



Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi

The Journal of International Social Research

Cilt: 10 Sayı: 49 Volume: 10 Issue: 49

Nisan 2017 April 2017

www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581

POPÜLER MASALLARDAN SİNEMAYA YAPILAN UYARLAMALARDA KÜLTÜREL ANTROPOLOJİK SÜREKLİLİK VE DÖNÜŞÜM

CULTURAL ANTHROPOLOGICAL CONTINUITY AND TRANSFORMATION IN ADAPTATIONS FROM POPULAR TALES TO CINEMA

Dilek TUNALI*

Öz

Masallar mitos, ritus ve arketiplerin tekrarlanması, aktarılması ve dönüşmesi yoluyla oluşmuştur. Bu aktarımlarda masalın geliştiği ortama göre bir takım eklemeler ve çıkarmalar yapılarak bazı değişikliklere gidildiği görülür, yapı belli oranda deforme edilir. Bu haliyle metinlerarası bir özellik kazanan masal modern zamanlarda bu aktarma ve tekrarlama işlemini sinemaya devretmiş görünmektedir. Sinemanın icadının ilk dönemlerinden bu yana masal, filmler için önemli bir söylemsel ve görsel kaynak yaratmıştır. Anlatma ve dinleme ediminin yerini seyretme ve gösterme almış, kültürel devamlılık için elzem olan "aktarma" ve "yineleme" eylemi sinema perdesi aracılığıyla filmsel anlamlar için yeni kapılar açmıştır. Mitoslardan, masallara oradan sinemaya geçen kalıpsal bir izleğin devamlılığı söz konusudur. Bu izlek; kahramanın yolculuğu, inisiyasyon, erginlenme törenleri, büyü, arketipsel aktarımlar ve anlatı sinemasının dramatik yapısının sinema filmlerinde korunması biçimindedir. Masallardan yapılan bağımsız uyarlamalarda, metinlerarası bir açılım ve görsel anlam üretimi yaratıcı, ideolojik ve estetik bir boyuta taşınır. Bugün sinemada masalın izleri kültürün sürekliliği bağlamında bir takım kalıpları korur ve insanoğlunun çok eski çağlarda edindiği simgesel boyutu, imge ihtiyacını ve zihinsel imgelemin geliştiricisi olma misyonunu sürdürür. Masaldan sinemaya geçen misyon basit bir anlatma ihtiyacının ötesinde, ilk insanın yarı gölgeli çevrenin doğaüstü imgelerini görünür kılmak, filmler ve yeni görsel anlamlar üretmek ve bu bağlamda insanoğlunun hala gelişmekte olan imgelemine katkı koymak olarak ifade edilebilir.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Masal, Antropomorfizm, İnisiyasyon, Uyarlama.

Abstract

Fairy tales have perpetuated via repetition, transmission and protection of mythos, rituals and archetypes. During those transmissions, some additions and removals have happened in conformity with the environment in which fairy tale develops and its form has been deformed to some extent. Tale which gains intertextual characteristic as it is seems to transfer this process of transmission and repetition to cinema in modern times. Since the beginning of invention of cinema, tales have been an important verbal and visual source for films. The act of narrating and listening had left its place to watching and showing; the actions of "transmission" and "repetition" which are indispensable for cultural continuity had opened new doors for cinematic sense through screen. The continuity of a structural theme passing from mythos to tales and then to cinema is in question. This theme is hero's journey, initiation, rites of passage, magic, archetypical transmissions and protection of dramatic structure of narrative cinema in films. Intertextual development and sensual production has been moved to a creative, ideological and aesthetic dimension in independent tale adaptations. Traces of tales today protect some patterns within the context of cultural continuity in cinema and perpetuate symbolic dimension, need of image and the mission of intellectual imagery development. The mission passing from tales to cinema could be stated as making visible supernatural images of half-dark environment of primitive man beyond a simple need of narration and contributing in still-developing imagery of human being through production of films and new visual sense.

Keywords: Cinema, Tales, Anthropomorphism, Initiation, Adaptation.

GİRİŞ

Masalın mitoslardan evrildiği, mitosların sürekliliklerini sağlayabilmeleri için rituslarla sonsuz bir etkileşim içinde olduğu bilinen bir gerçek. Bu nedenle masal ilksel örneklerin, ritüellerin ve arketiplerin primadoryal çekirdeğini değiştirmiş ve dönüşmüş biçimde olsa da yapısında taşıyabiliyor ve bu anlatsal süreklilik diğer tüm anlatı biçimlerinde etkili olabildiği kadar özellikle modern zamanın fantazyasını görsel ve öyküsel düzlemde yeniden yorumlayan sinema filmlerine kadar uzanıyor.

Joseph Campbell'in "monomit", Edgar Morin'in "kültürün embriyonu", Claude Levi-Strauss'un "mythème" (mit birimi), Carl Gustav Jung'un "arketip" ve Mircea Eliade'nin tekrarlama, aktarma, döngü olgularını simgeleştirdiği ve bu daimi hareketlerle kozmosa sürekli bir dönüşü ima ettiği "çember, mandala, daire" daima başlangıçtaki oluşuma dönme, başlangıcın izlerini sürme anlamında dış dünyadan, zihinsel dünyaya geçişlerde anlatı birimlerinin ortaya çıkmasındaki ilk oluşumları, ilk hareketleri düşündürmektedir.

* Yrd. Doç. Dr., Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Film Tasarımı Bölümü tunali.dilek@gmail.com

Bu bağlamda hangi eylemin daha önce yer aldığı konusu kesinlik kazanmamış olmakla birlikte, insanoğlu büyük olasılıkla insani özelliklerini kazanmadan önce, anlatı bileşenlerini oluşturmaya yönelik ilk adımları atmış görünmektedir. Duyguların oluşumu, simgelerin seslere aktarılarak dildeki oluntusal kalıpları meydana getirmesi, rüya görme, rüyaların aktarılması, canlandırılması ve ritüelistik törenlerin hayata geçirilmeye başlaması ilk adımlar olabilir.

Mitlerin oluşumunda duygusal iletişim ve yakınlaşmaların önemi üzerinde durulur. Kültürün başlatıcısı olarak kadının yavrusuyla olan ilişkisi (Barnard, 2015:40-45) ile popüler masallardan filmlere geçen "inisiyasyon" kavramı arasında sıkı bir ilişki vardır. Bu motif değişmiş ve dönüşmüş olsa bile özünü koruyarak klasik anlatı sinemasının ve masaldan sinemaya uyarlanmış filmlerin temel dramatik karakterini yaratan ilksel bir biçimdir.

Kahramanın erginleşmesi/inisiyasyonu bağlamındaki örnekler genellikle anne karnını/rahmini temsil eden kapalı ve izole bir mekanı/nesneyi içerir. Kişi bu mecrada çeşitli acılara maruz kalarak yeniden doğar. *Alice Harikalar Diyarında*, *Pinokyo*, *Big Fish*, *Cindrella*, *Pamuk Prenses* ve daha pek çok masalda ve masallardan uyarlanmış filmde; *Sapık*, *Vertigo*, *Yurttaş Kane* gibi klasik anlatı sineması örneklerinde, *Matrix*, *Pan'ın Labirenti*, *Kaynak*, *Alien* tarzı bilimkurgu ya da fantastik filmlerde¹ kahraman değişime uğramaya başladığında anne karnını imleyen bir girdaptan, tünelden, mekandan veya bunu çağrıştıran simgesel-metaforik bir yerden geçerek başka bir kişiliğe bürünür ve yeniden doğar. Eliade *vagina dentata* kavramını, erginleyici mit ve efsanelerde kahramanın dev bir kadının karnından geçişi ve onun ağzından çıkışı yeni bir doğuma eştir diye tarif eder. Ruhun bu şekilde keşfedilmesi hayatın ortaya çıkışına, hayatın ortaya çıkışı, dünyanın ortaya çıkışına, kozmogoniye benzetilir (Eliade, 2015: 128-132).

Masallardan kadar filmlerden de aşına olduğumuz; anneye dönme, yutulma, birleşme gibi eylemler; "açılıp kapanan kayalar, dans eden kamışlar, çene şeklinde kapılar, ustura uçlu yerinde duramayan dağlar, çatışan iki buz dağı, hareket halindeki kapılar, dönen bariyerler, kartalın gagasının iki yarısından yapılma kapı vs." (Eliade, 2015:136) öteki dünyaya geçişi ve erginlenmek için başa çıkılmaz zorlukları akla getiren birkaç semboldür. Bu yapının aktarılması, yinelenmesi dilin mit içinde gelişmesiyle mümkün olabilmiş, mitin gelişmesi bu yinelemeli (recursive) yapıdan doğmuştur.

Alan Barnard, "tam teşekküllü dilin gelişiminin anlatıdan filizlendiğini" söyler (2014:116). Sözlü kültürlerde bellek kadar öne çıkan bir başka özellik ise ezber yeteneğidir. Sözlü akıl, nesnelere açıklayan, süsleyen, betimleyen sıfatlar bir araya geldiklerinde bunları bozmak istemez: 'güzel prenses', 'kahraman asker', 'ulu çınar' birer kalıptır." (Ong'dan akt. Nalçaoğlu, 2004:153) Bu nedenle olduğu biçimiyle aktarılır.

Bu bağlamda cümle içinde cümleler, eklemeler, çıkarmalar ve tüm bunların kültürden kültüre değişim kazanması ve yeni birimleri oluşturması, masalın yapısında da belirgindir. Dilin yinelemeleri, aynı türde başka bir ifade içine yerleştirilmesi, yani bir edat öbeğinin içine başka bir edat öbeği yerleştirmek sıradan bir iletişim için değilse bile mit için gereklidir (Barnard, 2014: 94). İç içe geçmiş biçimler ilk masalların yapısını oluntusal kılar ve anlatılara zengin bir biçim kazandırır. James Frazer *Altın Dal* çalışmasında eski inançlardan gelen anlayışın masalarda yer alma biçimlerine ilişkin çeşitli örnekler verir. *Dış Ruh* olarak tanımladığı bu olgu birçok kültür kuramcısının "ikiz, gölge, ruh" olarak tanımladığı inanın anlatı biçimlerindeki karşılıklarıdır. Frazer bir İskandinav masalında kalbi bedeninde olmayan dev örneğinden hareket eder. Morin'in sözettiği "arkaik ikiz" (2005:26) kavramının birçok örneği bulunan bu anlatılarda, aranan nesne iç içe geçmiş nesnelere, canlıların içinde yer alır. Böylece masal bu ilksel inanış doğrultusunda epizodik bir yapıya kavuşur.

