



TÜRK

2025, Yıl/Year: 13, Sayı/Issue: 41, ISSN: 2147-8872

TÜRK Uluslararası Dil, Edebiyat ve Halkbilimi Araştırmaları Dergisi

TURUK International Language, Literature and Folklore Researches Journal

Geliş Tarihi / *Date of Received*: 01.05.2025

Kabul Tarihi / *Date of Accepted*: 01.07.2025

Sayfa / *Page*: 63-77

Research Article / Araştırma Makalesi

Yazar / *Writer*:



Feyza KEŞAN

Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı
ABD, Doktora Öğrencisi

feyzakesan@sakarya.edu.tr



Dr. Öğr. Üyesi Yavuz KÖKTAN

Sakarya Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, Türk Dili ve
Edebiyatı Bölümü, Öğretim Üyesi

ykoktan@sakarya.edu.tr

MİTOLOJİNİN BİLİM KURGU SİNEMASINA YANSIMASI: DUNE SİNEMATİK EVRENİ

Öz

Sinema ve mitoloji arasında birçok bağlantı bulunmaktadır. Film yapımcıları, yüzyıllar boyunca üretilmiş olan kültürel bellek ürünlerini kullanmışlardır. Bu bellek içerisinde topluma ait pek çok bilginin yer aldığı söylenebilir. Bu bilgiler; dinden ekonomiye, siyasetten ahlaki yapılara kadar çeşitlenebilir. İnsanlığın kadim bilgi birikimlerinden sayılan mitolojiyi, ortaya çıkış tarihi çok eskilere dayanan sinema kültürünün yapımları içerisinde farklı şekillerde bulmak mümkün olabilir. Bu mitolojik tasarımlar, bilim kurgu evrenlerinin renkli yaratıcılıkları ile birlikte daha da etkileyici ve dikkat çekici olabilmektedir. Bilim kurgu evrenleri ile birlikte akla teknolojik ilerlemelerin alacağı şekiller gelmektedir. Bu şekiller dolayısıyla ya gelişmiş toplumlar ya da yok olacak toplumların tasavvuru yapılmaktadır. Bir sinema filminin etkilendiği mitolojik unsurlar kurgusal evreninin tasarımında kendisini gösterebilir. Bu bağlamda bir sinema eserinde bugüne, geçmişe yahut geleceğe yönelik eleştirileri film kapsamı içerisinde kurgulanmış tüm; mimari yapılar, olaylar, karakterler (iç ve dış yapılarda), özellikle oluşturulmuş giyim kuşam, filmdeki pek çok ürün üzerine simgesel ifadelerin yerleştirilmesi, karakterler arasındaki diyaloglar ve

kurgusal evreni geliştirecek hikâyenin ana çizgilerinde mitolojik hikâyelerin çeşitli unsurlarından yararlanıldığı söylenebilir. Mitolojik hikâyelerden yararlanmış olan birçok bilim kurgu sineması bulunmaktadır. Bu kurguların en önemli örneklerinden bazılarına sahip olan filmlerden bir de *Dune* filmidir. Bu makalede *Dune*' da bulunan mitolojik unsurlarla ilgili değerlendirmeler yapılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Mitoloji, Bilim Kurgu, Kurgusal Evrenler, *Dune* Filmleri.

REFLECTION OF MYTHOLOGY IN SCIENCE FICTION CINEMA: *DUNE* CINEMATIC UNIVERSE

Abstract

There are many connections between cinema and mythology. Filmmakers have used cultural memory products produced for centuries. It can be said that this memory contains a lot of information about the society. This information can vary from religion to economy, politics to moral structures. It is possible to find mythology, which is considered to be one of the ancient knowledge accumulations of humanity, in different ways in the productions of cinema culture, which does not have a very old date of emergence. These mythological designs can be even more impressive and striking with the colorful creativity of science fiction universes. With science fiction universes, the shapes that technological advances will take come to mind. Due to these shapes, either developed societies or societies that will disappear are envisioned. The mythological elements that a movie is influenced by can show themselves in the design of its fictional universe. In this context, it can be said that in a movie work, various elements of mythological stories are used in all the criticisms towards the present, past or future that are fictionalized within the scope of the movie; architectural structures, events, characters (interior and exterior structures), especially created clothing, the placement of symbolic expressions on many products in the movie, dialogues between characters and the main lines of the story that will develop the fictional universe. There are many science fiction movies that have used mythological stories. One of the movies that has some of the most important examples of these fictions is the movie *Dune*. In this article, evaluations will be made regarding the mythological elements found in *Dune*.

Keywords: Cinema, Mythology, Science Fiction, Fictional Universes, *Dune* Movies.

1. Giriş

Bilim kurgu filmleri içerisinde kadim mitolojik özelliklere, anlatılara ve inançlara yer verilmektedir. Bu filmler kurgusal yönleri dolayısı ile yönetmenlerinin hayal gücüyle şekillendiği için, genel mitolojik yapılarda çeşitlenmeler görülmektedir. Bu yüzden her filmin kendi özelinde incelenmesi gerekmektedir. Literatür taraması yapıldığında, mitolojik açıdan *Dune*'a ilişkin

akademik çalışmaların neredeyse hiç bulunmadığı görülmektedir. Bu çalışmanın filmlerdeki mitolojik unsurların görülmesi açısından literatüre katkı sağlaması beklenmektedir.

Çalışma kapsamında öncelikle mitoloji kavramı açıklanmış, izleyen bölümlerde ise bilim kurgu kavramı ile mitolojinin bilim kurgu sinemasındaki etkilerine değinilmiştir. Bu teorik arka planın tanıtılmasının ardından, *Dune*'un mitolojik tasarımları yönetmen Denis Villeneuve'nün iki bölüm olarak çektiği filmlerde ele alınmıştır. Bu bağlamda karşılaşılan gezegenler, mitolojik hikâyeler ve simgeler incelenmiştir.

