

**Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi**  
*Atatürk University Journal of Faculty of Letters*  
**Sayı / Number 63, Aralık / December 2019, 83-108**

**SİNEMADA METİNLERARASI ÖĞELER OLARAK MİTLER:  
NERDESİN BE BİRADER? FİLMİ ÖRNEĞİ**

**Myths as Intertextual Elements in Cinema:  
The Example of O Brother Where Art Thou? Movie**

(Makale Geliş Tarihi: 29.07.2019 / Kabul Tarihi: 23.10.2019)

**Özcan DEMİR\***

**Öz**

Sinema, bir sanat dalı olarak metinlerini insanlığın ortak kültürel ve sanatsal mirasını kullanarak üretmektedir. Tarih öncesi çağlardan itibaren insanların doğayı ve anlamlandıramadıkları olguları açıklayabilmek için oluşturdukları mitler, varlıklarını günümüzde de sürdürmektedir. Farklı metinler arasındaki ilişkilerin tespitine dayalı metinlerarası yaklaşıma göre; sinema içerikleri, diğer edebi ve sanatsal metinlerde olduğu gibi inceleme konusudur. Edebiyat ve sinema kuramcılarının göre; sinemanın yaygınlaştırdığı ve izleyicisine göre biçimlendirdiği içerik, mitlerden uyarılma ya da referanslar düzeyinde yararlanmaktadır. Bu çalışmada, öncelikle mit ve metinlerarasılık kavramları sinema ile ilişkilendirilerek açıklanmıştır. Sinema metinlerinin, mitleri çağdaş dünyada yaşatan metinlerarası referanslar barındırdığının gösterilebilmesi için Odise Miti ve O Brother Where Art Thou? (Nerdesin Be Birader? - Joel Coen, 2000) filmi karşılaştırılmıştır. Rus halkbilimcisi Vladimir Propp'un önerdiği biçimcilik ve yapısalılık arasında köprü oluşturan "dizimsel çözümleme" ve "dizisel çözümleme" yöntemleri ile metinler arasındaki biçimsel benzerlikler üzerinde durulmuş; metin çözümlemesi ile yapısal düzeydeki benzerliklerin tespitinin yapılması amaçlanmıştır.

**Anahtar Sözcükler:** Sinema, Metinlerarasılık, Mit, Edebiyat, Sana

---

\* Dr. Öğr. Üyesi, Gaziantep Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sinema ve Televizyon Bölümü, *Assist. Prof. Dr. Gaziantep University, Faculty of Fine Arts, Department of Cinema and Television*, [ozcandd@hotmail.com](mailto:ozcandd@hotmail.com), ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9273-7672>

### Abstract

Cinema forms its texts by using the common cultural and artistic heritage of humanity. Myths which are created by humanity since prehistoric ages in order to explain natural facts and understand various phenomenon around it maintain their existence in the present. According to the intertextual approach, content of cinema is a subject of the examination like in other literary and artistic texts. According to the theoreticians, the content which was widespread and shaped for its audience makes use of myths at the adaptation level and textual references. In this study, primarily the myth and intertextuality concepts are explained in relation to cinema. In order to reveal that cinema texts contain intertextual references, Odyssey Myth and O Brother Where Art Thou? (Joel Coen, 2000) movie are compared. "Serial analysis" and "sequential analysis" methods, of Russian folklorist Vladimir Propp are used to find the formal similarities, and textual analysis method is used to reveal structural similarities between texts.

**Keywords:** Cinema, intertextuality, myth, literature, art

### Giriş

Sinema sanatı, kendisine içerik sağlayacak biçimde pek çok farklı sanat dalıyla etkileşime girmiştir. Hedeflediği mesajı iletebilmek için edebiyat, sahne sanatları, resim ve mimari alanlarında üretilmiş olan ve her biri ayrı metinler olarak düşünülmesi mümkün eserlerden yararlanmıştır. Sinema metni üretiminde eserin aslına sadık kalınarak yapılan uyarlamalar (adaptasyon) yanında metinlerarasılık (intertextuality) ya da söylevlerarasılık (interdiscursivity) olarak isimlendirilen yöntemlere de başvurulmuştur. "*Bir olgu olarak metinlerarasılık, kimi zaman bir metnin farklı alanlara ve kültürel alanlara ait diğer metin ve/veya söylemlerle olan bir dizi ilişkisi olarak tanımlanmaktadır* (Zengin, 2016: s. 299)." Metinlerarası perspektife göre anlam, kelimelerin, işaretlerin veya yalıtılmış metinlerin içsel bir özelliği değildir, ancak diğer bağlamlardaki farklı işaret ve metinlerle ilişkilerden ortaya çıkar (Prentice ve Barker, 2017). Robert Stam'a göre; kaynak metinler de yoğun bir metin ilişkileri ağı ile ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle, metinleri süregelen metinlerarası referans sürecinde yer aldıkları, birçok farklı ürünle etkileşim halinde yeni metinler üreten sonsuz bir süreçte oldukları ve kesin bir kaynak metin tespitinin mümkün olmadığı görüşünü benimsemeden anlayabilmek mümkün değildir (aktaran Geraghty, 2006: s. 163). Ele aldıkları konular ortak olsa da tek bir metnin ebediyen varlığını koruması ya da sürekli bu metne başvurulması yerine insanlar tarafından sürekli değiştirilen ve yeniden üretilen metinler oluşturulmaktadır.

Anlatı sineması, gelişme sürecinde kendi metinlerini üretirken insanoğlunun kültürel ve edebi gelişim sürecinde ürettiği mitlerden de yararlanmıştır. Temel antropolojik kavramlardan olan mitler, yazı öncesi toplumlarda sözlü edebiyat ürünleri olarak ortaya çıkmıştır. Birçok farklı yorumuna rastlanan mitlerin temelde tüm yerel kültürlerde ortak birtakım öğeleriyle varolduğunu söylemek mümkündür

(O'Neill, 2018). İnsanoğlu için evrenin ve kendi varoluşunun cevabı bulunması gereken sorular olduğunu söylemek mümkündür. Bilim ve teknolojinin günümüzdeki boyutlarında olmadığı dönemlerde dünyayı ve doğa olaylarını açıklayabilmek amacıyla mitler (söylen - myth) üretilmiştir. Mitler, doğa güçlerini ve doğaüstü yaratıkları vurgulayan hayal ürünü öykülerdir. İnsanlık tarafından kabul görmelerinin ve varlıklarını sürdürmelerinin temel nedeninin evrenin bilinmezliği karşısında iç huzuru sağlamaları olduğu görüşü kabul görmektedir (Estin ve Laporte, 2008: s. 1). “Söylenler ilk çağlardan bu yana dünyayı (ister küçük bir çevreyi kapsasın, ister geniş boyutlarda olsun) açıklama ve sorunlara bir çözüm önerme biçimi olarak evrensel kültürdeki yerini almış[tır] (Kırmızı, 1990: s. 1).”

Mitler, ilk anlatanı bilinmese de zaman içinde küçük değişikliklere uğrayarak varlıklarını sürdürmüşlerdir. Bunun nedeni, benzer olayların açıklanmasında değişik dönemlerde aynı mitlere ihtiyaç duyulmasıdır. Sözlü kültürün egemen olduğu dönemde anlatılan mitler günümüzde kitle iletişim araçları ile anlatılmaktadır. Roland Barthes’a göre; mitolojinin temeli ancak tarihî olabilir, çünkü mit tarihin seçtiği bir sözdür, nesnelerin “doğa”sından fişkırmaz. “Öyleyse, ille de sözlü olması gerekmez; yazılardan ya da gösterimlerden oluşabilir: Yazılı bir söylem olabilir, ama fotoğraf, sinema, röportaj, spor, gösteri, tanıtım da söylensel söze dayanak olabilir (Barthes, 1996: s. 180).” Mitlerin tarihsel değişimi sürecinde sinemanın da bu değişime hizmet eden sanat kollarından birisi olduğunu söylemek mümkündür (Yüksel, 2016: s. 129).

Anlatı sineması, edebiyat yazınının özelliklerini başlangıçtan bugüne kullanmıştır. Aynı zamanda, mitlerin aktarıldığı bir ortamdır. Mitlerin sinemaya aktarımı tüm mitin olduğu gibi aktarılması biçiminde olabildiği gibi çağa ve izleyicinin tercihlerine göre uyarlanmış metinler yoluyla da yapılabilmektedir.

Bu çalışmada, Odise Destanı ile yönetmenliğini Joel Coen’in yaptığı 2000 yılı yapımı *O Brother, Where Art Thou?* (Nerdesin Be Birader?) isimli filmin metinlerarası bağlantısının ortaya konulması amaçlanmıştır. Çalışma kapsamında yapılan dizisel ve dizimsel çözümlemeler ile mitlerin temel anlatı özellikleri ile sinemaya taşındığının ve sinemanın günümüzde mitlerin yeniden üretimi sürecinde yeni ortamlar olduğu gösterilmesi amaçlanmıştır. “Anlatı sisteminin inşa edilebilmesi için anlatılara cümle gibi tek bir birim olarak yaklaşılması gerekir (Allen, 2004: s. 57).” düşüncesinden hareketle Homeros’un Odise Miti ve Nerdesin Be Birader? filmi ayrı birer metin olarak ele alınmıştır. Çalışmada ilk olarak Odise Miti’nin yapısı incelenmiştir. Bunun ardından Nerdesin Be Birader? filminin yapısı üzerinde durulmuştur.

### 1. Sinema ve Metinlerarasılık

Metin kavramı açısından sinema filmi, yapısal bütün oluşturan bir eserdir. Roland Barthes'e göre; "eser", nesnenin görüngüsel yüzeyidir. Önceden var olan ve tasarlanmış olan anlamı içeren tamamlanmış üründür. "*Metin ise metodolojik bir enerji alanı, yazarı ve okuru birlikte emen bir üretilimdir* (aktaran Stam, 2014: s. 197)." Metinlerarasılık, yirminci yüzyılın sonlarından itibaren üzerinde sıkça durulan edebi kavramlardan birisi olmuştur. Farklı metinler arasındaki ilişkilerin tespiti için dayalı yöntem, teorik olarak 1960'lı yıllarda Julia Kristeva tarafından ortaya konulmuş, Rus edebiyat teorisyeni Mikhail Bakhtin ve Kristeva'ya destek olan Roland Barthes'in etkisiyle yayılmıştır. Pragmatizm ve yapısalcılık gibi felsefi ve edebi akımlardan beslenmiştir (Prentice ve Barker, 2017).

