

**T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**BU BİR KAPI DEĞİLDİR: KAHRAMANIN
YOLCULUĞUNDA EŞİK VE TEMSİLİ**

Aleyna ZAIM

2501210720

TEZ DANIŞMANI

Doç. Dr. Gülin TEREK ÜNAL

İSTANBUL -2023

ÖZ
BU BİR KAPI DEĞİLDİR: KAHRAMANIN YOLCULUĞUNDA EŞİK VE
TEMSİLİ
ALEYNA ZAİM

Fiziksel bir erişim ya da geçiş noktası olarak kapının yalnızca bir kapıdan öte her zaman bir eşik durumuna, arada kalmışlığa, fiziksel ve psikolojik bir limbo durumuna işaret ettiği gerçeği çalışmanın çıkış noktasını oluşturmaktadır. Genel anlamda evrenin varoluşundan insanın var oluşuna kadar her şey, iki şey arasında gitmeyi, gelmeyi, geri dönmeyi gerektirmektedir. Pozitif ve negatif arasındaki nötr gibi, siyah ve beyaz arasındaki gri gibi her zaman arada kalmış bir “eşik” vardır; yolculuğun bekleme alanlarıdır.

Bu tezde önce neden kapının yalnızca bir kapı olmadığını onun sembolik anlamları üzerinden tartışılacaktır. Mikro düzeyde hayatın eşik durumları arası kutsal geçişler olan ritüellere değinilecek, inanç sistemlerinde eşik ve kapının görünümelerini ve anlamlarını konu edinilecektir. Sanatın insanın bir dışavurumu olduğu fikrini göz önünde bulundurularak, insanın kendi varlığının bir yansıması olarak yarattığı anlatı yapılarındaki eşik kavramlarının üzerinde durulacak ve insanın dünya üzerindeki fiziksel konumu ve bunun psikolojik tezahürleri eşik mekanları üzerinden ele alınacaktır. Eşiklerin sinemadaki tasvirine ve bunların insan deneyimiyle bağlantısına ışık tutmanın amaçlandığı son bölümde; psikolojik ve fiziksel eşiklerin çeşitli anlamları, insan varlığının karmaşık doğası ve bunun beyaz perdedeki görünümleri üzerinden tartışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: eşik, liminal, kapı, geçiş, sinema.

ABSTRACT

THIS IS NOT A DOOR: THE THRESHOLD AND ITS REPRESENTATION IN THE HERO'S JOURNEY

ALEYNA ZAİM

The starting point of the study is the fact that the door, as a physical access or transition point, always points to a threshold situation, a state of being in between, a physical and psychological limbo, rather than just a door. In general, everything from the existence of the universe to the existence of human beings requires going between two things, coming and going back. Like the neutral between positive and negative, like gray between black and white, there is always a “threshold” in between; are the waiting areas of the journey.

In this thesis, firstly, why the door is not just a door will be discussed over its symbolic meanings. The rituals, which are the sacred transitions between the threshold states of life at the micro level, will be mentioned, and the views and meanings of the threshold and door in belief systems will be discussed. Considering the idea that art is an expression of human beings, the concepts of threshold in the narrative structures created by human beings as a reflection of their own existence will be emphasized and the physical position of man in the world and its psychological manifestations will be discussed through threshold spaces. In the last section, which aims to shed light on the depiction of thresholds in cinema and their connection with human experience; The various meanings of psychological and physical thresholds, the complex nature of human existence and its appearance on the screen will be discussed.

Keywords: threshold, liminal, door, passage, cinema.

ÖNSÖZ

Herkes kendi hayatının kahramanıdır. Hayatın kocaman bir harita olduğu, her düşüncenin, kararın ve bunların bir sonucu olarak eylemlerin sonsuz ihtimalli başka yolları çizdiği ve yine her birinden sonsuz ihtimalde yol ayrımına vardığı fikri, insanoğlunun hayatı anlamlandırma çabalarının bir sonucu olarak düşünülebilmektedir. Bazen kaçış olduğunu düşünülen ütöpik diyarlara bir gidişin ve bazen de “gerçeklik”ten daha distopik olduğu farkedilen bu diyarlardan geri dönüşün hikayesidir insanın hikayesi. Ama gerçeklik nedir ki ya da insanın kendi gerçekliği? Birçok “geçiş riti”ni gerçekleştirip sonunda nihai eşikten düştüğümüz bir örüntü mü ya da tüm bu temel eşiklerin içine sığdırdığımız sayısız seçimden oluşan karmaşık ve kaotik bir evren mi? Ya da belki yalnızca tüm yolculuk boyunca tek bir seçimin ya da sadece varolmanın getirdiği kocaman bir kelebek etkisi.

Aklım her seçtiğim yolun eşigindeyken seçmediğim diğer yolun ya da yolların ihtimallerinde kalır. Kendimce hayatı anlamlandırma çabamın bir çıktısı olan bu şema, her anımda beynimin bir noktasını rahatsız eder ya da kurcalar. Bu sebeple kendi akıl sınırlarımın en büyük problematiğini akademik hayatımın da problemi olarak belirlemek ve kendime bu düşünsel süreç içerisinde de yeni kapılar açmak temel gayem oldu. Kanatlarım eriyecek kadar uçmamış olmayı umuyorum.

Atladığım her eşikte elimi tutan anne ve babama; biraz tuhaf bir teşekkür olmakla birlikte Tim Burton ve Lewis Carroll’a; atlayamayacağımı düşündüğüm her eşikte bana destek olan Ulaş’a ve açtığım kapılardan birinde karşıma çıkan, bana onlarca yeni kapı açan ve açtıran değerli hocam Gülin Terek Ünal’a sonsuz teşekkürler...

ALEYNA ZAİM

İSTANBUL, 2023

İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	ii
ABSTRACT.....	iii
ÖNSÖZ.....	iv
TABLolar LİSTESİ.....	viii
RESİMLER LİSTESİ.....	ix
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

MİKROKOZMOSTAN MAKROKOZMOSA EŞİK VE KAPI

1.1. Kapının Arkasındaki Anlam ve İkili Evrende Karşıtların Eşiği.....	6
1.2. Geçiş Ritleri ve Liminal Kavramı.....	14
1.2.1. Van Gennep'in Eşik Öncesi, Eşik ve Eşik Sonrası.....	18
1.2.2. Arada ve Arasında: Victor Turner ve Liminalite ya da Eşiksellik.....	20
1.2.2.1. Liminoid ve Mimesis.....	24
1.3. Görsel Kültürde ve İnanç Sistemlerinde Eşik Olarak Kapının Yansımaları.....	27
1.3.1. Ritten Mite ya da Mitten Rite.....	28
1.3.2. Kozmogoni ve Cennet Bahçesi.....	32
1.3.3. Anahtar ve İnanç Kapıları.....	37
1.3.4. Dünyevi Hazırlıklar Bahçesi: Geçiş Ritleri.....	41
1.3.5. Yeraltı Dünyasına Yolculuk.....	47
1.3.6. Üç Dünyaya Uzanan Dallar: Hayat Ağacı ve Axis Mundi.....	53
1.3.7. Bedenin Eşikliği, Liminal Varlıklar ve Metamorfoz.....	56

İKİNCİ BÖLÜM

EŞİĞİN İNŞASI: ANLATI YAPILARI VE MEKAN

2.1. Monomitik Döngü: Anlatı Yapılarında Eşik.....	62
2.1.1 Bin Yüzlü “Kahraman”	63
2.1.2. Monomitik Döngünün Arka Planı.....	66
2.1.3. Monomitik Döngü ya da Kahramanın Sonsuz Yolculuğu.....	67
2.1.4. Monomitik Döngünün Yeniden Yazımı.....	73
2.1.5. Eşik Düşüncesinde Kronotop: Bakhtin.....	75
2.2. Bulunma ya da Bulunmama Halinde Mekan Olarak Eşik.....	78
2.2.1. Mekan ve Yer.....	80
2.2.2. Tanıdık ve Aşına: Ev ve Eşik.....	82
2.2.3. Tekinsizlik ve Mekan.....	85
2.2.4. Eşik Mekanları- “Liminal Space”	89

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

EŞİKTEN GEÇİŞİN GÖRSEL İMGESİ

3.1. Mekanın Sahibi Kapılar.....	96
3.2. Tekinsizliğiyle Grileşen Eşik Mekanları.....	102
3.3. İki Dünyanın Çarpışması.....	111
3.3.1. Gerçeklik Çok Gerçek Olduğunda Tavşanı Takip Et.....	112

3.3.2. Yokyer Bükücü Olarak Rüyalar.....	120
3.3.3. Direksiyona Kim Gececek: “Asıl Olan”ı Ararken.....	129
3.3.4. Ruhun Son Durağı, Kalbin Tüyden Ağır Mı?.....	140
3.4. Eşik Varlıkları ve Metamorfoz.....	148
SONUÇ	159
KAYNAKÇA.....	164



TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1.1. Björn Thomassen'in "Liminal Deneyim Türleri: Zamansal Boyutlar"
Tablosu.....23

Tablo 2.1. Karşılaştırmalı Kahramanın Sonsuz Yolculuğu Tablosu.....73



RESİMLER LİSTESİ

Resim 1.1. Salvador Dali, <i>The Anthropomorphic Cabinet</i> , 1936.....	10
Resim 1.2. Rene Magritte, <i>The Victory</i> , 1939.....	11
Resim 1.3. Rene Magritte, <i>Unexpected Answer</i> , 1933.....	11
Resim 1.4. Rene Magritte, <i>The Improvement</i> , 1962.....	11
Resim 1.5. Robert Campin, <i>Annunciation Triptych (Merode Altarpiece)</i> , 1427–32.....	34
Resim 1.6. Hieronymus Bosch, <i>The Garden of Earthly Delights</i> , 1490-1510.....	36
Resim 1.7. Hieronymus Bosch, <i>The Garden of Earthly Delights</i> , 1490-1510 (Triptiğin Kapalı Hali)	36
Resim 1.8. Aziz Petrus, Peter Paul Rubens, Cennetin Anahtarlarını tutan Petrus, c. 1610-1612.....	37
Resim 1.9. Roma Mitolojisinde kapılar tanrısı Janus.....	37
Resim 1.10. Andrew Tooke'nin The Pantheon (1810) eserinde Roma Ana Tanrıçası Kibele'nin elinde anahtarla tavsiri.....	37
Resim 1.11. Tanrıça Ma'at.....	44
Resim 1.12. Ölüler Kitabı'ndan bir yargı sahnesi. “The Judgement of the Dead by Osiris” Thebes, Egypt 19th. Dynasty, c. 1275 BCE.....	44
Resim 1.13. Sandro Botticelli, <i>Map of Hell</i> , mid-1480s-mid-1490s.....	46
Resim 1.14. Dante's Inferno, 'İlahi Komedy'a'nın Venedik baskısından gravür, c. 1520.....	46
Resim 1.15. Mater Catherine of Cleves, <i>The Mouth of Hell</i> , The Hours of Catherine of Cleves, 1440.....	48

Resim 1.16. Follower of Hieronymus Bosch, <i>Christ in Limbo</i> , 1575.....	48
Resim 1.17. Darvaza Gaz Krateri (Türkmenistan).....	48
Resim 1.18. Jan van Eyck, <i>Crucifixion and Last Judgement</i> diptych, c. 1430-40.....	48
Resim 1.19. Auguste Rodin, <i>Gates of Hell</i>	48
Resim 1.20. Robert Fludd, <i>Utriusque Cosmi Historia</i> . Oppenheim, 1617.....	57
Resim 1.21. Leonardo Da Vinci, <i>Homo Vitruviano</i> , 1492.....	57
Resim 1.22. Tarot, “Magician” (Büyücü) kartı.....	57
Resim 2.1-2-3. Liminal Space örnekleri	91
Resim 2.4. Edward Hopper, <i>Morning Sun</i> , 1952.....	93
Resim 2.5. Vincent van Gogh, <i>Bedroom in Arles</i> , 1888.....	93
Resim 3.1. The Godfather (02:52:43).....	97
Resim 3.2. The Godfather Part II (03:07:12).....	97
Resim 3.3-4. Gone With the Wind (03:46:35) (03:48:39).....	98
Resim 3.5-6. The Graduate (01:42:12).....	99
Resim 3.7-8. Serpico.....	99
Resim 3.9-10. The Silence of the Lambs (00:12:32) (01:18:20).....	100
Resim 3.11-12. The Silence of the Lambs (01:40:05) (01:40:39).....	101
Resim 3.12-13-14. The Shining.....	104
3.15-16-17. It Follows.....	105
Resim 3.18. 2001 Space Odyssey.....	106
Resim 3.19. Moon.....	106
Resim 3.20. Solaris.....	106

Resim 3.21-22-23. Inside, 2021 (01:24:20, 01:24:47, 01:26:04)	107
Resim 3.24-25-26. Truman Show, 1998 (01:32:00, 01:31:50, 01:32:09)	107
Resim 3.27. Twin Peaks, Waiting Room (Red Room)	108
Resim 3.28-29. Twin Peaks: Fire Walk With Me (1992) (01:00:03-01:04:11)	108
Resim 3.30-31. Skinamarink.....	109
Resim 3.32. Edward Scissorhands, 1990 (00:05:18).....	110
Resim 3.33. The Cat in The Hat, 2003 (00:04:33).....	110
Resim 3.34. Toys, 1992 (00:09:59).....	110
Resim 3.35. Coraline (00:16:18).....	113
Resim 3.36. Alice in Wonderland (00:05:56)	113
Resim 3.37-38. Alice in Wonderland (01:13:01) (01:13:16).....	114
Resim 3.39. A Nightmare of Elm Street, 1984 (00:24:23).....	123
Resim 3.40. A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors,1987 (00:40:09).....	123
Resim 3.41. A Nightmare on Elm Street 2: Freddy's Revenge,1985 (00:37:18).....	123
Resim 3.42-43-44-45. Insidious (01:22:22), Shinig, It Comes At Night, Nightmare on Elm Street filmlerinde bulunan kırmızı kapılar.....	124
Resim 3.46-47-48. Donnie Darko (01:04:29- 01:04:25).....	128
Resim 3.49-50. 1408 (01:30:43, 01:38:43).....	139
Resim 3.51. Salvador Dali, <i>The Persistence of Memory</i> , 1931.....	139
Resim 3.52. What May Dreams Come (01:02:29).....	142
Resim 3.53. Charon, Dante'nin İlahi Komediya eserinden bir illüstrasyon, Gustave Dore, 1885.....	142
Resim 3.54-55-56. The House That Jack Built (00:09:09-00:09:18).....	144

Resim 3.57. The House That Jack Built (02:18:31).....	144
Resim 3.58. Eugène Delacroix, <i>The Barque of Dante</i> , 1822.....	146
Resim 3.59-60. Beetlejuice (00:20:39- 00:27:57).....	147
Resim 3.61-62-63. The Skin I Live In.....	151



GİRİŞ

Sanat, insan olmanın bir parçasıdır ve bu bağlamda insan varoluşundan itibaren sadece bir yaratma işinden öte, yarattığı nesnelerin güzel görünmesine dair bir dürtüye sahiptir. İnsanın neden sanat yaptığına yönelik birçok olası sebep vardır. Yaşadığı alanı güzelleştirmek için nesneler yaratmak, mimari, resim, heykel gibi birçok sanat dalının ortaya çıkması ve gelişmesinde motivasyon kaynağı olarak rol oynamıştır. Ancak sanatın en büyük işlevi, insanın kendini ifade etmeye yönelik dürtüsünün giderilmesinde ortaya çıkmaktadır. Sanatsal üretim, arzularının düş dünyasında özgür kalması ya da düşlerin gerçekliğin yansımaları olarak vücut bulduğu yeni bir gerçeklik inşasıdır. Bu anlamda 30.000 yıl önce Avrupa ve Asya'da mağara duvarlarına insan ve hayvan figürlerini resmeden insan ile başlayan süreç, sanat ve insanlığın birlikte gelişimiyle beraber günümüzde beyaz perdede aynı işlevle yerine getirilmektedir. İnsan hikayesini anlatmak için evrenselliği ve sunduğu anlatım olanakları sebebiyle görüntünün gücünü kullanmış ve bu gücü tarihsel süreç içerisinde arayışını gidermeye yönelik çeşitli formlara büründürerek ortaya koymuştur. Sinema, keşfinden günümüze kadar hikaye anlatımının önemli bir parçası olarak işlev görmektedir. Sinemanın bir sanat dalı olarak kabulü, kurgusal niteliği ve etkili anlatımı sayesinde dış dünyanın aktarılması ya da yorumlanmasıyla sağlanmıştır.

İnsanoğlunun doğası, etrafında bulunan şeyleri kodlayarak ya da birtakım dönemlere bölerek sınıflandırmayı, adlandırmayı gerektirmektedir. Bu nedenle varlık, gerek bütün kozmosu kapsayacak biçimde, gerek ise bizzat insanın kişisel hayatı düzeyinde belirli dönemlere bölünmüştür. Bir aşamadan diğer aşamaya geçiş her zaman kendinden bir eşik anlamı taşımaktadır. İnsanın anlamlandırma süreci, genellikle etrafındaki somut nesneleri soyutlama yoluyla gerçekleşmektedir. Bu nedenle bir kapı yalnızca bir kapı değildir. Kapı, odalar ve başka bir yerden çıkış arasındaki bir giriş veya geçittir; en yaygın olarak başka bir dünyaya girişi sembolize etmek için kullanılmaktadır. Açık bir kapı, çoğunlukla yeni bir başlangıcın sembolü olarak görülür; bir çıkış yolu olduğunu gösterir ve ileride ne olduğuna dair bir fikir verebilir. Öte yandan, kapalı veya kilitli bir kapı, bir çıkmaza işaret etmektedir. Bir kapı, bir yerden diğerine geçişi ve geçidi sembolize eder. Din, mitoloji ve edebiyatta bir

dünyadan diğerine ve özellikle öte dünyaya geçişi sembolize etmek için bir kapı iki dünya arası bir eşik işlevi görmekte ve sıklıkla kullanılmaktadır.

Bir kapının altındaki boşluk olan eşik, genellikle bir sınırdır ve iki yerin buluştuğu noktadır. İki dünyanın bir araya geldiği ve bir geçiş noktası sağladığı yerdir. Eşiğe ulaşmak veya eşiği geçmek, yeniden doğuş ve geçmişi geride bırakmakla ilişkilendirilir. Giriş olan bir kapı bir başlangıcı temsil ettiği gibi, çıkış olan bir kapı da bir sonu temsil eder. Ancak genellikle hem bir sona hem de yeni bir başlangıca karşılık gelmektedir; iki yüzlüdür. Bakhtin'e göre bir kelimenin hayatı, bir ağızdan diğerine, bir bağlamdan başka bir bağlama, bir sosyal toplumdaki bir başkasına aktarılmasına dayanmaktadır (Bakhtin, 1984: 201). Bu anlamda kelime başkalaşarak yeni bir anlam kazanır; bir nesne olarak kapı, bir boşluk ve araya tekabül eden eşiği karşılar. Eşik, “bir binanın veya odanın girişi olarak kabul edilen bir kapının altındaki zemin” olarak tanımlanmaktadır. Ayrıca ikinci anlamıyla “bir şeyin olmaya veya bir etkiye sahip olmaya başladığı seviye” ve üçüncü tanımı ile ise “yeni bir durum, yaşam dönemi vb. başlamadan hemen önceki nokta”ya işaret etmektedir; kapının sözlük anlamıyla paralellik gösterir. Kapı fiziksel olarak eşiğin tutucusudur, eşiğin atlanması çoğu durumda bir kapıdan geçişle sembolize edilir.

Bu çalışmanın önemi, göstereni kapı olan eşiklerin, hem fiziksel hem psikolojik süreçlerin bir parçası olarak insanın en temel duygularında ve eylemlerindeki geçişlere işaret ettiğinin altını çizmektir. Bu nedenle çalışmada, mikro yapıdan makro yapıya doğru ilerleyen bir anlatı izlenerek; önce insanın doğum ve ölüm gibi yaşamsal ve kritik süreçlerine değinilmiş, hayat çizgisinde ilerlerken geçmiş olduğu her bir eşik durumu geçiş ritüelleri üzerinden tartışılmış ve daha sonra insandan daha üst bir yapı olarak evrenin varoluşu, yaratılış mitleri üzerinden ele alınmıştır. Amaçlanan, ister bireyi, ister bütün bir evreni kapsayacak bir şekilde olsun, eşik kavramının, varlığın her anında öyle ya da böyle bir şekilde her zaman varolan, görünen ve görünmeyen birçok anlama sahip bir kavram olduğunu vurgulamaktır.

Kristeva her metnin bir mozaik olduğu ve bir başka metnin özümsemesi ve dönüştürülmesinden doğduğunu savunur (Kristeva, 1986: 37). Bir metin yalnızca doğrusal olmayan bir varlık değil, diğer metinlerin birleşimini içeren heterojen bir

varlıktır. Kapının yalnızca bir kapı olmaması da, kapı imgesini içeren tüm şeylerin bir çıktısı olarak kazandığı anlamla ilgilidir. Geçiş ritleri ile birlikte kavramsallaştırılmış olan liminalite, bir “arada” olma durumunu, olan ile olacak olan arasındaki bir geçişi ifade etmektedir. Dünya dinleri ve mitolojisinde mevcut olan eşik, kapı ve sınır arketipleri genellikle bir kahramanlık duygusu uyandırır; bir sonraki aşamaya geçmek için bir varlık görevi taşır. Ancak eşikler aynı zamanda doğum, ölüm ve ergenlik gibi son derece özsel deneyimler ile insan hayatının süreçlerini, geçiş ritlerini de kapsamaktadır. Hayatın her yeni bölümü, bir geçişi, bitişi ve başlangıcı da beraberinde getirir ve bu sebepten yolda devam etmenin formülü birçok eşikten atlamaktan geçer.

İlk bölümde öncelikle kapının göstereninden daha fazla anlama sahip olduğunun altını çizmek adına, sembolik olarak çeşitli sanatsal üretimlerdeki anlamları tartışılmış, daha sonra kapının iki yüzlü doğasından dolayı sahip olduğu ikilikler ve karşıtlıklar antik felsefeden itibaren süregelen varlığın özü temelinde ele alınmıştır. Önce mikro düzeyde bireyin hayatında açtığı kapılara, geçtiği dönemlere, statü değişimlerine Van Gennep ve Victor Turner’ın “liminal” kavramları üzerinden değinilmiş, liminalitenin modern bir taklidi olan “liminoid” kavramı üzerinden mimesis tartışması yapılmıştır. Ardından ritten mite bir geçiş yapmak maksadıyla, mit-ritüel tartışması ele alınmış, varlığın doğumu olarak adlandırılabilen kozmogoni, yaratılış mitlerinden başlayarak, varlığın ölümüne, öte dünya ve yeraltı mitlerine kadar kapının görünümlerinin görsel kültür ve inanç sistemlerindeki tezahürlerine ışık tutulmuştur. Tüm kozmostan içinde barınan küçücük bir yapı olarak insana ya da herhangi bir varlığa değin kapının ve eşğin tartışıldığı bu bölüm, bedenin de fiziksel olarak eşikte olabileceği dönüşüm durumlarıyla, eşik varlıkları ve metamorfozlar ile son bulmaktadır.

Doğrusal olmayan anlatılar, sonsuz sayıda paralel hikaye hayal etmek anlamına gelir. Her seçim bir eyleme karşılık gelmektedir. Kahraman kapıyı açıp araştırmaya, kaçmaya veya yardım çağırmaya karar vermelidir. İkinci bölümde Campbell’in monomitik döngüsü başta olmak üzere; anlatı yapılarında kahramanın her bir karar ve eylemini içeren sonsuz yolculuğunun şemaları ele alınmış, kahramanın kimliği ve dönüşümüne yer verilmiştir. Campbell’in şemasına önayak olan biçimler ve kendinden sonra gelen şemalar karşılaştırmalı olarak özellikle Leeming, Coisineau ve Vogler’in

sınıflandırmaları ile eşik aşamaları üzerinden ele alınmıştır. Eşiğin zamansal ve mekansal değerlendirmesi Bakhtin'in eşik kronotopu kavramı üzerinden tartışılarak, mekan ve yer ayrımı gözetilmiş ve eşiğin kendisinin bir mekan olarak tanımı yapılmıştır. Mekanın bireyle olan ilişkisi göz önünde bulundurularak, evin eşiğinin, aidiyet alanının bir tartışmasının ardından; bilinçle ilişkili olarak bir mekanın tekinsizliği Freud'un psikanalitik kuramı çerçevesinde ele alınmıştır. Son olarak bir internet estetiği olan "eşik mekanları"nın (liminal space) tanımı yapılmış, fiziksel ve psikolojik etkileri, çeşitli sanat eserlerindeki görünüşleri üzerinden tartışılmıştır.

Üçüncü bölümde eşikten geçişin görsel imgesi, izlemesi yapılan filmler üzerinden, sinemada eşiğin farklı boyutları ve görünüşleri üzerinden tartışılmıştır. İlk olarak, kapının bir nesne olarak mekanı bölme, içeri ve dışarının sınırlarını belirleme, ayrılma, barışma gibi işlevleri çeşitli film sahneleri ile örneklenmiş, ardından daha önce tanımı yapılmış olan eşik mekanlarının tekinsizliği, özellikle korku ve gerilim türündeki filmlere ağırlık verilecek biçimde ele alınmıştır. Ritüellere de atıfta bulunacak biçimde bireyin hayat döngüsünün belli dönemlerinin ve yeni bir döneme geçişin bunalımları, "İki Dünya" başlığının altında sınıflandırılmıştır. "Yokyer Bükücü Olarak Rüyalar" başlığı altında özellikle fantastik anlatılarda ön plana çıkan çocuk ve yetişkin dünyaları arasındaki ayrım, rüya manzaralarından oluşan diğer bir dünyanın eşiğinden atlama teması üzerinden çeşitli filmlerdeki ortak unsurlara parmak basacak biçimde karşılaştırmalı olarak tartışılmış; "Gerçeklik Çok Gerçek Olduğunda Beyaz Tavşanı Takip Et" başlığında, özellikle ergenlikten yetişkinliğe geçişin sarsıntısı ve sanrılarından alternatif bir gerçekliğe kaçış durumu çeşitli filmlerden örneklenmiş; "Direksiyona Kim Gececek: Asıl Olanı Ararken" başlığının altında gerçeklik ile yaratılan gerçeklik arasındaki sınırların bulanıklaşmasıyla birbirinden ayırt edilemeyen iki dünyanın eşiği filmlerdeki tezahürleri üzerinden ele alınmış; "Ruhun Son Durağı, Kalbin Tüyden Ağır Mı?" başlığı altında ise öte dünya eşiği, cennet ve cehennemin arasında öte dünyanın eşik mekanı, bekleme salonu olan arafın sinemadaki görünüşlerine yer verilmiştir. Böylece çocukluktan ergeliğe, ergenlikten yetişkinliğe ve sonsuz yolculuğun sonu olarak ölüme ve öte dünyaya geçişe değin bireyin inisiyellerine yer veren bir izlenim oluşturulmuştur. Son olarak daha önce ilk bölümde ele alınan eşik varlıkları ve metamorfozlar, bedenin eşikliği ve dönüşümü

üzerinden, vampir, kurtadam, hayalet ve zombi gibi arada kalmış varlıklar başta olmak üzere filmlerdeki çeşitli görünüşleri ile ele alınmıştır.

Bu çalışmada amaçlanan, eşiğin, insanın ve onu çevreleyen dünyanın varlığının her yerindeki tezahürünün, insanın sanatsal bir üretimi, kendisinin bir dışavurumu, bir yansıması olan sinemada, hem anlatı yapısının kendi içindeki dönüm noktalarını, hem sinematik mekânı bölen, farklı dünyaları ortaya çıkaran eşikleri ele almaktır. İnsanoğlu kendi hayatının kahramanı, sinema ise bu yolun kaydını tutan bir araçtır. Böylece varlığın en temel problemlerinden biri olarak hayatın anlamı, onun üretimi ve yansıması olan sinema üzerinden okunabilmektedir. Alınan tüm kararlar farklı alternatif evrenler oluşturan yeni bir eşiktir, bazen beklenir, bazen geçilir, bazen geri dönülür bazen ise dönülmezdir. Çalışmanın genelinde araştırmanın ana izleği olan eşik kavramının filmlerdeki çeşitli anlamlarının ortaya çıkarılmasının, insan hayatının kararlarla etkileşim içerisinde olduğu varoluşsal yolculuğunun bir haritasını çıkarmak ve bu süreçleri çözümlemek adına önemli olduğu düşünülmektedir.

BİRİNCİ BÖLÜM

MİKROKOZMOSTAN MAKROKOZMOSA EŞİK VE KAPI

1.1. Kapının Arkasındaki Anlam ve İkili Evrende Karşıtların Eşiği

Kültürler sembolik sistemler olarak, bir grubun üyelerinin, kendi benlikleri de dahil olmak üzere maddi dünyayı kavradıkları, sınıflandırdıkları ve değiştirdikleri haritalar veya kodlar olarak kavramsallaştırılabilirler (Geertz, 1973; Sahlins, 1976). Bourdieu'ye göre (Bourdieu: 1989: 20), bu sembolik sistemler "farklılık mantığına göre düzenlenir"; ve kültürler birbirine bağlı anlam kümeleri olduğundan, ritüeller gibi belirli mekanizmalar kültürel kuralları anlaşılır kılmaya yardımcı olmaktadır. Çok farklı teorik çizgilerden kuramcıların, sembollerin kültürün eşiğini belirlediği konusunda hemfikir olduklarını hatırlamakta fayda var. Örneğin, Leslie White gibi bir materyalist, “Sembol insanlığın evrenidir” diye yazar (White, 1949: 22). Ancak tipik olarak herhangi bir varlığın ontolojik olarak şu ya da bu olduğunu ya da onu ya da bunu sembolize ve temsil ettiğini söylemek şüphesiz tartışmalı bir konudur. Ancak buna rağmen semboller, belli bir kültürün parçası olarak ya da belli bir bağlam içerisinde farklı anlamlar taşıyabilmekte ve bu anlamlar bulunan kültür içerisinde belli biçimlerde kabul görebilmektedir.

İnsanoğlu görselleştirmek için belli kodlamalar yapmaktadır; yaygın bir deyişle ifade edilirse “görmek inanmaktır”. Kapı da bu anlamda sembolik olarak bir nesne olsa da aynı zamanda gösterilenin ötesinde bir anlama, bir eşiğe işaret etmektedir. Her mimari öge genel sembolizme katkıda bulunur. Kapılar, geçitler, kemerler, köprüler, çöller, kanyonlar, duvarlar, uçurumlar, okyanuslar veya nehirler gibi fiziksel engeller iki dünya arasındaki sınırı göstermektedir. Buna ek olarak, kapının bağlantılı olduğu portallar, geçitler, aynalar ve reflektif yüzeyler, anahtarlar ve kilitler ve hatta insan vücudu da dahil olmak üzere birçok şey onun kendi içindeki sembolik anlamını beslemektedir.

Burada amaçlanan, göstereni kapı olsa da bunun her zaman bildiğimiz anlamda bir kapıya karşılık gelmediğini ortaya çıkarmaktır. Çeşitli temsil mekanizmaları bir nesneyi kendinden öte, kendisine yakın ya da kendinden çok uzak bir anlama taşıyabilmektedir. Bu nedenle bir kapının “bir kapı olmadığını” anlamak adına, öncelikle bir kapının “ne”liğini ve onun şeylerle ilişkisini ele almanın önemli olduğu düşünülmektedir.