2. Mitoloji Üzerine

Geçmişten günümüze sinema evrenine bakıldığında, çoğu zaman mitolojiden esinlenerek kurgusal yapının şekillendirildiği görülmektedir. Bu yapı, yönetmenler tarafından hedef hikâyeyi tamamlayacak mekânlarda, kişilerde ve olaylarda kendisini gösterebilmektedir. Yapılan bu tasarım çalışmaları sinemanın başlangıcından bugününe değin yaşanmış teknolojik gelişmelerle kendisini çeşitlendirerek şekillendirmiştir ve gelecekte de şekillendirmeye devam edecektir.

Mitolojilerin yaratıcısı olan insan düşüncesi bu bağlamda büyük önem taşımaktadır. Max Müller'e göre insan düşüncesi ve diller şu dört aşamadan geçmiştir: **1. Tematik Dönem:** Köklerin ve dillerin gramer şekillerinin olduğu dönem. **2. Diyalektik dönem:** Aryan, Türk ve Sami dil aileleri gibi başlıca dil ailelerin olduğu dönem **3. Mitolojik dönem:** Mitlerin oluşup şekillendiği dönem **4. Popüler dönem:** Ulusal dillerin olduğu dönem. Max Müller, mitlerle ilgili açıklamalarının büyük bir kısmını güneş ve güneşin faaliyetlerine bağlar (Çobanoğlu 1999: 85-89). *Dune* filminin çöl evreni içerisinde de güneş büyük bir öneme sahiptir.

Mit bağlamı içerisinde; Mit (*myth*), “söz” ya da “konuşma”, “*masal, hikâye*” anlamlarına gelen Yunanca “*mythos*” sözcüğünün karşılığı olup, geçmişte yaşamış insan topluluklarının inandıkları tanrıların, kahramanların, doğaüstü varlıkların, olayların ve bunlar etrafında gerçekleştirilen anlatıların yine olağanüstü unsurlarla şekillendirilip ortaya çıkarıldığı olağandışı hikâyelerdir (Can 2011: 17). Bayat’a göre, mit değerler paradigması içerisinde dünyayı algılama, şekillendirme, sembolleştirme, kısaca ifade etmek gerekirse hayatın ve olayların genelleştirilmiş modelidir. Dolayısıyla mit, dünya hakkındaki gerçekliğin ta kendisidir ve diyalektik mantığın sonucu olarak ortaya çıkmaktadır (Bayat, 2010: 5). Mitos türleriyle ilgili literatürde yapılmış birçok tasnif çalışması bulunmaktadır. Dinler tarihçisi Cengiz Batuk’un tasnif çalışmasına göre mitos türleri “*Ritüel Mitosları*”, “*Köken Mitosları*”, “*Kozmogoni*” ve “*Antropogoni Mitosları*” ve “*Eskatoloji Mitosları*” gibi (Tökel 2000: 13-14) dört başlık altında incelemektedir.

Dünya üzerinde pek çok mitolojik anlatı bulunmaktadır. Her toplumun kendine has yahut bazı toplumlar ile aynı veya benzer mitolojik öğeleri mevcuttur. Bu bağlamda karşımıza Rosenberg'in *Dünya Mitolojisi Büyük; Destan ve Söylenceler Antolojisi* adlı çalışması çıkabilir. Rosenberg bu yapıtında Yunan ve Roma, Ortadoğu, Kuzey Avrupa, Britanya Adaları, Uzakdoğu ve Pasifik Adaları, Afrika, Amerika / Birleşik Devletler / Kanada gibi bölgelerin mitolojilerini ele almıştır. Burada ortak bir konu karşımıza çıkmaktadır. Bu konu kökenini ve nereden geldiğini daima algılamaya, anlamlandırmaya çalışan insanın köken / yaratılış mitlerine dair verileri göstermektedir (Rosenberg: 2003). Kısacası insanın üretimi olan her alanda mitolojik öğelerin büyük bir anlam çerçevesi

içerisinde varlığını sürdürdüğünü söylemek mümkündür. Sanattan, edebiyata, toplumdan, coğrafyaya kadar izlerini bulunduran mitoloji tarihi ve teknolojik gelişimlerden de etkilenmiştir. Sanayi devrimi ile birlikte teknolojik gelişmeler hız kazanmıştır. Bu hızlı ilerleyiş sinema sektörünün de gelişmesine yardımcı olmuştur. İlk dönemlerde renksiz ve sessiz çekilen filmlere zamanla bu öğeler katılmış teknik ve sanatsal anlamda geliştirmelerde bulunulmuştur. Bu denli hızlı ilerleyişe rağmen daima içerisindeki aidiyet duygusuna ihtiyaç duyan insan derin köklerindeki mitolojiden ayrılamamış onu da bu zaman yolculuğunda yanında taşımıştır.

3. Sinema ve Bilim Kurgu

Dünya sineması içerisinde ilk film 1895'te, ilk renkli film 1902'de yapılmış ve sinema bugüne kadar büyük gelişmelere sahne olmuştur. İlk filmin çekildiği 1895'ten, gerçek sinemanın doğum yılı olarak gösterilen ve yapımcılığını Warner Bros'un gerçekleştirdiği *"The Jazz Singer"* filmine kadar bütün filmler diyalogsuzdur. "Sessiz Sinema" diye adlandırılan bu dönemde, senaryodaki diyaloglar ara yazılarla verilmiş ve tüm filmler müzik eşliğinde gösterilmiştir. Lumiere kardeşler kamera ve projektörün bir arada olduğu "Sinematograf" aletini icat ettikten sonra sanattan çok bir belgeleme aracı olarak keşfedilen dünya sinemasında, ilk film gösterimleri de Lumiere kardeşlerin çektiği kısa filmlerle gerçekleştirilmiştir. Sessiz sinema döneminde ayrıca 1911'de ilk kez filmlerin başında jenerik yayınlanırken, sonrasında yavaş yavaş Hollywood'a kayılmış ve Apfel ve Cecile B. De Mille'in yönettiği 1913 tarihli *"The Squaw Man"* Hollywood Yapımı ilk film olarak kabul edilmiştir. İlk Türk sineması ise 19 Mart 1910'da "Milli Sinema" adıyla kurulmuştur. İlk sesli film gösterimi de 25 Eylül 1929'da Elhamra Sineması'nda yapılmış *"Kadının Harbe Gidişi"* isimli filmidir. Osmanlı'nın sinemayla tanışması ise ilk kez Lumiere Kardeşler'in *"Bir Trenin La Ciotat Garına Varışı"* adlı filminin 1896'da (<https://www.aa.com.tr>, Erişim: 19. 05. 2024) gösterilmesiyle olmuştur.