Metinlerarasılık, kapsamı ve inceleme biçiminin tanımlanması açısından eleştirilmiştir. "*Bir metnin içinde yer alan diğer metinler şeklinde en geniş anlamda ifade edilebilen bu uygulama, araştırmacılara yazar, hem metin hem de okur boyutuyla inceleme imkânı sunar* (Bulut, 2018: s. 1)". Yöntemin öncüsü Kristeva'ya göre, her metin metinlerarasıdır ve diğer metinlere bağlıdır. Roland Barthes *Image/Music/Text* adlı eserinde "... *metin tek bir 'teolojik' anlamı açığa çıkararak kelimeler dizisi değil; hiçbiri orijinal olmayan çeşitli yazımların harmanlandığı ve çatıştığı çok-boyutlu bir uzamdır* (aktaran Stam, 2014: s. 197)." sözleriyle metinlerarası ilişkilere ve süreklilik içerisindeki bağlantılarına dikkat çekmiştir. Metinler, kendilerinden önce ortaya konulan metinlerle etkileşime girmekte, onları yeniden yazmakta değiştirmekte ya da parodisini yapmaktadır (Zengin, 2016: s. 300). Kristeva'nın günümüzde de kullanımı tercih edilen metinlerarasılık tanımı metin ve yazar arasındaki ilişkinin sistematik bir incelemesini yapmak yerine; metin ile okuyucu arasındaki ilişkiye odaklanmayı tercih etmesiyle eleştirilmiştir (Koutrianou, 2006: s. 146).

Edebiyat teorisyeni Mikhail Bakhtin, Avrupa'daki göstergebilimcileri etkileyen diyalojizm anlayışını oluşturmuştur. Diyalojizm, metinlerin kapalı ve diğer metinlerden yalıtılmış olarak var olmadıklarını savunan bir anlayıştır. Onları sadece biçimlerine göre analiz etmektense sözcüklerin diyalojik özelliklerine göre de analiz etmek gerekmektedir. Sözkonusu analiz, kelimelerin semantik ve ifade katmanları düzeyindeki içsel diyalogunu kapsamalıdır (Bakhtin, 1981: s. 279). Her metin kendi dışındaki metinlere göndermeler içermektedir. Diyalojizm, Kristeva tarafından metinlerarasılık kavramıyla geliştirilmiştir. "*Bakhtin, söylemlerin tarihsel, toplumsal, kültürel, geçmişleri ve çevreleriyle birlikte ele alınması gerektiğine inanır; böylece bir metnin hem kendinden önceki metinlerle, hem de bu metni okuyuların yaratacakları metinlerle çoksesli bir ilişki içinde bulunduğunu belirtir* (Rifat, 2012: s. 163)."

Metinlerarasılık, bir metinle diğer metinler arasında çeşitli bağlantılar olduğunu gösterir. Bağlantıların kurulmasının doğrudan alıntı, atıf, kinaye, taklit; postmodern metinlerde sıkça rastlandığı biçimde kolaj, parodi, pastiş; edebi uzla-

şımların kullanımı ve yapısal paralellik gibi yöntemleri bulunmaktadır. Her türlü kaynaktan bilinçli ya da bilinçsiz şekilde yapılan alıntılara da metinlerarası gönderme olarak bakmak mümkündür.

Edebiyat alanında yapısalcılıktan postyapısalcılığa geçiş döneminde ortaya çıkan Kristeva'nın metinlerarasılık kavramı, Allen Graham tarafından edebiyat çalışmalarında nesnellik iddiası, bilimsel titizlik ve metodolojik kararlılık gibi ilkelere yerini belirsizlik, öznellik ve kişisel beğenilerin alması olarak tanımlanmıştır. Roland Barthes'e göre metinlerarasılık yaklaşımı okuyucunun, yazarın geleneksel anlamdaki güç ve otoritesinden özgürlüğünü kazandığını ilan etmesine yol açmıştır (aktaran Martin, 2011: s. 148).

Edebiyat alanına ait metinlerin sinemaya aktarılması sürecinde yapılan değerlendirmelere de kaynaklık eden metinlerarasılık çalışmaları yönetmen ve senaristin düşünceleri kadar izleyicinin yapımı nasıl yorumladığına ilişkin değerlendirmelerin de önemsenmesi gerektiğini savunmuştur.

Sinemanın ortaya çıktığı ilk yıllarda bir hikâye anlatma ortamı olduğunu söylemek güçtür. 1895 yılında Lumiere kardeşlerle başlayan ve sonra Melies ile devam eden süreçte yeni keşfedilen araçla elde edilen görüntülerin izleyiciye sunulmasına dayalı bir yöntem olduğu söylenebilir. 1906-1907 yıllarına kadar Gunning'in "atraksiyonlar sineması" (attractions cinema) olarak isimlendirdiği dönemde, Lumiere ve Melies'in aralarında bulunduğu pek çok sinemacı tarafından hikâye anlatmanın bir yolu olarak değil; yanılısamaya dayalı büyümlü bir araç olarak değerlendirilmiştir (Gunning, 2013: s. 146). Sinemacılar filmlerine dayanak oluşturan senaryoları izleyiciye aktarmaya çalıştıkları ilginç görüntüler için bağlam oluşturma amacıyla kullanmışlardır. Atraksiyonlar sineması, bir metin olarak filmin gücü ya da içeriği üzerinde durulmasına yönelik değil; sadece aracın gizemine dayalı bir anlayışın ürünlerini sınıflamaya yöneliktir (Strauven, 2006: s. 17). Sinemanın insanları hayrete düşüren ve eğlendiren bir pratik olmaktan çıkması için hikâye anlatma gücünün keşfedilmesini beklemek gerekmiştir. Griffith'in yaptığı gibi izleyiciye öyküler anlatılmaya başlandığında edebiyat ve diğer sanat dallarıyla etkileşimin de önü açılmıştır.

Bahsedilen etkileşimin destekleme ya da birbirini mükemmelleştirme biçiminde anlaşılması daha doğru olacaktır. Aksi halde, edebiyat, sinema ve diğer sanat dallarının birbirinden farklı ifade araçlarına sahip oldukları gerçeği gözden kaçırılabilir. "Edebiyat ve sinema yapıtlarının biçim, biçem ve tema farklılıklarını, bu iki sanatsal medyanın farklarından ayrı düşünmek olası değildir (Yaşartürk, 2013: s. 87)." Sinema, kendi araçlarından kaynaklanan gücü ile ayakta duran, kendi dili ile insanlığın ortak kültürel mirasından beslenen bir sanat dalıdır. Kurgu (fiction) ve öykü (narrative) temelli ilerleyen sinema filmi bir metin olarak kendinden önce yapılmış filmlerden ve diğer kitle iletişim araçlarının içeriklerinden etkilenmiştir.

Sinema filmlerinin başka ortamlar için hazırlanmış metinlerden uyarlanmasında, üretildikleri çağın özelliklerinin de değerlendirilmesi önemlidir. Bu alanda yapılan çalışmalar, üç farklı dönemde incelenmiştir. Leitch ve Meikle'a göre; ilk dönemde, Vachel Lindsay ve Andre Bazin edebiyat ve sinema uyarlaması arasındaki ilişkiyi sunum yöntemleri bağlamında ele almıştır (Leitch ve Meikle, 2018). Bazin'e göre; romanların sinema adaptasyonları eserleri karakter ve konu bağlamında basitleştirmektedir. Eserlerin sinemaya uyarlanmaları onların toplumun daha büyük bir kesimine ulaşmalarını sağlamaktadır. Sinema, romanın yerini almaktan çok onu güçlendirmektedir. Bu noktada; Bazin'in en önemli tespiti ise romanların "mit üretici" olduklarıdır (Bazin, 2015: s. 5). Andre Bazin de kendisinden önceki edebiyat kuramcılarının mitlerin farklı ortamlarda yeniden üretildiği ve başka metinlerle sürekli dolaşıma sokulduğu düşüncesini doğrulamıştır. Bu durumda; "orijinal esere bağlılığın retoriği içerisinde hapsolmaktansa, uyarlamaların diyaloglar açısından incelenmesi gerekmektedir (aktaran Köksal, 2017: s. 28)".

İkinci dönemde, edebiyat eserlerinden sinemaya uyarlamalar eser bazlı değerlendirilmiştir. George Bluestone; sözel ve görsel temsil yöntemleri arasında kategorik ayrımlar olduğunu varsaymıştır. Üçüncü dönemde, Robert Stam, kaynak metinler ve adaptasyonlar arasındaki ayrımları; Kamilla Elliot ise sözel ve görsel metin ayrımlarını reddetmiştir (Leitch ve Meikle, 2018)".

İkinci ve üçüncü dönemde egemen olan bakış açıları bağlamında, sinemaya yapılan adaptasyonlarda odakta tutulmanın sinema sanatı değil; izleyici olduğunu söylemek mümkündür. Sinema ortamına farklı zamanlarda yapılan uyarlamalarda özgün metnin içeriğine sadık kalınmasından çok; mesaj içeriğinin korunmaya çalışılmasını metnin evrenselliğini izleyici düzeyinde sürdürme çabasına bağlamak mümkündür. Uyarlanan metnin bir roman ya da mit olması onun anlatılacağı ortamın önceliklerinin değerlendirilmesi bağlamında önemlidir. Sinema izleyicisi ve sinematografik öğelerin kullanımı asıl metnin formel özelliklerinin önüne geçmektedir.

Roland Barthes'in edebiyatta metinlerarasılık açısından vurguladığı okuyucu odaklı değerlendirmenin; sinemadaki karşılığını izleyici odaklı bir üretim sürecinde bulduğunu söylemek mümkündür. İzleyicinin sanata erişimi sinema ve kitle iletişim araçlarının kullanımı ile mümkün olmaktadır. Bazin'in vurguladığı üzere sanat eseri form olarak tektir. Bir metinden hareketle tiyatro oyunu yazılması ya da sinema filmi çekilmesi üç yüzlü "sanatsal piramidin" her bir yüzüne bu eserlerden birinin yansıtılmasıdır (Bazin, 2015: s. 7). Eleştirmen için önemli olan metnin mesajıdır. Okuyucu ve izleyicinin alımlayacağı da eserin mesajı olacaktır. Sinema ortamına uygun olarak adapte edilmiş metin, mesajın daha fazla bireye ulaşmasını sağlayacak ve metnin dolaşımını hızlandıracaktır.

