

Modern Toplumda Mitlerin Dönüşümü ve Sinemanın Rolü: Kültür Dünyası İnsanın Gündüz Düşleri Üzerine Bir İnceleme

Gökhan Topal*

ÖZ

Evrimsel süreç boyunca insan türü, zihinsel ve fiziksel güçlerini harmanlayarak ilkel bedeni organizmalardan bilinçli varlıklara dönüşmüştür. Bu dönüşümde, olaylar arası nedensellik ilişkisi kurabilme yeteneği, algının gelişmesi ve aletlerin kullanımı gibi faktörler önemli rol oynamıştır. Her çağda, bu gelişmeler doğrultusunda insanlık, kendine özgü dil, ifade ve mit biçimi yaratmıştır. Buna karşın mitsel inançlar; eleştirel akıl, tek tanrılı dinler ve bilim insanları karşısında savunmasız kalmıştır. Ancak insan, doğasının kusurlu yanlarını kendinden önce var olmuş olanı ortadan kaldırarak veya yeniden kurgulamış olduğu düşlerine eski inançlarını eklemeyerek gidermeye çalışmıştır. Bu kapsamda içinde yaşanan toplumun kabullenme çarklarını oluşturan mitler; insanın mitsel düşünceyle özellikle de bir mit üretim sahası olarak sinema ile sıkı sıkıya bağlı olduğunu göstermiştir. Bu bakımdan çalışma, teknolojik yeniliklerin rasyonel düşüncenin mitsel inançları ortadan kaldırma girişimlerine rağmen, benzer psikolojik ihtiyaçları karşılayan yeni mitler yaratma potansiyelini ortaya koymaktır. Ayrıca çalışmada bilgi ve iletişim teknolojileri ile sinemanın modern mitolojinin merkezi rolü üzerine kolektif bilincin şekillendirilmesindeki önemi araştırılmaktadır. Bu çalışma, nitel araştırma yöntemini kullanarak yürütülmüştür. Veriler, literatür taraması ve analizleri yoluyla toplanmıştır.

Anahtar Sözcükler: İnsan, Mitoloji, BİT, Sinema, Teknoloji

Makale Türü: Araştırma Makalesi

Başvuru Tarihi: 29.04.2024

Kabul Tarihi: 04.06.2024



* Öğr. Gör., Gaziantep İslam Bilim ve Teknoloji Üniversitesi, gokhan.topal@gibtu.edu.tr, 0000-0001-6280-1346

Transformation of Myths in Modern Society and the Role of Cinema: A Study on the Daydreams of the People of the Culture World

Gökhan Topal*

ABSTRACT

Throughout the evolutionary process, human beings have transformed from primitive organisms into conscious beings by blending their mental and physical powers. In this transformation, factors such as the ability to establish causal relationships between events, the development of perception and the use of tools have played an important role. In every age, in line with these developments, humanity has created its own unique form of language, expression and myth. However, mythical beliefs have remained vulnerable to critical reason, monotheistic religions and scientists. However, man has tried to overcome the imperfections of his nature by eliminating what existed before him or by adding his old beliefs to his dreams that he has reconstructed. In this context, myths, which constitute the wheels of acceptance of the society in which we live, have shown that human beings are closely connected with mythical thought, especially with cinema as a myth production field. In this respect, the study aims to reveal the potential of technological innovations to create new myths that meet similar psychological needs, despite the attempts of rational thought to eliminate mythical beliefs. The study also explores the importance of information and communication technologies and cinema in shaping collective consciousness on the central role of modern mythology. This study was conducted using qualitative research method. Data were collected through literature review and analyses.

Keywords: Human, Mythology, ICT, Cinema, Technology

Article Type: Research Article

Submitted: 29.04.2024

Accepted: 04.06.2024



* Lecturer, Gaziantep İslam Bilim ve Teknoloji University, gokhan.topal@gibtu.edu.tr, 0000-0001-6280-1346

Giriş

“Atalarımızın söylediklerinin doğru olup olmadığından emin değilim. Eğer bize anlattıkları doğruysa, o halde benim söyleyeceklerim de doğrudur; eğer değilse, bununla ilgili herhangi bir şey yapamam.”

Mineke Schipper

Jung’a göre arkaik insan neden sonuç bağlamını reddedip olayların rastlantısallığına, tesadüfi güvenilmez ve değişkenliğine duyduğu tereddütle “yaban ruhun” içerisinde benliğini şekillendirmiştir. Bu ruh “tarihsel varoluş serüveni içerisinde insanlıkla birlikte süregelen, değişen zamana ya da insanlara bağlı kalmaksızın insan kitlelerinde ortak bilinçdışı” olarak mitlerle, arketiplerle, semboller vasıtasıyla aktarılmıştır (Jung, 2005, s. 20). Mit, algılanan dünyanın soyut düşüncelerini Tanrı’nın buyruğu, gerekli ve değiştirilemez bir yasa olarak sunar (Assmann, 2011, s. 77-81). Bu özelliği sayesinde kendisini var etmesi zaman ve uzamdan bağımsızdır. Bu doğrultuda doğayla iç içe yaşayan yabanıl insanın doğaüstü varsayımları yerini, modern evcil insanın akli tarafından üretilen elektrik, telgraf, telefon, radyo, TV, internet ve sinema gibi çağdaş mitlere bırakmıştır. Bu çağdaş mitler, modern toplumda anlam arayışında ve kimlik oluşturmada önemli bir rol oynamaktadır. Teknolojinin ilk aşamalarında, elektrik, telgraf, radyo, televizyon, internet, sinema gibi bilgi ve iletişim teknolojileri toplumu dönüştürecek mucizevi buluşlar olarak görülmüştür. Bu araçlar, bilgi ve iletişimin sınırlarını aşarak farklı kültürler arasında etkileşimi ve bağlantıyı mümkün kılmıştır. Medya ve sinema, bu mitlerin yayılmasında ve pekiştirilmesinde önemli bir araçtır. Ancak zamanla bu teknolojik yeniliklerin sadece mucizevi araçlar olmadığı, aynı zamanda ekonomik ve ideolojik çıkarlara hizmet eden araçlara dönüştüğü ortaya çıkmıştır. İletişim araçlarının yarattığı mitler, kapitalist sistemin ve belirli ideolojilerin güçlendirilmesi için kullanılmıştır. Sinema da bu bağlamda modern mitolojinin merkezi bir rolünü üstlenmiştir. Mitolojik ve fantastik unsurlar içeren filmler, anlatıları ve sembollerini yapılandırmak için mitlerden yararlanmaktadır. Hollywood filmleri, karakterler ve hikayeler aracılığıyla belirli ideolojileri teşvik ederek kapitalist sistemin çıkarlarına hizmet etmektedir.

Hatırlama işleviyle sorumlu insan akli, muğlak bir sınırlılık içerisinde düşsel yeteneğinin çekirdeği olan hayal kurabilme mekanizmasına bağlı öyküler devşiren bir canlıdır. Ateş başında anlatılan mitsel öğelerin sunağı olan gökyüzündeki yıldızların yerini Hollywood’un sinema perdesinde yaratmış olduğu starlar ve sinema salonları olarak adlandırabileceğimiz modern

ibadethaneler almıştır. Bu doğrultuda sinema teknolojisinin tarihsel serüveni başlı başına mitsel bir anlatılar çağı yaratmıştır. Mitsel anlatıların tasarladığı kompozisyonlar dilsel ürünler olmasına karşın hem zihinsel hem de görsel algıya hitap ederler. Sinema, mitsel yaratıları ve arketipleri kullanarak izleyicilerde güçlü duygusal tepkiler uyandırabilir ve onları ortak bir kolektif bilinçdışı deneyimine dahil edebilir. Epik fantezi ve fantastik sinema türleri, mitsel yaratılara ve arketiplere odaklanarak izleyicilere mitsel düşüncenin modern bir yorumunu sunmaktadır. Böylelikle modern toplumlarda mitler ve sinema, rasyonel düşüncenin yerini almadığı, aksine onunla iç içe geçtiği ve modern yaşamın karmaşık dokusunda önemli bir rol oynadığı görülmektedir. Sinemanın mit yaratma, sürdürme gücü ve kolektif bilincimizi şekillendirmedeki rolü göz ardı edilemez. Bu nedenle, modern toplumlarda mitlerin ve sinemanın rolüne dair daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyulmaktadır. Bu kapsamla araştırma mitlerin ve sinemanın, kimlik, ekonomi, ideoloji ve teknolojiyle bağlantılı olarak, anlam ve inanç oluşturmadaki rolünün daha iyi anlaşılmasına katkı sağlayacaktır.

Mitsel Dünyanın Yapıbozumu

Australopithekus'tan Homo Sapiens'e uzanan insanlığın uzun ve karmaşık evrimi, alet teknolojisindeki gelişmeler ve somut problemlere karşı önlem alma yeteneğiyle karakterize edilir. Bu evrim süreci boyunca, becerikli avcılar olarak kabul edilen Homo Habilis'ten, varlığını ve farkındalığını bilen bir benlik taşıyan Homo Erektus'a, bilinçli bir şekilde ölümlerini gömen ve inanç sisteminin varlığına ilk kez rastlanılan Neanderthalensis'ten ve nihayetinde düşünen insan Homo Sapiens'e kadar her tür, bu evrimin bir aşamasını temsil eder. Doğal olaylara karşı alet yaparak fiziksel becerisini güçlendiren insan, ölüm korkusunun ve soyut anlamda cevaplayamadığı olaylar karşısında kendisini ayakta tutabilecek olan sembolik göstergelerin dışı vurumu olarak mitsel düşünce yapılanmasını meydana getirmiştir. Yunan mitolojisine göre Prometheus'un erkek kardeşi olan Epimetheus; canlılar doğasına aslana avcılık, ceylana hız gibi yetenek ve benzersiz nitelikler bahşetmekle görevlendirilmiştir. Ancak bu Tanrı tüm ihtişamlı özellikleri canlılar arasında pay ederken insan türüne herhangi bir özellik vermeyi unuttu. Bu unutkanlık durumuna karşılık Prometheus da kendi yarattığı varlıkların acı ve ıstırap dolu dünyasına refah getirmek adına Tanrılardan ateşi ve sanat/zanaati/tekhnei çalıp götürmüştür. Antik Yunan insanların inanç sistemi, athropomorph (insan biçimcilik) bir yapıya hizmet ederken, Homeros da bu halk için din ve tarihin öğrenildiği bir kaynak olmuştur.