Bir Bohemya öyküsünde, büyücünün gücü yumurtanın içindedir, yumurta bir ördeğin içinde, ördek bir geyiğin içinde, geyikse bir ağacın altında. Bir bilici yumurtayı bulur ve içer." (Frazer, 1992: 281). Konular, kişiler, olaylar farklı olsa da dünyanın bütün coğrafyalarında rastlanabilecek türden masallardır bunlar. Örneğin *Binbir Gece Masalları*'ndaki *Seyfü'l-Mülük* öyküsünde daha karmaşık bir iç içe geçmişlikten söz edilebilir²; Mitolojik anlatıların ve masalın kalıplarını olabildiğince kullanan *Harry Potter* ve *Yüzüklerin Efendisi* seri romanlarının filmlere uyarlanmış biçimlerinde de yukarıda saydığımız iç içe geçmiş durumları, büyülü nesnenin bulunması için finale odaklanan ve ard arda gelen daimi bir neden-sonuç ilişkisini bulmaktayız.

¹ Matrix ve inisiyasyon karşılaştırması yapan Ömer Tecimer, filmdeki Neo karakterinin İsa figürüne denk düştüğünü, mitolojik öykülerdeki gibi bir inisiyasyonu olmazsa olmaz bir şekilde gerçekleştireceğini, çünkü filmdeki bir çok göstergenin bu inisiyasyonu işaret ettiğini belirtir. Neo, filmde inisiyasyon sürecine aynanın ötesine geçerek girer. Bu içsel bir yolculuk ve insanın kendisiyle yüzleşmesi anlamındadır. Kendi yumurtasının içinde tuhaf bir sıvıda yüzen Neo ıstıraplı bir şekilde yeniden doğarken, bu görüntüde tıpkı bir bebek gibi çıplak, saçsız ve ıslaktır. (bkz. Tecimer, Sinema Modern Mitoloji, 2004: 203-204)

² "...ruhumu aldım ve bir serçenin kursağına koydum, serçeyi küçük bir kutuya hapsettim, bunu başka bir kutuya koydum, onu da yedi başka küçük kutu içine koydum, bunları yedi çekmeceye sakladım, çekmeceleriye bu çepeçevre okyanusun sınırları içinde mermerden bir sandığa koydum..." (bkz. Frazer, 1992: 287)

Sinema tarihinin ilk dönemlerinden başlayarak günümüze gelinceye kadar mitler ve masallar çok sayıda film için bulunmaz bir hazine olagelmıştır. Bu hazine günümüzde sadece ticari başarısı yüksek olan popüler sinemanın değil, TV seyircisinin de seyretme hazzını tetikleyen *Games of Thrones* tarzındaki dizilerde de antropomorfizm doğrultusundaki mitolojik ve masalsı yapının olabildiğince kullanıldığının ve ilgi gördüğünün kanıtıdır.

Bu yapı sinema ve TV yapımlarında ilksel kültürel kodlar üzerinden çalışır. Kültürün masal yapısına ilştirdiği kodlar, sinema filmlerinde biçimsel bir değişime uğrasa da içerisindeki nüveyi aktarmış ve kalıcılaştırmıştır. Vladimir Propp'un Masalın Biçimbilimi'nde (1985: 35-70) kişi ve işlevler üzerinden yapmış olduğu saptamalar, günümüzde de anlatı sinemasında karşımıza çıkan yapılarıdır.

1. MASALIN YAPISINDAN SİNEMANIN ANLATISAL ve GÖRSEL KODLARINA AKTARIMLAR

1.1. Masalın Etimolojisinde Kültürel Köken ve Sinemadaki İzdüşümü

İngiliz dilindeki *fairy*, *fay* (peri anlamına gelir), *fata/fatae* olarak kullanılan ve masal anlamını veren sözcüklerin yanında, araştırmamız bağlamında sıkça karşılaştığımız *féeri* de (peri, cin, doğaüstü varlıkları işaret etse de özellikle peri masalı anlamındadır) fantastik, spritüelistik ve büyüsel olanımler. Kristian Moen'in ifadesiyle; "*Féeri*, *fée'*yi işaret eder ve *fairy* (peri) ya da *féeer* 'büyülemek' olarak da kullanılır. Bu teatral tür masallara ve diğer fantastik konulara dayanır." (2013:2). Moen, *féerie*'lerin 19. yy.'ın popüler kültüründe masallar arasındaki önemli bir biçim olduğunu, birkaç saatin üzerinde sürdüğünü, dans, komedi, aksiyon gibi sahne sanatlarına ilişkin eğlencelerden oluştuğunu belirtir.

Özellikle Batı kültüründe masal hem peri, cin vb. doğaüstü varlıklarla, büyüyle ama en çok da masal ile ilgili olarak "fabl"larla ilişkilendirilmektedir. İngilizce, Almanca (marchen) ve Fransızca'da masalın en ilksel biçimi olan fabl belirleyicidir. Doğu'da ise, spritüel anlam kadar *mesel*, *kıssa*, *ibret* tarzındaki moraliteye gönderme yapan karşılıklar belirleyicidir.

Doğuya ve Batıya ilişkin anlamlar içinde; doğaüstü olandan, akılcı olana; animistik biçimlerden, yarı insani oluşumlara; efsanelerden, ibret derslerine kadar geniş bir yelpaze çıkar karşımıza. Bu yelpaze içerisinde antropolojik kökene ilişkin birçok katmanı, üstü kapalı da olsa bünyesinde barındırır masal. Eliade, *Myth and Reality*'de, halk masallarında kültüre ilişkin özel bir dönem ya da kalıt bulamadığımızı, kültürel biçim ve tarihin masalarda iç içe geçtiğini, geride kalan şeyin de ibretlik bir tutum sergilediğini (Eliade'den akt. Zipes, 2002: 3) söylerken; filogenetik yöntemle masalların soyağacını çıkaran Sara Graça de Silva ve Jamshid J. Tehrani uyguladıkları bu yöntemle bu tür öykülerin antik toplumlarda daha çok kendi kültürlerinin özelliklerini yansıttıracasına anlatıldığını öne sürer (2016: www.rsos.royalsocietypublishing.org/content/3/1/150645). Ancak Eliade, masalların desacralize olmayan anlatılar olduğu anlamına gelmediğini, aksine mitik nosyonları, motifleri kamufle ederek sürdürmeye devam ettiklerini belirtir (Eliade'den akt. Zipes, 2002: 3).

Kökeninde büyüsel, dönüşümsel ve ritüelistik vurguları taşıyan masal, sinemanın icadının daha ilk dönemlerinden itibaren fotoğraftan devraldığı misyonu hareketli tablolar üzerine yerleştirir. Bu noktada masalın anlatsal kodları, sinemanın teknik kodlarına dönüşür ve büyü atmosfer; kurgu, *sur imposition* (üst üste bindirme), *stop motion* (duraksamalı hareket), *reverse motion* (tersine hareket), *substitution splice*³ gibi kurgu teknikleriyle sürdürülür. Fantezi niteliğinde kısa öyküler anlatabilme olanağını fark edip kullanan Meliés, bir anlamda illüzyonizmin sinemadaki karşılığını geliştirmiştir. Meliés'in asıl ünü fantastik öykülerinden kaynaklanır: kaybolan kadınlar, hayaletli şatolar, sihirli aynalar sergileniyor; gövdelerinin yarısı kesiliveren insanlar havada uçabiliyor, hayvanlar insan, insanlar hayvan oluveriyordu (Abisel, 2007: 53-54). Nitekim George Méliés'in 1899'da uyarladığı *Cendrillon* (Céndrillon)'da masaldaki büyüsel hareket yoğunlukla kurgu üzerinden gerçekleştirilir.

Konuyla ilgili en önemli bağlantıları sinema ve antropoloji arasında kuran Morin; gündelik yaşamın belirgin aşıkarcılığını, sinema için ilk elden düşünülecek büyüünün de bu aşıkarcılığın içinde olduğunu vurgulayarak, duygulanım ve büyü için aynı anda çifte referans veren *Supernatural Atmosphere*'in bu büyüsel durumu pekiştirdiğini söyler. Morin'e göre *photogénie* (fotojeni) filmin mitik bir embriyonudur yani insan gözüne görünmeyen hayaletimsi bir şeydir. (2005: 21). Özellikle masal uyarlamalarındaki olağanüstü, doğaüstü ve büyüsel anlatıya görsel bağlamda cevap verecek tek şey sinemada teknoloji yoluyla yaratılmış, sözsözsel imgenin, filmsel imgeye aktarımında, metnin orijinaline yakın bir görüntü elde edilmeye çalışılmıştır. Morin, bunu daha çok ilkel insanlardaki "ikiz" duygusundan yola çıkarak sinemadaki ikizin boyutlarını

³ Meliés'in keşfettiği bir kurgu yöntemi olan Substitution Splice, sinemasında yarattığı büyü etkisi için bulunmaz bir icattır. Görüntüyü kaybetmek, varolan görüntü yerine anında başka bir görüntüyü geçirmek bu kurgu yöntemiyle halledilebilecektir. Meliés'in *Place de l'Opéra* filmini çektiği sırada otobüs geçerken durdurduğu kamerasını tekrar başlattığında otobüsün yerinde cenaze arabası vardır. (bkz. Bordwell-Thompson. 2008: 114) Farklı bir etki yaratıp daha illüzyonvari bir hareketi yakaladığını keşfetmesi üzerine bu "iki ucu" ya da "ekleri" birleştirmek anlamına gelen yöntemi diğer filmlerine uygulamıştır. Meliés bir masal uyarlaması olan *Cendrillon* (*Cindrella*, *Külkedisi*) ve *The Mermaid*'de bu kurgu yöntemini kullanarak masalın atmosferine yaklaşılmaya çalışmıştır.

geniş bir şekilde detaylandırır. Diğer kuramcılar gibi o da özellikle ilk sinema filmlerinde büyüsel bir atmosfer yaratılması adına superimposition (üst üste bindirme hareketi)'nin yeni bir dönüşümü haber verdiğini, bunun sinemanın başlangıç hareketi için son derece kayda değer olduğunu çünkü böylece "uyandırılmış büyü"nü tanıdık (eski insanların imgelemine ilişkin olarak) karakterini verdiğini belirtir (Morin, 2005:51).

