

TARİHİ, DİNİ, KÜLTÜREL BAĞLAMDA MİTOLOJİ VE MODERN KÜLTÜR ÜRÜNLERİNİN MİTOLOJİYE DÖNÜŞÜMÜ

Muammer Ulutürk^{1,*}

¹ *Batman Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Tarih Bölümü, Batman*

**m.uluturk@gmail.com*

Özet: Mitoloji, Yunanca “Mythos” (mit) ve “Logos” (konuşma, anlatma) kelimelerinin birleşmesi “Mythologia” kelimesinden gelmektedir. Mit, rivayet yoluyla sonraki nesillere ulaştırılan, zaman içinde değişiklik gösteren söylenceler anlamında kullanılır ve geçmiş dönemlerde yaşamış toplumların dinler, tanrılar, kahramanlar ve görünmeyen varlıklarla ilgili ürettiği birikime verilen ad olur.

Kültürel yahut dinî bir paradigma kırılmasına bağlı olarak mitlerin pragmatik bağlamda kendilerine yer edindikleri görülmektedir. Hıristiyanlığın yükselişiyle birlikte çeşitli pagan mitolojik nesnelere bu dine dahil oluşu ortaçağda dinsel bir kırılmaya örnek teşkil ederken, modern zamanlarda bunun gündelik yaşam için karşılığı mitolojik figürlerle dolu festivaller, bayram kutlamaları, yazınsal ürünler veya sinema başta olmak üzere görsel kültür araçları olabilmektedir. Kültürel yahut dinî nesnelere de mitolojik nesnelere dönüşebildiği, zamanla tarihten, yazınsal ürünlerden veya görsel kültür unsurlarından doğan materyalin mitolojik nitelikler kazanabildiği de görülmektedir. Sözünü ettiğimiz ilk durum, mitolojiden gelen rivayetin pragmatik biçimlenmesi ikincisi ise sonradan kurgulananın mitolojiye dönüşümü anlamına gelmektedir.

Bu bildiride özellikle; olağanüstü karakterler, mekanlar ve olaylarla doldurulmuş kurgusal metinlerin sinemaya aktarımından hareketle, tersine bir yapay paradigma kırılması gibi görünse de aslında dinsel inanıştan neşet eden duygunun tarihin sonuna kadar varlığını sürdürdüğü gerçeğini izaha çalışacağız.

Anahtar Kelimeler: Mitoloji, Din, Sinema, Kurgu, Çağdaş Kültür

Abstract: Mythology consists of the word “Mythologia” which is the combination of Greek “Mythos” (myth) and “Logos” (speaking, lecturing). Myth is used in the meaning of myths that have displayed differences in time and have been conveyed to the next generations via narrative, and it is the name given to the accumulation which the communities living in ancient times produced about religions, gods, heroes, and invisible creatures.

In connection with the breaking a cultural or religious paradigm, it is seen that myths attain a place for them in pragmatic sense. Together with the rise of Christianity, while entry of various pagan mythological objects into this religion create an example for religious break in medieval ages, in modern times, equivalent of this for our ordinary daily life can be festivals full of mythological figures, celebrations of holly festivals, literary works or visual culture tools among which cinema comes first. It is seen that cultural and religious objects as well can change into mythological objects and, in time, the material originating from literary work or visual culture elements can achieve mythological properties. The first case we have mentioned means that the narrative stemming from mythology is taking pragmatic shape and the second one is transformation into mythology which becomes a fiction later.

In this declaration, moving from the transfer of the fictional texts filled with particularly extraordinary characters, places and events, we will in fact try to explain the truth that the sensation stemming from religious belief will carry on its presence until the end of history.

Keywords: Mythology, Religion, cinema, fiction, contemporary culture

1.GİRİŞ

Mitoloji, Yunanca “Mythos” (mit) ve “Logos” (konuşma, anlatma) kelimelerinin birleşmesi “Mythologia” kelimesinden gelmektedir. Mit, rivayet yoluyla sonraki nesillere ulaştırılan, zaman içinde değişiklik gösteren söylenceler anlamında kullanılır ve geçmiş dönemlerde yaşamış toplumların dinler, tanrılar, kahramanlar ve görünmeyen varlıklarla ilgili ürettiği birikime verilen ad olur.

İnsan epistemolojik olarak düşünme işlevinin yanında rüya görme, hayal etme, bilinenden bilinmeyenler üretme ve dış dünyadaki varlıkların bilgi-si ile yetinmeyerek yeni imajinasyonlar oluşturma özelliğine sahiptir. İnsan zihninin ürettiği söz konusu hayali olgu ve imgeler dönem dönem aralarında çeşitli bağlantılar kurularak büyük anlatılar oluşturabilmektedir. Bugün insanlığın zihninde bir şekilde yer alan mitoloji, efsane, masal ve destanlar söz konusu olgunun birer ürünleri olarak önümüzde durmaktadır. İnsan aynı şekilde yaratılıştan getirdiği yetenekler ve dış dünyadan aldığı bilgilerle yetinmeyip doğa kanunlarını bir şekilde iptal eden sihir, büyü ve falcılık gibi alanlara da iştihak duymaktadır (Görmez, 2008:1).

Her milletin, milli tefekkürünün, milli psikolojisinin, kendine has özelliklerinin ilk kaynağı mitolojidir. Geniş manada mitoloji, dünyayı algılama sistemi olup bu algılamayı sistemleştiren dünya görüşüdür. Mit, değerler paradigmasında dünyayı algılama, şekillendirme, sembolleştirme, kısaca ifade etmek gerekirse hayatın ve olayların genelleştirilmiş modelidir. Anlam paradigmasına göre mit, bir düşünce tarzı, bir şuur ve bilinç nev'idir. Şu halde mit, dünya hakkındaki gerçekliğin ta kendisidir ve diyalektik mantığın sonucu olarak çıkar (Bayat, 2007:11).

Eskiçağlarda politeist karakterli kimi inançların temel elemanları mitolojiler ve büyülerdi ve monoteist dinlerle hurafelere son verilmişti. Günümüz Batı toplumunda Hıristiyanlığın yeni bir canlanma yaşadığı ve yanı sıra ilk çağlara özgü “hurafe”nin de canlanıp yaygınlık kazanmakta olduğu gözlemlenmektedir.