Ancak Heseidos'un yazmış olduğu İşler ve Günler adlı eser toplumsal yapı içerisinde akıl egemen bir yapının ortaya çıkmasında etkili olmuştur. Hesiodos bu eseriyle insan yaşamının iki temel ögesi olan Ethos (akıl) ve Pathos'u (kahramanca atılım, coşkunluk) kurgulayarak, tercihini Ethos'tan yana kullanmıştır (Erdemli, 2015, s. 103). Ancak Homeros ve Hesiodos'un Tanrılar üzerine oluşturmuş olduğu mitsel anlatılar, kutsal olanı yalan ve inkârlarla kirletmiş olduğu gerekçesiyle Xenophanes tarafından reddedilmiştir (Batuk, 2009, s. 30). Bu bağlamda Aziz Hieronymos, Pythagoras'ın Hades'e indiğini ve tanrılar hakkında yergiler, karalamalar taşıyan yazılarından dolayı "Hesiodos'un ruhunun bronz bir sütuna zincirlenmiş, Homeros'un ruhunun ise yılanlarla çevrili bir ağaca asılı" olarak gördüğünü ifade etmiştir (Çevik, 2019). Antik Yunan toplumunun mitostan uzaklaşma evresini; gözleme dair düşünce sistemini geliştirdikleri evren yapısının mitlerin göksel tanrıları tarafından değil de belli başlı yasalar sonucu var olduğu fikrini ortaya koyan Miletos kent devleti düşünürleri oluşturmuştur (Kömürcüoğlu, 2019, s. 49). Mitsel inanç sistemi insanların kafasından silinmeye başlayıp eleştirel akıl muhakeme (logos) gücüne evrildikçe var olan her şeyin kökenini Thales su, Anaksimenes hava, Herakleitos ise ateş olarak yorumlamıştır (Platon, 2016, s. 200). Atina halkı tragedyaların bir taklidi olarak nimesis'i tanrıları eleştirmek adına ortaya çıkarmıştır. Babasının soyu tanrı Poseidon'a dayandırılan Platon ve Epikürcüler mitleri aklın gerçekliğinden uzak, varlık ve birliğin kaynağı olan logosa karşıt bir tuzak olarak görmüştür. Aristoteles ise mitlere karşı iyimser bir tutum sergilemesine rağmen mitlerin ve anlatıcılarının birer yalan ve yalancıdan başka bir şey olmadığını vurgulamıştır.

İnsanlık, tarımın keşfiyle yerleştikleri coğrafyalarda medeniyet tarihi adına sürekli devinen bir yapı içerisinde ilerlemiştir. Ancak Avrupa'nın 1500-1648 yılları arasında çektiği doğum sancıları o güne kadar erişemedikleri ve 19-20. yüzyılda tüm dünyayı etkisi altına alacak olan bir uygarlığın zeminini hazırlamıştır (Demir, 2019, s. 73). Modern dönem öncesi kent devletlerinin tarım anlayışı yerini teknolojik üretim şekline ve kazanılan sermayenin tekrardan yatırım dönüştürülmesi fikrine bırakmıştır. Batı toplumu gelişme ağını logos sistemli yararçı (pragmatik) ilerleme anlayışı üzerine kurmuştur. Bu durum mitolojik unsurların tarih sahnesinden silinmesini kolaylaştırmıştır. Mitsel dünyanın kahramanları yerini bilim insanlarına ve kâşiflere bırakmıştır. Batılı insanların bilimsel ve coğrafi keşifleri, tıp, ulaşım alanındaki gelişmelerle birlikte mitlerin işlevleri tahakküm altına alınan doğa karşısında anlamını yitirmeye başlamıştır. 1350'lerde İtalya'da başladığı bilinen Rönesans, insan yeteneklerine

olabildiğince imkân tanıyan ve tanrısal inancı reddederek insanı merkeze koyan bir sistem geliştirmiştir (McNeill, 2002, s. 467).

Leonardo Da Vinci, Machiavelli, Copernicus gibi dönemin nedensel olgularının doğasını yorumlayabilen kişiler, modern dünyanın uzman kişi algısını inşa etmiştir. Copernicus o güne kadar mitsel bilginin, insanı evrenin kendisiyle çevrili olduğuna dair inancını ortadan kaldırmıştır. Katolik ve Protestan reformcular insanın mitsel getirilerin bir uzantısı olarak aziz, melek gibi inançlarından kurtulmaları ve yalnızca her şeyin kaynağı olan Tanrı üzerine odaklanmalarını istemiştir (Armstrong, 1998, s. 326). Martin Luther'e göre kutsal inancın öğretisini değiştirmeye çalışan Avrupalı reformcular, insanları kutsal maneviyatı algılama noktasında yabancılaştırmıştır. Papalığın emri altında hizmet gören din adamları tarafından sunulan, kişinin işlemiş olduğu günahların kefareti ve cennete girişin anahtarı olarak adlandırılan Af Belge'lerini kesin bir dille reddettiğini belirtmiştir. Luther "Tanrı merhametini göstermek için herkesi söz dinlemeziğın tutsağı yapmıştır. İnsanlar cesurca günah işlemeli ve tanrının merhametinden ne kadarını uyandırabildiklerini görmelidir" savını savunmuştur (Luther, 2019). Böylelikle ilkel dönem mitsel inanç içerisinde temsil edilen sembolik gerçeklik tekrar tekrar sergilenerek, onun yaşanılan bir tecrübe olduğu kabul edilmiş olacaktır. Mitsel anlatıların törensel sunum tarzına bir diğer tepki matbaanın icadıyla olmuştur. Varlığına dair ilk bulgular VIII. yüzyıl Japonya'sına ait olup Avrupa'da 15. yüzyılda etkili olmaya başlayan matbaacılık, kutsal metinlerin çoğaltılıp insanların kendi özel alanları içinde tüketmesine ve mevcut gerçekliğin dışına çıkılamaması durumunu meydana getirmiştir. Francis Bacon insanlığın doğa üzerine egemenliğini arttırarak, geçmişten getirilen bilgileri sürekli sorgulamak adına bilimin mitolojik bilgidan ayırıştırılması gerekliliğini vurgulamıştır (Montuschi, 2010). Keşfettiği genel yerçekimi yasası ve klasik mekaniğinin kurucusu olan Isaac Newton'a göre deneysel yollar Tanrı'nın varlığını açığa çıkarmıştır. Bunun bir sonucu olarak düşüncenin ilkel bir formu olan mitolojinin de mantıksal yollarla açıklanamayan her bilgi gibi kuşku içinde terk edilmesi gerektiğini ifade etmiştir (Snobelen, 2015, s. 375-389).

18. yüzyılda batılı halklarda Tanrı ve din merkezli toplumsal yapı yerini kalıplaşmış ideolojileri, değişmez varsayılan tüm algı ve önyargıları ortadan kaldırmayı amaçlayan akıl merkezci bir düşünce çağına bırakmıştır. Bu kapsamda bilginin malzemesi olarak deneyimleri gören John Locke tanrı üzerine yapılan mistik ve gizem dolu arayışların, kutsalın varoluşunu kanıtlama noktasında yetersiz olacağını, Fransız ve Alman aydınlanmacılar ise mitolojik

dinlerin yaşadıkları çağa uygun olmadıklarını, Hristiyanlığın mitsel öğelerden arındırılması gerekliliğini savunmuştur (William, 2022).

19. yüzyıla gelindiğinde ise aklın dayanağı olan gerçeklik “gözle görülür ve gösterilebilir” olma seviyesine indirgenmiştir (Armstrong, 2006, s. 91). Bilimsel aklın çatıştığı, toplumun yapı dinamikleri bozup olumsuz sonuçlara neden olan masal, mucize ve mitolojik öğelerle dolu olduğu varsayılan din zararlı olarak görülmüştür. Alman filozof Ludwig Feuerbach’a göre “din insanlara çocukluklarında musallat olmuş uyanılması gereken, sonunda da uyanılacak olan rüyalardır. Neşe, huzur, mutluluk göklerdeki Tanrının egemenliğinde değil, yeryüzünde bilimin emrindedir” (Yıldırım, 2014, s. 197). Feuerbach’ın materyalist düşünce anlayışının etkilediği bir diğer kişi olan Karl Marx’dır. Marx emeğin sömürsünde din ve devlet gibi kurumların, gerçekliğin önünde bir perde gibi durup insanı başkalaştırıp kendine yabancılaştırdığını belirterek; insan bilincinin olduğu bir ortamda tanrıların hiçbir görev ve fonksiyonu olamayacağını, aksine bu inançların birer afyon etkisi yaratıp devrimci nitelikleri ortadan kaldıracığı yönünde görüşler bildirmiştir (Marx ve Engels, 2019, s. 9). Yeni bir döneme geçiş halinde olan insanlar, geleneklerinin bilimsel aklın kuralları altında toplanmasına özen göstermiştir. Bunun bir sonucu olarak hayatın kökenine dair olan yaratılış olgusu bilimsel yaklaşımlarla açıklanmaya çalışılmıştır. Bu da Charles Darwin Türlerin Kökeni adlı çalışmasıyla görünür kılınmak istenmiştir. Darwin’in evrim teorisini tutkulu bir şekilde destekleyen Thomas Huxley de insanlığın eğitimi için kiliselerin yetersizliğini ve bilimsel düşünce ufğunun dini dogmalardan tartışılmaz bir şekilde daha yararlı olduğunu savunmuştur (Alatlı, 2016, s. 433). 19. yüzyılın son evresine doğru mitos ve logos arasındaki karşıtlık tanrının öldürüldüğüne dair bir iddiayla en uç noktaya erişmiştir. 1882 yılında Friedrich Nietzsche’ye göre çağdaş insanlık eleştirel aklın hükümleri sonucu, kavramsal bir gerçeklik içerisinde tanrıyı açıklamaya çalıştığı için hem kendi tanrısını hem de mit, dini tören, tapınma ve ahlaki yapılanmadan uzaklaşmalarının sonucu olarak da kutsal kavramını öldürmüştür (R. Lanier, 2024).

Modern Dünyanın Mitleri

21. yüzyıl insanı mitlerin zihinsel bir tasarısı olarak ortaya çıktığını ve mitoloji çağının artık son bulduğu kabul etmektedir. Ancak Joseph Campbell’a göre yeryüzünde insan yaşamını sürdürdüğü her yerde, her koşulda ve tüm çağlarda mitleri üretmiştir (Campbell, 2017, s. 13). Günümüzün örgütlü ve düzenli toplumsal yapısı, egemen güçlerinin elinde bulundurdukları üretim araçları

sayesinde mitlerin meydana getirilme olgusu kolaylaştırılmıştır. Özellikle internet, televizyon, sinema gibi teknolojik düşler insan hayatına egemen olan yeni mitleri üreten fabrikalara dönüşmüştür. Mitsel algı geleneksel bir toplumun düşünce yapısı içerisinde imgesel alegorik bir anlatımla, evrensel düzeni anlama illüzyonunu hep canlı tutmuştur. Böylece ortaya inanç sistemiyle desteklenen bir varsayım çıkartarak; sosyal içgüdüleriyle hareket eden, birbirini tanımayan yabancı insanlardan topluluk oluşturup, ortak bir mit çevresinde iş birliği yapabilme birlikteliğini sağlamıştır. Bunun sonucu olarak mitler; insan davranışlarını ve yaşantısını belirlenmiş paradigmalara üzerine kurup, hayatın acılarına karşı umut ve hayal algısını canlı tutarak kendisini gerçek kılmıştır. Ancak nasıl ki mitsel anlatılar toplumsal ihtiyaçlar neticesinde her çağa göre şekillenip kendini yenilemişse, teknoloji tarihinin ortaya çıkardığı mit üreten araçları da dönemsel etkileri son bulunca farklı bir teknolojiyle birleşip işlevini devam ettirmiştir.