Masalın etimolojisindeki büyü, fabl, doğaüstü atmosfer, fantazy, mesel, ibret alınacak kissadan hisse ve benzeri orijinler yapılan uyarlamalarda da bu izleri takip etmemizi sağlayan geniş bir antropolojik zemin yaratır. Bu bağlamda; ikiz, metamorfoz, kahraman olgusu, inisiyasyon ve erginlenme törenlerinin arkaik izleri masaldan yapılan uyarlamalarda anlatsal, yapısal ve görsel bir süreklilik oluşturur.

1.2. Masaldan Sinemaya Yapılan Uyarlamalarda Kültüre/Anlatsal Süreklilik ve Transformasyon

Sinemanın icadı ile birlikte masalların yeniden keşfedilmesi, filmlere çeşitli yöntemlerle aktarılması ve 1800'lerin sonundan 1900'lerin başlarına kadar sinema için ciddi bir görsel ve anlatı zemini hazırlanır. İlk masal uyarlamasını Méliés 1899 yılında Charles Perrault'un *Cendrillon (Cindrella)*⁴ masalını uyarlayarak bu akımı başlatmıştır. Günümüze kadar bu masal özellikle Hollywood sineması tarafından hem duygusal ve melodramatik yapısı nedeniyle hem de Hollywood'un ticari kodlarına uygunluğu açısından çok kez aynı isimde olmasa bile söz konusu masala birçok gönderme içeren çağdaş yorumla yeniden çekilmiştir.

Vachel Lindsay 1922'de "hareketli görüntülerin doğasında masalın olduğunu" (Lindsay'den akt. Moen, 2013:79), *The Photoplay: A Psychological Study*'de Hugo Münsterberg; masalların ve fantastik formların sinemanın estetik düşüncesi ile ayrılmaz bir bütün oluşturduğunu (Münsterberg'den akt. Moen, 2013: 79) belirtir. Méliés daha sonraki filmlerinde de masal uyarlaması olmasa da tamamen masalların fantastik dünyasına uyum sağlayan işler gerçekleştirir. Örneğin; *Ay'a Seyahat (A Trip to the Moon-1902)* filminde mitlerde olduğu gibi bir altın çağ anlatılır. Tüm doğa canlıdır. Morin'in bir büyüü tanımlamak için ikiz temasına bakmak gerektiğini vurguladığı gibidir. Yani; "bir imgenin nasıl varlık kazanabildiğini daha derinlemesine anlayabilmek için, sapiens açısından her nesnenin ikili bir varoluşa sahip olduğu anlaşılmalıdır. Sapiens; kelime, işaret, çizim, resim yoluyla şeyin kendi varlığı dışındaki zihinsel varoluşunu ele geçirmiştir. Artık nesne derhal zihinde adı olan kelimeyi, kelime derhal şeyin anırttığı zihinsel imgeyi çağrıştırmakta ve mevcut olmasa bile ona bir mevcudiyet bahşetmektedir" (Morin, 2014: 88). Böylece dış dünya, çevredeki nesne ve varlıklar ile birlikte homo sapiens ikinci bir varoluşa kavuşur.

Ay'a Seyahat'te tüm doğa canlıdır (ruhu vardır), güneş, ay, yıldızlar erişilebilir düzeydedir, hediyeler verir. Cüceler dağlardaki madenlerde çalışmakta, deniz kızları suyun altında uyumakta, kuşlar yardımsever, bitkiler, taşlar konuşabilmektedir (Moen, 2013:56-57). Bu filmlerde canlı objeler eğretileme için ilk sırada yer alır. Çünkü seyircinin ilgisi daha çok cansız objelerin canlanması, ortadan kaybolması ya da yoktan var olması üzerine çekilir.

Sinemanın icadından günümüze kadar masaldan uyarlanan ya da masal izlenimi taşıyan filmlere baktığımızda en fazla Grimm Kardeşler ve Perrault'dan yapılan uyarlamalar, esinlenmeler dikkati çeker. Hans Christian Andersen'in masalları da popüler ve bağımsız sinema uyarlamaları için zengin bir kaynak teşkil eder. Sinemadaki ilk peri masalı uyarlamaları arasında *Blue Beard, Little Red Riding Hood, Sleeping Beauty, Alaaddin* sıralanabilir. 1907'de Pathé firması *Feeries and Tales* başlığı altında dokuz filme yer vermiştir (Moen, 2013: 40). Bu arada dönemin masal uyarlamalarına olan ilgisi, sadece doğrudan yapılmış uyarlamalarla değil, masalın bütün fantastik öğelerini kullanarak yapılan filmlerle de popülerleşir. Segundo de Chomon ve Ferdinand Zecca'nın 1907'de gerçekleştirdikleri *Métempsychose (Ruh Göçü)*, substitution splice kurgu yöntemiyle gerçekleştirilmiş tek tablolu bir filmidir. Tek bir tabloda bir dizi şaşırtıcı değişimler gerçekleşir. Bir peri aniden ortaya çıkar ve bir giysi kelebek kanatlarına dönüşür. Yönetmenin benzeri tarzındaki diğer filmleri, masal uyarlaması olmasa da masalı çağrıştıran görsel imgelerle yüklüdür. Bir çiçeğin içinden bir kız çocuğu, lahananın içinden bir erkek çocuğu çıkar. Bu tasvirler bir takım görsel bağdaşmazlıkları bir araya getirip dönüştürerek antik düşüncedeki métempsychose'i yani ruh göçünü, ruhun başka bir bedene geçmesini bir arada tasarımlar. Film metamorfoza uğrayan bir kelebek, büyüülü varlıklar ve anime objeler gibi diğer imlemeleri başarılı bir şekilde ortaya koyar. (Moen, 2013: 42).

Sessiz dönem sinemasında masaldan uyarlanmamış olsa da bazı popüler masallara gönderme yapan örnekler sıklıkla rastlanır. Herbert Brenon'un 1916'da çektiği *Daughter of the Gods*, suyun altında yaşayan bir su nymphesinin yaşamından kesit sunar. O dönemde, su altı hayatına ilişkin efsane ve masallara dayalı birkaç film daha çekilmiş ve Andersen'in *Küçük Deniz Kızı* masalıyla ilişkilendirebileceğimiz örnekler çıkmıştır ortaya. Yine Henry Otto'nun 1916'da çektiği *Undine* ve 1917'de Allen Holubar'ın *Sea* isimli filmi bir masal uyarlaması olmasa da ilk bakışta *Küçük Deniz Kızı* izleğini takip eden esinlenmeler barındırır. Madame D'Aulnoy tarafından 1600'lü yılların sonunda yazılmış olan *Blue Bird*, Maurice Tourneour tarafından 1918'de

⁴ *Cendrillon/Cindrella*, Méliés'in "yapay olarak düzenlenmiş sahneler" diye adlandırdığı yirmi ayrı sahneden oluşuyordu. İncelikli çevre düzeni, gösterişli dekorları, hilelerle yaratılan sihirli dünyası, ve "yoksulken zengin olma" temasıyla ABD'de büyük hayranlık uyandırdı. (bkz. Abisel, 2007: 54)

bir saati aşkın bağımsız bir uyarlamaya dönüştürülmüştür. Tüm bu ilk dönem filmlerinde mit ve rit artışı diyebileceğimiz büyümlü varlıklar, ikiz, fantastik bir evren gerek birkaç tablo halinde gerekse uzun metrajlı filmler, bazen yeni kurgu yöntemleri ön plana alınarak bazen de anlatıya odaklanılarak aktarılmıştır.

Örneğin; Fransız masalcı Perrault'un *Cendrillon* masalının öncülü *Peau d'Ane* (*Donkey Skin/Eşek Derisi*)'dir. Bu masalda Eliade, Frazer, Campbell gibi kültürel antropolojik bir bakış açısıyla yaklaşan kuramcılarının yanı sıra hayvan kültürünün masallara geçmiş biçimlerine ilişkin bir çalışmayı Ergun Kocabıyık'ın (2009: 229-244) *Dolaylı Hayvan* kitabında buluruz.

İlk masallar hayvanların kişileştirilmesinden üretilmiştir. Bunda, eski inanışta hayvanın kutsal bir rol oynamasının önemli bir yeri vardır. Perrault'un *Cendrillon* masalının bir önceki örneği olan *Eşek Derisi/Peaud'Ane; Külkedisi/Cindrella ve Pamuk Prenses* gibi popüler masallara göndermeler yapan bir anlatı dizgesi içerir. Jacques Demy 1970 yılında çektiği *Peau d'Ane* (*Donkey Skin*) filminde de sözünü ettiğimiz masalların ortak motiflerini görselleştirir. Catherine Deneuve'un canlandırdığı prenses, bir sahnede tıpkı Külkedisi masalında olduğu gibi hem büyümlü elbiseyle, hem de eşek derisi giysisiyle aynı kişiyi ikizleştirir. Bu noktada yine gerek Morin'in gerekse Levy Bruhl'un (2006: 22)⁵ ilkel insanın ruh ya da ikiz kavramına dair göndermelerinin alegorisi bulunur.