Zamanla sinema içerisinde bilim kurgu türü gelişmeye başlamıştır. Bilim kurgu, geçmişin ve geleceğin bir kısmını yeniden kurgulayabilen edebiyat ve sinema türüdür. Sözdabilim ve keşfedilmemiş malzemeler kullanarak olası teknolojik yenilikler yaratır. Yazarların ve yönetmenlerin eserler için farklı esin kaynağı olduğu gözlemlenir ve bu yaklaşım gerçek hayatları fantazyalaştırır (Roberts 2002: 7).

Bu tür, yaratıcı ve niteliksel sanat ürünlerinin görüldüğü 1950'lerin sinema eserlerinde sıklıkla görülmeye başlansa da, geleceğin vizyonunu gösteren ilk örneği, kısa metraj film olan, 1902 tarihli *"Ay'a Seyahat"* (*Le Voyage Dans La Lune*) ile karşımıza çıkmaktadır. Yönetmen Lang'in, New York'a yaptığı ilk gezisinden esinlenerek oluşturduğu hikâyeye, 1927'de ilk uzun metraj bilim kurgu filmi olan *"Metropolis"* olarak beyaz perdeye taşınmıştır (Caplescu 2015: 2). Zaman içinde gelişen teknolojik yenilikler ve çekim tekniklerindeki yeni buluşlar sayesinde niteliksel oranda bir artış gözlemlenmektedir (Yalçın vd. 2023: 223). Sinema ve bilim kurgu tarih boyunca farklı mitolojik anlatılardan etkilenmiştir. Konuları bakımından genellikle geleceği işaretleyen bilim kurgu filmlerinde dahi mitolojinin oldukça büyük etkilere sahip olduğu görülebilmektedir. Bu bağlamda *Dune* içerisinde mitolojinin pek çok yönden izini sürmek mümkün olacaktır.

4. *Dune*'daki Mitolojik Öğelerin Değerlendirilmesi

Dune filmleri aynı adlı romandan uyarlanmış, (1959) Frank Herbert'in bilim kurgu eseridir. Filmin başkarakteri Paul Atreides'in iktidara gelişile ilgili bir üçlemenin ilk romanıdır. Çölün sahibi

Fremen yerlilerinin *Dune*’u yeşil ve verimli bir dünyaya dönüştürme arzusunu ve İmparatorluğun uzay yolculuğunu kolaylaştırmak için yerli baharat melanjına olan ihtiyacını kapsayan bir bilim kurgudur. Kurgu; gezegenin karmaşık ekolojisi, Paul’ün düşmanlarının üstesinden gelmesi, gezegeni kontrol etmesi ve kişisel kaderini gerçekleştirme yönündeki arzuları dolayısıyla ortaya çıkan mücadelesinin zeminini oluşturmaktadır. Roman ve filmler içerik olarak sadece gezegen ve onun ekolojik betimlemesini ve karakterlerin yaşadığı zorlu süreci kapsamamaktadır. Bunların yanı sıra sosyal, siyasi, ekonomik ve dil ekolojileri de araştırılmaktadır (Parkerson 1998: 317-318). Bununla birlikte *Dune*, şu ana kadar en çok satan bilim kurgu romanıdır (Book Depository 2022). Bu yapımlar mitolojik unsurlar bakımından da oldukça verimlilik göstermektedir.

Makale içerisinde, 1984 yılında David Lynch tarafından uyarlanan sinema eserinden değil Denis Villeneuve'ın ilk bölüm olarak 2021 yılında çektiği günümüze en yakın filmler incelemeye alınmıştır. *Dune* ilk olarak 1965'te yazılan roman serisidir. Aynı yıl en iyi bilim kurgu romanı dalında Nebula Ödülü ve 1966'da Hugo Ödülü'nü kazanarak bu türün edebiyatındaki en önemli örnekleri arasına girmeyi başarmıştır. Yapımcı Villeneuve bu çalışmasında, roman uyarlamasına sadık kaldığını fakat aynı zamanda orijinal eseri okumamış bir kitleye hitap etmesi gerektiğinin de farkındadır. Bu nedenle senaryonun her türlü izleyici için anlaşılabilir olması gerektiğini vurgulamaktadır (Lozano 2021: 358). Villeneuve, modern insanın kültürel belleğinde korunup taşınmış olan sosyo-kültürel, mimari ve dini pek çok yapı tarzının bir olasılığını keşfetmeyi de amaçlamıştır. Bu anlamda, *Dune*'un mitoloji çalışmaları üzerindeki etkisinin geniş olabileceğini söylemek mümkündür.

Film içerisinde “yaşam suyu” olarak adlandırılan mavi renkte bir sıvı vardır. Bu sıvıyı içen kimseler çeşitli dinsel-büyüsel yetilere sahip olmaya başlamakta ve değişim göstermektedir. Hem mitolojide hem de inanışlarda rastlayabileceğimiz bir item olan bu su bize çeşitli noktalarda bilgiler sağlayabilir. Hayat suyu, ölümsüzlük iksiri gibi inanışlarla karşımıza çıkabileceği gibi mitolojide mavi rengin de bir anlamı bulunmaktadır. Renk, insanlığın çevresindeki olayları ve kendini anlamlandırmaya çalıştığı andan beri farklı durumlarla eşleştirdiği önemli kavramlardan biridir. Mavi renk, Mezopotamya’da tanrısal lütuf ve bağışlama kavramları ile sembolleşmiştir. Aynı şekilde Mısır’da da mavi renk kutsallığı simgelemektedir (Dilek 2022: 3). Bu mavi renkli su iyi olan tarafı iyilik adına beslerken, kötü olan tarafta bulunan Harkonnen’u da kötülük adına besleyen siyah renkli su şeklinde karşımıza çıkmaktadır.