Elektrik

Çağınaya göre şekillenen mitsel anlatılar kapsamında 1831 yılında Michael Faraday elektrik dinamosunu icat ederek karanlığın ve kötü güçlerin aydınlatıcısı olarak İncil'in takdirini kazanmıştır. Dönemin insanları hayatın anlamını kalplerinde tanrı sevgisi ve evlerinde elektrik olmasıyla açıklamıştır. Elektrik ilmini ele geçiren insanlık şairler aracılığıyla bu yeniliği Roma panteonunun baş tanrısı Jüpiter'in özelliklerine denk tutmuştur. Aydınlatılan sokaklar tanrılar dağı Olimpos ile kıyaslanarak elektrik miti dönemin bilim adamları tarafından toplanan kalabalığa karşı yapılan gösteriler eşliğinde desteklenmiştir (Gözükeleş, 2018, s. 24-36). Elektrik 1878 Paris bilim fuarında tanıtılmasıyla insanlar üzerinde büyük bir etki yaratmıştır. Ancak doruk noktasına 1900 yılında düzenlenen bir diğer bilim fuarında ulaşmıştır. 1900 yılı bilim fuarı "tüketimin tinsel isteklerini, bilginin artmasıyla yaratılan entelektüel tavrın karşısında kesin bir zafer" kazanıldığını göstermiştir. Diğer fuarların aksine makineler ürettikleri ürünlerin yanına koyularak "el konulmuş bir tapınak" gibi üretim sürecinin dışında bırakılmıştır. Elektrikle birlikte "düşler ülkesinin mucizevi derecede kusursuz ürünlerinin markaları, reklam panoları sayesinde yıldızların arasında parlamaya başlamıştır" (Crowley ve Heyer, 2019, s. 180,187). Böylelikle geçmiş yüzyıllarda insan, hayal gücünün gereksinimlerini din ve sanat yardımıyla tatmin ederken; 19. Yüzyıl, günümüzün mekanik bir sorunsalı haline gelen "tüketerek hayal dünyasını canlı tutma" temelini atmıştır.

Telgraf

Teknolojik çağın enformasyon alanında meydana getirmiş olduğu ilk mitsel dokunuş 1837 yılında telgrafın icadıyla olmuştur. Öyle ki 1830'da yılında Londra'dan Hindistan'a gönderilmek üzere yazılı halde hazırlanmış bir mesaj, Ümit Burnu'nu dolaşarak en uygun coğrafi rotayı izleme şartıyla da olsa alıcısına beş ila sekiz ay arasında teslim edilebilme umuduyla gönderilirdi. Alıcının karşı tarafa içinde bulunduğu şartlar, coğrafi etkenler (muson yağmurları) göz önüne alınıp değerlendirildiğinde iki yılı bulan bir zaman dilimini içerisinde dönüştürme imkânı sunardı (Aymaz, 2018, s. 16). Bu doğrultuda iletişim alanında mesafelerin ortadan kaldırılması ve haberin anında iletilmesine dair yapılan bu yenilik, dünyanın tek bir çatı altında toplanması ve küresel bir köy olma noktasında önemli bir adım olmuştur. Bu bakımdan Telgraf, piyasaları mekân ayırımı olmaksızın eşitlemiştir. Bu da fiyatlarda oluşan mekânsal farkları ortadan kaldırmasıyla birlikte ticari amaç güden herkesin aynı yerde toplanmasına neden olmuştur. Bunun sonucu olarak aynılan fiyatların yayılması, mekânın sömürgeleştirilmesi ve aklın istatikselleştirilmesine sebep olarak insanlar arasındaki ilişkiyi sayısal bir dile indirgemıştır. Telgrafın icadıyla sabit politikalarla yönetilen coğrafya insan yaşamına "tanrılar tarafından dokunan kader" olma noktasında değerini kaybetmiştir (Homeroy, 2019, s. 538). Bu keşif toplumsal bir sinirsel ağ oluşturup mesajın hızlı iletebilecek olmasından dolayı geçmiş ulusların arasında yaşanmış yanlış anlaşılmaları, savaşları, sınıfsal farkları ortadan kaldıracağı ve bilgi akışında önemi bir rol üstleneceğine inanılmıştır.

Telefon

1876 yılında Graham Bell'in tasarladığı telefon kadınlara kamusal bir alan yaratarak evrensel insan kardeşliğine katkı sunabileceğine inanılmıştır. Ancak başlangıçta sadece iş adamları ve şirketler arasında basit bir düzenek olarak kullanılırken 1878 yılında bu envanter bir rekabet alanına dönüşmüştür. Western Union şirketinin elinde bulundurmuş olduğu telgraf istasyonları Thomas Edison ve Elisha Gray tarafından tasarlanmış telefonlar ile birleşince, Bell piyasaya hâkim olabilmek adına bu şirkete patent davası açmıştır. Bu çatışma 1879 tarafların patent ve araçlar konusunda anlaşmaya varmasıyla yeni bir edinim sürecine zemin hazırlamıştır. Anlaşmaya göre Western Union, Bell şirketinin kendi kazancından vereceği yüzde 20'lik bir pay ve de telgraf hizmetlerini sonlandırmasına karşılık tüm patent haklarından vazgeçmiştir. Bunun sonucunda da Bell'in şirketinin tekelleşmesinin yolu açılmıştır. Buna bağlı olarak

1880 yılında Bell şirketi piyasada kendinden başka telefon hizmet sağlayıcısı kalmadığından 40 dolarlık olan yıllık hizmet ücretini 60 dolara yükseltmiştir (Fischer, 1994, s. 37).

Radyo

1901 yılına gelindiğinde radyo bilgiyi boşlukta iletilerek uzak mesafeleri yakınlaştırması sebebiyle telepati yöntemiyle ruh çağırma ya da melekler tarafından ziyaret edilmek anlayışıyla bir tutulmuştur. Kabile ateşinin başında hikâyeler dinleyerek büyüyen insanlık, artık bir odanın içinde uzaklardan gelen sesleri aktaran radyo ile bu deneyime ulaşacaktır. Ancak 19.yüzyılın buhar gücüyle ilerleyen gemileri, ticaretin artan hacmine paralel olarak teknolojiye gelişmelerle birlikte Süveyş kanalının açılması denizcilik rekabetini artırmıştır (Erbaş, 2016, s.137). Buna bağlı olarak dönemin en etkin deniz gücü olan İngiltere ham madde akışını ve ihracatını tek bir çatı altında toplama zorunluluğundan dolayı, çalışmaları boyunca tüm imkânlarıyla Marconi'yi desteklemiştir. Bunun yanı sıra ekonomik getirisini göz önüne alan General Electric ve Radio International of America'nın (RCA) sahibi James G. Harbord elektrik, telgraf ve telefon gibi radyonun da çağların mucizesi anlayışıyla genel ve kalıcı bir barış aracı olarak hizmet edeceği vurgulamış, toplumun diğer kesimleri de radyonun politikacıların sözlerini kendilerine dolaysız aktardığı için doğrudan demokrasiyi katılımın mümkün olabileceğine inanmıştır (Mosco, 2004, s. 128-130). Ayrıca radyo Amerika'da kültürel bir devrim yaratarak binlerce çocuğa her gece masal anlatan, dinleyicisine futbol tribünlerinin arbedesine, kongre ve müzikal faaliyet alanlarındaki kalabalığa maruz bırakmadan erişim olanağı sağladığı için popüler kültür yapılanmasını da oluşturmaya başlamıştır (Douglas,1987, s. 15).

Rewiew of Reviews'a göre radyo dinleme etkinliği günlük yaşamı o kadar etkilemiştir ki "elektriğin var olduğu tarihten beri başka hiçbir icat popüler beğeniye bu düzeyde etkileyememiştir" (Crowley ve Heyer, 2019, s. 264). Ancak 1920'lerin sonuna doğru evrensel barış miti olarak yaklaşılacak radyo, önemini kavranmasından dolayı hükümet ve şirket politikaları altında işletilmeye başlatılmıştır. Bu anlayış 1933 yılında Almanya'da Hitler'in iktidara gelmesiyle Halkı Aydınlatma ve Propaganda bakanı olarak göreve atanan Paul Joseph Goebbels'in ellerinde karşı konulamaz bir silaha dönüşmüştür. Goebbels için önemli olan halkın eğitilmiş, aydın kesimi değil, kandırılmak için en savunmasız durumdaki kitleler olmuştur. Bu doğrultuda Goebbels, Hitler'in Alman kitleleri karşısında otoritesini arttırmak ve onu kült bir lider olarak tasarlamak için

dönemin en popüler iletişim aygıtı olarak radyoyu kullanmıştır (Çakı, 2018, s. 25). Ayrıca Alman generaller Paris'te 1942 yılında kaybettikleri bir taarruzdan sonra Goebbels'e işgal bölgesindeki bütün radyoları toplatma teklifinde bulunmuştur. Ancak Goebbels "halkın elindeki radyoları toplarsak kendi propaganda imkânlarımızı da feda etmiş oluruz" cevabıyla bu öneriyi kesin bir dille reddederek radyonun sihirli sesine güvenmiştir (Goebbels, 1968, s. 19).

Televizyon

1950'lerde savaş sonrası yıkılan, yavaşlayan hayatın temposunu hızlandıracağı ve uluslararası ilişkilerde yeni bir çağ açacağı düşünülen, adını Yunanca uzak anlamında kullanılan Tele ve Latince görmek ifadesi olan Vision'dan alan televizyona mucizevi bir kaynak olarak yaklaşılmıştır. Bu kapsamda televizyon sıkıntılı bir dünya yaşamı içerisinde; resimleri ışıktan elektriğe dönüştüren, bir tel yardımıyla elektriğin içinden akıp yayılan çağın büyücüsü, görsel ve işitsel teknikler sayesinde eğitim alanında fakir ülkeler ve çocuklar için bir cennet olacağı savunulmuştur (Mosco, 2004, s. 57). Öyle ki Amerikan aileleri arasında televizyon kızıl hastalığı gibi yayılan ve onsuz yaşamın düşünülemediği bir alet, yoksullar içinse en büyük lüks aracı olmuştur. Televizyon alıcısı evde aileyi bir araya toplayarak antik çağ ozanlarının, evi ısıtan şöminenin, bireyleri eğlendirdiği için de piyanonun yerine konumlandırılmıştır (Crowley ve Heyer, 2019, s. 336).

Televizyon yılı ilan edilen 1948'te NBC ve CBS eğitim ve kültür programlarını azaltıp reklam içerikli düşük kaliteli programları sunmasına rağmen televizyona yönelik bağlılık giderek artmıştır. Reklamlar da savaşla parçalanmış topluma aile yapılanması noktasında televizyonun sıkı aile bağları oluşturduğunu, birlikte zaman geçirmeyi olanaklı hale getirdiğini, eşler arası romantizmi tetiklediğini, çocukları sakinleştirip evde kalmalarını sağlayan sevecen bir tutum içerisinde iyi yaşam getirisi adına vaatlerde bulunmuştur. 1952 yılında TV'lerin Prime time kuşağına sunulan çeşitli dramaların reyting ve yabancı piyasalardaki ekonomik getirisi Hollywood stüdyolarının TV evrenine film yapma istediği tetiklemiştir. Bu kapsamda artan program lisans ücretlerini karşılamak adına en avantajlı durumda olan film şirketleri bugün hala devam eden Amerika'nın TV-sinema ilişkilerini oluşturmuştur (Crowley ve Heyer, 2019, s. 336). Bu kapsamda seyirci kaybına karşı temelsiz bir korku duyan Hollywood artık televizyona hem içerik üretmekte hem de değer görmeyen eski filmlerini yayınlatarak önemli bir ekonomik kaynak sağlamıştır. Böylelikle fazlalaşan televizyon içerikleri insanların bu cihaza karşı bağımlılık seviyelerini de artırmış

ve bireylerde patolojik sorunlara yol açmıştır. 1955 yılında ev dergisi olan Corenet'te yer alan bir makalenin konusu: "Bir bağımlının hayata dönmek için verdiği mücadelenin öyküsü: Televizyon tedavisi gördüm ve iyileştim" olmuştur. Bağımlılık seviyesi yönelik bir diğer röportajda New Jerseyli kadın televizyon hakkında "bu canavar hayatlarımızı ele geçirmiş gibiydi. Onun büyüünden kurtulamıyorduk" şeklinde konuşmuştur (Butsch, 2008, s. 136). Devinen zamana bağlı olarak 1960'lı yıllara gelindiğinde televizyon "oturma odası savaşı" olarak Vietnam muharebesini ve de 1969 yılında Ay yüzeyine dikilen ABD bayrağının gösteriminde, kutuplara ayrılmış dünyada propaganda görevini üstlenmiştir. Ayrıca Richard Butsch televizyonun, insanların başından ayrılmadığı aptal kutusu ve onları koltuk patatesine çeviren "fişli bir uyuşturucu" olduğunu ileri sürmüştür (Winn, 1977, s. 1).