Bilindik masallar olan *Little Red Riding Hood* (*Kırmızı Başlıklı Kız*), *Snow White and Seven Dwarfs* (*Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*), *Hansel ve Gretel*, *The Frog Prince* (*Kurbağa Prenses*), *Sleeping Beauty* (*Uyuyan Güzel*), *Külkedisi* (*Cendrillon/Cindrella*) birçok kez sinemaya uyarlanmış ve hala uyarlanmaya devam etmektedir.

2. MASALDAN SİNEMAYA ARKAİK SÜREKLİLİK ve DÖNÜŞÜM

2.1. Ruh, İkiz, Şaman, Kahraman, Büyü, Hayvan Kültü ve Uyarlanmış Filmlerdeki Görünümleri

Kültür antropolojisi, mitoloji, eski toplumların yaşayış ve inançları, oluşturdukları mitoslar ve anlatının kökenleri üzerine çalışanların ortaklaştığı en önemli nokta, ilkel insanın dünyayı anlama, kavrama, tehlikelerini azaltma ve bu tehlikeli dünyaya katlanabilme adına yarattıkları ve geliştirdikleri imgelemin daimi bir döngü üzerine kurulduğu düşüncesidir. Bu döngüde ölüm ve doğum bugünkü anlamıyla kesin bir son ya da başlangıç içermez. Her şey bir neden ve sonuç ilişkisiyle birbirine bağlıdır. İkel insanın dış dünyada görebildiği her şey, her nesne hem bir ruha sahiptir hem de doğada gördüğü her türlü canlı ve cansız varlıklar birbirine bağlıdır. Pisagor'un deyimiyile; "Her şey değişir, hiçbir şey ölmez. Ruh dolaşır, istediği yere gider ve istediği şekli alır. Hayvanlardan insanlara geçer, bizim gövdelerimizden hayvanlara geçer, ama hiç yok olmaz." (Campbell, 2006: 316)

Batı dünyasında popüler olmuş masalarda ve sinemaya uyarlanmış biçimlerinde ağırlıklı olarak ruh, ikiz, gölge ya da bunların yerine geçen hayvan figürleriyle çokça karşılaşırız. Dolayısıyla hayvan kültüründen başlayıp, kahramana uzanan yolculuk tüm bu ikizlenen dünyayı, büyümlü, şamanı, öte dünyaya gidip gelmeyi, babayı, tanrıyı, iktidarı bazen şeytanı bazen de Propp'un masal kişilerinden Bağışçı'ya da Yardımcı'yı işaret eden figürleri kapsayabilmektedir.

Yukarıda saydığımız unsurlardan "şaman", diğer antropomorfik birimleri bünyesinde toplayabilen dönüşmüş bir varlıktır. Mistik parçalanma diye adlandırılan eylemi, öte dünyaya gidip gelerek, transa geçerek, hayvanların ve diğer varlıkların ruhuna girerek ya da diğer ruhları kendi içine alıp tüm olan biteni aktararak bir anlatı oluşturur. "Hayali geniş, mistik, yaratılıştan zeki ve melankolik" (Örnek, 2000:50) olarak tanımlanır. Şair ve anlatıcı, masalcı, kahraman, bazen kahramanın yardımcısı, biçim değiştirebilen bir hayvandır.

Uyuyan Güzel masalından uyarlanmış olan *Maleficient* (yön. Robert Stromberg, 2014)'de cadı-peri karakteri olan *Malefiz*, masalın orijinalinin aksine salt kötü (ya da Propp'un masal kişilerinden Saldırgan'a tekabül eden) bir karakteri değil, kendisine yapılan kötülüğün karşılığında (kanatlarını kralın ondan çalması üzerine) kötülüğe bulaşmış bir yapı sergiler. *Malefiz* bu noktada tam da şamanın özelliklerini temsil eder. Şamanların doğaüstü güçlerinin olması ve bunu hem iyilik hem de kötülük için kullanabildikleri (Campbell, 2006: 270) tanımını doğrular niteliktedir.

Yine en çok bilinen masallardan sinemaya farklı biçimlerde uyarlanan *Kırmızı Başlıklı Kız*, birkaç versiyonunda kurt adam efsanesiyle ilişkilendirilmiş ve sinemasal cazibe bu korku ve fantazyaya karışımı

⁵ Levy Bruhl, ilkel zihniyetin tüm canlı ve nesnelere türdeş varlıklar olarak gördüğünü ve hissettiğini söyler. Onlar bunun aynı öz ve aynı niteliklere sahip bir bütüne ait olduklarını düşünmektedirler. Bu öz ya da güç mana, imunu vb. diye değerlendirdikleri dost ya da düşmanca konumları belirlemektedir. Çünkü kendini her an tehdit ettiğini düşündüğü tehlikelere karşı koruması gerektiğinden, bu korku onun varlıklar ve nesnelere karşı olan tavrında belirleyici bir rol oynamaktadır (bkz. 2006: 22).

⁶ Bağışçı: Masalarda Bağışçıyla çoğunlukla ormanda (kültübede), tarlada, yolda karşılaşılır. Kahramanın evinden bağışçıya uzanan yolda; Bağışçının masala giriş biçimi, oturduğu yer, dış görünümü, kahramanla konuşması, büyümlü nesnenin aktarılışı ve bunun hazırlanması, kahramanın tepkisi, bağışlanan şey, bağışlama biçimi gibi işlevleri kapsar. (bkz. Propp. 1985: 88-126) Yardımcı: Büyümlü yardımcı, olay örgüsüne bir bağış olarak katılır. Yardımcı, Büyümlü Nesne'yi de simgeleyebilmektedir. (bkz. Propp. 1985: 88-126)⁷

aksiyon özelliğiyle seyircinin ilgisine sunulmuş görünmektedir. Bu uyarlamalardan *Red Riding Hood* (Kız ve Kurt, yön. Catherine Hardwicke, 2011) ve *Red Werewolf Hunter* (Yön. Sheldon Wilson, 2010) tümüyle kurt adam/vampir efsanesine dayalı iki uyarlama olup, birincisi gerek atmosfer yaratma, mizansen oluşturma ve masalın fantastik gücünü fazlasıyla filme aktarabilme açısından görsel bir yetkinliğe sahipken, diğeri B sınıfı kategorisinde değerlendirebileceğimiz vasat bir korku filmi olmanın ötesine geçememiştir. Masalda ve uyarlanmış filmlerde kurt karakteri bir yandan şamanik özellikler gösterirken hayvan kültü motifini takip eder. Çünkü şamanın önceki varlığı hayvan olarak tanımlanır ve o da tıpkı şaman gibi iyi veya kötü, yol gösterici veya yoldan çıkarıcı olabilmektedir.

Red Riding Hood'da kırmızı dolunayda kasabaya dehşet saçan kurtun ortadan kaldırılması çabaları pek sonuç vermez. Herkesi acımasızca öldürebilirken Kırmızı Başlıklı Kız'a dokunmaz, onunla iletişim kurmaya çalışır. Kızı kaçırmak istemektedir. Masalda kurtun bulunuş misyonu doğrudan küçük kıza kötülük yapmaktır. Ancak film eski ritüeller ve kültürel aktarımlar doğrultusunda daha farklı bir bakış açısı yaratıp filmdeki antropomorfik vurguyu görsel anlamda iyice belirginleştirmektedir. Kurt aslında *Valerie'nin* (Kırmızı Başlıklı Kızın) babasıdır. Eski hayvan mitoslarına bakıldığında bu tür bir ilişki çok da şaşırtıcı değildir.

Özellikle Avrupa'nın kuzeyinde ve İskandinav mitolojisinde ağırlığı olan *Kurt Fenris*⁸ (Campbell, 2010: 408-409) çok güçlü ve saldırgan olup Kral Odin'i ortadan kaldırarak bir yaratık olarak anılır. Filmdeki kurt tasviri de Fenris baz alınarak gerçekleştirilmiş gibidir. Kuzey Avrupa'da kökeni Fenris'e dayanan, yutan, parçalayan kurt figürü bir yanı sıra yeme, yutulma, parçalanma ve tekrar dirilme mitinin farklı şekillerde devamlılığını sağlar. Diğer yandan da hayvan kültürünün baba, ata, tanrı yerine geçen motiflerini bu mitoslar ve masallar aracılığıyla sağlamlaştırır. Hunlara ilişkin bir efsanede, ayakları kesilip bataklığa atılan bir çocuğun dişi bir kurt tarafından kurtarılması, beslenmesi ve sonunda çocukla çiftleşip on tane erkek çocuk dünyaya getirmeleri (Kocabıyık, 2014: 49) anlatısı sıkça görülen bir motiftir. M.Ö. 8. yy.'a ait bir Japon mitosunda da biri geceyi diğeri güneşi temsil eden iki kardeşin çatışması hikayeleştirilir. Güneş tanrıçası Ameterasu'nun kendisini bir kayaya hapsedip çok uzun süre sonra çıkarılması motifi; karanlık bir yerden, hayvanın karnından, yeraltından, bir yaratığın ağzından kurtulma motifi ile *Kırmızı Başlıklı Kız* arasında olduğu kadar (Campbell, 2010: 239) diğer masallarla da uzak akrabalıklar kurulabileceğini gösterir. Başlarken belirttiğimiz gibi *vagina dentata*, sadece *Kırmızı Başlıklı Kız*'da değil, diğer masalarda ve filmlere uyarlanmış biçimlerinde görebildiğimiz değişmez bir ilksel örnek olarak çıkar karşımıza.