Sinemanın konu aldığı metinlerin yazılı ya da yazısız edebiyat ürünü olmaları onların görselleştirilmeleri için gereken sinematografik esasları değiştirmemek-

tedir. Edebiyat kuramı açısından, insanlığın sözlü edebiyattan yazılı edebiyata geçişi sürecinde; oluşturulan metinler birbirleriyle etkileşimli olarak varlıklarını sürdürmüştür. Sinema, mitleri zamanın şartlarına ve toplumsal duruma uygun metinler haline getirmektedir. Kültürel ve toplumsal değerlerin taşınmasına farklı metinler üzerinden devam edilmesi, biçimselliğin önüne geçmektedir. Edebiyat ve sinema çalışmalarında metinler ortak nitelikleriyle ele alınmaktadır.

## 2. Sinema ve Mitler

Mitoloji kavramının farklı tanımları yapılırken üzerinde en çok durulan konulardan bir tanesi mit ve bilimsel gerçeklik karşıtlığıdır. İlkel toplumlardaki kolektivizmin bir sonucu olarak topluluğun kendisine ilişkin ortak inanç tasarımları herkes tarafından paylaşılmakta, eposlar sayesinde yeniden üretilmektedir (Ünal, 2015: s. 20). Yazı öncesi toplumlarda mitler, dünyayı ve olguları açıklama biçimi olarak, bugün bilimsel yöntemle oluşturulan tarih gibi alanlarda dahi insanlığın sorularına cevap bulma eğilimde olmuştur.

Bilimsel yöntemle mitlerin temel farklarından bir tanesi, mitolojik bakışa göre geleceğin bugünle ve geçmişle aynı olacağı düşüncesidir. Bilimsel bakış ise; insanlığın varoluşunu ve eylemlerini, tarihi bir süreç içinde ele almış geçmişle bugün ve yarın arasındaki farklılıkları vurgulamıştır (Strauss, 2005: s. 18). Bu değerlendirme, mitlerin dünyayı anlamlı ve tutarlı bir bütün olarak açıklayarak insanlarda tedirginliği ortadan kaldırmak ve toplumsal sürekliliği sağlamak görevini yerine getirmiş olabileceği düşüncesini akla getirmektedir.

Mitlerin, antropoloji, psikoloji ve siyaset bilimi gibi farklı disiplinlerin alanına giren konularda; mekâna ilişkin algının uzamsal gerçekliği nasıl düzenlediğinin anlaşılmasını sağlayan kavramsal bir araç olduğunu söylemek mümkündür (Essebo, 2019: s. 515). Bu tanım, var oluşla ve doğayla ilgili olguların insanın hayal gücüne dayalı biçimde anlaşılması çabasına vurgu yapmaktadır. Joseph Campbell'a göre;

*“Çağdaş akıl, mitolojiyi doğanın dünyasını açıklamak için ilkel, arayış içindeki bir çaba (Frazer); sonraki çağların yanlış anladığı, tarih öncesi zamanlardan gelen şiirsel fantezinin bir ürünü (Müller); bireyi topluluğuna göre şekillendirecek bir alegorik bilgi deposu (Durkheim); insan ruhunun derinliklerindeki arketipsel dürtülerin belirtisi olan bir dizi rüya (Jung); insanın en derin metafizik sezgilerinin geleneksel aracı (Coomaraswamy); ve Tanrı'nın Çocuklarına Görünmesi (Kilise) olarak yorumlamıştır (Campbell, 2017: s. 338).”*

Mitoloji kavramının farklı biçimlerde açıklanabilmesinin nedeni; işlev odaklı değerlendirmelerden kaynaklanmaktadır. Edebiyat alanında yapılan metinlerarasılık çalışmalarında, mitlerin değişiminin ve çağlar boyu varlıklarını sürdürebilmelerinin, işlevlerinin sürekliliğine bağlandığını söylemek mümkündür. Mitler,

anlatılarının ve işlevlerinin taşıyıcısıdır. İçeriklerine dayalı bir mesaj iletmektedirler (Ivanova, 2012: s. 60).

Tunalı, “mitlerin ritus ve arketiplerin tekrarlanması, aktarılması ve dönüşmesi yoluyla masallara dönüştüğüne” vurgu yaparak; oluşan sürekliliğin sinema filmlerine kadar uzandığına dikkat çekmiştir (Tunalı, 2015: s. 362). Roland Barthes’e göre; mitler bir çeşit söylevidirler ve semiyolojinin inceleme alanına girmektedirler. Bu anlamda, söylevler (mitler), sözlü iletişimle sınırlanmadan; metinler, resimler, sinema ve çeşitli sembollerle de taşınmaktadır (aktaran Essebo, 2019: s. 521).

Sinema ve kitle iletişim araçlarının, sahip oldukları erişim kolaylığı sayesinde yeni öykü anlatım ortamları olarak sözlü ve yazılı edebiyat ürünlerinin yerini aldığı söylemek mümkündür. Sinema filmlerine ev ve sinema salonlarında erişim sağlanması okuma alışkanlığı üzerinde olumsuz bir etkiye sebep olmuştur (Clauss, 1996: s. 287). “Sinemanın günümüz bireysel uygarlığının başlangıcından bu yana kitle için sanat yapma yolunda atılan ilk adım olduğu iddia edilmektedir. Sinema, sanatsal ve estetik unsurlar kullanarak, öyküsü, anlatı özelliği ve görsel etkilerle kitlenin ilgisini ayakta tutmaktadır (Onur, 2011: s. 31).” Bu anlamda, bireylerin sözlü ve yazılı edebiyat aracılığıyla taşınan mitlere erişiminde, sinemanın yeni bir ortam sağlayarak yirminci yüzyılın başından itibaren dikkat çektiğini söylemek mümkündür.

Mitlerin yeniden üretimi ve aktarımı sürecinde, kitle iletişim araçlarının etkisiyle üretimin boyut değiştirdiğini söylemek mümkündür. Sinema sanatı yapısal düzeyde dramanın devamıdır. “Mitlerdeki tematik ve örneksel yapı, dramanın ekrana yansımış biçimi olan filmlerde de kendini gösterir. Sinema yalnızca modern mitoloji olmakla kalmaz, kökenini de mitolojide bulur (Tecimer, 2005: s. 11).”

Sinema filmleri modern öykü anlatıcılarıdır. “Sinema mitolojik öyküleri anlatısına malzeme yapabilmekte ve böylece iç içe geçmiş bir işbirliği ortaya çıkmaktadır (Yüksel, 2016: s. 129).” Klasik anlatı sinemasında esas olan gerçekçiliktir. Mitolojinin olguları anlamlandırma amacı da dinleyici açısından gerçekliğin tanımlanması çabasıdır. Klasik anlatı sineması ürettiği biçimle varlığını sürdürmektedir. Buna karşın; “biçimi ile gerçeğin yanında bir başka gerçeklik ürettiğini inkâr eder ve herkes için geçerli olan, genel-geçer ve tek gerçekliği sunduğunu iddia eder (Ersümer, 2013: s. 168).”

Klasik anlatı sinemasının ve Hollywood’un anlatı metni olarak mitleri kabul etmesi kolay olmamıştır. Mitolojinin filmlerin teması olması ile film anlatısının mitolojik esaslar doğrultusunda olması birbirinden farklı kavramlardır. Hollywood filmleri, yapımcıların ve pazarın beklentisi, olay örgüsü oluşturma ve uygun yıldızlarla çalışılarak yapımın daha çok izleyiciye ulaştırılması gibi esaslar doğrultusunda üretilmiştir.



Ticari başarının sürekli hale getirilmesi film yapımının kesin kuralları olan bir endüstri olarak tasarlanmasıyla mümkün olmuştur. Bu noktada, senaryonun ve içeriğin de üretim pratikleri açısından uygun biçimde formüle edilmesi gerekmiştir. 1970’li yılların sonunda hikâye geliştirme amaçlı tasarlanan senaryo el kitapları hedeflenen sistematığın oluşturulmasında etkili olmuştur. Olay örgüsünün üç perdeye ayrılmasına dayalı Aristotoeles’in öngördüğü giriş, gelişme, sonuç esaslı bölümlenme benimsenmiştir (Bordwell, 2016: s. 62).

Belgesel ve deneysel filmler dışarıda tutularak yapılan bir anlatı sineması tanımlamasında iki farklı öğeden söz etmek mümkündür. Bu öğelerden “*öykü; bizlere sunulan ya da çıkarsadığımız olayların bütünüdür. Olay örgüsü; söz konusu olayların belirli bir düzen ve yapı içerisinde düzenlenmesi ya da inşa edilmesidir* (Corrigan, 2007: s. 70).” Filmdeki olayın, genel olarak gündelik hayatta olup biten şeyler dışında kalması önemlidir. “Drama, her gün karşılaşılabilecek türden sıradan olayları değil, dinamik, sıra dışı ve olağan üstü olayları konu alır (Ünal, 2015: s. 82).” Sinema filminin senaryosunu meydana getirecek olan öykü, sahne sanatlarında ve edebiyat ürünlerinde ortak niteliklere sahiptir.

Hikâyeyi üç ortama da uyarlamak mümkündür. Ancak; önemli olan gerekirse hikâyenin işleniş biçimini sinematografik esasları göz önünde bulundurarak değiştirebilmektir (Foss, 2016: s. 27). Mitlerin anlatı sinemasının içeriğini oluşturduğu yapımlarda, mitolojik öykünün izleyici tarafından kavranması açısından olay örgüsünün yeniden düzenlenmesi mümkündür.

Klasik anlatı sinemasının mitlerle ortak olan bir diğer ihtiyacı ise kahramanlardır. Film karakteri, tutarlı ve kabul edilebilir özellikler taşıyan, değişken bir biçimde tasarlanmıştır (Bordwell, 2016: s. 62). Filmlerde söylenmek istenenler çoğunlukla karakterler aracılığıyla dile getirilmektedir. Bu nedenle, yapay gözükmeyen, nitelikleriyle ve koşullarla uyumlu, mantıklı işler yapan karakterler oluşturulması önemlidir (Foss, 2016: s. 137). Karakterlerin belirli özelliklere göre tasarlanması yanında geliştirilmesi de gereklidir. Karakterler anlatıya dayalı olan ya da olmayan bütün filmlerde bulunmaktadır. Filmlerdeki eylemleri ve temaları oluşturan karakterlerin değişimi, senaryo yazımı aşamasının ve film metni değerlendirmesinin odak noktasını oluşturmaktadır (Corrigan, 2007: s. 76). Dramaturjinin temel esaslarına bağlı olarak karakter değişiminin dramatik yapı içerisinde sağlanması gereklidir.