Tarihin seyrine bakıldığında kültürel yahut dinî bir paradigma kırılmasına bağlı olarak mitlerin pragmatik bağlamda kendilerine yer edindikleri görülmektedir. Hıristiyanlığın yükselişiyle birlikte çeşitli pagan mitolojik nesnelere bu dine dahil oluşu ortaçağda dinsel bir kırılmaya örnek teşkil ederken, modern zamanlarda bunun gündelik yaşam için karşılığı mitolojik figürlerle dolu festivaller, bayram kutlamaları, yazınsal ürünler ve sinema başta olmak üzere diğer kültür araçları olabilmektedir. Sözünu ettiğimiz ilk durum, mitolojiden gelen rivayetin pragmatik biçimlenmesi ikincisi ise sonradan kurgulananın mitolojiye dönüşümü anlamına gelmektedir.

Aydınlanma ile beraber düşüncenin seyrinin metafizik olandan deneysel olana doğru yöneldiği görülmekle beraber bir yandan da modern dönem bir ayağı mitolojide olan modern hurafe ve okült bilgiler oluşturarak ilerlemiştir. Aydınlanma ve Pozitivizm metafizik alana bakışı nedeniyle sihir, büyü ve bu tür okült bilgileri dini değer, olgu ve kutsal ile aynı statüde değerlendirmiştir. Bu aşamada din denildiğinde bugün büyük kitlelerin ilk planda cinler, sihir, büyü ve muska gibi şeyleri çağrıştırıyor olmasının sebeplerinden birisi de budur ve bu durum doğrudan modernizmin metafizik alanda bıraktığı boşluk ve çarpıklıkla bağlantılıdır. Pozitivizm insanın kutsal ve manevi değerlerini aşındırmıştır böylelikle de aslında öz olarak farklı iki alan olan din ve sihir, büyü ve hurafe dinlerin yeniden canlandığı ve pozitivizmin etkinliğini yitirdiği bir dönemde birbirine karışan alanlara dönüşmüştür. Bu olgunun bir sonucu olarak insanlar yanlış ve çarpık bir metafizik anlayışın saldırılarına maruz kalmış ve ivme kazanan bir şekilde de kalmaya devam etmektedir. Modernizm bir taraftan insan zihnine aydınlık, berraklık ve kutsal olana karşı anlamsız bir karşı çıkış yolu gösterirken, bir yandan da kendi modern hurafelerini üretmiştir (Görmez, 2008:2).

19'uncu asır, Batı'da bilim temelli pozitivist ve materyalist akımların zirveye ulaştığı bir asır olurken, yeni mistik akımların üremesine veya tarihte kalmış akımların diriltilmesine de şahit oldu. Hiçbir zaman gerçek maneviliği bulamayan ve okültizm-ezoterizm mahiyetindeki bu akımlarda simyacılık, hermetisizm, büyücülük, cinler, ifritler, astroloji ve bütün bunların asıl kaynağı sayılabilecek kabalizm, en önde gelen unsurlardır. Öte yandan, bu unsurlarla birlikte Doğu ve Güneydoğu Asya menşeli yogizm ve meditasyon gibi akımlar da bir yandan maneviyat arayışı içindeki insanları meşgul ederken, diğer yandan gerçek dinî maneviyatı engelleme adına öne çıkarıldı ve çıkarılmaktadır. Avatar filmi, Pandora'nın kutusu olan bilim ve teknolojinin modern insanı sürüklediği vahşeti nazara verirken, buna karşılık, içinde animizm, totemizm, şamanizm, natürizm, fetişizm gibi her türlü putperestliğin yer aldığı bir insan-altı dünyayı da öne çıkararak bu insanımsı, insanaltı dünya, kendi gezegeninde "ilkel silahları"yla, masal malzemesi atları ve kuşlarıyla modern ve vahşi insana galip gelmektedir (Ünal A., 11 Ocak 2010).

Büyü, fal uygulamaları ve tarikatlar, Amerika'da ve Batı toplumlarında bugüne kadar görülmemiş ölçüde etki alanlarını genişletmektedir. Bu açıdan bu toplumlarda din, ortaçağların da öncesindeki dinsellik öğeleriyle birleşerek bir kimlik değişimi yaşamaktadır. Yeniden, fakat bu kez feodalizmin değil çökmekte olan kapitalizmin ideolojik aygıtı olmaktadır (Behramoğlu A., 21 Ocak 2012).

Çoğu dinde mitolojinin çok önemli ve öncelikli bir yeri bulunur. Mit, günlük kullanımdakinin tersine, aslında bir hikâyenin nesnel anlamda yanlış veya doğru olduğunu tanımlamaz, daha çok, nesnel veya materyalist nosyonlardan ilgisiz bir şekilde, doğru veya gerçek kavramının ruhsal, psikolojik ve/veya sembolik yönlerine gönderme yapar. Her ne kadar bugünkü yaygın dinlere mensup çoğu kişi dinlerinin kökeni ve gelişiminde yer alan anlatıları tarihî olaylar olarak ele alsalar da, bunları inanç sistemlerinin figüratif temsilleri olarak gören kişiler de mevcuttur. Bir dinin veya inancın sahip olduğu kavramlar ve anlatılar, karakteristikleri sebebiyle bilimsel anlamda mitik olabilirler ve buradan hareketle Hıristiyan mitolojisi veya Hindu mitolojisinden bahsedilebilir. Bu gibi terimlerden anlaşılması gereken o dindeki belirli kavramların, birer kültürel nesne olarak ruhâni, psikolojik ve/veya sembolik yönlerine yapılan atıf olmalıdır; bu dinlerin barındırdığı kavram veya anlatıların yanlış ve doğru olmadığı değil. Din ile mitoloji arasındaki içleyici yakın ilişki sebebiyle belirli bir nesne her iki kümenin de elemanı olabilir. Bununla birlikte genel anlamda din ile mitoloji tamamen farklı terim ve kavramlardır. Mitoloji salt mitolojik nesnelere ilgilenirken, dinin çevrelediği alan ve nesnelere daha farklıdır; liturjiden eskatolojiye kadar. Dinî kavramların mitolojik bir yönünün olabilir olması, dinî kavramın dinî oluşunu arka plana itmez. Bu sebeple örneğin Kelt mitolojisi ve Kelt dini ile kastedilen ayrı şeylerdir; bazı aynı elemanları barındırsalar ve birçok ilişkileri olsa dahi (Yayla, 2008:2).

