmektedir. Şabat sonu, şafaktan önce cadılar evlerine geri uçmaktadır (Guiley, 2008).

görülmektedir. Zamanının çoğunu eşine, çocuklarına ve ev işlerine ayırmaktadır. İlgisini ve sevgisini ailesine karşılıksız olarak sunmaktadır. Sürekli ailesine ve Harry'ye hediye olarak örgü örmektedir. En büyük korkusu ise ailesine kötü bir şey olmasıdır. Serinin sonunda ise Molly Weasley toplumsal cinsiyet rollerinin dışına çıkarak Hogwarts Savaşı'na katılmıştır. Bellatrix Leastrange'nin lanetli büyüsü kızı Ginny'ye gelmek üzere olduğunu görmüş ve çocuğunu korumak için Bellatrix'i öldürmüştür. Molly'nin şefkatli anne rolü Antik Yunan mitolojisinin bir adı da "İdalı ana" olan Olymposlu Tanrıların annesi Rhea'yı anımsatmaktadır. Mite göre Rhea'nın eşi Kronos hükümdarlığının oğlu tarafından devrileceği kehaneti üzerine çocuklarını yutar. Ancak çocuklarına çok düşkün olan Rhea, Zeus'u korumak için onu doğuracağı gün Girit'teki İda Dağı'nın mağarasına saklanır. Rhea, Zeus'u burada doğurur ve onun yerine Kronos'a kundağa sarılı bir taş verir. Kronos bu taşı da yutar ve Zeus'tan haberi olmaz. Böylece gözden uzak büyüyen Zeus, babası Kronos'u mağlup ederek kardeşlerini onun midelerinden çıkartır (Can, 1994). Rhea'nın çocuklarını yaşatmak için verdiği mücadele metinlerarası anırtırma yoluyla Molly Weasley'nin anneliğine aktarılmıştır. Böylece serinin sonlarına kadar bir anne olarak karşılıksız sevgi veren, çocuklarının bakımını üstlenen ve çatışmalara net bir katılım sağlamayan Molly Weasley, Ölüm Yadigarları filminde Hogwarts Savaşı'na katılarak, "erkek işi" olarak görülen savaşma eylemini de üstlenmiştir.

Öte yandan karanlık tarafın savunucuları olan kadınlarda ise anneliğe atfedilen sevgi, duygusallık ve koruma içgüdülerinin olmadığı görülmektedir. Onlar acımasızlıkları ve savaşçı olmaları ile daha eril bir tavır sergilemektedir. Bellatrix Lestrange bunlardan biridir. Bellatrix, Lord Voldemort'un en sadık hizmetkârıdır ve bizzat Lord Voldemort tarafından kara büyü eğitimi almıştır. Sirius Black ile kuzen olmasına rağmen kuzeninin aksine karanlık tarafın savunucusu olmuş hatta büyük bir zevkle Sirius Black'i öldürmüştür. Bellatrix ismi de tıpkı Sirius gibi yıldızlarla ilgilidir. Orion (Avcı) Takımyıldızındaki en parlak üçüncü yıldızın ismi Bellatrix'tir. Aynı zamanda Yunan mitolojisinde bir amazon savaşçısının adıdır (Dixon-Kennedy, 1998). Bellatrix Lestrange, serinin güçlü kadın örneklerindendir. Çok iyi bir büyücü, savaşçı ve Ölüm Yiyendir. Çılgın, korkusuz ve sadist bir kişiliği ile kendisinden en çok korkulan kadındır. Bir aile kurmaya ya da çocuk yetiştirmeye meyilli değildir. Bu yönüyle serinin, toplumsal cinsiyet rollerini yıkan karakterlerindendir. Bellatrix'in ablası Narcissa Malfoy ise yine bir Ölüm Yiyen olmasına rağmen çocuğu için daha

hassas davranışlarda bulunmaktadır. Ölüm Yadigarları'nda oğlu Draco Malfoy'u koruduğu için, Lord Voldemort karşısında ölü taklidi yapan Harry Potter'ı ele vermemiş ve Karanlık Lord'a yalan söyleyerek öldü demiştir. Ölüm Yiyen olmanın zalim tutumuna rağmen Narcissa anneliğin korucuyucu bir figür oluşunu da yansıtmıştır.

Nymphadora Tonks ise hem kadın hem erkek rolleriyle görülen bir karakterdir. Tonks, Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı filminde, Dumbledore ve Hogwarts için savaşan yoldaşlık üyelerinden biridir. Tonks'un metamorphmagus yeteneği bulunmakta ve bu sayesinde sıradan büyücülerin aksine, herhangi bir iksire veya büyüye ihtiyaç duymadan şekil değiştirebilmektedir. Başka bir insanın ya da hayvanın görüntüsünü alabilmekte ya da duygu durumuna göre saçlarının rengi değişmektedir. Nymphadora ismi Latince "su perisi" anlamına gelmektedir. Bu isim Yunan mitolojisindeki "nymph"lerden türetilmiştir. Nymphler güzel genç kadın görünümündeki periler ya da diğer bir deyişle tabiat ruhlarıdır. Doğanın her yerinde sayısız çoklukta bulunurlar ve bulundukları yere göre şekil değiştirebilirler. Nymphadora Tonks'un şekil değiştirme yeteneği ile mitolojinin perilerine açık bir göndergede bulunulmuştur. Çok iyi bir savaşçı, güçlü bir kadın ve anne olan Tonks, dişil ve eril dengeyi yansıtmaktadır.

Serideki muğlak kadın karakter olarak Dolores Umbridge'den söz edilebilir. Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı filminde ilk kez görülen ve bakanlık müsteşarı olan Dolores Umbridge, Sihir Bakanlığı'nın Hogwarts eğitimine müdahalesi sonucu Hogwarts'a Karanlık Sanatlara Karşı Savunma dersinin öğretmeni olarak atanmıştır. İşkence etmekten ve sadistçe davranışlardan zevk alan, simetri takıntısı olan, muggle anne ve kofti kardeşe sahip olmasına rağmen kendisinin bir safkan olduğunu söyleyerek ırkçılık yapan, melez olan her türlü yaratıktan nefret eden, serinin kötü karakterlerindendir. Öğrencilere karşılaşılabilecekleri tehlikelere karşı savunmayı öğretmesi gerekirken Dolores otoritenin diliyle konuşarak onları itaate zorlamakta ve bilgisiz kalmalarını, bir şeyleri sorgulamamalarını istemektedir. Lord Voldemort'un yükseldiğini ve Hogwarts'a saldıracağını söyleyen gençleri baskılayarak böyle bir şeyin mümkün olmadığı görüşünü iddia etmektedir. Ait olduğu bürokrasinin siyah ve gri renklerine karşı Dolores Umbridge, her zaman baştan aşağı pembe giymektedir. Evinin ve ofisinin duvarları hareketli kedi posterleriyle doludur ancak gerçek bir kedi sahiplenmemiştir. İçerisindeki kötülüğü pembe renklerle ve kedilerle gizlemeye

çalışmakta belki de kadınlığını bu şekilde vurgulamaya çalışmaktadır. Ancak cinsiyet rollerinde pek başarılı olduğu söylenemez. İnsan ilişkileri sıkıntılıdır. Ne iyi tarafa aittir ne de kötü tarafa. Yetenekli bir büyücü ya da savaşçı değildir. Bakanlık görevlerinde de adil bir politika izlememektedir. Tüm bu yönleriyle belirsiz bir karakterdir ve gündelik yaşamda kabul edilen kalıpları sorgulatmaktadır.

Serinin altın üçlüsünün (Harry Potter, Ron Weasley ve Hermione Granger), ilk filmde son filme kadar, olay örgüsü boyunca dostluğunu sürdürdüğü karakter Rubeus Hagrid'tir. Hagrid, uzun dağınık saçları ve sakallarıyla yarı dev yarı insan olan melez bir büyücüdür. 11 yaşına geldiğinde başkahramanın macerasını başlatmış ve macera tamamlanana kadar kahramana yardım etmiştir. Hagrid, Hogwarts'ta öğrencilik yıllarında Tom Riddle (Lord Voldemort'un gerçek adı) tarafından tuzağa düşürülerek okuldan uzaklaştırılmıştır. Ancak Dumbledore, Hagrid'in Hogwarts'ın bahçesindeki kulübede kalıp, anahtarlardan ve hayvanlardan sorumlu öğretmen olarak çalışmasına izin vermiştir. Rubeus Hagrid, Kelt mitolojisinde her şeyi iyi yaptığı için "İyi Tanrı" lakabıyla bilinen Dagda'nın metinlerarası pastiş yöntemiyle fantastik filme uygulanmasıdır.



Şekil 3.19. Kelt Tanrısı Dagda



Şekil 3.20. Harry Potter serisi Rubeus Hagrid

Dagda, çok güçlü, ateş ve toprakla bağlantıları olan, fiziksel olarak son derece büyük ve okült konularda çok bilgilidir. Asil, kral ve Tanrı olduğu kadar dünyevi bir karakterdir. İyi bir savaşçı ama aynı zamanda başkalarının ihtiyaçlarını karşılayan baba figürüdür. Dagda bazen komik bir şekilde, muazzam bir iştahı ile iri bir adam olarak tasvir edilmektedir. Ayrıca Thor'un çekici gibi devasa çatallı bir daldan silahı ve içinde sürekli yemek kaynayan devasa sihirli bir kazanı bulunmaktadır (Daimler, 2018). Hagrid görünümü için Dagda'dan doğrudan alıntı yapıldığını söylemek mümkündür. Hagrid, tam olarak üstün güçlere sahip bir Tanrı özellikleri taşımasa da “iyi” olmasıyla oldukça öne çıkmaktadır. Karakterinde kötülük ya da acımasızlık yoktur. Daima iyi şeyler yapmakta, en vahşi canavarlara bile babalık duygusuyla ve sevgiyle yaklaşmaktadır. Dagda'ya gönderme olarak kulübesinde daima pişen bir yemeği bulunmaktadır.

Başkahramanın akıl hocası, serinin kilit karakterlerinden biri Albus Dumbledore'dur. Lord Voldemort'un tek korktuğu kişi, Hogwarts'ın müdürü ve büyücü evreninin en saygın insanıdır. Albus Dumbledore karakteri, Kelt/Britanya mitolojisinin Kral Arthur efsanesinde yer alan Arthur'un mentoru, büyücü Merlin'in metinlerarası pastiş yoluyla aktarılmasıdır.



Şekil 3.21. Merlin³⁰



Şekil 3.22. Albus Dumbledore³¹

Merlin, “büyük büyücü ve kâhin; üç Britanya kralının, Aurelius Ambrosias, Uther Pendragon ve Arthur’un danışmanı” (Rosenberg, 2003). Dumbledore tıpkı Merlin gibi güçlü bir bilge, kâhin ve başkahramanın mentorudur. İki metin arasındaki her türden alışverişi ifade etmek için kullanılan metinlerarası sözcüğü, resim, müzik, heykel, dans, fotoğraf, film gibi biçimleri de bir “metin” olarak ele almakta ve bunların diğer yazınlarla alışverişini incelemektedir (Aktulum, 2011). Mitolojide tasvir edilen ve resimleri yapılan Merlin ile film serisinin karakteri Albus Dumbledore arasındaki

³⁰ Doré, G. (1995). *Doré's Illustrations for "Idylls of the King"*. New York, USA: Dover Publications.

³¹ Revenson, J. (2019). *Harry Potter Film Vault 11 Hogwarts Professors and Staff*. California, San Rafael, USA: Insight Editions, s.11.

dış görünüş benzerliği metinlerarası bağlamda açıkça görülmektedir. Dolayısıyla filmdeki kurgusal karakterin biçimsel tasarısında İngiliz efsanelerinden büyücü Merlin'e doğrudan bir atıfta bulunulduğu, metinlerarası alıntı yoluyla resimden sinemaya bir aktarım gerçekleştiği anlaşılmaktadır.

Albus Dumbledore, bu kurgusal evrenin tanrısı gibidir. Çünkü Dumbledore, görünmeyenin ardındakini görebilen, gerçeğin bilgisine sahip olan ve güçlü yetileriyle problemleri kolaylıkla çözebilen niteliklere sahiptir. Dumbledore büyücü yeteneklerinin yanı sıra, bu evrende bulunan en güçlü asa olan Mürver Asaya sahiptir. Mürver Asanın gücü ölümü yenebilme seviyesindedir. Dumbledore, bu yönüyle Yunan mitolojisinin en güçlü tanrısı Zeus'u anımsatmaktadır. Albus Dumbledore, büyücülük dünyası için bir güç ve yücelik örneği olarak Zeus gibidir.

Bir diğer kilit karakter Severus Snape'dir. Hogwarts iksir dersi profesörü ve Slytherin binasının müdürüdür. Severus kelimesi Latince "ciddi", "katı", "sert" anlamlarına gelmektedir. Bu isim, öğrencilerine oldukça sert davranan, asık suratlı Profesör Severus'un davranışlarına bir göndermedir. Snape aslında kötücül görünümünün ardına gizlenerek başkahramana yardım etmektedir. Lord Voldemort'un en güvendiği kişilerdendir ancak aslında Albus Dumbledore'a sadık bir ajandır. Lord Voldemort başta olmak üzere çoğu kişi onu karanlık tarafın savunucusu zannederken, Snape yalnızca Harry Potter'ın koruyucusu olmuştur. Bunu yaparken hiçbir zaman ödüllendirilmemiş, ödül beklememiştir. Harry Potter dahi Severus Snape ölene dek ondan nefret etmiş ve kendisine düşmanlık yapmakla suçlamıştır. Bir Ölüm Yiyen olmasına rağmen Severus'un hiç karşılıksız Harry'yi korumasının tek sebebi ise aşktır: Birlikte büyüdüğü ve çocukluğundan ölümüne kadar devam eden Harry Potter'ın annesi Lily Potter'a olan aşkı. Lord Voldemort'un Harry Potter'ı yetim bıraktığı gece Severus Snape de Harry Potter'ı koruma sözü vermiştir. Dolayısıyla kahramanın yolculuğu boyunca Joseph Campbell'in doğaüstü yardım ve dışarıdan gelen kurtuluş arketiplerinin en önemli sağlayıcısı, Harry Potter'ı bir gölge gibi izleyen Profesör Snape olmuştur.

Profesör Severus, 193-211 yılları arasında Roma İmparatorluğu yapmış Septimius Severus ile özdeşleştirilmiştir. Afrika kökenli Roma İmparatoru Septimius Severus askerler dışındakilerin önemsenmemesi gerektiği görüşünü benimseyen katı bir komutandır. Roma halkına ve senatosuna saygı duymamış, acımasız imparatorlara sempati beslemiş ve onlarla aynı acımasız ideolojiyle hareket etmiştir (Kaya, 2006).

Harry Potter ve Ölüm Yadigarları Bölüm 2’de karanlık güçlerin eline geçen Hogwarts’ta Profesör Snape, bir komutan gibi, öğrencileri askeri ordu düzenine geçirmiştir.

Severus Snape karakteri ile iyi-kötü algısı sorgulanmıştır. Çünkü karakter serinin sonuna kadar tamamen kötü biri olarak aktarılmış ve başkahraman için bir tehdit olarak gösterilmiştir. Her zaman soğuk, sert ve korkutucu bir yüz ifadesine sahip olan Snape, Slytherin olmayanlarla ve özellikle altın üçlüyle daima alaycı, iğneleyici ve suçlayıcı konuşmuştur. Hareket etmeyen siyah düz saçları, hiç değiştirmedığı siyah giysileri ve sinirli yürüyüşü ile de kötü imajı desteklenmiştir. Aslında bu onun kamufle olmak için bilerek yaptığı bir şey değildir. Kötü gibi olmak onun karakteridir. Serinin sonunda Profesör Snape’in ölümü ve gözyaşlarında sakladığı tılsımla Harry Potter ve beraberinde izleyici/okuyucu düşünselinde bütün gerçeği öğrenmiştir. Profesör Snape yaşamı boyunca Harry Potter için fedakârlıklar yapmış, ajan olarak kendini riske atmış ve yine bu yolda yaşamını yitirmiştir. Severus Snape için iyi ya da kötü tanımlaması yapmak bir sorun haline gelmektedir. Onu iyi ya da kötü kalıbına uyuşturmak zordur. Tamamen muğlak bir karakterdir. Bu özellik onu İskandinav Tanrılarında Loki ile yakınlaştırmaktadır. “Loki, bir dev olan Farbauti’nin oğludur ve Yarı Tanrı yarı iblistir” (Page, 2009). Severus Snape de Loki gibi melezdır; muggle baba ve safkan cadı bir annenin oğludur. Loki’nin diğer Tanrılarla kavgasının diyaloglarını içeren şiir Lokasenna’da Loki’nin Tanrılarla suçlayıcı ve aşağılayıcı konuşarak onlarla alay ettiği görülmektedir. Loki, İskandinav mitolojisinde, insandan hayvana ve erkekten kadına sonsuza kadar şekil değiştirebilen “iyilik ve kötülük yapan” eşik figürüdür. Bu eşiklik, Snape’in Harry Potter serisindeki karakterine alaycı bir şekilde yansımıştır. Seride Snape cinsiyet değiştirmese de, Harry Potter ve Azkaban Tutsağı’nda Neville’in Snape görünümü Boggart’ı kadın kıyafetleri giymiştir. Ayrıca tepesinde akbaba olan bir şapka takmıştır. Snape burada (en azından Neville’nin hayali olarak) aynı anda hem erkek hem kadın hem de insan ve hayvan olarak sunulmuştur (Cohen, 2016). Severus Snape’in kadın kılığında görüldüğü bu sahne için metinlerarası parodi yoluyla Loki’ye yapılmış bir gönderme olduğu söylenebilir ancak genel olarak Severus Snape ile Tanrı Loki arasındaki davranışsal benzerlik anırtırma yoluyla kurulmuştur.

İlk film Felsefe Taşı’nda Harry Potter, Felsefe Taşını korumak isterken Profesör Quirrell ile karşılaşır. Lord Voldemort, Profesör Quirrell ile aynı bedeni paylaşmaktadır. Quirrel’in başının arkasında Voldemort’un yüzü bulunmaktadır.

Metinlerarası alıntı yoluyla mitolojik Tanrı İanus'un görüntüsü bu karakter ile canlandırılmıştır.



Şekil 3.23. Roma Tanrısı İanus Quirinus, Bronz Sikke, İ.Ö. 225-217³²



Şekil 3.24. Quirinus Quirrell³³

Roma mitolojisinde İanus Quirinus, bir yüzü sağa, bir yüzü sola bakan ikiyüzlü Tanrıdır. “Erken Roma dininde yani basit aile inancında evlerin eşiklerini koruyan Tanrısal güç olarak tanımlanmıştır. Saturnus tarafından ona geçmişi ve geleceği görme özelliği bahşedildiğinden çift başlı betimlenmiştir” (Şahin, 2017). Bu Tanrının resmine Roma paralarında rastlanmaktadır.

Serideki sevilen aile Weasleylerin tam zıttı Malfoylardır. Malfoy ailesinin soyadı, Latince “şeytan” ve “kötülük yapma” anlamına gelen “Maleficus” kelimesinden türetilmiştir. Bu aile Lord Voldemort taraftarıdır. Kötülük yapan, safkan olmayanlardan nefret eden, yanlarındakilere karşı acımasız tavırlar sergileyen Malfoylar, serinin başlıca çatışma unsurlarındandır. Draco Malfoy ise özellikle Harry Potter için bir engel oluşturmaktadır. Yunanca ejderha anlamına gelen draco kelimesi,

³² Şahin, D. (2017). Roma Mitolojisi. İstanbul: Uludağ Üniversitesi Yayınları, s.49.

³³ Revenson, J. (2019). Harry Potter Film Vault 11 Hogwarts Professors and Staff. California, San Rafael, USA: Insight Editions, s.41.

gökbiliminde ejderha şeklini andıran takımyıldızının bir diğer adıdır. Yunan mitolojisinde Tanrıça Athena'nın ejderha ile savaşını konu edinen bir efsane yer almaktadır. Ejderha ve Athena arasındaki saldırgan ilişki seride Draco ile Hermione'nin düşmanlıkları olarak işlenmiştir. Draco, Hermione'nin soy geçmişi sebebiyle ona “bulanık” diyerek nefretini gösterirken Hermione ise her zaman zekâsıyla ve başarısıyla ondan üstünlüğünü kanıtlamıştır.

Hogwarts'ta hademe olarak çalışan Argus Filch de yine antik kaynaklardan yapılan metinlerarası bir aktarımdır. Adını Yunan mitolojisindeki her şeyi gören yüz gözlü dev Argos Panoptis'ten almıştır. Yunan mitolojisinde Argos, Nehir Tanrısı İnakhos'un kızı İo'ya bekçilik etmekle görevlidir (Estin ve Laporte, 2002). Panoptis kelimesi ise Yunanca “her şeyi gören” anlamına gelmektedir. Mitolojik dev Argos her şeyi gözetlemekte, uykudayken bile birkaç gözü açık kalmaktadır. Bu durum hademe Argus'un Hogwarts'taki her şeyden haberdar olmasına ve tüm öğrencileri gözetlemesine bir atıftır. Filch daima kedisiyle gezer, bir gözü de kedisidir.

Hogwarts'ın bitkibilim profesörü Pomona Sprout ise Pomona ismi ile Roma mitolojisi bahçe, çiçek ve meyve ağaçlarının Tanrıçası Pomona'dan doğrudan yapılan alıntıyla filme aktarılmıştır. Roma ve Yunan mitolojileri büyük oranda birbirlerine benzemektedir. Ancak bahçelerin tanrıçası haline gelen orman perisi Pomona, Yunan mitolojisinde karşılığı olmayan çok az tanrıdan biridir. Roma tanrıçası Pomona, yanında budama bıçağını taşımakta böylece her zaman ağaçların asi büyüyen ya da istenilen yönde büyümeyen dallarını budayarak onların güzel bir şekilde büyümesini sağlamaktadır. Ayrıca ağaçların içmesi için derelerden suları bahçelerine yönlendirmektedir (Andrews vd., 2018).

Hogwarts'ta Kehanet Dersi Profesörü Sybill Trelawney, iç görüye sahip bir cadıdır. Büyü, sihir, fal, kehanet gibi mevcut duruma müdahale etme, akışı değiştirme, olmayanı oldurmaya çalışma, geleceği öğrenme ya da Tanrının düşüncesini öğrenmeye yönelik uygulamalar primitif dönemin ritüelleri ve dini pratikleri arasında yer almaktadır. Sümer mitolojisinde Sümerlerin rüyaların birer kehanet aracı olduğu ve rüya yoluyla Tanrıların kendileriyle iletişime geçtiği düşünülmüştür. Gılgamış Destanı'nda bununla ilgili olarak Gılgamış'ın ülkesini düşmanlardan korumak için nasıl bir güzergâh takip etmesi gerektiğini öğrenmek amacıyla Eninnu tapınağında bulunan kutsal yatağa yattığı ve Savaş Tanrısı Ningirsu'nun rüyasında başucuna gelerek Güneş Tanrısı Utu'nun kendisinin yanında olduğunu, Gılgamış'ı büyük bir

zaferin beklediğini söylediği anlatılmıştır (Altuncu, 2014). Yunan mitolojisinde Gaia, Themis ve Phoebe Kehanet Tanrıçalarıyken; Zeus, Apollon ve Hermes Kehanet Tanrılarıdır. Apollon'a ait Delphoi, Klaros, Didyma gibi pek çok kehanet merkezi tarih boyunca ilgi görmüş, büyük olayların danışılması bu merkezler kullanılmıştır (Keskin, Şengül ve Özlü, 2023). Seride Profesör Trelawney aniden ortaya attığı iç görüşleri, abartılı hareketleri ve giyimiyle tuhaf bir imaj çizmektedir. Bu nedenle öğrencileri tarafından pek ciddiye alınmamakta hatta kendisiyle alay edilmektedir. Özellikle serideki en rasyonel karakter olan Hermione Granger, Trelawneyi ve kehanet derslerini hiç sevmemektedir. Bu durum ilkel insanın inandığı kehanetlere ve oldukça saygı duyduğu kâhinlere yönelik ironi unsurları da eklenerek yapılmış bir anıştırmadır. İroni, bir yapıtın, olayın ya kişinin yergi ve eğlence unsurları eklenerek içinin boşaltılması ve yeniden üretilmesidir. Böylece eski yerleşik düşünce ve tutumlar çürütülerek gerçekliği sorgulama alanı açılmaktadır.