1. Resim: Renk Bağlamında Mitolojik Unsurlara Örnek..

(Yayınlanmış eserin medya formatından ekran görüntüsü olarak alınmıştır.)

Mitolojik bağlamda renk seçimlerinin de anlamsal bir arka planının olduğu söylenebilir. Kötülüğün, musibetin temsilcisi olarak görülen kara rengin karşısında gökle, bilgelikle anlamlandırılan mavi renk bulunmaktadır. Bu mavi renkli sıvı ana karakterin annesine rahip olmadan içirilmiş ve tabiri caizse bu durum karakterin “gönül gözünü” açmıştır. Bu sıvının içirilmesi bir ritüel misali dar bir mağarada gerçekleştirilmektedir. Bir anne rahmini temsil eden mağara figürü ile yeni rahibe ana karakterinin doğumuna şahit olunmaktadır. Bu mağara içerisinde ve üzerinde çeşitli yazı-şekillerle çizilmiş tasvirleri görebilmek mümkündür. Bu tasvirler koruyucu ve kutsayıcı anlamları ile birlikte farklı kültürel çerçevelere sahip olabilir. Türk kültüründe de yeni bir geçiş dönemi içerisinde olan kişiyi bu tür yollarla koruyup kutsama alışkanlıkları bulunmaktadır.

Geçiş dönemleri bağlamında eser içerisinde bir takım verilere rastlayabileceğimiz *Dune*’nun kültürel bir mozaigi bulunmaktadır. Karakterimiz sürekli farklı geçiş dönemleri yaşamaktadır. *Muad’Dib*, *Usul*, *Vaiz*, *Mentat*, *İmparator*, *Lisan al-Gaib* (*Dış Dünya’nın Sesi*) gibi çeşitli takma adlara sahip olmasının sebebi de budur (<https://dune.fandom.com>, Erişim: 19. 05. 2024). Özellikle *Muad’Dib* adı ile yerliler tarafından bir mesih olarak görülmektedir.



2. Resim: Mağara Figürü Örneği.

(Yayımlanmış eserin medya formatından ekran görüntüsü olarak alınmıştır.)

Mısır’da kozmogoni mitleri ile ilgili dört yılan bulunmaktadır “Uçurum-Karanlık-Görünmez-Su”dur. Evrenin çevresinde de “Apofis” adlı kozmik bir yılan bulunmaktadır. Bu yılanın yıkıcı özelliklerinden korunmak için çeşitli dönemlerde dinsel ayinler yapılmaktadır (Hançerlioğlu 1975). Çünkü bu yılan kesinlikle tam olarak öldürülemez. *Dune* içerisinde de buna benzer büyük ve kutsallık atfedilmiş bir varlık (solucan) bulunmaktadır.

Dune evreninde Fremen halkının yaşamış olduğu Arrakis gezegeni bir çöl gezegeni olarak tasarlanmıştır. Bu çöl gezegeni iklimsel ve kültürel bağlamda doğu milletlerinin mitolojisi ile ortaklıklara sahiptir. Bu gezegen içerisinde bulunan mimari yapılardan, iklime, hayvan ve bitki örtüsüne kadar çeşitli Mısır ve doğu mitolojisi örneklerine rastlamak mümkündür. Bu bağlamda ilk karşılaşılan canlı çölün kumları altında yaşayan zamanla devasa boyutlara ulaşabilen ve sese oldukça duyarlı olan solucanlardır. Bu solucan toprak üzerindeki ritmik seslere gelir ve orada bulunan bütün her şeyi yutup yok edebilir. Bu yapı Türk mitolojisinde yerin altında yaşayan ve oradan gelen kötücül ruhu temsil eder. Bunun dışında doğu ve batı mitolojilerinin hepsinde sürüngenler ile ilgili çeşitli

örneklere rastlamak mümkündür. Bu sınıfın en önemli temsilcilerinden biri yılanıdır. Yılan, deri değiştirmesinden dolayı ölümsüzlüğü temsil eden kutsal hatta kimi toplumlarca tanrı olarak görülen bir hayvandır. İlk çağda yaygın olarak kaşımıza çıkan bu yılan kültü Yunan mitolojisinde topraktan yaratılanların tümünü temsil eder (Armutak 2004: 145).



3. Resim: Kum Solucanı Örneği.



4. Resim: Kum Solucanının Duvar Tasviri.

(<https://www.bilimkurgukulubu.com>)

(Yayımlanmış eserin ekran görüntüsü olarak alınmıştır.)

Filme yönetmen tarafından kullanılmış pek çok simge bulunmaktadır. Çöl gezegeni, Harkonnen ailesinin yaşamış olduğu gezegenden oldukça farklıdır. Mimari açıdan bu gezegen daha keskin hatlara ve karanlık yapılarla sahiptir dolayısıyla pek fazla mitolojik simge barındırmamaktadır. Fakat Harkonnen'un başarısız olan yeğeninden sonra göreve getirdiği diğer yeğeni arenada savaşmaya çıkmadan önce siyah mürekkep benzeri bir madde ile damgalanmaktadır. Bu işlem savaşa giden insanlar ya da kurban edilecek hayvanlar üzerinde onları kutsamak adına yapılan bir işlemdir ve simgesel bir anlamı içerisinde barındırır.