Değişen ekonomik ve sosyal düzen de insanların mit üretme ve paylaşma ihtiyacını farklı şekillerde etkilemiş ve geliştirmiştir. Modern dünyanın en yaygın buluşlarından biri olan sinema sektörü bunun en iyi örneklerden biri olarak incelenebilir. Köklerini teorik olarak dramadan (tiyatro), pratik olarak da fotoğraf ve yine dramanın tekniklerinden alan sinema; gerek imgesel anlatım dili, gerek de insanların hayal gücünü körükleyen ve inandırıcılık katan yapısıyla mitolojilere referans ve göndermelerle doludur. Sinemanın mitolojik atmosferi sadece kurgusal yapısı ile kendi içinde oluşan bir sübjektif durum değil, seyircilerin de sinema salonlarında (ya da evlerinde) konsantr olarak bunu desteklediği bir tür ritüeldir. Mitos ve Ritus'un birbirlerini tamamlamaları gibi sinema izleyicisi de izleyeceği sinema filmi bu hâl ve hareketleri ile tamamlar, adeta özdeşleşir (Gencay K., trz). Mitlerin kültürel ihtiyaçları karşılamak amacıyla oluştuğuna (veya oluşturulduğuna) dair bir kanı ortaya atılmıştır. Tüm kültürler kendi dinleri, kahramanları, tarihleri ve benzeri unsurlarına ilişkin anlatıları barındıran kendi mitlerini zamanla geliştirmişlerdir. Bu mitlerin barındırdıkları sembolik anlamların gücü uzun süreler boyunca canlı kalabilmelerinin (bazen binlerce yıl boyunca) ana sebeplerindendir.

Sistemleşmiş bir dini yapının olmadığı zamanlardaki boşluğun mitolojiyle doldurulduğu görülmektedir. Mitolojinin konusu insan, dolayısıyla antropoloji olduğu için, bu hal aynı zamanda psikolojik ve teolojik bir durumdur da. Mitoloji ve dinin yürüdükleri yollar farklı olsa da, kullandıkları mantık ve ilişkiler ağı bakımından zenginleşmektedirler (Bayat, 2007: 76).

2. MİT'İN GENEL ÖZELLİKLERİ

Mitler toplumsal belleğin merkezi belirleyenleridir. Toplumsal bellek toplumsal bilinç yapısının ve buna dayanan tüm toplumsal pratiklerin temelidir. Toplumsal bellek toplumun kendisini tanıdığı aynadır. Mitler bilinç dışında arşivlenmiş toplumsal deneyimlerin anlatsıdır, bastırılmış olanın geri dönüşüdür. Toplumsalın düşleri olan mitler, bu nedenle kurgusal olduğu kadar gerçektir; “mit, yaşayan bir gerçekliktir”

Mit kutsal bir öyküyü; en eski zamanda, “başlangıçtaki” masallara özgü zamanda olup bitmiş bir olayı anlatır. Başlangıç; evrenin ve alemin yaratılışıdır. Belirli kurgu ve fanzinlerin mit ya da mitoloji olarak tanımlanabilmesinin koşulu hâlâ yaşayan veya yaşamış olan insanlar tarafından inanılması, psikolojik, ruhani bir bağlantı kurulmuş olmasıdır. Bunları içermeyen kurgulara mitoloji kavramının kullanılması yanlıştır. Mitolojiler genel olarak dinsel, ruhani ve evrenin ya da halkların oluşumu (yaratılış ve kuruluş mitleri) gibi genel temalar içerir (Özal K., trz.). Genel anlamda mit;

- a. Doğaüstü varlıkların eylemlerinin öyküsünü oluşturur.
- b. Bu öykü kesinlikle gerçek ve kutsal olarak kabul edilir;
- c. Mit, her zaman için bir “yaratılış”la ilgilidir, bir şeyin yaşama nasıl geçtiğini ya da bir davranışın, bir kurumun, bir çalışma biçiminin nasıl yaratılmış olduğunu anlatır.
- d. İnsan miti bilmekle nesnelere kökenini de bilir, bu nedenle de nesnelere egemen olmayı ve onları istediği gibi yönlendirip kullanmayı başarabilir;
- e. Şu ya da bu biçimde insan, miti yeniden anımsatılan ve yeniden gerçekleştirme aşamasına getirilen olayların kutsal, coşku verici gücünün etkisine girmek anlamında “yaşar” (Bayat, 2007:32).
- f. Mitin ihtiyar toplumlarda vazgeçilemez bir yeri vardır; inanışları dile getirir. Ahlak ilkelerini savunur, onları kabul ettirir. Mit, yaşadığı toplumda sürekli olarak başvuru ve yaşanan bir vakıa olarak soyut bir kuram ve imgeler göstergesi değil, ilkel bir dinin ve pratik bilginin gerçek anlamda düzenlenmesidir.

Bununla birlikte mit, aşağıda değineceğimiz gibi geçmişten gelen efsanelerin, dolayısıyla hayatın içinde yer almakla kalmayıp modern kültür vasıtaları kanalıyla yeni baştan inşa edilmektedir.

3. MİTOLOJİ VE KUTSAL

Mitoloji, evreni, insanın varlığını ve onun edimlerini, düş gücü ile oluşturulan kutsal modeller yoluyla anlamlandırma tarzının ürünleridir. Mitolojilerin eski dini sistemlerle, özellikle ilahi dinlerle bir paralellik oluşturmasının başlıca sebebi her ikisinin kaynağında kozmik bilginin var olmasıdır. Özellikle kült karakterli mitlerin dini içerikli olduğu görülür. Nitekim bazı eski uygarlıkların dinleri ile mitolojileri öylesine karışmıştır ki, mitle dinin sınırlarını ayırt etmek çok güçtür. Mit, dini düşüncenin içindedir veya en azından ilahi dinlerden önceki ilkel olarak bilinen kabile dinlerinin ta kendisidir. Mitoloji sadece yazılı bir anlatım değil, aynı zamanda bir gösteridir, kutsal bir bilimdir. İlk insanın inandığı, kutsal saydığı değerler sistemi olan mitolojide din ve ritüelle çok ciddi bir ilişki görülmektedir. O bakımdan mit-din ve mit-ritüel münasebeti mitolojinin bilinen en önemli sorunudur (Bayat, 2007: 74).