Sybill Trelawney, derste fal bakmayı öğretirken Harry Potter'ın fincanında siyah bir köpek görür ve Harry'ye bunun ecel olduğunu söyler. Bu söylenenlere inanan ve tedirgin olan Harry Potter, gerçekten de o korkunç köpekle karşılaşır. Bu, köpek formuna bürünen Sirius Black'tir. Sirius, Harry Potter'ın vaftiz babası ve ailesinin de dostudur. Sirius ismi Büyük Köpek Takımyıldızı'nda yer alan ve gökyüzünün en parlak yıldızından gelmektedir. Özellikle Antik Mısır insanları için yıldızlar büyük öneme sahiptir. Yıldızların gökyüzünde gezinmelerinin bir sebebi olduğuna ve onlara bir şeyler söylediklerine inanmaktadırlar. Ancak Sirius yıldızının bütün yıldızlardan daha parlak olması ve gökyüzünde daima görünür olması bu yıldızla daha fazla anlam atfetmelerine sebep olmuştur. Mısırlılar Sirius'u kimi zaman köpek yıldızı olarak adlandırmış ve ona Sopdet ya da Sothis ismini vererek de bir Mısır Tanrıçası olarak kişileştirmiştir. "Sirius Takımyıldızı "Yeni Gün", "Yeni Ay", "Yay Yıldızı" ve "Büyük Rızık Verici" gibi isimler almıştır ve Mısır'ın en ünlü Yarı Tanrıları İsis, Osiris, Set, Neftis ve Horus, bu takımyıldız ile ilişkilendirilmiştir" (Uluişik, 2017). Aynı zamanda bu yıldız Mısır din sisteminin, takvim sisteminin de temel kaynağı olmuş, Mısır piramitlerinin en önemli odalarını bu yıldızın ışığını alacak şekilde planlamışlardır. Sirius Black'in filmdeki animagusu siyah bir köpektir. Bu durum Sirius yıldızının büyük köpek takımyıldızında yer almasına ve köpek yıldızı olarak anılmasına metinlerarası anıştırma yöntemi kullanılarak yapılmış bir atıftır.

Sirius Black ve onun en yakın arkadaşı Remus Lupin, serinin üçüncü filminde olay örgüsüne dâhil olmuştur. Sirius Black'in Azkaban Hapishanesi'nden olaylı kaçışının aksine Remus Lupin, Hogwarts'a Karanlık Sanatlara Karşı Savunma Profesörü olarak atanmıştır. Lupin de Harry'nin ailesinin yakın dostudur ve başkahramanın yardımcılarındandır. Remus Lupin'in en dikkat çekici özelliği bir kurt adam olmasıdır. Bir kurt adam tarafından ısırıldığı için dolunay zamanları istemsizce kurt adama dönüşmekte ve istemeden de olsa zararlı hale gelmektedir.



Şekil 3.25. Kurt tarafından emzirilen Remus ve Romulus



Şekil 3.26. Harry Potter serisinde kurt adam Profesör Remus Lupin

Remus ismi Roma'nın kurucuları ikiz kardeş Remus ve Romulus'tan gelmektedir. Remus ve Romulus, Roma mitolojisinde Savaş Tanrısı Mars ile Rhea Silvia'nın ikizleridir (Bird, 1993). Roma mitlerine göre dişi bir kurt bu ikizlere annelik yapmış ve onları emzirmiştir. Profesör Lupin'in kurt adama dönüşmesi Romalıların ataları kabul edilen ikizlere bir göndermedir. Karakterin ismi doğrudan alıntılanmış ancak mitolojide yer alan öykü metinlerarası pastiş yoluyla yeniden kurgulanmıştır. Filmin olay örgüsünde Remus Lupin, insan yemekten zevk alan vahşi bir kurt adam Fenrir Greyback tarafından ısırıldığı için o da bir kurt adama dönüşmüştür. Ancak

Remus iksir kullanarak ya da kendini insanlardan uzak bir yere hapsederek bunu kontrol altında tutmaya çalışmaktadır.

Antik Yunan, Roma ve Cermenlerde kurt-adam inancı vardır. İnsanların, cadıların ya da büyücülerin kendiliğinden ya da büyü bir nesne ve güç ile kurt formuna dönüşebileceğine inanılmaktadır. Bu inanç likantropi³⁴ nin de kökenini oluşturmaktadır. Batı kültürlerinde kurt, ölümün, savaşın, acımasızlığın ve kötülüğün bir sembolüdür. Cadıların sabbat ayinlerine katılmak için hayvan formuna büründüğü ve sonra tekrar insana görünümüne döndüğüne inanılmaktadır. Antik Yunan mitolojisinde ise kurt, Ateşin ve Güneşin Tanrısı Apollon'u temsil etmektedir (Akın, 2001). Türk mitolojisinde ise kurt önemli rollerde yer almıştır. Bu nedenle ata olarak görülmüş ve Türklüğün simgesi olmuştur.

Serinin dördüncü filmi Harry Potter ve Ateş Kadehi'nde, Hogwarts'a Karanlık Sanatlara Karşı Savunma profesörü olarak gelen Alastor Moody karakteri ile tanışıyoruz. Kendisi Sihir Bakanlığı adına Ölüm Yiyenlerle savaşan ve onları ağır bir şekilde cezalandırarak Azkaban'a gönderen çok ünlü bir seherbazdır. Savaş yaralarından gurur duymaktadır ve kaybettiği gözü de bunlardan biridir. Alastor, Zeus'un soyadlarından biridir ve kötülüklerin intikamını alan kişi anlamına gelmektedir (Smith, 1844). Bu anlam, Profesör Moody'nin karakterini belirleyen bir alıntıdır.

Seriye Zümrüdüanka Yoldaşlığı filminde dâhil olan Horace Slughorn, emekli olmasına rağmen Albus Dumbledore'un ricasıyla Hogwarts'a iksir profesörü olarak yeniden atanmıştır. Üstün yetenekli öğrencileri erkenden fark ederek onları yanına almasıyla dikkat çekmektedir. Lord Voldemort henüz Tom Riddle iken yani Hogwarts öğrencisiyken ona hortkuluk yapımını öğreten kişidir. En gözde öğrencisi Tom Riddle'dır ancak Lord Voldemort'a dönüştüğünde ona karşı savaşmıştır. Horace, Romalı bir şairin adıdır. M.Ö. 1. yüzyıldaki iç savaşlarda Horace yanlış tarafı seçmiş, daha sonra affedilmiştir. Çalışmaları çeşitli türleri kapsıyordu, ancak genellikle felsefi bir eğilime sahiptir (Neel, 2017). Horace'ın şiirleri Antik Yunan ve Roma mitleriyle ilgili birçok bilgiyi içermektedir.

³⁴ 18. yüzyılda hayvan formuna metamorfozla ilgili sanrısız inanç, "Insania Zooanthropica" olarak adlandırıldı. Likantropi teşhisi, kurda benzer bir hayvana dönüşme yanılsamasıdır. Bu teşhise sahip kişiler geceleri dışarı çıkarlar, sabaha kadar mezarlar arasında dolaşırlar, her şekilde kurdu taklit ederler. Ayrıca, dini temalar ve sembollerle meşgul olabilirler ve çığ et için bir özlem geliştirebilirler. Likantropinin en yüksek insidansı, 15. ve 16. yüzyıllarda Avrupa'da meydana geldi (Fahy, 1989).

Harry Potter evreninde kahramanlar kadar dikkat çeken ve etkin roller alan hayvanlar ya da doğaüstü yaratıklar da bulunmaktadır. Bunlar gerçek yaşamda var olan haliyle aktarıldığı gibi sihirli güçlerle sıradanlığın ötesine geçmiş şekilde ya da tamamen iki farklı hayvanın ya da varlığın karışımı olarak hibrit bir görünümde olabilmektedir.

3.3.3. Hayvanlar ve Yaratıklar

Büyücü evreninde en sık rastlanılan ve evcil olarak da bakılan hayvanları baykuşlardır. Harry Potter'ın evcil hayvanı da bir baykuştur. Baykuş, Yunan mitolojisinde bilgelik anlamına gelmekte ve özellikle Zeus'un ikiye ayrılan kafasından dünyaya gelen kızı Athena ile birlikte kullanılmaktadır (Graves, 2010). Antik Yunan Atina parasının bir yüzeyinde Tanrıça Athena'nın görseli, diğer yüzeyinde ise baykuş motifi yer almaktadır (Estin ve Laporte, 2002).



Şekil 3.27. Atina parası ön yüzü



Şekil 3.28. Atina parası arka yüzü

Batı'da baykuşa yüklenen bilgelik ve düşünce anlamı Doğu'da, Fars inancında, uğuzsuzluk ve kötü şans olarak değişim göstermektedir (Talebinejad ve Dastjerdi, 2005). Ancak seride başkahramanın evcil hayvan olarak bir baykuşa sahip olması onun bilgeliğinin bir metaforudur.

Serinin ilk filminde karşımıza çıkan efsanevi yaratık Unicorn, tek boynuzlu at olarak tasvir edilmektedir. Çok saf ve masum olarak görülen bu atın kanı ölümsüzlük vermekte ancak bu amaç için ona zarar veren ve öldüren kişi lanetlenmektedir. Harry Potter, Hogwarts’ın bahçesinde yer alan vahşi hayvanlar ve tuhaf yaratıklarla dolu olan karanlık ormanda yaralı bir unicorn bulur. O sırada oldukça güçsüz durumda olan Lord Voldemort güçlenmek için unicornun kanını içmektedir.



Şekil 3.29. Felsefe Taşı filminde Lord Voldemort Unicorn kanı içerken



Şekil 3.30. The Unicorn rests in a garden (duvar halısı) 1495-1505

Orta Çağ alegorilerinde, pagan mitlerinde ve Hristiyan öğretilerinde tek boynuzlu at hikâyelerine yer verilmektedir. Çok güçlü, ulaşılamaz ve bir avcı tarafından yakalanamaz olan tek boynuzlu at aynı zamanda güçlü bir dini semboldür. Unicornun İsa Mesih’in kendisi olduğu, onun cennette dirilmiş bir versiyonu olduğu, Hz. İsa’nın kutsallığını simgelediği gibi çeşitli inanışlar bulunmaktadır. Atın boynuzunun haçın dikey ışınını temsil ettiği ve bunun cenneti gösterdiğine inanılmaktadır. Tanrının yenilmez doğası tek boynuzlu atınkine benzetilmektedir (Wriglesworth, 2006).

Olağanüstü yaratık Unicorn, mitolojik tasvirinden doğrudan alıntılanarak filme aktarılmıştır.

Büyülü evrenin olağanüstü atmosferini sürdüren pek çok hibrit yaratık vardır. Yarı at yarı insan görünümünde olan at adamlar da bunlardandır. İki farklı varlığın birleşimini oluşturan bu melez yaratıklar başkahramana yardımcı karakterlerdendir.



Şekil 3.31. Felsefe Taşı Centaur Firenze³⁵



Şekil 3.32. Zümrüdüanka Yoldaşlığı Centaur kolonisi

“Yunan klasiklerinde Centaur, yarı insan ve yarı attan oluşan bir yaratıktır” (Collins, 1913). Centaurlar insan ve at birleşiminden oluşan melez görünümünün yanı sıra iki farklı ruhu barındırmaktadırlar. İnsan formuna sahip taraflarıyla kültürel özelliklere, uygarlık kurmaya ve sanatsal yeteneklere sahiptirler. At formuna sahip olmalarıyla da hayvani, korkutucu, barbar, saldırgan ve doğadan gelen doğaya ait özelliklere sahiptirler. Bu iki farklı karışım insan ve doğa arasındaki etkileşimi; uyumu ve çatışmayı temsil etmektedir. Astrolojide kararsız yörüngelere sahip olduğundan sınıflandırılması zor olan karmaşık gök cisimlerine Centaurların adı verilmiştir.

³⁵ Revenson, J. (2019). Harry Potter Film Vault Volume 1 Forest, Lake, and Sky Creatures. California, San Rafael, USA: Insight Editions, s.14.

Felsefe Taşı'nda at adam Firenze tarafından bu bilgiye atıf yapılmıştır. Bu yaratıklar, mitolojiden metinlerarası doğrudan yapılan alıntı ile filme aktarılmıştır.



Şekil 3.33. The British Museum’da sergilenen Centaur heykeli (Frezza, 1738)

Aynı zamanda Centaurlar ata binmiş bir adam gibi görüldüğünden, Centaurların atlı savaşçıların efsanevi öykülerinden yola çıkarak yaratıldığı da düşünülmektedir. İlk kez atları evcilleştiren ve savaşlarda kullanan uygarlıklar, ata binmeyi bilmeyen uygarlıklar tarafından çok görkemli, güçlü ve korkunç bulunmuştur. Özellikle Orta Asya'da yaşayan göçebe toplumlarda savaşçıların at ile bütünleşmiş yaşamları, at üzerinde savaşma ve ok atma becerileri henüz atı evcilleştirmeyen uygarlıkların gözünde at ve insanın bütünleştiği ve at adam olduğu izlenimi yaratmıştır. Centaurlar, ilkel insanın henüz tanımadığı atlı savaşçılardan duyduğu korku sonucu oluşan efsanevi yaratıklardır.

Bir diğ er hibrit yaratık ise mitolojide Griffin olarak adlandırılan, kanatlı, kartal başlı, aslan gövdeli hipogriflerdir. Bu yaratıklar, Hyperborealılar'ın topraklarında hazinelerini korudukları Apollon için kutsaldırlar. Grifonlar, Nemesis ile ve ayrıca onun sürekli akan ş arap kasesinin koruyucuları olarak Dionysos ile ilişkilendirilmektedir (Grimal, 1990). Harry Potter ve Azkaban Tutsağı filminde karşımıza çıkan Buckbeak, at gövdeli, kartal başlı bir hipogriftir. Bu olağanüst   hayvan, İtalyan ş air Ludovico Ariosto tarafından yaratılmıştır. 16. y zyılda yazdığı epik şiir Orlando Furioso'da ilk kez hipogrifin g r n ş nden şöyle bahsetmiştir:

Ama bir Griffeth ve bir Mare'den alınmış,
Ve tıpkı bir Griffeth'in önceki kısma sahip olması gibi,
Kanatlar, kafa ve korkunç pençeler gibi...

Garip ve canavarca bir şey olduğunu düşündüler,
Grifon kanadı olan bir at görmenin (Ariosto, 1532).

Bu şiire göre hipogrif aslan gövdeli ve kartal başlı Grifon ile bir kısrak birleşiminden oluşmuştur. Ön gövdesi kanatları ve pençeleri ile bir kartal görünümünü alırken arka gövdesi ise bir kısrak görünümündedir.



Şekil 3.34. Harry Potter ve Azkaban Tutsağı filmi hipogrif Buckbeak

Filmde Ariosto'nun anlatımıyla paralel bir hipogrif tasarımı görülmektedir. İkonografik olarak doğrudan alıntılanmıştır. Onun bu görünümüne gönderme olarak atın hareketini vurgulayan “şah” ve kuşu simgeleyen “gaga” kelimelerinin birleşimiyle “Şahgaga” ismi verilmiştir.

Grifon gibi Pegasus da kanatlara sahip bir attır. Harry Potter ve Ateş Kadehi filminde Fransız Sihir Akademisi Beauxbatons, Üç Büyücü Turnuvası için Hogwarts'a kanatlı atlarla gelmiştir. Yunan mitolojisinde kanatları olan ve bu sayede uçabilen at Pegasus ismi verilmiştir. Mite göre Argoslu kahraman Perseus'un Medusa'nın başını keserken etrafa fıskıran kanlarından kanatlı bir at olan Pegasus ile canavar Khrysaor doğmuştur (Erhat, 2010). Benzer şekilde Türk mitolojisinde Tulpar isimli kanatlı at tasviri bulunmaktadır. “Genelde beyaz veya kara (tek renk) bir at olarak betimlenir. Beyaz kanatları vardır. Kудay (Tanrı) tarafından yiğitlere yardımcı olması için yaratılmıştır. Dünyanın en uzun destanı olan Kırğızların manas destanında, Manas'ın ünlü savaşçıların sürdüğü kanatlarıyla rüzgârdan hızlı koştuğu söylenen efsânevi atlardır” (Karakurt, 2012). Filmde detaylı bir şekilde değinilmemekle birlikte mitlerde betimlenen görüntü doğrudan aktararak beyaz kanatlı atlar kullanılmıştır.

Seri boyunca birçok hayvan ve yaratık çatışma unsuru olarak kullanılmıştır. Hogwarts'ın Slytherin binasının sembolü, Lord Voldemort'un evcil hayvanı ya da Harry Potter'ın ender bir özellik olarak dilinden anladığı ve iletişim kurabildiği bir hayvan olarak yılan, özellikle dikkat çekmektedir. Hristiyanlık, Hinduizm, Budizm, Türk, İran, Mısır ve Uzak Doğu mitolojileri başta olmak üzere birçok mitte sıklıkla vurgulanan yılan figürü, ölüm-yeniden doğum-sonsuzluk, zehir-panzehir, Tanrı-şeytan, iyi-kötü birçok zıtlığı barındırmaktadır. En genel ifadeyle yılanların büyük besinler yutarak karınlarında bekletmeleri “ana karnına dönüş” olarak nitelendirilmekte, deri değiştirmeleri ise yeniden doğuşu simgelemektedir. Harry'nin Sürüngen Evi'ndeki yılanı kafesinden serbest bırakması, onun yeniden doğuşunun, yeni bir hayata başlamasının bir simgesidir. Bu an itibarıyla Harry Potter, özel güçlerinin farkına varmış ve muggle dünyasından büyücü dünyasına geçişi başlamıştır.

İncil ve Tevrat'a göre, cennet bahçesindeki bir yılan, Eve'yi kandırarak Tanrı'nın yasakladığı meyveyi yemesine neden olmuştur. Sonrasında Tanrı yılanı yerde sürünmekle cezalandırmıştır. Bu yönüyle yılan baştan çıkarıcı bir şeytan olarak betimlenmiştir. Öte yandan yine yılan, tanrıya boyun eğmeyen, toprağın, yer altının ve en derinlerdeki Yaşam Suyunun Tanrısı, sonsuzluğu simgeleyen Ejderha Tanrı olarak da benimsenmiştir.

Film serisinde yılan kötü tarafın simgesi olarak kullanılmıştır. Lord Voldemort'un Nagini adında evcil yılanı vardır. Bu isim Hint mitolojisinde yer alan yarı yılan yarı insan görünümlü Nagalardan gelmektedir. Hinduizmde Nagaların dişileri Nagi ya da Nagini olarak adlandırılmaktadır. “Nagi, Avustralya-Asya bölgelerinde, Çin ejderhasının yerini alan dişi bir su cinidir” (Eliade, 2000). Bu mitolojik figür alıntılanarak seride kullanılmıştır. Yılanların deri değiştirerek kendilerini yenilemesi ölümsüzlüğü ve sonsuzluğu simgelemektedir. Lord Voldemort'un yanında Nagini'yi bulundurması onun ölümsüz olmak isteğine ve gücün kendisinde olduğuna bir göndermedir.

Harry Potter ve Sırlar Odası filminde başkahramanın zorlu görevi devasa yılan Basilisk yenmektir. Basilisk, yer aldığı bölgenin mitolojisine göre kobra, kertenkele ya da horoz başlı olarak tasvir edilmekte; cockatrice, sultan papağanı, şahmeran gibi isimlerle anılmaktadır. “Basilisk ya da Cockatrice'nin gözlerine bakıldığında gözlerinden herhangi bir canlıyı öldürmeye yetecek kadar ölümcül bir zehir fırlatır.

Dokunuşu, herhangi bir ağacı meyve verme gücünden mahrum bırakır” (Collins, 1913). Basiliski öldürmenin yolunun ise horozun ötüşünü duyması ya da aynada kendi bakışlarını görmesi olduğu ileri sürülmektedir.³⁶ Basilisk’e benzer şekilde Yunan mitolojisinin efsanevi karakteri yılan saçlı Medusa bakışlarıyla görenleri taşa çevirmektedir. Harry Potter ve Sırlar Odası filminde bu mitolojik canavar Basilisk doğrudan alıntılanmıştır. Hogwarts’taki muggle soylu öğrenciler suyun yansımasından, aynadan ya da fotoğraf makinesinden Basilisk’in yansımasını görmüş ve bu nedenle taşa dönüşmüşlerdir. Başkahraman da onun gözlerine bakmadan savaşmıştır.

İskandinav mitolojisinin sevilmeyen yaratıklarından olan Troller ve devler, bu evrende de huzursuzluk çıkaran yaratıklarındandır. Troller, çirkin ve vahşi bir dev görünümüne sahip kötü kalpli ve aptal yaratıklardır. Huzursuzluk çıkarıp düzeni bozarlar ve Tanrılar tarafından sevilmezler. Yaşam alanları Devler Diyarı Jotunheim’dir ancak Tanrıların ve insanların dünyasına geçiş yaparak kaos çıkarırlar ve insanlara ait dağlarda yaşam kurarlar. Bu nedenle Yıldırım Tanrısı Thor’un Eddalardaki başlıca rolü devlerin ve trollerin avcısı olmak ve onları öldürmektir (Arnold, 2011). Harry Potter ve Felsefe Taşı filminde de bir Dağ Trolü Hogwarts’ta karışıklığa sebep olmuştur.



Şekil 3.35. İskandinav mitolojisi Troll tasviri³⁷

³⁶ Bkz.: Rhys, D. Basilisk – What Was This Mythical Monster?
Symbolsage: <https://symbolsage.com/basilisk-mythical-monster/>

³⁷ Troll. 05. 07. 2023 tarihinde Myths and Folklore Wiki: <https://mythus.fandom.com/wiki/Troll> adresinden alındı.



Şekil 3.36. Felsefe Taşı filminde Troll

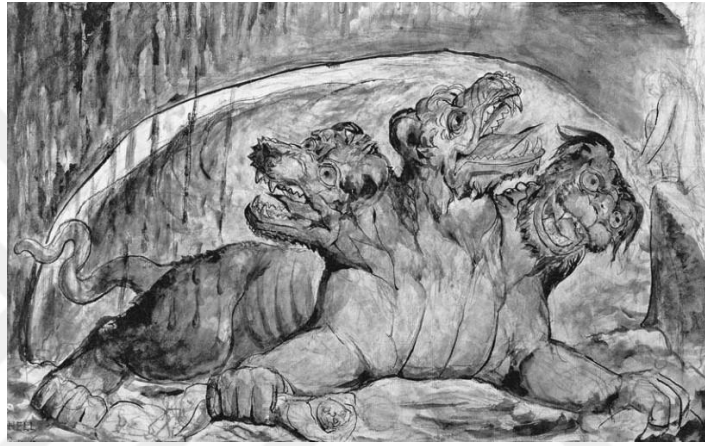
Hogwarts'a giren Troll, mitlerde anlatıldığı gibi devasa büyüklükte, çirkin ve tehlikeli olmasının yanı sıra mitolojik çizimlerinden farklıdır. Ancak bahsedildiği gibi, henüz çok acemi olan ve başarılı büyü yeteneğine sahip olmayan altın üçlü tarafından etkisiz hale getirilebilecek kadar aptaldır. Dolayısıyla filmde kullanılan Troll'un metinlerarası ima (anıştırma) ile kurgulandığı söylenebilir.

Troller ve devler arasında belirlenmiş kesin ayrımlar olmamakla birlikte, devlerin trollerden daha uzun boylu olduğu bilinmektedir. Devler trollere oranla zekâ seviyeleri daha yüksektir ve her zaman troller kadar vahşi olmayabilirler. Yine de insanların ve Aesir Tanrılarının başlıca düşmanlarından biridir. Ayrıca çok sayıda efsane, devlerin kiliselere ve kilise çalışanlarına karşı düşmanlığından söz etmektedir. Devlerin büyük kayaları hatta da dağları kiliselere fırlattığı söylenmektedir. Bu yüzden Baş Tanrı Odin ve onun oğlu Thor, kudretli azizler, baş melek Mikail ve Norveç'in ilk kralı ve koruyucusu Aziz Olaf ile savaşmışlardır (Munch, 1926). Harry Potter serisinde Hagrid'in üvey kardeşi Grawp iyi kalpli aptal bir dev iken; Hogwarts savaşına katılan vahşi ve acımasız devler de görülmektedir.

Bir diğer vahşi yaratık ise üç başa sahip köpektir. Hogwarts'ta Felsefe Taşı'nı korumak amacıyla yedi Hogwarts profesörü tarafından yapılan yedi tuzak bulunmaktadır. Bu tuzaklardan biri devasa büyüklükte, üç başlı, korkutucu köpek Fluffy'dir. Fluffy, mitolojik yaratık Cerberus'un metinlerarası doğrudan alıntı yoluyla yeniden kurgulanmış bir versiyonudur.



Şekil 3.37. Felsefe Taşı filminde üç başlı köpek Fluffy³⁸



Şekil 3.38. Yeraltı Tanrısı Hades ve bekçi köpeği Cerberus, Illustration for The Divine Comedy, William Black, 1824-27 (Tate Gallery, London)³⁹

Cerberus, Yunan mitolojisinde Yeraltı Tanrısı Hades'in Ölüler Ülkesi'nin girişini korumakla görevli üç başlı köpeğidir (Roman ve Roman, 2010). Hades'in dünyasının giriş kapısında zincirlerle bağlıdır ve havlamalarıyla ölü ruhları dehşete düşürmektedir. Cerberus'u sadece Orpheus büyüleyip yumuşatabilmektedir (Erhat, 2010). Filmde Fluffy, mitolojik yaratık Cerberus gibi üç başlı, aslan pençeli ve müzikle uyuyan vahşi bir köpek olarak tasvir edilmiştir.