Filmin kurgusal evreninde sürekli karşımıza çıkan bir boğa figürü bulunmaktadır. Hatta melanj ticaretini kontrol etmek için görevlendirilen ve Arrakis gezegenine taşınan Atreides Hanedanı bu figürü gittikleri yere de götürmektedir. Boğa çağlar boyunca farklı kültürlerce yeniden doğuşu, yeniden başlangıcı simgeler. MÖ 4500 yıl önce evcilleştiği bilinen boğa ya da öküzler, Anadolu ve Mezopotamya çevresinde, güç ve üreme, toprak ve tarım üzerinde etkili olmuştur. Eski Mısır’da boynuzları arasında bir güneş ve bir ay diski taşıyan Apis (Boğaların Tanrısı), ölüm ve yeniden doğum tanrısı olarak da kabul edilir. Gücü ve koruyuculuğu temsil ettiğinden Anadolu’nun pek çok yerinde önümüze çıktığı gibi, dünyanın başka yerlerinde de ev duvarlarının yüksek noktalarına boğa başlarının, boynuzlarının asıldığını görmek mümkündür. (<https://www.miamantra.com>, Erişim: 02.06. 2024). Eser içerisinde hem bir duvar süsü hem de bir biblo olarak karşımıza çıkar. Bu figürü gittikleri yerlere götüren aile ona ne kadar çok değer verdiğini göstermektedir. Boğa mitolojik olarak zengin bir geçmişe sahip hayvandır. Bu bağlamda, film yapımcısı bu kadim geçmiş *Dune*’nun birçok noktasında karşımıza çıkarmaktadır.



5. Resim: Duvardaki Boğa Figürü Örneği.

(Yayımlanmış eserin medya formatından ekran görüntüsü olarak alınmıştır.)

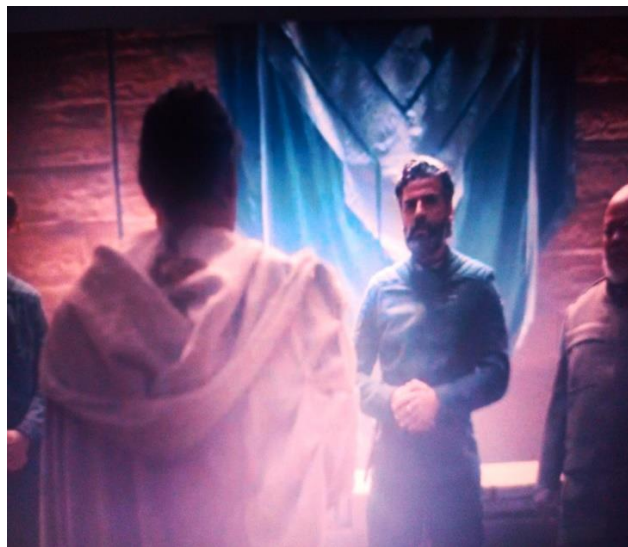
Tunç Çağı'na gelindiğinde Mezopotamya sanat tasvirlerinde ilk örnekleri görülen boğa figürüne, arabaları çeken öküz resimlerinde sıkça rastlanmaktadır (Akurgal, 1998: 26). Akad kralı Naram-sin'in (MÖ. 2190-2154) Lullubani kralı Satuni'yi yenilgiye uğratmasının ardından Susa'ya yaptırdığı "zafer steli" bugün Paris-Louvre Müzesi'nde sergilenmektedir ve bu stelde kral, tanrılara özgü olduğu kabul edilen "boynuzlu başlıkla" tasvir edilmektedir. Akad, Asur ve Babil kültüründe de boğa, "güç, verimlilik ve dölleyiciliğin" sembolü olarak kabul edilmiştir. (Demirci 1998: 82). Filmde kahramanın dedesinin de boğalarla kapışmış olduğu belirtilmektedir. Mezarda dedesini ziyaret etmeye giden baba ve oğul mezar üzerindeki boğa ile çarpışan insan kabartmalarına dokunmaktadır. Bununla birlikte Atreides Hanedanı'nın yaşamış olduğu yerlerin mimari yapılarında da çokça boğa kabartmalarına ve figürlerine rastlanmaktadır.



6. Resim: Boğa Tasvirinin Biblo Örneği.

(Yayımlanmış eserin medya formatından ekran görüntüsü olarak alınmıştır.)

Filme karşımıza çıkan bir diğer simge kartal simgesidir. Kartal mitolojik olarak pek çok anlamı içerisinde bulunduran bir hayvandır. Mısır ve Yunan mitolojilerinde güneş tanrısı bir kartal olarak geçmektedir. Kartallar şans sembolü olarak görülmekte ve Yunan tanrısı Zeus’a kurban edilmektedir. Aynı zamanda kartal bazı durumlarda Zeus’un üstün özelliklerini taşıyan bir simgedir. Romalılar bu hayvanlara “fırtına taşıyıcısı” şeklinde bir isim vermiştir. Roma İmparatorluğunda bir imparator öldüğünde rahip, onun ruhunun yeniden doğması için bir kartalı doğaya salmaktadır. İskandinav mitolojisinde tanrılar tanrısı Votan bir yerden çıkmak için hemen bir kartala dönüşmekte ve uçarak yok olmaktadır. Eski Türklerin dini olan Şamanizm inancında da bu figür önemli görülmektedir ayrıca Yakut Türklerinde de kartala tapılmaktadır. Bununla birlikte ilk şamanın bir kartal olduğuna dayalı inançlar da bulunmaktadır. Genellikle gök ve kozmolojik güçleri simgelemek için kullanılmış kartalın yönetici güçleri ile insanlar arasında arabuluculuk yaptığına inanılmaktadır (Örnek, 1988). Film içerisinde bu kartal şekli bazı mimari unsurların üzerinde, bayraklarda ve yüzüklerde karşımıza çıkmaktadır. Bu şekillerin, bu tür yerlerde özellikle çeşitli devlet toplantılarının yapıldığı toplantı odalarında ya da odaların kapısında kullanılması, kahramanın babasının devlet mühründe bu şeklin kullanılması mitolojik anlamının önemini temsil eder nitelikte karşımıza çıkmaktadır.



7. Resim: Bayrakta Kullanılmış Kartal Figürü Örneği.

(Yayımlanmış eserin medya formatından ekran görüntüsü olarak alınmıştır.)