Joseph Campbell’ın “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” (The Hero with a Thousand Faces) isimli eserinin Star Wars filminin senaristi George Lucas’a ilham vermesi; “*sıradan bir dünyadan maceraya atlamak için çağrıda bulunan bir kahramanı bize takdim etmiştir* (Bordwell, 2016: s. 69).” Mitlerin sıradan olmayanları açıklama çabasının dramının özgün ve sıra dışı olanı aktarma çabasıyla örtüştüğünü söylemek mümkündür. Dramada, karakter hayatının belli bir alanındaki dönüm noktasında gösterildiği için edim normal zamanlarda olduğundan çok daha drama-

tik görünmektedir (Ünal, 2015: s. 76). Bu durum, mitlerdeki kahraman ediminin nitelikleriyle örtüşmektedir. Campbell'ın tüm mitleri tek bir ana mit taslağı altında toplaması kahramanın “ayrılma”, “sınav” ve “dönüş” aşamalarından oluşan macerasını ortaya çıkarmıştır.

Arama yolculuğunda; *“kahraman bir nesneyi bulmak için yola çıkar (ayrılma); türlü engellerle karşılaşır ve bir ara yeraltı dünyasına iner orada karanlık güçlerle çarpışır (sınav); istediğini elde eder ve dönüşe geçer. Bu arama yolculuğunun başarıyla sonuçlanması toplumun refahı demektir* (Moran, 1999: s. 223).” Hollywood'un ve klasik anlatı sinemasının macera filmlerinde, “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu”nu senaryo çalışmaları açısından değerli görmesinin en önemli sebeplerinden birinin ortaya çıkarılan yolculuk arketipinin kendi sinema anlayışıyla uyumu olduğunu söylemek mümkündür.

Hollywood'un hayata geçirdiği mitsel yolculuk formülü öykü anlatımında yeni bir bakış açısının da habercisi olmuştur. Christopher Vogler, “The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters” isimli kitabında Campbell'ın sentezini bir olay örgüsü taslağına dönüştürmüştür (Bordwell, 2016: s. 71). Sonraki yıllarda, mitsel yolculuk şablonu Hollywood'un sıklıkla kullandığı üç perdelik model ve karakterin sinemasal zaman boyutundaki değişimi modeline entegre edilmiştir.

Bu noktada, edebiyat kuramcılarının mitlerin dolaşımı ile ilgili yaptıkları analizlerin sonuçlarına benzer bir durumun gerçekleştiğini söylemek mümkündür. Hollywood yapımcıları mitsel yolculuk formülünün macera filmi olay örgüsü içindeki evrensel boyutunu keşfetmişlerdir. Başka bir deyişle; dünyanın birçok farklı noktasına filmlerini ihraç etmeye başlayan Hollywood için farklı kültürlerle ulaşabilmenin aracı mitlerin evrensel dili olmuştur.

### 3. Odise Miti

Mitler, cesaret, doğruluk ve erdem gibi günümüz dünyasında da benimse- nen değerlerin yüceltildiği eserlerdir. Bugüne kadar üretilmeye devam etmelerinin, yaşatılmalarının sebebi de insanlığa ilişkin evrensel birçok değerın geçmişte oldu- ğu gibi günümüzde de toplumsal düzeyde değerini sürdürmesidir. Bu açıdan balkı- dığında, Kral Odysseus (Latince'de Ulysses) da *“çağdaş insanda aranan erdem ve nitelikleri kişiliğinde topladığı için uygarlık ve insanlık tarihine bir ilk örnek ola- rak girmiştir”* (Öztürk, 1997: s. 154).

Kral Odysseus, karşılaştığı engeller karşısında pes etmeyen, bulduğu çö- zümlerle her güçlükten kurtulan bir mit kahramanıdır. Antik Yunan şairi Home- ros'un Odise Miti, Truva Savaşı'nda, Yunan orduları Truva kentini on yıllık bir ku- şatmanın ardından ele geçirdikten sonra başlamaktadır. Savaşın bitiminde tüm sa- vaşçılar gibi kral Odysseus da evine dönmek üzere yola çıkmıştır. Kral Odys- seus'u, Yunanistan Yarımadası'nın batı kıyısı açıklarındaki İthake Adası'nda bulu- nan evinde eşi Penelope ile oğlu Telemakhos beklemektedir.

Kral Odysseus'un kuzeybatı Anadolu'daki harabeye dönmüş Truva kentinden küçük bir gemiyle İthake'ye yapacağı yolculuk yaklaşık üç hafta sürecektir. Ancak, Odysseus savaşın bitiminden sonra on yıl denizlerde dolaşp duracaktır (Estin ve Laporte, 2008: s. 81). Odise Miti Kral Odysseus'un evine dönmesini geciktiren olayların öyküsünü anlatmaktadır.

Homeros'un anlattığı öykü, yolculuğun sona yakın bir anında, su perisi Kalypso'nun Odysseus'u birkaç yıl alıkoyduğu adada başlar. Tanrılar gökyüzündeki toplantılarında Odysseus'un artık Kalypso'nun yanından ayrılarak evine dönmesine karar verirler. Tanrıların bazıları Odysseus'dan yanayken, bazıları da ona kötülük etmek isterler. Kral Odysseus'un en önemli düşmanı ise Poseidon'dur. Odysseus'un gemisinin sürekli olarak kazaya uğraması ve rotasını şaşırmasından o sorumludur. Odysseus'dan yana olan Savaş Tanrıçası Athena, Odysseus'un oğlu Telemakhos'a öğüt vermek için toplantıdan sonra İthake'ye gitmiştir.

Odysseus'un evine yerleşen komşu ülkenin ileri gelenleri Penelope'ye artık kocası öldüğüne göre aralarından birini kendisine koca seçmesi için baskı yapmaktadır. Penelope, ancak Odysseus'un yaşlı babası için dokuduğu kefeni bitirdikten sonra karar vereceğini söyleyerek onları oyalamaktadır. Gündüzleri dokuduğu kumaşları geceleri sökerek zaman kazanmaya çalışmaktadır. Kılık değiştirip kendisini Odysseus'un eski bir arkadaşı olarak tanıtan Athena'nın gelişi Penelope'yi rahatlatmıştır.

Athena Telemakhos'dan, babasını araması için yola çıkmasını istemiştir. Athena'nın da onunla birlikte çıktığı bu yolculuk, Penelope'nin kararını geciktirmesini sağlamıştır. Yunanistan'ı baştan başa dolaşan Telemakhos, sonunda Truva Savaşı'nın çıkmasına neden olan Helen'in kocası Sparta Kralı Menelaos'dan Odysseus'un bir adada Kalypso'nun yanında olduğunu öğrenmiştir. Oysa tanrılar Kalypso'nun Odysseus'u özgür bırakmasına karar vermişlerdir.

Odysseus Kalypso'nun yardımıyla bir sal yapıp denize açılır, ancak Poseidon salı batırır. Odysseus tanrıçanın kendisine verdiği atkı yardımıyla boğulmaktan kurtulur ve yüzerek Phaeacia adasına çıkar. Adanın kralı olan Alkinoos'un kızı Nausikaa Odysseus'u ormanda bulur ve onu başından geçenleri anlatması için babasına götürür.

Truva Savaşı'ndaki hilelerinden dolayı Zeus Yunanlılar'a kızgındır. Odysseus da diğer arkadaşları gibi tanrıların öfkesi yüzünden engellenmektedir. Calypso'nun adasında başından geçenleri anlatan Odysseus, Kral Alkinoos'a sert bir fırtına yüzünden Lotophagoi (Lotus Yiyenler) ülkesine sürüklendiğini anlatır. Bazı denizciler orada Lotus'un meyvesini yedikleri için yolculuğun amacını unutmuş, arkadaşlarını bile tanımaz hale gelmişlerdir. Odysseus onları zorla gemilere bindirip yeniden yola çıkarmıştır.

Daha sonra dev tepegöz yaratıklar olan kikloplar'ın yaşadığı bir adaya çıkmışlardır. Adada etrafta koyunlar bulurlar ve bir mağaraya giderler. Mağarada Polyphemos adlı bir kiklop bulunmaktadır. Polyphemos, denizcilerden altısını öldürür, geri kalanları mağaraya kilitler ve uyumaya başlar. Odysseus, Poseidon'un oğlu güçlü kiklop, tanrı-benzeri Polyphemos'u kör eder (Rosenberg, 2003: s. 137). Polyphemos kontrol için mağaranın girişini açınca denizciler kaçarlar. Poseidon, oğlunun başına gelenleri öğrendiğinde Odysseus'un yolculuğunu engellemek için çalışır.

Odysseus adamlarıyla beş gün denizde yol alır ve Aeolian adasına çıkarlar. Burada öykülerini anlattığı Rüzgâr Tanrısı Odysseus'a batı rüzgârı hariç tüm rüzgarların hapsedildiği bir torba verir. Odysseus ve adamları torbayı açmadan barı rüzgarının yardımıyla evleri İthake'ye varmalıdır. İthake'ye yaklaşırken, meraklarını yenemeyen tayfalar, Odysseus uykudayken, içinde altın olduğunu sandıkları torbayı açınca, rüzgâr dışarı çıkar ve korkunç bir fırtına kopar. Gemiler İthake'den çok uzaklara sürüklenir.

Rüzgâr tanrısının tekrar yardım etmeyi reddettiği Odysseus ve arkadaşları Laistrygon adlı dev yamyamların yaşadığı bir adaya varırlar. Yamyamların saldırısına uğrayan gemicilerden yalnızca Odysseus'un gemisindekiler canını kurtarabilir. Kalan bu tek gemideki denizciler, tanrıça Kirke'nin yaşadığı adaya varırlar.

Cadı olan Kirke, sarayında denizcilerin çoğunu domuza dönüştürür. Odysseus, Tanrı Hermes'in verdiği sihirli bir ot yardımıyla arkadaşlarını domuz olmkatın kurtarır. Odysseus ile arkadaşları bir yıl Kirke'nin sarayında kalırlar. Bir yıl sonra, İthake'ye dönmek için Kirke'nin sarayından ayrılmak isterler. Kirke onlara, ölümler ülkesindeki Teiresias'ın ruhunu görmelerini; onun kendilerine yardımcı olabileceğini söyler.

Odise ve mürettebatı Hades'e gider ve Teiresias'ı bulurlar. Teiresias Helios'un Thrinacia'daki ineklerine zarar vermedikçe kurtulabileceklerini söyler. Odise Aeolia'ya geri döner Kirke'den İthake yolu haritasını alır.