Oxford sözlüğünde kapı¹, ilk olarak “insanların bir odaya, binaya, arabaya vb. girip çıkabilmeleri için açılıp kapanan bir tahta, cam vb. parçası” şeklinde tanımlanmaktadır. Merriam-Webster sözlüğünde “kapı”, “bir girişin kapatılıp açıldığı, genellikle sallanan veya kayan bir bariyer: bir mobilya parçasına benzer bir parça” olarak tanımlanmaktadır. Ayrıca diğer tanımları ise “bir giriş veya katılım yolu”, “fırsat” olarak geçmektedir. Tüm bu tanımlardan yola çıkıldığında kapı, fiziksel olarak başka bir odaya, yeni bir mekana açılan bir nesneye ve bunun da ötesinde insanı fiziksel dünyanın ötesinde bir duruma geçirecek bir şeye işaret etmektedir. Bu anlamıyla kapının her şeyden önce bir “geçiş” olduğunu söylemek mümkündür. Kapılar çıkışları, girişleri, gidişleri, varışları temsil eder. Fiziksel bir eylem; “buradan” “oraya”, “şimdi”den “sonraki”ne bir geçiş eylemi; bilinenden bilinmeyene bir değişikliği öngörme, korkma, karşılama eylemidir.

Kapıların “hareketli bariyer”ler olduğu düşünüldüğünde, bu ikircikli anlama sahip bir işlev ortaya çıkartır; hem engel hem de kabul aracıdır. Geçişin mümkün olduğunu ima etseler de kesin değildir: Bugün açık olan kapı yarın kapanabilir. Bu kararsızlık, kapalı bir kapının savunma sağlamasına rağmen, açıkken tehlike potansiyeli anlamına gelmesi gerçeğiyle daha da artar (Moore, 1981: 203). Açık bir kapı karşılamayı, daveti, cesaretlendirmeyi temsil edebilir. Öte yandan, kapalı bir kapı, hapsedilmişlik

¹ İngilizce’deki “door”, “gate”, “gateway”, “doorway” sözcüklerinin tümü dilimizde “kapı” olarak hepsini kapsayacak biçimde çevirilmiş olsa da temelde küçük farklılıklar taşımaktadır. “Door” bildiğimiz anlamda binaların girişlerinde ve iç mimaride odaları birbirinden ayıran açıklığı kapatan bir parça olarak açıklanabilmektedir ve diğer anlamları göz önüne bulundurulduğunda “giriş” ile ilişkilidir. “Gate” ise her iki tarafın da bir bina olmadığı iki yer arasındaki kontrollü bir açıklıktır, iki yol parçası ya da iki sınırlı mekanın arasında bulunan ve genellikle aralıklı girişler ya da çubuklardan oluşan bir “kapı”dır. Aynı zamanda “gate” dilimizde “geçit” olarak da çevrilmektedir. “Gateway” ve “doorway” sözcükleri de onları kapayan kapıların üzerine oturduğu boşlukları ve açıklıkları tanımlamak için kullanılmaktadır. Bu çalışmada bu çeviri farkı gözetilmeksizin hepsi dilimizde olduğu haliyle “kapı” başlığı altında ele alınacaktır.

duygularıyla ve çıkış yolu olmayan bir çıkmazı temsil edebilir. Ancak bir kapının kapalı ya da özellikle kilitli olması, ikinci ve tersine bir anlamıyla, aynı zamanda korumayı veya mahremiyeti sembolize ederek bizi "dışarıdan" gelen tehditlerden "içeride" güvende tutar. Kapıların bir zamanlar vebanın varlığını sembolize etmek için "X" ile işaretlenmesi bunun bir örneğini vermektedir.

Kapılar, temel işlev olarak, iki farklı alanı birbirinden ayırır ve eşik geçilmeden önce aşılması gereken bir engel, bir sınırdır. Sosyopolitik bir işlev olarak, bir korunma ve savunma aracı olarak özellikle şehirleri çevreleyen sur kapıları olarak görünürlük kazanmaktadır. Ayrıca dışarıdakilere yönelik bir güç ve zenginlik gösterisi olarak inşa edilmiş olabilirler; Nebuchadnezzar'ın tanrıça İştar'a ithafen yaptırmış olduğu İştar Kapısı gibi. Bunun yanı sıra şehir kapılarının önemi, Kudüs kapılarıyla ilgili bazı gelenekler ve olaylarla açıklanabilmekte ve korumanın yanında kutsal bir anlama da sahip olabilmektedir.

Anlamla ilgilenileceği için, bir paradigma ile başlamak doğru olacaktır: yani, “kutsal semboller, bir halkın *ethosunu* ve onların dünya görüşünü, şeylerin katıksız gerçeklikte nasıl olduklarına dair sahip oldukları resmi, onların en kapsamlı fikirlerini sentezleme işlevi görür” (Geertz, 1973: 89). Aslında kapı oldukça kutsal anlamlarla donatılmış bir nesne olarak da görülebilmektedir. İnsanlar tarih boyunca yaşadıkları alanın korunması adına değişen bilinç dereceleri ile kapıları kutsal nesnelerle çerçevelemiştir. Bu ritüeller, Yahudi geleneğinde kapı direğine bir mezusa² yapıştırmaktan, kapının üzerine basit bir at nalı asmaya kadar değişiklik gösterebilmektedir. Kapı eşiğinin kutsal karakterinin bir diğer göstergesi ise camiye ve tapınağa girmeden önce ayakkabıların eşiği geçmeden önce çıkarılmasıdır (Gardin ve Olorenshaw, 2019: 216). Bunun belirgin örneklerinden bir diğeri olan ve Torii adı verilen geleneksel Japon kapıları, bir Şinto tapınağının girişinin habercisi olarak hizmet etmektedir aynı zamanda iki dünya arasında ruhani bir bağlantı noktasıdır.

² Yahudilikte evlerin kapı direklerine yapıştırılan, Tevrat'tan belirli İbranice ayetlerin yazılı olduğu bir parşömen parçası, bir muskadır. Etimolojik olarak tartışmalı olsa da “kapı direği” ya da onu vurgulayan “durmak” anlamına gelen bir kökten (Online Etymology Dictionary) türemiş olanın yanı sıra, “taşınmak, hareket etmek, değiştirmek” anlamlarına gelen (zuz ve zaz) köklerinden türediği de düşünülmektedir. Bu anlamda kapının ikircikli yönünü dilde bulmak mümkündür, sabit duran ama geçişliliğe izin veren eşik özelliği.

Kapı sembolizminin bireyler için birincil önemi, gruplar için temel önemiyle paralellik göstermektedir. Daha sonra detaylı olarak değinileceği üzere, bunun çarpıcı bir örneği, terminolojisinde ve ritüellerinde kapıların büyük bir sıklıkta görüldüğü karmaşık insan kurumu, dindir. Dante'nin vaftizden “kucakladığınız inancın kapısı”³ olarak söz etmesi ritüel ve din konusunda kapıyı birleştirir (Alighieri, 1998). Ayrıca Lorenzo Ghiberti tarafından yapılan ve Floransa'daki vaftizhanede bulunan *Cennetin Kapıları* (*Gates of Paradise*) (1452) olarak adlandırılan eser de, yalnızca sembolik olarak varolmanın ötesinde fiziksel ve mimari bir yapı olarak kapı olmasıyla önem taşımaktadır. Bunun yanı sıra, Chartes Katedrali'nin çeşitli ikonalar ve figürlerle donatılmış kapıları ve yine katedralde bulunan *Door to Heaven Window* adlı vitray pencere, dini mimaride kapının görünümünün temsillerini oluşturmaktadır.

Bir kişinin geçmekte olduğu ilk kapı, dünyaya açılan sembolik bir deliktir. “Büyülü bir eşikten geçişin yeniden bir doğum alanına geçme olduğu fikri, dünyanın her yerinde rahim imgesi olan balina karnıyla simgelenmiştir.” (Campbell, 2017, 86). Bu çağrışımdan dolayı kapılar dişil bir sembol olarak duvarın antitezidir ve bu açıklığa ya da deliğe girişi sağlayan nesne kapı olduğu için deliğin sembolik olarak taşıdığı tüm imaları içermektedir. Cirlot deliğin iki ana yönünün önemli sembolizminden söz eder: “biyolojik düzeyde, doğurganlık gücüne sahiptir ve doğurganlık ayinleriyle ilgilidir; manevi düzlemde, bu dünyanın diğer dünyaya “açılması” anlamına gelir” (Cirlot, 1962: 149). Ayrıca Çin başta olmak üzere birçok kültürde cennet ile de bağdaştırılan delik imgesi, aşkın anlamlı bir öte dünya portalı görevi görmektedir.

“İlkel Kızılderili halkları, deliklerin ruhun sahip olduğu “dünyanın kapısı” anlamına gelebileceğine dair sezgisel bir farkındalığa sahip olmalarına rağmen, deliği kadın cinsel organlarıyla özdeşleştirerek, esas olarak fiziksel düzeydeki sembolizmiyle ilgilenmişlerdir” (Cirlot, 1962: 150)

Biçimsel analogi ve görselleştirme yoluyla anatomi ve cinsiyet ile ilişkili anlamlar da kapının çoklu sembolik anlamları içerisinde kendisine yer bulmaktadır. Kapının delik ile ilişkisi, yine deliğin de insan vücudunda bulunan deliklerle -özellikle doğurganlık

³ Orijinal metinde “the portal of the faith” olarak yazılmıştır. Ancak dilimizde “portal” kelimesi doğrudan “kapı” olarak çevrilmiştir.

ve cinsellik- ile bağlantısal olarak ortaya çıkan ilişkisi, kapıyı da bu sembolizmin içerisine dahil etmektedir. Freud *Dream Psychology* kitabında “dar alanlara girmenin ve kilitli kapıları açmanın en yaygın cinsel sembolizm olduğunu” söyler (Freud, 1920: 59). “Kapı, insanı gösterenin yasasına tabi kılan bir makineyse, kilit de kapının yasayı yasaklama olarak ifade eden parçasıdır”, kiltsiz kapı yoktur (Siegert, 2012: 11). Eserlerinde Freud’un psikanalitik düşüncesinin izlerine sıklıkla rastlanan Dali’nin *The Anthropomorphic Cabinet* (1936) adlı eserinde, Freud’dan yapılan alıntının bir karşılığını bulmak mümkündür; kapıyla da bağlantılı olan kulplar ve anahtar deliği, insan vücudunun “saklı tutulan,gizli” yerlerine yerleştirilmiştir.



Resim 1.1. Salvador Dali, *The Anthropomorphic Cabinet*, 1936

Bedenin içinde olanla dışında olan arasındaki ayrım, benlik olanla yabancı olan, içerilen ile olmayan, düzenli olanla kaotik olan arasındaki farkı vurgulayan sembolizm sistemi için de önem taşımaktadır. Dahası, içerin ve dışarının bedensel imgeleri üzerine düşünceler, daha farklı tartışmaları beraberinde getirmektedir, çünkü içeriyle dışarının bulunduğu belirli yerler -bedensel delikler- ve bunlar aracılığıyla dışarıdan içeriye veya tam tersi olarak atılan ya da alınan belirli maddeler vardır. Ayrıca bu “geçiş”, “kirli” ya da “kutsal” olarak arasındaki ayrımın kültürel bir sonucu olarak çeşitli tabu, tutum ve ritüelleri ortaya çıkarabilmektedir (Douglas, 1966: 11). Sonuç olarak her ne kadar “kapı” olmasa da içeri ve dışarıyı birbirinden ayıran sembolik anlamı karşılayan anatomik bir alt anlam söz konusudur, bu nedenle bedenin de sınırları, eşikleri ve kapıları olan bir yapı olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Elbette kapılar böyle bir sembolik anlatıma sahip olmasıyla sürrealizmin başvurduğu bir tema olarak görünürlük kazanmıştır. Özellikle Renne Magritte’in eserlerinde

sıklıkla tekrar eden bir figür olarak karşımıza çıkmaktadır; *Unexpected Answer* (1933), *The Improvement, Victory* (1939) tablolarında özellikle direkt bir kapı olarak ortaya çıkmakla birlikte; *Key to the Fields* (1936), *The Human Condition* (1935), *On the Threshold of Liberty* (1937) gibi eserlerinde de kapıyla bağlantılı olarak pencereler, eşikler ve bazı eserlerinde de aynalar ya da tümüyle bir insan bedenini çağrıştıran bir açıklık olarak kapı sembolizmine hizmet eden örneklerle rastlamak mümkündür.



Resim 1.2. Rene Magritte, *The Victory*, 1939

Resim 1.3. Rene Magritte, *Unexpected Answer*, 1933

Resim 1.4. Rene Magritte, *The Improvement*, 1962

Magritte, resimlerinin görünür düşünceler olduğunu söyler. Aslında sanatını bir dizi “sorun” çözmek olarak tasavvur etmektedir: “Herhangi bir nesne, bir problemin sorusu olarak ele alınır (...) ilkinde gizlice bağlı olan nesne aranarak keşfedilen doğru yanıt bir araya getirildiğinde yeni bir bilgi verir” (Magritte, 2016) Magritte'in dediği gibi: “Kapı sorunu, birinin geçebileceği bir açıklık gerektiriyordu” (Magritte, 2016: 65). Bu anlamda Magritte, sürrealizmin gücünü kullanarak bu kapılardan geçmiş, problematik nesne olarak “kapı”nın yanıtlarını resmetmiştir.

Nasıl ki Magritte'in piposu bir pipo değilse ele alınan nesne olarak kapı da yalnızca bir kapı değildir. Başta içerisi ve dışarı, kapalı ve açık, gizli ya da aleni olmak üzere birçok ikilik arasında ayrımı gerçekleştiren nesnedir; bu ayrım fiziksel olduğu kadar metaforik bir anlama da tekabül edebilmekte ve bu yüzden aslen şeyler arası bir eşik görevi görmektedir. Eşik nesnelerinin kuşkusuz en belirgin olanı kapıdır ve Lefebvre tarafından *Mekanın Üretimi* adlı eserinde şöyle tanımlanır:

“İşte, bir kapı. Duvar da bir delik midir? Hayır. Kendini çerçeveler. Kapı, çerçevesi olmadan, bir işlev yerine getirir: geçmeyi sağlamak; bu işlevi pek iyi yerine getiremez. Bir şeyi eksiktir. İşlev, işlevsellikten başka, daha fazla, daha iyi bir şey ister. Çerçeveleme kapıyı bir nesne yapar. Kapılar, çerçeveleriyle birlikte, yapıt olurlar; tablonun ve aynanın yapıt olmasından o kadar da uzak değillerdir. Geçiş sağlayan, sembolik ve işlevsel nesne olan "kapı", bir mekanı, bir "oda"nın ya da sokağın mekanını bitirir; yan "oda"ya girişi hazırlar, bütün evin (ya da dairenin) habercisidir. Giriş kapısında, eşik, bir basamak, başka bir geçiş nesnesi, geleneksel olarak kısmen ritüel öneme sahiptir (eşiği aşmak, bir "geçirimsiz bölüm"ü ya da bir "adım"ı geride bırakmak). Dolayısıyla nesneler kategorilere göre kendiliğinden sınıflanırlar (geçiş sağlayanlar, işlevsel olanlar, vb.), fakat bu sınıflama sadece geçicidir; kategoriler değişir, nesneler de kategori değiştirir” (Lefebvre, 2014: 223)

Bir kapı yalnızca geçişi sağlayan “işlevsel” bir nesne değildir. Analogik anlam, görünür olandan yola çıkarak görünmez olanı gösterir. Bu bağlamda bir “kapı” yalnızca bir kapı değil, bir eşiktir ve yine bir “eşik” ise yalnızca bir eşik değildir. Bir eşik uzamını istisnai kılan, aradalığın ikircikli doğasıdır.

Antik Yunan’dan beri varlık nesnesi, varoluşun temeli, insanın öncesinde kozmosun yaratılışı, eleştirel düşünceyi besleyen ve felsefeye konu olan en önemli sorunsal olarak kendini göstermektedir. Evreni anlama çabası, düşünürleri evrenin ana maddesi olan arkhe’nin “ne”liği hakkında düşünmeye itmiştir ve birçok filozof arkhe hakkında çeşitli görüşler sunmuştur; Thales’e göre su, Anaximenes’e göre hava, Herakleitos’a göre ateş, Empedokles’e göre ise tüm elementleri içeren toprak, ateş, hava ve su olmak üzere dört arkhe vardır. Pythagoras’a göre sayı, Anaxagoras’a göre ise nous ile bağlantılı olarak “spermata”dır.

Anaksimandros’a göre arkhe “aperion”dur, tüm elementlerden farklı, içinde tüm göklerin ve dünyaların bulunduğu sınırsız bir maddedir ve sınırsız olmanın yanı sıra belirsizdir; Anaksimandros “oluşumu ögenin niteliksel bir değişimiyle değil, sonsuz hareketin neden olduğu karşıtların ayrılmasıyla açıklar” (Gurthrie, 2010: 86). Her şey apeiron’dan türer ve sonra apeiron’a dönülerek, ihtiyaca göre yok edilir (Aristotle,

1952). Apeiron'dan sonsuz d nyaların oluřtuęuna ve sonra orada yeniden yok olmaktadır; hem varlık hem yokluęu i erir. Tanımı gereęi sınırla ve sınırsızlıkla olan iliřkisi onu sınırların arasında ge iři saęlayan eřikle baęlantılı kılar.

Apeiron genellikle bir t r ilkel kaos olarak anlařılmaktadır, daha sonra belirsiz ve sınırsız olan d zene ve kozmosa evrilir. Bu anlamda ilk varlık olarak "kozmos" ile "kaos" arasında karřıtlık vardır. T m dualiteler karřıtlardan oluřur. Karřıtların varlıęı ve bilgisi eski tarihe ve Sokrates  ncesi filozoflar olan Pisagorculara kadar uzanır ve bu ilk filozoflar on  ift temel zıtlık sistemini kurmuřlardır: sınırlı/sınırsız, tek/ ift, bir/ ok, saę/sol, erkek/kadın, hareketsiz/hareketli, d z/ eęimli, ıřık/karanlık, iyi/k t  ve kare/ dikd rtgen (Sandwell, 2002: 206). Bunun yanı sıra temel olarak, g neř ve ay ve baęlantılı olarak g n ve gece, yeni ay ve dolunay, varlık ile yokluk,  l m ve doęum, ıřık ve karanlık gibi temel ikiliklerden de s z etmek m mk nd r. T m bu temalardaki baskın fikir, birbirini izleyen karřıtlar arası var olan ritimdir, bir dięerinden bir dięerine ge me halidir.

Dualite, Antik felsefenin yanı sıra dinin de bir par asıdır. Aslında dualite, karanlıktan ıřıęın yaratılmasında İncil'in en bařında yer alır: “Tanrı, “Iřık olsun” diye buyurdu ve ıřık oldu. Tanrı ıřıęın iyi olduęunu g rd  ve onu karanlıktan ayırdı” (Genesis, 1:3) İncil, kendisi dualitenin tanınması olan bilincin tanınmasıyla bařlar. Bu ikilik, t m sembolik karřılıkların temelidir. Dualite aynı zamanda mitolojinin kalbinde ve mitlerin temel yapısında yer alır. Claude Levi-Strauss'un ilk karřılık  iftini yařam ve  l m olarak konumlandırıđı *Yapısal Antropoloji*'de hatırlattıęı gibi, mitler, anlamın d nyayı k lt r gibi birbirini dıřlayan kategorilere b lerek  retildięi “ikili karřıtlıklar” a ısından yapılandırılır (Strauss, 2002 :322).

Bu mitlerin  oęu, ř phesiz, kabul t renlerinin arketipleridir. “Ancak bu “ařkın diyarı arama” mitleri, inisiyasyon dramalarına ek olarak bařka bir řeyi a ıklar; herhangi bir d nyanın (herhangi bir “kořulun”) zorunlu bir par ası olan muhalefetin  tesine ge me paradoksunu g sterirler” (Eliade, 1958: 427). Bir bir kapıdan ya da bir delięin “ara”sından ge meyi gerektirir ve s z konusu ge iř nesnesinin kendinde eřięi, bir  ift zıtlıęı birbirinden ayırır. Yolculuk, arayıř ve inisiyasyon mitleri ařkın olan “ te”ye

geçme eylemini sanatsal ve dramatik bir biçimde karşıtlar arasında ortaya koymaktadır.

Ancak mitik düzenden de öte varoluşsal düzenin bir getirisi olarak çifte varlığın birleşmesine ve bölünmesine içkin bir yön vardır. Tüm çelişkilerin dinamik eğilimlerinin bir sonucu olarak; beyaz siyaha meyleder, gece gündüze meyleder, kötü adam iyiliğe can atar ve hayat ölüme götürür; fenomenler dünyası, sürekli bir tersine çevirmeler sistemi haline gelir. Cirlot bunu iç hareketliliğini sağlamak için iki tarafa döndürülen bir kum saatine benzetir. Kum saati tersine döndüğünde kumların bir taraftan diğerine aktığı merkez noktasından ya da kendi deyişiyle “odak noktası”ndan söz eder (Cirlot, 117: 1962). Bu odak noktası ele alınan konu özelinde “eşik noktasıdır”. Bu bir kum saatindeki kumların iki taraf arasında aktığı ve sembolik olarak zamana atıfta bulunan bir “geçiş” olabilirken aynı zamanda sözü edilen temel karşıtlıklar arasında bir geçiş de olabilmektedir. Bunun yanı sıra Eliade’nin de değindiği üzere “aşkın” diyarlar arası bir geçiş olabilirken, bir yandan da kimi zaman inisiyasyon ya da geçiş ritüelleriyle desteklenen, kişinin kendi hayatındaki zamanlar ve dönemler arasındaki bir geçişe de işaret edebilmektedir.

“Kapılar açık veya kapalı olabilir, geçişe izin verebilir veya engelleyebilir, birleştirebilir veya ayırabilir, kamusal veya özel yapabilir ve mevcut durumları ne olursa olsun, her zaman tersinin olasılığını taşırlar” (Simmel, 1982)

Her ne şekilde olursa olsun aslolan, temel olarak bir yolda -kahramanın yolunda- bulunan karşıt çiftleri arasında ve bazen de daha karmaşık ve çoklu seçenekler arasında geçilmesi gereken bir eşiğin varlığıdır.

1.2. Geçiş Ritleri ve Liminal Kavramı

İlkel insanın yapıp ettiği her şey, gerek yapmış olduğu araç ve gereçlerden gerek ise masallar, söylenceler ve mitler aracılığıyla günümüz insanına aktarılmıştır. Zamanında çeşitli kültürlerde farklı biçimlerde oluşan bu fiziksel ve sözel “kalıntılar”, kimi zaman birebir kendisi olarak, kimi zaman da aktararak, dönüştürülerek ve yeniden yapılandırılarak birikimli bir biçimde günümüz dünyasına tezahür etmiştir. Tüm bu

sistem, aynı bir yapboz gibi geçmişin parçalarının birleşerek günümüzde bir üst anlam yarattığı, insanlığın var oluşundan yok oluşuna kadar devam edecek bir süreci kapsayan ve her bir parçanın diğeriyle birleşerek yeni bir anlam ve parça yığınlarının da birbirleriyle birleşerek daha başka bir anlam yarattığı holistik bir anlayışa dayanmaktadır.

Anlam yaratma sürecinin insanla var olduğu düşünüldüğünde bu, doğrudan kültüre yapılan bir atıftır. Williams kültürü, bütün bir yaşam tarzındaki unsurlar arasındaki ilişkilerin teorisi olarak ele almaktadır (Williams, 1960: VI). Marshall ise kültürün tanımını yaparken, bazı hayvan davranışçılarının primatların da en azından kültürel yeteneklere sahip olduklarını iddia etse de kültürün toplumunun sembolik ve öğrenilmiş yönlerini anlatan genel bir terim olduğunu iddia etmektedir (Marshall, 1999:453). Bu bağlamda en basit şekilde “insanın yapıp ettiği her şey” olarak tanımlanabilecek kültür kavramı, insanın doğumu ile ya da toplumsallaşması ile var olmaya başlamıştır. Sebebi ya da onu yaratmaya teşvik eden dürtünün kaynağı fark etmeksizin insanoğlu, var oluşuna dair izler bırakmaya çalışmış, kendisini çevreleyen gerçekliğe bakış açısını ya da dahil oluş biçimini duvarlara kazımıştır. Bunun en güzel örnekleri olarak Lascaux ya da Alta Mira mağaraları gösterilebilir. Neanderthaller avladıkları hayvanları, çevrelerinde bulunan imajları ve deneyimlerini kendilerini ifade etmenin bir yolu olarak mağara duvarlarına resmetmişlerdir ve böylece kendilerine göre bir estetik anlayış geliştirmişlerdir (Williams, 2009: 11; Madsen, 1969: 3). Yaşamı yansıtmaya isteği, onun bir temeli olarak sanatın başlangıcına kadar uzanmaktadır.

Bir ritüel, tecrit edilmiş bir yerde gerçekleştirilen ve aktörlerin amaçları ve çıkarları adına doğaüstü varlıkları veya güçleri etkilemek için tasarlanmış, jestleri, kelimeleri ve nesneleri içeren bir faaliyetler dizisidir (Turner, 1973: 1100). Yeryüzündeki her kültür, her aile, her insan bir tür ritüel davranış biçimine katılır. Bu davranış, günün ilk kahvesini hazırlama şekli kadar basit veya yerli halkların kabul törenleri kadar karmaşık olabilir. Ritüelin amacı sıradan olanı yüceltmektir. Ritüel tekrar, tekrar ve tekrar uygulanabilen eylemler bütünüdür ve genelde sembolik amaçlıdır. Rit ve ritüel kavramları etimolojik olarak aynı köke dayanmakla ve çoğunlukla birbirlerinin yerine de kullanılmakla birlikte, birbirinden küçük farklarla ayrılmaktadır. Hacca gitme,

evlilik bunlar ritlerdir; ancak bu ritler farklı uygulama biçimleri ve farklı ritüelleri gerektirir. Örneğin evlilik hayatın bir aşamasından bir diğerine geçiren bir rittir, ancak Yahudilikteki “cam kırma”, Hindu geleneklerindeki “yedi adım” ve hatta Sümer mitolojisinde yer alan İnanna ve Dumuzi’nin sembolik “yılanma”sını içeren (Kramer, 1990: 367) ve daha sonra birçok kültürde de tekrarlanan eylemler kutsal evlilik ritüellerine işaret etmektedir. Bir ritüel, bir eylemin ya da görevin ilgili birey için onu yükseltecek şekilde yerine getirilmesi; rit ise bir bireyin hayatında önemli bir kilometre taşını işaret eden bir ya da birkaç ritüelden oluşmaktadır. Bu anlamda bir ritüel, daha bireysel olarak gerçekleştirilebilecek ve tekrar eden sıralı eylemlere işaret ederken; bir rit, daha genel, daha kutsal bir anlama gelmektedir. Bir geçiş riti, bir kişinin bir durumdan diğerine “geçtiğini” göstermek için genellikle yalnızca bir kez başına gelen bir ritüeldir. Doğum ve benzer şekilde zıttı olan ölüm bir geçiş ritidir ve ritüellerden farklı olarak genellikle geleneksel anlamda yapılan, kutlamak, ibadet etmek veya başka bir şekilde özel bir şey yapmak için her zamanki günlük eylemlerden ayrılan bir şeydir.

Tarihsel olarak bilinen tüm toplumlarda var olan, bir sosyal veya dini statüden diğerine geçişe işaret eden geçiş ritüelleri, sosyal, psikolojik ve kültürel olarak önem taşımaktadır. Elbette geçişten önce “oluş” gerekmektedir böylelikle ilk ritüel doğum olgusuyla beraber oluşmaya başlar. İnsanoğlunun yaşam alanı değişip geliştikçe doğum “doğal” olandan uzaklaşarak süslenmeye, sosyo ekonomik yapı ve coğrafya değiştikçe farklı anlamlar kazanıp değerlerle yüceltmeye başlar. Günümüz toplumlarında bu durum öyle bir duruma gelmiştir ki ritüeller “oluş” öncesi başlar. Doğması beklenenin cinsiyetinin kutlanması, doğum öncesinin kutlanması gibi tezahürlerde bir yandan liberal ekonominin getirileri kendini gösterirken diğer taraftan çocuk sayısının git gide azalmasıyla aileye katılımın önemi de artar. Bu, aslında gelenin kutlanmasının yanında, yitip gitmemeyi sağlayacak olan bir sürekliliğin, ismin, soyun ve kendi gerçeklikleriyle bütünleştirdikleri değerlerin devamının kutlanması ya da modern bir kutsanmasıdır.

Her şeyden önce temel fikir, bireyin gruplar içinde varolduğudur. Birey bu gruplar içerisinde belli bir statüye ve bu statünün bir getirisi olarak çeşitli haklar, özgürlükler ve beklentilere sahiptir. Toplamların ya da grupların ve aslında bireylerin her zaman

bir oluş halinde olduğunu söylemek mümkündür (Tsoukas & Chia, 2002). Bazı kültürler içerisinde daha sıkı olmakla birlikte, çoğu birey hayatı boyunca gelişir, farklı beklentileri oluşur ve bu beklentiler sonucu farklı eylemlerde bulunur; statüden statüye değişim, aşamadan aşamaya geçiş yapılır ve bu süreçte birey hem biyolojik hem sosyolojik anlamda büyür.

Liminal teriminin eşik ve sınır kavramlarıyla olan bağlantıları, eşğin köklerinin çok temel insan deneyimlerinde olduğu anlamına gelir. Hayatın kendisi sürekli olarak eşiklerden geçmeyi gerektirmektedir. Dünyalar arasında gidip gelen insanlar, kendilerini sürekli olarak fiziksel ve ruhsal olarak özel bir konumda bulmaktadır; yani, yaşam boyunca tekrar eden, doğrusal bir ardışıklık içinde ortaya çıkan veya bir arada var olan bir dizi sürekli geçiş hali söz konusudur. Ancak Ronald Grimes, Turner'ın ritüel anlayışının doğrusallığından söz etmekle birlikte, kendisi, ritüeli dairesel ve/veya statik bir şey olarak görmenin de mümkün olduğunu iddia etmektedir (Grimes, 1990: 172-192). Her geçiş benzersizdir, fakat kendi özel bağlamlarında anlam ifade eden belirli durumlar, semboller ve ritüellerle işaretlenmiştir (Van Gennep, 1960: 4-16). Burada kullanılan "durum" sözcüğü, aynı zamanda ekolojik koşullara veya belirli bir zamanda bir kişi veya grubun içinde bulunabileceği fiziksel, zihinsel veya duygusal duruma da uygun bir anlama işaret eder; kapsayıcı bir kavramdır ve kültürel olarak kabul edilen her türlü sabit veya tekrar eden durumu ifade etmektedir.

"Ritüel" bir kavram olarak evrenseldir ve hem ilkel olarak adalandırılabilir kabile toplumlarında hem de modern toplumlarda görülmektedir. Düğün kutlamaları, vaftizler ve cenaze törenleri, karnavallar veya geçit törenleri gibi günlük rutinlerden kutsal törenlere kadar uzanan bir çeşitliliği kapsayan çeşitli biçimler alabilmektedir (DaMatta, 1977). Değişim birçok açıdan bilinenden bilinmeyene doğru bir geçiş olduğundan çoğu zaman korkutucu olarak addedilmektedir. Bu dönemler kaygı, tehlike ve karanlıkla dolu olmakla birlikte, bireylerin yaşamlarında değişiklik yapma ve devam etme kapasitelerini de göstermektedir. "Shakespeare, "derece sarsıldı" der; insanın özgürlük ve endişe deneyimleri (birbirlerine aittirler) eşik anlarında yoğunlaşmıştır. Hiçbir şeyin gerçekten önemi yoktur ve yine de son derece paradoksal bir şekilde, anlam genellikle aşırı belirlenmiş hale gelir" (Thomassen, 2014: 1-2). Bu tür liminal süreçler yoluyla aktarıma ritüeller yardımcı olmaktadır. Ritüeller,

varsayımsal (veya sistemik) bir “ölümden” hayata dönüşü kolaylaştırmakta; geçmişin rahatlığından yeni olası yönlerle ve fiziksel veya psikolojik potansiyellere açılan bir geçit olarak işlev görmektedir (Van Gennep, 1960: 263).