Film içerisinde geçen bir diğer hayvan çöl faresidir. Fareler hakkında, Eski Ahit'te Nuh'un gemisini batırmak için ahşabını kemirerek bir delik açtıkları şeklinde bilgiler kayıtlıyken, Hristiyan folklorunda Şeytan'ın yardımcısı olarak tasvir edilmektedir. Eski Yunan'da fareler Apollon'un yılanları tarafından yendikleri veya salgın hastalık gönderen rolüne istinaden bu tanrı ile ilişkilendirilmiştir. Yunan fabl yazarı Ezop, güçlü ve mağrur aslanı düştüğü tuzaktan ipini kemirerek kurtaran küçük farenin öyküsünde gücün zaman ve mekâna göre değiştiğini göstermiştir. Bir Alman masalında ise hizmetçi bir kız uyurken açık ağzından dışarı çıkan bir farenin diğer çalışanlarca öldürülmesiyle birlikte kızın da öldüğü çünkü farenin gerçekten kızın ruhu olduğu anlatılmıştır. Pagan Germen kabileleri ölü ruhlara eşlik eden ve sembolü sıçan olan Nehalennia veya Hludana adlı bir

tanrıçaya tapınmaktaydı ki Hristiyan söylencelerinde benzer bir rolü üstlenen on ikinci yüzyılda yaşamış Alman azize St. Gertrude'un tasvirlerinde bir sıçan yoldaşının olması geleneğin devamlılığı açısından dikkat çekicidir (<https://ozhanoturk.com>, Erişim: 02. 06. 2024). Bu bağlamda *Dune*'da sürekli karşımıza çıkan çöl faresi kahramana yol göstermeye çalışmaktadır. Kahramana, en çıkmaza girdiği anlarda bir yol gösteren ve yoldaş olarak gördüğümüz bu çöl fareleri sonrasında yerel dilde geçen *Muad'dib* şekli ile kahramanın lakapları arasına girmektedir.



8. Resim: Bir Çöl Faresi Örneği.

(Yayımlanmış eserin medya formatından ekran görüntüsü olarak alınmıştır.)

İlk defa çöl halkı Fremenlerden bir temsilci kabul eden Atreides Hanedanı farklı bir uygulama ile karşılaşmaktadır. Fremenler, çölde yaşayan çölün en iç kısımlarındaki zor iklim şartlarına ve coğrafyasına uyum sağlamış bir topluluktur. Bu kadar zor şartlarda yaşamak onların suya büyük kutsiyet atfetmesine sebep olmuştur. Bu bağlamda film içerisinde farklı sahne ve konular işlenmektedir. İlk olarak Atreides Hanedanı temsilcileri ile tanışmaya gelen Fremen onlara tükürmektedir. Bu durum Fremenler tarafından “beden sıvısını hediye etmek” olarak görülmektedir. Fakat bunun karşılığında yanlış anlamak üzere olan hanedan üyeleri hemen uyarılır ve bu uygulamanın vücut sıvılarını gereksiz hiçbir şekilde harcamayan yerli halk için kutsayıcı bir değere sahip olduğu belirtilir ve saygı olarak onlar da tükürür böylece bu konuşma kutsanmış olur.

Çöl halkı için beden sıvısının büyük önemi vardır. Bu bağlamda ölen insanların bile vücudunda bulunan bütün su bir mekanizma ile çekilip kutsal bir havuzda biriktirilmektedir. Bu mekanizmanın üzerinde çeşitli tılsımlar ve semboller bulunur. Bunlar koruyucu ve kutsayıcı göreve sahiptir. Çekilen vücut suyunun kutsal olduğu düşünüldüğünden asla hiç kimse tarafından bir yudum bile içilmemekte ve kutsal beden sularının biriktirildiği havuza eklenmektedir.



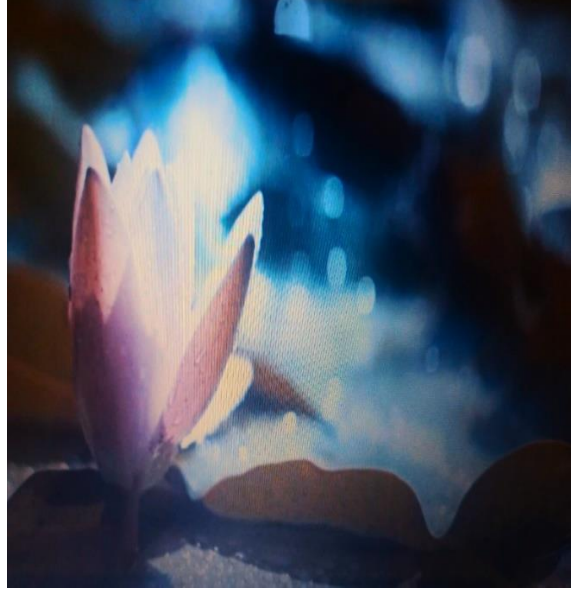
9. Resim: Ölü Bedeninden Vücut Suyunu Çeken Mekanizma Örneği.

(Yayımlanmış eserin medya formatından ekran görüntüsü olarak alınmıştır.)

Mitolojide bu konu ile ilgili beden suyunun çeşitli anlamları bulunmaktadır. Dört unsurdan ilki olarak kabul edilen su, mitolojik sistemlerde ilk başlangıçla bağlantılıdır, ilk kaos tanıtır. Türk yaratılış mitinde de kozmos, sudan türemiştir (Bayat, 2007: 248). Mitolojik sistemlerde su, evrenin tüm potansiyelini ve tohumlarını içinde barındıran bir rahim olarak düşünülmüştür (Eliade 2003: 199). Bu bağlamda vücut sıvılarının film içerisinde bu denli korunması ve kutsanmaya çalışılmasının sebebi olarak evrenin tüm potansiyelini barındırıyor olması gösterilebilir. Bu sıvılar çeşitli dinsel-büyüsel ritüellerde de bu yüzden karşımıza çıkmaktadır.