Örümcekler, kahramanı sınavlar yolunda zorlayan hayvanlardandır. Serinin ikinci filmi Sırlar Odası'nda örümcekler ve Hagrid'in sahiplendiği devasa örümcek Aragog yer almaktadır. Örümcekler sıradan hayvanlar olmakla birlikte, filmde normal

³⁸ Revenson, J. (2019). Harry Potter Film Vault Volume 3 Horcruxes and the Deathly Hallows. California, San Rafael, USA: Insight Editions, s.14.

³⁹ Roman, L. and Roman, M. (2010). *Encyclopedia of Greek and Roman Mythology*. USA: Facts On File, s. 115.

boyutlarının dışına çıkılarak ve konuşma özelliği eklenerek fantastiğin olağanüstü etkisi sürdürülmüştür. Örümcekler yine mitolojik referanslarla tercih edilmiştir. Özellikle Yunan mitolojisinde el işlerinde çok yetenekli olan Lidyalı genç kız Arakne ve onun Athena tarafından bir örümceğe dönüştürüldüğü mit popülerdir. El işleminde kendisinden daha yetenekli birinin olamayacağını düşünen Athena, Arakne ile yarışa girmiştir. Arakne yarışı kazandığında ise Athena elindeki mekik aletiyle onun alnına vurmuştur. Bu aşağılanmayı kaldıramayan Arakne intihara kalkışmış, Athena ise onu bir örümceğe dönüştürerek ömrü boyunca ağ örmekle lanetlemiştir (Berens, 2009). Filmde böyle bir öyküye yönelik atıf yer almamakta yalnızca vahşi, saldırgan aynı zamanda bilgiye ulaştıran hayvanlar olarak başkahramanın hedefe ulaşma yolunda uğradığı aşamalardan birini oluşturmuşlardır.

Sınavlar yolunun en tehlikeli yaratıklarından bir diğeri mitolojik hayvan ejderhalardır. Birbirinden bağımsız uygarlıklar kendi inanç sistemleri doğrultusunda farklı ejderha motifleri ve anlatıları üretmiştir. Yalnızca Antik dönem efsanelerinde değil aynı zamanda günümüzde de aynı değer ile ejderha motifini kullanan Çin uygarlığıdır. Ejderhaların genellikle kurgulanan görüntüsü dev bir yılan ya da timsah bedeninde, iki veya dört ayaklı, kanatlı ve kuyruklu, sert pullu bir deriye, dikenli bir sırta ve sivri dişlere sahiptir. Ağzıyla ateş püskürten ve vahşi bir güce sahip olan bu hayvan uçabilir, yürüyebilir, yüzebilir ve sürünebilir.



Şekil 3.39. Paolo Uccello: St. George and The Dragon (15. Yüzyıl)



Şekil 3.40. Harry Potter ve Ateş Kadehi'nde ejderha

Çin mitolojisinin en kutsal yaratığı ejderha imparatorun simgesi, Suyun ve Yağmurun Tanrısı, sınırsız güç kaynağıdır. Uzak doğu ve Çin mitoslarında ejderhalara olumlu anlamlar yüklenmekte, doğayı ve düzeni korumakta, bereket getirmekte, Tanrı ya da Tanrının en önemli yardımcısı olarak betimlenmektedir. Ancak Asya'dan Avrupa'ya doğru yöneldiğimizde batılı toplumlarda daha çok kırmızı şeytani gözler ve ateş saçan ağzıyla kahramanın ya da Tanrının en büyük düşmanı olarak yer almaktadır. Su kaynaklarına hükmetme gücüne sahip olan ejderha suyu geri alır, güneşi ve ayı yutmak ister. Onun öldürülmesi gereklidir böylece dünyanın oluşumu veya devamlılığı sağlanır. Mit sosyolojisi bir kaos ejderhasından söz eder. Ejderha ile mücadele, başlangıcı belirleyen bir olayı ya da bir kavgayı betimler (Ülkü, 1995). Harry Potter ve Ateş Kadehi filminde başkahraman, mitolojik kurgusuna benzer şekilde kanatlı, kuyruklu ve iki ayaklı, ateş püskürten, vahşi kötücül bir ejderha ile karşı karşıya gelmiştir. Ancak serinin son filmi Ölüm Yadigarları 2'de altın üçlü Gringotts Büyücü Bankası'ndaki hazineleri koruması için esir edilen ejderhanın zincirlerini kırmış ve ejderhanın sırtına binip kaçmışlardır. Dolayısıyla hem Avrupa mitlerindeki gibi tehdit unsuru, yıkıcı bir ejderha motifi hem de Asya ve Uzak Doğu mitlerindeki pozitif etkili ejderha motifi alıntılanmıştır.

Merperson ya da Deniz İnsanları, mitolojiden filme aktarılan kötücül hayvanlardandır. Hogwarts'ın bahçesinde yer alan Büyük Göl içerisinde çeşitli yaratıkları barındırmaktadır. Büyük Göl yaratıklarından Merperson genellikle balık ya da su yosunlarıyla beslenen bazen insan da yiyeabilen tehlikeli yaratıklardır. Filmin CGI yapımı karakterlerinden olan Merperson, korkunç görümlü bir denizkızı olarak tasarlanmıştır.



Şekil 3.41. Harry Potter ve Ateş Kadehi'nde Merpersons

Harry Potter serisindeki deniz insanları, Yunan mitolojisindeki Seirenler ya da Kelt ve İskandinav mitolojisindeki Selkies yani fok halkından metinlerarası pastiş yoluyla aktarılmıştır. Selkiler, Kelt ve Kuzeybatı Cermen halklarının okyanus ilminin önemli bir bölümünü oluşturmaktadır. Boğulan insanların ruhlarından doğaüstü bir şekilde oluşmuşlardır. İnsan ve balığın fiziksel bir birleşimi olduğu söylenen denizkızları gibi, selkielerin de insan ve fokun birleşimi olduğu söylenmektedir. Denizkızları gibi genellikle şarkının gücüyle insanlarla temasa geçmektedir (Jon, 1998). Benzer şekilde Yunan mitolojisinde yarı kadın yarı balık Seirenler yakınlarına gelen insanları şarkı söyleyerek büyülemekte ve tuzağa düşürmektedir.

Benzer bir anlatı Türk mitolojisinde de yer almaktadır. Yunan mitolojisinde Sirenler olarak adlandırılan bu denizkızları, Türk mitolojisinde “Deniz Cinleri” olarak adlandırılmıştır. Halk, Artvin’deki Karagöl’de bu yaratıkların yaşadığına ve çevrede kimse yokken gölden çıkarak saçlarını taradıklarına inanmaktadır. Yine Artvin’de bu inanışla “Kız Gölü” olarak adlandırılan göller bulunmaktadır. Bu inanışın temelinde ise antik zamanlarda bu göllerin içerisinde kızların kurban edilmesi yatmaktadır (Boratav, 2012). Dolayısıyla Hogwarts’taki “Black Lake” olarak da adlandırılan Büyük Göl, Artvin Karagöl’ün efsanesi ile özdeşleşmektedir.

Harry Potter ve Azkaban Tutsağı filminde Azkaban Hapishanesi’nin gardiyanları olarak ortaya çıkan Ruh Emiciler ise büyücü dünyasının en korkulan yaratıklardandır. Bir bedene sahip olmayan hayalet benzeri bu yaratıklar, güzel duygu ve mutlu anılarla beslenmektedir. Bir insanda yalnızca kötü deneyimler ve mutsuzluk kalana dek onun ruhundaki bütün güzellikleri emmektedirler. Geçtikleri yeri dondurucu bir soğuk kaplamakta, Ruh Emici öpücüğüne maruz kalan kişi ruhsuz bir bedene dönüşmektedir. Bunun ne kadar kötü bir durum olduğunu antagonistin

protagonistten bile daha çok korktuğu şeyin Ruh Emiciler olmasından anlaşılmaktadır. Harry Potter, Ruh Emicilerle ilk karşılaştığı anda bu korkunç öpücüğe maruz kalmış ve bayılmıştır. Ruh Emicilerden korunmak için henüz yaşına göre zor bir büyü olmasına rağmen patronus büyü yapmayı öğrenmiştir. Ruh Emicilerin insanda bıraktığı mutsuzluk ve umutsuzluk hissini bir depresyon sembolizmi olarak nitelendirmek mümkündür. Tıpkı depresyon gibi insanı büyük bir mutsuzluk ve karamsarlığa bırakmaktadır. “Bazen bir anda ortaya çıkarlar ve belirgin bir sebep olmadan insanlara saldırırlar. Kişiyi bulmadan önce onu ararlar ve kaygıyı hak edecek kadar kötü bir şey yapmış birine saldırırlar. Ayrıca tıpkı suçluluk duygusu gibi, korkunç anılarla rahatsız etmektedirler” (Engdahl, 2009). Bundan kurtulabilmenin yolu ise mutluluk ve umut veren güzel anılara odaklanarak yapılan patronus büyüdür. Profesör Lupin’in Ruh Emicilerin öpücüğüne maruz kalan Harry’ye çikolata ikram etmesi ise çikolatanın mutluluk hormonu salgılamayı sağlamasıdır. Böylece bir depresyon metaforu olarak Ruh Emicilere karşı koymanın en önemli yolunun mutluluğu çoğaltmak olduğu ifade edilmektedir.



Şekil 3.42. Ölüm meleği Azrail motifi



Şekil 3.43. Harry Potter serisinde Dementor

Ruh Emiciler için Semavi dinlerde ölüm meleği olarak bilinen Azrail anıştırması olduğunu söylemek mümkündür. Özellikle görsel olarak Ruh Emicilerin Azrail ikonografisine oldukça benzer betimlendiği görülmektedir. Her ikisi de tamamen siyah bir pelerinle kaplı, iskelet biçiminde bir bedene sahip ya da bedensiz ve yüzü gizli bir görünüme sahiptir. Azrail ismi herhangi bir kutsal kitapta yer almamakla birlikte Yahudilikte, Hristiyanlıkta ve İslamiyette ölüm meleğinin varlığı sahihtir. Ancak bu meleğin Azrail olarak adlandırılması ve kötücül bir görünüme sahip olması, çeşitli inanç gruplarının ölüme yüklediği olumsuz anlamlar doğrultusunda şekillenmiştir (Serdar, 2008). Ruh Emiciler ve Azrail'in görünüşleri kadar görevleri de benzerdir. Ruh Emiciler ölüm öpücüğü ile insanların ruhunu emerek onları işe yaramaz bir beden haline getirirken ölüm meleği Azrail de insanın ruhunu bedeninden ayırarak yaşamına son vermektedir.

Kahramanın olay örgüsündeki amacına ulaşmasına engel olan çatışma unsuru yaratıkların aksine kahramanı destekleyen doğaüstü yardımcı figürler de vardır. Dobby başta olmak üzere bazı cinler yardımcı görevi üstlenmiştir. Malfoy ailesinin hizmetkârı CGI karakter Dobby gibi diğer cinler de serinin görsel efekt ile tasarlanmış kurgusal karakterleridir. Seride Malfoy ailesinin hizmetkârı Dobby ve diğer cinlere genellikle sahipleri tarafından kötü muamele yapılmakta, cinler ise bu durumu normal karşılamaktadır. Büyü yetenekleri olmasına karşın cinlere asaları verilmemekte, çok ağır şartlarda çalıştırılmakta ve eziyet edilmektedir. Cinler ve onlara işverenler

arasında efendi-köle ilişkisi bulunmakta, köle bilinci cinler tarafından içselleştirilmektedir.

Dini efsanelerde ve mitlerde genellikle cinlerden kötü yaratıklar olarak bahsedilmektedir. Cinler yaygın bilinen özelliklerinin tersine filmde efendilerine boyun eğmiş ve öz kimliklerinden feragat etmişlerdir. “Yunan mitolojisinde cinler, Tanrıların altında insanların üstünde bir yere yerleştiriliyorlardı. Sokrat’ın Cini (Demon d’Socrat) deyimi meşhurdur. Sokrat kötü bir şeyi yapmaya eğilim gösterdiği her durumda, kendisini bundan alıkoyan içsel bir ses duyduğunu söylemiş ve buna cin adını vermiştir” (Düzgün, 2012). Buna benzer şekilde Dobby, başkahramanı çok seven ve ona ölmek pahasına ona yardım eden bir karakterdir. Serinin ikinci filmi Sırlar Odası’nda ilk kez görülen Dobby, tuzak kurulduğu için Harry Potter’ın Hogwarts’a gitmesine engel olmaya çalışmıştır. Ölüm Yadigarları 1 filminde de Harry Potter için kendisini feda ederek ölmüştür.

Harry Potter’a en zor zamanlarında doğaüstü yardımlarda bulunan yaratıklardan bir diğeri Simurg’dur. Antik Mısır’da Feniks; Fars mitolojisinde Simurg; Arap mitolojisinde Anka; Türk mitolojisinde Tuğrul, Karakuş ve Zümrüdü Anka (Karakuş, 2020); Hint mitolojisinde Garuda; Yunan mitolojisinde Pheniks (Gezgin, 2007) ismi ile yer almaktadır. Genellikle İran çevresinde, Orta Doğu mitolojisine göre zümrütten oluşan Kaf Dağı’nda yaşadığına inanılmaktadır. Harry Potter serisinde dikkat çekici hayvanlardan biri olan bu kuş aynı zamanda Profesör Dumbledore’un simgesidir. Dumbledore’un evcil hayvanı Fawkes isimli bir Zümrüdüanka’dır. Genellikle kırmızı ve altın sarısı tüylerle betimlenen bu kuşun en önemli özelliği ise iyileştirme gücü olmasıdır. Kimi efsanelerde Simurg yaralı bölgeye tüylerini sürdüğünde kimi efsaneler de ise gözyaşını damlattığında şifa vermektedir.



Şekil 3.44. Hipokrat'ın Simurg'a binerek Kaf Dağı'na ilaç aramaya gitmesi (Fahnâme)⁴⁰

İslam sanat motiflerinde Simurg tasviri çokça kullanılmıştır. Bu resimde de (Şekil 3.44) tıbbın babası olarak anılan Hipokrat ve onun gibi şifa yeteneği bulunan Simurg'un hikâyesi işlenmiştir.



Şekil 3.45. Harry Potter ve Sırlar Odası filminde Fawkes

Harry Potter serisinde ise Simurg, mitolojik kaynaklarda yer aldığı gibi gözyaşıyla iyileştiren, yanarak kendini küle dönüştüren ve küllerinden yeniden doğan bir hayvan olarak doğrudan yapılan uyarılama ve metinlerarası gönderge ile aktarılmıştır.

⁴⁰ Türk İslam Minyatürlerinde Simurg. 04 10, 2023 tarihinde <https://www.sanatin Yolculugu.com/turk-islam-minyaturlerinde-simurg/> adresinden alındı.

Harry Potter evreninde büyücüler, ruh emicilerden ya da diğer kötü varlıklardan korunmak, kendilerine bir koruma kalkanı oluşturmak için ileri düzey bir büyü çeşidi olan patronus büyüü yapmaktadır. Ruh emicilerle karşı karşıya kalan büyücü zihninde en güzel anılarını canlandırarak, pozitif düşünce ve umutlarla sihirli sözleri söylemekte böylece o büyücüyü simgeleyen parlak saydam bir hayvan açığa çıkarak ruh emicilere karşı kalkan oluşturmaktadır. Harry Potter'ın patronusu ve babası James Potter'ın ise animagusu çatal boynuzlu geyik, annesi Lily Potter'ın patronusu ise bir dişi geyik maraldır. Ahmet Yaşar Ocak Türk menkıbe, masal ve efsanelerinde “donuna girmek” deyiminin kullanıldığından, menâkıbnâmelerde de don değiştirmenin hayvan şekline girmeyi ifade ettiğinden ve bu hayvanların genelde geyik ya da kuş olduğundan bahsetmektedir. Menkıbelerde genellikle evliyalar, abdallar ve veliler geyik donuna girerler yani kılık değiştirerek geyik görünümü alırlar böylece geyiği avlamaya gelen avcıyı mistik bir yolculuğa sürüklerler (Ocak, 2000). Potter ailesinin güçlerinin bir geyik formuna dönüşmesinin sembolik bir anlamı vardır. Mitlerde geyik; Tanrı, Tanrıça, kutsal, koruyucu, maddi ve manevi yol gösterici olarak yer almaktadır. İslamiyet öncesi Türklerin Şamanist döneminde de benzer şekilde geyik önemli bir figür, Gök Tanrı'ya ulaşmanın bir aracı, yol gösterici, kötülüklerden ve kötü ruhlardan koruyucu ya da Tanrıya armağan için kurban edilen değerli bir sunak olmuştur (Alsan ve Akın, 2020). Tanrısal ruhu sembolize eden geyik, yeniden doğuş, haberci ve olağanüstü yardımcıdır. Mitlerde geyiğin ardından giden kahraman, ruhsal dönüşümünü sağlayacak olan maceraya atılmaktadır. Geyik kullanımı ile Potter ailesinin iyilik için mücadelesi, kötüye karşı savaşta yol gösterici olmaları, Harry Potter'ın büyü evrenini Lord Voldemort ve Ölüm Yiyenlerden koruma uğraşı ve bu hedef doğrultusunda diğer büyücülere önder olması gibi anlamlar yüklenmiştir. Ayrıca Lord Voldemort'un hortkuluklarından biri olan ve kara büyüün etkisindeki Slytherin Madalyonuyla çıkmaza giren başkahramana Severus Snape'in patronusu dişi geyik yol göstermiştir. Bu da kahraman ve ona yardımcı olarak geyik aktarımıdır.

Bu evrenin bitkileri de doğaüstü olarak kurgulanmıştır. Bunlardan biri Latince adı *Mandragora Officinarum* olan, Ademotu, Abdüsselamotu, ya da Adamotu gibi çeşitli isimlerle de anılan bir bitkidir. Bu bitkinin kökleri günümüz tıp dünyasında merhem şeklinde ağrı dindirici olarak kullanılmakta ve uyuşturucu özelliği bulunmaktadır (Baytop ve Tanker, 1965). Yüzyıllar boyunca Mandrake, Ortaçağ'da cadıların “uçan merhemlerinin” bileşenlerinden biri olarak mitler ve sihirle

ilişkilendirilmiştir. Eski bir efsaneye göre, bitki kökünden söküldüğünde çığlık atarak duyan herkesi öldürürdü. Toprağa oldukça sıkı tutunan bu bitkiyi sökmek için kullanılan hayvanlar kısa sürede güçlerini yitirip hastalanmakta ya da ölmekteydi. Bu nedenle, mandrake'nin toplanması ayrıntılı ritüellerin ardından gerçekleştirildi.⁴¹



Şekil 3.46. Dioscorides Pedanius'un 13. yy.da çizdiği Mandrake⁴²



Şekil 3.47. Harry Potter serisinde Profesör Pomona Sprout ve Mandrake

Antik Yunan ve Roma dönemlerinde büyü yapımında, bir kişinin aşık edilmesi, bir dileğin gerçekleşmesi, çocuğu olmayanlara ve tüm hastalıklara şifa olması için kullanıldığı bilinen adamotunun, Tevrat'ın Yaradılış bölümünde de Yakub'un karısı Lea'nın hamile kalması için kullanıldığı belirtilmektedir (Gezgin, 2007). Mandrake,

⁴¹ Mandrake – The Scream of Death. (tarih yok). 04 03, 2023 tarihinde [europeana.eu: https://www.europeana.eu/en/exhibitions/magical-mystical-and-medicinal/mandrake](https://www.europeana.eu/en/exhibitions/magical-mystical-and-medicinal/mandrake) adresinden alındı.

⁴² Pedanius, D. (13. Yüzyıl). Mandrake. 04 03, 2023 tarihinde <https://www.amazon.co.uk/Translation-Dioscoridess-Dioscorides-Art-Reproduction/dp/B01ILOW89C> adresinden alındı.

yaygın bir Ortaçağ efsanesinden doğrudan metinlerarası bir gönderge ile filme aktarılmıştır. Kökleri insan görünümünde olan bitki, tıpkı mitoslarda yer aldığı gibi filmde de toprağından çıkarıldığı an ağlamaya ve ığlık atmaya başlamaktadır. Sesi bir insanı bayıltmaya hatta öldürmeye yetecek kadar kötü ve etkilidir.

Olay örgüsünün ve mekânların mitolojik öyküler ışığında kurgulanması ve yine mitolojide yer alan kahramanların ve yaratıkların bu örgüye yerleştirilmesine ek olarak fantastik film serisinde kullanılan nesnelerin de mitolojik kökene sahip olduğu görölmektedir.

3.3.4. Nesneler

Harry Potter evreninde en çok kullanılan nesne, büyücülerin sihir yapabilmelerini sağlayan asalardır. Her asa farklı materyallerden üretilmiştir ve her biri farklı ölçü ve esnekliğe sahiptir. Asa ve sahibi arasında bir uyum gereklidir. Bunun için büyücünün kişiliğı, sihir bilgisi, tecrübeleri ve sihrini kullanım şekli önemlidir. Büyücü evreninin asa satıcı ve asalar hakkında en bilgili kişi olan Ollivander, Felsefe Taşı'nda Harry Potter'a “asa, sihirbazı seçer” diyerek her asanın sahibine özgü olduğunu vurgulamıştır. Özel güçlere sahip asalar, ilkel kültürlerde, mitlerde ve dini kaynaklarda geçmektedir. Harry Potter serisinde asalar, 25-40 cm uzunluğunda elde kolayca hareket ettirilebilen, ince, esnek ve hafif yapıya sahiptir. Sihir yapmak için mutlaka asaya sahip olmak gerektiğinden asalar kullanışlı bir yapıda dizayn edilmiştir. Ancak sihirli değnekten ilk kez bahsedilen zamanlara bakıldığında asaların kalın bir sopa görünümünde, bir metreyi geçen uzunluğaya sahip olduğu ve sahibinin bu sopadan destek alarak yürüdüğü görölmektedir. Olymposlu Tanrıların hükümdarlık sembollerinden olan bu değneklerden en bilinen Hermes'in Caduceus isimli asasıdır.



Şekil 3.48. Yunan anıtlarında Caduceus figürü⁴³

⁴³ D'alviella, G. (2018). The Migration of Symbols. Belgium: Global Grey.



Şekil 3.49. Güncel olarak bilinen Caduceus figürü⁴⁴

Bu asanın en ilkel tasarımı Yunan anıtlarında yer aldığı haliyle, bir çubuğun üzerinde bir yuvarlak ve o yuvarlağın üzerinde bir hilal şeklindedir. Ancak günümüzde Caduceus, iki yılanın simetrik olarak etrafına dolandığı kanatlı bir değnek görünümündedir. Hermes, haberciliğin, ticaretin ve tüccarların, hırsızların ve kurnazlığın Tanrısıdır. Sihirli değneği ile dokunduğu şeyi altına dönüştürebilmekte ve hastalık, ölüm, yoksulluk, tehlike gibi kötü kabul edilen her şeyi iyi bir amaca çevirebilmektedir (MacLir, 2015). Homeros ise The Odyssey’de Hermes’in asasıyla insanların gözlerini büyülediğini, dilediklerini uyuttuğunu dilediklerini ise uyandırdığını yazmıştır (Homer, 1995). Allah’ın elçi olarak İsrailoğullarına gönderdiği ve kendisine Tevrat’ı indirdiği peygamber Hz. Musa’nın asası da çeşitli mucizeler göstermiştir. Hz. Musa’ya peygamberlik gelmeden önce yürürken dayandığı ve koyunlarına yaprak silkelediği değneği, Allah’ın onu peygamber olarak seçtiği an kudretini göstermek için bir yılanı dönüşmüş ardından yeniden değnek şeklini almıştır (Sağlam, 1995). Bu nedenle Antik Mısır’da Hz. Musa büyücü olarak itham edilmiştir. Harry Potter serisinde asalar metinlerarası pastiş yoluyla mitolojik öykülerde kullanılan asalardan yola çıkarak dönüştürülmüş ve yeniden kurgulanarak daha farklı bir görünümde sunulmuştur.

Serinin ilk filmine adını veren ve başkahramanın ilk görevini oluşturan Felsefe Taşı, simyacı Nicolas Flamel tarafından yapılmıştır. Felsefe Taşı, herhangi bir metali altına dönüştürebilmekte, ölümsüzlük iksiri yapmak için kullanıldığında sonsuz yaşam sağlayabilmektedir. Voldemort, Potter ailesine karşı kullandığı ölümcül “Avada Kedavra” büyüsünün etkisiyle büyük bir güç kaybettikten sonra Felsefe Taşına sahip

⁴⁴ MacLir, A. G. (2015). The Witches Wand. Woodbury, USA: Llewellyn Publications.

olabilmek için çabalar. Voldemort kelimesi, Fransızca “Vol” (uçuş), “de”(-nın/-nin) ve “Mort” (ölü/ölüm) kelimelerinden oluşmakta ve “ölümün hırsızlığı” anlamını taşımaktadır (Özşen, 2006). Bu, Voldemort’un ölümsüzlük arayışına bir göndermedir. Simyada Felsefe Taşı önemli rol oynar. “Simyacılar eski çağlarda, değersiz metalleri karıştırarak altın yaratmaya ve tüm hastalıkları yok eden ve içen kişiyi ölümsüz yapan bir iksir hazırlamaya çalışmışlardır” (Özşen, 2006). Birçok simyacı, ölümsüzlük ve her şeyi altına dönüştürme amacıyla Felsefe Taşını yapmak için uğraşmıştır. Ancak bu hedef başarısızlıkla sonuçlanmıştır. Felsefe Taşı filminde adı geçen Nicolas Flamel, “1330- 1418 yılları arasında yaşamış ünlü bir simyacıdır. Paris’te bulunan Fransız Ulusal Kütüphanesi’nde kendi el yazısı ile yazılmış eserler bulunmaktadır” (Arı ve Köse, 2021). Flamel’in Felsefe Taşını gerçekten yaptığına inanan görüşler bulunmaktadır. Bu bilgi, metinlerarası yaklaşımla doğrudan alıntı yapılarak filme aktarılmıştır.