İnternet

Düş kurabilen bir varlık olan insan, teknolojik serüven içerisinde keşfetmek adına hayal kurabilmeyi bir mihenk taşı olarak belirlemiştir. Bu bağlamda hantal bilgisayar zekâsıyla 1970'lerde Amerikan teknolojisi olarak askeri sahada varlığını ortaya çıkaran internet, ARPA uydu ağıyla Norveç üssüne bağlanabilmeyi mümkün kılarken oluşturulan TCP/IP mantığı her türlü bilgisayarın birbiriyle iletişim kurabilmesine olanak sağlamıştır. Askeri ve eğitim amaçlı ve kısıtlı bir alanda kullanılabilen bu yapılanma, CERN laboratuvarlarındaki bir grup fizikçi tarafından ağ iletişim sistemine dönüştürülmüştür. Ancak internetin evrensel bir amaca hizmet edebilmesi ve insanları birbirine bağlayabilmesi; öncelikle dil (İngilizce) ve ekonomik ölçekli ülkelere oranla az gelişmişlik seviyesine sahip ülkelerdeki telekomünikasyona dayalı altyapı sorunsalıyla mücadele etmek zorunda bırakmıştır. 1980'lerle birlikte dosya aktarımı ve elektronik posta transferine olanak veren bir sistem geliştirilmiş olmasına rağmen çevrimiçi bilgi akışının aktarımında mutlak bir güçlük söz konusu olmuştur. Ancak tüm bu zorluklar 1990 yılında CERN protokolünden Tim Lee, Robert Cailliau ve çalışma arkadaşları; Word Wide Webb adı altında metin, görüntü ve hiper-metin diğer bir ifadeyle web sağlayıcıları arasında bilgi alışverişini sağlayabilecek HTTP ve istenilen enformasyonun bulunabilmesi adına URL yapılanmasını oluşturmuştur (Berners-Lee, 2000). Bu duruma ek olarak 1993 yılında Marc Andreessen ve ekibi günümüzde internetin milyarlarca kullanıcısı olmasını sağlayacak olan ilk grafik tarayıcısını tasarlayarak kitap, dergi, gazete, sinema, gibi içerikleri tek bir çatı altında toplayarak multimedya siber mekân temelini atmıştır (Marc, 1993).

Ayrıca internet kendinden önceki tüm iletişim teknolojilerini kendine eklemeyerek gündelik olayların aktarımını anlara indirgemiş ucuz bir video akışı sayesinde de buzlarla kaplı kutuplardan, Mars'ın kum fırtınalı iklimine kadar öngörülemez düzleminde kendisine yer edinmiştir. Ancak devletler bu yeniliği denetlenemez, anarşik bir örgüt yuvası olarak sınıflandırırken; bireyler ise kendi kurallarını kendilerinin koyabileceği, hükümet denetiminden muaf donuk ekranlar karşısında macera arayan siberflanörler olmuştur. Dijital devrim anlayışı üzerine çalışmalarını sürdüren Nicholas Negroponte de internet ile milliyetçilik unsuruna dair görüşlerin ortadan kalkacağını, dünya vatandaşlarıyla donatılmış ağların dünya barışını getireceğini ifade etmiştir (Negroponte, 1995). Genel toplum anlayışında internet; mutlak bir demokrasi, özgürlük ve toplumsal tabakalar arasındaki sınıf farkı gözetmeksizin bilgi akışı sağlayıcısı olarak büyülü bir âlem olma inancına erişmiştir.

Mitoloji ve Sinema

Kökeninde, ilkel insanların ateş başı danslarının duvara yansması yatan, ateşin yanıp sönmesiyle “ölme ve yeniden dirilme” ritüelinin gerçekleştiği sinema başlı başına bir mitoloji olarak düşünülmüştür. Platon (İ.Ö 427-347) “Devlet” adlı kitabında duvardaki gölgeler, yaygın olarak bilinen anlamıyla “Mağara Alegorisinde”; mağara duvarına yansıyan gölgeli bir gösteriye bakmaya zorlanan zincire vurulmuş mahkûmlar vardır. Bu mahkûmların arkasında çeşitli taş ve tahtadan yapılmış heykelleri bazen konuşarak bazen de sesli bir şekilde taşıyan insanlar yer alır. Mağaranın ilerisinde gelen ışıkla birlikte mağaranın duvarına vuran gölgeler karanlık bir sinema salonunun büyük ekranında yansıyor gibi bir izlenim oluşturmaktadır. Bu da tarihin en eski sinemasını ortaya çıkarmıştır. Sinemanın temeli olan retinanın görüntüyü içerisinde saklıyor oluşu 10. yüzyılın sonundan beri bilinen bir süreç olmuştur (Betton, 1990, s. 5). Ancak teknik olarak Joseph Plateau, 1832'de Fenakistiskop'u, 1851'de Jules Duboscq Stereofantaskop ya da başka bir deyişle Biyoskop'u, 1853'te Avusturyalı Uchatius ise tarihin ilk projeksiyon cihazı olan büyülü fener ile Fenakistiskopu birleştirerek hareketli görüntüleri yansıtmayı başarmıştır. 1870'ler ve 1880'lerde Fransız Jules Marey ve İngiliz Eadweard Muybridge Zootrop adında bir cihazla insan ve hayvan hareketlerini incelemeye yönelik girişimler yaparak hareketli resim çalışmalarına ilham kaynağı olmuştur. 1888'de Emile Reynaud Praksinoskop adlı kenarları delikli film şerit sistemi vasıtasıyla müzik eşliğinde canlı resim gösterileri düzenleyen ilk kişi olmuştur. Film tarihçileri hareketli resim tekniğinin öncüsü olarak Edison'u gösterebilirler de bu yaygın olarak bilinen

bir yanıdır. İlk hareketli resim kamerası (Kinetograf) ve görüntüleme makinesinin (kinetoskop) icat edilmesi Edison'un yardımcısı W. K. L. Dickson'a aittir. Ancak geçmişin getirilerinden yola çıkarak; fotoğrafa ilgili olan resim öğretmeni bir babanın çocukları Auguste ve Louis Lumière kardeşler, Kinetoskop makinesini geliştirerek 1895 yılında kamera, projektör ve banyo ilacının birleşiminden Sinematografi cihazını meydana getirmiştir. Bu etkileşimler korku ve şaşkın bakışlar arasında hareketli görüntü teknolojisi nikelodeonların (çarşı tiyatrosu) artmasına neden olmuştur. 1896-1909 arası dönemin piyasasını elinde bulunduran Edison, Vitagraph ve Biograph öncü şirketlerine rağmen lisans ve film ekipmanları üzerine karaborsa sektörü gelişmiştir (Czitrom, 1982, s. 38). 1909 yılında ise hareketli görüntü sektörü üretim, dağıtım ve gösterim şeklinde birbirine bağlı bir endüstri haline gelmiştir. Bu süreç içerisinde tröstler etkinliklerini kaybetmiştir. Ancak bu durum tröstler öncülüğünde film üretim merkezinin New York'tan Hollywood'a taşınmasına ve yıldız sisteminin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Böylelikle 1905- 1918 arası komedi, melodram, Western gibi konulu filmlerin ortaya çıkışı ve de 10-15 dk. uzunlukta film süreleri izleyici patlamasını tetiklemiştir. İzleyici artışının bir diğer nedeni de sinemanın girdiği yeri eğlence mekânına dönüştürmesidir. Öyle ki 1907'de 3 ila 5 bin, 1911'de 11.500, 1914'te ise 18.000 salon ile birlikte günlük sinemaya gidiş sayısı 7 milyondan fazla, toplanan giriş ücretiyse 300 milyon dolar düzeyinde olmuştur (Crowley ve Heyer, 2019, s.229). Sinema sihirli koltuklarına oturtup bir arınma ritüeline eklemiş olduğu insanları; kütüphanelerden, müzelerden, okullardan alıkoyarak eğlence algısını insan iradesinin önüne geçirmiştir. Dönemin yazarları "serbest zaman uygarlığımızı şekillendiriyor ancak ticari arzuların istediği gibi" şeklindeki söylemleriyle duruma açıklık getirmeye çalışmıştır (Czitrom, 1982, s. 44).

Sinema savaş yıllarında askerlere moral vermek, SSCB hükümeti uyguladığı rejimi geniş kitlelere yayabilmek, Hitler içinse Nazi propagandası yapabilmek adına önemli bir araç haline gelmiştir. Öyle ki Hitler halkın tepkisini çekmeden onlardan en iyi para toplama yönteminin sinema biletlerine ağır vergiler uygulamak olduğunu belirtmiştir (Goebbels, 1968, s. 145). Bunlara ek olarak sinema gösterimi yapılan yerlerde koşulların uygunsuz oluşu ya da herhangi bir sağlık problemine sebebiyet vermesi bile insanları bu tutkudan vazgeçirememiştir. Yunan mitlerinde yer alan, gemiciler seslerini duyunca onlara ulaşma arzusundan kurtulamadıkları sirenler gibi, salonlardaki sinematograf aleti de insanlar üzerinde aynı etkiyi bırakmıştır.

İnsan akleden, düş gücü sayesinde hayal kurabilen, kafasında senaryolar ya da günlük yaşantısının deneyimleri ötesinde hikâyeler üreterek kendini diğer canlılardan ayıran bir varlıktır. *The Science of Discworld II: The Globe* adlı eserde Terry Pratchett, Ian Stewart ve Jack Cohen'e göre "ekosistem içerisinde biz insanları diğer varlıklardan ayıran şey ne din, ne sanat, ne politika, ne matematik, ne de bilimdir. Bunların hepsi yaratmış olduğumuz hikâyelerin yan etkileridir. Gerçekte hikâye anlatan maymunlar olarak hayatlarımızı sürdürebilmek adına hala mitleri kullanırız. Çünkü mitler, imgesel imkânlar sayesinde imkânsızlığın yeni diyarlarında samimi hazlar yaşamamızı sağlayan araçtır" vurgusuyla sanat dalları arasında mitolojik aklın en yoğun işlev gördüğü alanı da sinema olarak ele almıştır. Mit, icat edilen veya kurgu anlamında sıklıkla kullanmasına rağmen, masallar üzerine çalışmalarıyla bilinen Donald Haase'ye göre "eski çağların ihtişamlı olayları hakkındaki hikayeleri olup, anlatıldıkları kültürler tarafından kabul gören yaptırımlardır" (Pratchett, Stewart ve Cohen, 2002). Bu bağlamda kadim toplumların ateş başında dile getirilen olayları, günümüz insanının hikâyelerini birbirlerine anlattıkları yer haline gelen sinemada yeniden üretilerek, işlenen mitsel konular seyirci merkezli bir kutsama töreniyle perdede yeniden tanrısallaştırılmaktadır.