Kendi tarihi içinde kutsalın tezahürlerinin bulunmadığı hiçbir din veya ırk bulunmamaktadır. Kutsalı sınırlandırmak ve tanımlamak gerekirse karşımıza ritler, mitler, tanrısal suret ve usûller, saygı duyulan nesnelere, simgeler, kozmolojiler, kutsanmış kişi, hayvan ve bitkiler, kutsal yerler ve benzeri nesne ve olgular çıkar. Söz gelimi Malenezya kozmogoni miti, Brahman kurbanı, Avustralya totemi, ilkel bir giriş/geçiş töreni, tapınak sembolizmleri, Sibiryaya şamanlarının dansları, kutsal taşlar, tarımsal törenler, bunların hepsinde insan kutsalın tezahürleriyle karşılaşmaktadır. Kutsalın tezahürlerinden her biri, verdiği iki mesajdan dolayı çok önemlidir. İlki, o kutsalın tezahürüdür ve o kutsalın bazı durumunu açığa vurur. İkincisi de, o tarihsel bir olaydır ve insanın kutsalın yönünde kazanmış olduğu davranışları ortaya çıkarır. Ele alınan her kutsalın tezahürü aynı zamanda tarihi bir gerçektir (Eliade, 2005:24)

Olağandışı, yegane, yeni, mükemmel veya korkunç olan her şey büyüsel-dinsel güçlerle dolar ve saygı duyulan ya da duruma göre korkulan bir nesne, olay olur. Söz gelimi, Celebeler’de “muz meyvesi eğer sapın sonunda değil de ortasında olursa bu uğursuzluktur, “measa”dır. Halk genellikle bu durumda bahçe sahibinin öleceğine inanır.” (Eliade, 2005:38)

Aslında insanlık tarihinin herhangi bir yerinde kutsalın tezahürüne dönüştürülmemiş nesne, davranış, psikolojik işlev, bir oluş ve hatta oyun gibi bir şeyin olmadığından emin olamayız. Hayatın psikolojik, ekonomik, ruhi ve toplumsal her alanında, her yerde kutsalın tezahürlerini tanıma düşüncesine alışmalıyız. Belli bir şeyin neden kutsalın tezahürü olduğunu anlamak çok ayrı bir meseledir. Ancak insanın herhangi bir zamanda elde ettiği, hissettiği, sevdiği ilişkiye seçtiği herhangi bir şeyin, kutsalın bir tezahürü olabileceği kesindir. Örneğin çocuk oyunları, dansları ve ayinsel hareketlerin tümü ve oyuncakların çoğunun dini bir kökene sahip olduğunu biliyoruz. Hayvan ve bitkiler dindeki kutsalda yerlerini mutlaka almışlardır. Aynı şekilde bütün ticaret, sanat, sanayi ve teknik yetenek de kutsal bir şey olarak başlamış ve yıllardır dini değerlerle birlikte incelenmektedir. Bazı yerlerde, belli bir zaman diliminde her insan topluluğu kendisi için belli sayıdaki eşyaları, hayvanları, bitkileri, ayinsel hareketleri ve benzerlerini seçmişler ve bunları kutsala dönüştürmüşler, bu da onların dini hayatında on binlerce yıldır buluna gelmiştir. (Eliade, 2005:35)

4. MİTOLOJİNİN TOPLUMSAL TEZAHÜRLERİ

Adı ister batıl inanç isterse hurafe ya da her ne olursa olsun, mantıksal bir temele dayanmayan inanç ve davranışların hepsinin kökenini mitolojilerde aramak gerekir. Hurafelerin büyük bir kısmı inançla ilgilidir. Genellikle farkına varılmadan insan hayatını ve doğal yaşamı etkiler. Hurafeler çoğunlukla inanç alanında yer aldıkları kabul edildiği için insan davranışlarını etkiler. Bazen, nedenini bilmediğimiz davranışlarda bulunur ya da sözler söyleriz. Yolculuğa çıkan birisinin arkasından yere su dökmeyi, merdiven altından geçmemeyi, gece tırnak kesmemeyi, aksıran birisine “çok yaşa!” demeyi bunlara örnek olarak verebiliriz. Aksırmaya verilen tepkinin ruhun geçici olarak bedenden ayrıldığına ilişkin eski inançlardan doğmuş olduğu düşünülebilir. Aksıran kimseyi bu sözlerle sevindirmek, belki de ruhun esenlikle geri dönmesine yardımcı olma amacını taşır. Bu çağlardan kalma batıl inanç dediğimiz alışkanlıklar devam etmiş, oysa bir zamanlar bunları anlamlı kılan inançlar çoktan unutulup gitmiştir. At nalının uğurlu sayılmasının nedenlerinden biri, muhtemelen eski Avrupa topluluklarından Keltlerin yahut Orta Asya Türklerinin atalarının atın kutsallığına inanmalarındır. Eskiçağlarda topaktan çıkarılan demir cevherinden demir eşya üretme sanatının büyücülük olduğuna inanılması da bu tür inancın menşei olabilir.

Sumatra'nın iç bölgelerinde pirinçler kadınlar tarafından ekilir; kadınlar pirinci ekerken saplar kalın ve sağlam olsun, bol ürün taşınsın diye saçlarını sırtlarına upuzun bırakırlar. Laos'da bir fil avcısı ava çıkarken, karısına kendisi yokken saçını kesmemesini ya da bedenini yağlamamasını tembih eder. Çünkü eğer saçını keserse fil, ağları koparacak, bedenini yağlarsa ağların içinden sıyrılıp kaçacak demektir. Bütün bu eylemlerde (benzeri örnekler sonsuza kadar çoğaltılabilir) bir eylem yapılır ya da ondan sakınılır, çünkü bunun yapılmasının, eylemin kendisine benzer iyi ya da kötü türden sonuçları birlikte getireceğine inanılır. (Frazer, 1991;11-12)

13 rakamının uğursuz olduğu batıl inancının, eski İskandinavların dinlerindeki bir öyküye dayandığı sanılmaktadır. Bu öyküye göre, düzenbaz tanrı Loki, öbür 12 tanrının katıldığı bir şölene 13. olarak gitmiş ve eğlenceyi bozmuştur. Bu olayın yol açtığı kavga, İskandinavların en gözde tanrısı Balder'in ölümüyle sonuçlanmıştır. Batılı toplumlarda bu batıl inanış hâlâ öylesine güçlüdür ki, bazı kimseler 13 kişiyi aynı masaya oturtmaktan kaçınır. Bazı ünlü otellerde 13 rakamı taşıyan oda yoktur. Hıristiyanlar, ayın 13'ünün Cuma'ya geldiği günlerde temkinli olmak, ilk adımı sol ayakla atmamak, konusunda sıklıkla hemfikirdirler. Bunların temelinde, insanların kendilerine güç alanları kurma isteği bulunması doğaldır. Çok etki göstermiş bir batıl inanış olarak, 13 rakamının uğursuzluğuna dair eğilimin, Hz. İsa ve havarilerinin 13 kişi olmaları ile başladığını görürüz. Havarilerden Yahuda İskariyot, Romalılarla anlaşarak Hz. İsa'ya ihanet eder. 13. kişidir, ihanetçidir ve ilgili inanış da bu olaydan kaynaklanmış sayılır. Modern toplumlarda yaygınlığını yitirmeyen rakam ve günlere uğur ya da uğursuzluğun yüklenmesi, batıl inanış ve davranışların zaman mekan ayırmadan yerlerini koruduğunu göstermektedir. Hala çoğu insan, giysi üzerinde iken dikiş işlemi yapılırsa kısmetinin bağlanacağına, seyahate giderken ardından su dökülmesi gerektiğine dair batıl inanışlarını muhafaza etmektedir. Anadolu'da halk arasında bu tür inanışlara günümüzde de rastlanmaktadır; İlk rastlanılan kişinin toplumsal durumu ve halk arasındaki itibarına göre işlerin rast gidip gitmeyeceği konusunda yorumlar yapılır. Esnaf, o gün işlerin iyi gitmesi için siftah parasını yere atar ya da yüzüne sürer. Birine kesici alet verilirken düşmanlığa yol açmasın diye üzerine tükürülür. Akşam turnak kesmek iyi sayılmaz. Ay tutulması ve Güneş tutulması sırasında silah atılıp, teneke çalınarak önlerini kapatan cin-peri topluluğun kaçınılabileceğine inanılır. Batıl inanış, dini olgularla bağdaşmayan ve maddeye doğüstü anlamlar yükleyen boş bir zan olarak tanımlanabilir (Batıl İnanç, 3 Nisan 2012, Wikipedia). Çoğu insanın kültür ve bilgi düzeyi ile uyumsuz görünse de, toplumların benimsemiş olduğu bütün batıl inanışlar, eskiye ait inanış biçimlerinin ve sembollerin