Yine dünya mitolojilerinde önemli bir motif olan hayat suyu ölümlü insanların ölümsüzlüğe erişme özlemlerinin yansımasıdır (Ögel 2003: 107). Bu durum filmde karşımıza çıkan mavi suda da görülebilir. Suyun, evrenin mayasında bulunan madde olarak edindiği kutsal değer suya dinsel anlamda çok yönlülük kazandırmış; tarihte pınarlar, nehirler ve ırmaklar çerçevesinde gelişen pek çok tapım doğmuştur (Beydili 2005: 503). Bu durumlardan hareketle film içerisinde su ile ilgili işlenen pek çok konunun bulunduğu görülebilir. Bu konular farklı bağlamlarda karşımıza çıksa da kurgusal evrende yaşamaya devam eden mitolojik geçmişi öne çıkarabilir.

Film içerisinde bir başka mitolojik anlamı olan unsur da bir bitkiden oluşmaktadır. Bu bitki karşımıza Nilüfer (Lotus) çiçeği olarak çıkmaktadır. Nilüfer (Lotus) çiçeği ile ilgili çeşitli inanmalar vardır. Bunlardan birisinde eski Mısır'ın başlangıçta karanlıklar altında olduğu ve Nil'de bir karmaşa çıktığı şeklindedir. Bu karmaşa nilüfer çiçeğinin ortaya çıkmasına kadar sürmüştür. O ana kadar her yer karanlıkken bahar ayının gelmesiyle nilüferler açmaya başlamış ve açan nilüferin etkisiyle bütün Mısır aydınlanmıştır (<https://e-dergi.tubitak.gov.tr>, Erişim: 04. 06. 2024).



10. Resim: Filmde Geçen Nilüfer Çiçeği Örneği.

(Yayımlanmış eserin medya formatından ekran görüntüsü olarak alınmıştır.)

Topraktan bağımsız şekilde su yüzeyinde yaşamakta olan lotus bitkisi; berrak, temiz ve taze bir görünüme sahip olması ile bilinir. Geçmiş dönemlerde Budizm ve Hinduizm gibi dinler için kendini bulmayı ve iç dünyayı temizlemeyi simgeleyen pek çokları için kutsal olarak görülür, aynı zamanda sonsuz yaşamın simgesi olarak da tanımlanır (<https://www.sochic.com>, Erişim: 04. 06. 2024). Bu bağlamda film içerisinde daha berrak bir sayfanın açıldığı, bir çözümün verildiği sahnede bu çiçek karşımıza çıkmaktadır.

Son olarak *Dune* evreninde başkarakter olan Paul'ün, "aynı anda birden fazla yerde olabilen kişi" *Kuisatz Haderah*'ı üretme programı olan Bene Gesserit Kardeşliği'nin bir sınaması karşımıza çıkmaktadır. Bu sınamada, Paul'ün bir takım güçlere sahip olduğunu bilen rahibe onun bu güçleri kontrol edip edemediğini görmek için sihirli bir kutuya elini koydurur ve belli bir mühlet acıya katlanmasını ve gördüğü illüzyonları açıklamasını bekler. Bu bir çeşit geçiş dönemi ritüeli olarak görülebilir. Dünyada farklı kültürlerde bu türden mitolojik inanışlar bulunmaktadır. Kişinin erginlenmesi ve yeni durumuna geçişte hazırlanması, kendinin farkına varması ve kendisini kontrol etmesi beklenir. Ancak bunları yapabilirse yetişkinliğe, olgunluğa yahut herhangi bir açıdan güce sahip olabilir.

Sonuç

Mitolojik unsurlar, sinemanın pek çok noktasında önemli rol oynamaktadır. Bu roller karşımıza kurgusal evren ve mekân tasarımlarında, karakterlerin oluşumu ve gelişiminde, hikâyenin işlenişinde vb. alanlarda çıkabilir. Bir sinema filmi içerisinde yönetmenler ve diğer ekip üyelerinin vizyonları doğrultusunda mitolojik unsurların işlenmesi tarih, din, sosyo-kültürel unsurlardan esinlenmektedir. Bu esinlenme noktaları üzerine inceleme yapıldığında hususi olarak bir takım seçimlerin yapılmış olduğu anlaşılabilir. Tasarımlar yahut kurgular hedeflenen dönem doğrultusunda toplumlar hakkında bizlere farklı bağlamlarda bilgiler verir niteliktedir. Mitolojik unsurların sıklıkla görüldüğü alanlardan biri de gelişen ve değişen dünyanın bir ürünü olan bilim kurgu filmleridir.

Bilim kurgu, bilinen ve bilinmeyen diyarlar ile ilgili olası felaket yahut cennet senaryolarını işlemektedir. Bu alandaki en önemli eserlerden birisi Frank Herbert tarafından yazılan *Dune*'dur. *Dune* romanının 1984 ve 2021 tarihinde iki farklı yönetmen tarafından sinema uyarlaması yapılmıştır. David Lynch ve Denis Villeneuve olmak üzere iki farklı yönetmen tarafından bu roman film yapılmaya çalışılmıştır. Bu çalışmada, dönemimize daha yakın olan ikinci yönetmenin yapmış olduğu iki film üzerinde durulmuştur. Bu son iki film hem teknolojik ilerlemelerin getirmiş olduğu görüntü kalitesine hem de yönetmenin uğraşı sonucu izleyiciye verilmeye çalışılan iyi bir hikâye kurgusuna sahiptir.