Eski uygarlıkların değer verdiği ve özel güçleri olduğuna inandığı bazı taşlar vardır. Türk mitolojisinde Yada Taşı, inanışa göre insanların doğa olaylarına hükmetmesi, gerektiğinde kar ve yağmur yağdırmak amacıyla dualar eşliğinde kullanılması için Tanrı tarafından gönderilmiştir (Uraz, 1994). Negatif enerjiyi pozitif çevirerek psikolojik huzur sağlayan, mutluluk ve canlılık veren Ametist Taşı, Tanrıça Artemis tarafından yaratılmıştır. Mite göre, ölümsüz Dionysos, bir ölümlünün kendisine hakaret etmesine kızar ve yoluna çıkacak bir sonraki ölümlüden intikam almaya yemin eder. Bu yeminini yerine getirmek için vahşi kaplanlar yaratır. Bir gün, ölümlü olan güzeller güzeli Amethyst, Tanrıça Artemis’e haraç ödemeye giderken Dionysos ile yolları kesişir. Bunu izleyen Artemis, Amethyst’i kaplanların pençelerinden korumak için onu saf beyaz kristal bir taşa dönüştürür. Akli başına gelen ve vicdan azabı çeken Dionysos, yaptığıının kötülüğünü anlar ve ağlamaya başlar. Gözyaşları şarap kadehine düşer ve üzüntü içinde yere yığılırken, gözyaşı dolu şarap beyaz taşa sıçrar. Beyaz kristal Ametist, saf beyaz kristal ve kırmızı şarabın renginin bir karışımı olan mor rengini alır. Mor uzun zaman bir kraliyet rengi olarak kabul edilir ve Ametist Taşı, kraliyet ailesi ve dini liderler tarafından giyilen süslemelerde kullanılmıştır (Seideneck, 2005). Carl Gustav Jung, insanların hayatında önemli yere sahip taşlardan bahsederken Mekke’de Hz. Muhammed tarafından kutsallaştırılan ve Kabe’ye konulan siyah taşa ve Hristiyan kilise sembolizminin Köşe Taşına da değinmektedir (Jung, 1964). Ona göre, taş doğada kendiliğinden oluşmakta ve bu

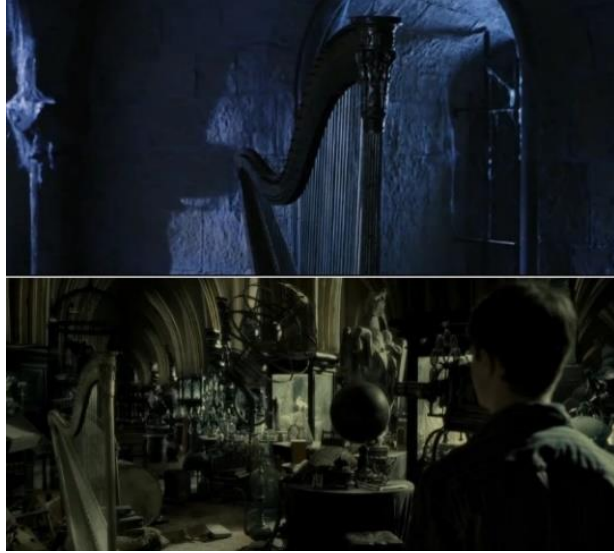
nedenle ölümsüzlüğü, benliği ve ruhun içindeki Tanrı'yı simgelemektedir. Hint mitolojisinde ay ışınlarından meydana gelen Ay Taşı (Moonstone)'nın, kötü enerjiyi çekerek ruhsal dinginlik verdiği inaniilmektedir. Kuvars, Strin, Akik, Yeşim, Garnet, Akuamarin vd. gibi birçok taş hâlâ aynı inanca dayanarak insanlar tarafından kullanılmaktadır. "Mitlerin genel özelliği şu ya da bu şekilde tüm dünyada yaygın olmalarıdır, isimler ve olayları tetikleyen güdüler değişse de temelde olaylar hep aynı kalır. Bunun sebebi belki de mitlerin kökenlerinin çok eski çağlara dayanmasıdır" (Fiske, 2006). Eski uygarlıkların taşlara yüklediği anlamların günümüzde de devam ediyor olması, insanların ölüm olgusunu aşarak daima hayatta kalma istemesi, zenginlik için çabalamaları, filmde Felsefe Taşı dolayısıyla aktarılmıştır. Başkahramanın görevinin bu taşı korumak olması ise izleyicinin arzularının bir temsilidir.

Felsefe Taşı'nın koruyucularından Fluffy'yi sakinleştiren ve uyumasını sağlayan nesne ise büyülenmiş arptır. Arp, mitolojik bir müzik aleti olan lirin bir aktarımıdır. Lirin öyküsü, fantastik yaratık Fluffy'nin de kaynağı olan Hades'in üç başlı bekçi köpeği Cerberus ile örtüşmektedir. Efsaneye göre Cerberus'u ya da diğer vahşi yaratıkları sakinleştirmenin yolu Orpheus'un lir çalmasıdır. Orpheus'un şarkı söylemesi ve lir çalmasındaki ustalığı ile en acımasız insanları duygulandırır, yırtıcı hayvanları yatıştırır, ağaçları etrafına toplar, kayaları yerinden oynatır ve ırmakların akışını çevirir (Estin ve Laporte, 2002). Mitolojik öyküsüyle benzer şekilde filmde Fluffy engelini aşmanın yolu onu büyülenmiş arpla uyutmaktır.



Şekil 3.50. Orpheus'un lir çalması⁴⁵

⁴⁵ Estin, C. ve Laporte, H. (2002). Yunan ve Roma Mitolojisi. M. Eran (çev.), Ankara: Tubitak, s. 182.



Şekil 3.51. Harry Potter ve Felsefe Taşı filminde büyülenmiş arp

Lirin mitolojide bahsedildiği işlevi filmde büyülenmiş arpla yansıtılmıştır. Yunan mitolojisinde Orpheus'un miti, filmde altın üçlünün Fluffy'yi uyutması olarak metinlerarası alıntı yoluyla kullanılmıştır.

Felsefe taşını koruyan tuzaklı nesnelerden bir diğeri Kelid Aynasıdır. Aynanın özelliğini Albus Dumbledore filmde şu sözlerle aktarır:

Bu ayna yüreklerimizin derinliklerinde yatan tutkuları, istekleri gösterir bize. Aileni hiç bilmedin sen, onları görürsün. Kardeşleri tarafından ezilen Ronald Weasley, kendisini onlardan üstün görür. Ama bu ayna bizi bilgiye, doğruya götürmez. Gösterdiklerinin gerçek olmadığını bilmeyenler önünde eriyip gitmişlerdir ya da akıllarını kaçırmışlardır. Ayna yarın yeni bir binaya götürülecek Harry, bir daha gidip bakma ona. Günün birinde karşına çıkarsa da hazırlıklı ol. Düşler dünyasına dalıp gerçek dünyayı, yaşamayı unutmak doğru değildir, unutma bunu.⁴⁶

Dolayısıyla Dumbledore, Harry'nin Kelid Aynasına karşı dikkatli olması ve aynanın gösterdiği gerçek dışı görüntülere inanarak kendini kaybetmemesi mesajını vermiştir. Ayna, ölümsüzlüğün sembolü olarak görüldüğünden mitlerde tanrı ve tanrıçalar ile özdeşleştirilmiştir. Antik Yunan mitolojisinde Aphrodite, Roma mitolojisinde ise Venus adıyla anılan Tanrıça, elinde ayna ile tasvir edilmektedir.

⁴⁶ Bkz.: Columbus, C. (Yöneten). (2001). Harry Potter ve Felsefe Taşı [Sinema Filmi]. Birleşik Krallık.



Şekil 3.52. Aphrodite, M.Ö. 360-340, Louvre Müzesi⁴⁷

Şekil 3.52.'de Cadmus ve Ejderha tablosundan bir Aphrodite detayı yer almaktadır. Öyküye göre Aphrodite, elinde aynayla, damadı Cadmus'un İsmenian Pınarı'nın Ejderha-Yılanı ile yüzleşmesini cennetten izlemektedir. Mitolojik ve fantastik bir unsur olarak ayna, farklı dünyalar arası geçiş yoludur. Geçmişin, şimdinin veya geleceğin sırlarını görmek için bir aynaya bakmak, sihirli aynanın ilk kullanımlarından biri olan catoptromancy sanatı olarak bilinmektedir. Antik Roma, Yunanistan ve Mısır'da, normal algının ötesindeki sırları öğrenmek için kullandıkları sihirli cephaneliklerine obsidyen veya cilalı metal aynalara bakma sanatını da dâhil eden rahipler vardı (Mueller, 2016). Ayna kullanarak sorulara cevap arama ve kehanette bulunma yolu olan catoptromancy, İran'da ortaya çıkmış ve Avrupa'ya yayılmıştır. Şamanist ritüellerde de uygulanan bu yöntemde aynaların sihirli güçlere sahip olduğu ve aynaya yansıyan görüntünün kişinin ruhsal bir ikizi olduğu inancı yatmaktadır (Karatosun, 2016). Ayna kırıldığında ise bu kişiye kötü şeyler olacağı ya da onun bir geleceği olmayacağı şeklinde yorumlanmıştır. Harry Potter'ın aynaya baktığında kendini ölmüş anne ve babasıyla birlikte görmesi onun ruhunda eksik olanı ayna üzerinden tamamlamaya çalışmasıdır. Harry Potter'ın aynaya baktığında Felsefe Taşı'nı cebinde görmesi ise aynanın cadılık aracı olarak kullanımına bir göndermedir. Ayna yoluyla Harry, bilinmeyen bilgiye ulaşmış ve yakın geleceği izlemiştir.

Jacques Lacan, psikanalitik kuramında insanın doğuşundan ölümüne dek içinde bulunduğu psikolojik durumu açıklamak için "Ayna Evresi"nden bahsetmektedir.

⁴⁷ Python, A. t. (tarih yok). Aphrodite. Louvre Museum, Paris. 05 04, 2023 tarihinde <https://www.theoi.com/Gallery/K10.16.html> adresinden alındı.

Jacques Lacan'ın psikanaliz teorisinde bir konsept olan Ayna Evresi, imgesel bir süreç olarak yaşamın ilk yıllarından itibaren ortaya çıkan bazı duyguların, tüm hayatı etkileyen yarıklara neden olduğu fikri üzerine kurulmaktadır. Çocuğun aynada kendini annesinden ayrı bir varlık olarak görmesi travmatik bir deneyim olmaktadır.

Psikanalitik kuramda sonsuz mutluluk, huzur ve nirvana durumu, bebeğin anne karnındaki birlikteliğiyle ilişkilendirilmektedir. Anneden kopuş, nirvanadan uzaklaşma ve geri dönüş isteği, insanın ruhunda boşluk hissi yaratmakta ve yaşam boyu telafi edilemez bir travmaya yol açabilmektedir. Harry Potter'ın ayna karşısında takılı kalması, kaybettiği ailesini aynada görmesi ve bu hayali görüntüye gerçeklik atfetmesi, anne ve babasından ayrılmasından kaynaklı ruhunda hiç tamamlanmayan bir eksikliğin var olmasıdır. Bu nedenle Harry Potter için en zorlu aşama ayna ile yüzleşmektir. Düşmanları, ayna aracılığıyla, Harry Potter'a sahte bir nirvana duygusu yaratarak dikkatini dağıtmaktadır. Hogwarts profesörlerinin Felsefe Taşını korumak için bu aynayı son aşamaya yerleştirmesi, her insanın ruhunda bu eksiklik hissinin var olmasındandır. Fiziksel tuzaklar zorlu olabilse de, duygu ve psikolojiyi etkileyen tuzaklar bu anlamda fiziksel tuzaktan daha zorlu ve yıkıcıdır.

Harry Potter film serisinin sahne tasarımı mumlar başlıca araçlardır. Özellikle Hogwarts ortak salonunun tavanında uçan mumlar büyülü bir atmosfer oluşturmaktadır. Ateş, insanlık tarihinin ve yaşamın en önemli varlığıdır. Ateş ile birlikte insanlık yeme, içme, ısınma, aydınlanma, korunma, sağlık gibi pek çok yaşamsal pratikte değişim, dönüşüm ve gelişme yaşamıştır. Ateş sayesinde insanlık güç sahibi olmuş, doğaya hükmetmeye ve üstünlük kurmaya başlamıştır. Yunan mitolojisine göre ateş, insanların Olimposlu Tanrılardan daha üstün olmasını isteyen zeki ve kurnaz titan Prometheus tarafından insanlığa verilmiştir. Prometheus insanlara ateşi yasaklayan Baş Tanrı Zeus'u kandırmış ve ateşi çalarak insanlığa armağan etmiştir. Bu sayede insanlar Tanrılara ihtiyaç duymadan yemeklerini pişirmeye, kışın soğuktan ve vahşi hayvanlardan korunmaya, aletler yapmaya, kendi uygarlıklarını kurmaya başlamıştır. Dolayısıyla ateş, Tanrıyla aynı konuma getiren hatta daha üstün kılabilen bir araç olarak görülmüştür. Prometheus'un ateşi Tanrılardan çalarak insanlara vermesi aynı zaman bir metaforudur. O zamana kadar tamamen Tanrıya bağımlı hisseden ve üstün bir güç ile korunmayı ve yaşamını sürdürmeyi bekleyen insan, ateş ile birlikte kendi başına bir şeyler yapma düşüncesine ve eylemine geçmiştir. Ateşi kontrol altına almayı, avladıkları hayvanları pişirerek yemeyi, ocak

kurmayı ve demiri eriterek şekil vermeyi böylece aletler yapmayı öğrenmişlerdir. Bu ilkel insanın düşünmeye ve bilgi sahibi olmaya başlamasının bir adımıdır. Dolayısıyla ateş, bilginin metaforudur.

Öte yandan dini ritüellerde mum yakma inancı vardır. Hristiyanlıkta kiliseye giren kişi mum yakar. Bunun sebebi “ışık, insanları ve imanı temsil etmektedir. İnsanın kilisede dururken Rabbin sözüne karşı alev gibi canlı ve özenli olduğunu ifade eder. Dolayısıyla mum kişinin kilisedeki varlığının bir sembolüdür. Bu aynı zamanda, Mesih’in dünyanın ışığı ve alevin Kutsal Ruh olduğunun hatırlatıcısıdır”⁴⁸. Hogwarts’ın mumlarla çevrili dekoru ise bu mekânın bilgiyi, gelişmeyi ve güçlenmeyi ifade eden ateş ile benzer anlamlar taşımasıdır. Aynı zamanda mumlarla bir kilise atmosferi yaratılarak seri boyunca yerleştirilen Hristiyan öğretileri desteklenmiştir.

Harry Potter evreninin büyücü ve cadılarının da sihirli ulaşım araçlarından biri süpürgelerdir. Bu nedenle Hogwarts’ta süpürgeyle uçuş dersi verilmektedir. Süpürgelerle uçarak oynanan Quidditch ise bu evrendeki en sevilen spordur. Sihirli süpürgesiyle uçan cadı ikonu oldukça yaygındır. Kötü büyüler yaparak kahramanı kandıran yaşlı ve çirkin dişli cadı, süpürgesinin üzerinde tiz bir kahkaha atar. Bu ikon batılı mitlerle popülerlik kazanmıştır.



Şekil 3.53. Süpürgeyle uçan cadı ikonu

⁴⁸ Living Orthodox Traditions. 12.04.2023 tarihinde <http://orthodoxtraditions.blogspot.com/2012/12/candles.html> adresinden alındı.



Şekil 3.54. Hogwarts'ta süpürgeyle uçuş dersi

Süpürgelerin ilk icatları uzun bir sopanın ucuna bağlanmış çalılar ya da temizlemeye yarayacak herhangi bir şey şeklindedir. Temelde dünyevi bir temizlik aracı olan süpürge ev ve ocakla özdeşleştirilmiştir. Ataerkil toplumda temizleme görevi kadına atfedildiği için de süpürge kadına ait bir araç olduğu düşüncesi benimsenmiştir. Kadının rolünün bir simgesi haline gelen süpürge nedeniyle süpürge ile uçan cadılar da hep kadın olarak resmedilmiştir. Öte yandan süpürge dişil ve eril enerjinin birleşimi olduğunu ifade eden görüşler de vardır. Süpürge'nin çubuk kısmı erkeği, çalı kısmı ise dişiyi simgelemektedir. Bu nedenle süpürge evlilik töreninin bir parçası olarak kullanılmıştır (Blake, 2014). Süpürgeyle uçuş miti alıntılanarak Harry Potter serisinde büyücü eşyası olarak kullanılmıştır.

Uçuş Tozu, büyücülük dünyasında ulaşım için kullanılan bir diğer nesnedir. Büyücülerin evlerinde Uçuş Ağı bağlantısı kurulmuş şömineler bulunmaktadır. Büyücü elinde bir avuç Uçuş Tozuyla şömineye girerek gitmek istediği yeri anlaşılır bir sesle söylediğinde tozlar yeşil bir aleve dönüşmekte ve büyücü adrese ulaşmaktadır.



Şekil 3.55. Bellatrix Lestrange Uçuş Tozu kullanıyor

Bu sihirli nesne, Ortaçağ Avrupası'nda cadıların ulaşım için kullandığı düşünülen uçuş ya da cadı kremi olarak adlandırılan bir merheme öykünerek, metinlerarası pastiş yoluyla oluşturulmuştur. “Cadı kremi, cadıların çıplak bedenlerine veya araç olarak kullandıkları süpürge sapı, yaba benzeri şeylere sürmek suretiyle yaşadıkları yerlerden yüzlerce kilometre uzaktaki toplanma bölgelerine, çok kısa sürede uçarak ulaşmalarına olanak veren sihirli bir karışım olarak tanımlanabilir”.⁴⁹

Başkahraman Harry Potter'a sınavlar yolunda yardımcı olan önemli nesneler vardır. Bu sihirli nesnelerden Görünmezlik Pelerini, Harry Potter'a babası James Potter'dan yadigâr kalmıştır. Hogwarts'taki ilk yılında Albus Dumbledore pelerini Harry'ye Noel hediyesi olarak teslim etmiştir. Pelerini giyen kişi başkaları tarafından görünmez hale gelmektedir. Harry Potter ve arkadaşları olay örgüsü boyunca gizlenmeleri gereken yerlerde bu pelerini kullanmışlardır. Mitlerde görünmez yapıcı çeşitli nesnelerden söz edilmektedir. Platon, *Devlet* adlı yapıtında Gyges'in Lydia Kralı oluşunu anlatan bir efsaneden bahsetmiştir. Gyges henüz bir çobanken sürüsünü otlattığı sırada aşırı yağış ve deprem nedeniyle yer yarılmıştır. Yarıktan içeri giren Gyges orada normal insan boyutundan çok daha büyük bir bedene sahip ölüyle karşılaşmıştır. Gyges ölünün parmağındaki yüzüğü almıştır. Daha sonra bu yüzüğü içe doğru çevirince görünmez olduğunu dışa doğru çevirdiğinde ise yeniden görünür olduğunu keşfetmiştir. Yüzüğün bu özelliğinden faydalanan Gyges saraya girmiş, kralın karısını da kandırarak kralı öldür ve kendisi Lydia Kralı olmuştur (Platon, 2015). Yunan mitlerinde de görünmez yapan eşyalardan bahsedilmektedir. Bunlardan biri Ölüler Diyarının Tanrısı Hades'in miğferidir. Diğeri ise bir peruktur. Ya da bazı kaynaklara göre bu ikisi aynı nesnedir. Zeus'un oğlu Arguslu kahraman Perseus, Seriphos kralına armağan etmek üzere yılan saçlı Medusa'nın başını almaya giderken Tanrı Hermes ile Tanrıça Athena'nın yardımını almıştır. Böylece ona bu görevde yardım edecek üç şeye ulaşmıştır: kanatlı bir sandal, bir heybe ve başına takanı görünmez yapan saç (Can, 1994). Bazı kaynaklarda ise Perseus takma saç değil Hades'in miğferini kullanmıştır.

Hogwarts'ın kurucularından Godric Gryffindor'a ait bir kılıç, başkahramanın zorlu görevlerinde ve Hogwarts'ın kurtuluşunda önemli rol oynamış ve bu kılıç

⁴⁹ Akın, H. (tarih yok). *Cadı/Uçuş Kremi*. 05. 05. 2023 tarihinde academia.edu: https://www.academia.edu/43235366/S%C3%B6zl%C3%BCk_III_Cad%C4%B1_U%C3%A7u%C5%9F_Kremi adresinden alındı.

sayesinde Lord Voldemort'un hortkulukları yok edilmiştir. Efsanevi kılıçlardan en bilineni Kral Arthur'un sahip olduğu Excalibur'dur. Excalibur ile ilgili Kelt mitolojisinde iki farklı mit bulunmaktadır. İlkinde bir taşa saplanmış Excalibur adlı kılıcı kim taştan çıkarmayı başarırsa o Britanya Camelot Krallığı'nın başına geçecektir. Birçok şövalye kılıcı çıkarmayı dener ancak başaramaz. Kılıcı çıkarmayı başaran tek kişi olan Arthur ise Merlin tarafından kral ilan edilir. İkinci mite göre ise Kral Arthur'un savaş sırasında kılıcı kırılır ve gölün içinden göğe doğru uzanan bir kol Excalibur'u Arthur'a verir. Kılıç Gölün Leydisi tarafından Arthur'a krallığı boyunca kullanması için ödünç olarak verilmiştir. Kral Arthur öldüğünde kılıç göle geri dönmüştür. Harry Potter serisinde pastiş yoluyla bu mitten yola çıkarak yeni bir öykü kurgulanmıştır. Kelt mitolojisinde Excalibur'u herhangi birinin taştan çıkaramamasına ya da Arthur'un en ihtiyaç duyduğu anda gölden yükselmesine benzer olarak Gryffindor kılıcı yalnızca gerçek bir Gryffindor ona ihtiyaç duyduğunda ortaya çıkmaktadır ve mitte olduğu gibi kılıcı kullanan kişinin ona olan ihtiyacı bittiğinde ait olduğu yere geri dönmektedir. Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 1 filminde de yine Kral Arthur efsanesine atıfla başkahraman Harry Potter, Gryffindor kılıcını donmuş bir gölün içinde bulmuştur.

Hogwarts Cadılık ve Büyücülük Okulu'nda dört bina öğrencileri için bir çizelge tutulmakta ve her yıl en çok puan kazanan binaya Ev Kupası verilmektedir. Bu kupayı kazanmak için öğrenciler, derslerinde başarılı olmak, sorulan sorulara doğru cevaplar vermek ve düzgün davranışlar sergilemek gibi kriterlere özen göstermektedir. Bu nedenle binalar (Gryffindor, Slytherin, Hufflepuff ve Ravenclaw) arasında daima bir çekişme vardır.

Harry Potter ve Ateş Kadehi filminde Hogwarts, Durmstrang ve Beauxbatons büyücülük okulları arasında bir Üçbüyücü Turnuvası düzenlenir. Turnuvayı kazanan Üçbüyücü Kupası verilmektedir. Bu kupaya sahip olmak için ise büyücü dünyasının ölümcül derecede zorlu görevlerini başarıyla geçmek gerekmektedir.

Serinin genelinde kupaya sahip olmak için savaşma söz konusudur. Bu olay örgüsü, en ünlü edebi karakterlerden Kral Arthur ve Yuvarlak Masa Şövalyelerinin Kutsal Kâse arayışlarının metinlerarası pastiş yoluyla aktarımıdır. Kutsal Kâse, Hz. İsa'nın son akşam yemeğinde içkisini içtiği ve çarpmıha gerildiğinde de kanının içine akıtılarak saklandığı bir kaptır. Kutsal Kâse, ilk kez Kral Arthur literatüründe kullanılmıştır. Kutsal Kâse, ona sahip olan kişiye büyük bir güç atfetmekte, ölüleri

diriltmekte ve sonsuz hayat sağlamaktadır. Yuvarlak Masa Şövalyeleri bu kâsenin arayışındadır. Ancak kâseyi yalnızca iyi kalpli ve saf bir ruhu olan biri ele geçirebilmektedir. Bunu başaran Lancelot'un oğlu Galahad olur. Galahad, şövalyeler arasındaki en cesur ve dindar olanıdır. Bu açıdan Kutsal Kâsenin Hz. İsa'ya ait somut bir nesne olmasının yanı sıra sembolik bir anlamının da olduğu düşünülmektedir. Kâse, Tanrının bir sembolüdür ve kahramanlar Tanrıyı arayış içerisindedir. Ona ulaşabilenler ise yalnızca kalbi ve eylemleri saf olanlardır (Pauphilet, 2000). Benzer şekilde Üçbüyücü Kupasına ulaşan Harry Potter ve Cedric Diggory, hırslarını bir kenara bırakmış, zorlu tuzaklarda birbirlerini korumuş ve en sonunda birlikte kupaya ulaşmışlardır.