Eşek Derisi (yön. Jacques Demy, 1970 *Peau d'Ane/Donkey Skin*), *Kırmızı Başlıklı Kız* ve *Pamuk Prenses* masallarından uyarlanan üç filmde (*Red Riding Hood*, *Peu d'Ane*, *Snow White and the Huntsman*) masalların popüler biçimlerinde olmayan ancak filmlerde görebildiğimiz enest olgusunun kökeninin de çok eski mit ve efsanelere hatta erginlenme törenlerine dayandığını gösterir. *Red Riding Hood*'da, kurtun Valerie'nin babası olması ve kızı kaçırmak istemesi dolaylı bir enesti akla getirir. Demy'nin yönettiği *Eşek Derisi* filminde kraliçenin ölümü üzerine, karısından daha alımlı olan bir kadınla evlenme düşüncesi ve bunun için en uygun adayın kızı olmasında ısrar eden bir baba figürü ile karşılaşırız. Kızının aklının karışık olması, evlilik düşüncesine zaman zaman onay vermesi fakat kralla evlenmeyi aklına koyan, bu arada *Cindrella*'ya da yardım eden perinin onu bu düşünceden vazgeçirmesi söz konusudur. *Snow White and the Huntsman*'da ise, doğüstü güçlere sahip kraliçenin en yakın yardımcısı olan erkek kardeşiyle yaşadığı dolaylı enest ima edilir.

Grimm Masalları'ndaki inanılmaz durumlar üzerine araştırma yapan Maria Tatar; Grimm koleksiyonunun sansürden geçmemiş edisyonlarının şaşırtıcı olduğunu, masallardaki kahramanların kendine zarar verme, kanibalizm, bebek katillliği ve enest gibi şaşırtıcı durumlar sergilediğini belirtir. (Tatar, 1987 :3)

Rit-mit ve masal ilişkisinde gördüğümüz en önemli özelliğin erginlenme törenleri ve bunların bugünkü klasik anlatı sinemasına kadar ulaşmış izleri olduğu söylenebilir. Kahramanın yolculuğu ya da klasik bir anlatı sinemasındaki gelişme bölümü, neredeyse ikinci düğüm noktasına kadar içsel ya da dışsal olarak tanımlayabileceğimiz bu aşamayla yani erginlenme törenlerinin dönüşmüş ve simgeselleşmiş biçimiyle sürdürülür. Mitolojik tanrılar aldaticılar olduğu kadar çoğu kez kılık değiştiren figürlerdir. William Indick'e göre kılık değiştirme filmlerde hilekârlığın arketipik biçimidir. Hilekârlık olarak kılık değiştirme⁹ olay örgüsü yöntemi mitin kendisi kadar eskidir ve bugün anlatılan öykülerde hala etkili bir yöntem olmayı sürdürmektedir (Indick, 2007:118)

⁸ Viking'lerin şiirsel Edda'sı olan mitosta Tanrıların başı olan Odin kendi cehennemini nasıl olacağını büyücülerden dinler. Bu büyük felakette Kurt Fenris, zincirlerinden boşanarak serbest kalacak ve dünyanın tüm dengesini bozacaktır. Odin'le savaşacak ve Kurt Fenris Odin'i yutacak ancak kurtarılar yeraltı dünyasına gönderilecektir

⁹ Vampirler ve kurt adamlar korkutucu, dehşet verici arketipik figürlerdir, çünkü onlar tanrıların doğüstü gücünü temsil ederler. Mitolojide sadece kutsal varlıklar fiziksel olarak hayvanların biçimine ya da insan olmayan başka şekillere dönüşebilirlerdi. Kont Dracula belki de sinema tarihinde en sık tanımlanan şekil değiştirendir. Terminator 2'deki şekil değiştiren kötü robot bu antik doğa-

2.2. Erginlenme, İnisiasyon ve Masallardan Uyarlanmış Filmlerdeki İzleri

Eliade; masallar inisiasyonu imgelem seviyesine çıkartır... modern dönemin insanı bilinçli bir şekilde ya da ondan kaçarak hala masallar tarafından desteklenen inisiasyon imgeleminden yararlanır (Eliade'den akt. Zipes, 2002, 3) demektir.

Kahramanın büyümesini, olgunlaşmasını, başka bir insan haline gelmesini kısaca ölüp yeniden dirilmesini anlatan süreci erginlenme törenlerinde kaynağını bulabileceğimiz inisiasyon olgusuyla açıklayabiliriz. İnsanın tarihi kadar eski bir ritüel olan erginlenme törenleri, mitoslara, masallara tragedya ve romanlara, günümüzde de özellikle klasik anlatı sinemasındaki kahramanın (masal ya da mitolojik bir öyküden uyarlansın ya da uyarlanmamış olsun) zorlu, içsel ve dışsal yolculuğuna kadar değişmez eylemidir. Campbell'in balinanın karnı¹⁰, Eliade'nin vagina dentata olarak tanımladığı bu erginlenme/inisiasyon mecrası masalarda ve filmlerde farklı şekillerde tasvir edilebilmektedir. Cadının mağarası/evi, orman, şato, devin sarayı/ülkesi, yeraltı vb. biçimlerde yansıtılan bu erginlenme yeri, filmlerde güçlü teknolojik ve dijital olanaklarla daha da yaratıcı mizansenler haline gelir. Filmlerdekinin aksine masalarda gördüğümüz kahramanlar genelde ergenliğe geçmek üzere olan çocuklardan oluşur: *Hansel ve Gretel*, *Pinokyo*, *Küçük Deniz Kızı*, *Uyuyan Güzeli*, *Sihirli Fasulyeler'deki Jack* vb. masalların kahramanları genelde çocuktur. *Pamuk Prenses* ve *Külkedisi* masallarındaki kadın kahramanlar ise çocukluk eşliğini henüz geçmiş fakat tam olgunlaşmamış genç kızlar olarak tasvir edilir. *Hansel ve Gretel* için orman ve cadının evi, *Pamuk Prenses* için orman, *Külkedisi* için kapatıldığı tavan arasındaki oda, *Küçük Deniz Kızı* için suyun üstündeki dünya, *Sihirli Fasulyeler'deki Jack* için göğün üzerindeki devin sarayı inisiasyonun gerçekleştiği yerlerdir. Aday bu noktada hem ölüdür hem daha doğmamıştır.

Anneye geri dönüş ve anneden kopuşu simgeleyen erginlenme Batılı simyacılar göre; Tanrının krallığına giren kimse, ilk önce bedeniyle annesine girmeli ve orada ölmelidir (Eliade, 2016: 124). Eliade'ye göre bu geri dönüş bazen anneye ensest ilişki şeklinde de sunulur. Hatta Yunan mitolojisindeki Minator'u takip edersek, kökeninde yine erginlenmeye dair izler buluruz. Labirent, arama, çıkış bulmaya çalışma hatta yine mitolojiden masallara aktarılmış olan beceri ve zekâ sınavları ile bunun karşılığında ödül kazanma gibi unsurlar erginlenme törenleriyle ilişkilendirebilir. Labirent, beceri sınavı vb. uygulamaların kökeninin yine anneye ilişkili olduğu Eliade tarafından aktarılır. Buna göre; "...labirent, toprak annenin bağırsaklarının içinden 'tehlikeli bir geçiş' olarak takdim edilmektedir." (2016:131). Yunan mitolojisindeki anlatıda labirente hapsedilen aslan başlı canavar Minator'u öldürmek üzere giren ve yolunu kaybetmemek için sevgilisi Adriana tarafından kendisine bir yumak iplik verilen kahraman Theseus'un sonunda canavarı öldürmesi söz konusudur (Hamilton, 1990: 99-100). Zekayı ölçmeye yarayan bu motif masallardan filmlere uzanır. Kahramanın finalde alacağı ödüle vesile olan beceri ve zeka aracı olan labirent, anneye dönüş-anneden kopuş ritine bağlayabileceğimiz iplik, eğirme, yumak motifi (Eliade, 2016: 104) erginlenme kalıntılarıdır. İngiliz dilinde *yarn*¹¹ sözcüğünün masal anlatmak gibi bir karşılığının olması, kökenin erginlenme törenlerine kadar dayandığını gösterir.

Frazer *Altın Dal*'da genç kız ve erkeklerin erginlenme ritüellerine ilişkin çok sayıda örnek verir. Bu işlemin ne denli acılı, zorlu hatta bazen ölümlü sonuçlanan kanlı eylemler olduğunu belirtir (1992: 308-325). Bu nedenle "kan" masallara kadar ulaşmış ilksel ritüelistik bir semboldür. Ömer Tecimer, *Kırmızı Başlıklı Kız*'ın, genç kızların erginlenme ritusuyla ilgili bir masal olduğunu; önemli bir dönüşümü, bedensel ve psikolojik değişimi zorlayan ilk aybaşı haliyle bağlantısı bulunduğunu, bu nedenle masaldaki kızın başlığının kırmızı olduğunu söyler (2005: 88). Filme uyarlanmış olan *Kırmızı Başlıklı Kız*, *Eşek Derisi*, *Cindrella* ve *Pamuk Prenses* uyarlamalarında kadın kahramanların 15-20 yaş aralığında olduğu, belli bir eşikten sonra olgunlaşacakları ima edilir.

Daha çok popüler seyirciye hitap eden bu uyarlamalarda yine masalın değişmez "mutlu son" formülüne uyan ve melodramlarda olduğu gibi kadın ve erkek seyircinin beklentilerini yerine getiren; aile, mülkiyet, evlilik bağı, iktidarı ele geçirme vb. kodlar ard arda sıralanır.

Daha önceleri "kutsal" (sacral) ve kolektif üretimin ürünü olarak görülen masallar 17. yy. ortasında yüksek sınıfın oturma salonlarında oyunlaştırılarak kurumsallaştırılır. Salon toplantılarında kadınlar, erkekler karşılıklı münazaralarda ya da operet eserleri tarzında bu masaları yeniden canlandırıp eski biçiminden kısmen de olsa kurtararak yeni ve güncel durumlara uyarlarlar. Böylece 1690'dan önce salon masalı, kadın ve erkekler arasında kabul görmüş ve kendi masallarını yazan kişileri yaratmıştır: Madame D'Aulnay, Charlés Perrault, Madame de Murat bunlardan sadece bir kaçıdır (Zipes, 1994:20-22). Özetle, 17.