Walter Benjamin sinemanın ne olduğuna dair fikirlerini aktarırken şu açıklamaya yer vermiştir: "İnsanlar oluşturdukları kentlerde, sokaklarda, iş yerlerinde, istasyonlarda ve fabrika köşelerinde zindandaki mahkûmlar gibi kapalı kalmıştı. Sinema geldi ve karanlığı odada yakılan bir mum gibi, saniyenin onda biri uzunluğundaki zaman parçacıklarının dinamitiyle paramparça etti. Artık bizler bu yıkıntılar arasında maceralı bir seyir içinde süregelmekteyiz" (Benjamin, 1993, s. 64). Panofsky ise sinemayı "cansız şeylere can vermek ya da canlı olanlara farklı bir canlılık bahşetmek" (Wood, 2012, s. 97) olarak Tarkovski de "sinema yeni bir evren tasarlamının, gizli harikaları keşfetsinler diye başkalarına da gösterdiğimiz büyüleyici bir dünya yaratmanın özgün bir yoludur" (Tarkovski, 2009, s. 126) şeklinde tanımlamıştır.

Worley mitlerle örülü sinemayı epik, kahramanlık, dünyada geçen, peri masalı, gerçeküstü peri masalı gibi fantastik dünyanın serbest anlatı düzeni olarak değerlendirmektedir. Ancak mitlerin etkisinin fantastik türün tamamında hissedilmesine rağmen, Worley'e göre mitlerin bütün ağırlığını "epik fantezi" türü taşımaktadır. Bu amaçla Epik anlatının kahramanları hata yapabilen, dünyayı kurtarmak için kendisini feda edebilen kişiler olup yaşadıkları dünyayla güçlü bir bağa sahiptir. Worley ayrıca bu türün köklerinin Homeros'un *İlyada* ve *Odyseia* ile *Gılgamış* destanı gibi mitolojik anlatılara kadar dayandığını ve

istisnasız olarak arkaik dünyaların ruhunu taşıyor olabileceklerini belirtmiştir (Worley, 2005, s. 232).

Campbell'ın mitoslar hakkında bir kılavuz niteliği taşıyan *The Hero With a Thousand Face* (1949) adlı eserinde; mitosların zaman, mekân ve de coğrafya bakımından evrensel olduklarını ve var olan tüm mitosların tek bir kalıba ait özellikleri sergilediğini vurgulamıştır. Bu kalıbı da “Monomitos” başka bir deyişle “Kahramanın Yolculuğu” olarak adlandırmıştır. Campbell bu kavramını üç aşama üzerine temellendirip ayrıntılarıyla sunduğu harita şu şekildedir: “Yola Çıkış (Serüvene çağrı, Çağrının reddedilişi, Doğaüstü yardım, İlk eşiğin aşılması, Balinanın Karnı), Erginlenme (Sınavlar yolu, Tanrıçayla karşılaşma, Baştan çıkarıcı olarak kadın, Babanın gönlünü alma, Tanrısallaştırma, Nihai Ödül), Dönüş (Dönüşün reddedilişi, Büyülü kaçış, Dışarıdan gelen Kurtuluş, Dönüş eşiğinin aşılması, İki dünyanın ustası, Yaşama özgürlüğü)” (Campbell, 2017, s. 63-273). Bu sistem üzerine Campbell modern dünyada sanat, felsefe, bilimin amacından söz ederken “bireyin düş gücünün esir olarak tutulduğu zindanların kapısını açarak, mevcut koşullarından sıyrılmış bir bilinç düzeyine ulaşmasını sağlamak” olduğunu vurgulamıştır. Bu görüş doğrultusunda, sinemanın da amacının bu olması gerektiği sorunsalı kaçınılmazdır. Çağdaş dünyamızın güncel mitlerinin üretim alanı ve öykü aktarım kaynağı olan filmlerin karakterleri de sınavlara dayalı düzen içerisinde Campbell'in yol haritasını izlemektedir. Sinema kuramcısı Christopher Vogler “tartışmasız, Campbell'in mitler üzerine gerçekleştirmiş olduğu çalışmalardan en çok fayda sağlayan Hollywood olmuştur. Miller, Lucas, Boorman, Spielberg, Coppola gibi ve diğer yönetmenlerin filmlerinde bu sistemin kullanıldığı açıkça görüldü” (Vogler, 2007, s. 3) vurgusunu yapmıştır. Sembol ve soyut anlamlar üzerine çeşitli araştırmalar gerçekleştiren Harry Young da “popüler sinema kahramanlarının sorun yaratma noktasında Campbell'ın yol haritasını izlediğini” belirterek; mitolojik eserlerden alınmış kahraman evresi, Yıldız Savaşları (Star Wars-1977-2019), Top Gun (1986-2020) ve de Disney'in birçok animasyon sinema filmi gibi örnekler Campbell'in monomitini kullanmaktadır” (Young, 1999) şeklinde görüşlerini aktarmıştır. Vogler'in senaristlerin kutsal kitabı olarak kabul edilen *The Writer's Journey* eseri, bir filmin oluşturulmasına yardımcı “alet çantası” olarak kullanılan tekniklerin hepsinin, Campbell'in mitlerin gizemini ortaya çıkarmayı hedeflediği monomitinde zaten var olduğunu fikrini içermektedir (Tecimer, 2005, s. 118). Stuart Voytilla'nın *Mitler ve Filmler; Unutulmaz Elli Filmin Mitolojik Yapısı (Myth & the Movies: Discovering the Myth Structure of 50 Unforgettable Films)* adlı eserinde filmlerin “eğlendirme, hayal gücünü

harekete geçirme ve belli bir öykü içerisinde hayatın zorluklarına nasıl karşı koyulması gerektiğini göstermeyi amaçladığını ifade etmiştir. Mitler ise karşılaşılan sorunlara vermiş olduğu cevaplar sayesinde insan kendi varlığına bir anlam katmaktadır. Bu yapısal denklem içerisinde herhangi bir yönetmen tarafından yapılan ve mitos seviyesine erişmiş olan bir sinema filmi, kültür ve geleneğin önemli bir değişim mekanizması olarak yaşamlarımızı etkilemiştir” (Voytilla, 1999, s. 1-5) yorumuyla mitlerin sinemayı nasıl yapılandırdığına dair fikirlerini ortaya koymuştur.

Fantastik sinema, tür olarak Hollywood’la ilişkilendirilmektedir. Bu türün amacını Jackson “tüm hayali faaliyetleri görünür kılarak açıkça göstermek” (Jackson, 2008, s. 13) şeklinde Attebery ise “hayal gücünün mümkün olan gerçekliğin ötesine geçme yeteneğinin ortaya çıkması” olarak yorumlarken, Grant’a göre de tür filmler, tanıdık karakterlerin bilindik hikâyeler içinde ticari ve uzun metrajlı sinema çalışmalarıdır” (Grant, 1986, s. 41). Fantastik sinemanın kalbini mitler oluştur. Ancak sinema, mitlerin sahip olduğu Tanrılar, yarı Tanrılar, melek, şeytan, süper kahramanların ve doğaüstü yaratıkların yanında, efsaneler (korsan, haydut, şövalye), peri masalları (elfler, cüceler, goblinler, hobbitler, büyücüler) gibi malzemelerle kendini süslemektedir. Ancak mitlerle yoğrulmuş sinema filmi “Gerçeklerden Kaçma” noktasında izleyicisi için son derece önemli bir etkidir. Bu durumu Harley “filmlerin sığınılan bir liman gibi dünyayı daha yaşanabilir kıldığını, dinin insanları bir araya toplayabilme özelliği gibi sosyal organizasyonu sağladığını, bir deneyim aktarıcısı olarak sinemanın geçmişin mitler yardımıyla toplumsal hayatı denetim altında tutmasına benzer bir işlevi sürdürdüğünü” ifade etmiştir (Kirke, 1993, s. 22-25). Bu konu üzerine diğer bir bakış açısı da Kolker'den gelmektedir. Kolker’e göre “filmler pahalı teknolojik aletlerle pahalı mekânlarda üretilmelerine rağmen onları tüketenler tarafından ucuza satın alınmaktadır. Buna bağlı olarak onları tüketen insanlar için gerçek dünyadan bir kaçış, geçici bir soyutlanma şekli olarak hizmet ediyor” olduklarını belirtmiştir. (Kirke, 2004, s. 1-30). Jowett ise bu durumun bir kaçış olmadığını; “sinemanın Orta çağın Katolik zihniyetinin yaratmış olduğu tutsaklıktan beri toplumsal ve kültürel inançları, değerleri çarpıttığını ve sinemaya maruz kalan insanların hayal gücünü esir eden bir aygıt” konumunda olduğunu belirtmiştir. (Güçhan, 1992, s. 63). Günümüz ortamlarında mitsel içerikli filmler entelektüellikten uzak; popüler, sıradan, çocuksu ve gerçek sanat kolları dışında kalmakla eleştirilmektedir. Ancak yapımcılarına en çok para kazandıran Avatar (760.505.847 milyon dolar 2009), Yüzüklerin Efendisi (I, II, III, 2001- 2003, 3.067 milyar dolar) gibi filmler dikkate alınınca sinemada anlatılmaya

çalışılan öykülerin merkezinde mitolojinin yer aldığını, filmlerde sunulan içeriği mitsel sembollerin kuşattığını, ideolojik açıdan da toplumsal ve kültürel uzuvlara temas edebildiğini görülmektedir. Bu doğrultuda Alman filozof ve sinema tarihçisi Siegfried Kracauer (1889- 1966), kitle süsüne dayalı sinemanın üretiminde devletin tutumunu, insanların kültürel deneyimlere açık olduğu kitle eğlencelerini, sinema salonları, popüler filmler gibi “yüzey meselesi” sorunsalına dikkatleri çekmiştir. (Hıdıroğlu, 2010, s. 30). Yüzey meselesi sorunsalı hakkında Kracauer, doğal güçlerin mitsel aklı “reason” ile kapitalist düzenin aklı olan “ratio” çatışmasının tarihsel rotasına odaklanmıştır (Hıdıroğlu, 2019, s. 19). Yüzey, anlamın hiçleşmesidir. Bu bağlam neticesinde kapitalist aklın zaferi adına mitlerin ortadan kaldırılması gerekmektedir. Gizem, büyü, mitlerden (reason) arındırılmış dünya yüzey’dir. Ancak bu durum kapitalist yapılanmanın içi boşaltılmış anlam yitiminden başka bir şey değildir. Kracauer, mitsel dünya tanrılarının bir düşünce biçimine dönüştüğünü şu özellikler bağlamında savunmuştur; “mitolojik düşünce sistemli bir düşüncenin süper yapıları için hizmet eder, mitolojik düşünce her şeye gücü yetmesi durumunda doğayı doğrular, mitolojik düşünce her döneme göre değişiklik göstermektedir ancak doğanın çizmiş olduğu sınırlara uymak zorundadır. Mitolojik düşünce doğanın kurallarına isyan etmeksizin onların terimlerini yansıtır, mitolojik düşünce kaderin eserlerini sonuç olarak sunar” (Hıdıroğlu, 2019, s. 30).