1.2.1. Van Gennep’in Eşik Öncesi, Eşik ve Eşik Sonrası

Geçiş ritüellerinin yaşamın dönüm noktalarıyla ve özellikle doğum, olgunluk, üreme ve ölüm ile bağlantılı olduğu görülmektedir. Van Gennep, bu tür ayinleri, bireylerin bir sosyal rolden diğerine geçişin zorluklarını sosyal bozulma olmaksızın hafiflettiği araçlar olarak görmektedir. Geçiş ritlerine yönelik araştırmaların kökeni Van Gennep’in *Rites of Passage (Geçiş Ritleri)* eserine dayanmaktadır. Van Gennep’in yapısı, *eşik öncesi aşama* (ayrılma), *eşik aşaması* (geçiş/ara) ve *eşik sonrası aşaması* (kaynaşma) olmak üzere üçlü bir sınıflandırma önermektedir. Bu sistem aynı zamanda *preliminal*, *liminal* ve *postliminal* ritler olarak da adlandırılmaktadır (Van Gennep, 1960: 10-11). Liminal kelimesinin etimolojik kökenine bakıldığında, Latince “limen” kelimesinden türediği ve aynı zamanda eşik anlamına geldiği görülmektedir (Online Etymology Dictionary).⁴ Van Gennep, bir geçiş töreninde orta aşamayı eşik dönemi olarak adlandırmaktadır. Bu anlamda onun geçiş ritleri sınıflandırmasında ortaya koyduğu şemanın, bireyin ya da toplumun eşik neresinde ya da hangi zamanında⁵ bulunduğu ile alakalı olduğu sonucuna varılmaktadır.

Björn Thomassen’e göre liminalite herhangi basit bir kavram değildir. “Eşik ‘açıklamaz’ ve ‘açıklayamaz’”. Eşikte sonuçla ilgili kesinlik yoktur. Liminalite, olayların ve fikirlerin ve “gerçekliğin” kendisinin farklı yönlerle taşınabildiği bir olumsuzluk dünyasıdır” (Thomassen, 2009: 5). Ön eşik, eski bir yaşam tarzının metaforik “ölümü”dür, eşik, yeni kapıların açıldığı ara durumu kapsar ve eşik sonrası, yeniden bütünleşmeyi ve yeni bir varlık durumuna işaret eder. Birey bir sosyal statüden diğerine geçiş yaşayabilir; örneğin klasik bir erginleme ritüeli olarak, erkek

⁴ Orijinal kaynaklarda kullanılan “liminal”, “threshold” -ki ikisi de eşik anlamına gelmektedir-, anlamı doğru karşılayacak olduğuna inanıldığı biçimde Van Gennep’e de benzer biçimde kimi yerlerde “eşik” kimi yerlerde “liminal” olarak kullanılmıştır.

⁵ Burada kastedilen “zaman” Van Gennep’in şemasında isimlendirdiği gibi öncelik(pre), sonralık(post) anlamlarında kullanılmaktadır. Ayrıca eşik, fiziksel bir nesne olarak kapının mekansal iki yönünü belirtirken, soyut bir eşığe, yaşam döngüsünde atlanacak bir aşamaya -ergenlik gibi-, statüler arası geçişin nesnesi olan bir eşığe de atıfta bulunduğundan bu yönüyle zaman özelliği de taşımaktadır.

olmaktan yetişkin bir erkek olmaya geçiş yapabilir. Böyle bir sürecin orta aşamasında, ilgili bireylerin "artık olmadığı" ve aynı zamanda "henüz olmadığı" anlaşılmaktadır (Wels, Waal vd., 2011: 1). Van Gennep'in şemasında eşzamanlılık, "yapılar arası" olarak adlandırılabilen ikinci aşamayla ilgilidir. Bu nedenle belirsiz bir aşamadır; eşik kişilikler "ne burada ne de oradadır; yasa, gelenek, görenek ve tören tarafından atanan ve sıralanan konumların "arada ve arasındadır" (Turner 1969: 95).

Van Gennep, kapıyı (ya da eşiği) yabancı ile yerli ve dünyevi ile kutsal arasında kilit bir sınır olarak görmektedir. Ona göre liminal ayinler, geçiş ayinleri içinde kritik bir unsur oluşturmaktadır, çünkü "eşiği geçmek, kendini yeni bir dünyayla birleştirmektir" (Van Gennep, 1960: 20). Bu tanım ele alındığında görülmektedir ki bir nesne ya da sembolik anlamda bir kapı, bir eşik hayatın belli dönemlerinde belli konumlarda bulunmayı ve hatta hayatın içerisinde ya da dışarısında olmayı belirtmektedir. Bu anlamıyla insan yaşamının çeşitli görüşlere göre döngüsel ya da çizgisel olarak da adlandırılabilen olan akışında ve yine bununla bağlantılı olarak "kahraman"ın yolculuğunda temel kilit noktalarını oluşturmaktadır.

Van Gennep bir durumdan diğerine, kozmik ya da toplumsal bir dünyadan diğerine geçişe eşlik eden törenleri şu şekilde tanımlar:

"Ayrılma ritleri daha ziyade cenaze, kaynaşma ritleri ise evlilik törenlerindeki gibi geçiş ritleridir. Ara ritler de örneğin gebelik, nişan, erginleme törenlerinde önemli bir kesit oluşturabilir; evlat edinme, ikinci doğum, yeniden evlenme, ikinci yaş sınıfından üçüncü yaş sınıfına geçiş törenlerinde ise asgariye indirilir (...) pratikte bu üç grup arasında önem ve gelişmişlik düzeyi açısından bir denklik yoktur" (Van Gennep, 2022: 19)

Statüdeki bir değişimlerin meydana getirdiği ritüellerin üç evresi vardır ve bu üç evre açık sembolik sınırlamalarla birbirinden ayrılmaktadır (Marshall, 1999: 257). Ancak burada "sembolik" kelimesinin önemi vurgulanmalıdır. Nihayetinde konu insan ve dolaylı olarak toplum olduğunda belirli formülizasyonlar konuya indirgemeci bir yaklaşım olarak görülebilmektedir. Ancak Van Gennep'in de belirttiği üzere bir ritüel, o ya da bu kategoriye karşılık gelse bile yine de kategoriler arası geçişler akışkandır.

Bu anlamda onun indirgemeci bir yaklaşımda bulunduğunu söylemek doğru olmayacaktır.

Ritüeller ayrıca olumlu veya olumsuz olarak sınıflandırılabilir. Pozitif ritüellerin çoğu, bir nesneyi veya bir kişiyi kutsamak veya yenilemekle ilgilidir; negatif ritüeller ise genellikle kaçınılması ve yasaklanması gereken tabularla ilişkilidir. Bununla birlikte, negatif ritüellerin ortak özelliği, ritüel kuralı çiğnemenin insanda dramatik bir değişime yol açmasıdır. Turner, ara aşamanın diğer bir adı olarak Van Gennep tarafından tercih edilen ve eşik anlamına gelen limen/liminal teriminin kendisinin çağrışım açısından olumsuz olduğunu iddia eder ve ekler:

“(...) artık olumlu geçmiş koşul ya da henüz olumlu eklemlenmiş gelecek koşul değildir. Aynı zamanda, aracılık ettiği eklemlenmiş, olumlu koşullara bağlı olduğu için edilgen görünmektedir. Yine de araştırıldığında, eşikte hem olumlu hem de aktif nitelikler bulunur, özellikle "eşik" uzun süreli olduğunda bir "tünel" haline geldiğinde ya da "liminal", "finiküler" olduğunda...” (Turner, 1974: 72)

Bu durumun özellikle uzun inziva dönemleri ve inisiyasyon ritüellerinde geçerli olduğunu söylemektedir. Ayrıca ritüelin doğrudan olumlu ya da olumsuz olmasının ötesinde ritüel davranışın belirleyiciliği de söz konusudur.

“Bir çocuğun doğumu, bir kralın kutsanması, bir evlilik ya da bir ölüm hem olumlu hem de olumsuz olarak ritüelleştirilir. Doğum ya da ölüm ritüeli, sırayla çocuğu ya da cesedi yasaklayıcı bir duruma sokan ve böylece başkaları tarafından kaçınılması gereken bir ritüele dahil eder. Bu nedenle ritüelin kendisi, ritüel davranışın olumlu ya da olumsuz özelliğini belirler.” (Penner, 2016)

İleride de tartışılacağı üzere geçiş bir dönüşüme hizmet eder. Bu dönüşümün sadece bir değişimle mi sınırlı kalacağı yoksa bir gelişime mi hizmet edeceği sorusu ise eşiği geçen yaklaşımına bağlıdır.

1.2.2. Arada ve Arasında: Victor Turner

Turner, eşik dönemini, bir geçiş töreninden geçen kişinin bir muğlaklık veya paradoks durumunda olduğu, yani aynı zamanda "artık sınıflandırılmadığı" ve "henüz sınıflandırılmadığı" bir dönem olarak görmektedir. Eşikliği, Van Gennep'in tanımladığı gibi geçiş ayinleriyle sınırlı olmayan, ancak herhangi bir zamanda -ritüel uygulamaların içinde ve dışında- insanlar bir durumdayken ortaya çıkabilecek bir durum veya koşul olarak görmektedir. Turner, iki aşama arasındaki geçiş olan "eşiksellik" (liminality) durumunda bireylerin "arada ve arasında" olduklarını iddia etmektedir. İçinde geçişin ortaya çıktığı yer, "olan" ile "olabilecek ya da olacak" arasında köprü kuran bir "aradaki" yerdir (Turner, 1981:159). Geçmiş veya gelecek halinin niteliklerinin çok azına sahip olan veya hiçbirine sahip olmayan sembolik bir alandır (Turner, 1974: 232). Eşiksellikte birey, yeni kimliğini elde etmemiş ancak eski kimliğine de sahip değildir. Muğlak ve belirsiz nitelikleri, sosyal ve kültürel geçişleri ritüelleştiren birçok toplumda zengin bir sembol çeşitliliği ile ifade edilir. Bu nedenle eşikte olma durumu sıklıkla ölüme, anne karnında olmaya, görünmezliğe, karanlığa, cinsel bir aradalığa, çöle, güneş veya ay tutulmasına benzetilir (Turner, 1969: 95).

Eşiksellik kavramı, bireyin veya toplumun geçici olarak "arada" durduğunu ve yeni bir kimlik, rol veya statüye geçiş yaptığını belirtmektedir. Bu geçiş sırasında, normal davranış ve sosyal yapıların geçersizleştirildiği ve yeni bir düzenin oluşturulduğu bir "limbo"⁶ durumu oluşur. Bu durum, bireylerin veya toplulukların normal sosyal yapılardan uzaklaşarak, kendilerini yeniden keşfetmelerine ve yeni bir kimlik ya da rol edinmelerine yardımcı olur. Eşiksellik, insan davranışı ve kültürel ritüellerin anlaşılmasına önemli bir katkı sağlar. Bu kavram, sosyal yapıların ve davranış kalıplarının ne zaman ve nasıl değiştirilebileceğini anlamak için kullanılabilir. Turner ortaya çıkan gelişim döngüsünün diyalektiğini şöyle tanımlar:

“(...) Bütün bunlardan, bireyler ve gruplar için toplumsal yaşamın, yüksek ve alçak, topluluklar ve yapı, homojenlik ve farklılaşma, eşitlik ve eşitsizliğin ardışık deneyimlerini içeren bir tür diyalektik süreç olduğu sonucuna

⁶ Roma Katolik teolojisine göre, Hristiyan vaftizi almadıkları için cennetten men edilen ruhların meskenidir (Merriam-Webster Dictionary). Kontrol edemediğiniz, ilerleme veya gelişmenin olmadığı belirsiz bir durum (Cambridge Dictionary).

varıyorum. Alt statüden yüksek statüye geçiş bir statüsüzlük belasından geçer. Böyle bir süreçte karşıtlar adeta birbirini oluşturur ve karşılıklı olarak vazgeçilmezdir.” (Turner, 1969: 98)

Başka bir deyişle, her bireyin yaşam deneyimi, yapı ve topluluklara, durumlara ve geçişlere dönüşümlü olarak maruz kalmayı içermektedir. Eşiksellik, belirli bir kişinin ya da topluluğun normalde takip ettikleri davranış kalıplarının ve sosyal yapıların dışına çıktığı zamanlarda ortaya çıkar.

Turner, eşikselliği insan davranışı ve kültürel ritüellerin önemli bir yönü olarak tanımlamıştır. "Eşikliliğin" yalnızca aradaki dönemlerin önemini belirlemeye hizmet etmediğini, aynı zamanda eşikteki deneyimlere karşı insan tepkilerini anlamaya da hizmet ettiğini iddia etmektedir. Bu anlamda kişiliğin eşiklilik tarafından şekillendirilme şekli, failliğin aniden ön plana çıkarılması ve bazen dramatik bir şekilde düşünce ve deneyimin birbirine bağlanması gibi etkenlerin de belirleyiciği olduğunu söylemek mümkündür (Turner, 1982: 13-18).

Eşikselliğin çok anlamlı yapısı onu geniş bir anlam skalasında tanımlamayı ve sınıflandırmayı gerektirmektedir. Her bir bireyin kendine özgü eşikleri olduğu gibi aynı zamanda toplumsal ve belli bir gruba ait eşikler de var olabilmektedir. Eşik hem uzaya hem de zamana aittir; bu onu mekan üzerinden ya da belirli bir süreç olarak da değerlendirmeyi gerektirmektedir. Eşik tek bir an olabilirken aynı zamanda saatler, aylar, yıllar ve çağlar boyunca sürebilmektedir. Öte yandan küçük bir toprak parçasını kapsayabilecekken kocaman bir alana da yayılabilmektedir. Hatta kimi zaman insan bilincinde küçücük ve sonsuza dek sürebilecek bir “an”da kalma ile sınırlandırılabilir.

Thomassen, Turner’ın teorisinden yola çıkarak eşik çeşitlerini sınıflandırmak için bir model önermiştir. Bu model eşik/özne, eşik/zaman, eşik/uzay⁷ kategorilerini altında barındıran özne/zaman temelli bir sınıflandırma içermektedir:

⁷ Orijinal metinde sırasıyla subject, temporal ve spital olarak geçmektedir. Özne, zaman ve uzay tam olarak karşılamıyor olsa da bu çevride anlam kaybı ya da sapması olmadığı düşünülmekle birlikte, orijinal dilde belirtilmesi uygun görülmüştür.

Özne Zaman	Birey	Grup	Toplum
An	Kişinin hayatını etkileyen ani olay (ölüm, boşanma, hastalık) veya bireyselleştirilmiş ritüel geçişlerinde ani olaylar (vaftiz, kadınlığa ritüel geçiş, Ndembu'da sünnet ritüelleri)	Erkekliğe ritüel geçiş (neredeyse her zaman kohortlarda); Mezuniyet törenleri vb.	Sosyal ayrımların ve normal hiyerarşinin ortadan kalktığı ani bir olayla (ani istila, doğal afet, veba) karşı karşıya kalan bütün bir toplum. Karnavallar. Devrimler.
Dönem	Kritik Yaşam Aşamaları (Ergenlik veya Gençlik)	Bazı toplumlarda haftalar veya aylar sürebilen erkekliğe ritüel geçiş; Grup seyahatleri.	Savaşlar; Devrim dönemleri.
Çağ	Seçime veya atamaya göre "toplumun dışında" duran bireyler. Keşifler. Bazı kabile toplumlarında, başarısız bir ritüel geçiş nedeniyle bireyler "tehlikeli" kalırlar. Bazı toplumlarda ikizler kalıcı olarak sınırdadır.	Dini kardeşlikler, etnik azınlıklar, sosyal azınlıklar, transseksüel göçmen grupları ve eski ve yeni kültür arasında. "Normal yapıların" sınırında yaşayan, genellikle hem tehlikeli hem de "kutsal" olarak algılanan gruplar	Uzun süreli savaşlar, kalıcı siyasi istikrarsızlık, uzun süreli entelektüel karışıklık; Liminalitenin "yapılara" dahil edilmesi ve çoğaltılması "Kalıcı Liminalite" olarak modernite

Tablo 1: Liminal Deneyim Türleri (Thomassen, 2009: 17)

Her ne kadar bu şekilde sistematikleştirilmiş olsa da bu şemanın net bir çerçeve çizdiğini söylemek doğru olmayacaktır. Van Gennep'in de kendi sınıflandırmasını örnekleyerek iddia ettiği üzere, beşerî eylem ve etkinlikler mevzu bahis olduğunda fen bilimleri kadar katı bir sınıflandırma yapılamayacağı aşıkardır (Van Gennep, 2022: 20).

Balduş, eşik kavramına ve liminalite konseptine kavramsal bir eleştiri sunmaktadır. Ona göre belirli kavramların belirli bir duruma uygun olduğu netleştğinde, bilim

camiası içinde bu durumun karakterinin daha iyi anlaşılması sağlanabilmektedir. Ancak kavram tekrar tekrar tanımlanacaksa, söz konusu durumun ne olduğu bile netleşmeden kavramı tamamen terk etmek en iyisi olabilir. Dolayısıyla, eşikliğin bu çeşitli durumları tanımlamak için hala yararlı veya güvenilir bir kavram olup olmadığı sorgulamaya açıktır; “aradalık”, “geçiş dönemi”, “alacakaranlık kuşağı”, “kararsızlık” vb. çeşitli tanımlamalar ile kavram karmaşası yaşanabileceği yönünde bir eleştiri sunmaktadır (Balduk, 2008: viii).

Her ne kadar bu konuyu ele alırken kapıların ya da geçitlerin bir eşiğe işaret ettiği fikri temel alınsa da Victor Turner’ın eşiksellik kuramı, adını da aldığı “arada ve arasındalık” üzerine kurulmuştur. Unutmamalıdır ki kapı bir eşik olsa da, her kapının iki yüzü vardır; geçmeden önce yaşanan, geçtikten sonra arda kalan hatta bazı durumlarda geri dönülebilen yüzü ve eşikin atlanması ile tanışılan yeni bir dünya.

1.2.2.1. Liminoid ve Mimemis

Ampirik uygulama düzeyinde, Turner’ın üzerinde durduğu konulardan biri, modern tüketim toplumlarındaki eşik deneyimlerinin yerini büyük ölçüde sanat ve boş zaman etkinliklerinde yaratıcılığın ve belirsizliğin ortaya çıktığı “liminoid” anların aldığını fikridir. Turner “liminoid”i tanımlarken “-oid” ekinin, asteroit, yıldız benzeri, oval gibi anlamlara geldiğini ve Yunanca “biçim, şekil” olarak kullanılan ve “gibi, benzer” anlamlarına gelen “-eidos”tan türediğini söylemektedir. Bu anlamda liminoid, liminal ile aynı olmamakla birlikte ona benzerdir (Turner, 1974: 64). Aslında Turner’ın liminoid kavramı, modern liminalitedir; liminaliteye benzeyen, ama liminal olmayan. Bu anlamda da liminoid kavramının kendisinin de eşikte olduğu yorumunu yapmak yanlış olmayacaktır.

Liminoid kavramını daha iyi açıklamak adına onun liminal ile farkını ortaya koymak gerekmektedir. Liminoid, modern toplumlarda kendini gösterir, günümüz dünyasında modernite her yerdedir ve ancak modern olmayan da her yerdedir. Buna bir örnek verilecek olursa, modern toplum içerisindeki bir Bar Mitzva ritüeli hala liminal bir rittir ve Van Gennep’in örneklerini üzerine inşa ettiği geleneksel toplumlardan

aktarılan geleneksel bir rittir; ancak Bar Mitzva'nın ardından yapılan partiler ya da “modern” topluma ait yeni uygulama biçimleri onu liminoidin alanına sokmaktadır.

Thomassen'in Turner'a eleştirisi, liminal deneyimlerin aksine, liminoid deneyimlerin isteğe bağlı olması ve kişisel bir krizin çözümünü veya statü değişikliğini içermemesidir. Ona göre liminoid, normallikten bir kopuş, eğlenceli bir “sanki” deneyimidir, ancak eşikliğin temel özelliği olan “geçiş”i gözardı etmektedir (Thomassen, 2009: 15).

Liminoid kavramı, deneyimin taklidi olarak ele alındığında işaret ettiği başka ortamlar da göze çarpar. Örneğin simülasyon temelli olanlar olmak üzere dijital oyunlar ve bu oyunlarda yaratılan evren içinde olma durumu da liminoid kavramı ile açıklanabilir. İnsan, oyun evreninde gerçek dünyadan uzaklaşarak kendi dünyasını yaratır. Huizinga'ya göre oyun, dünyanın kusurluluğu ve hayatın karışıklığı içinde geçici ve sınırlı bir mükemmellik yaratma işlevini üstlenmektedir (Huizinga, 2006: 28). Bu mükemmellik bir kutsala işaret eder ve oyuncunun imgesel düşleminin sonsuz sınırlarında yeni bir evren kurarak sonsuz ihtimali deneyimlemesine imkan tanımaktadır. Huizinga, öteki olmanın kolaylığı ve oyunun esrarından söz etmektedir. Bunu maskeli balo üzerinden örnekler; ona göre, maske takan ve başka bir kılığa bürünen kişi başkasının hayatını oynamaktadır (Huizinga, 2006: 31). Özellikle ilkel toplumlarda, normatif topluluklarda ve kabilelerin inisiyasyon törenlerinde ya da eşik anlarında sıklıkla kullandığı maskeler de kollektif “temsil”in bir uygulaması olarak ritüellerde görünürlük kazanmaktadır. “Maskesi sayesinde onu taşıyan kişi görünmez güçlerin hakimiyetini alır” (Gardin ve Olorenshaw, 2019: 414).⁸ Genellikle kahramanlık yapmış bir atanın maskesi, onun ruhunu onore etmenin yanı sıra, takan kişiye yaptırım ve kontrolün ruhani gücünü vererek onu ritüel sırasında “özel” bir kişi yapar. Her ne şekilde olursa olsun temel nokta, yeniden bir “-mış gibi” yapma eylemi ve “taklit” bir deneyimin varlığıdır.

⁸ Maske kendine ait bir ruhu olmayan ancak ruhlar dünyası ile olan iletişimi sağlayan uzlaştırmacı bir nesnedir. İki dünya arasındaki iletişimi sağlaması yönüyle ayrıca tehlikelidir ve bunun da ötesinde aynı her eşik sonrasıda yeni bir dünyaya girmenin getirdiği yeni kurallar olması gibi, “maskeyi takan kişi de çeşitli yasaklara uymak zorundadır (cinsel, gıdasal vs.), aksi takdirde o ruhun bir esiri olur. Öyleyse bu hali bir hakimiyet maskesidir” (Gardin ve Olorenshaw, 2019: 415).

Sanatın yaratılmasında temel kuramsal ilke olan Yunanca *mimēsis*, "taklit, temsil, sanatla temsil" anlamlarında kullanılmakta ve özellikle sanatta "taklit yoluyla ifade etmek" eylemine karşılık gelmektedir (Online Etymology Dictionary). "İnsanda çocukluktan itibaren temsil etme içgüdüğü vardır ve bu yönüyle diğer hayvanlardan farklı olarak çok daha taklitçidir" (Aristo, 1982: 1448b). Bu mekanizma, ilk öğrenmelerini başkalarını taklit ederek yapan insanoğlu için "doğuştan" bir çağrıdır. "Doğa" (*nature*) kelimesi etimolojik olarak "doğurmak, doğmak" ile ilişkilidir ve basitçe bir şeylerden bir şeylerin doğması, bir benzerin yeniden kreasyonu, "doğa"nın yeniden doğumudur.

Antik Yunan'dan beri süregelen mimesis tartışması ve bunun Platon'dan Aristo'ya kadar gelişiminde özellikle estetiğin alanı olan sanatsal faaliyetlere odaklanması önem taşımaktadır. Sanat, edebiyat ve müzik için mimesis'in merkezi anlamı, Platon'un eserlerinde görünüşler dünyası yaratmak üzerine kuruludur; bir şeyler üretme kapasitesi olarak değil, imgeler üretme kapasitesi olarak.

"Bu imgelerin belirleyicisi, gerçek ve hayali olanın bir araya geldiği eşya ve nesnelerle taşıdıkları benzerlik ilişkisidir. İmgeler benzerlikle tanımlanırsa, görünüşler dünyasına aittirler; kendilerinin olmadığı bir şeyi görünür kılarlar. Olmakla olmamak arasında aracı bir statüye sahiptirler" (Gebauer, Wulf, 1995: 25-26).

Platon'a göre her bir nesne ide'ler evrenindeki bir ide'nin kopyasıdır. *Devlet* diyalogunda sandalye örneği üzerinden taklit kavramını tartışır; "Ressam, marangoz, tanrı, bunlar üç tür sandalyenin ustalarıdır!" der (Platon, 2005). İlki sandalyenin ideasıdır ve tanrı tarafından yaratılmıştır, ikincisi marangozun yaptığı sandalyedir ve zanaattır, üçüncüsü ise ressamın çizdiği sandalyedir. Her sanat eseri bir taklit ve dahası taklidin taklididir. Aristoteles de benzer şekilde *Poetika* adlı eserinde sanatların büyük bir kısmının "mimesis" olduğundan söz etmektedir (Aristoteles, 1993: 11). Ona göre sanatçılar eylemde bulunanları taklit ederler; sanat, tabiatın ve idealleştirilen tabiatın bir yansımasıdır. Platoncu ve Aristotelesçi paradigmaların etkisi altında mimesis, sanat üzerinden "dünyayı yansıtan" ve "dünyayı simüle eden" temsil teorilerinin bir parçasıdır (Halliwell, 2002: 23). Ancak burada mimesisin -günümüzdeki estetik ve

sanat anlayışıyla- Baudrillard'ın kuramına dayanarak simüle etmek ya da simülasyondan daha çok, “bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm” olan simülakraya da işaret ettiği çıkarımı yapılabilmektedir; “çünkü simüle etmek “-mış” gibi yapmak değildir” (Baudrillard, 2011: 16).

“Simülasyonu sahte bir yeniden canlandırma biçimi olarak yorumlayarak onu emmeye çalışan yeniden canlandırmaya karşılık; simülasyon bir simülakra dönüştürdüğü yeniden canlandırma düzeninin tamamını sarıp sarmalamaktadır” (Baudrillard, 2011: 20)

Kant, Platon ve Aristo'dan sonra klasik estetik doktrinin on sekizinci yüzyıldan miras kalan temel öğelerini yeniden tanımlayarak mimesis kavramını modernite için dönüştürür. Örnek etik eylemleri veya estetik ilkeleri “takip etme” dogmasına yanıt olarak Kant, bu taklit ruhuna tamamen karşı çıkan tekil “dahi” figürünü sunar ve böylece güzel sanatların üretiminde bir “örnek özgünlük” biçimini özetler. Kant, estetik alanındaki başlıca öncüllerini oluşturan “doğanın taklidi” ilkesine yanıt olarak, kapsamlı bir alternatif geliştirir: doğanın taklidi yerine, güzel sanatlar daha çok “taklitçi bir yeniden yaratım” sunar (Gammon, 1997).

Bu konu çok derin olmakla birlikte, bu çalışma, estetik ve sanatta mimesis üzerinden yeniden yaratım ve yeniden temsilin insanın dış duyularıyla algıladığı gerçekten başka bir gerçek, başka bir “doğa” ortaya koyması ya da onu yeniden kendine göre biçimlendiriyor ve yeniden ve yeniden yaratıyor olmasına odaklanmaktadır. İnsan başından beri insandır ancak dönüşmüştür; bir sanat eseri, bir anlatı yine insana dairdir ve insana aittir ancak o da insanla beraber dönüşür. Aslolan ister doğaya, ister kutsala, ister bütünüyle inşa edilmiş dünyaya işaret etsin, duyu ve akıl arasında var olan, insana ait olan imgelem ve bunun getirisi olarak yeniden ve yeniden yaratma gücüdür.

1.3. Görsel Kültürde ve İnaç Sistemlerinde Eşik Olarak Kapının Yansımaları

Eşiğin insanın birçok döneminin arasında kişisel bir geçiş durumuna işaret etmesinin yanı sıra, daha büyük ölçüde; doğumla ilgili olarak kozmogoni ya da varlık

durumu, ölümle ilişkili olarak ise öte dünyaya geçiş ya da bir yokluk durumuna işaret ettiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Bu bölümde öncelikle ritler ve mitler arasındaki ilişkiye değinilecek, ardından çeşitli inanç sistemlerinde gerek fiziksel gerek metaforik olarak bir kapı görünümünün ve onunla ilişkili kavramların ya da geçiş nesnelerinin tezahürleri ele alınacaktır. İnsanın yaşamını değerli kılan öte dünya problemi, inançlarda yer alan çeşitli ritüel uygulamalar ve hazırlıklar üzerinden tartışılacak ve son olarak özellikle mitlerde yer alan eşik varlıklarına ve bir dönüşüm haline, bir geçişe işaret eden metamorfozlar konu edinilecektir.

1.3.1. Ritten Mite ya da Mitten Rite

Mit ve ritüel, dini pratiğin iki merkezi bileşenidir, genellikle dinin parçaları olarak bir araya gelse de, aralarındaki kesin ilişki süregelen bir tartışma konusunu oluşturmaktadır. Çoğu mit teorisyeni için mit ile ritüel arasında özel bir bağlantı yoktur. Var olan herhangi bir bağlantı ya düzensizdir ya da rastgeledir (Ackerman, 2002: vii). Buna karşı çıkan ritüelin önceliği hipotezi ise, eski Yakın Doğu halklarına atıfta bulunarak, onların dünyayla ilgili genel sorunlarla değil, geçim araçlarının sağlanması, güneş ve ay döngüsü, Nil'in düzenli olarak taşınması gibi günlük yaşamın belirli pratik ve acil sorunlarıyla meşgul olduklarını savunmaktadır. "Bu ihtiyacı karşılamak için Mısır ve Mezapotamya'nın ilk sakinleri, belirli bir amaca yönelik bir dizi eylem geliştirdiler" (Hooke, 1933). Hooke'un sözünü ettiği bu eylemler tam olarak ritüellere karşılık gelmektedir; bu bağlamda ritüelin önceliği, mitin ve dini doktrinin kaynağının ritüel olduğunu savunmaktadır.

Bu soruna yönelik yaklaşımlardan bir diğeri ise, özellikle Cambridge Ritüelistleri tarafından savunulan ve mitin kendi başına durmadığını, ancak ritüele bağlı olduğunu savunan "mit ve ritüel veya mit-ritüelist teori"dir. Mitleri ritüellere dahil eden teori, genelleme yoluyla, inançların ve uygulamaların genellikle ayrı olmaktan çok birleşik olduğunu öne sürmektedir, tüm ritüellerin doğası gereği mitlerle bağlantılı olduğunu değil, tüm mitlerin içsel olarak ritüellerle bağlantılı olduğunu varsayar (Segal, 1980: 173; Kluckhohn, 1942). Frazer'a göre mit, ritüele eşittir ve onun yanında onun senaryosu olarak hizmet etmek için ortaya çıkar; mit, ritüelin neyi canlandırıldığını

açıklar ve ritüel büyülü gücünü korurken mit onu işler (Ackerman, 2002: vii). Frazer büyünün dayandığı iki ilkeden bahseder:

“Birincisi, benzer benzeri üretir ya da etki nedenine benzer; ve ikincisi, bir zamanlar birbirleriyle temas halinde olan şeyler, fiziksel temas kesildikten sonra da belli bir mesafede birbirlerine etki etmeye devam ederler. İlk ilke Benzerlik Yasası, ikincisi Temas veya Bulaşma Yasası olarak adlandırılabilir (Frazer, 1990: 13)”

Mimesis tartışmasına benzer olarak Frazer, büyücünün -ki bu durumda ritüeli uygulayan kişinin- istediği herhangi bir etkiyi onu taklit ederek yaratabileceği sonucuna varır, bu Hooker’ın savunduğu düşünceye benzer biçimde, ritüel yoluyla insanın tanrı “taklidi” yapmasına, atalarının “maskelerini” takmasına ve böylece Frazer’in tanımına uyacak şekilde doğaüstü güçlere sahip bir “sorun çözücü” olarak tanrılaşmasına tekabül edebilmektedir. Freud, kral elinin dokunmasının şifasından bahseder, bu anlamda kral bazen büyücü ile sinonimdir; ilkel insanların kralları, mutluluk dağıtma kudretine sahiptir ve daha ilkel kavimler ise bu kudreti yalnızca tanrılarda görür. Bu “tanrı krallar” doğanın gidişatını halkının iyiliğine göre düzenler ve onları korursa tanrılık mertebesini hak eder, aksi halde “bugün bir tanrı gibi tapılırken, yarın bir canı gibi öldürülebilir” (Freud, 2017: 72).