üstü arketipin modern bir versiyonunu temsil eder. İster fiziksel değişikliklerle isterse karakterdeki önemli bir dönüşümle yapılınsın 'şekil değiştirme arketipi' öykülerde ve filmlerde evrensel bir özelliktir. (bkz. Indick, 2007: 118)

¹⁰ Campbell, Balinanın Karnı kavramını büyülü eşikten geçiş ve yeniden doğum anlamında ele alır. Dünyanın her yerinde rahim imgesi olan balina karnıyla simgelenmiştir. Kahraman, eşğin gücünü ele geçirmek ya da onunla uzlaşmak yerine bilinmeyenin içinde kaybolur ve ölmüş gibi görünür. (2010:107)

¹¹ yarn: masal, hayret ve dehşet verici uzun serüvenleri anlatan öykü, masal anlatmak www.zargan.com/tr/q erişim tarihi: 15.02.2017

yy. Fransa'sında toplumsallaşan ve kurumsallaşan masal, bir yanıyla sacral, tehlikeli, çağa uymayan bağlarından koparılarak hijyenikleştirilecektir. Bu nedenle *féerie*'lerin melodramın önemli bir türü olarak onun hemen yanı başında ortaya çıkmış olduğu söylenebilir. Genelde aynı mekanlarda sahnelenip aynı yazarlar tarafından yazılıyor olmalarındaki en önemli ortak özellikler hitap ettikleri seyirciyi önce ürpertmek sonra güldürmek olarak belirlenebilir. Her iki türde de bir takım keskin ayrımlar olmasına rağmen önemli karakteristikleri paylaşmışlardır: Melodramlarda olduğu gibi *féerie*'lerde de masum karakterin yasak bir bölgeye/yere yolculuğu anlatısını oluşturması ve kendisine toplum içinde bir yer bulma mücadelesi yer alır (Moen, 2013:6).

Bu bağlamda günümüze filmler aracılığıyla uzanan masallar özellikle popüler Hollywood versiyonlarındaki haliyle, aristokratik bir zevkin domestik yaklaşımları olarak değiştirilmiş, daha önce söz ettiğimiz tehlikeli arkaik izler kısmen ortadan kaldırılmıştır. Fakat popüler versiyonlarında da, bağımsız uyarlamalarda da karşılaştığımız antropomorfik ve antropokozmik izler yeni anlamlara açılır. Dönüştürülen karakterler, yan öyküler ve oluşturulan atmosferle birlikte kaynağını aldığı masaldan uzaklaşarak birkaç masala aynı anda gönderme yapan metinlerarası bir yapı kazanır.

Maleficient, Red Riding Hood, Cindrella, The Snow White and the Seven Dwarf, Mirror Mirror, The Snow White and the Huntsman, Hansel ve Gretel ile *Pamuk Prenses* masalının İspanyol versiyonu olan *Blancanieves* (yön. Pablo Berger, 2012)'de erginlenme törenlerindeki kozmik anne izleğinin vurgusu vardır. Bu motif uyarlanmış filmlerde kötü anneye karşılık gelir. Masallarda var olan üvey anne örneğini sürdürürken biraz daha çeşitlendirip katmanlaştırır. Bu aşamada ilksel annenin hem iyi hem kötü yanı *Maleficient*'deki cadı-peri karakteriyle belirginleşir. Hatta uyarlanmış filmde yaşadığı bir ihanet üzerine prensesi sonsuz bir uykuya terk ederken, bir yandan annelik içgüdüleriyle onu ormanda korur, saklar, besler ve büyütür. Yaptığı sihrin yıllar sonra devreye girmesiyle uyumaya başlayan prensesi bu kez prensin öpücüğü de uyandıramaz. Onu uykusundan ancak *Maleficient* öperek uyandırabilecektir. Böylece Eliade'nin bahsetmiş olduğu ilksel biçimlerdeki anneye ensest vurgusu filmde dolaylı bir şekilde gerçekleşir.

Diğer uyarlamalara göre komedi yönü daha ağır basan *Mirror Mirror*'da ise (bir *Pamuk Prenses* ve *Yedi Cüceler* uyarlamasıdır) 18. yaşını bir baloda kutlayan prenses, üvey annesinin gadrine uğrayarak gece yarısı olmadan salonu terk eder. İki masalın bu uyarlamada birleştirildiği görülür.

Masalın orijinalinden iyice ayrılan *Hansel ve Gretel* filmi ise, bir zamanlar babaları tarafından ormana bırakılan iki kardeşin bilindik öyküsü olarak başlayıp, büyüdüklerinde cadı avcısı olarak ün saldıkları serüvenle devam eder. Bu uyarlamada biçim değiştirebilen kötü cadılarla, masaldakinin aksine çocukların ölen öz anneleri iyi cadıları temsil etmektedir. Birçok yaratılış mitosunda hem iyi hem kötü olabilen dişil kozmik varlık örneğini sergilemektedir. Böylece *Hansel ve Gretel* annelerinden dolayı cadı soyuna dâhil olurlar.

The Snow White and Huntsman'da, prensesin inisiyasyonu gerçek bir işkenceye dönüşür. Çocukluğundan başlayıp ergenliğine kadar kapalı tutulduğu bir kule hücrelerinde, sonra tıpkı mitolojik öykülerdeki gibi dar ve pis bir kanaldan geçerek denizde, daha sonra da kötü kraliçenin ruhunu simgeleyen ölü ve siyah bir ormanda devam eder. Prenses'in ülkenin başına geçebilmek için savunma tekniklerini öğrenerek kendisini geliştirdiği bu süreçte içinde bulunduğu orman; gri, soğuk ve ölü bir doğa olarak yansıtılır. Gerek bu filmde, gerekse *Eşek Derisi*'nde kadın kahramanın yolculuğuna eşlik eden kayık metaforu, doğu'da filizlenip, Mısır ve Mezopotamya'da devam eden ve Yunan mitolojisine aktarılan Hades/Yeraltı'na gidiş ve geliş anımsatan tarzdadır. Kahramanların inisiyasyonuna eşlik eder. Ancak bu dört uyarlamada da (her ne kadar kadın, erkeğin söylemini devam ettiriyor ya da erkek iktidarla yer değiştiriyor olsa da) orijinal metnin aksine daha feminist bir vurgu göze çarpmakta, figürler masallardaki pasifize edilmiş kadın kimliğinden göreceli olarak uzaklaşmaktadır. William Indick'in belirlediği nokta bu "yeni kadın" imgesini açık bir şekilde ifade eder: "Modern bir vitrinin ve mitolojinin üreticisi olarak sinema çok sayıda kadın kahraman miti yaratmıştır. Ancak büyük büyük ölçüde filmin kadın kahramanı tipik olarak yalnızca geleneksel erkek kahramanın içine yerleştirilmiş bir dişidir (2007:150).

İki ayrı bağımsız uyarlamadaki inisiyasyon kodları masalın sinemaya aktarılırken ne denli zenginleşebileceğini ve yeniden okunabileceğini gösterir tarzdadır. Her ne kadar Roland Barthes'ın deyimiyle her metin "boş sayfa" (1999:17) özelliği gösterse de metnin derinine gidildiğinde statik bir motif orada beklemektedir. Masalların ve mitlerin tarihsel ve kültürel olarak kodlanmaları, ideolojik ve kanonik bir biçim almaları mümkündür. Mitler çift yapıdır, mit manipüle edilmiş bir söylevidir. Ya da mit kendi amacı doğrultusunda hatta bunun da ötesinde kalıpsal oluşuyla tanımlanan bir söylevidir...bu niyet bir şekilde donar, saf hale gelir ve sonsuzlaşır...Donmuş, buzlanmış bir söylev olarak mit kendini askıya alır, değiştirir ve genelin bakışı haline geldiğini varsayar (Barthes'dan akt. Zipes, 2002:6-7).

Barthes'ın bir yanıyla "boş sayfa" bir yanıyla "nötral" olarak tanımladığı bu yapı hem hareket halinde hem statik bir yapıdır. Buna göre; "Dilin yüzeyinde bazı şeyler harekete geçmeyi sonlandırmıştır. Burada anlam, olayın ardına gizlenmiş ve ona bildirimsel bir bakışla danışmaktadır. Fakat aynı zamanda, olay bu

niyeti çarpıtır/aksatır ve ona bir tür keyifsiz bir üretimin hareketsizliğini verir. Onu saf bir hale getirmek için dondurur"(Barthes'dan akt. Zipes.2002:7). Bu nedenle mit çalınmış ve restore edilmiş bir söylevidir. Restore edilen bu söylev artık sadece çalınmış değil, yerine tekrar getirilip konulduğunda tam anlamıyla eski yerinde olmayan bir söylevidir.

Masallardan uyarlanmış filmler, olabildiğince orijinaline uygun biçimde uyarlanmış olsa da bir manipülasyona uğradığı inkâr edilemez.

Diğer klasik ve popüler uyarlamaların aksine İspanyol yönetmen Pablo Berger'in, *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* masalından uyarladığı *Blancanieves* (2012) ile Rus kadın yönetmen Anna Melikyan'ın *Küçük Deniz Kızı* masalından uyarladığı *Rusalka* (2007), Barthes'in sözettiği statik ve dinamik olan yapısalcı metin yaklaşımına daha yakın durur.

İki film de bağımsız uyarlama tanımını hak eden yapımlardır. *Blancanieves*, sessiz dönem sinemasının alegorisini taşıyan siyah-beyaz bir filmidir. *Pamuk Prenses* masalındaki kodlar "dondurulmuş" motifler olarak durmakta ancak filmin yapısı biçimsel ve içeriksel anlamda farklı okuma katmanlarını yaratmaktadır. Masalda saf ve masum genç prensesin hikâyesi filmde bir zamanlar ünlü bir matador olan fakat bir gösteri sırasında ağır yaralanıp kötürüm kalan babasını daha sonra kaybeden küçük bir kızın üvey anneyle çatışması yer alır.