Kracauer Peri Ülkeleri olarak adlandırdığı sinema salonlarında birbiriyle alakasız görüntülerin, modernitenin dili olarak hizmet eden kurgu ile oluşturulduğunu vurgulayarak; sanat sineması aksine popüler fantastik filmlerin, insanların istek ve arzularını dile getirebilmesi açısından çok önemli görmüştür. Kracauer tabakalara ayrılmış toplumda; insanları tatmin etme görevini üstlenmiş olan sinemanın, fantastik unsurlarla dolu filmin ideolojik olarak dünyayı nasıl yeniden kurduğunu ve yeniden inşa edilen dünyada ideolojilerin nasıl yansıtıldığı üzerine odaklanmıştır (Hıdıroğlu, 2019, s. 25). Sinema, sosyokültürel sorunlar üzerinde yoğunlaşp, insanların bu yönde bir bakış geliştirmesini sağlama potansiyeline sahipken, fantastik filmler toplumsal eşitsizliğe dayalı sorunların anlaşılmasını kolaylaştırmadığı bir gerçektir. Ancak ticari film endüstrisi ekonomik kaygılar yüzünden razı olma ile isyan etme noktasından kendi kendisiyle çatışmaktadır. Bu nedenle ulusal bir sinema olan Hollywood, Amerikan toplumuna ait ideolojik sembollerin aktarıldığı “ana akım” bir kültürün üretim alanıdır. Ulus ötesi dağıtım ağlarının kalbi olan Amerika, gündelik yaşam içerisinde tüketilen değerlere Amerikan tarzı bir yaşam stili pompalamaktadır. Bu nedenle filmlerin hiçbir zaman sadece birer

eğlence aracı olarak üretilmedikleri açıktır. Kültür Endüstrisi açısından filmler, ideolojilerin meşrulaştırıldığı bir sahadır. Bu bakımdan sinema bir sanat dalı olmanın aksine, bilinçli hakikatlerle üretilen mitleri meşrulaştıran bir ideoloji aracı olarak “bütünü bir arada tutmak” adına kullanılmaktadır (Adorno, 2020, s. 50).

Kültür endüstrisi, tek düze bir teknik çeşitliliği altında seri üretimden meydana gelen, ekonomik talepler nedeniyle eserin ve toplumsal mantığın çatışmasıdır. Bu açıdan sermaye sahiplerinin tek derdi, filmler sayesinde insan yığınlarının meydana getirdiği kitlelerin kalplerine iktidar olgusunu kazımdır (Adorno, 2020, s. 52-53). Bunu başarabilmek adına Hollywood üretim tarzı popüler sinema aklı teknolojik yeniliklerin yanında tüm sanat dallarını kendisine eklemiştir. Böylelikle Hollywood filmlerinde perdeye yansıyan ve çeşitlilik vaadiyle üretilen içeriklerin, üretildiği şirketlere bakılmaksızın egemen iktidarların sesleri ileten bir mesaj oldukları açıktır. İzlemeye maruz kalınan filmlerin giriş, gelişme, sonuç bölümleri standarttır ve bu bağlamda da kimin zafer kazanıp kimin mutlak mağlubiyet alacağı önceden anlaşılabilir. Tanıdık müzik tonlarıyla kulak fethedilir. Diyalogların içerdiği kelime sayısı bellidir. Efektlerin esrilere katkısı teknik unsurlarla birleşen filmler sanat eserlerine baskın hale gelmektedir. Benjamin sinema yapıtını örnek göstererek şimdi, buradalık ve biriciklik özelliğine bağlı olarak sinema seyircisinin maruz kaldığı görüntüler kapsamında toplumda geleneklerin zayıflatıldığını ve insanlığın bir kaybedişte olduğunu belirtmiştir. Hareketli görüntünün algı üzerinde yaratmış olduğu şok etkisi de Duhamel'in: “Artık düşünmek istediğimi düşünemiyorum. Düşüncelerimin yerini devingen görüntüler aldı” (Benjamin, 1993, s. 49) şeklindeki açıklamasıyla kitle hareketleriyle çok yakından bağlantılı olan bu durumun yöneticisi olarak sinemayı görmektedir. Benjamin'in oluşturduğu bu sorunsal bağlamında Abel Gance'in görüşleri ise iyimser bir tutum içerisindedir. Abel “Shakespeare, Rembrandt, Beethoven film yapacaklar. Bütün söylenceler, mitolojiler, mitler, bütün dinler sinema yoluyla dirilmeyi beklemekteler ve kapıların önü, şimdi kahramanlarla dolu” açıklamasıyla durumu olumlamaktadır (Benjamin, 1993, s. 50-66).

John Gregory sinemayı tanımlarken “eğer perdedeki insanlar, izleyenlerden daha büyük değillerse buna film denemez. Oyuncular filmin dilidir ya da bu dilin büyük bir parçasıdır” yorumuyla oyuncu merkezli bir anlatıya vurgu yapmıştır. Bu amaçla sinema filmlerinde yüceltilen oyuncu ünlüler ise Hollywood yıldızlarıdır. Aktörler Homeros’un Tanrıları gibi tek bir birey olarak perdeye çıkmalarına karşılık ekranda devleşirler ve kılıktan kılığa

bürünerek filmlerle ölümsüz varlıklar kategorisine taşınırlar. Bu insanların özellikleri abartılarak insanüstü sunum içerisinde cesur, korkusuz, iyi yürekli, güçlü zeki ve her şeyi bilen canlılara dönüştürülmüştür. Bu bağlamda Olimpos dağının Tanrıları günümüz dünyasında Hollywood'a taşınmıştır. Evrensel yasalar bu kahramanlar için yok niteliğindedir.

Öyle ki madde kullanımı sırasında yakalanan Robert Downey Jr, çocuk istismar suçuyla yargılanan Michael Jackson gibi ünlülerin tutuklanmaları protestolara yol açmıştır (Wood, 2012, s. 99). Ayrıca sinemaya gitmek için bilet satın olmak film yıldızlarını yüceltme girişimidir. Sinema salonuna atılan adım ise dış dünyadan yeni bir dünyaya giriş yapmaktır. Filmin, salonun atmosferiyle birleşen etkisi ne kadar çarpıcıysa, izleyici o ölçüde etkilenerek; ekranda yer alan zaman ve mekân bağlamında sanal bir gerçeklik içerisinde kendini unuttur. Aktörleri ekran aracılığıyla görmek için sinemaya gitmek, kiliseye gitmek gibi, tanrının varlığına en yakın olunabilecek yerdir. İnsan kendine ait bir yolculuğa çıkar. Bunun sonucu olarak "sinemaya gitmek, miti ayınle harmanlar ve tanrıları yakınlaştırır." Böylelikle mit dünyaya geri gelir. Filmlerin gişe başarısı oyuncunun mevcut sergilemiş olduğu yeteneğinden ziyade dış görünüşüne bağlıdır. Bu yıldız adı altındaki oyuncular putlaştırılır. Kusurları yok sayılarak onlara tapınılır ve en büyükleri Tanrılar kategorisine çıkartılır (Wood, 2012, s. 177). Film yıldızlarının çıkartmaları, posterleri, bunun yanı sıra çeşitli şirketler ürünlerini bu kahramanlarla ilişkilendirilip bu ürünlere farklı anlamlar yüklenerek tüketici kitle yönlendirilmektedir. Kitleler adına mutsuz bir tutum içerisinde olan Georges Duhamel'e göre sinema ve sinema seyircisini "ancak, kölelere uygun düşebilecek bir vakit öldürme aracı, sıkıntılarının altında ezilen, bilgisiz, yoksul, çalışmaktan posaları çıkmış yaratıklar için düşünülebilecek bir hiçbir yoğunlaşma istemeyen, hiçbir düşünme yetisini koşul kılmayan bir gösteri! Yüreklere hiçbir ışık yakmayan, günün birinde Los Angeles'ta "star" olmak gibi gülünç bir umudun dışında, hiçbir umut uyandırmayan bir gösteri" şeklinde olan bir oyalanma aracı olarak nitelendirmektedir (Benjamin, 1993, s. 163). Yıldız mitlerini üreten Hollywood bu karakterlerle birlikte, üretim gücünü elinde bulunduran küresel şirketler aracılığıyla da kendi dünya görüşünü aktarmaktadır. Kapitalist dünyanın modern insan olarak kabul değerleri kariyer, kaliteli yaşam, gençlik hareketleri, ataerkil düzen ve ırksal farklılar bu görüşlerden birkaçıdır. Küresel gücün filmleri "Anglosakson Protestan Beyaz Erkek" üzerinden sınıf atlama ümidi, kadınlar içinse göreceli bir özgürlük vaadi sunmaktadır. Tüketiciye yönelik karakterlerin tensel renkleri değişiklik gösterse de hizmet edilen amaç değişmemektedir (Ülkü, 2014, s. 40).

Sinema, dünyanın insanlarla iletişime geçerken kullandığı dillerden bir tanesidir. Ancak bu noktada “insanlar neler görmeyi arzu ediyor” sorusundan çok “egemen ideolojiler ne iletmek istiyor” hizmeti vermektedir. Bunun sonucu olarak da “her film politiktir çünkü onu üreten ideoloji tarafından belirlenir” (Büker ve Topçu, 2009, s. 91). Sinema kültürel olayları ve insan bilincini yönlendirme noktasında da önemli bir araçtır. 1986 yılında Winston Groom tarafından yazılan Forrest Gump adlı roman edebi anlamda okuyucusu tarafından ilgi görmemiştir. Ancak 1994 yılında Robert Zemeckis’in sinemaya uyarladığı film ile kitap satışlarını da tırmanışa geçirmiştir. Bu olay karşısında yazar “bu aynı lanet kitap” yorumunda bulunmuştur. Bu durumda sinema, modern dünyanın çağdaş kültürüne kendini kamufle ederek uyarlayan bir mit olarak, mitsel bir anlam yaratmış olacağı endişesi uyandırmamaktadır. Toplumun yaratmış olduğu kültürel tabakalar çağın gereksinimleri bağlamında, bilinçdışı bir kurgu sayesinde mitsel algoritmanın kendini sürekli yenilemesini sağlamaktadır. Hegel bu konuya “fikirlere estetik kaygıdan yoksun şekilde aktarılması, başka bir deyişle fikirlere mitolojik anlamlar yüklediğiniz sürece halk tarafından yok niteliğindedir” yorumuyla açıklık getirmiştir (Hegel, 2020).