Sirenlerin adasına giderler. Sirenlerin şarkısından korunmak için kulaklarına balmumu tıkarlar. Odise, mürettebatından kendisinin bağlamalarını ister. Böylece Sirenlerin büyüleyici sesleriyle söyledikleri şarkılar yüzünden denize atlamayacaktır.

Skylla ve Kharybdis canavarlarının bulunduğu boğazı da geçerler. Güneş adası Thrinacia'ya varırlar ve bir gece kalmak isterler. Odysseus'un mürettebatı Eurylochus adadan kurtulabilmek için Helios'un altın ineklerden birini kurban etmeleri gerektiğini söyler. Zeus onları tam adadan ayrılırken korkunç bir fırtınayla cezalandırır. Gemi yıldırımla paramparça olur ve tayfaların tümü boğulur. Tek başına kurutulan Odysseus dokuz gün denizle boğuşuktan sonra Kalypso'nun yaşadığı adaya çıkar.

Kral Alkinoos bu öyküden etkilenir. Yurduna geri dönebilmesi için Odysseus'a bir gemi, mürettebat ve hazine verir. Odysseus İthake'ye varır. Derin bir uykudayken dost denizciler onu yavaşça kumun üzerine yatırır.

Sarayda eşine talip olanlar halâ bir tehdittir. Athena, Odysseus'a Penelope ile evlenmek isteyenlerden söz eder. Ona bu kişilerin oğlu Telemakhos'u öldürmeyi planladıklarını anlatır. Athena Odysseus'u yaşlı bir dilenci kılığına sokar ve yardımcı olması için oğlu Telemakhos'u getirir. Yalnızca Telemakhos ve sadık bir uşak, Odysseus'un kim olduğunu bilmektedir. Telemakhos'un yanında Menelaus ve Helen'den aldığı hediyeler bulunmaktadır. Penelope talipliler'in oğlunu öldürmek istediğini öğrenir. Telemakhos da Penelope'ye babasının yolculuğunu anlatır.

Penelope, Odysseus'un yayını germeyi başaran kişiyle evlenebileceğini söyler. Bir yarışma düzenler. Tüm talipliler yarışır ancak; sadece Odysseus başarılı olur. Kimliğini açıklayan Odysseus, Telemakhos'un yardımıyla, Penelope ile evlenmek isteyenleri öldürür. Odysseus'un zorlukları böylece son bulur (Homer, 2007: s. 340-364).

### 3.1. Odise Miti'nin Dizimsel Çözümlemesi

Vladimir Propp'un dizimsel anlatı çözümlemesi, "*biçimlerin oluşturucu bölümleri ve bunların birbirleriyle ve bütünle ilişkilerinin incelenmesidir. Propp'un kullandığı temel anlatı birimi, onun işlev olarak adlandırdığı birimdir* (aktaran Berger, 1993: s. 20-21)." Odise Miti'nde tespit edilen işlevlere göre;

**Uzaklaşma:** Odysseus, Truva Savaşı'na katılmak için İthake'den uzaklaşmıştır.

**Yasaklama:** Truva Savaşı'nın bitiminin ardından, Yunanlılar'ın savaşta yaptığı hileler dolayısıyla Odysseus evine dönmek konusunda Zeus'un birçok engeliyle karşılaşır.

**Yasak Çiğnenir:** Zeus'un bütün engellemelerine karşın Odysseus ve arkadaşları İthake'ye dönmek için türlü mücadelelere girerler.

Yasaklama ve yasağın çiğnenmesi işlevleri destan süresince hemen her macerada gözlemlenmektedir. Rüzgâr Tanrısı Odysseus'a batı rüzgârı hariç tüm rüzgarların hapsedildiği bir torba verir ve ondan yolculuğun sonuna kadar torbayı açmamasını ister ancak, mürettebatı merakını yenemez ve torbayı açarak yasağı çiğner.

Odysseus ve mürettebatı ölüler ülkesinde Teriasias'ı bulurlar. Teriasias Helios'un Thrinacia'daki ineklerine zarar vermedikçe kurtulabileceklerini söyler. Ancak, tayfası adadan kurtulabilmek için ineklerden birini kurban edince yasak çiğnenmiş olur.

**Soruşturma:** Odysseus ve mürettebatının Truva Savaşı'ndan sonra evlerine dönmek istedikleri tüm tanrılar tarafından bilindir.

Odyseus, Kiklop'u kör ettiğinde Poseidon oğluna bunu kimin yaptığını öğrenir.

Odyseus kılık değiştirerek İthake'deki saraya geldiğinde taliplilerin gözünde yaşlı bir dilencidir.

**Aldatma:** Odyseus ve mürettebatı Kalypso, Cadı Kirke ve sirenler tarafından aldatılmaya çalışılır.

**Kötülük:** Odyseus ve mürettebatı yolculukları boyunca Kiklop tarafından, Zeus tarafından, Poseidon tarafından ve Laistrygon'lar tarafından saldırıya uğrar, sonuçta sadece Odyseus hayatta kalır.

**Bağışçının İlk İşlevi:** Yolculuğu süresince Odyseus'un en büyük yardımcısı Athena'dır. Rüzgâr tanrısı kendisine batı rüzgarı dışındaki rüzgarların hapsedildiği bir torba vermiştir. Kral Nausikaa ve babası Alkinoos Odyseus'a gemi ve hazine bağışlarlar. Kirke ve Teresias kendisine yardımlarda bulunur. Hermes ona büyü bir ot verir ve böylece Kirke'nin büyüünden kurtulur. İthake'de ise oğlu Telemakhos taliplilere karşı Odyseus'a yardım eder.

**Büyülü Nesne Kahramana Verilir:** Yolculuğu süresince Odyseus'a pek çok büyü nesne verilir. Poseidon'un fırtınasından sonra denizde boğulmaması için Athena kendisine büyü bir atkı verir. Rüzgar torbası, Rüzgar tanrısının hızlı yolculuk için ona hediyesidir.

**Çatışma:** Odyseus varmış olduğu her yeni coğrafyada mitolojik canlılarla mücadele etmiştir. Kikloplar, Skylla ve Kharybdis canavarları, Sirenler ve Laistrygon canavarları bunlardan bazılarıdır. Odyseus, son çatışmasında yarışmayı kazandıktan sonra eşi Penelope'ye talip olanları öldürmüştür.

**Yengi:** Odyseus yolculuğu süresince karşılaştığı bütün düşmanlarını yenererek eşi Penelope'ye tekrar kavuşur.

**Geri Dönüş:** Odise Miti'nde iki geri dönüş anından bahsetmek mümkündür. Birincisi mitin başladığı Odyseus ve mürettebatının İthake'ye dönüş macerası; diğeri ise iki ayrı bölümde gerçekleşen Rüzgâr Tanrısı'na ve Kirke'nin adasına dönüşlerdir. Rüzgâr tanrısına verilen söz yerine getirilmediği için tekrar ondan yardım istenmesi ve reddediliş ile Kirke'nin yardımıyla ölümler ülkesine yapılan yolculuktan sonra; İthake'nin haritasının elde edilmesi için tekrar Kirke'ye dönüş mit içerisindeki geri dönüşlerdir.

**İzleme:** Odyseus, İthake'ye olan yolculuğu boyunca Zeus, Poseidon ve Athena tarafından izlenmiştir.

**Yardım:** Athena ve Telemakhos Odyseus'un ana yardımcılarıdır.

**Kimliğini Gizleyerek Gelme:** Odyseus, İthake sarayına taliplilerden korunmak için yaşlı bir dilenci kılığında gelmiştir.

**Güç Görev:** Odysseus, eşi Penelope'yi elde etmek için kimsenin geremediği büyük yayı geröek zorunda kalmıştır.

**Çözüm:** Odysseus, yayı gerebilir.

**Tanıma:** Yarışmayı kazanmasının ardından kimliği ortaya çıkar.

**Cezalandırma:** Mitin her aşamasında Odysseus'un savaşlarında canavarlara zarar verilir. Son aşamada, Penelope'nin taliplileri Odysseus tarafından öldürülür.

**Evlenme:** Odysseus, Penelope ile tekrar evlenir.

Odise Miti'ndeki temel içerik özellikleri özetlenecek olursa;

Toplumun seçkin tabakasından Odysseus'un kahraman bir kral ve ülkesinin lideri olduğunu, gemisindeki tayfaların saygısını kazanmış, ülkesinde kraliyet ailesi tarafından beklenen bir kral olduğunu, kahramanın seçkinliğinin; sadakati, zekâsı ve erdemi ile sağlamlaştığını söylemek mümkündür.

Kral Odysseus evine ulaşabilmek için pek çok değişik ortama girer. Truva Savaşı'nın ardından evine ulaşabilmek için farklı adalara ayak basmıştır. Bu adalarda, tek gözlü devler, sirenler ve krallarla karşılaşmıştır.

Kral Odysseus, Ithaka'da kendisini bekleyen eşi Penelope'ye ulaşmak istemektedir.

Rakipler kahraman ile eşi arasındaki ilişkiyi çıkmaza sürüklemektedir.

Kral Odysseus ülkesine ulaşmaya çalışırken Ithaka'daki saraya yerleşen adaylar eşi Penelope ile evlenmeye çalışmaktadır. Eşi çeşitli bahanelerle talipleri oyalamaya çalışmaktadır.

Kral Odysseus gittiği adalarda karşısına çıkan üstün güçlere sahip düşmanlardan kurtulabilmek için zekası, gücü ve kahinlerin verdiği ipuçlarına başvurur.

Kral Odysseus içine düştüğü her sorundan başarıyla kurtulmuş ve etrafındaki de kurtarmıştır.

Sonunda girdiği yarışmayı kazanan Odysseus, oğlunu kurtardıktan sonra eşi Penelope ile arasına giren rakipleri de yenmiş tahtını ve eşini kazanmıştır.

### 3.2. Odise Miti'nin Dizisel Yapısı

Odise Miti içinde en çok karşılaşılan karşıtlık iyi-kötü karşıtlığıdır. Kral Odysseus iyiyi simgelerken onu eşinden ve ülkesine kavuşmaktan alıkoyanlar ise kötülerdir. Mitlerin yapısı içindeki iyi ve kötüler her zaman kültürel ve ahlâkî anlamda öğretilen iyi kötü ayırımına uymamaktadır. Sözelimi günümüz değerleri ile Kral Odysseus'un tüm düşmanlarını ve rakiplerini acımadan öldürmesi "iyi" kav-

ramı ile her zaman örtüştürülemez de Kral engelleri aşmak için bu yolları benimsemektedir.