Filmde yine iki masalın (Külkedisi ve Pamuk Prenses) iç içe geçtiği görülür. *Carmen (Blancanieves)*, üvey annesinin yasaklamasına rağmen babasıyla yaptığı gizli görüşmelerde ondan matador tekniklerini öğrenip ünlü bir kadın matador olacaktır. Bir gün kocasının servetine konmak isteyen üvey anne, adamı tekerlekli sandalyesiyle birlikte merdivenlerden yuvarlayarak ölümüne neden olur. Bu noktada filmin, sinemanın ve fotoğrafın ilk yıllarına ilişkin estetik göndermeleri dikkati çeker. Filmin teması ölümdür ve ölümü estetize eden tasarımlar filmin sonuna kadar devam eder. Yaşayan ölüm ya da ölünün yaşıyor muşçasına varlık gösterdiği sahnelerle pekiştirilir. Bu duyguyu, ilkel insanın dış gerçekliği algılamadaki imgelemine ya da bu imgelemin modern dönemde farklı şekillerde devam etmesine benzetebiliriz. Morin kitabında "ölümsüzlük" kavramından söz eder. Buna göre; "imge; nesneleştirilmiş, yabancılaştırılmış, kurgulanmış bir aşama gibi mutlak realitenin içinde bağımsız bir hayaletmişçesine ortaya çıkar. Bu mutlak realite aynı anda mutlak 'unreal' (ya da süper reel) olandır. Bu aşamada ikizlik, orada gerçekten var olmamış gibi özellikle de kişinin son derece ihtiyaç duyduğu öznelik olan 'ölümsüzlük' anlamında merkezi konumdadır"(Morin, 2005: 25). Bu hem ölü hem de yaşayan bir haldir.

Filmde Carmen'in inisiyasyonunu imleyen karanlık bölümlerden biri, tıpkı masalda olduğu gibi babanın kaybıdır. Filmin bu aşamasında yönetmenin filme sanatsal, felsefi ve estetik bağlamda kattığı önemli vurgu filmi neredeyse başından sonuna kadar bir ölüm estetiği, bir varlık-yokluk sorunsalı çerçevesinde tasarlamasıdır. Buna Carmen'in ölümü de dâhildir. Babanın ölümünün ardından ev halkı cesetle fotoğraf çektirir. Ölü bir bedenle fotoğraf çekme ve bunun neredeyse bir ritüele dönüşmesi filmin önemli estetik sahneleri arasındadır. "Post-Mortem Fotoğrafları" (Ok, 2016: 169) olarak bilinen cesetle fotoğraf çekme geleneği, 18. yy. resim geleneğinin mirası olup ölen kişinin portresine sahip olma düşüncesine dayanır.¹²

Simgecilik, ölüyü gömme törenleriyle ortaya çıkmış, ölünün ardından bir takım izler bırakmak isteyen insanlar ilk simgeleri oluşturmaya başlamışlardı (Morin,2014:83-84). Burada Morin'in söz ettiği varlık ve yokluğu aynı anda kavrama varlık ve yokluğun imgesine aynı anda sahip olma isteği yatmaktadır.¹³ Filmin finalinde de yine "yaşayan bir ölüm" hali, masalın orijinalinden iyice koparılıp arkaik duyuma daha çok yaklaşarak yeni bir okuma alanı yaratır.

Melikyan'ın *Rusalka* isimli filminde de metinlerarası bir bağlam ve yaratıcı bir uyarlama söz konusudur. Andersen'in *Küçük Deniz Kızı* masalı hem orijinalindeki masal karakterinden hem de Slav mitolojisinden¹⁴esinlenmeler taşır. Film, diğer uyarlamaların aksine gerçekçi bir yapıdadır. Filmin kadın kahramanı Alisia'nın çocukluk, ergenlik, gençlik dönemleri; aylara, yıllara bölünerek epizodik bir yapı oluşturur. Epizodik geçişler sırasında; Alisia'nın zihninde canlandırdığı fantastik dünya tamamen annesiyle bir gecelik ilişkide bulunan ve ortada olmayan "baba" üzerine temellenir. Filmin ilerleyen bölümünde ise

¹² Sevilen insanı yitirmenin acısı ile onun görüntüsüne sahip olma isteği üzerine temellenen bu düşüncede ölen kişinin fotoğraflarını çekmek ve onların ölmüş olduklarının hissettirilmemesi için bazı düzenlemeler yapılmasını içerir. Kaybedilen kişi canlı gibi gösterilir. (bkz. Ok, 2016:169-170)

¹³ Bu duygunun Post-Mortem'deki daha modern versiyonunda ise salgın hastalıklar, savaşlar, yıkımlar nedeniyle ölümlerin yoğun yaşanması ve ölen kişilere ait son hatıranın çoğaltılıp yakınlarına verilmesi söz konusudur: "Bunun başta gelen nedeni ölü bir özneye bakarak onun 'hayattaymış gibi' resminin yapılabilmesi ya da en iyi olasılıkla ölüyü 'uyuyormuş' gibi göstermeleriydi"(Topçuoğlu, 2000: 60).

¹⁴ *Rusalka*, Slav mitolojisinde vafit edilmeden ölen bir çocuğun ya da suda yaşayan bir bakirenin ruhudur. "Denizkızı" anlamına gelir. İnanışa göre *Rusalka*, üvey annesi ya da sevgilisi tarafından boğulmuştur.

baba ikamesi masaldaki yakışıklı prene karşılık gelen ve Alisia'nın umutsuzca aşık olduğu zengin, yakışıklı ve alkolik Sacha ile tamamlanır.

Alisia, balerin olma arzusunu yerine getirmeyen annesine duyduğu kızgınlık üzerine uzun yıllar konuşmamayı tercih eder. Bu yeminini 18 yaşında bozar, yine annesinin başka erkeklerle birlikte olmasına kızarak evi ateşe verir, büyük bir sel felaketinden sonra ise artık sığınabilecekleri bir çatı olmadığı için Moskova'ya göç etmek zorunda kalırlar. Bu olay dizgesi filmin masaldan ayrılan gerçekçi yanını oluşturur. Rusya'daki aşırı yoksul ve aşırı zenginlerden oluşan sosyo-ekonomik yapı, filmin toplumsal gerçekçi vurgusunu görsel malzemeyle destekler.

Alisia'ya öz annesi, filmin gerçekçi bakış açısı gereği salt kötü olarak tanımlanamaz. Geçinebilmek, kızına ve annesine bakmak zorundadır. Bu noktada diğer masal uyarlamalarındaki kötü üvey anne figüründen ayrılır. Küçük kızın susma yemini ettikten sonra annesi tarafından özel eğitilebilir çocukların gittiği bir okula yatılı olarak verilmesi, Alisia'nın inisiyasyon sürecini o küçük kasabada başlatır. Bu süreç Moskova'da devam eder. Farklı işlerde çalışması, bir takım zorluklar yaşaması modern bir inisiyasyon olarak düşünülebilir. Filmin önemli eleştirel vurgularından biri, (özellikle Moskova'da geçen bölümlerde) Sovyet Cumhuriyeti sonrası Rusya'nın kapitalizme teslim oluşu ve tüketim toplumuna ait karakteristiğın vahşi bir şekilde kentin her yanındaki görsel malzemeler yoluyla birer "saldırgan ya da kötü figür" misali sıradan insanların dünyasına saldırmasıdır. Alisia'nın da bir cep telefonu reklamı için sokaklarda dolaşarak çalışması bir bakıma erginlenme törenlerindeki biçim değiştirme, ölme-dirilme motifine gönderme yapar niteliktedir. Çünkü giydiği kostümle devasa bir cep telefonu haline gelmiştir. Dünyayı onun ardından izlemeye, gözlem yapmaya, anlamaya çalışmakta, bu arada büyümektedir.

Masaldan sinemaya yapılan uyarlamalardaki inisiyasyon motifi farklı versiyonlar, farklı estetik ya da ideolojik tasarımlarla yeniden okunabilir hale gelmektedir. Kahramanın yolculuğunun klasik dramatik yapısı, kaynağını insanlık kadar eski diyebileceğimiz eylem ve motiflerden almış ve çağdaş versiyonlar aracılığıyla sürdürülmektedir.

SONUÇ YERİNE

Masalın ritus ve mitoslardan aldığı antropomorfik ve antropozmik yapı, metinlerarası bir süreklilikle modern dönemlerin büyüğü perdesi, güçlü anlaticısı ve anlam yaratma mecrası olan sinemaya değişmiş ve dönüşmüş biçimlerde de olsa aktarılmaya devam etmektedir. Sinemanın biçimsel ve söylemsel anlamda kendine özgü teknikleri ve anlatma biçimlerini kullanarak gerçekleştirdiği bu aktarma işlemi ve süreklilik sadece masallardan doğrudan yapılmış uyarlamalarda değil, bağımsız uyarlamalarda ve klasik anlatı sinemasında kişi ve işlevlere ilişkin dramatik yapıda da görülebilir.

Bu etkilenmeyi;

a-) Masaldan doğrudan uyarlanmış filmlerde,

b-)Masaldan yapılan bağımsız uyarlamalarda,

c-)Herhangi bir masala ya da mitosa dayanmayıp masal veya mitosların tüm kodlarını, yapısını ve motiflerini kullanan masalsı filmlerde,

d-)Klasik anlatı sinemasının dramatik yapı ve karakter gelişimindeki masallara özgü kalıcı biçim olarak kabaca dört ayrı kategoride toplayabiliriz.

Devasa bir bilgiyi ve sonsuz bir hazineyi içeren konu başlığı bu metinde olabildiğince daraltılmış ve sadece çok bilinen bazı popüler masalların sinemaya yapılmış uyarlamaları ve kültürel antropolojik izlerin filmlerdeki yansımaları üzerinde durulmuştur.