Frazer’in ikinci ilkede ise rit ve mit arasındaki ikircikli tartışmanın bir karşılığını sunduğunu söylemek yanlış olmayacaktır; burada savunulan şey dini pratiğin merkezinde birbirine “temas” eden rit ve mitin her ne şekilde olursa olsun birbirine “bulaşmış” olma halidir. Bu nedenle bu bölümün geri kalanında farklı görüşlerden fikirler birbirini tamamlayacak ve anlatıya hizmet edecek şekilde bu tartışmayı gözetmeksizin sunulacaktır.

Mitin ritüele arketipsel önem ve kehanete arketipsel anlatı veren merkezi bilgilendirici güç olduğunu savunan Frye’ye göre, gün döngüsünde, yılın evsimsel döngüsünde ve insan yaşamının organik döngüsünde var olan bir model vardır ve bu modelin merkezine kısmen tanrısal özellikler gösterebilen arketipsel bir insan figürü bulunmaktadır. Dört aşamadan oluşan model şu şekilde ayrılmaktadır: Kahramanın doğuşu, canlanma ve diriliş, yaratılış ve (dört aşama bir döngü olduğu için) karanlık.

Kış ve ölüm güçlerinin yenilgisinin mitlerini içeren “Şafak, ilkbahar ve doğum evresi”; Apotheosis, kutsal evlilik ve Cennete girme mitlerini içeren “Zirve, yaz ve evlilik veya zafer aşaması”; düşüş, ölmekte olan tanrı, şiddetli ölüm ve fedakarlık ve kahramanın yalnızlığı mitlerinden oluşan “gün batımı, sonbahar ve ölüm evresi” ve son olarak bu güçlerin zaferiyle ilgili mitler; sel mitleri ve kaosun dönüşü, kahramanın yenilgisi ile ilgili mitler “Karanlık, kış ve çözülme aşaması” (Fyre, 1951: 104: 105).

Turner geçiş ritlerinin tüm toplumlarda bulunmakla birlikte, bu değişimin teknolojik yeniliklerden ziyade biyolojik ve meteorolojik ritimler ve tekerrürlerle bağlantılı olduğu küçük ölçekli, nispeten istikrarlı ve döngüsel toplumlarda azami ifadelerine ulaşma eğiliminde olduğunu söylemektedir (Turner, 1967: 94). Bu anlamda rit aslında mit ile benzer bir yapı göstermektedir. Temel ve birbirine tümüyle zıt olan belli eşikler aynı zamanda mitik döngünün de uçlarına işaret etmektedir. Yaşam/ölüm, yaz/kış, aşk/nefret gibi dünyanın inşasından bu yana değişmeyen unsurları içeren bu ikilikler, lokal özellikleri kapsamakla birlikte aynı zamanda mitin döngüsel özelliğine de atıfta bulunmaktadır. Meletinsky’ye göre döngüsel zaman kavramı, döngüsel bir tarih görüşü ve tarihsel süreçlerin mitleştirilmesini gerektirir. Temel olarak mit, tarih sorununa odaklandığında mitsel zaman anlayışının altını oyar. Ne kadar paradoksal görünse de, mitsel dönemi çağrıştıran motiflerin varlığı, ileri mitolojilerde döngüsel bir zaman anlayışının yolunu açmaktadır (Meletinsky, 2000: 200-201). İnsanın mitler ile ilişkiye girmesi, bilinen zamandan farklı bir zaman anlayışı ortaya çıkarır; eskide kalanın ve sonsuz geleceğin birleştiği “kutsal” bir zamandır bu.

“Söz konusu zamanı yeniden yaşamak, ona elden geldiğince sık geri dönmek, tanrısal eylemler gösterisini yeniden izleyip buna tanık olmak, Doğaüstü varlıkları yeniden bulmak ve onların yaratıcı derslerini yeniden öğrenmek, mitlerin rit biçimindeki bütün yinelemelerinde, açıkça söylenmeyen, sezinlenebilecek bir istektir” (Eliade, 1993: 24)

Smith’e göre modern alışkanlığımız, dine uygulamadan çok inanç açısından bakmaktır. Mit-ritüelci teoriye öncülük eden Smith, önce "ritüel ve uygulamanın anahtarını” sağlayacak “inancı” aramak yerine, ilk olarak inancın kilidini açacak olan ritüelin bulunması gerektiğini savunmaktadır (Smith, 1901: 16-17). Eski ya da modern

her dinle bağlantılı olarak, bir yanda belirli inançlar, diğer yanda da belirli kurumlar, ritüel uygulamalar ve davranış kuralları bulunmaktadır. Bu bağlamda herhangi bir inanç sisteminin doğru ve iyi tanımlanmış bir resmini elde etmek için, sadece parçaları ayrı ayrı incenlememeli, aynı zamanda bütünle olan ilişkisinde her bir parçanın yeri ve oranı hakkında net görüşlere sahip olunması gerekmektedir.

Eski Yunan'da “söz” kavramını karşılayan üç sözcük vardır; mitos, epos ve logos. Söylenen ve duyulan söz olan mitos, yeniden ve yeniden aktarılırken biçim değiştirir ve böylece güvenilirmez hale gelmektedir. Erhat; Herodot’a atıf yaparak “tarih değeri olmayan güvenilirmez söylenti”, Platon’a atıfla ise “ilişkisiz, uydurma boş ve gülünç masal” olarak açıklar mitosunu. Epos ise “tanrının armağanıdır” insanlığa, ölçülü sözdür:

“(…) epos’la mythos’un başarılı evlenmesidir ki, ilkçağdan kalma efsanelerin ürün vere vere günümüze dek yaşamasını ve mythos kavramının çağlar ve uluslararası bir nitelik kazanarak ölmezliğe kavuşmasını sağlamıştır” (Erhat, 2021: 5).

Poetika adlı eserinde Aristoteles, mitos’u şimdi olay örgüsü veya fabula⁹ olarak adlandırdığımız şeye atıfta bulunmak için, daha kısıtlayıcı bir şekilde kullanır ve bir dramının sözlerinin ve eylemlerinin düzenlenmesinde en önemli dramatik unsur olarak bir anlatı bileşenleri dizisi halinde ele alır (Doty, 1986: 6). Bu nedenle anlatı yapısında ve kahramanın yolculuğunda eşiğin önemini anlamak için öncelikle mitlerdeki eşiklere odaklanmak işimizi kolaylaştıracaktır.

Mit, insanın evreni ve kendisinin evrende işgal ettiği yeri anlama çabasıyla beslenirken kimi zaman fantezilerden oluşan kimi zaman ise kökleri mutlak gerçeklikle ilişkide olan bir kompleks olarak tanımlanabilir. Mitin büyük bir kısmı tarihsel olaylara dayanabilir, ancak bu tür olayların tümü mitik karakter kazanmaz (Watts, 1960: 7). Klasik felsefe, mitolojik malzemelerin rasyonel bir şekilde yeniden değerlendirilmesiyle başlamış ve açık bir şekilde bilgi ile mitsel anlatım arasındaki

⁹ “Konuşmak, söylemek” kökünden türemiştir ve sözlü kültürle de bağlantılı olarak geleneksel bir masal biçimine, halk masallarına karşılık gelmektedir (Oxford Dictionary of English Folklore; Merriam-Webster Dictionary).

ilişki sorununu ele almıştır. Sofistler miti alegori olarak yorumlarken, Platon, popüler mitolojiye felsefi ve sembolik bir yaklaşım sergilemektedir (Meletinsky, 2000: 3-8).

Mitoloji birçok düşünür tarafından farklı yorumlanmıştır. Frazer tarafından modern akıl tarafından doğa dünyasını açıklamaya yönelik ilkel bir çaba olarak yorumlanmaktadır (Frazer, 1990). Müller için Antik dünyanın belası olan mitoloji, gerçekte bir dil hastalığı ve sonraki çağlar tarafından yanlış anlaşılan tarih öncesi çağlardan kalma şiirsel bir fantezi ürünüdür (Müller, 1871). Erhat, “söz”e karşılık gelen, ancak karşıt iki kavram olan logos ve mitos’un birleşimi olarak “efsaneler bilimi” olarak tanımlar mitolojiyi (Erhat, 2021: 6). Durkheim, bireyi grubuna göre şekillendirmek için bir alegorik eğitim deposu olarak görürken; Jung ise mitolojinin bir grup rüyası olarak, insan ruhunun derinliklerindeki arketipik dürtülerin semptomu olduğunu söylemektedir (Doty, 1986: 3). Mitolojinin tanımı öyle ya da böyle bunların tümünü içinde barındırmaktadır. Mitoloji, tüm biçimlerin bütün ihtişamıyla fışkırdığı ebedi maddedir (Schelling, 1989: 45).

Sanatın içeriğinin inşasını tartışan Schelling, organik yaşamla eşbiçimli olduğuna inandığı sanat ve estetiği, bilginin edinildiği en önemli eylem olarak, özne ile nesne, zorunluluk ile özgürlük, doğa ile ruh, gerçek ile ideal arasındaki zıtlığın üstesinden gelmenin etkili bir yolu olarak görmektedir. Bu bağlamda sanat ve estetiğin otantik özü temsil eden ve mutlak gerçekliğin tefekkür edildiği bir araç olduğunu savunmaktadır. Ona göre “Mitoloji, her sanatın gerekli koşulu ve ham maddesidir” (Schelling, 1989: 45). Bu sebeple ele alınan ve organik yaşamın, gündelik hayatın da içerisinde bulunan eşik ve kapı konusunu sanatsal ve estetik açıdan incelemek için bu çerçevenin yol gösterici olacağına inanılmaktadır.

Mitler konusuna göre çeşitli sınıflara ayrılabilir olup, ister kozmogonik, ister etiyolojik, eskatolojik ya da teogonik olsun, her biçimde evrenin, tanrıların ya da insanın ontolojik varlığına ve süreçlerine atıfta bulunmaktadır. Bu anlamda yine tüm bunları içinde bulunduran ya da bunların içinde bulunan ritlere ve dolayısıyla eşik kavramına hizmet etmektedir.

1.3.2. Kozmogoni ve Cennet Bahçesi

Şimdiye kadar kahramanın doğumuyla ilgili mitlerin yorumuyla uğraşan birçok yazar, doğal mitolojik yorumun baskın tarzını izleyerek, burada doğa süreçlerinin kişileştirilmesini bulmuştur (Rank, 1914: 8). Yaşama dair ilk hikayenin kozmogoni olduğunu söylemek mümkündür. Bu bakış açısıyla her şey “doğa” ile ilişkilidir, her şeyin temeli odur.

Genel olarak, karmaşık kozmolojiler büyük, istikrarlı ve yerleşik toplumlarla ilişkilendirilir. İnsanın doğadaki yeri sorusuna cevap verme girişimleridir. Başlangıçta tüm çok tanrılı kozmogoniler temelde örtüşür: kaostan kozmosa, düzensizlikten düzene geçiş halini içerirler. Hesiod'un *Theogonia*'sı ("Tanrıların Doğuşu") aynı zamanda bir kozmogonidir ("kozmosun doğuşu"), çünkü Hesiod için fiziksel evrenin kendisi tanrılardan oluşmaktadır. Ona göre bu evrim süreci tanrıların doğumuyla gerçekleşmektedir. İlk olarak, yaratılışın gerçekleştiği alan olan sadece Kaos vardır: “Boşluk¹⁰ aslında ilk olandı; o yakında. Geniş göğüslü Dünya¹¹ izledi, her şeyin ebedi zemini” (Hesiod, 2006: 27). "Kaos" kelimesinin etimolojisi, Yunanca "χα" (açık olmak) köküyle bağlantılıdır ve basitçe “boş alan, bir açıklık” anlamına gelir. Kaos, zamanla ve “χ’εω” (dönmek) fiilinden yanlış türetilmesinin bir sonucu olarak, “uzaydaki karışık ve düzensiz eleman kütesini” ifade eder. Kaostan kozmosa geçiş, anlaşıl mazdan idrak edilebilire, düşünülemezden hayal edilebilire geçişe işaret etmektedir (Losada, 2015: 932). Bu anlamda Van Gennep ve Victor Turner’ın ritüeller ile ilgili kuramlarında yer alan liminal aşama, evrenin varoluşundan önceki “boşluk” hissine tekabül etmektedir; varlığın kendisi arada ve arasındadır. Kozmos düzene geçiş sağladığında artık belirsizlik kaybolmuş ve kaynaşma başlamıştır.

Kozmik mitler, kozmosun¹² mitleridir ve bir bütün olarak evrenin düzeninin incelenmesi olan kozmolojinin konusuna aittir. Bu kategori altında Yaratılış ve Düşüş, Tufan, öte dünya ya da dünyanın sonu gibi mitler yer alabilmektedir. Çin, Japon ve

¹⁰ Burada “boşluk” olarak çevirilmiş olan sözcük İngilizce çevirisinde “chasm” olarak karşılık bulmaktadır. Yunanca “kaos” (chaos) kelimesinin karşılığıdır. Aynı zamanda Yunanca kelime "boş alan" veya "uçurum" anlamlarına gelmektedir (Hesiod, 2006: 86, çeviri notları içinde.)

¹¹ Diğer bi adıyla Gaia.

¹² “Kosmos” Yunanca “düzen” anlamına gelmekte ve özellikle "düzen ve uyumun vücut bulmuş hali olarak evren"i çağrıştırmaktadır (Online Etymology Dictionary)

özellikle birçok Hint yaratılış mitinde, yaratılış öncesi boşluk genellikle altın bir yumurta formundadır. Yeryüzündeki doğum ve kozmik doğum bu anlamda açıkça benzerlik göstermektedir (Leeming, 2018: 74). Bu başlık altında, kozmolojik döngü üzerinden evren mitinin eşik aşamalarının nasıl kahramanın ya da insanın hayat aşamaları ile bağlantılı olduğunun bu denklem üzerinden ortaya koyulması amaçlanmaktadır. Ritler her nasıl insanın toplumsal statülerinin ve bireysel aşamalarının eşikleriye; kozmogonik mitler de onun içinde yaşadığı ve bir biçimde benzer aşamalı bir yapıyı barındıran şemasıyla önemli görülmektedir. Her kültürün kendi efsanevi kozmolojisi vardır ve her kozmoloji, onu üreten kültürün deneyimini yansıtmaktadır.

Tanımsızdan artan tanıma doğru olan hareket, Hesiod'un kozmogonisinin karakteristiğidir. Ek olarak Hesiod, Gaia'yı proleptik bir şekilde Olympus'ta yaşayan tüm tanrıların, henüz doğmamış tanrıların oturduğu yer olarak tanımlar. Burada Hesiod, kozmosun nihai düzenine, bir şekilde en başından beri içkin olan bir eğilime işaret etmektedir (Clay, 2009: 15). Gaia, uzay ve zamanda kapsayıcıdır. Bu anlamda Hesiod'un kozmogonisi liminal süreçler arası geçişleri de yansıtmaktadır. Liminal ve belirsiz olandan, kararlı ve liminal sonrası hale geçişi sunar ve tüm bunlar çok geniş bir anlamda ontolojik eşikleri oluşturmaktadır.

Daha önce de bahsedildiği üzere amaçlanan, insanın eşikleriyle evrenin ya da dünyevi hayatın eşiklerinin nasıl paralel bir yapıya sahip olduğunu ortaya koymaktır. Bu anlamda “varlık” bu iki çizgiyi kesen noktada durmaktadır.

Genesis ve Hesiod'un *Theogonia* kitabında yaratılış teorisini açıklanmasında derin bir bağlantı söz konusudur. Her iki kitap da, evrenin kökeni kavramı üzerinde ayrıntılı olarak durmaktadır. Theogonia, kozmosun ve tanrıların oluşumunun bir açıklamasını sunar ve Zeus'un bu kozmosun nihai ve kalıcı düzenlemesiyle sonuçlanır (Clay, 2009: 2). Zeustan önce var olan ilk neslin babaya, erkeğe ihtiyacı yoktur ve dünya ya da Gaia, kendi başına doğurur (Hesiod, 2006: 6).



Resim 1.5. Robert Campin, *Annunciation Triptych (Merode Altarpiece)*, 1427–32

Hristiyanlıkta da Meryem Ana, bekaretiyle ilgili olarak hem bir *porta clausa* (kapalı kapı) hem de *porta paradisi* (cennet kapısı) olarak nitelendirilmektedir, çünkü Mesih anlayışıyla, Havva'nın günahı tarafından kapatılan cennetin kapılarını açmıştır. “Bu durumda, kapının muğlaklıkları, Bakire'nin hem bakire yanı için kapalı bir kapı ya da *porta clausa*; hem de yeni hamile olduğu müjde sırasındaki durumunun muğlaklıkları için uygun bir mecaz sağlamaktadır; Tanrı'nın annesi, yani kurtuluşa açılan bir kapı veya *porta paradisi*” (Jacobs, 2018: 8-9). Campin'in *Mérode Altarpiece* (Annunciation Triptych) (1427–1428) eserinin bu ilahi söylemin somutlaşmış bir temsili olduğunu söylemek mümkündür. Eserin triptik olması her bir panonun kendi içerisinde maddi denilebilecek bir kapıyla kapatılması, her panonun arasına bir eşik çizilmesi anlamını taşımaktadır. Ayrıca yine Meryem'in odasına açılan kapı, eserin çerçeve içi çerçeve düzeninde ayrı bir öneme sahiptir. Bu kapının varlığı çeşitli kaynaklarca cennetin kapılarına girişi ima ettiği düşünülmüş ve eleştirilmiştir, ancak yaratılış miti göz önünde bulundurulduğunda bunun anlamlı bir yorumu olabileceği düşünülmektedir. Adem ve Havva cennetten kovulduğunda cennetin kapısı kapatılmış ve bir melek tarafından korunmuştur. İkinci Havva olarak da nitelendirilen Meryem'in müjdesi ile ise, tüm insanların tanrıya ve cennete erişebilecekleri kapı bir kez daha açılmıştır. Yaşadığımız dünyayı liminal evre olarak düşündüğümüzde, Adem ve Havva'nın yaşadığı cennet liminal öncesi evreye işaret eder. Bu anlamda liminalde (yeryüzü) yaşanan Meryem'in müjdesi, cennetin kapılarını yeniden açarak insanlığın liminal öncesine dönebilmesine yol açmıştır ya da başka bir bakış açısıyla, liminal sonrası dönem yeniden doğuş olarak düşünüldüğünde bu aşamaya geçmesine aracı olmuştur.

Meletinsky kozmik döngülerden bahsederken “Altın Çağ” motifinin, zamansal ve mekansal yönlerin açıkça tamamlayıcı bir ilişki içinde olduğu “Kayıp Cennet”e benzediğini söyler. Sümer mitindeki Dilmun cenneti, Adem ve Havva'nın Cennet Bahçesi'nden sürgünü ve Hint, İran ve Amerikan Kızılderili mitolojisindeki diğer birçok benzer motif buna örnektir. “Kayıp Cennet” ve “Altın Çağ”, yalnızca kaostan uyuma değil, aynı zamanda uyumdan kaosa hareket eden motiflerin göze çarpan örnekleridir (Meletinsky, 2000:201). Bu düşünce daha önce de değinildiği üzere karşılık geldiği düşünülen liminal süreçlerde yalnızca doğrusal bir ilerleme değil, döngüsel bir süreç algısının varlığını desteklemektedir. Dolayısıyla eşikten geçişin diyalektik bir yapıya sahip olduğunu söylemek mümkündür.

Bir triptiğin kendinden sınırları ve eşikleri olan üçlü bir yapıyla resmin kendi içersindeki anlamın ötesinde farklı bir fiziksel kapı işlevi gördüğünden söz edilmişti. Bu anlamda Bosch'un *The Garden of Earthly Delights (Dünyevi Zevkler Bahçesi)* adlı triptik eserinin önemli olduğu düşünülmektedir. Kapalı konumdaki triptik, yaradılışın üçüncü gününde Dünya'yı tasvir etmektedir; küre, insan dünyasının kırılğanlığını ve geçiciliğini simgeleyen opak bir kristal küre içinde yer alır. Bosch'un eserindeki bu parçalı yapı sırasıyla Cennet Bahçesi, Dünyevi Zevkler Bahçesi ve Cehennem'i tasvir etmektedir. Rit kuramlarında da söz edildiği üzere bu preliminal, liminal ve postliminal aşamaların üçlü yapısı ile benzerlik göstermektedir. Ayrıca cennet, araf ve cehennem gibi bir üçlü yapıya da sahiptir; dünyevi zevkler bahçesi gibi araf da iyi ve kötü arasında iki zıt kutbun ortasındadır. Ancak biri insanın yeryüzündeki sınavına işaret ederken, bir diğeri bir bekleme yeri ya da geçici bir ceza mekanıdır. İnsanlık ilk günahın sonunda tüm günahları için yargılanacağı “dünyevi zevkler bahçesinde”, cennet ve cehennemin arada ve arasında yaşamını sürdürmektedir. Bosch'un *Dünyevi Zevkler Bahçesi*'nde yarattığı dünya, cezaya götüren sahte bir cennet sunmakta; son panel, kasvetli ve esprili bir şekilde tuhaf bir cehennem manzarası tasvir etmektedir. Zevk dünyası ile Cehennem ve ortak paydası olan günah arasındaki bağlantı, üç panelin de paylaştığı kesintisiz bir ufuk çizgisiyle vurgulanmaktadır.



Resim 1.6. Hieronymus Bosch, *The Garden of Earthly Delights*, 1490-1510

Resim 1.7. Hieronymus Bosch, *The Garden of Earthly Delights*, 1490-1510 (Triptiğin Kapalı Hali)

1.3.3. Anahtar ve İnanç Kapıları

Cennetin bir kapısının olması, hakedenin girmesine izin verip haketmeyeni de dışarıda tutacak bir eşik bekçisine de ihtiyaç duyduğunu göstermektedir; bu eşik bekçisi çeşitli inanışlarda farklı formlarda bulunabilirken bazen de bir anahtar olarak somut bir temsile sahip olabilmektedir. Cirlot, *Dictionary of Symbolism* kitabında, deliğin cennetin bir simgesi olduğunu ve aynı zamanda mekansal varoluştan mekansal olmayana, zamansal varoluştan zamansal olarak varolmayana da geçişi de ifade ettiğini söyler (Cirlot, 1962: 52). Bu anlamda anahtar ve anahtar deliğinin eşik geçilmesinde önemli bir belirleyici olduğundan bahsetmek mümkündür.

İsa'nın on iki havarisinden biri olan Aziz Petrus, genellikle hem Batı hem de Doğu Hristiyan sanatında anahtar/lar tutarken tasvir edilmektedir. Papa'nın otoritesinin bir simgesi olarak kullanılan anahtarlar, Petrus'a vaat edilen "cennetin krallığının anahtarları"na atıfta bulunmaktadır ve dolayısıyla cennetin kapılarını açacak olana işaret etmektedir. Matta İncili'nde şu şekilde anlatılır:

"(...) Ve sana söylüyorum, sen Petrus'sun ve ben kilisemi bu kayanın üzerine kuracağım. Ölüler diyarının kapıları ona karşı direnemeyecek. Sana cennetin krallığının anahtarlarını vereceğim. Yeryüzünde bağlayacağın her şey göklerde de bağlanmış olacak; yeryüzünde çözeceğin her şey göklerde de çözülmüş olacak." (Matthew 16:13-19 NIV)



Resim 1.8.: Aziz Petrus (tahmini olarak 1610–1612), Peter Paul Rubens, Cennetin Anahtarlarını tutan Petrus.

Resim 1.9.: Roma Mitolojisiinde kapılar tanrısı Janus

Resim 1.10: Andrew Tooke'nin *The Pantheon* (1810) eserinde Roma Ana Tanrıçası Kibele'nin elinde anahtarla tavsiri

Aziz Petrus'a benzer bir tasvir Roma mitinde yer alan kapıların tanrısı Janus'ta görülmektedir; her ikisi de ellerinde kapıları, eşikleri ve diğer ayrımları veya mekansal sınırlar arasındaki açıklıkların korumasını simgeleyen bir anahtar tutmaktadır. Özellikle İncil'in yazıldığı dönemlerde bir şehir kapısı o kadar önemlidir ki, bir şehrin savunmasından veya yıkılmasından söz edildiğinde kapı şehrin kendisi anlamına gelmektedir. Bu, kapıları kontrol edenler, şehri kontrol edenler için askeri açıdan bir metafor sağlamaktadır. Romalılar bu metaforu detaylandırarak iki yüzlü tanrı Janus'un dualitesine yoğun bir vurgu yapmıştır (Moore, 1981: 203).

Janus, başlangıçların, kapıların, geçişlerin, portalların, zamanın, dualitenin, girişlerin, geçitlerin ve sonların tanrısıdır; yaşam gibi hem somut hem de soyut ikilikler arasındaki orta yolu temsil etmektedir. Ovid'in *Fasti* eserinde “İki başlı Janus, usulca süzülen yılın kaynağı, göksel varlıklar arasında arkasını görebilen tek tanrı” olarak tasvir edilmektedir (Ovid ve Frazer, 1931: 7). Janus'un bu dual formu, geçmiş ve gelecek, iyi ve kötü arasında bir kapı ya da eşik olarak da yorumlanabilmektedir. Yunanların Janus ile ilişkilendirdiği cennet ve cehennemin kapılarına karşılık gelen sağ ve sol el, ikili bir sistemi sembolize etmek için kullanılmaktadır (Cirlot, 1962: 24). Çatışmanın, dolayısıyla savaşın ve barışın başlamasına ve sona ermesine başkanlık etmiştir. Roma'da onun adını taşıyan bir binanın kapıları savaş zamanında açılmış ve

barışın gelişini belirtmek için kapatılmıştır. St. Augustine eserinde Varro'nun sözleriyle onu şöyle tanımlamaktadır:

“Sonuç olarak, Varro'nun kendisi bile tanrıları anlatırken ve sayarken, bir insanın ana rahmine düştüğü andan itibaren işe başlar. İnsanın sorumluluğunu üstlenen tanrılar serisini Janus'la başlatır, onu yaşlılıktan yıpranmış adamın ölümüne kadar sürdürür” (Augustine, 1953: 138).

Bu bağlamda Janus, bir geçiş tanrısı olarak doğum, ölüm ve yolculuklar ile ilişkilidir. Augustine'ın Varro'ya yaptığı atıfta önemli nokta, insanın sorumluluğunun başlangıcından bitişine kadar Janus'un varlığıdır. Sorumlulukları ve kararları temsil eden eşik ve kapıların başlangıcı, Roma mitinin “kapı” tanrısıdır; o bir kapı değildir ama eşğin temsilidir.

Elinde anahtar tutan başka bir figür ise doğurganlık ve bereketi simgeleyen Ana Tanrıça Kibele'dir. Kısmi olarak toprak tanrıçası Gaia'nın ve “ana” tanrıça olma özelliği ile ise Meryem ve yine bağlantılı olarak Havva ile ilişkilendirilebilmektedir. Bu bağlamda anlatılanlar göz önünde bulundurulduğunda çeşitli kültürlerle, mitlere, dinlere ait söylencelerin hepsinde ortak bir temadan söz etmek mümkündür. Kibele'nin elindeki anahtarın bir tapınak anahtarı ve aynı zamanda bir statü göstergesi olduğu çıkarımı yapılabilmektedir (Karatas, 2019: 12). Bir başka düşünce ise Ana Tanrıça kültürünün, kesin normlar tarafından düzenlenen bir erginlenmeyi ima ettiği ve yinelenen bir inisiyasyon ritüelini çağrıştırdığı yönündedir. Ayrıca Kibele'nin "gizemlerinin" varlığı ile de ilişkilendirilebilmektedir (Stafameni Gasparro, 1985: 21-23). Kibele'nin gizemi, onun Meryem gibi “büyük ana” olmasının uzantısı olan bir muğlaklık olabileceği gibi, “biyolojik” yapısında var olan bir muğlaklık da olabilmektedir. Kozmik verimlilik tanrılarının büyük çoğunluğu ya hermafrodittir ya da diğer bir deyişle çift cinsiyetlidir ve Kibele de bunlardan birisidir (Eliade, 1958: 421-422). Bu bağlamda Kibele'nin hem fiziksel açıdan cinsiyet eşikliliğinden hem de mitik açıdan ikilikleri barındıran bir tanrıça olduğundan bahsetmek mümkündür.

Tooke'nin *Pantheon*'undaki tasvirde, Kibele'nin elinde bir anahtar ve iki aslanın çektiği bir arabanın dizginleri görülmektedir. Antik çağ temel mitolojisinde aslan

genellikle güneş imgesiyle ilişkilendirilmektedir; dünyadaki bütün yaşam enerjisinin kaynağıdır ve dişil enerjiye sahiptir.¹³ Campbell bunu Bizans Madonna'sı üzerinde örnekler: o yalnızca İtalyan geleneğinde olduğu gibi “bakıcı anne” değildir; mesih onun dizlerinin üzerinde oturur. Mesih'in gücünün kaynağı, annesi olan Madonna ya da Meryem'dir. Bunun bir başka örneği ise Mısır mitinden Isis'tir. Campbell'a göre o, firavunların oturduğu tahttır, destekleyicidir; firavunlar gelir ve gider ancak Isis hep oradadır. Ancak zamanla ana tanrıça yerine, kralın güneş ve aslanla ilişkilendirilmeye başlandığından söz eder. Aslan kural koyucudur; aynı Ezop'un masallarında gördüğümüz “aslan kral” gibi (Joseph Campbell Foundation, t.y.). Bu iki örnek temelde ortaya atılan tezi ve problemimizi destekler nitelik taşımaktadır. Ele alınan konu gereği “kahraman”ın yolculuğundaki eşiğin temsili, tam olarak da Meryem ya da Isis'e işaret etmektedir. Bir kadın, Meryem ya da genelde bir bakire yol gösterici işlevini görmektedir. Kahramanın, “kahraman” olma yolundaki temel yaratıcı ve destekleyici güçtür. Campbell, böyle bir figürün temsil ettiği koruyucu gücü ve fantezi güvenceyi şöyle açıklar:

“(…) ilk kez anne karnında tanınan Cennet huzurunun kaybolmayacağına; şimdiki desteklediğine ve geçmişte olduğu gibi gelecekte de durduğuna (alfa olduğu kadar omega olduğuna); eşik geçişleri ve yaşam uyanışlarıyla tehlikeye düşer gibi olsa bile, koruyucu gücün kalbin tapınağında ve dünyanın tuhaf özelliklerinin içinde ya da hemen ardında daima hazır olduğuna dair bir güvencedir” (Campbell, 2015: 72).

Bu anlamda başlangıcı ifade eden anne figürü, Gaia'da da olduğu gibi hem zamanlar arası hem de mekanlar arası kapsayıcı bir koruyucu ya da eşikten atlamak için bir katalizör görevi görmektedir. Bunun yanı sıra, elinde anahtar olan bir figür, sıradan insanlara göre aşkındır, sıklıkla daha yüksek bir güç ya da tanrı tarafından bu göreve laik görülür. Bu bahsedilme dışında aslında hem ruhani hem fiziksel olarak dünyalar arası geçiş yapabilme gücünün kutsallığına sahiptir.

¹³ Bazı kültürlerde güneş, ayın annesidir; ancak bu kültürlerden kültüre farklılık gösterebilmektedir. Örneğin Almanca'da “der Mond” (ay) ve “die Sonne” (güneş) şeklinde artikel alır; buna göre güneş feminen ay ise masküldür. Ancak Fransızca'da “le Soleil”(güneş) ve “la Lune”(ay) vardır, güneş maskülenken ay feminenidir.