Odysseus'un askerlerinin kendilerinin olmayan hayvanları yemesi de "iyi"nin bir eylemi değildir. Ancak bu kavram da öykü içinde kahramanın durumuna göre biçimlenmektedir.

Mitteki bir diğer karşıtlık ise zayıf-güçlü karşıtlığıdır. Tüm düşmanları karşısında görece zayıf durumda olan Odysseus onları yenmiştir. Odysseus'un düşmanları arasında tanrılar, devler ve krallar vardır. Ancak o zekâsı ve bilgisi ile onları alt etmiştir.

Bu durumda akıllı-akılsız karşıtlığı, değinilmesi gereken bir diğer karşıtlıktır. Odysseus akıllı ve kendisine verilen öğütleri kullanabilen bir kahramandır. Düşmanları ise çoğu zaman salt öfke ile hareket eden gücüne güvenen kimselerdir.

#### 4. Nerdesin Be Birader? Filmi

O Brother Where Art Thou? (Nerdesin Be Birader? - Joel Coen, 2000) filmi, kısmen Odise Miti'nden uyarlanmıştır. Joel Coen ve Ethan Coen kardeşlerin uyarlama senaryosunda Odise Miti'nin 1930'lar Missisipi'sinde geçen bir metne aktarıldığı görülmektedir. Filmin mit ile metinlerarası benzerliği arketip düzeyindedir. "Arketip ana örnek, ilk model anlamına gelir (Öztürk, 1997: s. 155)." Odise Miti'ne bu açıdan bakılacak olursa filmde de karşılaşılacak olan "arama" ve "yolculuk" arketiplerinin mitin temelinde olduğu görülebilecektir. Burada örneği verilen metin çözümlemesi ve mythopotic/archetypal eleştiri film metnindeki motifleri ortaya koymaktadır.

Nerdesin Be Birader? filmi Ulysses Everett McGill, Pete ve Delmar O'Donnel isimli üç hapisane kaçkınının taş kırarken 1,2 milyon dolarlık kayıp bir hazineyi ele geçirmek için hapisten kaçmaları ile başlar. Hazine, hapse girmeden önce Everett tarafından ele geçirilmiştir. Kaçakların hazineyi tekrar ele geçirmeleri için dört günleri bulunmaktadır. Aksi halde, Arkabutla Baraj Gölü hazinenin gömülü olduğu vadiyi dolduracaktır.

Kaçaklar yolculuklarının başında tren yolu arabasını kullanan "Kör Kâhin" ile (Blind Seer) karşılaşır. Arabasına bindikleri Kâhin, onlara Odise Miti'ndeki Hera'nın kör ettiği ve Zeus'un her şeyi bilmeyi hediye ettiği Thebeli Teriesias gibi; zor geçecek olan yolculuklarına ilişkin kehanetlerde bulunur. Hazine için yolculuk sürerken grup, nehir kenarında bir dini toplantıya rastlar.

Everett dışındaki diğer grup üyeleri burada vaftiz olurlar. Yolculuk sırasında, gitar çalma yeteneği için ruhunu şeytana sattığını söyleyen siyahî bir blues sanatçısı olan Tommy Johnson ile karşılaşır. Yolculuğa onunla devam ederler. Bir radyo istasyonunda "Daimî acı çekenler" (Man Of Constant Sorrow) isimli şarkıyı Soggy Bottom Boys adı altında oluşturdukları grupla kaydedirler. Başlangıçta, kolay para için yaptıkları bu kayıt onları eyalet çapında ünlü yapmıştır. Blues sanatçı-



sı ile yolları polis arabalarını tanıyınca ayrılmıştır. Daha sonra bir banka soyguncusunun arabasıyla seyahat ederler. Onun soygunlarına karışırlar. Bir göl kenarında tıpkı Odise Miti'nde olduğu gibi "Sirenler" tarafından baştan çıkarılırlar. Uyandıklarında Pete'in kurbağaya çevrildiğini sanırlar. 1930'larda geçen filmde daha sonra dev bir İncil satıcısı olan Big Dan Teague tarafından dolandırılırlar.

Everett ve Delmar, Everett'ın Vernon T. Waldrip ile nişanlanan eşi Penny'yi bulmak için onun kentine giderler. Penny, Everett'ı geri istemez çünkü ondan utanmaktadır ve çocuklarına da babalarının bir tren tarafından ezildiğini anlatmaktadır. Everett ve Delmar Pete'in kurbağaya çevrilmediğini anlarlar ve onu kurtarırlar. Everett bir hazine olmadığını, sadece eşini tekrar ona dönmesi için ikna etmek amacıyla hapisten kaçabilmek için zincirli olduğu diğer arkadaşlarını ikna etmek için bu yalanı uydurduğunu anlatır. Cezasının bitmesine sadece iki haftası kalmış olan, fakat kaçtığı için cezası elli yıla çıkan Pete bu duruma çok kızır. Arbede sırasında kendilerini Tommy'nin idam edileceği bir Ku Klux Klan ayini içinde bulurlar. Big Dan'in elinden Tommy ile kurtulurlar. Everett grup arkadaşlarını eşini yeniden kazanmak için ona yardım etmeleri için ikna eder. Penny'nin katıldığı yemeğe giderler, burada Soggy Bottom Boys tanınır. Vali onları destekler. Eşi Everett'ı kabul eder. Ancak orijinal evlilik yüzüklerini bulmasını şart koşar. Bu süreç de Ithaka'ya dönen Odysseus'un eşini kurtarmak için yaptıklarıyla örtüşmektedir. Everett yüzüğü bulmak için orman içindeki kulübesine gider. Bu sırada peşlerinde olan polis onları bulur ve idam etmek ister. Ancak Everett, valinin onlarını affettiğini anlatmaya çalışsa da polisi ikna edemez. Tam idam edilecekken kaçakları vadiye dolan baraj gölü suyu kurtarır. Everett, yüzüğü su üzerindeki masada bulur. Ancak Penny, bu yüzüğün yanlış yüzük olduğunu söyler.

Filmin, bu ilk veriler ışığında "arama" ve yolculuk arketiplerini barındırdığı ortadadır. Odise Miti'nde Kral Odysseus ve Nerdesin Be Birader? filminde de Everett sürekli yolculuk etmektedir. Evlerine gitmek ve eşlerini kazanmak için sürekli aramaktadırlar.

#### 4.1. Nerdesin Be Birader? Filmi'nin Dizimsel Çözümlemesi

Odise Miti ile Nerdesin Be Birader? filmi arasındaki yapısal benzerlikleri ortaya koymak için filmin dizimsel yapısına da bakmak gerekmektedir. Buna göre:

**Başlangıç Durumu:** Ulysses Everett McGill, Pete ve Delmar O'Donnel hapisanededir.

**Uzaklaşma:** Ulysses Everett McGill eşinden uzakta hapisande olduğu için ailesinden ayrı düşmüştür.

**Yasaklama:** Ulysses Everett McGill, Pete ve Delmar O'Donnel'in içinde oldukları en büyük yasaklanma hapisanede özgürlüklerinden alıkoyulmuş olmalarıdır.

**Yasak Çiğnenir:** Kahramanlar hapisaneden kaçarlar.

**Soruşturma:** Ulysses Everett McGill, Pete ve Delmar O'Donnel, hapishaneden kaçtıkları için polis tarafından her yerde aranmaktadırlar.

**Aldatma:** Ulysses Everett McGill, nehir kenarındaki kadınlar (sirenler) tarafından aldatılmaya çalışılır. İncil satıcısı olan Big Dan Teague tarafından dolandırılırlar.

**Kötülük:** Polis, Ku Klux Klan, hapishane müdürü ve Big Dan kahramanların engelleyici ve düşmanlarıdır.

**Bağışçının İlk İşlevi:** Kaçaklar, yolculuklarının başında tren yolu arabasını kullanan "Kör Kâhin" (Blind Seer)'in onlara yol gösterecek kehanetleriyle karşılaşırlar. Yolculuk sırasında, gitar çalma yeteneği için ruhunu şeytana sattığını söyleyen siyahî bir blues sanatçısı olan Tommy Johnson onlara müzik gruplarını kurmaya giden yolda yardım eder. Vali üç kaçağı, Soggy Bottom Boys adı altında oluşturdukları grupla elde ettikleri popülarite sonucu affeder.

**Büyülü Nesne Kahramana Verilir:** Everett, zincirle bağlı olduğu iki arkadaşını kaçırmaya ikna etmek için gömülü bir hazinesi olduğu yalanını söyler. Aslında, nişanlanan eşini elde etmek için şehre dönmek amacıyla yalan söylemiştir.

**Çatışma:** Everett, Hapishane Müdürü, Polis, Şerif Cooley, Ku Klux Klan ve Big Dan ile mücadelelere girmiştir. Ayrıca, asıl rakibi eski eşiyile nişanlanan Vernon T. Waldrip'tir.

**Yengi:** Ulysses Everett McGill, Pete ve Delmar O'Donnel yolculukları süresince karşılaştığı bütün düşmanlarının elinden kaçarak Penny'ye tekrar kavuşur.

**Geri Dönüş:** Everett, eşi Penny nişanlısı ile evlenmeden şehre dönmek için geri dönüş macerasına başlar ve hapisten kaçır.

**İzleme:** Everett, Hapishane Müdürü, Polis, Şerif Cooley ve Big Dan tarafından izlenmiştir.

**Yardım:** Kör Kâhin" (Blind Seer), blues sanatçısı olan Tommy Johnson ve Vali kaçakların yardımcılarıdır.

**Kimliğini Gizleyerek Gelme:** Everett ve arkadaşları Vali'nin yemeğinde Soggy Bottom Boys olarak tanınırlar.

**Güç Görev:** Everett, Penny'yi elde etmek için hapisten kaçtıktan sonra, eşinin nikah yüzüğünü bulmak için de mücadeleye girer.

**Çözüm:** Everett eşini elde eder.

**Tanıma:** Vali Pappy O'Daniel kaçak olduklarını öğrenir ancak popülariteleri sebebiyle onları affeder.

**Evlenme:** Everett, Penny'nin gönlünü tekrar kazanır.

Nerdesin Be Birader? filmindeki temel içerik özellikleri özetlenecek olursa;

Kahraman Everett'ın toplumda hiç kabul görmeyen bir tabakanın üyesi olduğunu, zincirlere mahkûm bir suçlu olduğunu, eşine kavuşmak için onurlu bir yolculuk ve mücadele yerine kaçmak zorunda olduğunu söylemek mümkündür.