Primordiyal evrene ait olan bu izlerden bazıları; erginlenme törenleri, inisiyasyon, şamanik ruh hali, ikiz, büyü, kozmik varlık, hayvan kültürü olarak sıralanabilir. Bu öğelerin filmlere nasıl yansıdığı ya da uyarlamalarda almış olduğu yeni/modern biçimler üzerinde durulmuştur. Masalın olağanüstü evreni sinema teknolojisinin son yıllardaki sonsuz dijital ve teknolojik olanaklarıyla olabildiğince yükseltilmiştir. Daha çok Hollywood yapımlarında dikkatimizi çeken bu masalsı/fantastik atmosfer yaratma kaygısı, popüler masallar yoluyla popüler filmler üretmeyi ve ticari bir başarı elde etmeyi de hedeflemektedir. Ancak ticari kaygı bir yana bu popüler uyarlamalarda da masalın orijinalinde yer almayan atmosfere, olaylara ve karakterlere ilişkin kimi detaylar ve eklemeler dikkatli incelendiğinde arkaik insanın dünyasına ilişkin motiflerin, dokuların ve ritüellerin yeniden canlandırılmış örnekleriyle karşılaşılır.

Sinemanın ilk yıllarından itibaren masal uyarlamalarına ağırlık verilmesi aslında masalın anlatsal biçiminden çok bazı kurgu tekniklerinin bazen ilk kez kullanılması yoluyla büyüsel atmosferi bir takım görsel tablolara dökmek biçimindedir. Özellikle Méliès'in, Chomon'un, Zecca'nın yapımlarında olağanüstü, fantastik ve sıradışı durumlar üst üste bindirme, substitution splice, reverse motion, stop motion gibi kurgu yöntemleriyle, ilkel insanın imgelemine gönderme yapan doğaüstü atmosfere, ikiz ve büyü kavramlarını karşılayan duyuma yönelik canlandırmalardır.

Ancak sinemanın görsel denemelerle birlikte hikâye anlatmaya başlaması ve masallardan direkt ya da bağımsız yapılan uyarlamalar aracılığıyla oluşturulan uzun metrajlı filmlerde, arkaik duyumun salt

imgeleme ilişkin atmosferinin dışında anlatsal düzeyde de eski izleri görebileceğimiz versiyonlarına ulaşılmıştır.

Monomit, mythemé, arketip ya da daire/çember kavramları bizi kültürün embriyonu diye tanımlanan ilksel döngüye götürür. Doğum-ölüm-yeniden doğum üzerine temellenen ritüelistik bir arkaik duyumdur bu. İlk insanın dünyayı anlama ve anlamlandırma çabası içinde bu döngünün ritüelistik biçimlerinin farklı yöntemlerle aktarılması ve bu aktarımların anlatılması, dile yerleşmesi, kalıplar oluşturması, tekrar edilmesi mitlerin çekirdiğini oluşturan ilk eylemler olarak anılabilir. İkiz, ruh, şamanik boyut vb. zihinsel imgeleme ve rüyayı yaratan düzlem ise hâlihazırda erginlenme ya da inisiyasyon denilen ölme ve dirilme olgusunun hemen her aşamasında karşımıza çıkabilmektedir.

Yaşamın yeniden yaratılması olarak özetleyebileceğimiz erginlenme törenleri çok genel anlamda ölmek ve yeniden doğmak döngüsü çerçevesinde sadece masallardan sinemaya uyarlanmış filmlerde değil, klasik anlatı izleğinin gelişme bölümüne denk düşen, kahramanın bir kişiden başka bir kişiye evrilme sürecini de içerir. Bu aşamada Propp'un ve Campbell'in şematikleştirdiği dizge Frazer ve Eliade eliyle ilksel örnekler bağlamında derinleştirilir. Derinleştirilmiş bu örnekler *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*, *Uyuyan Güzeli*, *Hansel ve Gretel*, *Külkedisi*, *Eşek Derisi*, *Küçük Deniz Kızı* ve *Kırmızı Başlıklı Kız* gibi Grimm Kardeşler, Perrault ve Andersen'den sinemaya en fazla uyarlanan filmler yoluyla karşımıza çıkar.

Roland Barthés, mitin, masalın bulunduğu yerden koparılarak yeniden yorumlanması konusunu, sürekli tekrarlandığı için dondurulmuş saf bir biçim olarak, diğer yandan tekrar yerine konulduğunda tam anlamıyla eski yerinde olmayan, restore edilmiş bir söylev olarak tanımlar. Bu bağlamda popüler uyarlamalarda da bu "restore edilmiş" dönüştürme işlemi görülebilirken, masalın orijinalinden yapılan tümüyle bağımsız uyarlamalarda çok daha sanatsal, eleştirel ve metinlerarası bir kıvama ulaşıldığı görülür.

Masal, sinema için hala bitmeyen, dönüştürülen, evrilen, sonsuz bir hazinedir. Daha da ötesinde ilk insanın dış dünyayı algılamasındaki duyum ve hayal gücü, anlatma ve aktarma arzusu, tekrar eden ama tüm tekrarlara rağmen yenilenebilen farklı okuma katmanlarını açması, görsel yoldan yarattığı atmosfer kadar büyüleyici olmayı sürdürdüğü anlamını taşır. Bu büyü sadece hipnotize olup dünyanın acısının üstesinden gelme yöntemi olarak değil, seyrettiğimiz bu masallardan uyarlanmış filmler yoluyla ilk insanın izlerinin, imgelemenin ve adımlarının sinema aracılığıyla yeniden okunabildiği ve bir bakıma sinemanın antropolojisi diye tanımlayabileceğimiz fantastik-gerçekçi bir yapıdır.

KAYNAKÇA

- ABİSEL, Nilgün (2006). *Sessiz Sinema*, Ankara: DeKi Yayınevi
- BARNARD, Alan (2014). *Simgesel Düşüncenin Doğuşu*, Çev. Mehmet Doğan. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları
- BARNARD, Alan (2015). *Sosyal Antropoloji ve İnsanın Kökeni*, Çev. Mehmet Doğan. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları
- BARTHES, Roland (1999). *Yazı ve Yorum*, Çev. Tahsin Yücel. İstanbul: Metis Yayınları
- BORDWELL, David-THOMPSON, Kristin (2008). *Film Sanatı*, Çev. Ertan Yılmaz-Emrah Suat Onat. Ankara: DeKi Yayınevi
- BRUHL, Lucien Lévy (2006). *İlkel İnsanda Ruh Anlayışı*, Çev. Oğuz Adanır. İstanbul: Doğu-Batı Yayınları
- CAMPBELL, Joseph (2006). *İlkel Mitoloji, Tanrının Maskeleri*, Çev. Kudret Emiroğlu. Ankara: İmge Yayınları
- CAMPBELL, Joseph (2010). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, Çev. Sabri Gürses. İstanbul: Kabalıcı Yayınevi
- ELIADE, Mircea (1994). *Ebedi Dönüş Mitosu*, Çev. Ümit Altuğ. Ankara: İmge Yayınları
- ELIADE, Mircea (2015). *Doğuş ve Yeniden Doğuş, İnsan Kültürlerinde Erginlenmenin Dini Anlamları*. Çev. Fuat Aydın. İstanbul: Kabalıcı Yayınları
- FRAZER, James G. (1992). *Altın Dal, Dinin ve Folklorun Kökleri-2*, Çev. Mehmet H. Doğan. İstanbul: Payel Yayınları
- HAMILTON, Edith (1990). *Mitoloji*, Çev. Ülkü Tamer. İstanbul: Varlık Yayınları
- INDICK, William (2007). *Senaryo Yazarları İçin Psikoloji*, Çev. Yeliz Taşkan-Ertan Yılmaz. İstanbul: +1 Kitap Yayıncılık
- KOCABIYIK, Ergun (2015). *Dolaylı Hayvan*, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları
- MOEN, Kristian (2013). *Films and Fairy Tales-The Birth of Modern Fantasy*, London/New York: I.B.Taurus
- MORIN, Edgar (2005). *The Cinema or the Imaginary Man-An Essay in Sociological Anthropology*, Çev. Lorraine Mortimer: University of Minnesota Press
- MORIN, Edgar (2014). *Yitik Paradigma: İnsan Doğası*, Çev. Devrim Çetinkasap. İstanbul: İş Bankası Yayınları
- NALÇAOĞLU, Halil (2004). *Kültürel Farkın Yapısökümü*, Ankara: Phoenix Yayınevi
- OK, Sebla Selin (2016). *Fotoğraf Belleğinde Acının Tasviri*. İstanbul: Hayalperest Yayınları
- ÖRNEK, Sedat Veyis (2000). *100 Soruda İlkellerde Din, Büyü, Sanat, Efsane*, İstanbul: Gerçek Yayınevi
- PROPP, Vladimir (1985). *Masalın Biçimbilimi*, Çev. Mehmet Rifat-Sema Rifat. İstanbul: BFS Yayınları
- SILVA, de Graça Sara-TEHRANI, J. Jamshid (2016). *Comparative Phylogenetic Analyses Uncover the Ancient Roots of Indo-European Folktales* www.rsos.royalsocietypublishing.org/content/3/1/150645 erişim tarihi:20.01.2016
- TATAR, Maria (1987). *The Hard Facts of the Grimm's Fairy Tales*, Princeton and Oxford: Princeton University Press
- TECİMER, Ömer (2005). *Sinema Modern Mitoloji*, İstanbul: Plan B Matbaacılık
- TOPÇUOĞLU, Nazif (2000). *Fotoğraf Ötmedi Ama Tuhaf Kokuyor*, İstanbul: YKY Yayınları
- ZIPES, Jack (1994). *Fairy Tales as Myth/Myth As Fairy Tales*, Kentucky: University Press of Kentucky
- ZIPES, Jack (2002). *Breaking the Magic Spell: Radical Theories of Folk and Fairy Tales*, Kentucky: University Press of Kentucky