etkisi ile bilinçlerde kök salabilirler. Bir kez dahi, merdiven altından geçmenin kötü bir sonuç doğuracağına inanıp bunu uygulayan biri, diğerleri de buna ekleyebilir, bunun veya birkaç kez tahtaya vurmanın bir zararı yok gibi görünür. Kaderi fayda için yönlendirmeye çalışmak, mekanik ve elde olmadan tekrarlanan birçok günlük eyleme yol açar (Uyulan, F.C., trz.).

Dünya halklarının tümünde, evrensel boş inanışlar bulunur ve uygulanır, yenilerinin de üretilmesi kaçınılmazdır. Güven duygusu vererek, psikolojik rahatlama sağlayan eylemler gizemlidir, boş inanış sayesinde garip adetler icat olunur. Batıl inanışları kendi dünyasına yön verecek biçimde kullanan insan; sağ ayağı ile adım attığında, tahta bulamazsa kafasına vurduğunda, kapı eşiğine oturmadığında, bir nikah töreninde ellerini bağlamadan (böylece kısmeti bağlanmaz) oturduğunda, bıçak verirken kavga çıkmasın diye tükürür gibi yaptığında, evde şemsiye açmadığında, makası açık bırakmadığında, yola çıkanın ardından temizlik yapmadığında, nazara karşı giysilerinden çektiği ipliği yakıp, ocakta tuz çatlattığında; bütün bu doğru bulduğu eylemleri aracılığı ile olumsuzlukları uzaklaştırabileceğine iman etmiş olur. (Uyulan F.C., a.y). Davranış biçimlerinin yanı sıra, uğur ve şans getirdiğine inanılan nesnelere kullanmak da batıl inanışlarla uzlaşabilir. Kötülüğü kovduğu düşünülen materyaller vardır. Diğer yandan irade gücünü sembolize eden, yardım sağlayıcı tılsımlar kullanılır. Şans getirdiği sanılan tavus tüyü, hayvan dişi, taş, kabuk, kurutulmuş denizati, yonca, maskotlar, semboller hep en olumlu tesiri çekebileceklerine inanıldıkları için kullanılırlar. Kişisel bahta dair bir inançla da bütünleşirler. Gönenç, koruma ve bereket arayışının tezahürleridirler.

Aslında batıl inanış ve diğer tüm hurafeler, İslami açıdan da, dinin kutsal tebliğlerini olumsuz etkilemektedir. Bir hayvan, materyal, gün, rakam veya yer uğursuz sayıldığında, bize bu eğilimi; her şeyi hayra yorma eğilimi ile değiştirmemiz öğütlenmiştir. Her ne kadar negatif enerji barındıran bazı alanlar bulunsa da, başımıza gelen olumsuzluklar; hırsın, hıncın, acı dilin, sert davranışların, kötü huyların ve isyanın çekimi sayesinde kaza veya uğursuzluk haline dönebilir. Sevgi, anlayış, hoşgörü ve inancımızın bütünlenmesi, batıl olanın getirdiklerine karşı da en iyi savunmamız olacaktır (Uyulan F.C., a.y)

5. MİTOLOJİ VE MODERN ZAMANLAR

Mitlerin, medeniyetlerin kurulmasından çok önce, belki de insanlar konuşma dilini geliştirmeden de önce korku ve içgüdülerinin -temelde yatan bilinçaltı ve hayal gücünü- etkisiyle çıktığını düşünürsek, mitosların en temel ve derin

ihtiyaçlardan biri olduğu savını öne sürebiliriz. Sözlü iletişimin ilerlemesi ile mitoslar da çeşitlenmeye ve yayılmaya başlamış, mitler toplumların merkezi sistemindeki yerlerini almışlardır. İnsanların en çok merak ettiği ve hayatı anlamlandırma çabalarını içeren birçok mit, toplumların ve toplulukların hayatında her zaman için önemli bir yere sahip olmuştur. Hâlâ da olmaya devam etmektedir. Ayrıca mitos, Walter Burkert tarafından “ortaklaşa önemi olan bir olguya, tikel göndermelerde bulunan geleneksel öykü” olarak tanımlanmıştır. Bu ortak olguların merkezine, her bireyin bilinçaltında kendi yaşamı ile bağdaştırdığı kahramanın inanılmaz gözüken görev ve olayların üstesinden geldiği mit çeşidi koyulabilir. ‘Kahraman miti’ olarak adlandırabileceğimiz bu mit, bireylerin yaşam evrelerinde toplumsal ve sosyolojik durum ve hisleri doğrultusunda şekillenmiş gibi gözükmektedir (Gencay K., a.y).