Everett, eşine ve evine ulaşabilmek için sürdürdüğü yolculuğunda çok farklı insanlarla karşılaşır. Bunlar arasında suçlular, din adamları ve kâhinler bulunmaktadır.

Everett, eşi Penny'e kavuşmak ister. Eşi başka birisiyle evlenmek üzeredir. Çocukları da babalarının öldüğünü zannetmektedir.

Penny'nin nişanlısı Everett'dan daha üst bir düzeydedir. Herşeyden önce suçlu değildir. Aranmamaktadır. Bu durum başlı başına bir engeldir.

Everett ve arkadaşları kör demiryolu arabası sürücüsünün verdiği öğütler ve kehanetler doğrultusunda yolculuklarını sürdürür.

Everett ve arkadaşları Ku Klux Klan üyelerinin, Sirenler'in ve polis'in elinden kurtulurlar.

Everett Soggy Bottom Boys isimli müzik grupları sayesinde vali tarafından affedilir ve kanunsuz hareket etmeye başlayan polisin elinden su baskını sayesinde kurtularak eşini tekrar elde eder.

#### **4.2. Nerdesin Be Birader? Filmi'nin Dizisel Yapısı**

Nerdesin Be Birader? filminde vurgulanabilecek ilk karşıtlık iyi/kötü karşıtlığıdır. Everett toplumsal değerler açısından iyi sayılabilecek biri değildir. Kanunlar ve ahlaki değerler önünde o bir suçludur. Ancak onu yolundan alıkoyan kişiler ise dolandırıcı, katil gibi kimliklere sahiptir. Polis suçluları yakalamak istese de kahramanı yolundan çevirmek istediği için engelleyicidir. Filmin sonunda da polis gerçek kötüye dönüşmektedir. Everett ve arkadaşlarının bir banka soyguncusu ya da ruhunu şeytana satmış birisiyle yolculuk etmesi de onaylanacak bir tavır değildir. Ancak Everett'ın amacı eşine ve ailesine kavuşmaktır.

Filmdeki bir diğer karşıtlık ise yalancı ve dürüst karşıtlığıdır. Everett eşine ulaşmak için arkadaşlarına hazine yalanını söylemiştir. Ancak yine de sonuçta dürüst gayretleri ile söyledikleri şarkı onları özgürlüğe kavuşturmuştur. Onları hile ile de olsa yakalamaya çalışan polis ve dolandırıcılar, ırkçılar ise kaybetmiştir. Akıllı/akılsız karşıtlığı film için de değinilebilecek bir diğer karşıtlıktır. Everett, ve arkadaşları tren yolunda karşılaştıkları kör adamı dinlemiştir. Her şey o adamın söylediği gibi olmuştur. Akıllı ile değil öfkesi ile hareket edenler ise yenilmiştir.

#### **5. Odise Miti ve Nerdesin Be Birader? Filminin Yapısal ve Biçimsel Benzerlikleri**

Odise Miti ve Nerdesin Be Birader? filmi arasında; uzaklaşma, yasaklama, yasağın çiğnenmesi, soruşturma, aldatma, kötülük, başışının ilk işlevi, büyü nü nesne kahramana verilir, çatışma, yengi, geri dönüş, izleme, yardım, kimliğini gizleyerek gelme, güç görev, çözüm, tanıma ve evlenme gibi işlevler açısından benzerlikler bulunmaktadır. Bu benzerlikleri aşağıdaki tabloda içerik boyutuyla gözlemlemek mümkündür.

**Tablo 1** Odise Miti ve Nerdesin Be Birader? Film Arasındaki Temel İçerik Benzerlikleri

	Odise Miti		Nerdesin Be Birader? Film
1	Kahraman evine ulaşabilmek için pek çok değişik ortama girer.	1	Kahraman evine ulaşabilmek için pek çok değişik ortama girer.
2	Kahramanın kavuşmak istediği bir kadın vardır.	2	Kahramanın kavuşmak istediği bir kadın vardır.
3	Rakipler kahraman ile eşi arasındaki ilişkiyi çıkmaza sürüklemektedir.	3	Rakipler kahraman ile eşi arasındaki ilişkiyi çıkmaza sürüklemektedir.
4	Kahraman kötülerini yenmek için zekâ ve öğütlere başvurur.	4	Kahraman kötülerini yenmek için zekâ ve öğütlere başvurur.
5	Kahraman her defasında kötülerin elinden kurtulur.	5	Kahraman her defasında kötülerin elinden kurtulur.
6	Kahraman sevdiği kadınla mutlu olur.	6	Kahraman sevdiği kadınla mutlu olur.

Bu çalışmada ele alınan iki anlatıda söyleniş zamanları ve mekân açısından farklılıklar mevcuttur. Ancak, yapısal düzeyde iki metin arasında birçok benzerlik olduğu görülmektedir. Mitlerin çağlar boyu taşındığının en önemli göstergelerinden birisi de bu yapısal benzerliklerdir.

Ele alınan metinlerin ilk maddeler dışında içerik özellikleri ortaktır. Metinlerarasılık bağlamında ele alındığında iki metin arasındaki zıtlık da bir bağlantı kurma yöntemidir.

Mitteki ve filmdeki kahramanların eşlerine ulaşmak istemeleri, bu yolda engellerle karşılaşmaları ortak özelliklerdir. Kahramanlar iki eserde de kötülere karşı galip gelmektedir. Kahramanlar kötülere yenmek için zekâyâ ihtiyaç duymaktadır. Zekâları ile kullandıkları bilgi ise onlara üstün yetenekli kâhinler tarafından verilmektedir. Kahramanlar kötülere yendikten sonra eşlerine kavuştuklarında bir anlamda daha üst bir sosyal konuma erişmektedirler. Odysseus hükümdarlığını geri almakta; Everett ise suçluluktan saygın bir yurttaşlığa ulaşmaktadır.

Odise Miti ile Neredesin Be Birader? filmi arasındaki metin düzeyindeki diğer benzerliklere de bakılması yararlı olacaktır. Filmdeki Ulysses Everett McGill karakterinin ilk adı Ulysses, Yunan mitolojisindeki Odysseus isminin Roma mitolojisindeki karşılığıdır. Ulysses'in eski eşinin Penny ise Odise Mitindeki Penelope'nin Amerikan kültüründeki karşılığıdır.

Ulysses Everett McGill, hapse atılmıştır ve eşine ulaşabilmek için buradan kaçmıştır. Odysseus da Kalypso'nun adasında isteği dışında yıllarca tutulmuştur. İki kahramanın da eşleri tarafından ölmüş oldukları bilgisi verilmektedir.

Ulysses arkadaşlarına hapishane müdürü tarafından bulunduğunu iddia ettiği hazinesini ele geçirmek istediğini söylemekte; Odysseus ve arkadaşları ise Poseidon'un kendileri için hazırladığı engelleri aşarak evlerine varmak istemektedirler.

Ulysses hapisten kaçtıktan sonra arkadaşları ile karşılaştığı kör kâhin hazinayı bulamayacaklarını ama uzun bir yolculukları olacağını söyler. Yolculukları için onlara önemli nasihatlerde bulunur. Odysseus ve arkadaşları da kör kâhin Teiresias'ın ruhuna danışırlar. O da kendilerine uzun yolculuklarında dikkat etmeleri gerekenleri anlatır.

Ulysses Everett McGill, Pete ve Delmar O'Donnel nehir kenarında nehir kenarında üç güzel kadına rastlarlar. Kendilerinden geçtikten sonra uyandıklarında aralarından birisini kaybettiklerini görürler. Odise Miti'nde ise Odysseus Sirenlerle karşılaşır ve onlardan etkilenmemek için kulaklarına balmumu tıkar.

Neredesin Be Birader? filmde kahramanlar bir gözü bantlı Big Dan ile tanışırlar. Daha sonra Ku Klux Klan kıyafetleri ile kaçarlara. Yanan bir haç Big Dan'i öldürür. Odise Miti'nde Odysseus tek gözlü Kiklop Polyphemus'u kör ederek adamlarını Kikloplar'ın koyunların altına tutarak kaçıtır. Yanan bir tahta Polyphemus'u kör eder.

Ulysses ve Odysseus eşlerinin yabancılarla evlenmelerini engellemek için evlerine dönmek istemektedirler.

Odysseus yaşlı bir dilenci olarak gözükerek eşi Penelope'ye yaklaşır. Ulysses ve arkadaşları da yaşlı bir adam kılığına girerek eşine ulaşmaya çalışır.

### 5.1. Dizisel Benzerlikler

İki anlatıdaki ikili karşıtlıklara bakılacak olursa işlevler arasındaki benzerlikler farklı bir boyutta ortaya çıkacaktır. İyi/kötü ve akıllı/akılsız karşıtlıkları iki anlatıda da bulunmaktadır. Kral Odysseus ve Everett kendi şartları içinde iyiyi temsil etmektedir. Toplumsal değerler ve kanunlardan bağımsız bu “iyi” onların eşlerine kavuşma ve evlerine dönme amaçları ile ortaya çıkmaktadır. Akıllı kişilerdir çünkü öğütleri dinlemektedirler.

### 6. Sonuç

Odise Miti ve Nerdesin Be Birader? isimli filmler arasında anlatı yapılarında ve metinlerarası düzeyde benzerlikler olduğu görülmüştür. Farklı masallar ve mitlerde olduğu gibi bu durum mitler ve sinema filmleri arasında da geçerlidir. İki anlatı türü arasında temelde birtakım ayrımlar bulunmaktadır. Bunlardan ilki mitlerin sözlü anlatı ürünü olmasıdır. Sinema filmleri ise sinematografinin ürünüdür. Bu çalışmada, anlatı yapıları ve mitlerin ikili karşıtlıklar biçiminde yapılan kodlaması ortaya konulmuştur. Çalışma açısından en önemli bulgu ise; zaman ve mekân açısından farklı dönemlerin eserleri olan bu iki yapıtın yapısal ve biçimsel açıdan birbirlerine benzediğidir.