Sekiz filmde oluşan Harry Potter serisine, mekânlar, kahramanlar, hayvanlar, yaratıklar, nesneler, olay örgüsü ve anlatı perspektifinde, metinlerarasılık yöntemleriyle antik sözlü geleneğin ürünleri olan mitlerden yapılan uyarlamalar tespit edilmiştir. Bu noktada antik mitoloji ya da çağdaş fantazyaya olsun kullanılan temel teknikler anlatıyı oluşturmaktadır. Edebi bir metnin giriş-gelişme-sonuç aşamaları, bütünsel bir kompozisyon yaratımı için ilk dikkat edilen tekniktir. Bu teknik, serim-düğüm-çözüm olarak klasik anlatı sinemasında olay örgüsü kurgusunun temelini oluşturmaktadır. Olay örgüsü; dingin bir atmosferde kahramanların tanıtıldığı, başkahramanın asıl görevinin bildirildiği, bu göreve yönelik eylemler sırasında bir takım çıkmazların yaşandığı, çatışmalar ve doruk noktası ile katharsis eğrisinin pik yaptığı ve ardından olayların yavaş yavaş çözüme kavuştuğu, belirli bir akış şemasında ilerlemektedir. Bu akışı, mitolojist Joseph Campbell yola çıkış-erginlenme-dönüş olarak ortaya koymuştur. Mitolojik kahramanın bir dizi aşamadan geçerek hedefine ve ödülüne ulaştığını söyleyen Campbell'ın kuramı, sinemaya aktarılarak filmin kahramanının da aşamalarını oluşturmuştur. Bu kuramsal döngü, sözlü gelenekte yaratılan mitolojik kahramanın fantastik boyutta görselleştirilmesini, filmin anlatısının formüle edilmesini ve mitlerin daha iyi anlaşılmasını sağlamaktadır.

3.3.5. Olay Örgüsü / Anlatı

Joseph Campbell'in 17 aşamadan oluşan monomit kuramı, zamansal ve mekânsal farklılıklar gözetilmeksizin bir anlatıda yer alan kahramanın aynı döngüsel süreçten geçtiğini ortaya koymaktadır. Bu süreç aynı zamanda olay örgüsü ve anlatının işleyişini şekillendirmektedir. Rick Altman, Aristoteles'e atıfla onun metinleri, eşleşen durumlara (talihsizlik ve mutluluk gibi) göre yapılandırılmış bir metinsel yapıya sahip

bir dizi bağlantılı eylem olarak tanımladığından ve anlatı hakkında herhangi bir şey bilmek istiyorsak olay örgüsüne bakmamız gerektiğinden bahsetmektedir (Altman, 2008). Anlatı; başı, sonu ve ortası olan, olay örgüsü ve karakteri de kapsayan bir anlatma biçimidir. Campbell'ın monomiti anlatının sistematik olarak tanımlanmasını sağlamıştır.

Anlatı içerisinde kahramanın maddesel ilerleyişinin yanı sıra psikanalitik bir değişim ve gelişim de söz konusudur. Maceraya çağrıdan önce kahraman, sıradan, güvenli ve konforlu alanı içerisinde yaşamını sürdürmektedir. O, her gün bir öncekine benzeyen normal yaşamında huzurludur. Bu aşamada kendini henüz tanımamaktadır çünkü kendini tanıyacak bir ortama girmemiştir. Bu kendini bilmezlik hali ya da benliğine dair sorgulamama durumu onun huzurlu olmasının kaynağıdır. Örneklem filmin başkahramanı Harry Potter özelinde monomit aşamaları incelendiğinde de maceraya çağrıdan önce kahramanın onun için normal olan bir yaşam sürdüğü görülmektedir. Maceraya çağrıyla birlikte bu normallik fantastik yükselişe geçiş yapmaktadır. Serinin sekiz filminde, maceraya çağrının nasıl yapıldığı ayrı ayrı ele alınarak tablo halinde sunulmuştur:

Tablo 3.1. Joseph Campbell'ın monomit aşamaları ile Harry Potter'ın yolculuğu: Maceraya çağrı

BÖLÜM I: YOLA ÇIKIŞ	
1. Maceraya Çağrı	
Sıradan yaşamı içerisinde olan kahraman başka bir dünya gibi bilinmeyene çağrılır. Çağrıldığı yer “tuhaf biçimde akışkan ve çok biçimli varlıkların, hayal edilemez eziyetlerin, insanüstü görevlerin ve olanaksız zevklerin yeridir” (Campbell, 2017).	
Harry Potter ve Felsefe Taşı	Sıradan dünyasında, Londra'da yaşamakta olan Harry Potter'a bir gün baykuşlar tarafından Hogwarts davet mektubu gelir.
Harry Potter ve Sırlar Odası	Ron, Fred ve George Weasley uçan arabayla Harry Potter'ı kilitli tutulduğu evinden alırlar.
Harry Potter ve Azkaban Tutsağı	Fred ve George Weasley, Harry Potter'a Çapulcu Haritası (The Marauders Map)'nı verir.
Harry Potter ve Ateş Kadehi	Arthur Weasley, Harry Potter Hermione Granger ve Weasleyleri Quidditch Dünya Kupası maçına gitmek üzere evden çıkarır.
Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı	Harry Potter Londra'daki mahallesindeyken Ruh Emiciler gelir ve sıradan yaşama fantastik dâhil olur.
Harry Potter ve Melez Prens	Albus Dumbledore, Harry Potter'ı Profesör Budleigh Babberton'a götürür.

Tablo 3. 1. (devam)

Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 1	Zümrüdüanka Yoldaşlığı üyeleri Privet Drive'a gelerek Harry'yi evinden alır.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 2	Sıradan yaşamda beliren bir maceraya çağrı olmaz. Harry Potter ve arkadaşları kendi arzularıyla seri boyunca amaçladıkları tek şeye ulaşmak üzere maceraya dâhil olur.

Bu tabloya göre, kahramanların ve evrenin ilk kez tanıtıldığı, meselenin yeni yeni anlaşıldığı ilk filmde gerçek dünya yaşamı ile bir başlangıç yapılmıştır. Bu sayede izleyicinin sarsıcı bir şekilde gerçeklikten kopuşu engellenmiş ve filmin evrenine kendini dâhil etme imkânı sunulmuştur. Maceraya çağrıyla birlikte sıradan dünyaya fantastik yavaşça dâhil olmaya başlamış, izleyici de bu fantastik yapıyı zihninde sağlam temellere oturtmuştur. İlk filmin maceraya çağrısı bir baykuş tarafından yapılmıştır. Baykuş, Harry Potter'a Hogwarts Cadılık ve Büyücülük Okulu'na davet mektubu getirmiştir. Ancak Harry Potter'ın evinde kaldığı akrabaları Dursleyler bu mektubun ona ulaşmasına engel olmuştur. Bunun üzerine baykuş sürüsü tarafından binlerce mektup Dursley evine yağmıştır. Dursleyler Harry Potter ile birlikte evlerini terk ederek bu çağrının ulaşamayacağı bir yere gitmiştir. Bu durum maceraya çağrının yarattığı krizdir. İkinci film Sırlar Odası'nda da Dursleyler, kahramana engel olmaya çalışmış ve odasına kilitlemiştir. Ancak Weasley kardeşler uçan arabayla Harry'nin odasının önüne gelerek maceraya çağrıda bulunmuştur. Azkaban Tutsağı'nda da Harry'nin yolculuğuna ket vuran Dursleyler olmuştur. Harry'nin Hogwarts'ın karşısındaki büyülü köy Hogsmeade'e okul ile birlikte gidebilmesi için izin belgesini imzalamamışlardır. Buna karşılık Fred ve George, Harry'ye Çapulcu Haritasını vererek gizli geçitten profesörler görmeden gelmesi için çağrı yapmıştır. Ateş Kadehi'nde Harry Potter Weasleylerle birlikte Quidditch Dünya Kupası maçına gitmek üzere evden çıkmıştır. Zümrüdüanka Yoldaşlığı filminde Harry Potter Londra'daki sıradan dünyasındayken bir anda o dünyaya ait olmayan Ruh Emiciler gelir ve fantastik, sıradan yaşamda bir kriz yaratır. Bu sahne kahramanın maceraya atılmasına sebep olur. Melez Prens'te bu aşama mentor aracılığıyla gerçekleşmiştir. Ölüm Yadigarları 1'de ise maceraya çağrı yine Harry Potter'ın Londra'daki sıradan dünyasına ve muggle evine yoldaşlık üyelerinin sihirle gelmesi ve onu almaları ile gerçekleşmiştir. Serinin son filminde ise artık doruk noktaya ulaşan olaylar sebebiyle, görevini çok iyi bir şekilde idrak eden kahraman bir çağırın beklemeksizin maceraya kendi dâhil olmuştur.

Harry Potter serisinin hemen her filminde maceraya çağrı arketipinin uygulandığı görülmektedir. Dolayısıyla kahraman tarafından yapılan çağrının reddi söz konusu değildir. Ancak dışarıdan kahramanın yola çıkışını engellemeyi amaçlayan etmenler yer almıştır. Çağrının reddine neden olabilecek bu etmenler şöyledir:

Tablo 3.2. Joseph Campbell’ın monomit aşamaları ile Harry Potter’ın yolculuğu: Çağrının reddedilişi

2. Çağrının Reddedilişi	
“Çağrılarının reddi macerayı olumsuzla çevirir” (Campbell, 2017).	
Harry Potter ve Felsefe Taşı	Dursleyler Hogwarts davet mektuplarının Harry Potter’a ulaşmasını engeller.
Harry Potter ve Sırlar Odası	Dobby, Harry Potter’ın Hogwarts’a gitmemesi için büyü evrene geçiş kapısını kapatır.
Harry Potter ve Azkaban Tutsağı	Dursleyler, Hogsmeade Köyü’ne gidiş için izin belgesini imzalamaz.
Harry Potter ve Ateş Kadehi	Çağrı engelleyen bir durum yaşanmaz.
Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı	Harry Potter, Ruh Emicilerden korkar ve onlardan kaçmaya çalışır.
Harry Potter ve Melez Prens	Çağrı reddedilmez.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 1	Çağrı reddedilmez.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 2	Çağrı reddedilmez.

Maceraya çağrıyı kabul ederek dışsal veya içsel huzur alanını terk ederek soru soran, sorgulayan ve değişim için adım atan olmak kolay değildir. Böyle bir durumda çağrıya ret cevabı verilebilir. Ancak çağrıyı reddetmek hoş karşılanmaz. Bu bir zayıflık belirtisidir. Çağrıyı reddeden kahraman olamaz ve iki dünyanın ustası haline gelemeyiz. Çağrıyı reddeden için her şey orada biter. Ancak kabul eden için uzun, zorlu ve sonucunda tatmin edici bir ödüle ulaştıran yolculuk başlar. Harry Potter, Tabloda görüldüğü gibi ona yapılan çağrıyı hiçbir zaman doğrudan reddetmez. Ancak çağrısını engellemeye çalışan bazı olaylar gerçekleşmiştir. Büyücü dünyasından nefret eden ya da onların bu gücünü kıskanan Dursleyler, Harry Potter’ın sınavlar yolundaki tehlikelerden zarar göreceği için korkan ve onu korumak için durdurmaya çalışan Dobby bu engellerden birkaçıdır.

Çağrıyı kabul eden kahraman, bu süreçte yalnız olmaz. Bazı kişiler, varlıklar ya da nesneler onun yolculuğunu devam ettirebilmesi için doğaüstü yardımlarda bulunur. Harry Potter’ın da seri boyunca birçok yardımcısı olmuştur.

Tablo 3.3. Joseph Campbell’ın monomit aşamaları ile Harry Potter’ın yolculuğu: Doğaüstü yardım

3. Doğaüstü Yardım	
“Çağırıcıyı reddetmemiş olanlar için, kahramanın yolculuğundaki ilk karşılaşma, macerayı aşması gereken ejderhalara karşı tılsımlar sağlayan koruyucu bir figürle yaşanır” (Campbell, 2017).	
Harry Potter ve Felsefe Taşı	Harry Potter’ı macerasından alıkoyan akrabalarına karşı Rubeus Hagrid gelir ve Harry Potter’ı alarak Hogwarts’a doğru yola çıkarlar.
Harry Potter ve Sırlar Odası	Harry ve Ron Yasak Orman’da örümceklerin saldırısına uğradıkları sırada uçan araba gelip ikisini kurtarır. Harry Potter Sırlar Odası’nda Basilisk’ten kaçarken Fawkes gelip Basilisk’in gözlerini çıkarır böylece Harry’nin Basilisk’e rahatlıkla bakabilmesini sağlar.
Harry Potter ve Azkaban Tutsağı	Remus Lupin Harry Potter’ı Ruh Emiciden kurtarır.
Harry Potter ve Ateş Kadehi	Üç Büyücü Turnuvası’nda Harry Potter’ın suyun altında uzun süre kalabilmesi için Neville Longbottom galsamotu verir.
Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı	Harry Potter Sihir Bakanlığı mahkemesinde haksız olarak yargılanırken Albus Dumbledore gelip Harry’yi savunur ve kurtarır.
Harry Potter ve Melez Prens	Luna Lovegood, Hogwarts Express’te baygın olan Harry Potter’ı bulur ve yardım eder.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 1	Albus Dumbledore’un ölümünden sonra Harry, Hermione ve Ron’a macerada amaçlarına ulaştıracak eşyaları miras bırakır.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 2	Gringotts Bankası’nda mahsur kalan Harry Potter ve arkadaşları, bankada bağlı bulunan ejderhanın yardımıyla oradan kaçar.

Kahramana doğaüstü ilk yardım Hagrid tarafından gelmiştir. Maceraya başlangıcı engelleyen Dursley ailesinin evine gelerek Harry Potter’a bir büyücü olduğunu ve büyücülerin gitmesi gereken okula davet edildiğini söylemiştir. Genellikle kahramanın zor durumda kaldığı anda gelen doğaüstü yardımcı kişiler olmuştur. Ancak Sırlar Odası ve Ölüm Yadigarları 2 filmlerinde Weasleylerin uçan arabası gibi sihirli bir nesne ve Anka kuşu Fawkes gibi sihirli bir yaratık da doğaüstü yardımcı olarak yer almıştır. Kahraman, doğaüstü yardımcılarıyla birlikte asıl macera noktasına ulaşır. Burası uzun soluklu yolculuğun ilk eşiğidir.

Tablo 3.4. Joseph Campbell’ın monomit aşamaları ile Harry Potter’ın Yolculuğu: İlk eşiğin aşılması

4. İlk Eşiğin Aşılması	
“Kahraman, kaderinin ona rehber ve yardımcı olan kişileştirmeleriyle birlikte, aşırı güç bölgesinin girişindeki “eşik muhafızı”na gelinceye dek ilerler” (Campbell, 2017).	
Harry Potter ve Felsefe Taşı	Harry Potter, Rubeus Hagrid ile Diagon Alley’e gider. Burası kahramanın ilk kez büyülü dünyayı gördüğü yerdir.
Harry Potter ve Sırlar Odası	Dobby, Hogwarts Express’in yolunu büyüyle kapatır ancak Harry ve Ron uçan arabayla Hogwarts’a gitmeyi başarır.
Harry Potter ve Azkaban Tutsağı	Harry ve Hermione, Bağırın Baraka’ya ulaşımı sağlayan Şamarcı Söğüt ile mücadele eder ve barakaya girmeyi başarırlar.
Harry Potter ve Ateş Kadehi	Ateş kadehinden 4. şampiyon adayı olarak Harry Potter ismi çıkar.
Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı	Harry Potter Zümrüdüanka Yoldaşlığının karargahına gider.
Harry Potter ve Melez Prens	Harry Potter, Draco Malfoy’un engeline rağmen Hogwarts’a ulaşır.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 1	Harry, Ron ve Hermione yoldaşlık karargahına gider ve bir hortkuluk olan Salazar Slytherin’in kolyesinin yerini öğrenir.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 2	Harry Potter Aberforth Dumbledore’un evindeki gizli geçitten geçerek Hogwarts’a girer.

Harry Potter’ın sıradan dünyadan çıkarak ilk kez büyülü dünyaya adım atması serinin ilk eşiğidir. Londra King’s Cross Tren İstasyonu’nun 9 ¾ numaralı peronu bu dünyanın geçiş kapısıdır. Bu kapıdan geçerek ikincil dünyaya, macera alanına ulaşan ve ilk eşiği aşan kahraman artık geriye dönmeyi düşünmez. Campbell’ın teorisinin bu aşamasında kahraman kendini tanımaya başlar. Maceraya çağrıdan önce, sıradan dünyasında aşağılanan ve değersiz hissettirilen kahraman, ilk eşiği aştığı fantastik dünyada ünlü olduğunu, evreni kurtaracak seçilmiş kişi olduğunu fark eder. Harry Potter’ın ilk eşiği de böyle olmuştur. Hagrid ile Diagon Alley’de Harry Potter’ı gören herkes onu tanır ve kahraman burada ünlü biri olmasına çok şaşırır.

Serideki asıl hedefi Lord Voldemort’u yok etmenin yanı sıra kahraman, her filmde asıl hedefine ulaştıracak farklı maceralarla karşılaşmaktadır. Dolayısıyla tablolarda görüldüğü üzere, monomit aşamaları her film için yeniden uygulanabilmektedir. Dobby’nin geçiş kapılarını kapatmasına rağmen Harry’nin Hogwarts’a ulaşması, Harry’nin beklenmedik şekilde Ateş Kadehinden adının çıkması maceraya başlangıcı sağlayan ilk eşiğin aşılması örnekleridir.

Büyülü eşikten geçişle birlikte kahraman, bir bilinmezin içerisinde kaybolur. Joseph Campbell bunu balinanın karnı olarak adlandırmaktadır. Balinanın karnı bir rahim imgesidir ve buradan çıkış aynı zamanda bir yeniden doğuştur.

Tablo 3.5. Joseph Campbell’ın monomit aşamaları ile Harry Potter’ın yolculuğu: Balinanın karnı

5. Balinanın Karnı	
“Büyülü eşikten geçişin bir yeniden doğum alanına geçme olduğu fikri, dünyanın her yerinde rahim imgesi olan balina karnıyla simgelenmiştir” (Campbell, 2017).	
Harry Potter ve Felsefe Taşı	Harry Potter’ın ikincil dünyada kendisinin ve ailesinin aslında kim olduğunu öğrenmesi.
Harry Potter ve Sırlar Odası	Harry Potter’ın Sırlar Odası’nda yaşadıkları ve öğrendikleri onun için aydınlanma ve yeni bir bilinç oluşumu gerçekleşir.
Harry Potter ve Azkaban Tutsağı	Bağırın Baraka’da yaşanan hesaplaşma sonucu Harry Potter gerçekleri öğrenerek yeni bir başlangıç yapar.
Harry Potter ve Ateş Kadehi	Büyülenmiş Üç Büyücü Kupası nedeniyle Harry Potter Tom Riddle’in mezarlığına ışınlanır.
Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı	Harry Potter, Sihir Bakanlığı’na girer, savaşır ve kendisi ve düşmanı ile ilgili bazı şeylerin farkına varır.
Harry Potter ve Melez Prens	Harry Potter, Albus Dumbledore’un büyülü nesnesi düşünseli ile geçmiş anılara gider.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 1	Sihir Bakanlığı ve Godric’s Hollow maceranın devamında önemli etkisi olan aydınlanma mekânlarıdır.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 2	Hogwarts, büyük savaşın yaşandığı mekân olarak Harry Potter’ın yeniden doğum alanı olur.

Bu aşama, Yunus Peygamberin büyük bir balık tarafından yutulması, Herakles’in Poseidon tarafından gönderilen deniz canavarının ağızından içeri girerek karnını kesmesinde olduğu gibi kahramanın doğrudan bir balinanın karnında bulunmasını ya da tamamen sembolik bir çıkmaza girmeyi, karanlığa hapsolmayı ifade edebilir. Balinanın karnı; Türklerin güçlerini toplamak üzere sığındıkları dağlarla çevrili bir vadi olan Ergenekon, Yusuf Peygamberin atıldığı kuyu, Osiris’in hapsedildiği sanduka ve bir tapınak gibi maddesel bir yer ya da tamamen zihinsel bir durum olabilmektedir. Bu aşama hem kahramanın fiziksel yara aldığı bir engel durumu hem de kendi benliğinde verdiği varoluş mücadelesinin bir metaforudur. Harry Potter’ın hiç bilmediği bir ortamın içerisine girmesi ve aslında kim olduğuna ve ne yapması gerektiğine dair bilgiyi çözümlemeye çalışması, kendi zihninde yaşadığı bir balinanın karnı aşamasıdır. Azkaban Tutsağı’nda Harry Potter’ın Bağırın Barakaya

girerken sahip olduğu düşüncelerin barakada yaşanan hesaplaşmalarla birlikte tamamen tersine dönmesi ve buradan farklı bir inançla dışarı çıkması, balinanın karnının hem mekânsal hem de bilişsel bir tezahürüdür.

Yola çıkış bölümünde balinanın karnına girerek en dibi gören, her şeyin bittiğini sanarak hiçlik bilincine ulaşan kahraman burada geçirdiği gelişim ve dönüşümlerle birlikte yeniden doğar. Bu yeniden doğuş, kahramanın erginlenmeye başladığının habercisidir. Yaşadığı aydınlanmayla birlikte yeniden doğan kahraman artık macerasındaki zorlu sınavlar için hazır hale gelmiştir.

Tablo 3.6. Joseph Campbell’ın monomit aşamaları ile Harry Potter’ın yolculuğu: Sınavlar yolu

BÖLÜM II: ERGİNLENME	
1. Sınavlar Yolu	
“Eşiği aştıktan sonra, kahraman bir dizi sınavdan geçmek üzere tuhaf biçimde akışkan, belirsiz biçimlerin rüya dünyasında ilerler” (Campbell, 2017).	
Harry Potter ve Felsefe Taşı	Harry Potter en büyük görevine varıncaya dek çeşitli sorunlarla karşılaşır. Anti-kahraman Draco Malfoy’un zorbalıkları, Trol ile savaşıma, Kelid Aynası ile psikolojik savaş, Yasak Orman’da Unicorn arama, üç başlı köpek Fluffy’yi alt etme, büyücü satrancını kazanma gibi.
Harry Potter ve Sırlar Odası	Hogwarts’ta dolaşan Basilisk, Dobby’nin Harry’yi korumak için kurduğu tuzaklar, Aragog ve örümceklerin saldırısı Harry Potter’ın amacı yolunda verdiği sınavlardır.
Harry Potter ve Azkaban Tutsağı	Harry Potter, Ruh Emicilerle birçok kez mücadele eder.
Harry Potter ve Ateş Kadehi	Ejderha ile savaşıma, nehirde garkenezlerin saldırısı ve içerisinde birçok kötülüğü barındıran labirentten çıkış, Harry Potter’ın macerasındaki zorlu sınavlar olur.
Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı	Harry Potter’ın zihnine giren Lord Voldemort ile mücadelesi, Dumbledore’nin Ordusu’nun kurulması ve öğrencilerin savunma büyülerini öğrenme süreçleri, Sirius Black’in ölümü, kahramanın amacı yolunda verdiği zorlu sınavlardır.
Harry Potter ve Melez Prens	Ölüm Yiyenler, Weasleylerin evi Kovuk’u yakar, Harry Potter düşünseli ile Lord Voldemort’un hortkuluk yaptığını öğrenir ve hortkulukları bulmaya başlar.

Tablo 3.6. (devam)

Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 1	Harry Potter ve arkadaşları Lord Voldeort'u yenebilmek için yedi hortkuluğu yok etmek üzere bir takım sınavlardan geçerler.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 2	Altı adet hortkuluğu yok ettikten sonra yedinci hortkuluk olarak Harry Potter kendini Lord Voldemort'a öldürtür.