Kahraman mitine uyan mitos - ve masallara - Gilgames, İsis, Thor, Odysseus, Horus, İason, Zeus, Perseus, Alice (Alice in Wonderland), Frodo (The Lord Of The Rings), Kırmızı Şapkalı Kız, Alaaddin (Alaaddin’in Sihirli Lambası), Keleğlan gibi daha birçok örnek gösterilebilir. Bu tüm mitlerin tek bir kaynaktan çıkmış olma olasılığı (Joseph Campbell’in “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” kitabında bahsettiği Monomitos), Campbell’in keşfettiği şablon (Monomitos’un senaryo ve olay örgüsü) ile birlikte düşünüldüğünde, gerçekten de herkes üzerinde benzer etkiler uyandırıyor gibi gözükmektedir. Mitolojik (ve dinî) hikâyelerdeki kahramanların yaşadıkları olaylar farklı gibi gözükse de sonuçlar ve ana hatlar aynıdır. Onların yaşadıkları maceralar aslında bizlerin hayatta yaşadığımız olayların, aldığımız kararların ve elde ettiğimiz (ya da etmeyi umduğumuz) sonuçların idealize edilmiş ve abartılı bir dikkat çekicilikle anlatılan hâlden başka bir şey değildir (Gencay K., a.y).

4.1.Mitik Temalar ve Sinemayla Gelen Mitoloji

Sinema günümüzde mitsel üretimi gerçekleştiren en önemli araçtır. Sinema, mitoloji ile benzerlikler taşır, dünyayı insanlar için anlamlandırılabilir kılmaya çalışır. Sinema gerçekliği yeniden-biçimlendirir, kitleler için düşlerin gerçeğe iç içe geçtiği dünyalar kurgular, kutsal gerçekler üretir. Kapitalist üretim ilişkilerinde metanın insanın denetiminden çıkarak, insanı denetim altına alması ile yaşanan “meta-fetişizmi”nin bir benzeri sinema alanında yaşanır. Sinemada sıradan insandan farklı olmayan bireyler fetişleştirilir ve tüketilen metalara dönüştürülür. Sinema fetişler yaratarak bu fetişleri mitlere eklemeyerek kendini kutsal bir alan olarak sunar. Sinemasal mekan ve zaman da bu süreçte kutsallaşır. Sinemanın kutsal bir mitoloji haline gelmesi ve tüketilecek haz verici bir metaya dönüşmesi

kültürel alanda en etkin egemen ideolojiyi yayan ve yeniden üreten aygıt haline getirmiştir. Buna karşın sanatsal olmaya çalışan, metalaşmaya direnen muhalif sinema, insanları rahatsız da etse gerçekleri çıplak halleriyle toplumsal bilinç yapısında kırılmalar, yerinden çıkmalar yaratan yaratıcı bir anlatım diliyle aktarma çabası içerisinde. Bu süreçte, sinemanın yarattığı mitler toplumsal bilincin ve ruhun özgülleşmesine gönderme yapan mitlerdir. Mitler unutmaya, kaçış ve haz için kullanılabilir gibi, anımsama, farkındalık ve farklılığın da anlatımında kullanılabilir. Sonuçta, sinema insanlara kendi gerçekliklerini anlamaları bağlamında etkin olanaklar sunan düşsel bir dünyadır. Mitoloji günümüzde en etkin biçimde sinemada kendi varoluş koşullarını yeniden üretmiştir. Mitolojik yapıdan beslenen sinema, toplumsal bilinç yapısı üzerinde etkin bir kültürel araç olarak, egemen ideolojinin üretici aygıtlarından birisidir. Sinema büyük katkı sunduğu fetişistik kültür, içerisinde yaşanan üretim ilişkilerinin bir yansımasıdır. Sinema, bu bağlamda sanatsal bir gönderime sahip değildir, tüketim kültürünün, "kültür endüstrisi"nin bir parçasıdır. Mitler ve sinema insanları, kendi gerçekliklerinin farkındalığını üretmek, maddi yaşamlarını dönüştürebilecekleri yaratıcı bir düş dünyasına çağırır, onlara yeni dünyaların haritalarını verir, sonuçta insan düşleri kadar özgürdür (Çoban B., trz.).

Bazı film ve kitap serileri zaman zaman güçlü mitolojik yönler barındırırlar ki derin ve karışık felsefi sistemlere doğru gelişebilir. Bunları kimileri mitoloji olarak yorumlar, kimilerine ise göre bunlar nesnel ve bilimsel bağlamda mitoloji olarak tanımlanamaz. İnsanların inanmadıkları ve ruhâni bir bağ kuramadıkları şeyler, gerçek anlamda mitoloji seviyesine ulaşamaz. Nesilden nesile aktarılan söylenceler, efsaneler, bir ulusun söze dayalı belleğini oluştururken bir yandan da o ulusun hayal gücünü ortaya koymaktadır. Evrenin oluşumuna, tanrılara ve kahramanlara dair söylenceler, mitolojinin belli başlı sınıflarıdır. Hatta bir çoğunda ortak hikayeler de bulmak mümkündür. Mitoloji sinemaya aktarılırken genelde iki yol izlenmektedir. Ya doğrudan mitolojik hikayenin filmini çekmek (Beowulf, Minotaur, Clash of the Titans..vs.), ya da mitolojik hikayeyi çağdaş bir metne sokmak (Yüzüklerin Efendisi, Star Wars, Harry Potter, Percy Jackson, Narnia Günlükleri, Mumya..vs). Eskiden stop motion tekniğiyle sinemaya aktarılan mit karakterleri günümüz izleyicisi için inandırıcılıktan uzaktı. Ancak efekt kullanımının kolaylaştığı ve daha gerçekçi sonuçlar verdiği günümüzde mitolojik yaratıklar ve kahramanların yeniden yaratımı artık daha kolaylaşmıştır (Sayıcı F., trz.).

Ömer Tecimer'in şu yorumu hayli ilgi çekicidir: "Öyle görünüyor ki günümüzde sinema salonlarında film izleme deneyimi, kabile ateşinin etrafında toplanarak anlatıcılığı dinleme ritüelinin yerini almıştır. Sinema izleyicisi, karanlık salon-

da oturur ve projeksiyonun yansıttığı imgelerin titrek ışığına bakar. Tıpkı ateşin çevresinde oturup oynaşan alevleri izlerken kendilerini yansıtan, tanımlayan, belirleyen ve böylece yeniden yaratan öyküleri birbirlerine anlatan atalarımız gibi. 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. Bu bağlamda mitoloji ve sinemanın benzerlikleri ve işleyişleri alegorik bir dilde buluşur, kullandıkları semboller ile gerçeklerden yola çıkan olayları aktarır, önermeler sunarlar. Sinema, temellerini oluşturan mitos ile bağlarını her zaman güçlü tutmuş, ondan beslenmekten hiçbir zaman kaçınmamıştır" (Gencay K., a.y).