(Eagleton, 2011, s. 213). Sinema dili, mitsel aklın estetize edilmiş çok boyutlu dünyasıyla benzerlikler taşımaktadır. Vernant bu durumu “mitsel anlatı evresi katmansal bir yapı içerisinde sadece çok anlamlı olmakla kalmaz. Kapalı uçlu bir anlamın dışında her zaman çeşitli ifadelerle sahiptir. Hikâyeyi aktaran kişi koşullara, kendi tercihlerine veya dinleyicilerin tutumuna göre anlatısını şekillendirebilir, uzun ya da kısa bir biçimde değiştirebilir” şeklindeki açıklamasıyla sinema ve mitoloji arasındaki ilişki ortaya koymuştur (Vernant, 2001, s. 14). Bu kapsamda doğrudan mitolojik hikâyelerin sinemaya aktarımı olarak Troy (Wolfgang Petersen, 2004, ABD), The Odyssey (Andrey Konchalovsky, ABD, İngiltere, Yunanistan, İtalya, Almanya, 1997), Jason ve Argonotlar (Don Chaffey, Amerika, İngiltere, 1963) örnek olarak verilebilir. Buna ek olarak çağlar boyunca insanın uygar aklı, bilinçli bir şekilde sinema ve edebi alanda kurgusal evrenler içerisinde fantastik dünyalar, sınırsız coğrafyalar, doğa yasalarını kendi içerisinde taklit eden bilinçli “Mitopya” adı altında mitolojik dünyalar yaratmıştır (Yiğit, 2019). 14. yüzyıl Dante Alighieri’den İlahi Komedi, 17. yüzyıl William Beckford’un Vathek’i, 20. yüzyıl John Ronald Reuel Tolkien’den Yüzüklerin Efendisi, 21. yüzyıl George Raymond Richard Martin’in Taht Oyunları gibi eserler mitopya örnekleri oluşturmaktadır. Sinemanın kendisine atfedilen tanımlamaları ne ifade ederse etsin; birey, gözlerini asla kapamayan bir kameranın kaydedip aktardığı görüntülerle eve dönerken,

yanında kendisine ait olmayan hayatların içinde olma deneyimiyle etkileşime girmektedir. Bunun yanı sıra sinema, yeniden doğuş mitlerinde olduğu gibi fotoğrafın tek tuşla öldürdüğü anları, yaşamın devinen gücüyle birleştirerek hareketten ve korkudan heyecan duyan insanlar için bir sanat biçimine dönüşmektedir (Wood, 2012, s. 127).

Sonuç

Mitsel dünyanın hayaletlerini yeryüzünden kovduğuna inanan insan; örgütlü, düzenli toplumsal yapısı ve egemen güçlerin elinde bulundurduğu üretim araçları sayesinde var edilen teknolojik yenilikler mitlerin yeniden doğaya döndürülmesini kaçınılmaz kılmıştır. İnsanın ilkel dünyanın yaratılarına göbek bağı ile bağlı olduğuna dair izlenimi, zıt anlatıların birbirini beslediği; akıl, deneysel yaptırımlar sonucu ulaşılan elektriğin toplumsal kabul noktasında tanrısal bir nur olarak değer görmüştür. Telgraf ve telefonun dünyayı sarıp, mekân ve coğrafi sınırları ortadan kaldırması ile insan sesi; kara, deniz, gökyüzü ve bulutlar arasında canlı bir bağ yapılandığına dair inanç kümelenmesi oluşturmuştur. Radyo, ilkel insan eğilimi olan ruh ve meleklerle olan ilişkisini üstlenerek “çağların mucizesi” olarak adlandırılmış ve popüler kültür bağlamında da modern insanların oturma odalarına indirgenerek kutsiyet kazanmıştır. İyi bir yaşamın kaynağı olarak görülen Televizyon, bağımlı olunan bir madde halinin yanı sıra çağın büyücüsü, evrensel değerlerin yaşanabileceği bir cennet aşamasına evrilmiştir. Tarih sahnesinde insan; ulak, güvercin, at sırtında mesaj aktarımından dünyayı bir araya getirecek kozmik barış ve evrensel özgürleştirme amacı taşıyan internet ağı ile birlikte büyülü bir ütopya düşü tasarlanmıştır. Diğer bir ifadeyle bilgi iletişim teknolojilerinin toplum üzerindeki etkileri, sadece teknik yenilikler olarak kalmamış, aynı zamanda toplumsal yapıları ve bireysel deneyimleri kökten değiştirmiştir. Bu teknolojiler, bilgiye erişim, iletişim kurma ve sosyo-kültürel etkileşim biçimlerini yeniden tanımlamıştır. Elektrik ve telgraf, sanayi devriminin hızlanmasına katkıda bulunarak, ekonomik ve toplumsal yapıları dönüştürmüştür. Telefon, bireyler arası iletişimi kolaylaştırarak, sosyal ve ticari ilişkilerin hızlanmasını sağlamış, bu da şehirleşme ve modernleşme süreçlerine ivme kazandırmıştır. Radyo ve televizyon, kitle iletişiminin yaygınlaşmasını sağlayarak, toplumda ortak değerlerin ve normların oluşmasına katkıda bulunmuş, bu süreçte demokratikleşme ve kitle kültürünün yayılması gibi toplumsal değişimleri tetiklemiştir. İnternet ise, bilgi toplumunun temellerini atarak, küresel

ekonominin ve sosyal ağların oluşumuna katkıda bulunmuş, böylece toplumsal yapıları ve bireysel kimlikleri derinden etkilemiştir.

İnsan, atalarından bugüne sergilemiş olduğu aktivitelerin şekli değişse de içerik bağlamına sadık kalmıştır. Bu doğrultuda sinema, herhangi bir yüzeye yansıyan gölgelerin aktarımı olarak insanları bir perde önünde toplayarak, Sirenlerin denizcileri büyülediği gibi Sinematograf cihazı da aynı etkiyi izleyicilerinin üzerinde sergilemiştir. Bu yeni medya, insanların hayal gücünü besleyen ve onları başka dünyalara taşıyan bir araç olarak algılanmış, bu nedenle de mitolojik bir statü kazanmıştır. Sinema, kolektif hafızanın oluşumunda önemli bir rol oynamaktadır. Tarihsel olaylar, kültürel anlatılar ve toplumsal değerler, sinema aracılığıyla geniş kitlelere aktarılır ve bu süreçte sinema, toplumsal hafızanın inşa edilmesinde kritik bir araç haline gelir. Filmler, belirli bir dönemin ruhunu ve toplumsal dinamiklerini yansıtarak, geçmişin kolektif hafızada canlı kalmasını sağlar. Bu bağlamda, sinema teknolojisi, geçmişi yorumlama ve anlama biçimimizi şekillendirir, böylece toplumun tarihsel bilincini ve kimliğini güçlendirir. Toplumun kabul mekanizmalarını oluşturan mitler ideolojik, kültürel ve ekonomik sistemlerin işleyişinde sinemanın pahalı ancak ucuza tüketilen içerikleri vasıtasıyla toplumsal hayat üzerinde sosyal yapılanmayı denetlemiştir. Sinema, ideolojik mesajların iletilmesinde güçlü bir araçtır. Filmler, toplumsal normlar ve değerler hakkında bilinçaltı mesajlar vererek, izleyicilerin düşünce yapısını ve davranışlarını etkiler. Hollywood sineması, Sovyet montaj sineması ve Alman dışavurumcu sineması gibi farklı sinema akımları, belirli ideolojik ve politik amaçlar doğrultusunda şekillenmiştir. Sinema, bu bağlamda, toplumsal ve politik ideolojilerin yayılmasında ve kitlelerin mobilizasyonunda etkili olmuştur. Sinema teknolojisinin bu ideolojik rolü, onun bir mit olarak algılanmasına katkıda bulunur. Sinema, kültürel küreselleşmenin en önemli araçlarından biridir. Hollywood'un küresel hakimiyeti, Amerikan kültürel değerlerinin ve yaşam tarzının dünya genelinde yayılmasını sağlamıştır. Hollywood filmleri, yalnızca eğlence amaçlı değil, aynı zamanda kültürel değerleri ve ideolojileri küresel ölçekte yaymak için de kullanılmıştır. Bu süreçte sinema, kültürel hegemonyanın bir aracı haline gelmiş ve küresel izleyici kitlesi üzerinde güçlü bir etki yaratmıştır. Bu bağlamda sinema teknolojisi, küresel kültürel değişimlerin ve etkileşimlerin başlıca dinamiklerinden biri olarak kabul edilir. Sinema, bireylerin kimlik ve benlik algısını şekillendirmede de önemli bir rol oynar. Filmler, izleyicilerin kendilerini ve dünyayı anlama biçimlerini etkiler, rol modeller ve idealize edilmiş karakterler aracılığıyla bireysel kimlik oluşumunu destekler. Sinema, bireylerin

hayal gücünü ve duygusal deneyimlerini zenginleştirir, bu da onun mitolojik bir statü kazanmasına katkıda bulunur. Sinema teknolojisi, bireysel kimliğin ve toplumsal rol modellerin şekillenmesinde güçlü bir araçtır, çünkü filmler, izleyicilere yeni perspektifler sunar ve onların dünyayı farklı açılardan görmelerini sağlar. Sinema dünyasına kazandırılan (fantastik, epik) içerikler mitsel anlatıların kurgusal düzeneğinden beslendiği belirlenmiştir. Teknolojik teknikler ve yenilikler sayesinde de sinema; öykü ve hayal ile beslenen insan doğasına gerçekmiş gibi evrenler sunarak duygusal ve psikolojik algılamada mitsel atmosferlerin yaratılmasında en büyük etkenlerden birisi olduğunu ortaya çıkarılmıştır.

Extended Abstract

In modern societies, myths are generally perceived as superstitions of the past, while rational thinking is believed to have replaced them. Despite the attempt of human rationality to eliminate mythical beliefs, technological innovations have been found to create new myths that fulfil a similar psychological need. Although electricity, telegraph, radio, television, internet and cinema were initially adopted as miraculous inventions that would transform the society, these technological innovations started to serve economic and ideological interests.

In this respect, the article titled "Daydreams of the People of the Cultural World: The Birth of Modern Myths: Cinema" examines in depth the impact of technological developments on cultural beliefs and the emergence of modern myths, with a particular focus on the fields of communication and cinema. Tools such as the telegraph, telephone, radio and the internet have made it possible for the myths they have created to cross borders and interact between different cultures. For example, the telegraph is portrayed as a unifying force that equalized prices and brought people together in a common space, erasing spatial differences and facilitating commercial interaction. This rapid transmission of messages was believed to eliminate misunderstandings, wars and class distinctions between nations, emphasizing the transformative power of communication technologies. The invention of the telephone by Graham Bell was viewed in terms of its potential to create a public space for women and contribute to universal fraternity. Initially used as a simple device between businessmen and companies, the telephone has over time become a means of competition and wider social connectivity. The article challenges traditional conceptions of destiny and governance, emphasizing the shift from a view of geography as an

area governed by fixed policies to one where human life is affected by rapid communication and interconnectedness.

Cinema is a modern temple of mythology that feeds on myths and stories. Films with mythological and fantastic elements use myths to structure narratives and symbolism. However, Hollywood films also serve the interests of the capitalist system by promoting certain ideologies through characters and stories. While cinema provides an escape from reality, it also shapes people's perceptions and values. The article traces the origins of cinema to the fireside dances of primitive people and their shadows cast on cave walls. These shadows were used to tell stories to the audience and to fulfil rituals. The allegory of the cave in Plato's "State" also supports this idea. In the allegory, people in the cave think that the shadows on the wall are real. This situation points to the power of cinema to transport the audience to another world and give them new experiences. While the magical bond between mythology and cinema and how it shapes our modern world is depicted; the technical development of cinema is also summarized. In the 19th century, inventors such as Joseph Plateau and Jules Duboscq took the first steps in producing moving images. Names such as Eadweard Muybridge and Étienne-Jules Marey analyzed movements through photographs. In 1895, the brothers Auguste and Louis Lumière invented the cinematograph and started shooting films. Cinema is not only a means of entertainment, but also has the potential to give meaning and identity to the audience by using mythological stories and symbols. Walter Benjamin argued that cinema is a tool that allows us to experience intimate pleasures in new realms of impossibility by tearing the darkness.