Kahramanın karşılaştığı tüm engeller, yenmeye çalıştığı düşmanlar ve canavarlar, hepsi sınavlar yolunun bir unsurudur ve kahramanın olgunlaşmasını sağlamaktadır. Hogwarts'ta Harry Potter'dan nefret edenler, Malfoyların düşmanlıkları, altın üçlüye saldıran Troll, Yasak Orman'daki tuzaklar, üç başlı köpek Fluffy, dev örümcek Aragog, Ölüm Yiyenler, Ruh Emiciler, Sirius Black ve diğer sevdiği insanların ölümü, Kelid Aynası ve müttefiklerin kendi içlerinde yaşadıkları sorunlar, antagonistin saldırıları... Tüm bunlar kahramanın macerasında verdiği sınavlardır ve asıl hedefinin önündeki engellerdir. Kahraman, sınavlar yoluna girmeden önce onu destekleyenlerden ve doğaüstü yardımcılardan yardım alır ve böylece karşısına çıkan engelleri ve tehlikeleri daha kolay atlatabilir. Harry Potter, sınavlar yolu boyunca mentor Albus Dumbledore ile müttefikleri Hermione Granger ve Ron Weasley'den sıklıkla yardım almış ayrıca sınavlar esnasında diğer doğaüstü yardımcı figürlerle (Dobby ya da Firenze gibi) ve nesnelerle (Görünmezlik Pelerini ya da Gryffindor Kılıcı gibi) karşılaşmıştır.

Bu aşamadaki çetin sınavlar sonucunda kahraman neleri yapabildiğinin, neleri yapamadığının, güçlü ve zayıf yönlerinin ayırdına varmakta, kaybettikleri ve kazandıklarıyla birlikte bir kahraman olarak bu ikincil dünyada kendi varlığını konumlandırabilmektedir. Sınavları başarıyla geçen kahraman bir sonraki aşamada Tanrıçayla karşılaşmaktadır. Kahraman, bir Tanrı konumuna sahip olabilmek için onu baskılayan kadın ve erkek figürlerle ya da anne ve babasıyla hesaplaşmalıdır. Anne ve babası, kahramanın doğumundan itibaren bilinç düzeyini etkilemektedir. Dolayısıyla tüm bu etkilerden kurtulmalı ve Tanrı koltuğunu hak etmelidir.

Tablo 3.7. Joseph Campbell’ın monomit aşamaları ile Harry Potter’ın yolculuğu: Tanrıçayla karşılaşma

2. Tanrıçayla Karşılaşma	
“Genellikle bütün engeller ve devler aşıldığında gelen en son macera, başarılı kahraman-ruhunun Dünyanın Kraliçe Tanrıçasıyla mistik evliliği olarak sunulmuştur” (Campbell, 2017).	
Harry Potter ve Felsefe Taşı	Harry Potter, Hogwarts Express’te Hermione Granger ile tanışır. Kelid Aynasında annesini ve babasını görür.
Harry Potter ve Sırlar Odası	Harry Potter, Ginny Weasley’i Tom Riddle’dan kurtarır.
Harry Potter ve Azkaban Tutsağı	Ron Weasley’in annesi Molly Weasley, Harry Potter’a sevgiyle yaklaşır.
Harry Potter ve Ateş Kadehi	Beauxbatons Sihir Akademisi öğrencisi Fleur Delacour, tüm erkekleri güzelliğiyle büyüler.
Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı	Harry Potter, Cho Chang’dan hoşlanır. Luna Lovegood, Harry Potter’a herkesten daha farklı bakış açısıyla yaklaşır.
Harry Potter ve Melez Prens	Harry Potter, Ginny Weasley ile sevgili olur.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 1	Hermione Granger, zorlu görevlerde daima Harry Potter’a destek olur.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 2	Harry Potter, Ginny Weasley ile evlenir.

Tanrıça figürü aynı zamanda bir anne arketipi de olabilmektedir. Herhangi bir dişil imge, annelik, besleme ve büyütme edimi, gizli, saklı, korunaklılık, Tanrıçanın, annenin ve baştan çıkarıcı olarak kadının bir karşılığıdır. Harry Potter, bebekken annesini ve babasını kaybettiği için anne ve baba temsilleri üzerinden bireyleşme sürecinde bazı eksiklikler yer almaktadır. Dolayısıyla bu aşama iyi-kötü anne arketipleri ile zihinsel arınmayı ve dengelenmeyi sağlamaktadır. Harry Potter için bu arketipler; annenin aynadaki hayali yansıması, en yakın kadın arkadaş Hermione Granger, ona sevgi ve ilgiyle yaklaşan arkadaşının annesi Molly Weasley, sevgili olarak Cho Chang ve en sonunda eşi Ginny Weasley’dir. Koşulsuz sevgiyi ve arınmayı içeren Tanrıça ile karşılaşmanın ardından kahraman onu hedefinden saptırabilecek veya maceraya çıkış amacını unutturabilecek baştan çıkarıcı bir kadın figürüyle karşılaşır.

Tablo 3.8. Joseph Campbell’ın monomit aşamaları ile Harry Potter’ın yolculuğu: Baştan çıkarıcı olarak kadın

3. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın	
Kahraman, onu asıl amacından saptıran bir kadın veya figürle karşılaşır.	
Harry Potter ve Felsefe Taşı	Harry Potter’ın teyzesi Petunia Dursley, onun sıradan bir insan olarak devam etmesini ve büyülü dünyadan uzak durmasını ister.
Harry Potter ve Sırlar Odası	Ev cini Dobby, Harry Potter’ı macerasından alıkoymaya çalışan baştan çıkarıcı figürüdür.
Harry Potter ve Azkaban Tutsağı	Ruh Emiciler, kahramanın odağını Lord Voldemort’tan kendilerine çevirirler.
Harry Potter ve Ateş Kadehi	Lord Voldemort, Harry Potter’ın zihnine girerek doğru olmayan olaylar gösterir.
Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı	Dolores Umbridge, Hogwarts’ın müdürlüğüne geçerek Harry Potter’ın amacına ulaşmasında engel oluşturur.
Harry Potter ve Melez Prens	Harry Potter, Cho Chang’e aşık olur.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 1	Bu aşama filmde yer almamaktadır.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 1	Ron Weasley, Hermione’yi kıskandığı için Harry Potter’ kötü davranır ve görevin aksamasına sebep olur.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 2	Bellatrix Lestrange, Harry Potter’a zorluklar çıkararak macerasını tamamlamasını engellemeye çalışır.

Kahramanı kutsal görevinden alıkoyan her zaman için bir kadın değildir. Bu, onu yolundan vazgeçiren herhangi bir şey olabilir. Serinin ilk filminde Petunia Dursley kahramanın macerasını engelleyen kadın figürüdür. İkinci filmde ise bu engelleme durumunu Dobby dostunu koruma amaçlı yapmıştır. Azkaban Tutsağı’nda ortaya çıkan Ruh Emiciler kahramanda ezeli rakibi Lord Voldemort’tan daha fazla korku uyandırmış ve odak noktasını tamamen kendi üzerlerine çekmişlerdir. Bakanlık görevlisi Dolores Umbridge, Hogwarts’ta Harry Potter’ın rakibine yönelik çalışmalarına ket vurmuştur. Cho Chang ve Ginny Weasley duygusal olarak kahramanı etkilerken, kahramanın en yakın arkadaşı Ron Weasley de yine duygusal çatışmalara sebebiyet vermiştir.

Kahraman, “Tanrıça İle Karşılaşma” ve “Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın” aşamalarının sonunda iyi veya kötü kadın temsilleriyle karşılaşması ve annesinden başka bir kadın ile kurulan iletişim sonucu anneye olan bağlılığı düzene girmektedir. Bireyleşmeye giden bu yolda sonraki aşama “Babanın Gönlünü Alma”dır.

Tablo 3.9. Joseph Campbell’ın monomit aşamaları ile Harry Potter’ın yolculuğu: Babanın gönlünü alma

4. Babanın Gönlünü Alma	
“Kahraman yaşamı kendisine özgü kör noktasından aşar ve bir an için kaynağı görür. Babanın yüzünü görür ve anlar – ikisi bir araya gelmiştir” (Campbell, 2017).	
Harry Potter ve Felsefe Taşı	Harry Potter ezeli düşmanı Lord Voldemort’u ilk kez görür ve varlığını kabul eder.
Harry Potter ve Sırlar Odası	Harry Potter Sırlar Odası sorununu çözer ve bu sorun nedeniyle Hogwarts’tan uzaklaştırılan Albus Dumbledore’un geri dönmesini sağlayarak babanın gönlünü alır.
Harry Potter ve Azkaban Tutsağı	Harry Potter vaftiz babası Sirius Black tanışır, onun masum olduğunu öğrenir ve onu affeder.
Harry Potter ve Ateş Kadehi	Harry Potter mezarlıkta zor durumdayken ailesinin ruhları yardımına gelir.
Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı	Harry Potter ve vaftiz babası Sirius Black buluşur.
Harry Potter ve Melez Prens	Harry Potter, Albus Dumbledore’un verdiği görevleri yerine getirir.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 1	Harry Potter, Albus Dumbledore’a istediği gibi hortkuluk yok etme görevine devam eder.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 2	Harry Potter, ölüm yiyenlerden sandığı Severus Snape’in ölümüyle aslında onun kendisinin koruyucusu olduğunu öğrenir ve Harry Potter oğluna Severus ismini vererek onu yaşatır.

Baba, anneyle olan bütünlüklü yaşamı tehdit etmesi sebebiyle bireyin ilk rakip ve düşmanıdır. Anne ve babanın ilişkisi, çözülmesi gereken en büyük karmaşadır. Bir önceki aşamada anneden bağımsızlaşan çocuk bir yetişkin olarak babanın alanına geçer. Kozmik baba, kahraman için bir ego-yıkıcıdır. Babadan bağımsızlaşarak bireyselleşen kahraman aynı zamanda kendi egosundan da sıyrılmaktadır. Bu erginleşmenin en önemli aşamasıdır⁵⁰. Baba, bireyleşme sürecinde en önemli erginleştirici etmendir. Harry Potter’ın hayatında biyolojik baba figürü eksiktir. Onun için iyi baba temsili Albus Dumbledore, Arthur Weasley ya da Sirius Black ile sağlanırken babanın düşman, ego-yıkıcı ve huzursuz edici rolü Vernon Dursley ve Lord Voldemort ile aktarılmaktadır. Fiziksel ve bilişsel olarak anne ve babasını affeden ve onların üstünlüğünü aşan kahraman, bu güç tahtının asıl sahibi olmaktadır. Kahramanın macerasının en büyük ödülü, bütün zaaflarından ve korkularından kurtulması ve bireyselleşerek tanrı konumuna ulaşmasıdır. Harry Potter’ın en büyük zaafı, anne ve babasını gösteren Kelid Aynasıdır. Bunu bilen düşmanı da bu zaafından

⁵⁰ Bkz.: Kayar, A. (2021). Kahramanın Sonsuz Yolculuğu Okuması - Bilbo Baggins Destekli. Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=wgFrsvqAEM> (Erişim tarihi: 09.05.2022)

yararlanmaya çalışmıştır. Ancak Harry Potter, anne ve babasından kaynaklanan zayıflığından kurtulmayı ya da bu zayıflığı baskılamayı başarmış ve düşmanının karşısında yenik düşmemiştir.

Tablo 3.10. Joseph Campbell’ın monomit aşamaları ile Harry Potter’ın yolculuğu: Tanrılaştırma

5. Tanrılaştırma	
Kahramanın düşmanı yenerek ondan güçlü olduğunu kanıtlamasıdır. “Bilinç zarfı yok olduğunda, o, değişimden uzaklaşır, bütün korkulardan kurtulmuş olur” (Campbell, 2017).	
Harry Potter ve Felsefe Taşı	Harry Potter, Felsefe Taşını korur.
Harry Potter ve Sırlar Odası	Harry Potter Basilisk’i öldürür, Tom Riddle’ı yok eder ve Sırlar Odası’nın kapanmasını sağlar.
Harry Potter ve Azkaban Tutsağı	Harry Potter, ilk kez Ruh Emicilerden korunmayı başarır ve onlara karşı güçlenir.
Harry Potter ve Ateş Kadehi	Harry Potter, Lord Voldemort’tan kurtulur.
Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı	Harry Potter, zihnine saldıran Lord Voldemort’un düşüncelerini ele geçirmesine izin vermez.
Harry Potter ve Melez Prens	Harry Potter, ezeli düşmanı Lord Voldemort’u yok edecek sırrı, Hortkulukları öğrenir.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 1	Harry Potter Sihir Bakanlığı’na girer ve Hortkulukları yok etmeye başlar.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 2	Harry Potter, Lord Voldemort’u öldürür.

Film serisi boyunca, kahramanın zorlu görevi başarıyla tamamladığı ve düşmanına karşı bir galibiyet elde ettiği tüm anlar onun Tanrılaştırmasının bir tezahürüdür. Ancak serinin sonunda, Harry Potter’ın en büyük amacını yerine getirerek düşmanını yenmesi ve büyülü dünyadaki kötülüğü yok etmesi, onun tam anlamıyla bu evrendeki Tanrılığı elde etmesidir. Bu kahraman için Nihai Ödül’dür.

Tablo 3.11. Joseph Campbell’ın monomit aşamaları ile Harry Potter’ın yolculuğu: Nihai ödül

6. Nihai Ödül Kahramanın görevi başarıyla yerine getirerek amacına ulaşmasıdır.	
Harry Potter ve Felsefe Taşı	Harry Potter Felsefe Taşı’nı korumayı başarır.
Harry Potter ve Sırlar Odası	Harry Potter görevini başarıyla tamamlar ve arkadaşlarını kurtarır.
Harry Potter ve Azkaban Tutsağı	Harry Potter ve arkadaşları Sirius Black ve Şahgaga’yı ölümden kurtarır.
Harry Potter ve Ateş Kadehi	Harry Potter, Lord Voldemort’tan kurtularak Hogwarts’a geri döner.
Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı	Harry Potter, Lord Voldemort’un yükselmesini engeller.
Harry Potter ve Melez Prens	Harry Potter macerası için önemli olan hortkulukları öğrenir.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 1	Üçüncü hortkuluk yok edilerek Lord Voldemort’un gücü zayıflatılır.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 2	Düşmanın ölümüyle birlikte Harry Potter görevini başarıyla tamamlar.

Joseph Campbell’ın monomit teorisinde erginlenmenin son aşaması nihai ödüldür. Maceraya başlama cesareti gösteren kahramanın yaşamında birçok fantastik olaylar gerçekleşmiş, koruyucu figürlerin yardımını alarak bir dizi zorlu sınavları başarıyla tamamlamıştır. Tüm emeklerinin karşılığında alması gereken bir ödül vardır. Canavarları, ejderhaları veya düşmanlarını yenmek, kutsal hazineyi korumak ve kötülerin eline geçmesine engel olmak, fantastik dünyadan kötülüğü tamamen yok etmek ve bu dünyada saygın bir konuma ulaşmak, sevdiği insanlarla birlikte olmak veya sevdiği kadını elde etmek, kahramanın maddi boyutta nihai ödülleri olabilmektedir. Bireyin geçirdiği dönüşüm, zihnindeki sorulara bulduğu yanıtlar, aydınlanması, çocukluktan çıkarak erginliğe erişmesi ve iki dünyanın efendisi olması da onun bilişsel ödülleri.

Harry Potter, maceraya başlamadan önce onu sevmeyen akrabalarının yanında merdiven altındaki küçük bir odada kalmakta ve her gün duyduğu hakaretler eşliğinde evdekilere hizmet etmektedir. Varlığının oldukça basitleştirildiği bu sıradan dünyadan çıkarak maceraya başladığında kendisinin dahi bilmediği bir güç ve cesaret ortaya koyarak gerçeküstü vahşi yaratıklarla savaşmış, ikincil dünyanın en korkulan kişisini öldürmüş, güvenliği ve huzuru sağlamıştır. Macerasını tamamladığında ise artık onu seven birçok insan, kendi kurduğu bir ailesi ve saygı duyulan bir ismi vardır. Anne ve babasının eksikliğinin yarattığı travmayı aşmış, sevdiği kadınla evlenmiş ve kendisi

baba konumuna geçmiştir. Bildiği ve alışık olduğu dünyadan ayrılarak bilmediği bir dünyada maceraya başlama cesareti ona birçok ödül kazandırmıştır. Bu dünyadaki görevini tamamlayan kahraman için artık dönüş vaktidir.

Tablo 3.12. Joseph Campbell'ın monomit aşamaları ile Harry Potter'ın yolculuğu: Dönüşün reddedilişi

BÖLÜM III: DÖNÜŞ	
1. Dönüşün Reddedilişi	
“Kahramanın macerası... sona erdiğinde, maceracının yaşam değiştiren ödülüyle birlikte dönmesi gerekir. Fakat bu sorumluluk sık sık geri çevrilmiştir” (Campbell, 2017)	
Harry Potter ve Felsefe Taşı	Savaşta baygın düşen Harry Potter geri dönemez.
Harry Potter ve Sırlar Odası	Bu aşama filmde yer almamaktadır.
Harry Potter ve Azkaban Tutsağı	Harry Potter maceranın kötü sonla bitmesini kabul etmez ve yeniden mücadeleye girer. Sirius Black ile yaşama kararı alır.
Harry Potter ve Ateş Kadehi	Bu aşama filmde yer almamaktadır.
Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı	Sihir Bakanlığı'nda Ölüm Yiyenler ile Zümrüdüanka Yoldaşlarının savaşı sırasında Sirius Black Harry Potter'a gitmesi gerektiğini söyler ancak Harry Potter bunu reddederek savaşmaya devam eder.
Harry Potter ve Melez Prens	Bu aşama filmde yer almamaktadır.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 1	Bu aşama filmde yer almamaktadır.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 2	Bu aşama filmde yer almamaktadır.

Maceraya atılmak kadar maceradan geri dönmek de birtakım zorlukları içermektedir. Bu durum bir düşmanın yarattığı zorluktan ziyade kahramanın kendisiyle girdiği çatışmadır. Başarmanın ve ödüllerin tadını alan kahraman, bu dünyayı bırakması gereken yeri kavrayamaz. Çünkü egosu ve kibri buna engel olur. Ya da aydınlanmış ve bilgiye sahip olmuş kahraman, maddi dünyaya bunu aktarma sorumluluğunu üstlenmek istemez. Fantastik dünyanın efendisi olarak burada yaşamını sürdürmek ister. Sıradan dünyaya dönmek onun için zordur çünkü artık o dünyadan çıktığı kişi değildir. Harry Potter, seri boyunca Hogwarts'taki her tatil döneminde akrabalarının yanına dönmüştür. Ancak maceranın doruk noktalarında, savaş esnasında bayılması ya da sevdikleri için mücadeleyi bırakmaması gibi bazı durumlarda geri dönmesi gereken anı uygulayamadığı görülmüştür. Kahraman dönmek istemediğinde ya da onaylanmayan bir dönüş yapmak isterse, büyü bir kaçış yaşanmaktadır.

Tablo 3.13. Joseph Campbell’ın monomit aşamaları ile Harry Potter’ın yolculuğu: Büyülü kaçış

2. Büyülü Kaçış	
Kahraman “...eğer ganimeti muhafızının karşı çıkışına rağmen elde ettiyse ya da kahramanın dünyaya dönme arzusu Tanrılar ve şeytanlarca uygunsuz bulunduyorsa, o zaman mitolojik çevrimin son aşaması hareketli, genellikle gülünç bir takip olur” (Campbell, 2017).	
Harry Potter ve Felsefe Taşı	Bu aşama filmde yer almamaktadır.
Harry Potter ve Sırlar Odası	Bu aşama filmde yer almamaktadır.
Harry Potter ve Azkaban Tutsağı	Harry ve Hermione, Sirius Black’in tutuklanmaması için onu Şahgaga ile birlikte kaçırr.
Harry Potter ve Ateş Kadehi	Harry Potter, mezarlıkta öldürülen Cedric Diggory’nin cesedini alarak kaçar.
Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı	Dumbledore’un Ordusu, Esrar Dairesi’nde Ölüm Yiyenler’den kaçarlar.
Harry Potter ve Melez Prens	Bu aşama filmde yer almamaktadır.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 1	Bu aşama filmde yer almamaktadır.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 2	Bu aşama filmde yer almamaktadır.

Zafere ulaşan kahramanın ikincil dünyadaki kazanımlarını birincil dünyaya aktarması istendiğinde, doğaüstü güçler tarafından dönüşü desteklenmektedir. Ancak eğer kahraman yasak olan bir ganimete sahip olduysa ve onu yanında götürmek istiyorsa, eşik muhafızları tarafından bir kovalamaya maruz kalmaktadır. Bu durumda, heybesinde Medusa’nın başıyla kaçtığı için Gorgonlar tarafından yakalanmaya çalışılan Perseus gibi kahraman, gülünç bir kaçış sergileyebilmektedir. Azkaban Tutsağı’nda Sihir Bakanlığı’nın Sirius Black’i tutuklanmasını, Şahgaga’yı ise idam etmesini istemeyen Harry Potter, Albus Dumbledore tarafından verilen doğaüstü yardımla birlikte büyümlü bir kaçış sergilemiştir. Kahramanın maceraya başlarken aldığı yardımı eski yaşamına geri dönmesi için de alması gerekmektedir. Bu yardım, dışarıdan gelen kurtuluştur.

Tablo 3.14. Joseph Campbell’ın monomit aşamaları ile Harry Potter’ın yolculuğu: Dışarıdan gelen kurtuluş

3. Dışarıdan Gelen Kurtuluş	
“Kahraman doğaüstü macerasından dışarıdan yardımla geri getirilmesi gerekebilir. Yani, dünyanın gelip onu alması gerekebilir” (Campbell, 2017).	
Harry Potter ve Felsefe Taşı	Lord Voldemort ile savaşı sonrası bayılan Harry Potter Hogwarts profesörleri tarafından kurtarılır.
Harry Potter ve Sırlar Odası	Harry Potter, Ron Weasley, Ginny Weasley ve Gilderoy Lockhart Sırlar Odası’ndayken Fawkes gelip onları alır.
Harry Potter ve Azkaban Tutsağı	Maceranın iyi sonuçlanması için Albus Dumbledore, Harry ve Hermione’ye Time Turner kullanmasını söyler.
Harry Potter ve Ateş Kadehi	Harry Potter, Lord Voldemort ile savaşırken ölmüş anne ve babası yardımına gelir.
Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı	Lord Voldemort, Harry Potter’ın benliğini ele geçirmeye çalışırken Albus Dumbledore Harry’ye destek olarak buna engel olur.
Harry Potter ve Melez Prens	Harry Potter ve Albus Dumbledore’un hortkuluk bulmak için gittikleri mağarada Albus Dumbledore Harry’ye yardım eder.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 1	Severus Snape, Godric Gryffindor’un kılıcını Harry Potter’a ulaştırır. Bellatrix Lestrange’in tutsak ettiği üçlüyü Dobby kurtarır.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 2	Ölüm Yiyen olan Narcissa Malfoy, Harry Potter’ı Lord Voldemort’a karşı korur. Albus Dumbledore’un Harry’ye miras bıraktığı golden snitchin içinden diriltme taşı çıkar ve maceranın devamı için çok önemli bir büyülü nesne olur.

Harry Potter, Felsefe Taşını Lord Voldemort’tan koruduğu sırada bayıldığı için onu oradan Hogwarts profesörleri almıştır. Sırlar Odasından ise Fawkes yardımıyla çıkmıştır. Harry Potter, düşmanı ile savaştığı bazı zamanlarda ise anne ve babasının ruhları ona yol göstermiş, yardım etmiştir. Bu sayede dışarıdan gelen yardımla kurtulmayı başarmıştır. Dışarıdan gelen kurtuluş sayesinde kahraman dönüş eşiğine gelebilmektedir.

Tablo 3.15. Joseph Campbell’ın monomit aşamaları ile Harry Potter’ın yolculuğu: Dönüş eşiğinin aşılması

4. Dönüş Eşiğinin Aşılması	
“Kahraman bildiğimiz ülkeden karanlığa doğru yola çıkar; orada macerasını tamamlar ya da tehlikeye düşer; ve dönüşü o öte bölgeden bir dönüş olarak anlatılır” (Campbell, 2017).	
Harry Potter ve Felsefe Taşı	Hogwarts’ta bir dönemin sona ermesi ile birlikte Harry Potter sıradan dünyasına doğru yola çıkar.
Harry Potter ve Sırlar Odası	Harry Potter zorlu macerasını tamamlayarak döner.
Harry Potter ve Azkaban Tutsağı	Bütün sorunları çözüme kavuşturan Harry Potter ve arkadaşları normal yaşantılarına geri dönerler.
Harry Potter ve Ateş Kadehi	Harry Potter mezarlıkta yaşadıklarından sonra Hogwarts’a dönmeyi başarır.
Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı	Harry Potter Sihir Bakanlığı’ndaki macerasının ardından Hogwarts’a geri döner.
Harry Potter ve Melez Prens	Harry Potter macerasını tamamladıktan sonra sıradan yaşamına geri döner.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 1	Kötü tarafın elinden kurtulan Harry Potter güvenli bölgeye gider.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 2	Harry Potter’ın ölmüş gibi yaparak Lord Voldemort’u kandırmasının ardından yeniden dirilerek savaşa devam eder.