Dünya çapında milyonlarca satmış, klasik mertebesine ulaşmış "Narnia Günlükleri"nin de ana kaynağı mitolojidir. Yaşlı bir profesörün evinde saklambaç oynarken tesadüfen keşfettikleri bir gardrop sayesinde yepyeni dünyalara açılan dört çocuğun macerasını konu alan hikaye, konuşan hayvanları ve mitolojik yaratıklarıyla peri masallarındakine benzer büyüleyici bir dünyanın resmini çizmektedir. "Yüzüklerin Efendisi"; 2000'li yıllarla beraber insanlığın dinlere yönelişi ile sihir, büyü, hurafe ve aşırı mistisizme yönelmesi ile orantılı bir seyir takip etmektedir. Bu olguyu sinema dünyası ve görsel medyanın işlediği unsurlarda da görebiliyoruz. Harry Potter Serisi özellikle Yüzüklerin Efendisi bölümü ile uluslararası bir dalga oluşturmuş, çocuklar ve ergenlerin zihninde yeni alanlar açmakla beraber onları doğal olandan, makul yönelişlerden ve hayatın gerçeklerinden uzaklaştırmıştır. Edebiyat tarihine fantastik alanda damgasını vuran ve dünya çapında fanatikleri olan, J.R.R. Tolkien imzalı Yüzüklerin Efendisi, Grek mitolojisinden Doğu efsanelerine kadar her türlü alt hikayeyi barındırıyordu (Sayıcı F., a.y). 2009 yapımı Avatar filmi ise, "anti-ütopyik bir bilim-kurgudur. Orta çağlarda ütopyalarla meşgul olan Batı, sonsuz "terakki" hülyası içinde ürettiği bilim ve teknolojinin menfi tesirleri karşısında 20. asırda anti-ütopyalar üretmeye başladı. Avatar, bu açıdan, Darwinizm'i sistemleştiren Julian Huxley'in torunu Aldous Huxley'in dedesine inat, bilim ve teknolojinin dünyasını fevkalâde hicveden Brave New World'üne benzemektedir (Ünal A., a.y.).

Mitolojinin sinemaya aktarımı dışında kalan sözünü ettiğimiz bu örnekler, modern zamanlarda sınırları aşan insan muhayyilesinin teknoloji ile birleşmesinin birer tezahürü olarak karşımızda durmaktadır. Mitolojik unsurlar bu defa varlığını kutsal ve dini olandan almak yerine kendi ürettiği argümanlardan almaktadır.

4.2. Mitik Temalar ve Televizyonla Gelen Mitoloji

“Hurafenin olmazsa olmazı mitolojik anlatılardır. Çünkü mitolojik anlatı hurafeyi meşru hale getirmekte ve insanların kanıksayıp içselleştirmesini sağlamaktadır. Sinemada olduğu kadar tv dizilerine baktığımızda pagan dönemin etkilerini görebiliriz.” (Gündüz, röportaj, trz.).

Görsel medya ve sinema dünyasındaki sihirli ürünlerin küresel dalgasının yansımaları son zamanlarda Türkiye’deki birçok dizinin de konusunu oluşturmuştur. Çocukların ilgi odağı haline gelen bu tür yapımlar çocukların dünyasına ilk olarak; “Sihirli Annem”, “Ruhsar”, “Büçür Cadı ve Perili Ev”, ve “En İyi Arkadaşım”la girdi. Alınan yüksek reytingler üzerine arkası geldi; “Acemi Cadı”, “Selena”, “Taşların Sırrı” ile devam etti. Bu diziler Allah, melek, mucize, ahiret, ilahi adalet, dünyevi ve uhrevi müeyyide gibi dini kavramların tasavvurunun çarpıtmakta ve farklı bir mecraya sürüklemektedir. Dizilerde genel olarak metafizik alana kolayca girilmekte, metafizik kahramanlar normal hayatın bir parçası olarak sunulmaktadır. Olağanüstü kurgu, normal, reel ve sıradan hayat üzerinde baskı kurmaktadır. Zaman ve mekan kolay bir şekilde sekteye uğratılmaktadır. Hayali kahramanlar aynı anda iki yerde birde bulunabilmekte, zamanda gezinti yapabilmektedir. Basit ve sınırsız sihir olayları ise aile, okul ve sosyal hayatı bir felce uğratacak niteliktedir. Dizilerde eşyalar insana, insanlara hayvanlara, sosyal roller birbirine dönüştürülmektedir. Keza bu dizilerde metafizik ve kutsal alan olabildiğince normalleştirilmekte ve maddileştirilmektedir. Bu durum insanın kutsala ve manevi alana yönelik merak, ilgi ve saygısı azalmakta, bu alanları insan zihninde kolayca işgal etmektedir. İnsan hayatı metafizik alanın sihir ve büyü yoluyla normalleştirilmesi sonucu maddi boyutuna indirgenmektedir (Görmez, 2008:2-4).

Çocuklarda Allah inancının oluşması için din eğitimi teorisyenleri arasında çeşitli yaklaşımlar söz konusudur. Fakat bu teorisyenlerin büyük çoğunluğu metafizik inançlara yönelik epistemolojik seyrin somuttan soyuta doğru kademel ve yaş guruplarına yayılmış bir seyir izlemesi gerektiği konusunda hemfikir olmuşlardır. Bu teorisyenler Allah inancının insanın dünyasında sağlam zihinsel temellere oturması için doğrudan bir Allah tasavvurunun çocukların dünyasına indirilmesinden ziyade çocuğun epistemolojik gelişimine uygun bir şekilde somuttan soyuta doğru ilerlemesini savunmuşlardır. Söz konusu dizilerde ise hayali kahramanlar normal hayatın bir parçası olarak ve hayata içkin şekilde sunulmaktadır. Bu yaklaşım hem çocuğun metafizik ve soyut olana yönelik tasavvurunu gözetmemekte hem de kalıcı bir zihinsel