Mitlerde ve folklorda anahtarlar, inisiyasyon ve bilginin sembolik tasmilleridir. Campbell bilgeliğin ve eşiğin aşılmasının evrensel kaynağın kutsal alanına atılan ilk adım olduğunu söyler (Campbell, 2015: 79). Bir anahtarın bulunması, cennete girmeden önceki sınava benzer biçimde, ancak büyük zorluklardan sonra bulunan hazinenin asıl keşfinden önceki aşamayı ifade etmektedir. Buna “Jacobs Ladder” ya da cennetin kapılarına çıkan merdiven örnek verilebilmekte ve Turner’ın arada ve arasındalık kavramına atıf olarak görülmektedir. Merdivenler açık bir biçimde eşik alanlarıdır. Cennet kapılarına varılmamış olmakla birlikte yeryüzü ile bağlantı da kesilmiştir. Bu Van Gennep’in şemasıyla da ayrılma (yeryüzünden), eşik (Jacob’s Ladder) ve kaynaşma ise kapıdan girmek ya da girememekle ilgili olarak okunabilmektedir, kapıdan girildikten sonra cennet ile tam bir kaynaşma hali ortaya çıkar. Yirminci yüzyıl bilgini Martin Lings, İslami mistik perspektifte merdivenin önemini şöyle tarif etmiştir:

“Yaratılmış Evrenin merdiveni, onun Gökten yere uzandığını gören Yakup’a bir rüyada görünen, Meleklerin yukarıya doğru çıktığı merdivendir ve aynı zamanda "doğru yol"dur, çünkü aslında din yolu, sonundan Başlangıcına kadar izlenen yaratılış yolundan başka bir şey değildir” (Lings, 1996: 51).

“Doğru yol” her inançta farklı tezahür edebiliyor olsa da “kahramanın” genellikle yeryüzünde verdiği sınava işaret etmektedir. Öte dünya ile fani dünya arasındaki eşiği atlamanın yolu bazen bir eşik bekçisini ikna etmek ile ilgilidir ve bu çoğu zaman bir “sınav”ı geçmek ya da geçebilmekle ölçülür. Ritlerde ve inisiyasyon törenlerinde de bu yapı, statüler arası geçişe benzerdir, eşiği atlamanın yolu onu geçmeyi haketmekten geçer.

1.3.4. Dünyevi Hazırlıklar Bahçesi

Kozmogonik mitler, genellikle “inşa ritleri” için model oluşturmaktadır ama aynı zamanda yaratmanın tüm biçimlerini de kapsamaktadır. Birçok mit ve efsane, yarı tanrıların ve kahramanların bir “yasak bölge”ye, aşkın bir yer olan cennet veya cehennemin eşiğindeyken karşılaştıkları zorlukları anlatmaktadır. Çoğu zaman yasak, mit yoluyla meyve, kapı, kutu, anahtar gibi görünüşte zararsız olan çeşitli nesnelerin

şeklini almaktadır. Cupid ve Psyche arasındaki yasak aşk, bazı ilkel mitlerde bulunan Yasak Yol motifi, bıçak gibi keskin ya da ip kadar ince bir köprü, dağlarla ve surlarla çevrili bir yer, canavarlar tarafından korunan bir ateş çemberi ya da “Gök ve Yer”in birleştiği noktada duran bir kapı... Hepsi birer eşik olup, sına mitlerinin çeşitli örneklerini oluşturmaktadır ve aynı zamanda geçiş mitlerinin de ilk örneklerindendir (Eliade, 1958: 427; Thompson, 1966). “Aşkın diyarı arama” mitleri, inisiyasyon dramalarına ek olarak başka bir şeyi açıklar; herhangi bir dünyanın zorunlu bir parçası olan karşıtlığın ötesine geçme paradoksunu göstermektedir. Dar bir kapıdan ya da iğne deliğinden geçmek çoğunlukla kötü ve iyi, gece ve gündüz gibi zıtlıklarla ilişkilidir. Bu anlamda, sına ve geçiş mitlerinin, yaratılıştan önce var olan temel birliğe dönmeyi ve evrenin ötesine geçmeyi sağlayan fiili eylemi, sanatsal veya dramatik biçimde ortaya koyduğunu söylemek yanlış olmayacaktır (Eliade, 1958: 428).

İster semavi ister pagan dinlerde olsun “iki dünya” anlayışı söz konusudur. Dualist ilke Mısırlıların temel ilkesidir ve Mısır dualizminde, yaratılıştan önceki kaotik dünya “bu ülkede henüz iki şeyin olmadığı” bir durum olarak tanımlanmaktadır (Hornung, 2017: 12). Bu tanımdan yola çıkarak yaratılış sonrası dünyanın iki şeye sahip olduğu yorumunu yapmak da mümkündür ve bu da bizi geçilecek kapılar, eşikler ve bunun için yapılacak belli tercihlerin ve seçimlerin olduğu fikrine yönlendirir. Mısır mitolojisinde kapılarla ilgili birçok figür vardır; yüz kapılı Teb, yeraltı kapılarının tanrıları “Ba” ve “Ka”, yalancı ya da sahte kapılar (false doors) olarak karşılık bulabilecek mezar kapıları bunlardan yalnızca birkaçıdır.

Liminal sonrası dönem ölüm olabileceği gibi aynı zamanda ölümsüzlük ve ebedi hayat anlayışıyla yeniden doğuş anlamına da gelebilmektedir (Douglas, 1996: 164). Hindistan’daki Brahman ipi, kez doğanın ikinci doğumunu simgeler; ipin kendisi eşığı ya da güneş kapısını temsil etmektedir, böylece iki kez doğan aynı anda hem zaman hem de ebediyet içinde yaşamaktadır (Campbell, 2004: 148).

Eski Mısırlılar, öldüklerinde ruhani bedenlerinin, kendi yaşam dünyalarına benzer bir şekilde öbür dünyada var olmaya devam edeceğine inanmışlardır. Bu nedenle yaşadıkları süre boyunca, tehlikeli yeraltı yolculuğunu müzakere etmek ve nihai yargıyla yüzleşmek için hazırlık yapmışlardır. Bu hazırlıklardan biri, kendilerine

yeraltı yolculuğunda ve öbür dünyada koruma ve rehberlik edecek olan Ölüler Kitabı'dır. Kitap, ölümlerin öbür dünyaya giden yolda engelleri aşmasına yardımcı olan ilahiler, büyüler ve talimatlardan oluşmaktadır. Ayrıca, ölüm ve yeniden doğuş tanrısı Osiris ile karşılaşıldığında ne yapılması gerektiğine dair talimatlar da içermektedir. Bu açıkça "eşikten atlamak" için kullanılan bir el kitabı gibi görülebilmektedir ve ayrıca Semavi dinlerdeki cennet/cehennem anlayışıyla da örtüşmektedir; Semavi dinlerde de kutsal kitaplar, inananın cennete girişi için gerekli olan şartlardan söz etmektedir. Ayrıca Ölüler Kitabı'nın bir benzeri, Yunan mitolojisinde Orphic, Dionysiac Altın Tabletler¹⁴ olarak da anılan ve bazı eski Mısır ve Sami dini inanışlara sahip toplumlara ait mezarlarda bulunan yazılı tabletler veya metal yapraklar için kullanılan Almanca *totenpass* terimi ile de açıklanmakta ve İngilizce'de "ölüler için pasaport" olarak anlaşılabilmektedir (Edmonds, 2004). Yazıt, inisiyeye, ölümler diyarında tehlikelerden kaçınma yönergeleri ve yeraltı yargıçlarına verilecek formüle yanıtlar dahil olmak üzere, öbür dünyada nasıl gezileceği konusunda talimat verir. Temelde aslolan şey öte dünyadaki yolu geçebilmek ve "daha iyi" bir yere gidebilmek için geçilmesi gereken bir sınavdır. Ölüler Kitabı'na aynı zamanda Kapılar Kitabı da denmekte ve şöyle gerekçelendirilmektedir:

"Duat'ın on iki bölgesinin herbiri gecenin on iki saatine tekabül ediyordu. Birbirlerinden, kuyrukları üzerine dikilmiş, ağızlarından ateş saçan, zikzaklı geçitlerde saklanmış yılanların, şüpheli ölümlerin kendilerini atlatmaması için dikkatle nöbet bekledikleri yüksek kapılarla ayrılmışlardı. Bunun içindir ki Ölüler Kitabına, Kapılar Kitabı da denir" (Chamdpdor, 2006)

Duat ya da Yeraltı Dünyası, Osiris'in krallığı ve ölümlerin geçmesi gereken tanrıların ve aynı zamanda ölümler için tehlike oluşturan düşman varlıkların yaşadığı alandır. Yeraltı dünyası patikalar ve yollarla doludur, geçişler ise kapılar ve geçitler ile engellenir ve

¹⁴ Genellikle "Orphic" olarak adlandırılması, eski Yunanlılar ve Romalıların efsanevi müzisyen Orpheus tarafından icat edildiğine ve ilan edildiğine inandıkları bir dini sistemin ilkelerini yansıttığını düşünmesinden kaynaklanmaktadır. Bununla birlikte, bacchoi'ye, "Bacchic olana" ve thyrsoi'ye (tanrı Bacchus'a tapanların taşıdığı asalar) atıfta bulunan yeni tablet keşifleri, tabletlerin "Bacchus" ya da "Dionysus" olarak da anılmasına sebep olmuştur. Ancak Orphic demek tamamen yanlış değildir, çünkü tabletlere kazınmış dizeler muhtemelen Orpheus'a atfedilen bir şiirden alıntılanmıştır. Bazı akademisyenler tabletlere Orphic, bazıları Bacchic ve bazıları ise yalnızca Altın Tabletler olarak atıfta bulunmaktadır.

vahşi varlıklar tarafından korunur. Ölüler, erişim için kendilerine sorulan soruları doğru şekilde yanıtlamalı veya ilerlemeleri sonsuza kadar durdurulmalıdır (Vilfong, 2013: 78).

Ölüler Kitabında da aktarıldığı üzere; Duat hükümdarı Osiris yargıya başkanlık eder. Terazinin Koruyucusu Anubis, ölüleri tartıya doğru götürür, Ammit terazinin yanında durur (Ritner, 2003: 474). Ölen kişinin kalbi, hakikat tanrıçası Ma'at'ın tüyüne karşı tartılır. Kalp, Ma'at'ın tüyünden daha hafıfse, ölen kişinin saf olduğuna hükmedilir ve Osiris, ölen kişinin Aaru'ya ve ölümsüzlüğe doğru yolculuğuna devam etmesine izin verir. Ancak kalp, Ma'at'ın tüyünden daha ağırsa, Ammit, ölen kişiyi ruhsuz bırakarak kalplerini yutar. Ma'at'ın tüyü, kişinin yaşamı boyunca mevcut olması gereken dengeyi ve doğruluğu sembolize etmektedir. Ayrıca kalp de bireyin ruhunu temsil eder ve ağırlığına göre göksel cennet Aaru'ya seyahat etmenin anahtarıdır (Scalf, 2017: 56-58; de Ville, 2011: 337). Osiris ölüleri yargılamamış, sadece onların yargısına başkanlık etmiştir. Kötüler, Osiris onları reddettiği için değil, kötü oldukları için cezalandırılmıştır. Herkesin vicdanı kendi hakimidir (Bojsov, 2005: 48). Bu anlamda "tercih" ve "seçim" kavramlarının, geçiş törenleri ve ölü gömme ritüelleri ile bağlantılı olduğunu unutmamak gerekir (Eliade, 1958: 138). Kişinin göksel cennet ya da yeraltı dünyasının hangisinin kapısından geçeceği ya da geçemeyeceği onun hayatı boyunca yapıp ettiği her şeyin ve atladığı tüm eşiklerin bir sonucudur.



Resim 1.11: Tanrıça Ma'at

Resim 1.12: Ölüler Kitabı'ndan bir yargı sahnesi. "The Judgement of the Dead by Osiris" Thebes, Egypt 19th. Dynasty, c. 1275 BCE

Anahtarların sembolik olarak eşik tutucuları ya da bekçileri olduklarından bahsedilmiştir. Bu anlamda Anahtar ile Ankh işareti ("Ebedi Hayat") arasında morfolojik bir ilişki olduğu söylenebilmektedir; tanrılar bazen, özellikle ölümlerle ilgili törenlerde, bu haçı bir anahtarmış gibi tepesinden tutarken gösterilmektedir (Cirlot, 1962: 167-168). Yargı gününde de önemi anlatılan Tanrıça Ma'at da genellikle saçında bir tüy ve elinde yaşam simgesi olan bir ankh ile tasvir edilmektedir. Ayrıca yargı sahnesini içeren bir papirüsün üst tarafında ankh sembolleri görülmektedir. Ölümler Kitabı'nda delikli haç ya da diğer adıyla ankh'tan şu şekilde bahsedilmektedir:

“Büyük Piramide yaklaşanlardan koruyan Sfenks de oradaydı... Bunun İçin Karnak'daki Khonsou mabedinin duvarlarına kazınmış insanların çehreleri inisiyeller için belli bir anlam ifade ediyordu; ezoterik sırların geometrik anahtarına sahip kim olursa olsun, ölümler dünyasının kapılarını açmasını biliyor ve ebedi yaşamın gizli anlamına nüfuz edebiliyordu: bunun sembolü de delikli haçtan (croix ansée) başka bir şey değildi” (Chamdor, 2006)

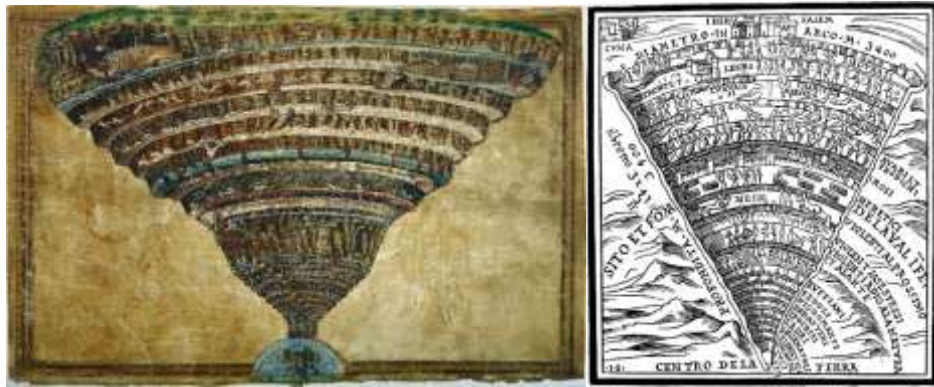
Burada değinilmesi gereken noktalardan biri mimari yapının da inisiyasyona göre şekillendiği bir gerçektir; özellikle mezarlarda görülen semboller, tılsımlar, sahte kapılar, shabti¹⁵ler ve kanoptikler ebedi hayatı garantilemek için yeryüzüne yapılmış kapılar ve aynı zamanda mezarın ve ebedi ruhun bekçileridir. Mısır inancında yaşam, tüm dünyada dolaşan bir güçtür. Mısırlılar, kişinin dünyevi yolculuğunun ebedi bir yaşamın sadece bir parçası olduğuna inandıkları için, ankh hem ölümlü varoluşu hem de ölümden sonraki yaşamı sembolize etmektedir. Şekli, ufukta yükselen güneş olarak, erkek ve dişinin veya diğer karşıtların birliği olarak ve ayrıca ezoterik bilginin ve ruhun öbür dünyasının anahtarı olarak çeşitli anlamlara sahip olan ankh, daha sonraları mirası olan Hristiyan haçının bir biçimi olarak Mesih aracılığıyla cennetin kapılarının anahtarını ve sonsuz yaşamı simgelemiştir (Tressider, 2005: 35). Bu bağlamda anahtar her iki inanışta da göksel yaşam ve yeryüzündeki yaşam arasındaki kapıdan geçişi sağlayan sembolik bir işlev görmektedir.

Sınavların kahramanın yolculuğundaki kilit noktaları olduğundan ve çoğunlukla bir kapıdan geçmek için bir gereklilik olduğundan söz edilmiştir. Simyasal sembolizmde

¹⁵ Eski Mısır cenaze ritüellerinde mezarlara yerleştirilen heykelciklerdir.

“Kızıldeniz'i geçmek”, bir girişimin en tehlikeli kısmının veya bir insanın hayatındaki bir aşamanın simgesidir. Mısır'dan Vaat Edilen Topraklar'a gitmek, yaralar ve fedakarlıklarla kanlı denizi geçme eylemi anlamına gelmekte; bu nedenle geçiş, ruhsal evrimin ve ayrıca madde ve ruh dünyaları arasındaki eşik olarak görülen ölümü sembolize etmektedir (Cirlot, 2006: 272). Kızıldeniz'e benzer biçimde Yunan Mitolojisindeki Styx Nehri de, Dünya (Gaia) ile Yeraltı Dünyası arasındaki sınırı oluşturan nehirdir. Aynı zamanda bir tanrıça olan Styx, yaşayanların dünyası ile ölümlerin dünyası olan Hades arasındaki sınırı oluşturmaktadır.¹⁶ Birisi öldüğünde, ölen kişinin ruhu öbür dünyaya girmek için kayıkçı Charon tarafından bir teknede taşınarak Styx nehrini geçmek zorundadır (Retief ve Chilliers, 2005: 46). Bu nedenle bu çok önemli bir sınır noktası ve eşiktir.

Styx aynı zamanda Dante'nin İlahi Komedya'sında da yer almaktadır. Cehennem çukuru iç içe dokuz daireden oluşur, dairelerin her birinde farklı günahlara ait cezalar vardır, cehennem de kendi içerisinde eşiklerle bölünür. Cehennemin dördüncü dairesinde Dante, günahı hırs ve açgözlülük olan kişileri kınar ve günahkarları, birbirlerini cezalandırdıkları korkunç bir bataklığa koyar. Yedinci Kanto'da nehir şu şekilde aktarılır: “Bir bataklık Styks denen adına, Bu kasvetli dere getiriyor meydana, Habis gri bir yamacın ayağına varınca” (Alighieri, 2023: 96).



Resim 1.13.: Sandro Botticelli, Map of Hell, c. 1480-1490.

Resim 1.14.: Dante's Inferno, 'İlahi Komedya'nın Venedik baskısından gravür, c. 1520.

¹⁶ Gaia'da Styx gibi hem bir mekana hem de bir tanrıçaya işaret etmektedir.

Aslında Dante'nin İlahi Komedyası eşiklerin "komedyası"sı demek yanlış olmayacaktır. Karanlık ormandan Cehennem'in daireleri boyunca süren yolculuğunda Dante'ye Romalı şair Virgil rehberlik eder. Lucifer'in çukurunun dibinden, cehennemin merkezine geçen Dante, Araf dağı adasının kumsalından geçerek tövbe eden günahkarların günahlarından arındığı Araf'ın zirvesinden Cennet'in eşiğine doğru yola çıkar (Alighieri, 1998). Dante ve Virgil, cehennem yolculuğunda geleceği yasak yollarla görmeye çalıştıkları için ileriye göremeyen, başları geriye doğru yürümek zorunda olan falcılarla karşılaşır. Böyle bir *contrapasso*¹⁷ "yalnızca bir ilahi intikam biçimi olarak işlev görmez, daha çok her ruhun yaşamı boyunca özgürce seçtiği bir kaderin gerçekleşmesi işlevi görür" (Brand, Pertile, 1999: 64). Bu yolculuk ve Dante'nin tasarımı tam anlamıyla her birinin kendi içinde de eşikleri bulunan, ancak temel üç eşik olan Cennet, Cehennem ve "arasında" bir Araf sunar. Teksoy, İlahi Komedyası çevirisinin önsözünde şöyle der:

"Cezayı veren Tanrı değildir. İnsanlar Araf'a, Cennet'e gidebilecekken, yaşarken yaptıkları yanlış seçimler sonucunda Cehennem'e gitmişlerdir. Çarpıldıkları cezayı, yeryüzünde sürdürdükleri yaşamla kendileri belirlemiştir. Cezanın ağırlığı, işlenen günahın ağırlığı ile orantılıdır" (Teksoy, 1998: 20)

Bu açıklama daha önce Mısır'daki yargı günü konu edinilirken değinilen düşünce ile paralellik göstermektedir. Her eşik küçük ya da büyük bir sınavdır. Bu anlamda ilahi eşiklerin hangisinden geçileceği ya da geçilemeyeceğinin de üst bir tanrının ilahi yargısı değil, kişinin ya da "kahramanın" kendi yolculuğunda açtığı kapıların bir sonucu olduğunu söylemek mümkündür.

1.3.5. Yeraltı Dünyasına Yolculuk

Bir geçiş ya da eşik sembolik olarak sıklıkla kapı ile temsil etmektedir. Bunun da ötesinde insanoğlu, yeraltı dünyasının girişleri olan cehennem kapılarını, genellikle alışılmadık jeolojik aktivitelerin olduğu, ateşle de ilişkili olan volkanik bölgeler ve tekinsiz mağaralar ile sıklıkla ilişkilendirmiştir. Türkmenistan'da bulunan Darvaza

¹⁷ Dante'nin Cehennem'inde, "contrapasso", ruhların günahın kendisine benzeyen veya onunla çelişen bir süreçle cezalandırılmasıdır. Bir kişinin ruhunun Cehennem'deki cezasının, o kişinin dünyada işlediği günaha tekabül ettiği anlayışıdır.

Gaz Krateri'nin “Door to Hell” (Cehennem Kapısı) olarak adlandırılması bunun somut bir örneğini oluşturur. Tarih boyunca insanoğlu imgeleri benimsemiş, özümsemiş ve yeniden uyarlamıştır. Jan Van Eyck'in cehennem tasviri de Rodin'in *Gates of Hell* adlı “kapısı” da yeniden yaratımların örnekleridir. Bazen şekil değiştirerek ya da çeşitli temsil mekanizmalarının bir parçası olarak ölüm ve cehennemin ateşli mağarasına açılan giriş, antropomorfik bir eşik olarak ağız biçimini almaktadır (Jacobs, 2018: 7).



Resim 1.15.: Master of Catherine of Cleves, *The Mouth of Hell, The Hours of Catherine of Cleves*, 1440

Resim 1.16: Follower of Hieronymus Bosch, *Christ in Limbo*, 1575

Hala çeşitli inanışlar dünyanın çeşitli yerlerinde bulunan cehennem kapıları ve çukurlarından bahsedebiliyorsa, bu mitolojinin ya da dinin benimsenip göstergelerinin yeniden biçimleniyor olmasından kaynaklanmaktadır. “Sembolik düşünme, çocuğun, şairin ya da dengesiz zihnin ayrıcalığı değildir: İnsan varoluşuyla bir bütündür, dilden ve söylemsel akıldan önce gelir (Eliade, 1911: 12). İmgeler, semboller ve mitlerin incelenmesi insan hakkında daha geniş bir kavrayışa ulaşmayı sağlar.



Resim 1.17.: Darvaza, Gaz Krateri (Türkmenistan)

Resim 1.18.: Jan van Eyck, Crucifixion and Last Judgement diptych, c. 1430–40

Resim 1.19: Auguste Rodin, Gates of Hell

Bakhtin Menippea'nın felsefi evrenselciliğiyle bağlantılı olarak, üç planlı bir yapı ortaya çıktığından söz eder:

“(…) aksiyon ve diyalojik senkriz, dünyadan Olympus'a ve daha sonra ölümler diyarına aktarılır. Bu üç düzlemli yapı, Seneca'nın Apocolocynosis'inde büyük bir dış görünürlükte de mevcuttur; burada ayrıca “eşik diyalogları” büyük bir dış netlikle sunulmaktadır: Olympus'un kapılarında (Claudius'un kabul edilmediği yer) ve yeraltı dünyasının eşliğinde” (Bakhtin, 1984: 116).

Mitolojide ve özellikle Yunan mitolojisinde yeraltı dünyası, Hristiyanlığın cennet ve cehennem yorumundan farklı bir yapıya sahiptir. Yeraltı dünyası içinde, ölümlerin sonsuza kadar dinlenmesi için birkaç varoluş düzlemi vardır. Dante'nin *Cehennem*'i, Cehennem ve Araf yorumunda benzer varoluş düzlemleriyle boğuşur. Kanto III'de cehennem kapılarında kasvetli koyu renklerle yazılmış cümleler şöyledir:

“ELEM ŞEHRİNE BENDEN VARIRSIN, MÜEBBET EZAYA BENDEN VARIRSIN, KAYIP İNSANLAR ARASINA BENDEN VARIRSIN.ADALETİ TEŞVİKİ YÜCE ZANAATKARIMIN; İLAHİ SALAHİYET, ULU HİKMET VE ASLİ SEVGİYDİ YARATICIM. EBEDİ ŞEYLER VARDI SADECE BENDEN ÖNCE, EBEDİYETE KADAR VAR OLACAĞIM BEN DE. İÇERİ GİREN, CÜMLE ÜMİDİ TERK EYLE!” (Alighieri, 2023: 50)

Platon da yazılarında, bireylerin yaşamları boyunca nasıl davrandıklarına bağlı olarak Yeraltı dünyasının nasıl bölündüğünü anlatır: ömrünü iyiliğe adayanlar semavi dinlerde var olan cennet inancı gibi, iyi bir ahiret deneyimi ile ödüllendirilirler. Öte yandan yeraltı dünyasındaki ruhların büyük çoğunluğu için ölümden sonra kasvetli bir varoluş beklemektedir. Kötü ruhlar, ölümden daha kötü bir kaderle yüzleşir, aynı kâbusu tekrar tekrar yaşamak gibi. Kendilerinden önce gelen ve mistik ritleri düzenleyenlerin aşağı olmadığından bahseder; “ama uzun zaman önce, yeraltı dünyasına inisiye edilmemiş ve kutsanmamış olarak gelenin çamurda yuvarlanacağını,

oysa oraya arınmış ve inisiye edilmiş olarak gelenin tanrılarla birlikte yaşayacağını söylediklerinde bilmecelerle konuşuyorlardı” (Plato, 1911: 69c). Bu anlamda mistik ritler ve mitik anlatı yeraltı yolculuğundaki konumu belirleyen anahtara işaret etmektedir. Ayrıca Platon'un yeraltı dünyasına yolculuk mitindeki geleneksel unsurları ve öykü kalıplarını kullanması, yolculuk anlatısını, öykünün dramatik eylemini sağlayan anlatısal dönüm noktalarına ayrılmaktadır. Sokrates'in *Phaedo*'da anlattığı mit, yeraltı dünyasına yolculukla ilgili geleneksel mitsel fikirlerden alınan engel, çözüm ve sonuç komplekslerinden oluşur: yaşayanlar diyarını terk etmek, yeraltı dünyasında yolu bulmak ve dünyayla yüzleşmek (Edmonds, 2004: 159-161). Bu basitçe, daha sonraları daha karmaşık bir yapıya dönüşen kahramanın yolculuğunun, Platonik ve “bilgelik” ile kuşanan kahramanının yolculuğunun bir şemasını sunmaktadır.

Tüm ruhlar ölümden sonra Yeraltı Dünyasına giderler, ancak bu karanlık diyarı ara sıra evleri olarak adlandıran başka ruhlar ve tanrılar da vardır. Ölüm tanrısı (Thanatos), uyku tanrısı (Hypnos) ve gece tanrıçası (Nyx) yeraltı dünyasında yaşar. Ölüler dünyasının ya da Yeraltı'nın kralı Hades'in krallığına giren tanrılar ve kahramanlarla ilgili birçok Yunan efsanesi de vardır. Hades ile bağlantılı olarak Persephone da yeraltı ve yerüstü dünya arasında hapsedilmiş bir “gezgin” olarak varlık sürdürür:

“Hades üstüne anlatılan tek efsane, Demeter'in kızı Persephone'yi kaçırmasıdır. Mevsim dönümünü, toprağın ve bitkisel doğanın yazın canlanmasını, kışın ölmesini simgeleyen bu efsanede Hades'in rolü, âşık olduğu Persephone'yi kaçırdıktan sonra, bir daha yeryüzüne çıkmasını önlemek için bir nar tanesi yedirmesinden ileri gitmez. İnanişâ göre, Hades ülkesinde bir şey ağzına koyan bir daha oradan ayrılamazdı. Kızın kaçırılmasında payı olan Zeus Demeter'in yalvarmaları üzerine kızın altı ay yeraltında, altı ay yeryüzünde kalmasını buyurur” (Erhat, 2021: 120)

Persephone'un ne yer altına ne de yeryüzüne ait olması onu eşikte tutsak kılar. Ancak burada önemli noktalardan biri, bu eşikte kalma durumunun da, tıpkı Antik Mısır'da, Dante'nin metninde ya da diğer Semavi dinlerde ve özellikle de Adem ve Havva hikayesindeki gibi “yasaklı meyve”yi yeme kararının bir sonucu olduğudur. Kahraman

karar anlarında her zaman eşikte konumlanır, yapmak ve yapmamak arasında bir eşikte belli bir eylemde bulunur ya da eylemsiz kalır; belki onlarca belki yüzlerce ihtimalin kapısından birinden geçmek yine kendi ellerindedir.

İlkbaharın bakire tanrıçası Persephone ile büyü, nekromensi ve ölümlerle ilişkilendirilen tanrıça Hekate arasında pek çok küçük bağlantı noktası vardır. Hekate ruhları, Persephone'un onlara baktığı Yeraltı Dünyasına götürür. Bu anlamda Hekate de “arada”dır ve bir “eşik tanrıçası” olarak, sınırlarla, şehir surlarıyla, kapı girişleriyle, dünyanın dışındaki veya ötesindeki alemlerle bağlantılıdır; “ölümlü ve ilahi küreler arasında aracılık eder” (MacLachlan, Fletcher, 2007: 14). Yeraltının kapılarında Hades’e hizmet eden muhafız ve bu yönüyle aynı zamanda bir “eşik bekçisi”dir.

Hekate ve Persephone, bir kadının yaşam döngüsünün her iki ucunu, genç bakireyi ve yaşlı ve “korkunç anneyi” temsil eder. Kavşak, Jung'a göre bir anne sembolüdür. Şu yorumu yapıyor: “Yolların kesiştiği ve birbirine girdiği, dolayısıyla karşıtların birliğini simgelediği yerde, tüm birliğin nesnesi ve özü olan “anne” vardır” (Jung, 1956). “Kavşaklar kararsız bir teofaninin sembolleridir çünkü üç unsurun birleşmesi her zaman aktif (veya yararlı), nötr (veya sonuç veya araçsal) ve pasif (veya incitici) olmak üzere üç ilkenin varlığını önceden varsayar” (Cirlot. 1962: 71). Bu nedenle, kavşaklar trimorfik bir forma sahip olan Hekate için kutsaldır¹⁸; yolların kesiştiği eşik alanlarına atıfta bulunur.

Persephone ise, doğal dünyanın deneyimlediği en büyük geçiş olan mevsimlerin değişimini sağlar. Persephone'a mitlerde pasif kurbanın ötesinde fazla kişilik verilmemekte, sıklıkla Demeter'e veya dramatik kaçırılma anına odaklanılmaktadır; ancak tanrıça, baharı getiren olmanın yanında Ölülerin Kraliçesi'dir (Miller, 2011). “Hades ve karısı Persephone amansız, insafsız, yürekleri hiçbir yakarış, hiçbir sunu ya da kurbanla yumuşamayan korkunç tanrılar sayılırlar. Kendilerinden de, ülkelerinden

¹⁸ Yunan antropomorfik sanat gelenekleri genellikle Hekate'nin bu formunu üç ayrı beden olarak temsil ederken, çeşitli ikonografiler tek bedenli, ancak üç yüzlü tanrıçanın temsilleridir; aslan, köpek, kısırak. Özellikle köpeklerle olan ilişkilendirilmesi yine onun eşik bekçisi olmasına atıfta bulunmaktadır. Aslanla olan ilişkisi ise daha önce ele alındığı üzere Kibele'de de görülen dişil enerjiye atıfta bulunur. Ancak Hekate Kibele'nin tersine “ay” ile bağlantılıdır; Güneş ve Ay, her şeye tanık olma yetisine karşılıktır bu sebeple bu ikisi arasında bir benzerlik de görmek mümkündür. Bunun yanı sıra aynı Kibele gibi Hekate'nin de çeşitli tasvirleri onu elinde bir anahtar tutarken göstermektedir.

de tanrılar ve insanlar nefret eder.” (Erhat, 2021: 120). Bu anlamıyla Persephone aynı zamanda yeraltı ve yeryüzünü temsilen iyi ve kötünün arasında da ruhsal bir bir eşiktedir.