Bu aşamada kahramanın dönüşü büyü araçlarıyla engellenebilir ya da desteklenebilir. Kahramanın takipçilerini engellemek için onlara nesneler fırlatabilir ve geri dönme girişimi başarısızlıkla sonuçlanabilir. Bu durumda kahraman diğer dünyanın dışından kurtarılabilir. Kahraman, dönüş eşiğini geçerken bilinen dünyaya yeni bilgelik aktarabilir, bilinen dünyayı kabul edebilir, zaman genişlemesi yaşayabilir, bilinen dünyaya dönerken kendini izole etmesini gerektiren tehlikelerle karşılaşabilir veya tılsımıyla geri dönebilir (Palumbo, 2014). Harry Potter filmlerinde başkahraman büyülü dünyada başarması gereken görevlerini tamamladıktan sonra kendisine yardımcı figürler ve destekçileri eşliğinde dönüş eşiğini aştığı görülmektedir.

Tablo 3.16. Joseph Campbell’ın monomit aşamaları ile Harry Potter’ın yolculuğu: İki dünyanın ustası

5. İki Dünyanın Ustası “İki dünya ayrımı arasında... gidip gelme özgürlüğü ustanın becerisidir” (Campbell, 2017).	
Harry Potter ve Felsefe Taşı	Harry Potter muggle ve büyücü dünyası arasında gidip gelme özgürlüğüne erişir.
Harry Potter ve Sırlar Odası	Harry Potter iki dünya arasında yaşamını sürdürür.
Harry Potter ve Azkaban Tutsağı	Harry Potter her zaman iki dünya arasında gidip gelme özgürlüğüne sahiptir.
Harry Potter ve Ateş Kadehi	Harry Potter sıradan ve büyülü dünya arasında yaşar.
Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı	Harry Potter iki dünya arasındaki yaşamını sürdürür.
Harry Potter ve Melez Prens	Harry Potter sıradan yaşamı ve büyülü dünya arasında gidip gelme özgürlüğüne sahiptir.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 1	Harry Potter, sıradan-büyülü, iyi-kötü, zorlu-kolay dünyalar ve mekânlar arasında geçiş yapar.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 2	Harry Potter, bir hortkuluk olduğu için Lord Voldemort’un onu öldürmesine izin vermiş ardından diriltme taşıyla yeniden dirilmiştir. Böylece ölüm ve yaşam olarak iki farklı boyut arasında geçiş yaşamıştır.

Maceraya çağırıcı kabul ederek sınavlar yolundan başarıyla ayrılan ve erginlenen kahraman büyülü dünyada sahip olduklarıyla birlikte bir dönüş gerçekleştirmektedir. İkincil dünyadaki kazanımlarını birincil dünyaya da aktarmaktadır. Bu onun hem maddi iki dünyanın hem de bilinç ve bilinç dışı dünyasının ustası olduğunun göstergesidir. Harry Potter, hem büyücü evreninde ustaca dolaşmakta hem de gerçek dünyasında yer alan Londra’daki yaşamına geri dönebilmektedir. Ayrıca Ölüm Yadigarları Bölüm 2’de Harry Potter büyülü dünyayı kurtarmak ve görevini başarıyla tamamlamak uğruna ölmeyi göze almıştır. Joseph Campbell, kahramanın son eyleminin ölüm ya da ayrılık olduğundan bahsetmektedir. Ona göre kahraman olmanın ilk koşulu mezarla barıştır. Burada yaşamın tüm anlamı açığa çıkmaktadır (Campbell, 2017). Harry Potter, düşmanın onu öldürmesine izin verir ve öldükten sonra diriltme taşıyla yeniden dirilir. Kahraman ölümü de yaşamı da görmüş, farklı iki boyut arasında bir geçiş yaşamıştır.

Carl Gustav Jung, arketipsel olarak yeniden doğuş biçimlerinden bahsemektedir. Beş kategoriye ayırdığı bu doğuş biçimlerini şöyle adlandırmaktadır: Yaşamın çeşitli bedenlerde devam ettiği “ruh göçü”; eski yaşamdaki kişiliğin ve anıların korunarak yeni bir bedende doğuşu ifade eden “reenkarnasyon”; ölümden sonra yeniden ortaya çıkma olarak “diriliş”; kişiliğin yenilenmesi ve geçirdiği dönüşümle tanrılaşmasını ifade eden “yeniden doğuş”; beşinci ve son olarak ise bireyin dolaylı yoldan ya da

tanıklık yoluyla “dönüşüm sürecine katılım”ıdır (Jung, 2001). Harry Potter’ın rakibini yanıltmak için onu öldürmesine izin vermesi ve mentor tarafından kendisine iletilen doğaüstü yardımcı diriltme taşı ile yeniden dirilmesi Jung’ın bahsettiği “diriliş” ve “yeniden doğuş” biçimlerinin bir yansımasıdır. Harry Potter, geçirdiği tüm doğaüstü değişim ve dönüşümler ve büyü evrendeki kazanımlarıyla kahramanın yolculuğunun sonucunu ifade eden yaşama özgürlüğünü elde etmiştir.

Tablo 3.17. Joseph Campbell’ın monomit aşamaları ile Harry Potter’ın yolculuğu: Yaşama özgürlüğü

6. Yaşama Özgürlüğü Kahramanın elde ettiği başarılar sonucunda mutluluğa ve huzura ermesidir.	
Harry Potter ve Felsefe Taşı	Kim olduğuna dair doğru bilgiye sahip olmayan Harry Potter, kim olduğunu, nereye ait olduğunu öğrenir ve güçlerinin farkına varır.
Harry Potter ve Sırlar Odası	Bütün sorunları çözüme kavuşturan Harry Potter ve arkadaşları artık mutludur.
Harry Potter ve Azkaban Tutsağı	Harry Potter’ın Sirius Black ile ilgili gerçekleri öğrenerek mutluluğa erişir.
Harry Potter ve Ateş Kadehi	Harry Potter, kendisini öldürmek isteyen Lord Voldemort’tan kurtularak yaşamına devam eder.
Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı	Harry Potter düşmanıya mücadelelerinde başarılı olur.
Harry Potter ve Melez Prens	Harry Potter Budleigh Babberton’dan aldığı bilgiyle macerasında amacına ulaşır.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 1	Harry Potter, Lord Voldemort’u öldürme hedefine biraz daha yaklaşır.
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları 2	Amacına ulaşarak macerası sona eren Harry Potter, kendisine kurduğu yeni ailesiyle birlikte mutluluğa ve huzura erer.

Maceradan önce bilmemenin verdiği boşluklu huzur hali, Campbell’ın 17. monomitinde biliyor olmanın eksiksiz huzuruna dönüşmüştür. Kahraman, fiziksel ve ruhsal olarak tamamlanmış ve kabul gören bir birey haline gelmiştir. Harry Potter eksikliğini çektiği ailesini affetmiş ve kendi ailesini kurmuştur. Gerçek yaşamdaki akrabaları ve büyü dünyadaki ailesiyle birlikte iki dünyanın da sahibi olmuş, özgür yaşam elde etmiştir.

4. SONUÇ

Temel problemi mitoloji ile fantastik tür filmleri arasındaki ilişkiyi anlamlandırmak olan bu tezde, mitolojinin sinemayı ve özellikle fantastik filmleri besleyen kaynaklardan olduğu çıkarımı yapılmıştır. Mitoloji ve sinema arasındaki ilişkinin ana sebeplerinden biri ise her ikisinin de özünde insanla ilgili olmasıdır. Mitoloji, insanın yaşama ve ölüme dair anlamlandırmak istediği her türlü sorunun cevabı olarak üretilen metinlerdir. Mitler, ilkel dönemde kısıtlı bilgiye sahip olan insan için bilmemenin yarattığı boşluk ve kriz durumunu ortadan kaldırma amacı taşımaktadır. Bireysel, toplumsal, sosyal ve aile yaşamı pratiklerine örnek teşkil eden hikâyelerle etik, ahlak, kültür ve inanç olgularını yerleştirmektedir. Bu hikâyeler insanların ilgi duyacağı özelliklere sahip kahramanlar, tanrılar ve tanrıçalar yoluyla sıklıkla akılda kalıcı şekilde gerçeğe aykırı, doğaüstü ve soyut bir anlatıyla üretilmektedir. Mitik anlatıların rasyonalizme karşı bir düzlemde aktarılmasının bir sebebi olarak onların insan zihninin bir parçası olması gösterilebilir. Tarihin en eski yaşamlarında, uygarlıkların tam anlamıyla gelişmediği, teknolojinin en ilkel seviyede olduğu, küçük grupların, toplulukların, sosyalin ve kültürün yeni yeni oluşmaya başladığı bir dönemde insan zihni ve hayal gücü de çağın ve çevrenin getirilerine göre şekillenmektedir. Doğa ile etkileşim içerisinde olan ilkel insan, aklındaki sorulara da doğa dolayımıyla cevaplar üretmiş, ilk tanrı ve tanrıçaları yeryüzü, gökyüzü, gün, gece, dağlar, denizler olarak belirlemiştir. Yine bu cevapları kendi içsel dünyalarında ve duygularında bulmuşlar aşkı, şiddeti, kötülüğü kişileştirerek bir tanrı olarak düşünmüşlerdir.

Mitoloji, yaşam içerisinde insanın varlığını anlamlandıran, yaratıcının tanınmasını ve onunla bağ kurulmasını sağlayan, yaşama ve ölüme dair, ne, neden ve nasıl gibi her türlü sorunun cevabı üzerinde duran, genellikle alegorik bir dille aktarılan anlatılardır. Özü yaşamdan çıkan mitolojiler disiplinlerarası ifadeler sunmaktadır. Bugün dahi din, felsefe, edebiyat, resim, müzik, heykel, fantastik ve kurgu gibi pek çok alanda mitolojinin izlerine rastlanmaktadır. Aynı şekilde sinema da mitolojiyle bağlantı içerisinde. Sinema, mitoloji gibi insanla bağ kuran ve iletişime geçen bir sanattır. İnsan ilişkilerini, toplumsal dinamikleri, kültürel öğeleri ve yaşama dair her türlü unsuru anlatısına dâhil eden sinema, teknik olanakları doğrultusunda alıntılacağı kaynağı dönüştürmektedir. Böylece insanın içinde bulunduğu sistemi bir seyir haline getirerek sunmaktadır. Görsel çekicilik eşliğinde kendinden bir şeyler

bulan insan için sinema etkin konuma gelmektedir. Antik insanın, yaşam, doğum ve ölüm, din, tanrı, toplum, kültür, gelenek ve ritüel, yaratılış, düzen ve ahlak gibi konularda ilk bilgi metinlerini oluşturan mitolojiyi bugünün modern çağına taşıyan ve sürdürülmesini sağlayan araçlardan biri sinemadır. Sinema, ilkel mitolojiyi modernizme uygulayarak çağdaştırmakta ve bugünün insanı için tutarlı hale getirmektedir. Özellikle sinemada tür etiketinin kullanılmaya başlaması ve filmlerin ayırt edici özellikleri çerçevesinde sınıflandırılması, mitolojinin de bazı türlerde öne çıkmasını sağlamıştır.

Tür etiketi ile üretilen filmler belirli özellikler taşıması sebebiyle içeriğini aşıkâr eden bir hale gelmiştir. Bu durum seyirci için kolay tahmin edilebilir bir olay örgüsüne neden olmakla birlikte endüstriyel bazı kolaylıklar da sunmuştur. Türlerine göre film tercihinde bulunulması garanti seyirci ve gişe geliri, kolay senaryo ve az maliyetli tanıtım sağlamıştır. İlk dönemlerde türler arasındaki sınırlar ve farklılıklar konuşulmuş bilim kurgu, western, aksiyon, korku ve komedi gibi başlıca türler anlatı, olay örgüsü, karakterler, diyalog, mekân, kostüm, ses, ışıklandırma ve kamera açıları gibi teknik unsurlar gözetilerek birbirlerinden ayrıştırılmıştır. Ancak sonraki yıllarda tüm farklılıklarına rağmen tür sınırlarının muğlak olduğu, türler arasında birtakım geçişlerin yaşandığı dolayısıyla türlerin aslında melez bir yapıya sahip olduğu tartışılmıştır. Tez, fantastik türü içerisinde barındırdığı çeşitli alttürler sebebiyle melez bir tür olarak ele almıştır. Fantastik filmlerin korku, komedi, aksiyon, peri masalı, olağanüstü ve mitoloji gibi birçok türü ve alttürü anlatısına dahil etmesi sebebiyle melez tür olarak nitelendirilmiştir. Bu noktada tez, fantastik filmleri mitoloji sınırlılığında incelemiştir.

Fantastik tür filmlerinin olağanüstü unsurlarla inşa ettiği, gerçeklik ve rasyonel sınırlarını aşan içeriği onu mitoloji ile yakınlaştırmıştır. Dolayısıyla mitolojiden fantastik filme yapılan uyarlamalarla fantastik sinema mitolojik öyküleri senaryolaştırmıştır. Sekiz filmde oluşan Harry Potter serisi örneğinde incelendiğinde ise farklı mitolojilerden pek çok aktarım olduğu tespit edilmiştir. Bunlardan çoğu metinlerarası pastiş yöntemiyle, metnin ilk halinin yeniden kurgulanmasıyla yapılmıştır. Film serisinde İskandinav, Yunan ve Mısır gibi çeşitli mitolojilerden alıntılar yapılmıştır. Mitolojik öyküden yola çıkarak pastiş yöntemiyle geliştirilen olay örgüsü; anırtırma yoluyla ilk haline göndermede bulunan mekânlar kullanılmıştır. Yaratıkların çoğunun görünümü mitoslardaki betimlemelerinden direkt

alıntılanarak aktarılmıştır. Kahramanların genellikle isimleri mitolojiden doğrudan alıntılanırken, onların olay örgüsü içerisindeki rolleri pastiş yoluyla ilk biçimi taklit eden yeni anlatılar olarak oluşturulmuştur. Filmlere yerleştirilen nesnelerin ise yine farklı mitolojilerden metinlerarası yöntemlerle alıntılandığı görülmüştür.

Fantastik filmlerin sıklıkla mitolojik kaynaklardan referans aldığı ve mitleri senaryolaştırdığı varsayımı üzerine yola çıkılan tezde, yapılan araştırmalar ve elde edilen bulgular sonucunda bu varsayıma yönelik pozitif çıkarımlarda bulunulmuştur. Özellikle örneklem film serisi ile mitoloji ve fantastik film arasındaki mekânlar, kahramanlar, hayvanlar, yaratıklar, nesneler, olay örgüsü ve anlatı ayırımında karşılaştırmalı analiz yapılmıştır. Bunun sonucunda ise fantastik filmlerin metinlerarası yöntemlerle kendi teknik standartları ve ticari kaygıları perspektifinde mitolojik unsurları doğrudan ya da değiştirip dönüştürerek yeniden kurguladığı saptanmıştır. Mitlerde soyut anlatımlarla betimlenen çoklu evren kullanımı, farklı varlıkların farklı dünyalarda yaşaması ve bu dünyalar arasında geçiş kapılarının bulunması sonucu varlıkların birbirlerinin yaşam alanlarına dâhil olmaları gibi mekânsal durumlar Harry Potter serisinde daha çok metinlerarası alıntı, pastiş ve anıştırma yöntemiyle yer almıştır. Mitolojik öykülerde yer alan mekânsal imgeler ve bu mekânlara verilen isimler filmlerde doğrudan kullanılmamıştır. Mitlerde geçen mekân temsillerinden yola çıkarak filmlerde ya pastiş yoluyla değişim ve yeniden kurgulamalar yapılmış ya da bu mekânlara yönelik izleyicinin zihninde bir çağrışım uyandırmayı ifade eden anıştırma yoluna gidilmiştir. İskandinav mitolojisinde evrenin dokuz dünyaya ayrılması ve her dünyanın farklı varlıklara ait olması gibi Harry Potter evreninde de büyücü ve büyücü olmayanların dünyaları birbirinden ayrılmıştır. Büyücülerin büyücü olmayanlara kendilerini göstermesi yasaktır ancak bazen bu iki farklı dünya birbirine karışabilmektedir. Bu durum fantastiğin kural tanımaz anlatısının bir yansımasıdır.

Kahramanların, hayvanların ve yaratıkların isimlerinin, dış görünüşlerinin ve anlatı içerisindeki görevlerinin daha çok Yunan, Roma, Kelt ve İskandinav mitolojilerinden metinlerarası alıntılarla belirlendiği tespit edilmiştir. Harry Potter serisinin karakterleri genellikle mitolojik tanrı ve tanrıçalardan doğrudan alıntılanmıştır. Harry Potter serisinde büyücü evreninin ve olay örgüsünün en popüler mekânı olan Hogwarts'ın profesörlerinin isimlerinin mitolojik kaynaklardan referanslarla belirlendiği görülmektedir. Bitkibilim profesörü Pomona Sprout ismini

Roma mitolojisinde bahçe, çiçek ve meyve ağaçlarından sorumlu Tanrıça Pomona'dan; Dolunay zamanları kurt adama dönüşen Profesör Remus Lupin, Roma'nın kurucuları olarak kabul edilen ve bir kurt tarafından beslenildiğine inanılan ikiz kardeşlerden Remus'un; Profesör Minerva McGonagall ise yine Roma Tanrıçası Minerva'nın alıntı yoluyla aktarılmasıdır. Antik Yunan mitolojisinin bilgelik sembolü baykuşlar yine bilgelğin bir temsili olarak; mitolojide yeniden doğuşun ve kötülüğün sembolü olan yılanlar yine aynı anlamları açığa çıkaracak şekilde kullanılmıştır. İnsan-hayvan, hayvan-hayvan ya da tamamen olağanüstü imgelerle oluşturulan hibrit yaratıklar yine mitolojik öykülerde geçen betimlemeleri doğrultusunda filmin anlatısına aktarılmıştır. Seri boyunca kullanılan nesnelerin de yine daha çok metinlerarası anırtırma ve pastiş yoluyla mitolojiden aktarıldığı görülmüştür. Örneğin Felsefe Taşı filminde altın üçlünün üç başlı köpek Fluffy'yi uyutmak için kullandığı büyülenmiş arp, Yunan mitolojisinin efsanevi kahramanlarından Orpheus'un sesiyle vahşi hayvanları yatıştıran lirinden; büyücülerin ulaşım amaçlı kullandığı uçan süpürgeler Batılı cadı mitlerinden alıntılanmıştır. Harry Potter serisinde büyü yapmak için gerekli olan asalar, mitolojik özel güçlere sahip asalardan pastiş yoluyla değiştirilerek yeni bir temsille sunulmuş; başkahramanın olay örgüsü içerisindeki kritik anlarına yardımcı olan Gryffindor kılıcı, Britanya'nın mitik kahramanı Kral Arthur'un kullandığı kılıç Excalibur'dan pastiş yoluyla dönüştürülmüştür.

Mitolojik unsurlardan fantastik filme yapılan metinlerarası aktarımların incelenmesi sırasında filmin başkahramanının gelişimi, olay örgüsünün ilerleyişi ve anlatının kurulması bağlamında Joseph Campbell'ın monomit kuramından yararlanılmıştır. Campbell'ın primitif dönemin sözlü gelenek kahramanlarının 17 aşamadan oluşan bir süreçten geçtiğini ve anlatının da bu akış doğrultusunda şekillendiğini ortaya koyan teorisi, bugünün postmodern metinleri için de bir yol haritası sunmaktadır. Mitoloji kökenli fantastik film serisi Harry Potter'ın da anlatısını monomit teorisinin aşamaları perspektifinde kurduğu tespit edilmiştir. Tezde tüm aşamalar başkahraman öncülüğünde sekiz filmde de incelenerek tablolastırılmıştır. Başkahraman Harry Potter'ın, Campbell'ın monomit teorisinde ortaya koyduğu gibi, o zamana kadar yaşadığı dünyadan tamamen farklı bir dünyada, onu büyük bir ödüle ulaştıracak maceraya başlamak üzere yola çıktığı ardından onu hem fiziksel hem de bilişsel olarak erginleştirecek aşamalar katettiği ve macera boyunca sahip olduğu tüm kazanımlarla birlikte bir dönüş yaşadığı görülmüştür. Dolayısıyla kahramanın

yolculuğu aşamalarının ilkel mitolojiyi modern çağa uygulamayı sağlayan ve mitlerin anlaşılmasını kolaylaştıran bir yapı olduğunu söylemek mümkündür.

Sonuç olarak mitolojiden filme doğrudan yapılan metinlerarası alıntılarda genellikle mitlerin anlatı özellikleri değiştirilmemiş böylece mitolojik unsurlar betimlenen formlarına bağlı kalınarak görselleştirilmiştir. Metinlerarası pastiş yöntemi kullanılarak yapılan uyarlamalar ise mitlerin ilk halinin değiştirilmesi ve farklılaştırılmasıyla sonuçlanmıştır. İlkel dönemden modern döneme yapılan tüm bu aktarımların mitolojiyi çağdaşlaştırarak zamansız bir biçime dönüştürdüğü düşünülmektedir. Çağdaş fantazy örnekleri olarak Harry Potter serisi de mitolojik anlatıları metinlerarası yöntemlerle dönüştürüp geliştirerek modern bir anlatı haline getirmektedir. Böylece bugünün seyircisi, özünde yer alan mitolojik kökenleri kendi çağına uygun olarak tüketmeye, içselleştirmeye ve sürdürmeye devam etmektedir. Bu durum modern çağın insanının içi boşaltılmış anlamlar karşısında varoluşsal kriz yaşamasının önüne geçmektedir. Postmodern ürünler olan fantastik filmler, geleneksel olarak tanımlanabilecek eski mitolojik anlatılarla kurduğu ilişki sayesinde onların daha görünür bir hale gelmesine yardımcı olmaktadır. Mitolojiden referanslarla oluşturulan fantastik filmler hem geçmişle olan bağı korumakta hem de geçmişin biçimine modern ve modern ötesi semboller ekleyerek anlatısını postmodern bir çoğulculuğa taşımaktadır. Böylece postmodern ürünler olarak fantastik filmler ve Harry Potter serisi, mitlerin çağlar boyu taşınmasına aracılık etmektedir.

Bu tez, mitolojinin sinemadaki etkisini fantastik filmler sınırlılığında incelemiştir. Bu sınırlılık içerisinde Harry Potter film serisi örneklem olarak seçilmiştir. Buradan hareketle önerim; dijital platformlarda güncel olarak gösterime giren dizi ve filmler örneklem alanı olarak belirlenerek mitolojinin günümüz insanına etkisi incelenebilir. Nicel ve nitel yöntemler kullanılarak filmlerde mitolojik unsurları görmenin duygu ve düşünceleri nasıl etkilediğine yönelik izler kitleye sorular yöneltilebilir.