bulanıklığa sebep olmaktadır. Bu durum reel olan ile hayali olan, somut olan ile soyut olan arasında çocukların zihinsel bir bulanıklığa düşmesine sebep olabilmektedir. Maddi olan ile manevi olan arasında yaşanan bu tür bir zihinsel bulanıklık her şeyden önce çocuklarda sağlıklı bir Allah tasavvuru ve idrakinin oluşmasını güçleştirebilecektir. Sihir dizileri sihir ve büyü olaylarını neredeyse mucize niteliğinde sunmakta, toplumda din adına hurafe ve batıl inançların yaygınlık ve meşruiyet kazanmasına sebep olmaktadır. Bu iki alan içten içe birbirlerine hizmet etmektedir. Sihir ve büyü dizileri çocuk ve ergenlerde eğlence unsurunun ötesine geçmekte, onları aşırı bir özentiye yol açarak özgüven duygusunun kaybolmasına neden olmakta, onlara gerçeklikten uzak bir dünya sunmakta, onları eylemsizliğe alıştırmakla tembelliğe alıştırmakta ve hayat mücadelesinde hiç de gerçekliği olmayan hayali kahramanların yardımlarına onları inandırmaktadır. Sihirli dizilerin getirdiği metafizik alanla ilgili çarpık anlayışları dini içerikli programlarda da görebilmek mümkündür. "Sırlar Dünyası" tarzındaki yapımlar bizzat sihir ve büyüü esas almamakla beraber İslam'ın kader, müeyyide ve ilahi adalet gibi ilkelelerini insan hikayeleri özelinde Kuran'ın ruhu ile de örtüşmeyecek şekilde aşırı mistisizm ve sır telakkileri eşliğinde işlemektedir. İlahi adalet bu dünyada işlenen olumsuz olayların hemen akabinde tecelli edecek şekilde sunulmaktadır. Aynı şekilde mistisizmin getirdiği bir olgu olarak bilge bir kişi normal hayatı geriden takip etmekte, ansızın kahramanı ile ilişkiye geçmekte ve kişi yaptığı iyiliğin ve kötülüğün müeyyidesini peşinen görmektedir. Dolayısıyla toplumda din ve hurafe üzerinden insanların hayatlarına giren zümreler bir şekilde olumlanmaktadır. "Sırlar Dünyası" programında sunulduğu şekliyle ahiret inancı ve ahiretteki müeyyide de dönem dönem İslam'ın ahiret inancı ile uygun olmayacak şekilde sunulmaktadır. Örneğin kişinin bilge bir insan tarafından sorgulanması olgusu ahiret inancının ve hesap gününü tamamen maddileştirmekte ve normalleştirmektedir (Görmez, a.y.).

6. SONUÇ

Mitoloji, evreni ve insanın varlığını düş gücü ile oluşturulan kutsal modeller yoluyla anlamlandırma tarzının ürünleridir. Her milletin, milli tefekkürünün, milli psikolojisinin, kendine has özelliklerinin ilk kaynağı mitolojidir. Geniş manada mitoloji, dünyayı algılama sistemi olup bu algılamayı sistemleştiren dünya görüşüdür. Modern zamanlarda ise kitle iletişim araçları mitleri etkin bir biçimde kullanmakta ve egemen kültürel ideolojilerin toplumsal bağlamda yayılmasını sağlamaktadırlar. Toplumun bilinç yapısının biçimlendirilmesinde günümüz kit-

le iletişim araçlarının ve bu araçların üst belirlediği kültürün oldukça önemli bir işlevi vardır. Mitsel olanın sürekliliğini sağlayan ise onun bilinçdışı aktarım ile tüm toplumların kültürel yeniden üretim sürecinde kendisini yeniden üretebilmesidir. İletişim alanındaki gelişimle birlikte kültürel alanda yaşanan gelişmeler bu teknolojik etkileri de kapsar. Bu kapsama süreci toplumsal bilinçdışının etkilerini taşır, mitoloji kendini böyle bir süreçte somut şartlara göre yeniden tanımlar biçimlendirir ve sürecin bir parçası olarak işlemeye başlar. Tüm toplumsal değişimler kendi mitolojilerini de üretirler. Yaşanan tüm yeniden-üretim süreçleri, temelde mitolojik etkinin izlerini taşır. Bu bağlamda, sinema kültürel alanın en etkin sanatsal biçimi olarak mitolojik hatta ideolojik işlevlerin etkisinden kurtulamaz. Kitle kültürü, popüler kültür, alternatif kültür vb. tüm kültürel alanlar, kendilerini aynı "toplumsal kültür" alanında var ederler ve etkileşimli bir biçimde yeniden üretirler. Bu durum hangi zaman diliminden geçilirse geçilsin, insanın kutsalla olan ilişkisinin sonsuza kadar süreceğinin ispatı niteliğindedir.

7. KAYNAKLAR

- Ali Ünal, "Avatar Filmi ve Risale-i Nur'un Anlattığı", 11 Ocak 2010, <http://www.zaman.com.tr/yazar.do?yazino=938565> (Erişim: 03.03.2012)
- Ali Yayla, <http://web.itu.edu.tr/~yayla/turkmit.pdf> (erişim:09.03.2012)
- Ataol Behramoğlu, 21 Ocak 2012, "Dinlerin Dönüşü", <http://www.cumhuriyet.com.tr/?hn=309652> (erişim: 10.03.2012)
- Barış Çoban, "Sinema, Mitoloji, İdeoloji" http://independent.academia.edu/bariscoban/Papers/615556/SINEMA_MITOLOJI_IDEOLOJI (erişim: 03.04.2012)
- Ferda Ercan Uyulan, "Batıl İnançlar", trz. http://www.egelif.com.tr/L/TR/mid/381/yazarid/55/yaziid/788/Ferda_Ercan_UYULAN-Batil_inanclar.htm, (erişim: 02.04.2012)
- Fırat Sayıcı, "Sinema ve Mitoloji", <http://www.cinedergi.com/sayi/24/24/28.htm> (erişim: 01.04.2012)
- Fuzuli Bayat, *Mitolojiye Giriş*, Ötüken Neşriyat, İstanbul, 2007
- James G. Frazer, *Altın Dal*, çev: Mehmet H. Doğan, Payel Yayınları, İstanbul, 1991
- http://www.egelif.com.tr/L/TR/mid/381/yazarid/55/yaziid/788/Ferda_Ercan_UYULAN-Batil_inanclar.htm (erişim: 05.03.2012)
- Kartal Özal, "Kahramanın Ruhsal Yolculuğu", <http://www.humanistakademi.com/kahraman-ruhsal-yolculugu/> (erişim: 30.03.2012)
- Korhan Gencay, trz., "Mitoloji ve Modern Zamanlar Üzerine Bir Deneme", <http://sessizligin-sesleri.blogspot.com/2010/02/kgmitoloji-ve-modern-zamanlar-uzerine.html> (erişim: 01.03.2012)
- Mehmet Görmez, "Televizyon Ekranlarında İzlenen Sihirli Dizilerin Oluşturduğu Din Algısı", (07 - 08 Ekim 2008 / İstanbul Princess Otel / RTÜK)
- Mircea Eliade, *Dinler Tarihi (İnançlar ve İbadetlerin Morfolojisi)*, çev: Mustafa Ünal, Serhat Kitabevi Yayınları, İstanbul, 2005
- Şinasi Gündüz, "Gündelik yaşamda modern hurafeler", röportaj, <http://www.dunyabizim.com/?aType=haberYazdir&ArticleID=8909&tip=haber> (Erişim: 07.04.2012)