Villeneuve'in filmi içerisinde Harkonnens'lerin Giedi Prime gezegen kurgusu içerisindeki endüstriyelleşmenin getirdiği yapı tasarımı son derece renksiz, herhangi bir bitki örtüsü veya doğal ışıktan yoksun bir dünya olarak karşımıza çıkmaktadır. Buna karşılık Atreides'in yaşadığı Arrakis gezegeni ise bu özelliklerin tam tersi olacak şekilde karşımıza çıkmaktadır. Bir çöl gezegeni olması dolayısıyla bitki örtüsü çok fazla bulunmasa da doğal ışık bakımından bolluk barındırdığı ve mekânların sanayileşmenin soğukluğunu barındırmadığı görülebilir. Bu durum mitolojik öğelerin seçilmelerini de etkilemektedir. Çöl gezegeninde Mısır mitolojisinin izlerine rastlanabilir ki Mısır (doğu) kültürünü andıran mimari özellikler filmlerde görülebilir.

Dini ve mitolojik göndermelerin bulunduğu *Dune: Çöl Gezegeni I-II* filmlerinde su kültürü, mağara inancı, hayvanlara dayalı mitolojiler, bitkilere dayalı mitolojiler ve genel olarak geçiş dönemlerine dayalı ritüelistik inanmalar karşımıza çıkmaktadır. Bu mitolojik öğelere genel anlamda değinilmeye çalışılmakla beraber daha farklı kültürlerde daha derin anlamlara gelen durumlar da karşımıza çıkabilir. Villeneuve'in çekeceği devam filmlerinde karşımıza yeni evren kurguları ve mitolojik öğeler çıkacaktır. Belki de teknolojinin getirmiş olduğu yeni evren var olan mitolojilerin evrim geçirmesine yahut yeni mitolojilerin ortaya çıkmasına sebep olabilir. Bu bağlamda insan eli ile üretilmiş pek çok şeyin Halkbilimcilerin araştırma konusu olabileceği ve genç araştırmacılar tarafından yeni bilimsel verilerin toplanabileceği söylenebilir.

Kaynaklar

- Akurgal, Ekrem (1998). *Anadolu Uygarlıkları*. İstanbul: Net Turistik Yayınları.
- Armutak, Altan (2004). “Doğu ve Batı Mitolojilerinde Hayvan Motifi”, *İstanbul Üniv. Vet. Fak. Derg*, 30 (2), 143-157.
- Batuk, Cengiz (2003), *Tarihin Sonunu Beklemek: Ortadoğu Dinlerinde Eskatoloji Mitosları*, İstanbul: İz Yay.
- Bayat, Fuzuli (2010). *Mitolojiye Giriş*. İstanbul: Ötüken Yay.
- Beydili. Celal (2005). *Türk Mitolojisi Ansiklopedik Sözlük*. Ankara: Yurt Kitap.
- Can, Şefik (2011). *Klasik Yunan Mitolojisi*, İstanbul: Ötüken Yay.
- Caplescu, O. A. (2015). “Architecture in Science Fiction Movies”, ICAR2015 Conference Proceedings, March 25-29, (Ed. I. Panait, Andra), IonMincu University of Architecture &Urbanism Bucharest, 160-169.

- Demirci, Kürşat (1998). *İslam Öncesi Din ve Toplumlarda Hayvan*, Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi.
- Dilek, Yeşim (2022). “Eski Mezopotamya ve Eski Mısır’da Mavi Renk Kullanımının Sembolik Anlamları”, *OANNES - Uluslararası Eskiçağ Tarihi Araştırmaları Dergisi*, Cilt: 4 Sayı: 1, 163-179.
- Eliade. Mircea (2003). *Dinler Tarihine Giriş*, İstanbul: Kabalcı Yay.
- Hançerlioğlu, Orhan (1975). *İnanç Sözlüğü*, İstanbul: Remzi Kitabevi Yay.
- Li, J. (2022). “The Brutalist Architecture of Dune: Rule-breaking Designs for the Future”, *Highlights in Science, Engineering and Technology*, 28: 45-52.
- Lozano, F. J. G. (2021). “Dune, de Denis Villeneuve”, *Razón y fe*, 284 (1454): 357-360.
- Ögel. Bahaeddin (2003). *Türk Mitolojisi*, Cilt I-II, Ankara: TTK Yay.
- Örnek, Sedat Veyis (1988). *Yüz Soruda İlkelerde Din, Büyü, Sanat, Efsane*, İstanbul: Gerçek Yay.
- Özkul, Çobanoğlu (1999), *Halkbilimi Kuramları ve Araştırma Yöntemleri Tarihe Giriş*, Ankara: Akçağ Yay.
- Parkerson, R. W. (1998). “Semantics, General Semantics, and Ecology in Frank Herbert’s Dune”, *Etc: A Review of General Semantics*, 55(3), 317-328.
- Rosenberg, Donna (2003), *Dünya Mitolojisi Büyük; Destan ve Söylenceler Antolojisi*, İstanbul: İmge Kitabevi Yay.
- Rottenberg, J. (2021). “How The ‘Dune’ Team Brought The Villainous Harkonnen To Life”, <https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2021-1022/duneharkonnendesign-denis-villeneuve> (Erişim Tarihi: 27. 02. 2022).
- Tökel, Dursun Ali (2000), *Divan Şiirinde Mitolojik Unsurlar*, Ankara: Akçağ Yay.
- Yalçın, Çağrı ve Özdoğlar Elif. (2023). “Dune Filmlerinin Mimari Açıdan Analizi”, *SSDjournal*, Vol 8 / Issue 36 / 221-236.

Ağ Bağlantıları

- <https://www.aa.com.tr/tr/kultur-sanat/dunden-bugune-sinemaninyolculugu/1603789#>, (Erişim Tarihi: 19. 05. 2024).
- Book Depository (2024). <https://www.bookdepository.com/blog/25-best-classic-sci-fi-books-of-all-time> (Erişim Tarihi:19.05.2024).
- <https://www.bilimkurgukulubu.com/t/kum-solucani/> (Erişim Tarihi: 01. 06. 2024).
- https://dune.fandom.com/tr/Paul_Atreides (Erişim Tarihi: 01. 06. 2024).
- Hayvan Figürleri ve Sembolizm (2021). <https://www.miamantra.com/blog/icerik/hayvan-figurleri-sembolizm> (Erişim Tarihi: 02. 06. 2024).