KAYNAKLAR

- Abisel, N. (1995). *Popüler Sinema ve Film Türleri*. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Abisel, N. (2016). *Popüler Sinema ve Film Türleri*. Ankara: De Ki Yayınları.
- Adorno, T. W. ve Horkheimer, M. (2014). *Aydınlanmanın Diyalektiği*. İstanbul: Kabalıcı Yayıncılık.
- Akgül, T. Y. (2014). Bir İdeoloji Taşıyıcısı Olarak Mit ve Tragedya. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*(11), 1-16.
- Akın, H. (2001). *Ortaçağ Avrupası'nda Cadılar ve Cadı Avı*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Akın, H. (tarih yok). *Cadı/Uçuş Kremi*. academia.edu: https://www.academia.edu/43235366/S%C3%B6zl%C3%BCk_III_Cad%C4%B1_U%C3%A7u%C5%9F_Kremi (Erişim tarihi: 05.05.2023)
- Aktulum, K. (2000). *Metinlerarası İlişkiler*. Ankara: Öteki Yayınevi.
- Aktulum, K. (2011). *Metinlerarasılık//Göstergelerarasılık*. Ankara: Kanguru Yayınları.
- Allen, G. (2000). *Intertextuality*. New York: Routledge.
- Kayar, A. (2021). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu Okuması - Bilbo Baggins Destekli*. Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=wgFrsvqQAEM> (Erişim tarihi: 09.05.2022)
- Alsan, Ş. S. ve Akın, S. (2020). Türk Kültür ve Sanatında Geyik Sembolizmi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 215-226. doi:10.7816/ulakbilge-08-45-08
- Altman, R. (1999). *Film/Genre*. London, United Kingdom: British Film Institute.
- Altman, R. (2008). *A Theory of Narrative*. New York, USA: Columbia University Press.
- Altuncu, A. (2014). Sümer Mitolojisi Bağlamında Otorite Tarafından Şekillendirilen İbadet ve Törenler. *Kilis 7 Aralık Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 1(1), 141-165.
- Andrews, J., Croton, G., George, S., Porges, L., Southgate, A., Stannard, D. and Chadd, R. W. (Ed.). (2018). *The Mythology Book*. London, UK: Dorling Kindersley Limited A Penguin Random House Company.
- Arı, B. E. (2021). Fantastik Sinemada Medyalararası İlişkiler: Harry Potter'ın Transmedyal Yolculuğu [Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi]. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Arı, B. E. ve Köse, İ. G. (2021). Metinlerarasılıktan Transmedya Hikâye Anlatıcılığına: Harry Potter. *Erciyes İletişim Dergisi*, 1-25. doi:<https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.954195>
- Ariosto, L. (1532). *Orlando Fuiroso*. J. Harington (trans.), Italy. <https://pinkmonkey.com/dl/library1/book0171.pdf>
- Aristoteles. (2016). *Poetika*. A. Çokona ve Ö. Aygün (çev.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Arnold, M. (2011). *Thor: Myth to Marvel*. London, UK: Continuum.
- Aslan, S. G. (2018). A Foucauldian Reading Of Power in Harry Potter Series: Speciesism and Discrimination Based on Blood Status [Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi]. Orta Doğu Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Atayman, V., & Çetinkaya, T. (2016). *Popüler Sinema'nın Mitolojisi: Komedi, Western, Melodram ve Korku*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Bakhtin, M. (2001). *Karnaval'dan Romana: Edebiyat Teorisinden Dil Felsefesine Seçme Yazılar*. C. Soydemir (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bakhtin, M. M. (1986). *Speech Genres and Other Late Essays*. V. W. McGee (trans.), Austin, USA: University of Texas Press.
- Baldick, C. (2001). *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*. New York: Oxford University Press.
- Barthes, R. (1993). *Göstergebilimsel Serüven*. M. Rıfat ve S. Rıfat (çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bayat, F. (2005). *Mitolojiye Giriş*. Çorum: Karam Yayıncılık.
- Bayat, F. (2010). *Mitolojiye Giriş*. İstanbul: Ötüken Yayınları.
- Bayram, S. (2022). Anadolu Masallarında İyilik ve Kötülük Motifi [Yüksek Lisans Tezi]. Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Baytop, A. ve Tanker, N. (1965). Yalan İki Adamotu. *İstanbul Üniversitesi Eczacılık Fakültesi Dergisi*, 1(1), 1-8.
- Belton, J. (2006). Hitchcock and the Classical Paradigm. D. Boyd, & R. B. Palmer (Ed.) içinde, *After Hitchcock: Influence, Imitation, and Intertextuality*. USA: University of Texas Press.
- Berens, E. M. (2009). *The Myths and Legends of Ancient Greece and Rome*. Amsterdam: MetaLibri.
- Bird, H. W. (1993). *Eutropius: Breviarium*. Liverpool, UK: Liverpool University Press.
- Blake, D. (2014). *The Witch's Broom: The Craft, Lore & Magick of Broomsticks*. USA: Llewellyn Publications.
- Boratav, P. N. (2012). *Türk Mitolojisi: Oğuzların - Anadolu, Azerbaycan Ve Türkmenistan Türklerinin Mitolojisi*. R. Özbay (çev.), Ankara: Bilgesu Yayıncılık.
- Bray, O. (1908). *The Elder or Poetic Edda: Commonly Known As Saemund's Edda*. London: King's Weigh House.
- Bulut, G. E. (2023). Çocuk Edebiyatında Fantastik Kurgu İncelemeleri: Harry Potter örneği. Mersin Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Campbell, J. (1991). *The Power Of Myth*. New Jersey: Anchor Books.
- Campbell, J. (1992). *İlkel Mitoloji*. K. Emiroğlu (çev.), Ankara: İmge Kitabevi.
- Campbell, J. (1994). *Yaratıcı Mitoloji*. K. Emiroğlu (çev.), Ankara: İmge Kitabevi.
- Campbell, J. (2017). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. S. Gürses (çev.), İstanbul: İthaki Yayınları.
- Can, Ş. (1994). *Klasik Yunan Mitolojisi*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Castex, P.-G. (1951). *Le conte fantastique en France de Nodier à Maupassant*. Fransa: Librairie José Corti.
- Chandler, D. (1997). An Introduction to Genre Theory. http://www.aber.ac.uk/media/Documents/intgenre/chandler_genre_theory.pdf
- Chatman, S. (2008). *Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı*. Ö. Yaren (çev.), Ankara: De Ki Yayınları.
- Cohen, S. (2016). A Postmodern Wizard: The Religious Bricolage of the Harry Potter Series. *The Journal of Religion and Popular Culture*, 28(1), 54-66. doi:10.3138/jrpc.28.1.3426

- Collins, A. H. (1913). *Symbolism Of Animals And Birds: Represented In Church Architecture*. New York: McBride, Nast & Company.
- Columbus, C. (Yöneten). (2001). *Harry Potter ve Felsefe Taşı* [Sinema Filmi]. Birleşik Krallık.
- Çetindağ, G. (2007). Türk Kültüründe Mağara Motifi. *Uluslararası Asya ve Kuzey Afrika Çalışmaları Kongresi*, 443-455.
- Çoban, B. (2003). Söylem, İdeoloji ve Eylem: İktidar ve Muhalefet Arasındaki Mücadeleyi Çözümleme Denemesi. B. Çoban, & Z. Özarslan (Dü) içinde, *Söylen ve İdeoloji Mitoloji, Din, İdeoloji* (s. 245-284). İstanbul: Su Yayınları.
- Daimler, M. (2018). *Pagan Portals The Dagda: Meeting the Good God of Ireland*. UK: Moon Books.
- D'alviella, G. (2018). *The Migration of Symbols*. Belgium: Global Grey.
- D'Aulaire, I. ve D'Aulaire, E. P. (1962). *Book of Greek Myths*. New York, USA: Doubleday Books.
- Davis, R. B. (2010). *Alice in Wonderland and Philosophy: Curiouser and Curiouser*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Demirci, Ş. Ç. (2008). An Analytical Approach To The Translation Of Made-Up Words in Harry Potter and The Goblet of Fire [Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi]. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Derrida, J. (1992). *Acts Of Literatura*. New York, USA: Routledge.
- Dirlikyapan, J. Ö. (2018). *Edebiyatta, Sinemada, Televizyonda Tür Kuramı: Temel Metinler*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Dixon-Kennedy, M. (1998). *Encyclopedia of Greco-Roman Mythology*. California, USA: ABC-CLIO.
- Doré, G. (1995). *Doré's Illustrations for "Idylls of the King"*. New York, USA: Dover Publications.
- Düzgün, Ş. A. (2012). Dinsel ve Mitolojik Yönleriyle Cin ve Şeytan Algımız. *Kelam Araştırmaları*, 10(2), 11-30.
- Eliade, M. (1992). *İmgeler Simgeler*. M. A. Kılıçbay (çev.), Ankara: Gece Yayınları.
- Eliade, M. (1993). *Mitlerin Özellikleri*. S. Rıfat (çev.), İstanbul: Om Yayınevi.
- Eliade, M. (2000). *Dinler Tarihine Giriş*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Engdahl, E. (2009). J.K. Rowling's Magical Creatures as Metaphors for Difficulties for Teenagers. *Växjö University, Faculty of Humanities and Social Sciences, School of Humanities*. urn:nbn:se:vxu:diva-2553
- Erhat, A. (2010). *Mitoloji Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Ertekin, A. (2007). Fantastik Yazın Nedir? *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(1), 35-46.
- Estin, C. ve Laporte, H. (2002). *Yunan ve Roma Mitolojisi*. M. Eran (çev.), Ankara: Tubitak.
- Etimolojik Açıdan Ak Sözlük: <http://aksozluk.org/fantezi>
- Fahy, T. A. (1989). Lycanthropy: A Review. *Journal of the Royal Society of Medicine*, 37-39.
- Fakı, Ş. (2020). Ergenlerin Ahlak Gelişiminde Fantastik Romanların Etkisinin Kohlberg'in Bilişsel Ahlak Gelişim Kuramına Göre İncelenmesi: Harry Potter Örneği [Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi]. Üsküdar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Fiske, J. (2006). *Mitler ve Mitleri Yapanlar*. Ş. Duran (çev.), İzmir: İlya Yayınları.

- Fowkes, K. A. (2010). *The Fantasy Film*. United Kingdom: Wiley-Blackwell.
- Freud, S. (1996). *Düşlerin Yorumu*. E. Kapkın (çev.), İstanbul: Payel Yayınevi.
- Furby, J. ve Hines, C. (2014). *Fantastik*. S. Yavuz (çev.), İstanbul: Kolektif Kitap.
- Gehring, W. D. (Dü.). (1988). *Handbook Of American Film Genres*. New York: Greenwood Press.
- Gezgin, D. (2007). *Bitki Mitosları*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Ghaleb, E. (2015). Face Track Retrieval and Recognition Across Age [Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Görmez, A. (2022). Ana Hatlarıyla Fantastik Edebiyatın Batıdaki Serüveni. *Edebiyat Araştırmaları*. içinde Konya: Palet Yayınları.
- Graves, R. (2010). *Yunan Mitleri*. U. Akpur (çev.), İstanbul: Say Yayınları.
- Grimal, P. (1990). *The Concise Dictionary Of Classical Mythology*. USA: Basil Blackwell.
- Guiley, R. E. (2008). *The Encyclopedia of Witches, Witchcraft and Wicca*. New York, USA: Facts On File.
- Hamilton, E. (2011). *Mitologya*. Ü. Tamer (çev.), İstanbul: Varlık Yayınları.
- Hart, G. (2010). *Mısır Mitleri*. M. S. Türk (çev.), Ankara: Phoenix Yayınevi.
- Harry Potter and the Chamber of Secrets*. imdb.com: <https://www.imdb.com/title/tt0295297/> (Erişim tarihi: 06.05.2022)
- Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1*. imdb.com: <https://www.imdb.com/title/tt0926084/>. (Erişim tarihi: 06.05.2022)
- Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2*. imdb.com: <https://www.imdb.com/title/tt1201607/> (Erişim tarihi: 06.05.2022)
- Harry Potter and the Half-Blood Prince*. imdb.com: <https://www.imdb.com/title/tt0417741/> (Erişim tarihi: 06.05.2022)
- Harry Potter and the Order of the Phoenix*. imdb.com: <https://www.imdb.com/title/tt0373889/> (Erişim tarihi: 06.05.2022)
- Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*. imdb.com: <https://www.imdb.com/title/tt0304141/> (Erişim tarihi: 06.05.2022)
- Harry Potter and the Sorcerer's Stone*. imdb.com: <https://www.imdb.com/title/tt0241527/> (Erişim tarihi: 06.05.2022)
- Hesiodos. (1988). *Thegony: Works and Days*. M. L. West (çev.), New York: Oxford University Press.
- Hobbes, T. (1992). *Leviathan*. S. Lim (çev.), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Homer. (1995). *The Odyssey: Books 1-12*. A. T. Murray (trans.). G. E. Dimock (ed.). London, UK: Harvard University Press.
- Hooke, S. H. (1993). *Ortadoğu Mitolojisi*. A. Şenel (çev.), Ankara: İmge Kitabevi.
- Hume, K. (1984). *Fantasy and Mimesis: Responses to Reality in Western Literature*. London, UK: Routledge Revivals.
- İskandinav Mitolojisi'ne giriş ve Asgard Tanrıları I*. (2020). A Journey Company Mountain And Roads: <https://www.mountainandroads.com/post/iskandinav-mitolojisine-giris-ve-asgard-tanrilari> (Erişim tarihi: 12.03.2023)
- Jon, A. A. (1998). Dugongs and Mermaids, Seals and Selkies. *Australian Folklore*, 94-98.

- Jung, C. G. (1964). *İnsan ve Sembolleri*. A. N. Babaoğlu (çev.), İstanbul: Okuyan Us Yayınları.
- Jung, C. G. (2001). *Dört Arketip*. Z. A. Yılmaz (çev.), İstanbul: Metis Yayınları.
- Karakurt, D. (2012). *Türk Mitolojisi Ansiklopedisi*. E-Kitap.
- Karakuş, D. J.K Rowling Kimdir. ensonhaber.com: <https://www.ensonhaber.com/biyografi/yazar/jk-rowling-kimdir> (Erişim tarihi: 12.03.2023)
- Karakuş, G. (2020). Simurg Söyleni Üzerine Görsel Anlatılar. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Karatosun, M. O. (2016). Kehanet Türleri ve Kadim Kültürlerdeki Uygulamaları. *Çukurova Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 16(2), 277-308.
- Kaya, M. A. (2006). Roma İmparatoru Septimius Severus Döneminde Anadolu. *Tarih Araştırmaları Dergisi*, 25(39), 27-48.
- Keskin, H., Şengül, N. Ç. ve Özlü, B. Ö. (2023). Antalya Müzesi Aphrodite Heykelciliği Işığında Aphrodite Ourania ve Tanrıçanın Kehanet İkonografisi. *OLBA XXXI*, 121-142.
- King, G. (2010). Yeni Hollywood'da Tür Dönüşümleri. Y. G. Topçu (Dü.) içinde, *Hollywood'a Yeniden Bakmak* (s. 126-153). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Küçüktaşdemir, Ö. (2017). Mitolojide Adalet İmgeleri. *ViraVerita E-Dergi*(5), 87-132.
- Living Orthodox Traditions. <http://orthodoxtraditions.blogspot.com/2012/12/candles.html> (Erişim tarihi: 12.04.2023)
- Long, S. S. (2011). Defining Fantasy. <http://www.stevenslong.com/articles/2011/12/28/defining-fantasy.html>
- MacLir, A. G. (2015). *The Witches Wand*. Woodbury, USA: Llewellyn Publications.
- Magic, H. o. (2016). *History of Magic: A Study on the Influence of Historical Facts on J.K. Rowling's Wizarding World*. France: Universite de Lorraine.
- Malinowski, B. K. (1990). *Büyük, Bilim ve Din*. S. Özkal (çev.), İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Mandrake – The Scream of Death. europeana.eu: <https://www.europeana.eu/en/exhibitions/magical-mystical-and-medicinal/mandrake> (Erişim tarihi: 03.03.2023)
- Martin, G. R. (1996). *On Fantasy*. George R. R. Martin: <https://georgerrmartin.com/about-george/on-writing-essays/on-fantasy-by-george-r-r-martin/>
- Martin, J. W. and Ostwalt, C. E. (1995). *Screening The Sacred- Religion, Myth, and Ideology in Popular American Film*. USA: Westview Press.
- Mathews, R. (2002). *Fantasy: The Liberation of Imagination*. New York, USA: Routledge.
- Mueller, M. (2016). *The Witch's Mirror*. Woodbury, Minnesota, USA: Llewellyn Publications.
- Muller, W. M. and James George Scott. (1964). *The Mythology of All Races*. Volume XII. Louis Herbert Gray (Ed.). Boston: Marshall Jones Company.
- Munch, P. A. (1926). *Norse Mythology: Legends of Gods and Heroes*. S. B. Hustvedt (trans.), New York, USA: The American-Scandinavian Foundation.
- Nabe, A. F. (2022). A Psychoanalytic Approach To Two Major Characters in Harry Potter and The Half-Blood Prince and Harry Potter and The Deathly Hallows [Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi]. Karabük Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Nagini. Harry Potter Wiki: <https://harrypotter.fandom.com/wiki/Nagini> (Erişim tarihi: 05.07.2023)

- Necatigil, B. (1985). *100 Soruda Mitologya*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Neel, J. (Ed.). (2017). *Early Rome: Myth and Society*. Hoboken, USA: Wiley Blackwell.
- Ocak, A. Y. (2000). *Alevi ve Bektaşî İnançlarının İslam Öncesi Temelleri*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Odin's Castle*. (2017). tarihinde Joseph Campbell Foundation: <https://jcf.org/resources/odins-castle/> (Erişim tarihi: 03.04.2023)
- Oksev, B. K. (2014). Edebiyattan Sinemaya Fantastik Korku Türünün Toplumsal ve Tarihsel Kökenleri. *Sosyologca*(7), 311-325. <https://eds.s.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=2&sid=775c0220-3c99-4164-97ed-82bfec65e11b%40redis>
- Oskay, Ü. (2018). *Çağdaş Fantazya*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Oxford Learner's Dictionaries: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com>
- Öz, B. B. (2022). Amerikan Fantastik Sineması'nda Kullanılan Mitolojik Motiflerin Türk Mitolojik Motifleri İle Benzerliği [Yayınlanmış Sanatta Yetrelik Tezi]. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Özarslan, Z. (2013). Sinemada Tür Kuramı. Z. Özarslan (Dü.) içinde, *Sinema Kuramları 2* (s. 51-7). İstanbul: Su Yayınevi.
- Özden, Z. (2020). *Film Eleştirisi: Film Eleştirisinde Temel Yaklaşımlar ve Tür Filmi Eleştirisi*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Özön, N. (1972). *100 Soruda Sinema Sanatı*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Özşen, M. E. (2006). Uluslararası İletişimde Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Harry Potter [Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi]. Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Page, R. I. (2009). *İskandinav Mitleri*. İ. Yılmaz (çev.), Ankara: Phoenix Yayınevi.
- Palumbo, D. E. (2014). *The Monomyth in American Science Fiction Films: 28 Visions of the Hero's Journey*. Jefferson, North Carolina, USA: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Pauphilet, A. (2000). *The Quest of The Holy Grail*. W. W. Comfort (trans.), Cambridge, Canada, Ontario: In Parentheses Publications.
- Pedanius, D. (13. Yüzyıl). Mandrake. <https://www.amazon.co.uk/Translation-Dioscoridess-Dioscorides-Art-Reproduction/dp/B01ILOW89C> (Erişim tarihi: 03.04.2023)
- Platon. (2015). *Devlet*. F. Akderin (çev.), İstanbul: Say Yayınları.
- Python, A. t. Aphrodite. Louvre Museum, Paris. <https://www.theoi.com/Gallery/K10.16.html> (Erişim tarihi: 04.05.2023)
- Rank, O. (2016). *Kahramanın Doğuş Miti*. G. Yavaş (çev.), İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Ray, M. (2000). The Blitz: World War II. Britannica: <https://www.britannica.com/event/the-Blitz> (Erişim tarihi: 10.04.2023)
- Revenson, J. (2019a). Harry Potter Film Vault Volume 1 Forest, Lake, and Sky Creatures. California, San Rafael, USA: Insight Editions.
- Revenson, J. (2019b). Harry Potter Film Vault Volume 3 Horcruxes and the Deathly Hallows. California, San Rafael, USA: Insight Editions.
- Revenson, J. (2019c). Harry Potter Film Vault 6 Hogwarts Castle. California, San Rafael, USA: Insight Editions.

- Revenson, J. (2019d). Harry Potter Film Vault 11 Hogwarts Professors and Staff. California, San Rafael, USA: Insight Editions.
- Roman, L. and Roman, M. (2010). *Encyclopedia of Greek and Roman Mythology*. USA: Facts On File.
- Rosenberg, D. (2003). *Dünya Mitolojisi*. K. Akten vd. (çev.), Ankara: İmge Kitabevi.
- Sağlam, B. (1995). *Kur'ân-ı Kerîm ve Açıklamalı Meâli*. İstanbul: Tebliğ Yayınları.
- Serdar, M. (2008). Semavi Dinlerde Dört Büyük Melek (Cebrail, Mikail, İsrail, Azrail). *İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 13(2), 227-245.
- Seideneck, B. (2005). Clarity and Intoxication: The Proving of Amethyst. *Homœopathic Links*, 18(4), 218-219. doi:10.1055/s-2005-872935.
- Shayegan, D. (1991). *Yaralı Bilinç*. H. Bayrı (çev.), İstanbul: Metis Yayınları.
- Smith, W. (Ed.). (1844). *Dictionary of Greek and Roman Biography and Mythology VOL. 1*. London, UK: Spottiswoode and Co., New-Street Square and Parliament Street.
- Smith, W. (Ed.). (1849). *Dictionary of Greek and Roman Biography and Mythology VOL. III*. London, UK: Spottiswoode and Co., New-Street Square and Parliament Street.
- Šubrt, M. (2021). Grimdark Fantasy The Black Company as Revisionist Heroic Fantasy. Czechia: Palacký University.
- Şahin, D. (2017). *Roma Mitolojisi*. İstanbul: Uludağ Üniversitesi Yayınları.
- Talebinejad, M. R. and Dastjerdi, H. V. (2005). A Cross-Cultural Study of Animal Metaphors: When Owls Are Not Wise!. *Metaphor and Symbol* 20:2, 133-150, DOI: [10.1207/s15327868ms2002_3](https://doi.org/10.1207/s15327868ms2002_3)
- Taş, İ. (2009). 1980-2000 Arası Türk Hikâye Kitaplarında Fantastik Unsurlar [Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi]. Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Tecimer, Ö. (2005). *Sinema Modern Mitoloji*. İstanbul: Plan B.
- Tekin, F. (2020). Kazan-Tatar Türklerinin Halk Anlatılarında “Öteki Dünya”lar: Yeraltı, Su Altı, Gökyüzü ve Kara Orman. *TÜRK Uluslararası Dil, Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 8(20), 320-337. doi:<http://dx.doi.org/10.12992/TURUK891>
- Tekşen, İ. (2018). Joanne Kathleen Rowling's Anti-Racist and Anti-Fascist Criticism in Harry Potter [Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi]. Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Todorov, T. (2017). *Fantastik Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Toyma, Y. Ö. (2006). Nazlı Eray'ın Roman Dünyasında Düşü ve Büyülü Gerçekliğin Kurgusu ile Fantastik Unsurlar [Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi]. Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Troll. Myths and Folklore Wiki: <https://mythus.fandom.com/wiki/Troll> (Erişim tarihi: 05.07.2023)
- Tureng: <https://tureng.com/tr/turkce-ingilizce/granger>
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri: <https://sozluk.gov.tr/>
- Türk İslam Minyatürlerinde Simurg. <https://www.sanatinyolculugu.com/turk-islam-minyatürlerinde-simurg/> (Erişim tarihi: 10.04.2023)
- Typhon. mythus.fandom.com: <https://mythus.fandom.com/wiki/Typhon> (Erişim tarihi: 05.07.2023)

- Uğur, U. ve Altay, S. (2018). Metinlerarasılık Bağlamında Fantastik Türk ve Amerikan Sineması: Drakula. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi Journal of The Fine Arts Institute*(40), 89-116.
- Uğur, V. (2019). Edebiyatımızda yeni bir türün ayak sesleri: Tarihî fantezi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 8(2), 850-877.
- Uluışık, Y. P. (2017). Türk ve Dünya Mitolojilerinde Sirius Kültü. *Mediterranean Journal of Humanities*, 345-365. doi:10.13114/MJH.2017.341.
- Uraz, M. (1994). *Türk Mitolojisi*. İstanbul: Düşünen Adam Yayınları.
- Ülkü, C. (1995). Ejderhanın Motif Olarak Gelişimi ve Osmanlı Sanatında Kullanımı [Doktora Tezi]. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Vax, P. L. (1960). *L'art et la littérature fantastiques*. France: Presses Universitaires de France.
- Večko, M. (2009). William Morris and the Critical Utopia of High Fantasy. *Acta Neophilologica*, 42(1-2), 45-55. doi:https://doi.org/10.4312/an.42.1-2.45-55
- Ville, J. d. (2011). Mythology and the Images of Justice. *Law & Literature*, 23(3), 324-364. doi:10.1525/lal.2011.23.3.324
- Voytilla, S. (1999). *Myth and the Movies: discovering the mythic structure of 50 unforgettable films*. Studio City, USA: Michael Wiese Productions.
- Wriglesworth, C. (2006). Myth Maker, Unicorn Maker: C.S. Lewis and the Reshaping of Medieval Thought. *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, 25(1), 29-40.

ÖZ GEÇMİŞ

Bilge Yavaş, lise öğrenimini Grafik Tasarım ve Fotoğrafçılık alanında tamamlamıştır. 2016 yılında Ondokuz Mayıs Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema bölümünde lisans eğitimine başlamıştır. 2020 yılında lisans eğitiminden bölüm ve fakülte birinciliği derecesiyle mezun olmuştur. 2020 yılında Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İletişim Bilimleri (Disiplinlerarası) Ana Bilim Dalı'nda yüksek lisans eğitimine başlamıştır. (18.06.2023)

İletişim Bilgileri

ORCID ID : 0000-0003-0258-5957

Yayınlar:

1. Çeçen, A. F., Yavaş, B. ve Yıldırım, E. İ. (2021). Siyasal Bir Silah Olarak Büyük Veri ve Dijital Profillemeye Bakmak: Cambridge Analytica Siyasal Danışmanlık Ajansı ve The Hater Filmindeki Bestbuzz PR Ajansı Örneklerinde Negatif Kampanya Kavramının İncelenmesi. N. Çokluk (Dü.) içinde, *Bilgi Çağında Siyaset: Büyük Veri ve Siyasal İletişim* (s. 203-229). Ankara: Nobel Bilimsel Eserler.
2. Yavaş, B. (2022). Tenet filminin zaman felsefesi bağlamında incelenmesi. *Kastamonu İletişim Araştırmaları Dergisi (KİAD)*, (8), 172-188.
3. Yavaş, B. (2022). Fantastik Sinema ve Mitolojinin Metinlerarası Aktarımı: Harry Potter ve Felsefe Taşı Örneği, *Milel ve Nihal*, 19 (1), 79- 103.
4. Yavaş, B. (2022). Lacanyen Bir Yaklaşımla Türk Sinemasında "Öteki"nin İnşası. E. G. Uğurlu ve B. Ünal (Ed.) içinde, *Ulusal Film Çalışmaları Sempozyumu Tam Metin Bildiri Kitabı* (s. 191-1207). Ankara: Nobel Bilimsel Eserler.