Persephone ve Hadesle ilgili bir efsane de Orpheus ve Euridyce’in trajik aşkını anlatır. Euridyce evlenmelerinden kısa bir süre sonra bir yılan tarafından sokularak ölür. Yeraltı mitlerinin ortak özellikleri, genellikle kahramanca bir amaç için yeraltı dünyasına yolculuk yapan yaşayan insanların anlatılarıdır. Kederinin üstesinden gelen Orpheus, Eurydice’i hayata döndürmek için ölüler diyarına bir yolculuğa çıkar. Lir çalarak ve şarkı söyleyerek kayıkçı Charon’u ve Styx Nehri’nin koruyucuları olan köpek Cerberus’u büyüler. Müziği ve kederi, yeraltı dünyasının kralı Hades’i ve Persephone’u o kadar duygulandırır ki, Orpheus’un Eurydice’i kendisiyle birlikte yaşam ve ışık dünyasına, yeryüzüne geri götürmesine izin verilir; ancak bir koşul koyarlar: ölüm diyarını terk edene kadar, hem Orpheus’un hem de Eurydice’in geriye bakmaları yasaktır. Ancak tam iki dünyanın birleştiği yerde, Hades’in kapılarına ve gün ışığına ulaştıklarında, Orpheus şüpheye düşer ve arkasına dönerek Eurydice’e bakar ve böylece eşiği henüz geçmemiş olan Eurydice ikinci kez “ölür” ve Yeraltı Dünyasında hapsolür (Graf, Johnston: 2007: 172-174; Impelluso, 2002: 90-93). Bu mit, hem ölümün bir sonucu olarak yeraltına düşmeyi, hem kahramanca bir tavırla o eşiği aşmayı, hem eşik muhazılarını, hem de geçilen bir eşikten yeniden dönüşü ya da dönmeyişi içerir. Bir amaç uğruna Yeraltına doğru bir yolculuk, bir eşikten atlama ve tam eşikteyken verilen bir kararın ve sonucu olarak eylemin kahramanın daha sonraki hayatı için belirleyiciliğini gösterir. Ayrıca Opheus’un bu mitin sonunda yeniden Yeraltına Eurydice’i kurtarmak için geri dönmek istemesi, ancak yeniden dünyalar arası bir yolculuk yapmasına Hades tarafından izin verilmemesi de, bazen bir kez aşılın bir eşiğin ve alınan kararların geri dönölmez biçimde etkisi olduğunu vurgular.

Tam olarak aynı şekilde olmasa da yeraltının belli koşul ve kurallarını içeren benzer bir anlatı “İnanna’nın Ölüler Diyarına İnişi” mitinde de görölmektedir. İnanna “Ölüler Diyarına”, “Dönüşü Olmayan Ülkeye” iner ve Ölüler Dünyası’nın yasal kraliçesi ve kız kardeşi olan Ereşkigal tarafından emredildiği üzere, yedi kapıdan geçer ve her bir kapıda bir giysisini çıkarır. Her bir kapıdan geçtikten sonra: ““Ne oluyor, söyleyin?” “Aşağı dünyanın yasaları ey İnanna, fevkalade kusursuzdur, Ey İnanna, sorgulama

aşağı dünyanın törenlerini.”” dizeleri tekrarlanır (Campbell, 2015: 121-124). İnanna tüm kapıları geçtikten sonra Ereşkigal tarafından öldürülür. Üç gün sonra yeniden hayata döndürülür ve yeryüzüne çıkmaya hazırdır, “ancak Ölüler Diyarı'nın çiğnenemeyen bir kuralına göre, kapılarından bir kez geçen kişi yerine birini bırakmadan oradan çıkamaz ve bu kuralın istisnası yoktur” (Kramer, 1990: 388). İnanna yeryüzüne çıktığında onun yerine yeraltına inecek kişi olarak kendisinin ölümüne kederlenmediğini düşündüğü kocası Dumuzi'yi seçer. Nasıl kasıtlı olmasa da Eurydice'i yeraltına yeniden hapseden aşığı olan Orpheus ise Dumuzi'yi de yer altına gönderen eşi İnanna'dır.

Dumuzi'nin kayboluşunun ardından derin acılara boğulan kardeşi Geştinanna, Dumuzi'nin yerine geçmek için İnanna'yı ikna eder ve böylece o da yeraltının eşiğinden geçen yolculuğun bir parçası olur. Böylece Dumuzi senenin bir yarısını yer altı dünyasında “ölü bir şekilde” geçirirken, diğer yarısında ise Geştinanna onun yerini alır ve dünyada “yeniden doğarak” geri kalan yarı yılını İnanna ile geçirir. Sıcak ve kurak yaz ayları Dumuzi'nin ölümünü simgelerken, yağışlı ve serin dönemler yeniden doğumuna işaret eder; mitik döngünün bir parçası olduğu kadar mevsimsel döngünün de bir temsilidir. Ayrıca Dumuzi'nin ölümü ve yeniden diriliş motifinin, derin farklılıklara karşın; İsa'nın öyküsünbir önceli olduğu çıkarımı yapılabilmektedir “bu tür kaynaklar içinde en önemli ve etkin olanlardan birinin, iki bin yılı aşkın zamandır Yakın Doğu'da yaygın bir mit olan, çoban kral Dumuzi'nin acıklı öyküsü ve kederli yazgısı olduğuna kuşku yoktur” (Kramer, 1990: 390).

Mite göre üç kader tanrıçası olarak bilinen Moira'lar, metaforik olarak hayat ipini dokur, eğirir ve keser. Clotho döndürür, Lachesis bölüştürür ve Atropos kaçınılmaz olan ölümü getirir; yaşamın sınırlarının belirleyicisi ve yazgının yöneticisilerdir. Her şey kahramanın yazgısı ve yolu ile ilgilidir. Burada ele alınan konunun daha üst bir anlatıyla mitik bir biçimde aktarılmasına karşın bu hikayelerin ya da mitlerin tarihsel döngüsellikle olan bağı unutulmamalıdır. Neticesinde insan yaşadığını destansı bir biçimde aktarma eğilimindedir. Daha temel bir deyişle, kahraman tüm yaptıklarının ve kararlarının sorumluluğuna sahiptir. Eşikten geçme kararı kendisindir, her sınav kahramanın sınavıdır; her kahraman kendi hayat ipliğini dokur, eğirir ve keser.

1.3.6. Üç Dünyaya Uzanan Dallar: Hayat Ağacı ve Axis Mundi

Üç kozmik bölge, -gök, yer ve cehennem- kavramına sahip kültürlerde "merkez", bu bölgelerin kesişme noktasını oluşturur. Burada başka bir düzleme geçiş ve aynı zamanda üç bölge arasında iletişim mümkündür. Cehennem, dünyanın merkezi ve cennetin "kapısı" o halde aynı eksen üzerinde bulunur ve bir kozmik bölgeden diğerine geçiş bu eksen boyunca gerçekleşir (Eliade, 1991: 41).

Karşılaştırmalı mitolojide, kozmik eksen, dünya eksen, dünya sütunu, dünyanın merkezi veya dünya ağacı olarak da adlandırılan *axis mundi*, “cennet ve dünya arasındaki bağlantıyı” temsil eden herhangi bir mitolojik kavrama atıfta bulunmak için kullanılmaktadır. Latince *axis mundi* terimi, “pivot noktası” veya “yer ile gökyüzünü birbirine bağlayan çizgi” anlamına gelir ve bu anlamda liminal bir alandır, bir eşik alanıdır (Online Etymology Dictionary). “Cennet ve Dünya” veya “yüksek ve düşük alemler” arasındaki bağlantıdır, bir merkez simgesidir. Dünya Ağacı’nın sembolizmi sürekli yenilenme ve kozmik yenilenme, evrensel doğurganlık ve kutsallık, mutlak gerçeklik ve son hesaplaşmada ölümsüzlük kavramlarını tekrarlar ve tamamlar; döngüsel yenilenmenin arkaik imgesidir (Eliade, 1991: 161-164). Bir ritüel geçiş, yalnızca fiziksel bir anlam taşımaktan da öte metaforiktir; Şaman inanışlarında Dünya Ağacı’nın bir karşılığı olan Şamanik ağaç ve bu ağaçtan yapılan davullar örnek verilebilir. İlkel davulun sembolizminde önemli olan sadece ritim ve tını değil, aynı zamanda “Dünya Ağacı”ndan yapıldığı için gelen mistik bir anlamdır. Davul, tüm müzik aletleri arasında mistik fikirlere en yakın olanıdır; Afrika’da kalp ile ilişkilendirilir. En gelişmiş kültürlerde olduğu gibi en ilkel kültürlerde de kurban sunağı ile eş tutulur ve bu nedenle cennet ve dünya arasında bir arabulucu görevi görür (Cirlot, 1962: 89). Ritüelin bir parçası olan müzik, kutsal olan ile yeryüzündeki insanoğlunu birleştirir ve bu ritüel boyunca süren metaforik bir geçiştir de aynı zamanda.

Mitolojide de Dünya Ağacı üç düzlemi birleştiren bir eksen sağlar: Dallar göğe uzanır, gövdesi yeryüzüyle buluşur ve kökleri yeraltına uzanır. Axis Mundi’ye ait en yaygın düşünce Dünya Ağacı olsa da farklı kültürler, doğal bir nesne (bir dağ, bir ağaç, bir

asma, bir sap, bir duman veya ateş sütunu) veya insan yapımı bir ürün (bir asa, bir kule, bir merdiven) gibi çeşitli sembollerle axis mundisini temsil eder (Cooper, 1978). Bunun çeşitli örnekleri verilecek olursa; mimaride katedrallerde görünürlük kazanır; dikey sütun yeryüzü ve cennetin birliğini temsil ederken, yatay sütunlar kesişme noktasında sunak ile insanların birbirleriyle birleşmesini temsil edecek şekilde haç şeklinde düzenlenmiştir. Gökyüzüne babasının yani yükselen ve yeryüzüne geri döneceğine inanılan İsa'nın gerildiği çarmıh da açıkça bunun bir örneğidir.

Asya tapınaklarındaki pagoda yapıları, yeryüzü ile cenneti birbirine bağlayan bir merdiven şeklini alır. Bir kilisedeki çan kulesi veya bir camideki minare de yer ve göklerin bağlantısı olarak hizmet eder. Saksonların, kökeni Cermen Paganizminde önemli rol oynayan *Irmisul (Great Pillar)*'a dayanan sütunları ve Amerika'nın yerli halkları arasındaki totem direği gibi yapılar da dünyanın axis (eksen)lerini temsil eder. Bu yapılar da hem fiziksel olarak bu şekilde tasarlanmış hem de esasen dini olarak yeryüzü ile göksel dünyayı birbirine bağlayan ruhani bir "geçiş"i ima edebilir, bir bağlantı noktasıdır. Eskiden, Cennetle iletişim ve tanrısallıkla ilişkiler "doğal" olarak varolurken, bir ritüel hatanın ardından, bu iletişimler kesilmiş ve tanrılar daha da yüksek göklere çekilmişlerdir (Eliade, 1991: 42). Sonralarında bu iletişim, artık yalnızca hekimler, şamanlar, rahipler ve kahramanlar gibi "özel" bir takım kişilerin bağlantılarına evrilmiştir.

Tanrıların sözünü yorumlayarak ileten ve yorumbilime (hermönetik) adını veren tanrı Hermes de "alt ve üst dünya" arasındaki yol boyunca ruhların lideri olmasıyla bilinir. Ayakları kanatlı Hermes, gökler, dünya ve yeraltı dünyası arasında uçabilmek için kanatlı sandaletler giymesiyle bilinir, haberci tanrıdır ya da tanrıların habercisidir ve ayrıca ölülerin ruhlarını Hades'e götürmek de Hermes'in görevidir. Hermes aynı zamanda dilin ve konuşmanın mucidi, tercüman, yalancı, hırsız ve düzenbaz olarak birçok şekilde tanımlanmaktadır. Bu çoklu roller, Hermes'i hermenötik için ideal bir temsili figür yapar; Sokrates'in belirttiği gibi, kelimeler açığa çıkarma veya gizleme gücüne sahiptir ve mesajları belirsiz bir şekilde iletebilir. Sokrates, sözcüklerin ifşa etme gücüne sahip olduklarını ama aynı zamanda gizlediklerini de söyler; konuşma her şeyi ifade edebilir ama aynı zamanda her şeyi şu ya da bu yöne çevirmektedir (Hoy, 1982: 2).

Birçok efsanede deęişen biçimlerde ve farklı görevlerde bulunmakla birlikte, Hermes en çok yolculuklarla ilişkilidir. “Yollara dikilen Hermes heykelleri *-ki bunlar bir tanrı büstü ve phallos simgesini taşıyan yuvarlak kaidelerdi-* çok kutsal sayılan ilkçağın kilometre taşlarıdır” (Erhat, 2021: 141). “Herm” olarak da bilinen bu taşlar, bir baş ve phallos’a sahip sütunlardır özünde; “tek sütun”, axis mundi’yi (dünya eksenini) temsil eden kozmik semboller grubuna aittir. Ayrıca biçimsel olarak bir insanı andıran görüntüleri ile, “mikro kozmos ve makro kozmosun genel ilişkisi içinde, tıpkı kafatası görüntüsünün gökyüzü ile eşitlenmesi gibi, dünya eksenini de eşitlenebilir” (Cirlot, 1962: 60-61). Hermenötikten de faydalanarak, farklı görünüşler ve tezahürleri olsa da temelde hepsi birer eşik olduğunu söylemek mümkündür; dünyalar arası ve dünyalar içinde, makrokosmozdan mikrokosmoza, insandan onu içinde barındıran bütün bir yapıya...

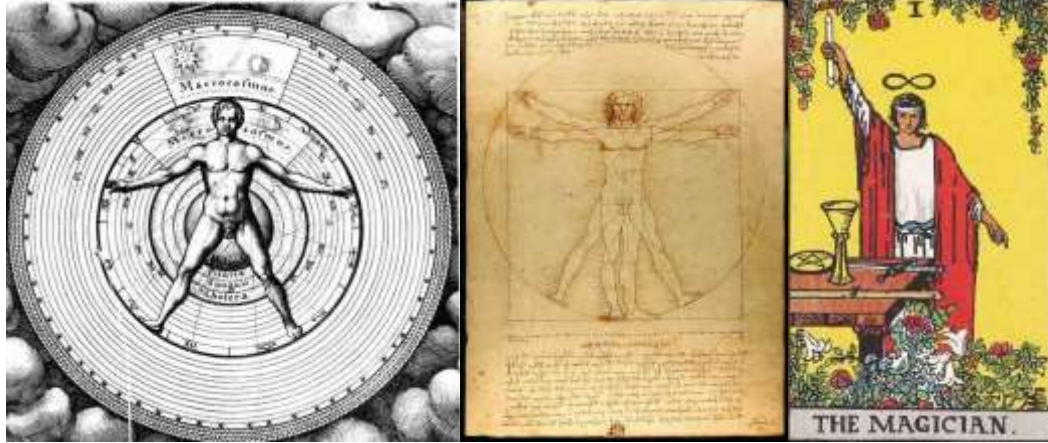
1.3.7. Bedenin Eşikliği, Liminal Varlıklar ve Metamorfoz

Her mitin merkezi bir önemi vardır ve bir mitte anlatı, bir tanrı, yarı-tanrı veya insanüstü varlık veya efsane olabilecek bir figüre, bir “kahraman”a odaklanmaktadır. Campbell, kendimize özgü, öngörülemez ve tehlikeli maceramızda olmayı vaat eden şeye geriye dönüp baktığımızda, sonunda bulduğumuz tek şeyin, kaydedilen tüm yüzyıllarda dünyanın dört bir yanında erkeklerin ve kadınların geçirdikleri bir dizi standart metamorfoz olduğundan söz eder (Campbell, 2004: 12). Toplumsal yapının içerisinde ve onun bir yansıması olarak, rit de mit de bireyin erginlenmesi ve eşiklerine odaklanır; bireysel yolculuğun aşamalarını içerir. Bu anlamda çeşitli mitlerde bulunan eşik anlarının temsiline, metamorfozların ve mitlerde yer alan liminal figürlerin de önemli olduğu düşünülmektedir.

İnsan vücudu, maddi evrenin en yakından tanıdığımız parçasıdır. Sadece dünyayı deneyimlemenin koşulu değil, aynı zamanda özelliklerini her zaman gözlemleyebileceğimiz erişilebilir bir nesnedir. İnsan vücudu hiyerarşik olarak düzenlenmiş bir şemadır; duygu yüklü fizyolojik işlevlerin ve sosyal deneyimlerin sonucu olan değerlerle doludur. İnsan anatomisi ile dünyanın fizyonomisi arasındaki benzerlik algısı yaygın bir düşüncedir: “Aşağıdaki yukarıdakine, yukarıdaki

aşağıdakine benzer”¹⁹ Bu ilke, varlığın ve yaşamın yasaları ve fenomenleri arasındaki analogik ilişkinin ve karşılık ilişkisinin özetidir.

Çin'deki popüler inanışa göre dünya kozmik bir varlıktır: dağlar onun gövdesidir, kemikleri kayalardır, damarlarında akan kan sudur, saçları ağaçlar ve otlardır. Kozmik veya hayatın özü olan bulut, nefes ile özdeşleşir. Orta Çağ Avrupa'sında insan bedeninin bir mikro kozmos olduğu fikri yaygındır. Kan damarlarının insan vücuduna nüfuz ettiği gibi, dünyanın yapısında da kanallar bulunmaktadır (Tuan, 1977: 89). Mikrokozmos- makrokozmos analojisinde, Yunanca “büyük dünya”, bir bütün olarak evrene ve büyük düzene, mikrokozmos ise “küçük dünya” ya da insana atıfta bulunmaktadır; böylece analogi, ikisi arasındaki yapısal benzerliklere odaklanmaktadır. Öte yandan evrenin sihirli denklemi pi sayısı, fibonacci sarmalı ya da altın oran hem mikro hem makro yapının formülize edilmiş halini sunar; Andromeda ve Samanyolu Galaksi'sinden *Homo Vitruviano*'ya ve hatta bir salyangoz kabuğuna ve mimarideki insan yapımı merdivenlere kadar kadar.²⁰



Resim 1.20.: Robert Fludd, *Utrisque Cosmi Historia*, 1617-1619.

Resim 1.21.: Leonardo Da Vinci, *Homo Vitruviano*, 1492.

Resim 1.22.: Tarot, *Magician (Büyücü) Kartı*.

¹⁹ “As above, so below”. Zümrüt Tablet'te geçen popüler bir deyiş.

²⁰ Birbirini izleyen kıvrımlarıyla bir spiral genellikle aynı anda hem evrim hem de yeniden doğuşu sembolize etmektedir. İtalyan filozof Vico, döngüsel özelliğinden dolayı tarihi bir spirale benzetebileceğimizi söyler. Roland Barthes ise: “Spiralin sembolizmi daireninki ile terstir. Daire dinseldir, teolojiktir, nasıl daire sonsuzluğa aitse ve mantıklı yorumlanabiliyorsa, spiralin üzerindeki nesneler geri döner konumdadırlar, ancak başka bir seviyededirler: Burada farklılığa bir geri dönüş mevcuttur, ama kimlik içerisinde bir geri dönüşsüzlüktür” der (Gardin ve Olorenshaw, 2019: 554).

Ayrıca Tarot kartlarında büyük arkana içerisinde bulunan “Büyücü” kartı da, büyücünün bir eli gökyüzünü diğer eli ise yeryüzünü gösteren tasviriyle ruhsal ve fiziksel alemleri bağlayarak söz edilen “aşağıdaki yukarıdakine, yukarıdaki aşağıdakine” ilkesiyle özdeşleşir. Kartın ikonografisinde Büyücü, gökyüzünü gösterdiği elinde bir asa tutar, bu asayı axis mundi olarak yorumlamak mümkündür. Böylece bir “nesne” olarak axis mundi bir özne ile birleşir ve özneye gücünü aktararak onu ruhsal ve fiziksel arasında bir kanal haline getirir. Böylece ayakları kanatlı Hermes ya da iki yüzlü Janus gibi bir eşik varlığı haline gelir.

Ancak bu bölümde ele alınan ruhani bir birleşim noktası ya da eşik varlığı olmaktan öte, bedenın kendisinin eşik durumunda olması ya da eşikten geçerek bir dönüşüm geçirmesidir. Bu anlamda nasıl kozmosta ya da evrenin işleyen yapısında eşik alanları ve eşik zamanları varsa bir bedende de aynı yapıyı gözlemlemek mümkündür.

Turner, inisiyasyon ayinlerinden geçenler gibi eşikteki varlıkların, karşıtların bir arada var oluşunu temsil etmek için genellikle canavar biçiminde gördüklerini söyler (Turner, 1969: 95). Canavarların hem arayer²¹ (Douglas, 1996) hem de eşik (Turner, 1969) olduğu aşıkardır; bu haliyle onlar, tuhaflıkları nedeniyle bilincimizi güçlü ve unutulmaz bir şekilde etkileyen, gözle görülür şekilde organik şeyler olarak, somut ve animist bir şekilde cisimleşmişlerdir (Gilmore, 2009: 20). Bu bölüm özellikle kurgusal varlıklarla sınırlanarak, bunların genellikle kurmacalarda, sanat eserlerinde ve folklordaki geleneksel ve kalıplaşmış formlarındaki temsillerine odaklanmaktadır. Bu tür bir varlık, iki farklı eşzamanlı varoluş durumunu tek bir fiziksel bedende birleştirmektedir.

Eşiklik, bireylerin statü, ayrıcalık ve sınıf kısıtlamalarından bağımsız olarak, genellikle gülünç veya oldukça sembolik performans yoluyla yeni sembolizm türleri yaratmalarına izin verilen “büyülü” bir durumdur (Turner, 1969: 139). Çoğunlukla grotesk melezler, hayvan ve insan özelliklerini birleştiren veya hayvan türlerini karıştıran rekombinasyonlardır. Bu hibrit tür, yarı insan deniz hayvanları olan Tritonlar; keçi adamlar Satirler ve Silenoi gibi örneklere ek olarak Chiron gibi

²¹ Orijinal metinde “intersititial” olarak geçmektedir. “Çatlak, çatlağa ilişkin, aradaki” gibi anlamları da mevcut olmakla birlikte burada kastedilen “aradalık” durumudur.

Centaur'ları, çakal kafalı Anubis'i, şahin kafalı Horus'u, kuş-insan İkaros'u, denizin cazibelerini ama aynı zamanda tehlikelerini temsil eden deniz kızlarını, hayvanların korkunç bir karışımı olan; bir aslanın gövdesi ve başı, kuyruğu yerine bir yılan ve vücudundan dışarı çıkan bir keçi yüzüyle bir Chimaera'yı veya sfenks gibi eşikteki bir figürü içeren zoomorfik bir varlık olabilmektedir.

Temel ikiliklerden biri olarak ölüm ve yaşam, liminal varlıklar için de önem taşımaktadır. Hem ölü hem diri sayabileceğimiz hayaletler ve zombiler, canlılar dünyasında hapsolmuş ölüleri kapsamakta ve iki dünyanın arada ve arasında varlıklar olarak sayılabilmektedir. Ne gerçekten yaşayan ne de tam anlamıyla ölü olan, yaşamla ölüm arasında asılı duran, insana benzer ama insan olmayan vampir de bir eşik figürü olarak bu kategoriye aittir (Hume, 2006: 9). Ayrıca özellikle bilim kurgu türünde görülen yarı insan yarı makine olan cyborglar da eşikteki varlıklarına örnek verilebilmektedir.

Yarı insan yarı tanrı olan İsa da eşik varlıklarındandır. İsa'nın kendisi hakkındaki sözleri onu bir eşik varlığı ve hatta bir "kapı" olarak yorumlayabilmeyi sağlar: "Ben kapıyım; benim tarafımdan kim içeri girerse kurtulacaktır" (John 10:9). Hristiyan sanatında kapılar, kurtuluşu ve kefareti simgelemektedir, bu bağlamda İsa'nın da kendisinin de bir eşik olduğunu söylemek mümkündür.

"Mitler ani geçişin gizemini tek bir imgede sıkça sergilemez. Bunu yaptıkları zaman da, an, anlam dolu, kıymeti bilinecek ve düşünülecek bir simgedir. İsa'nın Görünümünün Değişmesi böyle bir andı" ²²(Campbell, 2017: 208)

Bir varlığın eşikte olması yalnızca onun varoluşsal yapısına atıfta bulunmaz, bazen de varlığın bir dönüşüm, metamorfoz aracılığıyla arada olmasını vurgular. Eşik varlıkları hibrit varlıklardır, melezlerdir; ne "o" ne "bu" kategoriye aittirler ve bu yönleriyle iki kategorinin sınırı arasında dururlar. Metamorfoz ya da dönüşüm ise bir kategorik sınırdan diğerine bir "geçiş"e işaret eder; "o", "bu"ya dönüşür. Caroline Walker

²² Campbell burada çıktıkları yüksek bir dağda İsa'nın Petrus, Yakup ve Yuhanna'nın gözleri önünde yüzünün parlaması ve giysilerinin beyazlamasından söz eder. Dönüş yolunda İsa onlara "İnsanoğlu ölümden dirilmeden, gördüklerinizi kimseye söylemeyin" diye buyurur. Campbell bunu tek bir an içinde bir mit olarak açıklar; iki dünya paradoksu içerisinde rehber, yol, rüvey ve dönüş yoldaşı olan İsa'nın bir resmi sunulmaktadır (Campbell, 2017: 208)

Bynum, metamorfoz tartışmasında, metamorfozu, aynı anda iki veya daha fazla kategoriye ait olan, ancak yine de parçaların bir varlığı olarak kalan bir şey olarak tanımlar ve görünüşte yakın olan hibridizm kavramıyla karşılaştırır. Hibrit ya da melez eşzamanlı ve diyalojiktir. Aksine metamorfoz ise, dönüşümü, hareketi bünyesinde barındırır ve dolayısıyla temelde anlatısalıdır. (Bynum, 2000: 28-30). Bu ikilem nedeniyle kapılar çeşitli mecazi anlamlara sahip olabilmektedir ve metamorfoz hikayelerinin eşik ile bağlantısı açısından önemli olduğu düşünülmektedir (Giorgadze, 2008: 22). Kapılar, portallar ve eşikler, ihlalin, başkalaşımın ya da metamorfozun başlangıç noktası olarak kabul edilmektedir. Campbell “maceraya çağrı”dan söz ederken şunları söyler:

“Fakat ister büyük ister küçük, hangi yaşam sahnesinde ya da aşamasında olursa olsun, çağrı her zaman bir dönüşümün -tamamlandığında bir ölüme ya da doğuma eşitlenen bir ruhsal geçiş anı ya da ayininin- gizemiyle perdeyi kaldırır (...) eşiği aşma zamanı gelmiştir” (Campbell, 2015: 55)

Metamorfoz basitçe dönüşüm anlamına gelmektedir; özellikle doğaüstü yollarla fiziksel olarak biçim, yapı veya maddenin değişmesine atıfta bulunur. Görünüm, karakter veya koşullarda çarpıcı bir değişiklik durumuna işaret eder (Merriam-Webster Dictionary). Metamorfozu anlamak için kullanılabilecek en basit metafor, bir tırtılın kelebeğe dönüşmesidir. Bir dönüşüm tüm mitolojik sistemlerin ayrılmaz bir parçasını oluşturur. Yunan tanrıları, tasarımlarını insan biçimlerine göre daha hızlı, güvenli ve gizli bir şekilde gerçekleştirmek için kendilerini hayvana dönüştürmektedir; İskandinav mitolojisinde Odin kartal şekline, Loki somon balığı şekline bürünmüştür ve Doğu dinleri, dönüşüm hikayeleriyle doludur. Bunun yanı sıra, bir hayvanın ruhunun insana ya da bir insanın ruhunun bir hayvanınkine (metempsikoz) çevrilmesi arasındaki sınır çizgisinden de söz edilebilmektedir. Metempsikoz doktrini, hayvanlar ve insanlar arasındaki geçiş bilincine dayanmaktadır (Baring-Gould: 1995).

Ancak Ovid’in şiirleri kapsamında metamorfoz öyküleri, ilk metamorfoz olan dünyanın kaosun düzene dönüşü ve dünyanın yaratılışından, Sezar’ın ölümü ve tanrılaştırılmasına kadar çok geniş bir aralığa sahiptir (Ovid, Gregory, 1958). Varoluşun temeli ve başlangıç olmanın yanı sıra, birçok eski mitin bir metamorfozla

sona erdiği de görülmektedir. Apollo, su perisi Daphne'yi kovalarken nehir tanrısı babasından yardım ister ve babası onu kurtarmak için bir defne ağacına dönüştürür. Tanrıça Athena, öfke ve kıskançlıktan Arachne'yi bir örümceğe dönüştürür. Poseidon tarafından tecavüze uğrayan Medusa, Athena tarafından güzel olmakla suçlanarak bakan herkesin taşa dönüştüğü, saçları yerine zehirli yılanları olan bir Gorgon'a dönüştürerek lanetler (Ovid, 1958). Homeros'un Odysseia'sında Kirke, Odysseus'un dostlarını domuza dönüştürür (Homeros, 2008: 180-195). Aristophanes'in "Kuşlar" komedyasında tanrılar, Prokne'yi bülbül, Philomela'yı kırlangıç, Tereus'u da hüthüt kuşuna dönüştürürler. Zeus Phateon'u yıldırımıyla vurduğunda düştüğü ırmağın kıyısında Helios kızlarının gözyaşı döke döke kavak ağacına dönüştüğüne dair bir efsane bulunmaktadır (Erhat, 2021). Tüm bu efsanelere bakıldığında ortak bir şemadan söz etmek mümkündür. Kahraman bir "neden"den dolayı, genellikle ceza olarak bir şeye dönüştürülür; yolculuğu boyunca atladığı eşikler onu fiziksel bir varlık olarak da başka bir eşikten atlatır, dönüştürür ve metamorfoza uğratır. Apuleius'un, kahramanın sihirli bir merhemi çalarak, sonucunda uzun kulaklı hayvana dönüştüğü büyüleyici *Golden Ass* (Altın Eşek) romansı gibi (Baring-Gould 1995: 5). Ayrıca öte dünya eşiğinden bahsedilirken ele alındığı gibi temelde bir sınav söz konusudur. Bunun en iyi örneklerinden biri *Pinocchio*'dur; *Pinocchio*, "*Paese dei balocchi*"de (*Land of Toys*) kötü bir çocuk olduğunda bir eşeğe dönüşürken, hikayenin sonunda peri tarafından dürüst ve cesur olması gerekçeleriyle gerçek bir çocuğa dönüştürülerek ödüllendirilir. *Beauty and the Beast* hikayesinde de, kaba olması gerekçesiyle canavara dönüştürülen genç bir prensin, onu sevebilecek ve dolayısıyla kendini sevdirebilecek hale gelerek, cadının ya da perinin sınavını geçerek nihai olarak insanlığa dönüşü anlatılmaktadır.

Ele alınan örnekler her ne kadar fiziksel bir dönüşümü ve eşiği işaret ediyor olsa da bu daha somut örnekler üzerinden daha soyut bir anlama tekabül etmektedir. Sonuçta geline nokta kahramanın yolculuğunda geçtiği sınavlar ve atladığı eşikler sonucu fiziksel, bilişsel ya da ruhsal bir dönüşüm geçiriyor olmasıdır

İKİNCİ BÖLÜM

EŞİĞİN İNŞASI: ANLATI YAPILARI VE MEKAN

2.1. Monomitik Döngü: Anlatı Yapılarında Eşik

Hem anlatıbilimde hem de karşılaştırmalı mitolojide, kahramanın öyküsü ya da geçiş miti anlatıbilimsel bir arayış, görev ya da yolculuk olarak görülmektedir. Çeşitli teorisyenler, tipik monomit yapısını oluşturan çeşitli aşamaları çeşitli şekillerde tanımlamışlardır. Bununla birlikte, asıl nokta, hepsinin çoğunlukla çapraz referans verilebilecek benzer konfigürasyonları görmesidir. Vogler, hikaye anlatımının tasarım ilkelerini ararken yolda daha fazlasını bulduğunu söyler: bir dizi yaşam ilkesi. Ona göre Kahramanın Yolculuğu, yaşam için bir el kitabından başka bir değildir, insan olma sanatında tam bir kullanım kılavuzudur (Vogler, 2007: xiii).