According to Terry Pratchett, Ian Stewart and Jack Cohen, what distinguishes human beings from other creatures is the ability to tell stories. In this context, by reinterpreting mythological stories and presenting them to the audience, cinema contributes to keeping the common memory and culture of humanity alive. According to Donald Haase, myths are stories about the glorious events of ancient times and are sanctions accepted by the cultures in which they are told. In today's cinema, mythical themes are also explored through fantasy films and epic heroic stories. Campbell's monomyth describes the hero's journey as a universal pattern. This pattern can be seen in many modern films. Examples such as Star Wars, Top Gun and Disney animated films can be shown as films that use Campbell's monomythos.

Film theorists such as Vogler and Young argue that Campbell's monomythos is used extensively in Hollywood films and that modern heroes are shaped according to this pattern. According to Voytilla, films, like myths, can lead to a significant change in societies and give meaning to people. The genre of fantasy cinema is one of the genres that feed on mythology the most. Authors such as Jackson, Attebery and Grant interpret the purpose of fantastic cinema in different ways. Harley and Kirke argue that fantasy films have the function of escaping the viewer from reality and providing a temporary abstraction. Jowett, on the other hand, argues that this is not an escape, and that cinema is a tool that reflects capitalist ideology. Today, films with mythical content are criticized as unintellectual and popular. However, the box office success of films such as Avatar and The Lord of the Rings shows that mythical stories continue to attract audiences. Kracauer argues that cinema is a tool that reflects capitalist ideology and that myths serve this ideology. Adorno argues that cinema is not only a means of entertainment, but also a means of legitimizing capitalist ideology. Benjamin argues that cinema is an art form that hypnotizes audiences and myths play an important role in this hypnosis. John Gregory argues that cinema is an actor-centered art form and that stars in films are mythologized. The article dives into the magical world of film stars, who in the final act ascend into the pantheon of modern heroes. As these deified figures become the focus of the adoration and admiration of the fanbase, it highlights the power of cinema to create and perpetuate myths and its role in shaping our collective consciousness.

Kaynakça

- Adorno, T. W. (2020). *Kültürel Endüstrisi- Kültür Yönetimi*, Çevirenler: Nihat Ülner, Mustafa Tüzel, Elçin Gen, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Alatlı, A. (2016). *Batıya Yön Veren Metinler (Aydınlanma, Burjuva Yüzyılı, Bilim Çağının Zaferi 1650-1800) III. Cilt*, İstanbul: Alfa Yayıncılık.
- Anderson, R. Lanier, "Friedrich Nietzsche", The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Spring 2024 Edition), Edward N. Zalta & Uri Nodelman (eds.), [URL](https://plato.stanford.edu/archives/spr2024/entries/nietzsche/)
- Andreessen, Marc; NCSA Mosaic Technical Summary; National Center for Supercomputing Applications; February 20, 1993.

- Armstrong, K. (1998). *Tanrı'nın Tarihi İbrahim'den Günümüze 4000 Yıllık Tanrı Arayışı*, Ankara: Ayraç Yayınevi.
- Armstrong, K. (2006). *Mitlerin Kısa Tarihi*, İstanbul: Merkez Kitap Yayıncılık.
- Assmann, J. (2015). *Kültürel Bellek*, Çevirmen: Ayşe Tekin, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Aymaz, G. (2018). *İletişim Araçlarının Toplumsal Tarihi İçin Bir Giriş*, Global Media Journal, 8.(16).
- Batuk, C. (2009). *Mit, Tarih ve Gerçeklik Sorunu Üzerine Notlar*.
- Benjamin, W. (1993). *Pasajlar*, Çevirmen: Ahmet Cemal, İstanbul: Yapı Kredi Yayıncılık.
- Berners-Lee, Tim. (2000). *Weaving the Web: The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web*.
- Betton, G. (1990). *Sinema Tarihi: Başlangıcından 1986'ya kadar*, Çevirmen: Ş. Tekeli. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Butsch, R. (2008). *The Citizen Audience: Crowds, Publics, and Individuals*, London: Routledge.
- Büker, S., Topçu, G. (2019). *Sinema: Tarih-Kuram-Eleştiri*, İstanbul: İthaki Yayıncılık.
- Campbell, J. (2017). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, Çevirmen: S. Gürses, İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.
- Crowley, D., Heyer, P. (2019). *İletişim Tarihi*, Çevirmen: B. Ersöz, Ankara: Siyasal Kitabevi Yayınları.
- Czitrom, J. D. (1982). *Media And The American Mind: From Morse To McLuhan*, U.S.A: The University Of North Carolina Press.
- Çakı, C. (2018). *Adolf Hitler'in "Kült Lider İnşasında Kullanılan Propaganda Posterlerinin Göstergebilimsel Analizi"*, Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi, 3(6).
- Çevik, Ç. (2019). <https://twitter.com/jimithekewl/status/1190550043914375168>, Twitter Post, 2 Kasım, 11:43.
- Demir, Ş. (2019). *Mitoloji, Kur'an Kıssaları ve Tarihi Gerçeklik*, İstanbul: Beyan Yayıncılık.
- Douglas, S. (1987) *Inventing American Broadcasting, 1899-1922*, U.S.A: Johns Hopkins University Press.
- Eagleton, T. (2011). *İdeoloji*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Erbaş, F. (2016). *FSM İlmî Araştırmalar İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi*, Sayı.8.
- Erdemli, A. (2017). *Mitostan Felsefeye*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Fischer, C. (1994). *America Calling: A Social History of the Telephone to 1940*, U.S.A: University of California Press.
- Goebbels, J. (1968). *Goebbels Savaş Notları*, İstanbul: Bahar Basımevi.
- Gözükeleş, İ. (2018). *Teknoloji Mitleri*, Bilim ve Gelecek Dergisi, Sayı:169.
- Grant, B. K. (1986). *Film Genre Reader*. Austin: University of Texas Press.
- Güçhan, G. (1992). *Toplumsal Değişme Ve Türk Sineması- Kente Göç Eden İnsanın Türk Sinemasında Değişen Profili*, Ankara: İmge Kitabevi.
- Hegel, G. W. F. (2020). *Estetik: Güzel Sanatlar Üzerine Dersler* (T. Altuğ & H. Hünler, Çev.). İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınevi.
- Hıdıroğlu, İ. (2010). *Türkiye'de 1980 Sonrası Sinema Politikaları'*, Doktora Tezi, Ankara: Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı.
- Hıdıroğlu, İ. (2019). *Televizyonun Eğlendirme İşlevine Eleştirel Bir Bakış; Acun Medya*, Konya: Literatürk Academia Yayıncılık.
- Homerus. (2019). *İlyada* (Çev: A. Erhat & A. Kadir). Hasan Ali Yücel Klasikleri.
- Ian C. J. (1993). *Sosyal Bir Kurum Olarak Sinemaya Gitme*, akt. Serpil Kirke, 25. Kare. Sayı:5. Mayıs-Haziran.
- Jackson, R. (2008). *Fantasy: The Literature of Subversion*, United Kingdom: Routledge.
- Jung, C. G (2005). *İnsan ve Sembolleri*, İstanbul: Okuyan Us Yayınları, İstanbul.
- Kaçar, F. (2024). Sinema ve Sanat İlişkisi Bağlamında" Melankoli" Filminin İkonolojisi. *Journal of Communication Theory & Research/İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 66.
- Kömürcüoğlu, Ş (2019). *Logostaki Mitos Antik Yunan Felsefesinde Tanrıya Benzeme Düşüncesi*, İstanbul: İz Yayıncılık.
- Luther, Martin. (2019). *Doksan Beş Tez*, Çevirmen: C. Cengiz Çevik, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Marx, K., & Engels, F. (2019). *Din Üzerine*, Çevirmen: Murat Belge, Ankara: Fol Kitap.
- McNeill, H. W. (2002). *Dünya Tarihi*, Ankara: İmge Kitabevi.
- Montuschi, E. (2010). Order of Man, Order of Nature: Francis Bacon's idea of'dominion'over Nature. *ORDER, GOD'S, MAN'S, NATURE'S*.
- Mosco, V. (2004). *The Dijital Sublime Myth, Power and Cyberspace*, England: The MIT Press Cambridge.
- Negroponte, Nicholas (1995) *Being Digital*. Vintage Books, New York.

- Platon. (2016). *Sokrates'in Savunması*, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Pratchett, T., Stewart, I., & Cohen, J. (2002). *The Science of Discworld II: The Globe*. Ebury Press.
- Robert K. (2004). *Kültürel Bir Pratik Olarak Sinema*, Akt. Serpil Kirke, Sinemasal Güz/ Kış,1- 30.
- Snobelen, S. D. (2015). Isaac Newton: His Science and Religion. In *Science, Religion and Society* (pp. 375-389). Routledge.
- Tarkovski, A. (2009). *Şiirsel Sinema*, İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Tecimer, Ö. (2005). *Sinema Modern Mitoloji*, İstanbul: Plan B Yayınları.
- Theodor W. A (2020). *Kültürel Endüstri- Kültür Yönetimi*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Topal, G. ve Topal, Z. Ö. (2022). Modern dünyanın kutsal göstergeleri üzerine mitolojik bir okuma. *Journal of Pure Social Sciences*, 3(4), 41-59.
- Topal, G., & Alanka, Ö. (2021). Dijital Bilinç ve Etik Arayüzünde Transhümanizma: Altered Carbon Örneği. *TRT Akademi*, 6(12), 328-341. <https://doi.org/10.37679/trta.906964>.
- Topal, G., & İspir, N. (2022). Kadim Tanrılardan Modern Tanrılara: 21. Yüzyıla Dair Mitolojik Bir Okuma. *Kültür Araştırmaları Dergisi* (12), 232-252.
- Topal, Gökhan (2022). *Katastrofik Düşler Temsili Olarak Sinema: Deep Impact ve Dont Look Up*.
- Topal, Gökhan (2022). *Sinemada Sesi Kısılmış Bir Rüya Senfonisi: Histriyonik Kişilik Bozukluğuna Dair Fenomolojik Bir Okuma: BAD TEACHER*.
- Topal, Gökhan. (2020). *Kadim Tanrılardan Modern Tanrılara: Yapay Kutsallıklar Bağlamında American Gods Tv Dizisi Üzerine Göstergibilimsel Bir Çözümleme*, Yayınlanmamış YL Tezi, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Uzgalis, William, "John Locke", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2022 Edition), Edward N. Zalta & Uri Nodelman (eds.), URL = <<https://plato.stanford.edu/archives/fall2022/entries/locke/>>.
- Ülkü, R. (2014). *Post-Sinema*, Mobidik.com.
- Vernant, J. P. (2001). *Evren Tanrılar İnsanlar*, Çevirmen: M. E. Özcan, Ankara: Dost Kitabevi.
- Vogler, C. (2007). *The Writer's Journey, Mythic Structure for Writers*, Michael Weise Productions.