Bununla birlikte; Odise mitinde ve Nerdesin Be Birader? filminde öykü anlatımındaki birtakım öğeler arasında farklılıklar bulunmaktadır. Mitlerin genel bir özelliği olarak meydana gelen olayların doğaüstü ve tanrısal güçlere bağlanması Odise mitinde de görülmektedir. Mitteki temel iktidar figürü olan Zeus’un Odise ve adamlarına duyduğu öfke, yeryüzünde kendisinin emrinde olan tüm doğaüstü güçlerin ve yaratıkların Odise’ye düşmanlık etmesine sebep olmuştur. Odise ve adamları tutsak alınmış, aldatılmış ve evlerine kavuşmaları engellenmeye çalışılmıştır. Odise ise zorlukları zekâsı ve diğer tanrısal güçlerin yardımıyla aşmaya çalışmıştır. Kendi adamlarının söz dinlemez tavırları ve akli başında davranmamaları ise durumu olduğundan daha güç hale getirmiştir.

Nerdesin Be Birader? filmindeki olaylar 1930’lar Missisipi’inde geçmektedir. Filmde iktidar mücadelesi tanrısal güçlerle değil; kanunla ve devlet otoritesiyle. Ulysses ve arkadaşları hapisten kaçtıkları için polis tarafından aranmaktadır. Toplum tarafından hoş görünmelerini sağlayan olayları yerel krallar değil; yerel politikacılar sağlamıştır. İnsanüstü canlıların yerini ise yerel güç ve iktidar odakları olan polis, ırkçı gruplar ve politikacılar almıştır. Film, 1930’lar dünyasının modern kodları ile üretilmiş bir öyküdür. Tüm felaketlerin ve mücadelenin kaynağı insanlar ve onların hırslarıdır.

Odise mitinde, antik Yunan kültürünün öğelerini görmek mümkündür. Savaşlar, kahramanlık öyküleri ve tanrısal güçler Yunan kültürü kaynaklıdır. Olaylara sahne olan alan tamamen eski Yunan coğrafyası olmasa da yapılan benzetmeler Yunan kültürüne özgü kodlarla yapılmıştır. Nerdesin Be Birader? filmi Coen kardeşlere özgü bir 1930’lar Missisipi’si yorumuyla üretilmiştir. Yöreye özgü politik

anlayış, sosyal hayat, ırkçılık ve güç ilişkileri öykü uzamını ve olay örgüsünü biçimlendirmiştir.

Odise mitinde felaketlerin sebebi savaştaki Yunan aldatmacasına duyulan tanrısal öfkedir. Dinleyicinin kahramanlarla özdeşleşmesini sağlayan unsurlar ise sonsuz tanrısal öfkeye dirençleri ve ailelerine kavuşma arzularıdır. Nerdesin Be Birader? filminde Ulysses, ailesine kavuşmak isterken zincirli olduğu arkadaşlarını bir hazineye ulaşma vaadiyle hapisten kaçırmıştır. Odise mitine özgü yalan ve aldatmaca ögesi bu kez dünyevi maddi güç bahane edilerek yapılmıştır. Kahramanlarla kurulan özdeşim ise mitle ortaktır. Aileye kavuşma arzusu ve eve dönüş öğeleri farklı çağlarda oluşturulan iki öykünün temel benzerliklerini oluşturmaktadır.

Metinlerin tema düzeyinde benzerliği insanlık tarihindeki temel karşıtlıklar düzeyindedir. Bunlar arasında, iyi-kötü, güzel – çirkin gibi karşıtlıkları saymak mümkündür. Mitler, ortaya koymaya çalıştıkları toplumsal karşıtlıklar, açıklamaya çalıştıkları olgular ile çağlar boyu yaşamaktadır. Sinema da bu süreçte yeni bir ortam sunmaktadır.

#### **Kaynakça**

- Allen, G. (2004). *Roland Barthes*. New York: Routledge.
- Bakhtin, M. (1981). Discourse In The Novel. M. Holquist (Ed.) içinde, *The Dialogic Imagination: Four Essays*. C. Emerson, ve M. Holquist (Çev.). University of Texas Press.
- Barthes, R. (1996). *Çağdaş Söylenler*. T. Yücel (Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Bazin, A. (2015). "Adaptation, or the Cinema as Digest". A. Piette, ve B. Cardullo, (Ed.). corehi.files.wordpress.com (ET:22.07.2019). <<https://corehi.files.wordpress.com/2015/12/aotc.pdf>>.
- Berger, A. A. (1993). *Kitle İletişimde Çözümleme Yöntemleri*. (N. Ulutak, A. Tunç, Dü, M. Barkan, N. Bayram, D. Güler, U. Demiray, A. Tunç, N. Ulutak, ve A. H. Yüksel (Çev.) Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Eğitim Sağlık ve Bilimsel Araştırma Çalışmaları Vakfı Yayınları.
- Bordwell, D. (2016). *Hollywood'un Film Dili*. Z. Atam, Y. C. Ekinci, ve B. Tanyeri (Çev.) İstanbul, Türkiye: Doruk Yayıncılık.
- Bulut, F. (2018). "Metinlerarasılık Kavramının Kuramsal Çerçevesi". *Edebi Eleştiri Dergisi, Sayı: 2/1*, s. 1-19.
- Campbell, J. (2017). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. S. Gürses (Çev.) İstanbul: İthaki.
- Clauss, J. J. (1996). "A Course on Classical Mythology in Film". *The Classical Journal, Sayı: 91/3*, s. 287-295.

- Coen, J., ve Coen, E. (Yönetmen). (2000). *O Brother, Where Art Thou?* [Film]. Amerika Birleşik Devletleri: Touchstone Pictures.
- Corrigan, T. (2007). *Film Eleştirisi El Kitabı*. A. Gürata (Çev.) Ankara: Dipnot Yayınları.
- Ersümer, A. O. (2013). *Klasik Anlatı Sineması*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Essebo, M. (2019). "A Mythical Place: A Conversation on the Earthly Aspects of Myth". *Progress in Human Geography*, Sayı: 43/3, s. 515-530.
- Estin, C., ve Laporte, H. (2008). *Yunan ve Roma Mitolojisi*. M. Eran (Çev.) Ankara: Popüler Bilim Kitapları.
- Foss, B. (2016). *Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji*. M. K. Gerçeker (Çev.) İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Geraghty, C. (2006). "Jane Austen Meets Gurinder Chadha Hybridity and Intertextuality in *Bride and Prejudice*". *South Asian Popular Culture*, Sayı: 4/2, s. 163-168.
- Gunning, T. (2013). "Atraksiyonlar Sineması: Erken Dönem Sinema, Seyircisi ve Avangart". Ö. Yaren, (Ed.) *Sinecine*, Sayı: 4/2, s.145-153.
- Homeros. (2007). *Odyseia*. A. Erhat, ve A. Kadir (Çev.) İstanbul: Can Sanat Yayınları.
- Ivanova, E. (2012). "Religious Fantasy" as Element of Contemporary Religious Mythology". *Journal of Siberian Federal University*, Sayı: 5, s. 56-62.
- Kırmızı, N. (1990). *Geleneksel Anlatılar ve Söylen: Türk Güldürü Filmleri Üzerine Yapısal Bir Çözümleme*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Koutrianou, E. (2006). "Intertextuality and Relevance Theory in the Interdisciplinary Approach to Surrealist Literature and Painting A Case-Study Nikos Engonopoulos' "Bolivar"". *Research Notebooks*, Sayı: 29, s. 145-154. <http://www.ine-notebooks.org>. (ET:22.07.2019) <<http://www.ine-notebooks.org/index.php/te/article/view/35/105>>.
- Köksal, M. H. (2017). "Dünya Sinemasında F. M. Dostoyevski'nin Budala Adlı Eserinin Uyarlamaları". Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Slav Dilleri ve Edebiyatları Anabilim Dalı Rus Dili ve Edebiyatı Bilim Dalı.
- Leitch, T., ve Meikle, K. (2018). *Adaptation*. Oxford University Press. Oxford Bibliographies. (ET:22.07.2019) <<https://www.oxfordbibliographies.com/abstract/document/obo-9780199791286/obo-9780199791286->



0116.xml?rskey=xU3Zq1&result=2&q=cinema+intertextuality#firstMatch  
>

- Martin, E. (2011). "Intertextuality: An Introduction". *The Comparatist*, Cilt:35, s. 148-151.
- Moran, B. (1999). *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- O'Neill, S. (2018, Eylül 25). *Myth*. Oxford University Press. Oxford Bibliographies: (ET:19.07.2019).  
<<https://www.oxfordbibliographies.com/abstract/document/obo-9780199766567/obo-9780199766567-0191.xml?rskey=lmqhm0&result=1&q=mythology#firstMatch>>.
- Onur, N. (2011). *Kitle Kültürü Sineması ve B Filmi*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Öztürk, S. R. (1997). "Bir Mit Bir Arketip ve Bir Film: Odyssea'nın Bakışı". S. Büker (Ed.). *Sinema Yazıları*. (s. 153-162). Ankara: Doruk Yayıncılık.
- Parsa, S. (1999). "Televizyon Göstergebilimi". *Kurgu Dergisi*, Sayı: 16, s. 15-28.
- Prentice, M., ve Barker, M. (2017). "Intertextuality and Interdiscursivity". Oxford University Press. Oxford Bibliographies. (ET:19.07.2019).  
<<https://www.oxfordbibliographies.com/abstract/document/obo-9780199766567/obo-9780199766567-0171.xml?rskey=qfCcvx&result=1&q=intertextuality#firstMatch>>
- Rifat, M. (2012). *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Rosenberg, D. (2003). *Dünya Mitolojisi: Büyük Destan ve Söylenceler Antolojisi*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Stam, R. (2014). *Sinema Teorisine Giriş*. S. Salman, ve Ç. Asatekin, (Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Strauss, C. L. (2005). *Myth and Meaning*. Taylor&Francis e-Library.
- Strauven, W. (2006). "Introduction to an Attractive Concept". W. Strauven (Ed.). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Tecimer, Ö. (2005). *Sinema Modern Mitoloji*. İstanbul: Plan B.
- Tunalı, D. (2015). *Sinema Kültürü Anlatır*. A. O. Ersümer (Ed.). *Sinema Neyi Anlatır*. (s. 81-109). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Ünal, Y. (2015). *Dram Sanatı ve Sinema Klasik Anlatı Yapısının Kökenleri*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

- Yüksel, A. A. (2016). "Metin Erksan'ın Kuyu Filminin Mitolojiye Dayalı Bir Perspektiften Çözümlemesi". *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı: 16/4, s. 129-134.
- Yaşartürk, G. (2013). Edebiyat ve Sinema. G. Yaşartürk (Ed.). *Ve Sinema*. (s. 85-118). İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Zengin, M. (2016). "An Introduction to Intertextuality as a Literary Theory: Definitions, Axioms and the Originators". *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Sayı: 25/1, s.299-326.