Öte yandan mitin ritüel ile bağlantısı da yine monomiti de ritler ile bağlamaktadır. Van Gennep'in tipik olarak geçiş veya kabul ritüellerini, ayrılma; bir "eşiği" geçtikten sonra aralıklı, dönüştürücü bir dönem ve nihai bir dönüş veya başka bir konuma giriş aşamalarından oluşan üçlü formülizasyonundan söz edilmişti. Van Gennep'in teorilerinin daha geniş uygulama alanlarına yayılamamasının temel nedeni, ağırlıklı olarak o zamanlar var olan toplumlara yönelik "etnografik bir yaklaşım" olduğu gerçeğiyle ilgilidir (Hockey, 2012: 212). Yine de bu bulgularının önemi, genellemeler olsa da, Campbell'ın içgörülerinin temel yönlerini desteklemektedir. Campbell'ın şeması da benzer şekilde temel üç bölgeye ayrılır; yolculuğa çıkış, erginleme ve dönüş. Aynı zamanda öte dünya ve yeryüzü gibi temel anlamda kahramanın hayatını bölen iki dünya söz konusudur; özel ya da olağanüstü dünya ve sıradan ya da normal dünya.

Joseph Campbell, yolculuk modelinin en tanınmış araştırmacısıdır, ancak başka pek çok araştırmacı bulunmaktadır. En eski çalışmalar, kahramanlık mitleri için ortak bir model oluşturmak için yapılmıştır. Bu araştırmaların en önemlileri Johann Georg Van Hahn, "otuz altı dramatik durum"u kategorize eden Georges Polti ve özellikle

masalların biçimbilimiyle ilgilenen Antti Aarne, Stith Thompson ve Vladimir Propp gibi kuramcılar tarafından ortaya koyulmuştur.

Yolculuk modelinde bir anlam arayışı ve bunun detaylı analizi için üç araştırmacının özellikle önemli olduğu düşünülmektedir. Freudcu psikolog Otto Rank, ritüelci Lord Raglan ve karşılaştırmalı mitoloji ve edebiyat bilimci Campbell. Bu teorisyenlerin her biri yolculuk modeline farklı bir konumdan yaklaşmaktadır. Rank, Freudcu analizi kullanarak kahraman mitini Oedipal dileğin fantastik bir şekilde yerine getirilmesi olarak görür ve hatta kahraman mitlerini okumanın veya yaratmanın bir nevroz belirtisi olduğunu öne sürer (Rank, 2015: 76- 78). Raglan, Sir James Frazer'ın mit-ritüel teorisini benimseyerek kahraman mitlerinin ritüellere bağlı olduğunu öne sürer (Raglan, 1936). Campbell ise özellikle Jung'un psikanalitik kuramından, mitolojiden ve çeşitli ritüellerden faydalanarak monomit şemasını ortaya koyar.

Bir yolculuktan ve atlanacak çeşitli eşiklerden, geçilecek çeşitli kapılardan söz edebilmek için önce onları aşacak bir “kahraman”ın varlığından bahsetmek gerekmektedir. Bu sebeple bu bölümde öncelikle kahraman kavramı ve kahramanın doğuşuna değinilecek olup, daha sonrasında onun yolculuğu hakkında çeşitli modeller ve teoriler ele alınacaktır.

2.1.1. Bin Yüzlü “Kahraman”

Her hikaye anlatıcısı, mitik kalıbı kendi amacına, dünya görüşüne, kültürüne göre şekillendirir, bu yüzden kahramanın bin tane yüzü vardır. Kahraman, “insanların saygı duyduğu veya hayran olduğu cesur veya iyi bir şey yapan biri”dir (Cambridge Online Dictionary). Birincil görevi, bir amaç uğruna sıradan dünyadan ayrılmak, macera çağrısını yanıtlamak ve görevi tamamlayarak sıradan dünyanın dengesini yeniden sağlamak olan kişidir (Voytilla, 1999; Vogler, 2007; Campbell, 2015) Latince, "kahraman, yarı tanrı, şanlı adam" anlamlarına gelen *heros* kökünden türemiştir (Online Etymology Dictionary). Antik Yunan geleneklerinde de kahramanlar, insanüstü yeteneklere sahip ve ölümsüz tanrıların soyundan gelen insanlardır (Nagy, 2013: 9). Tüm bu tanımlardan varılmaktadır ki kahraman, amacına yönelik olarak çıktığı yolda bir sınava tabii tutulan ve sınavı geçerek dengeyi sağlayan “özel” bir kişidir.

Kahramanlık kurumu insanoğlunun biyolojisinde saklıdır. Aynı zamanda “fortuna” (şans) ve tesadüf ilkesiyle de temelde bağlantılıdır. Topluluklar kurma komplike bir beynin ürünüdür ve özellikle ilkelden toplumsala ilerleyen yolda, grubu koruyacak bir figüre ihtiyaç duyulmaktadır. Vogler’e göre kahraman, sürüsünü korumak ve ona hizmet etmek için kendini feda eden bir çoban gibi, başkaları adına kendi ihtiyaçlarını feda etmeye istekli kişidir ve bu yüzden “kahraman” fikri özveri ile sıkı bir bağ içerisinde (Vogler, 2007: 29). Özellikle memelilerde, içgüdüsel olarak var olan “yavrusunu koruma” hissiyatı, zaman içinde gelişerek ve evrimleşerek grubu ve toplumu koruyacak başka bir “kahraman” arketipi doğurmuştur. İlyada ve Odyssea’dan günümüze kadar çeşitli anlatılarda varolan bu motif, binlerce yıllık evrimin kültürel dışavurumundan başka bir şey değildir; temelde anlatılan “insan”ın öyküsüdür.

İnsanoğlunun temel ve en birincil arzusu ölümsüzlüktür. Genellikle epik anlatılarda lider ölüme kafa tutar, çünkü ölümsüzlüğe giden yol tarih yazmaktan geçer. Kahraman savaşçı ölümüyle, cesareten doğan, korkusuz ve sonuna kadar meydan okuyan bir haysiyetle yüzleşir. Karşılaştırmalı materyaller, Homeros'un kahramanca ölüme yönelik tutumundaki ayırt edici unsuru ortaya koymaktadır. Kehanet, Aşil'in Truva'da öleceğini önceden bildirmesine rağmen bu, onun savaşa gitmesine engel olmaz (Homeros, 2008). Ortak ölüm duygusu (Patroclus'un öldüğü ve Aşil'in kendisinin öleceği gerçeği), kahramanca bir öfke ile gelen, bir öldürme ve ölüm eylemi ile biten intikam arzusunun sonucudur.

Benzer bir hikaye en eski kahramanlardan biri olan Gılgamış için de geçerlidir. Destan, Enkidu'nun ölümünden sonra Gılgamış'ın da bu kaderiden kaçınmak için ölümsüzlüğün peşine düşmesini anlatmaktadır:

“Dostunun çürümüş cesedini kollarının arasında tutarken, bu tiksindirici ve dayanılmaz cesede parmağıyla dokunmuştu ve günün birinde öleceği ve bu iğrenç şeye dönüşeceği düşüncesini içine sindiremediği için ölümden nefret etmişti. İşte bunun içindir ki, Sedir Ormanı Serüveni'nde kavuştuğu şans ve şöhretten kaynaklanan bu gülünç yapay ölümsüzlüğü artık yeterli bulmadığından, sonunda tek başına bir başka sefere, ölümlüden kurtulmanın

ve ebediyen yaşamanın yolunu, ölümsüz hayatın yolunu aramaya karar vermişti” (Bottero, 2013 :42-43)

İki hikayede de ortak katalizörün, ölüme duyulan öfke olduğu görülmektedir; ölümün farkına varma durumu ve ölüme karşı duyulan korku ölümsüzlüğü arama yolunda ilk eşik görevini görmektedir. Ayrıca ölümsüzlük arayışı, iki dünya arasındaki temel eşiği yok etmenin arayışı anlamına da gelmektedir.

Hem Gılgamış hem Aşil efsanesinde görülebileceği üzere, bu eserlerde kendinden önce gelen kahraman arketipi zamanla yapıbozumuna uğramıştır; paradigma değişmiştir. Kahraman mitik bir unsurdan tarihe dönüşmüş ve bir sembol olmuştur. Semboller doğada aleni olanı alıp soyutlayarak evrensel bir şeye atıfta bulunur. Homeros’un önemi, İlyada ve Odysseia’da “tanrısal” kahramanın bir eleştirisini sunmak ve onu modifiye etmektedir. Ayrıca kahraman figürü, Gılgamış destanında da, firavunlarda olduğu gibi yarı-tanrı özellikleriyle donatılmış değildir. Yarı-tanrı olan kahramanlar, ölümsüzlüğe ve dolayısıyla “insan” olmaya daha çok yaklaşmıştır. Homeros, Aşil’in insan ölümlülüğünü ve tanrılar ile kahramanlar arasındaki keskin uçurumu vurgular. Aşil’in bedeninin bu durumun bir metaforunu da sunduğu yorumunu yapmak mümkündür; kusursuzun içinde tek bir hassas nokta. Kahraman artık tanrı özelliklerinden arınmış, yenilebilir ve kusurlu bir varlıktır; aleniliğini kaybetmiştir ve “özel” değildir. Nietzsche’den bir alıntıyla “Tanrı öldü” (Nietzsche, 1981: 27). Ancak özellikle orta çağdan sonra kahramanın dini biçimlere büründüğü görülmektedir. Kahraman bu dönemden sonra dünyevi ve dini kahraman olarak ayrılmaya başlanmıştır (papalar ve imparatorluk arası). Özellikle 1054’teki schism’dan sonra kahraman gitgide bölünerek bağlayıcı ve evrensel özelliklerini kaybetmiştir.

Kant’ın, Aristo’nun “mimesis” kavramını yerlebir etmesiyle de paradigma yeniden değişir. *A priori* olan algıladığımızın aynısı değilse, her şey kendi algımıza göre yeniden yaratılıyorsa taklit nasıl mümkün olabilir? Bu soru “doğa”ya bağlı mitik kahramanı dönüştürür ve Romantizme giden yolda, doğanın yüceliğini kaybetmesiyle birlikte artık önemli olan, sanatçının subjektif olan kendi yaratımı haline gelir. Shakespeare bu yeni kahraman algısının en iyi örneklerini verir; onun kahramanları

ejderhalarla savaşılan ilkel kahraman değildir, kahraman artık “dahi”dir, sanat ve din hakkında düşünen entelektüel kahramana evrilmiştir.

Büyük kentlerin ortaya çıkmasıyla dünya gizemini kaybetmiş, parçalara bölünmüş ve bunun bir sonucu olarak ortak paydalar ve idealar da varlıklarını kaybetmeye başlamıştır. Kahraman “heroik” özelliklerinden arınarak “post-heroik” bir forma dönüşmüştür. Kahraman da modern insan gibi, onun bir yaratımı olarak subjektif bir biçim almıştır. Ancak ister modern dünyaya ait olsun, ister arkaik, ister mitik olsun kahraman figürü her zaman insana dair bir şeyler söylemektedir.

Mitleri incelemek, hepimizi ilgilendiren benlik arayışını incelemektir (Leeming, 1998: x1). Olası dünyalar perspektifinde, bir kişinin yaşam öyküsü, çok boyutlu uzayda bir vektördür. Kişi-fail, her düğümde mevcut olan alternatif değişikliklerden birini meydana getirerek veya olmasına izin vererek bir düğümden diğerine ilerler. Örneğin, bir etken kapının kapanmasını önlüyorsa, aracının müdahalesi olmadığı aksine bir senaryoda kapının kapanacağı ima edilmektedir (Dolezel, 1998: 55; von Wright 1968, 43-44). Bu örnek özellikle ele alınan konu gereği önem taşımaktadır. Nasıl ki kahraman sembolleşerek evrenselleşiyorsa, bahsedilmek istenen, onun tüm eşiklerinin ve kapılarının da aslında evrensel olarak insanın ve insan hayatının bir sembolü haline geldiğidir.

2.1.2. Monomitik Döngünün Arka Planı

Anlatıbilim ve karşılaştırmalı mitolojide, Rank-Raglan “mitotip”i ya da başka bir deyişle “kahraman arketipleri”, psikanalist Otto Rank ve daha sonra antropolog Lord Raglan tarafından önerilen ve genellikle kahraman anlatılarında bulunan, farklı kültürler arası özellikleri listeleyen bir dizi anlatı modelidir. Otto Rank, “mitik kahraman” kavramını, Freudcu fikirlere dayanan 1909 tarihli *Kahramanın Doğuşu Miti* adlı metninde geliştirmiştir. Bu eserde kültürlerarası benzerlikleri, mitolojik bir perspektiften, psikolojik evrenseller olduğuna inandığı ortak motifler üzerinden incelemektedir. Yunan, Roma, Yahudi-Hristiyan, Hint ve Cermen efsanevi figürleri de dahil olmak üzere çeşitli kahraman doğuş hikayelerini ele alarak; Musa, Oedipus, Perseus, Herkül, İsa, Gılgamış gibi kahramanların hikayelerine odaklanır (Rank,

2016). Kitabının “Mitlerin Yorumlanması” adlı son bölümünde ufak farklılıklardan meydana gelen ideal bir insan iskeleti ortaya çıktığını söyler. Kahramana karşılık gelen bu insan iskeleti, aynı zamanda onun destanının da standart bir iskeletini oluşturmaktadır:

“Kahraman en seçkin anne babanın çocuğudur, genellikle kralın oğludur. Kökeninde, dış yasak ve engellere bağlı olarak, ilişkiye girmeme, uzun süreli kısırlıklar ya da ebeveynlerin gizli cinsel ilişkileri gibi zorluklar vardır. Hamilelik öncesinde veya sırasında, bir rüya ya da kahin şeklinde bir kehanet ortaya çıkar; bu kehanet, onun doğuşuyla ilgili uyanda bulunur ve genelde babayı (ya da onun temsilcisini) tehlikelerle tehdit eder. Genelde bir kutunun içinde suya bırakılır. Sonra hayvanlar ya da alt sınıftan birileri tarafından (çobanlar) kurtarılır ve dişi bir hayvan ya da mütevazı bir kadın tarafından emzirilir. Büyüdükten sonra seçkin ailesini oldukça becerikli bir şekilde bulur. Bir yandan babasından intikamını alır, diğer yandan kendini kanıtlar. Sonunda sınıf ve onurunu elde eder” (Rank, 2016: 74).

Rank’a ek olarak antropolog Lord Raglan, 1936 tarihli *The Hero, A Study in Tradition, Myth and Drama* adlı kitabında mitin ritüelistik yorumuna dayanan bir arketip olarak mitik kahraman kavramını geliştirir. Rank’ın on iki adımına karşı Raglan’ın yirmi iki özellikten oluşan bir şema çizmiştir. Oedipus’tan başlayarak birçok geleneksel kahraman öyküsünü parçalara bölerek belirli türden olayların çeşitli anlatılarda paralel olarak gerçekleşmesinin bir tesadüf olup olmadığını sorgular. Geleneksel kahraman hikayesi tablolaştırmasında kahramanın sahip olduğu bu özellikler ne kadar fazlaysa “mitik” olma olasılığının o kadar yüksek olduğu fikrini ortaya sürer (Raglan, 1936). Kimi araştırmacılar tarafından bu bakış açısı tartışmalı görünmekle birlikte temelde hem Otto Rank hem de Lord Raglan, kültürler arasındaki en popüler efsanevi hikayelerde arketipsel vuruşlar olduğuna inandıkları bir dizi adımdan söz etmektedir.

2.1.3. Monomitik Döngü ya da Kahramanın Sonsuz Yolculuğu

Tüm hikayeler, evrensel olarak mitlerde, peri masallarında, rüyalarda ve filmlerde bulunan birkaç ortak yapısal unsurdan oluşmaktadır. Campbell, kahraman mitleri

üzerine yaptığı çalışmasında, hepsinin temelde aynı hikaye olduğunu ve sonsuz çeşitlilikte sonsuz bir şekilde yeniden anlatıldığını keşfeder. Bilinçli olsun ya da olmasın, tüm hikaye anlatımının mitin eski kalıplarını takip ettiğini ve en kaba şakalardan edebiyatın en yüksek uçuşlarına kadar tüm hikayelerin Kahramanın Yolculuğu açısından anlaşılabilirliğini söyler; bu ilkeler “monomit”i oluşturur (Vogler, 2007: 4). Kahramanın Yolculuğu, aşamaların sonsuz çeşitlilikte şekil ve ilerleme potansiyeline sahip esnek ve uyarlanabilir bir model sağlamaktadır.

Tekil bir yapı olan monomit, "kahramanın yolculuğunun" nihai anlatı arketipi olduğunu ima eder, ancak monomit terimi bazen daha genel olarak, çeşitli kültürlerde yeniden ortaya çıkan mitolojik bir arketip veya sözde bir mit için bir terim olarak kullanılabilir (Steven, 2008: 21). Yolculuğun aşamaları, bireysel hikayenin ihtiyaçlarına bağlı olarak önlenebilir, tekrarlanabilir veya değiştirilebilir. Kısmen, doğanın döngüsel modelini temsil eden antik ouroboros sembolünden (kendi kuyruğunu yiyen bir yılan) ve ayrıca varlığın, yaşamdan yaşama (yeryüzü ve öte dünya) geçişinin sunduğu gereklilikten esinlenen döngüsel bir modele işaret eder. Bu yüzden ki monomit şeması da iki dünya arasında şekillenir: Özel ve sıradan dünya arasında ilk geçiş, “ilk eşik atlanması” aşaması ile denk gelir. Son eşik ise maceranın bitişi ile geçilir; yaşanan deneyim sonucu bir yeniden doğuş yaşanır ve sıradan dünyaya geri dönülür (Campbell, 2015). Ancak burada şöyle bir ayrım söz konusudur; “dönüş yolu” tam anlamıyla bir eşik olarak, kahramanın özel ya da olağanüstü dünyadan çıkmak üzere yola çıktığı, fakat hala sıradan ya da normal dünyasına varamadığı, iki dünya arasında bir konumdadır. “Diriliş” de benzer şekilde kahramanın son bir kez daha sınanması gereken bir tür final sınavı görevi görmektedir. Kahraman, bu sınama sonucu, ölüm ve yeniden doğuş anları tarafından dönüştürülür ve yeni içgörülerle yeni bir varlık olarak, yeniden doğmuş olarak sıradan hayata dönebilir (Vogler, 2007: 17). Bu yüzden ki son aşama olan “ikisire dönüş”, amacına ulaşan kahramanın bir ödül ile sıradan dünyaya yeniden dönüşünü tam anlamıyla sağlar; kaynaşma tümüyle gerçekleşir.

Aşağıda kahramanın yolculuğu monomitinin on yedi aşaması yola çıkış, erginleme ve dönüş başlıkları altında Campbell’in açıklamalarına uygun olacak biçimde özetlenmiştir:

1. YOLA ÇIKIŞ

Maceraya Çağrı: Kahraman, bir göreve çıkmak için bir davet alır.

Çağrının Reddedilişi: İlk başta kahraman, ya yolculuk çok tehlikeli olduğu için ya da başka yükümlülükleri olduğu için daveti kabul etmekte tereddüt eder.

Doğaüstü Yardım: Kahramanın örnek aldığı biri, macera çağrısını kabul etmeleri için onlara ilham verir veya onlara arayışlarında yardımcı olacak araçlar verir.

İlk Eşiğin Aşılması: Kahraman, arayışına başlar ve sıradan dünyayı ve günlük yaşamını terk eder.

Balının Karnı: Kahraman, arayışlarındaki ilk gerçek tehlikeyle karşılaşır ve geri dönüp dönmeyeceğini merak eder, ancak sonunda ileriye doğru atılır.

2. ERGİNLEME

Sınavlar Yolu: Kahraman birkaç denemeden geçer ve hatalarından ders alır.

Tanrıça ile Karşılaşma: Kahraman, yardım veya tavsiye sunan bir akıl hocası figürü veya müttefiki ile tanışır.

Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın: Kahraman, onları soylu bir şekilde kaçınmaları gereken kahramanca yolculuklarından uzaklaştırmakla tehdit eden ayartıcılarla karşılaşır.

Babanın Gönlünü Alma: Kahraman, kendi karakterinin, kendi korkuları, açgözlülükleri veya kendinden şüphe duymaları gibi başarıya ulaşmalarını engelleyen bir yönüyle yüzleşerek kişisel bir metamorfoz geçirir.

Tanrılaştırma: Kahraman daha iyi bir insana dönüşür ve kazanmak için ne yapmaları gerektiğine dair yeni bir içgörü ve netlikle ilerler.

Nihai Ödül: Kahraman, arayışında zafere ulaşır.

3. DÖNÜŞ

Dönüşün Reddedilişi: Kahraman, heyecanlı yolculuğu ve dönüşümünden sonra ilk başta tanıdık dünyaya geri dönme konusunda isteksizdir.

Büyülü Kaçış: Kahraman, görevinde zafere ulaşmış olsa da, eve dönmeye çalışırken hala tehlikelerle karşı karşıyadır.

Dışarıdan Gelen Kurtuluş: Dışarıdan bir müttefik veya akıl hocası, kahramanın eve güvenli bir şekilde dönmesine yardımcı olur.

Dönüş Eşiğinin Aşılması: Kahraman tanıdık dünyasına döner ve eski hayatına uyum sağlamaya çalışır.

İki Dünyanın Efendisi: Kahraman, sıradan hayatı ile arayışlarında dönüştüğü kişi arasında bir denge bulur.

Yaşama Özgürlüğü: Kahraman normal hayatına alışır ve huzur içinde yaşar.

Alınan tüm kararların, tüm eylemlerin ve hatta karşılaşmaların bir eşiğe tekabül ettiği savulmakla birlikte, Campbell'ın şemasındaki on yedi aşamanın tamamı detaylı olarak ele alınmayacaktır. Daha temel olarak ele alınan “arada” olma durumudur. Bu nedenle çalışma, özel dünya ve sıradan dünya arasındaki geçişlerde kahramanın eşik durumu ile sınırlandırılacaktır.

Yolculuğun aşamalarının sembolizmi, paradigmayı tamamen fiziksel bir yolculuğu temsili gibi göstermektedir. Kahraman gerçek anlamda, bir sorunu çözmek veya bir amaca ulaşmak için yolculukta fiziksel, aktif bir rol alır. Ancak kahramanın yolculuğu, fiziksel olduğu kadar duygusal veya psikolojik bir yolculuktur. Bir karakterin yolculuğun aşamalarına yanıt olarak eylemleri ve kararları, karakter eğrisini veya bir karakterin hikaye boyunca deneyimlediği büyüme aşamalarını ortaya çıkarabilmektedir (Voytilla, 1999). Burada kahramanın yolculuğundaki aşılması gereken temel eşikler olduğu düşünülen; “İlk Eşiğin Aşılması” ve “Dönüş Eşiğinin Aşılması” aşamaları detaylı olarak işlenecektir, çünkü kahramanın “sıradan dünya”sı ile özel olan “olağanüstü dünya” arasındaki geçişler spesifik olarak bu iki aşamada gerçekleşmektedir.

Yardım ve rehberlikle kahraman, rahatlık ve aşinalık dünyasından bilinmeyen tehlikeli topraklarına bir maceraya atılmak zorundadır. Bu, kahramanın yolculuğundaki “ilk eşiğin aşılması” anıdır. Bireysel düzeyde, kahramanlık monomitinin bu yönü, çocukluktan çıkıp ebeveynlerinin korumasından uzakta

büyümenin tehlikeleri ve belirsizlikleriyle paralellik gösterir, aynı ritlerdeki inisiyasyon törenlerinde olduğu gibi. İşte bu noktada kahraman, bilinen ve bilinmeyen dünyalar arasında duran eşiğin bekçisiyle tanışır. Bu koruyucu, genellikle konfor alanını terk etme ve ötesindeki dünyaya adım atma korkularını temsil eden korkunç ve canavarca bir figürdür. Hayatın büyük macerasında insanlar olarak gelişmek ve büyümek istiyorsak, tıpkı hepimizin bilinmeyene dair korkularımızı yenmemiz gerektiği gibi, kahraman da bu engeli aşmalıdır.

“Macera her zaman ve her yerde bilinenin örüntüsünün ötesinde bilinmeyene bir geçittir; sınırdaki bekleyen güçler tehlikelidir; onlarla iş yapmak risklidir; yine de ustalıklı ve cesaretli biri karşısında tehlike silinir” (Campbell, 2017: 80)

Campbell büyülü eşikten geçişin bir yeniden doğuma işaret ettiğini söyler; “kahraman eşiğin gücünü ele geçirmek ya da onunla uzlaşmak yerine bilinmeyenin içinde kaybolur ve ölmüş gibi görünür” (Campbell, 2017: 86). Bu sıradan dünyanın eşiğinden atlayan kahramanın “öte dünyada” yeniden doğuşudur, tıpkı Antik Mısır inancında olduğu gibi.

Kahraman aşına olduğu bildiği bir dünyadan karanlık ve bilinmez bir dünyaya yola çıkarak çeşitli tehlikeleri atlatır, macera tamamlanır ve her gidişin bir dönüşü olması gibi, her başlangıcın bir sonu olması gibi “öte dünyadan” ya da “olağanüstü dünyadan dönüş” zamanı gelir. “Dönüş Eşiğinin Aşılması” kahramanın ikili evrendeki dönüşümü, bu ikircikli yapının iç içe geçmesidir. Campbell, mitteki simgenin anahtarının bu kavrayış olduğunu söyler, “iki krallık aslında birdir” (Campbell, 2017: 199). Burada temel sorun geri dönüş eşiğinde kahramanın kendi bilişsel durumunda ortaya çıkan bir ikircikliliği doğurur. Bilinmeyen artık alışılmış fakat hala “olağanüstü” varlığından, “sıradan” olanın alelade dünyasında varlık sürmenin zorluğunu içerisinde barındırmaktadır bu eşiğin aşılması. “Karanlığın insanı dilsiz bırakan ifadelerini aydınlık dünyanın diline nasıl geri taşımalı?” (Campbell, 2017: 200).

Campbell’ın kahramanın bir şemasını ortaya koymaya çalışması gibi, Eliade de tüm ay hiyerofanilerinin bir örüntüsünü sunarak genel bir resim elde etmeye çalışır; ı ışık ve

karanlığın karşıtlığıyla, dolunay ve yeni ay, yeryüzü ve yeraltı dünyalarının ve hatta varlık ile yokluğun arasında var olan dengeyle ortaya çıkan değişimden söz eder.

“Tüm bu temalarda baskın olan fikir, birbirini izleyen karşıtlar tarafından yürütülen bir ritim, karşıt kipliklerin birbirini izlemesi yoluyla “oluş” fikridir (...) Bu, dram ya da acıma olmadan gerçekleşemeyecek bir oluşturma; Ay-altı dünya sadece değişim dünyası değil, aynı zamanda ıstırap ve “tarih” dünyasıdır. Bu dünyada ayın altında olan hiçbir şey “ebedi” olamaz, çünkü onun yasası oluş yasasıdır ve hiçbir değişiklik nihai değildir; her değişiklik sadece döngüsel bir modelin parçasıdır” (Eliade, 1958: 183-184)

Ayın evreleri bize, tarihsel kökenini değilse bile, en azından tüm düalizmlerin mitolojik ve sembolik gösterimini verir. Eliade’nin “ay-altı” dünyası kahramanın “olağanüstü” dünyası olarak kabul edildiğinde oradaki oluşun bitişi döngüsel olarak değişiklikle gelen bir dönüşün habercisidir.

Böylece kahraman, dönüş eşiğinin aşılması ile Campbell’ın Nietzsche’den yaptığı atıfla “kozmetik dansçı”ya dönüşerek iki dünyanın efendisi haline gelecek ve iki dünyanın ustası olacaktır (Campbell, 2017: 207). Hinduizm inancında kozmik dansla bütünleşen Şiva, bu sembolizmin bütününi kendinde taşımaktadır; adı Sanskritçe “talihli, uğurlu” olan anlamlarına gelmekle birlikte bir “yok edici”dir bu sebeple ikilikleri bünyesinde barındırmaktadır. Tasvirlerinde bir elinde tuttuğu davulun sesleri yaşamın kutsal ritmiyle ilişkilidir ve tüm elementlere atıfta bulunarak yaratılışın temel unsurlarını oluşturmaktadır. Bir diğer elinde taşıdığı ateş, kurban törenlerindeki yok edilişin ve aynı zamanda kozmik döngünün sembolü olarak görülmektedir. Başka bir elinde barışın sembolünü taşımakla birlikte; duruşu, adanmanın ve affetmenin bir sembolüdür (Leeming, 2018: 120-121). Bunun yanı sıra Şiva’nın kozmik dansı, onu çevreleyen bir çember ile tasvir edilmektedir; kozmosun ve döngüselliğin simgesi. Böylece mitik sembolün kendisi kendinden büyük bir üst anlama işaret ederek bütün bir yapının sembolizmine işaret etmektedir.

İster ayın döngüsü olsun, ister kozmik döngü olsun, ister kahramanın monomitik döngüsü olsun; tüm bunlar içinde gelişleri ve dönüşleri, aydınlık ve karanlığı, varlığı ve yokluğu, yeryüzü ve yeraltını, sıradan ile olağanüstü gibi döngünün iki ucunu

birleştiren eşik noktalarını kendinde barındıran, tekrarlayan ve yeniden tekrarlayan bir yapının örüntüsünü oluşturmaktadır.

2.1.4. Monomitik Döngünün Yeniden Yazımı

Mitolojinin temelde metaforik bir insan bilimi olduğundan sıklıkla söz edildi. Ne kadar rüya varsa o kadar da mitik hikaye vardır ve bu hikayelerin incelenmek üzere düzenlenebileceği sayısız yol vardır. Ne kadar ırk, kabile veya köy varsa o kadar da mitik gelenek, ritüel vardır (Leeming, 1998). Bu anlamda bir miti deneyimlemenin ve aynı zamanda yorumlamanın da birçok yolu olduğunu sonucu çıkmaktadır. Vogler’in şeması olan “Yazarın Yolculuğu” aslında metaforik olarak bu çeşitliliği tanımlar. Her kuramcı kendi bakış açısıyla, kendi araştırma “yolculuğuna” çıkar ve bu doğrultuda belli temalar belirler. Campbell’ın ünlü monomiti öncü olarak bir başyapıt kabul edilmekle birlikte, benzer bir şemayı Leeming, Cosineau ve Vogler’in yorumlamalarında da bulmak mümkündür (Tablo 2).

Eylem	Joseph Campbell (1949)	David Adams Leeming (1981)	Phil Cousineau (1990)	Christopher Vogler (2007)
I. Ayrılış	1. Maceraya Çağrı 2. Çağrının Reddedilişi 3. Doğaüstü Yardım 4. İlk Eşiğin Aşılması 5. Balinanın Karnı	1. Mucizevi Gebelik ve Doğum 2. Henüz Gelişmemiş Kahramanın İnisiyasyonu 3. Meditasyon ve hazırlık için aileden veya toplumdan geri çekilme	1. Maceraya Çağrı	1. Sıradan Dünya 2. Maceraya Çağrı 3. Çağrının Reddedilişi 4. Rehberle Karşılaşma 5. İlk Eşiği Geçiş
II. Erginleme	6. Sınavlar Yolu 7. Tanrıçayla Karşılaşma 8. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın 9. Babanın Gönlünü Alma 10. Tanrılaştırma 11. Nihai Ödül	4. Deneme ve Arayış 5. Ölüm 6. Yeraltı Dünyasına İniş	2. Sınavlar Yolu 3. Vizyon Arayışı 4. Tanrıçayla Karşılaşma 5. Ödül	6. Sınavlar, Müttefikler, Düşmanlar 7. Mağaranın Derinliklerine Yaklaşma 8. Çile 9. Ödül
III. Dönüş	12. Dönüşün Reddedilişi 13. Büyülü Kaçış 14. Dışarıdan Gelen Kurtuluş	7. Diriliş ve Yeniden Doğuş	6. Sihirli Uçuş 7. Dönüş Eşiği	10. Dönüş Yolu 11. Diriliş 12. İksirle Dönüş

	15. Dönüş Eşiğinin Aşılması	8. Yükseliş, Tanrılaşma ve Kefaret	8. İki Dünyanın Ustası	
	16. İki Dünyanın Ustası			
	17. Yaşama Özgürlüğü			

Tablo 2.1. Karşılaştırmalı Kahramanın Sonsuz Yolculuğu Tablosu

Bu tablo, aralarında ufak tanım farklılıkları olmakla birlikte, aslında ortak bir biçimin varlığını kanıtlar. Mit, rit, kahramanın yolculuğu, yazarın yolculuğu ya da her ne şekilde tanımlanıyor olursa olsun hepsi birbiriyle eklektik, birbirinden etkilenen, birbirini etkileyen yapılardır. Aslolan üç eylem ya da kademenin varlığıdır; ayrılış, erginleme ve dönüş. Bunlar aynı zamanda insan hayatının küçük veya büyük olsun eşikleridir de, ve hatta hayatın kendisinin eşikleridir; sıradan ve olağanüstü dünya arasında ya da yaşam ile ölüm arasında. Her bölüm kendi başlangıcı, ortası, sonu ve kendi zirvesiyle tıpkı bir senfoniye benzemektedir (Vogler, 2007: xxiii). Bu zirveler, çember şeklindeki bir diyagramın başlıca dönüm noktalarını oluşturmaktadır ve hepsi birer eşiğe işaret eder. Vogler'in şemasında bu; ilk eylemde “ilk eşiğin geçilmesi”, ikinci eylemde “mağaranın derinliklerine yaklaşma” ve üçüncü eylemde arasında “diriliş” maddelerini kapsar. İlki “değişmeye yönelik verilen taahhüt”, ikincisi “büyük değişime hazırlanış” ve üçüncüsü ise “büyük değişim için son girişim”dir; hepsi eşiktir, çünkü karakter eğrisi düşünüldüğünde, henüz değişimin gerçekleşmediği ancak henüz gerçekleşeceği anlardır. Ancak döngüsel şemasının da işaret ettiği gibi varılan ortak nokta “başlangıç ve/veya son”dur.

Vogler'e göre, kahramanlar, “Gizli Kapı Yasası” diyebileceğimiz şey yüzünden, akıl hocaları veya eşik muhafızları tarafından belirlenen sınırları kaçınılmaz olarak ihlal eder. Güzel ve Çirkin'de Belle'e asla girmemesi gereken bir kapı dışında her odaya girebileceği söylendiğinde, onun bir noktada o gizli kapıyı açacağı aşıkardır. Pandora'ya kutuyu açmaması söylenirse, içine bir göz atana kadar rahat etmeyecektir. Psyche'ye sevgilisi Cupid'e asla bakmaması gerektiği söylenirse, kesinlikle onu görmenin bir yolunu bulacaktır. Bu hikayeler, insan merakının, tüm gizli şeyleri, tüm sırları bilmeye yönelik güçlü dürtünün sembolleridir. (Vogler, 2007: 112). Kahramanı yolculuğa çıkaran eşik, bilinmezi bilmeye duyulan arzunun büyülu doğasından kaynaklanmaktadır.

Leeming'in aşamaları ritüelde görebileceğimiz eşik öncesi, eşik ve eşik sonrası aşamaları sunmaktadır. Van Gennep'ten hatırlanacağı üzere bazen eşik sonrası kaynaşma aşaması yeniden doğuşa da işaret etmektedir. Leeming'in şeması mucizevi gebelik ve doğumdan başlayarak, ölüm ve yeniden doğuş ile gelen apotheosis'i (tanrılaşıma) içerir. Bu açıdan bakıldığında ritüel ile olan benzerliğinin yanı sıra, Leeming'in şeması diğerlerinden daha çok mitik kahramana yönelik bir döngüye işaret eder. Ancak öte yandan, bunların tümünün birer sembol olduğu da unutulmamalıdır.

2.1.5. Eşik Düşüncesinde Kronotop: Bakhtin

Mitin ritüelle ve anlatı yapıları ile olan bağlantısı aynı zamanda ritüel ve edebiyatı da birbirine dolaylı yoldan bağlar. Bu anlamda daha önce ele alınan Turner'ın fikirlerinden bazılarının, Mikhail Bakhtin tarafından geliştirilen edebiyatı yorumlama biçimleriyle örtüştüğü görülmektedir. Bakhtin'in edebi kronotoplar üzerine çalışması, düşüşler, dirilişler, yenilenmeler, aydınlanmalar ve kararlar gibi kriz ve geçiş anlarını işaret eden bir yapıya sahip olmasıyla, Bakhtin'in her zaman metaforik ve sembolik olduğunu öne sürdüğü duygu ve değer yüklü olan eşik kronotopuna vurgu yapmayı gerektirmektedir.

“Kronotop” terimiyle ifade edilen “zamansal ve uzamsal ilişkilerin içkin bağlılığı”, uzamsal ve zamansal göstergelerin tutarlı bir kombinasyonunu içeren, her anlatı metninin temelinde yer alan dünya inşasıyla eşdeğerdir (Bemong, Bonghart, vd. 2010: 3-4). Bakhtin'in temel varsayımı, anlatı metinlerinin yalnızca öyküsel olaylar ve söz edimlerinden oluşmadığı, aynı zamanda belirli bir kurmaca dünyanın veya kronotopun inşasından oluştuğu fikridir.

“Edebi sanatsal kronotopla, uzamsal ve zamansal göstergeler, dikkatlice düşünülmüş, somut bir bütün halinde kaynaştırılır (...) Biçimsel olarak kurucu bir kategori olarak kronotop, edebiyattaki insan imajını da önemli ölçüde belirler. İnsan imgesi her zaman doğası gereği kronotopiktir” (Bakhtin, 1981: 84)

Bakhtin için esas olan, yazar/kahraman, uzay/zaman, ben/öteki vb. şeklinde eşleştirilen kategoriler, ama ayrıca aralarındaki ilişkileri yöneten arkitektoniktir. Ona göre, bu kavramları birlikte ele almayı mantıklı kılan eşzamanlılıktır ve bu eşzamanlılık diyalojiktir (Bakhtin, 1990: xxiii) Entelektüel kariyerinin başlangıcından itibaren Bakhtin, bir insan yaşamının sınırları ve insanın sınırlılık ve sınırsızlıkla ilişkisi ile ilgilenmektedir. Örneğin, *Author and Hero In Aesthetic Activity* (1990) adlı makalesi, insanın sınırlarını ve insanın sınırlılıkla ilişkisinin hem yaşamda hem de sanatta nasıl deneyimlendiğini inceler.

Hayatta, bir insanın bütünü ile değil, sadece hayatımızı yaşarken uğraşmak zorunda kaldığımız ve şu ya da bu şekilde bizi özel olarak ilgilendiren onun belirli eylemleriyle ilgileniriz (Bakhtin, 1990: 5). Bakhtin burada esasen, yaşamın kırılma noktası, kriz anı, bir yaşamı değiştiren kararlar bağlantılı olan (Bakhtin, 1981: 248) “eşiğin kronotopuna” atıfta bulunur. Dostoyevski’deki büyük diyalogun, hayatın eşikte dengede duran kapalı bir bütün olarak düzenlendiğini söyler (Bakhtin, 1984: 62-62). Dostoyevski’nin zaman ve mekan anlayışını, onun eşik diyalogları üzerinden şöyle tanımlar:

“Dostoyevski görece kesintisiz tarihsel ya da biyografik zamanı, yani tam anlamıyla epik zamanı neredeyse hiç kullanmaz; onun "üzerinden atlar", eylemi kriz noktalarında, dönüm noktalarında ve felaketlerde, bir anın içsel anlamının "milyar yıl"a eşit olduğu, yani anın zamansal sınırlayıcılığını yitirdiği anlarda yoğunlaştırır. Özünde, uzayın üzerinden de atlar ve eylemi yalnızca iki "noktada" yoğunlaştırır: krizin ve dönüm noktasının meydana geldiği eşikte (kapılarda, giriş yollarında, merdivenlerde, koridorlarda vb.), veya yerine genellikle felaketin, skandalın geçtiği misafir odası (salon, yemek odası) olan kamusal meydana. Tam olarak bu, onun sanatsal zaman ve mekan anlayışıdır” (Bakhtin, 1984: 149-150)

Dostoyevski ev, oda ve apartmanları yazar. Bu anlamda merdivenler ve koridorlar gibi “eve ait” eşik alanları, karakterlerin ruhu için önemli dönüm noktalarının bulunduğu yerleri kapsamaktadır. Bu bağlamda onun yazılarında eşik, uzay ve zaman anlamında bütünlüktür. Eşikten geçmek bir karakterin “olduğu yerde” belirli dönemlerden

geçmesi, “biyolojik” zamanı atlamasıdır. İnsanın ölümlü, doğası onu öte dünya ile yeryüzü dünyasındaki bir eşikte konumlandırmaktadır. Kahramanın nihai amacının ölümsüz olmak olduğu bir gerçektir.

“Platon'un Savunmasında, mahkemenin durumu ve beklenen ölüm cezası, Sokrates'in konuşma tarzının özel karakterini belirler; eşikte duran bir adamın özeti ve itirafıdır. *Phaedo*'da ruhun ölümsüzlüğü tartışması, tüm içsel ve dışsal hareketleri ile doğrudan yaklaşan ölüm durumu tarafından belirlenir. Her iki durumda da, sözü hayatın tüm otomatizminden ve nesnelliğinden arındıracak, kişiyi kişiliğinin ve düşüncesinin en derin katmanlarını açığa çıkarmaya zorlayacak olağanüstü bir durum yaratma eğilimi vardır” (Bakhtin, 1984: 111)

Döngüsel argümana göre, ruhun ölmesi veya hala varken ölüm formuna girmesi ve ardından bir beden tarafından ele geçirildiğinde yaşam formuna geçmesi mümkündür (Plato, 1911). Nihai olarak geline nokta, ruhun ölümsüzlüğünün kanıtı olarak döngüsel argümanın varlığıdır. *Phaedo*, “iki bin yıldan fazla bir süredir Batı felsefesinde, teolojisinde ve psikolojisinde derinlemesine kökleşmiş olan bir dizi ikiliğin klasik formülasyonlarını aldığı ufuk açıcı bir formülasyon olarak kabul edildi: ruh ve beden, zihin ve madde, akıl ve duyu, akıl ve duygu, gerçeklik ve görünüş, birlik ve çoğulluk, mükemmellik ve kusurluluk, ölümsüz ve ölümlü, kalıcılık ve değişim, ebedi ve geçici, ilahi ve insan, cennet ve yeryüzü” (Gallop, 1996: ix).

Bakhtin'e göre, eşik, kapı ve merdivenin kronotopik önemi cehennemi bir anda cennete dönüştürme olanağında saklıdır (Bakhtin. 1984: 299). Bakhtin'in Dostoyevski eleştirisi üzerinden değerlendirildiğinde bu, onun eşik alanlarının karakterin ruhsal dönüm noktalarına işaret etmesi ile birlikte düşünülebilmektedir. Döngüsel olarak başlangıç ve sonu bir araya getiren kahramanın yolculuğu, aynı zamanda cennet ve cehennemi de birbirine dönüştürebilen yapıya sahiptir ve bu anlamda bir eşik diyalojik özellik taşımaktadır. Bakhtin bir tür olarak edebiyattan bahsederken şöyle söyler:

“Bir türde daima muhafaza edilen şey arkaikin ölümsüz öğeleridir. Bu arkaik öğelerin türde ancak ve ancak sürekli yenilenmeleri yani zamandaş kılınmaları sayesinde korundukları doğrudur. Bir tür daima aynıdır ama yine de aynı değildir, daima eski ve aynı zamanda yenidir.” (Bakhtin, 1984: 106)

Anlatılar ister arkaik, ister mitik, ister zamanımıza ait olsun, yaratılan dünya ve içinde bulunan insan ve dolayısıyla “kahraman” imgesi kronotopiktir. Sürekli kendini yeniler ancak zamandadır; eski ve aynı zamanda yenidir. Kahramanın yolculuğundaki eşikler de bu özelliği taşır; mitolojiden masallara, edebiyattan sinemaya kadar varolan tüm anlatılar eski ve aynı zamanda yenidir. Mitler kamusal rüyalar; rüyalar ise özel mitlerdir (Campbell, 1972 :14). Temelde insanın yapıp ettiği her şey yine “insan” üzerine şekillenmektedir. Bu sebeple hem anlatılarda hem anlatı yapılarında hem de bunları ortaya koyan kuram ve şemalarda ortak bir biçim bulunmaktadır; insanın döngüsel ve biyolojik zaman ve mekan eşikliği.

2.2. Bulunma ya da Bulunmama Halinde Mekan Olarak Eşik

“Mekan, sosyal bir morfolojidir: yaşayan organizma için formun ne olduğunu deneyimlemektir”

– Henri Lefebvre

Kapalı bir şekil oluşturmak için bir sınır çizildiğinde, sonuç bir iç ve bir dıştır. Sınırlar, iç ve dış arasındaki kontrastı algılanabilir kılan kapalı alanları ortaya çıkarır. Bir sınırın bir çizgi, bir alan veya bir hacim olarak deneyimlenip deneyimlenmediği, yalnızca sınırın kendisine değil, aynı zamanda bağlamına ve boyutlarına da bağlıdır. “Mekanın yaratılması her zaman daha küçük bir mekanı daha büyük bir mekandan ayırmayı gerektirir” ve bu nedenle mekan üretimi de ona çizilen eşiklerin bir sonucudur (Joedicke, 1985: 18). Sınırlardaki açıklıklar, mekanda geçişleri mümkün kılar ve eşikler bir bölgeden diğerine geçiş için bu sınırları kesintiye uğratar; hem sınırın bir parçası hem de onun içinde ve/veya arasındaki boşluklardır.

Eşikte olma hali bölgesel bir geçişle tanımlanmaktadır (Van Gennep, 1960: 192). Bu da geçiş sürecinde mekanın rol oynadığı anlamına gelmektedir. Ancak belirli mekanlar, eşik ortamını diğer mekanlara göre daha fazla sağlamaktadır. Bu anlamda, yerlerin kendileri de liminalite ile ilişkilendirilebilmektedir. Başka bir deyişle, eşik,

bir liminal alan ile deęiřtirilebilir (Turner, 1986:43). Bu bağlamda eşik mekanlarından, geçiř alanlarından ya da liminal alanlardan bahsetmek mümkündür.

Mekan, bireyin hareket ve algıdaki fiziksel deneyimi tarafından belirlenen mimari alandır. Mimari tasarımlarda eşik boşlukları, dięer odalara geçiř işlevini üstlenir; çoęu durumda bu aynı zamanda giriştir. İşlevsel alanlara mekânsal bir önsöz oluřturan geçiř boşluklarıdır (Boettger, 2014: 49).

Eşik mekanları, bir bireyin alternatif bir karřılařmaya doęru ilerlerken rastgele bir duruma uyum saęlamaya yönelik zihinsel ihtiyacının mekansal düzenlemeleridir. Terk edilen mekan ile girilecek mekanın fiziksel-görsel birleřiminin gerçekleřtięi yerdir. Zimmerman’a göre eşik, esasen belirsiz ve tanımlı gereęi geçiici olan bir mekandır; bir geçiř mekan veya sabitler arasındaki boşluktur (Zimmerman, 2008: 5). Kültürel bağlamlarda eşik varlık bir kiři iken, mimari bağlamlarda mekanın kendisidir.

Eşik aşaması, net bir tanımın belirsizlięinin olduęu saf olasılıklardan biridir. Fred Koetter eşik olan bu ara bölgeyi “bilinçli ve bilinçsiz spekülasyon ve sorgulama alanı; somut şeylerin ve fikirlerin birbirine karıřtıęı, parçalara ayrıldıęı ve yeniden bir araya getirildięi “bölge”; hafızanın, deęerlerin ve niyetlerin çarpıřtıęı yer” olarak tanımlamaktadır (Koetter, 1980: 69).

Eşik mekanı ya da burada daha uygun olduęu düşünölen “eşik uzayı” terimi, çeřitli disiplinlerde kullanılmakta ve mekansal ya da zamansal bir geçiř durumunu tanımlamaktadır.

“Eşikler gibi eşik alanları da belirsizlikten beslenir. Çift işleviyle yaşıyorlar: erişim kontrolü ve açma. Buna ek olarak, eşik alanların tasarımı genellikle bir dış veya iç alanın deęiřen uzamsal atmosferlerinden yararlanır. Bir eşik alanının özü, bir giriři yakalamak ve sahnelemektir. Net, planlanmış bir sekans, ziyaretçinin binanın tasarımına girmesine olanak tanır. Böylece eşik alanı yönlendirme saęlar ve hem kelimenin tam anlamıyla hem de mecazi olarak alana erişimi kolaylařtırır. Eşik boşluklarında, insanlar kendilerini bir aradalık durumunda bulurlar” (Boettger, 2014: 50)

Böylece eşik kavramı, sınırın uzamsal formu ile uzamın sınır işlevi arasındaki dinamiklerin anlaşılmasını kolaylaştırır.

Bir eşik mekanı bir geçiş alanı görevi görür. Bu anlamda eşik mekanları hem içerde ve dışarda olmaya, güvenliğe, ihlale; hem de fiziksel olarak arada kalmış bir mekana, bir “yer”de bulunma ya da bulunmama haline işaret etmektedir ve bu anlamıyla zaman ve mekanı içerir. Bu başlığın altında öncelikle yer ve mekan arasındaki tanım farklılıklarına değinilecek olup, sonrasında tanıdık bir mekan olarak ev üzerinde durulacaktır. Eşiğin ikircikli yapısı tanıdık ve tanıdık olmayan arasındaki ayrımı gerektirdiği için daha sonrasında mekanın tekinsizliği üzerine bir değerlendirme yapılacak ve ardından hem uzam hem uzay boyutuyla tanıdık ve tanıdık olmayanın eşiğinde takılı kalmış “eşik mekanları” (liminal space) ele alınacaktır.

2.2.1. Mekan ve Yer

Ritüel çalışmalardan, coğrafyaya, siyaset teorisinden, sanat tarihine ve felsefeden antropolojiye kadar birçok kavrayış yer ve mekan çalışmalarını içerir.

“Mekan”, “her yönde devam eden, var olan her şeyin etrafındaki alan” anlamına gelirken; “yer” ise, bir bölge, kasaba, bina, ev vb. fiziksel ve spesifik bir alana işaret etmektedir²³ (Cambridge Online Dictionary). Mekan, genellikle soyut bir bilimsel, matematiksel veya ölçülebilir kavramla tanımlanırken; yer, insanların belirli bir siteye veya bölgeye yüklediği ayrıntılı kültürel anlamlara atıfta bulunur. İster inşa edilmiş çevrenin maddiliği, ister bedenlerin mekan boyunca hareketliliği veya geleneksel sınırları ve yönetim biçimlerini bozmakla ilgili olsun, mekan ve yer kavramları, tamamen tutarlı yollarla teorileştirmeye meydan okumaktadır (Lawrence Zuika,

²³ Burada “mekan” sözcüğü İngilizce “space”in karşılığı olarak kullanılırken; “yer, “place” sözcüğünün karşılığı olarak kullanılmaktadır. “Mekan kelimesi, Türkçeye Arapçadan geçmiş olup, 'herhangi bir varlığın şu veya bu şekilde bir yerde var olması' anlamına gelen kevn (kefvav-nun) kökünden türemiştir. Dolayısıyla mekan, bir bakıma, varlığın herhangi bir formda var olduğu yerdir. Örneğin kainat kelimesi de bu kökenden türemiştir. Espace, aynı zamanda Türkçede uzay kelimesini de karşılamaktadır fakat mekan bunu karşılamaz, zira Arapçada bunun için bir de feza kelimesi mevcuttur. Dolayısıyla Lefebvre'in kimi zaman mekandan bahsederken, özellikle de fizikle ilişkili tartışmasında uzayı da kastettiğini akıldan çıkarmamak gerekir. Zira espace, Latince spatium kelimesinden gelir ve bu da şeyler arasındaki mesafeyi veya fiziksel bir alanı ifade eder” (Lefebvre, 2014: 7 içinde: Cihan Özpinar, Sunuş). Lefebvre'nin metninin çevirisinde de olduğu gibi, “space” sözcüğünü karşılayan hem mekan ve hem uzay kavramları anlatıya en uygun olacak haliye kullanılacaktır.

2017). Yer, “bir kiři veya grup için zamanla anlam kazanan çerçevesel bir alandır” (Thornton, 2008: 10); insanın deneyimi, rüyası, algısı, tasavvuru ve duyumlarıyla var olan ve içinde dünyada olma duygusunun gelişebileceđi bir mevcudiyettir. Yer, bir mekanda olmakla birlikte farklı bir şeydir: “sosyal normların mekansal bir manzara boyunca eylem olasılıklarını yaydığı bir alandır” (Kolb, 2008: 31). “Uzay”da bulunuyoruz ama “yer”de hareket ediyoruz. Dolayısıyla, bir yer, “göstergebilimsel alan” olarak düşünöldüğünde, içinde anlamların oluştuđu bölgeseleştirilmiş mekanlar haline gelmektedir (Heft, 2021: 9).

Lefebvre'nin üçlü mekansal modeli; algılanan, tasarlanan ve yaşanan mekandan oluşmaktadır (Lefebvre, 2014: 67). Deneyim söz konusu olduğunda mekanın anlamı genellikle yerin anlamı ile birleşir. "Uzay", "yer"den daha soyuttur. Farklılaşmamış alan olarak başlayan şey, onu daha iyi tanıdıkça ve ona değeri yükledikçe yer haline gelir. Mekan, zihinsel bir temsilin basit bir şekilde üç boyutlu projeksiyonu değildir, aynı zamanda duyulan ve ona göre hareket edilen bir şeydir. “Ve pencereyi, kapıyı, geçişin gözden kaybolan ritüelini çerçeveleyen gözdür... Hareket uzamları koridorlar, merdivenler, rampalar, geçitler, eşikler...” (Tschumi, 1996: 111). Bu mekanlar duyu uzamları ile eklemlenir; bedenler bu ara yerlerde hareket etmekle kalmaz, aynı zamanda hareketleri tarafından ve hareketleri aracılığıyla üretilen mekanlar oluşturur.

Mimarlar mekanın mekansal niteliklerinden bahsederken aynı zamanda mekanın konumsal (yer/place) niteliklerinden de eşit derecede söz edebilirler. "Mekan" ve "yer" fikirleri tanım için birbirini gerektirir. Dahası, uzayı harekete izin veren bir şey olarak düşünürsek, o zaman yer bir duraklamadır; hareketteki her duraklama, lokasyonun yere dönüşmesini mümkün kılmaktadır (Tuan, 1977: 6). Bir kapıdan, eşikten ya da bir geçiş nesnesinden söz edildiğinde bir duraklamadan öte, iki duraklama lokasyonunun arasında bir ilerleme durumu, bir eylem mevcuttur. Ancak bu bazen iki durak arasında bir bekleme ya da eylemsizlik olarak da ortaya çıkabilmektedir. Yine de bir geçiş mekanının bir “ara” mekan olduğü gerçeđi değışmez.

Mekanı *a priori* olarak tanımlayan Kant'a göre: “Aslında geometride yapmamız gerektiđi gibi, bir nesne olarak temsil edilen uzay, salt sezgi biçiminden daha fazlasını, yani manifoldun

¹ bir sentezini içerir” (Kant, Eckoff, 1894: 129). Uzak nesnel ve gerçek bir şey değildir, ne bir töz, ne bir iline, ne de bir ilişkidir; bunun yerine, öznel ve idealdir ve dışarıdan algılanan her şeyi koordine etmek için bir şema gibi, sabit bir yasaya uygun olarak zihninin doğasından kaynaklanır (Hatfield, 2006). Buna bağlı olarak Bollnow, kendi mekan tanımını, insan için fiziksel ve psikolojik ve çevre için de özne ve çevre arasında diyalektik olarak inşa edilen ikircikli bir “medyum” olarak verir (Bollnow, 2011). Buradaki “medyum” kelimesi, mekanın diyalektik olarak inşa edilmiş, baştan beri orada olmayan ve özne ile çevre arasında bir ortam aracılığıyla “bir şey” iletmek için bir araç olarak inşa edildiği anlamına gelmektedir

Bollnow’un “fiziksel mekan”dan ayırdığı “deneyimlenmiş mekan” kavramı, somut insan yaşamında tezahür ettiği şekliyle mekanı ele almaktadır; yalnızca psikolojik olarak ya da yalnızca deneyimlenen, resmedilen ve hatta hayal edilen herhangi bir şey değildir, yaşamımızın içinde geçtiği gerçek somut alandır. Yaşanan alan benlik için fiziksel gerçekleştirme ortamı, karşı biçim veya genişleme, tehdit edici veya koruyucu, geçiş yeri veya dinlenme yeri, yurt içi veya yurt dışı gibi karşıt tanımlamaları beraberinde getirir. Bu zıtlıklar insan için mekanı hem destekleyici hem de engelleyici bir konuma getirmektedir.

2.2.2. Tanıdık ve Aşına: Ev ve Eşik

İnsan, uzak deneyiminin öznesi olarak ele alındığında, genel olarak insanın kendisi tarafından deneyimlenen mevcut mekan sıfır noktasına karşılık gelmektedir. Bollnow deneyimlenmiş mekan ve merkez kavramları üzerine kurulu tartışmasında, böyle bir sıfır noktasının insanın uzaydaki geçici ve rastlantısal olarak değişebilir konumunu belirleyebileceğini, ancak öznenin kendi uzayının merkez noktasını belirleyemeyeceğini söyler. İnsan ve mekan arasındaki tekil ve özel ilişkinin altını çizerek; “Bir yandan uzak insanın etrafında uzanır ve onun aşkın durumuna aittir, ama öte yandan salyangozun kabuğunu taşıdığı gibi, insan kendi mekanını yanında

¹¹ 1. Birçok ve birkaç farklı türden (Cambridge Dictionary). 2. Çok sayıda farklı parçaya, öğeye, özelliğe, forma vb. sahip olmak (Merriam- Webster Dictionary). 3. Belirli özelliklere sahip bir topolojik alan. 4. (Kant felsefesinde), daha sonra aktif zihin tarafından organize edilen ve harici bir nesnenin algısı olarak kavramsallaştırılan ayrı duyum öğelerinin toplamı (Collins Dictionary).

taşımaz” der (Bollnow, 2011: 55-56). Burada kastedilen insanın “kendi” mekanı olan evdir.

“Ev” kelimesinin etimolojisine bakıldığında, eski İngilizce’de “mesken, ev, malikane, köy” anlamına gelen “*ham*” ve eski İskandinav dilinde “ikamet edilen dünya” anlamına gelen “*heimr*” köklerinden geldiği görülmektedir. Bu bağlamda dilsel kökenler, bir evin bir kişinin fiziksel ve duygusal olarak bağlı olduğu bir alan olarak kabul edilebileceğini göstermektedir; insanın kendi dünyasının bir parçası, en aşina olduğu yerdir. Bachelard, evin “dünyadaki köşemiz” olduğunu söyler; ilk evrenimiz ve “gerçek bir kozmozdur” (Bachelard, 2021: 34).

Bir evin bir aşına olunan bir yer olması, evi kişinin kendini tanımladığı yer olması gerekliliğini doğurmaktadır. Belirli bir adres aracılığıyla temsil edilen bu kimlik, kişinin yeryüzündeki yerinin iddiasıdır. Ev, kişinin kendi konumunu belirlemenin de ötesinde, aynı zamanda yönünü bulmasına da yardımcı olmaktadır. Bu yönelim, aidiyet yaratarak kişiye psikolojik bir güvenlik duygusu sağlamaktadır. Lefebvre mekanın bilgi ve iktidar tarafından işgal edildiğini söyleyerek, evler, konutlar, yerler ve apartmanlar olarak tanımladığı “özel” mekanlar için şöyle der:

“Tarif edildiğinde, “özel” -Ö-, gayet belirgin bir şekilde, bir giriş, bir eşik, bir kabul yeri ve aile hayatının cereyan ettiği bir yeri içerir; sonra da inziva yerleri, odalar gelir. Her yerin de bir girişi, bir ana noktası, bir inzivası vardır” (Lefebvre, 2014: 174).

Bir mekanı bölen ya da sınırlandıran bir geçiş olması aynı zamanda onun kapalı olma ihtimalini doğurur. Kapının temel bir özelliği, yarı geçirgen denilebilecek özelliğinden kaynaklanmaktadır; eve ait olan kişi serbestçe girip çıkabilir ve evin bir parçasıdır, yabancı dışarıda kilitliken ve yalnızca özel izinle içeri girilebilmektedir. Kendini kitleme ihtiyacında yalnızca tuhaf bir kusurun ifadesini, “zayıflığımızın bir işareti” ya da “genel olarak emin olmadığımıza tanıklık eden bir işaret” olarak ortaya çıkar. Bizi cıvatayı icat etmeye iten korku ve özellikle de diğer insanlardan duyulan korkudur (Bollnow, 2011: 147-149). Kişinin kitleme, engelleme, açma, davet etme, genişletme veya sınırlama derecesi, mekansal deneyimlerin erişilebilirliğini belirler.

Bu fiziksel olarak bir evin, aidiyet alanının koruyucusu olan gerçek bir kapı ve onu açacak anahtar olabileceği gibi, aynı zamanda metaforik olarak da bir anlam taşımaktadır.

“İnsan sınır tanımayan sınır varlığıdır. Ev varlığının kapı tarafından kuşatılması, kuşkusuz doğal varlığın kesintisiz birliğinden bir parça ayrılmış olmak anlamına gelir. Biçimsiz sınırlamanın şekil alması gibi, sınırlılık da ancak kapının hareketliliğinin gösterdiği şeyde anlam ve saygınlık bulur” (Simmel, 1994: 10)

Burada “kapının hareketliliği” onun geçişlilik ve eşik olma özelliklerine atıfta bulunur; yabancıyı içeriye almadığı gibi ev sahibini de fiziksel doğal dünya olan “dışarı”dan soyutlar. Ancak Eliade, dindar insanın açık bir kozmosta yaşadığını ve dünyaya açık olduğunu söyler; tanrılarla iletişim halindedir ve dünyanın kutsallığını paylaşır. Evin ilahi bir karşılığı olarak tapınağı bir örnek olarak benimsersek, tanrının güç alanına girişi sağlayan eşik olarak, özellikle eski dinlerde eşikin sahip olduğu yüksek kültürel önemin kökenini oluşturmaktadır (Bollnow, 2011: 150). Burada sözü edilen eşik, kendi özel gücüne sahip olan kutsal sınırdır. Bu kutsallık Çin kültüründe ve özellikle “Cennet Tapınağı” ve Pekin'deki “Yasak Şehir”de öne çıkmaktadır; yirmi santim yüksekliğe kadar varan kapı eşiklerinin, sakinlerini kötü ruhlardan koruduğuna inanılmaktadır (Boettger, 2014). “İnsan, tanrılarla iletişim kurma olasılığının olduğu bir merkezde yaşamayı arzular. “Onun meskeni bir mikro kozmostur ve bedeni de öyle” (Eliade, 1957: 172-173). Böylece ev-vücut ve kozmos birliği ortaya çıkar. Burada vurgulanması gereken, bu eşdeğer görüntülerin -kozmos, ev, insan bedeni-, başka bir dünyaya geçişi mümkün kılan bir üst açıklığı sergilemesi veya alabilmesidir.

“Bir Hint kulesinin üst açıklığı, diğer adların yanı sıra brahmarandhra'nın adını taşır. Bu terim, kafatasının tepesindeki açıklığı belirtir, ki bu, yogico-tantrik tekniklerde birincil bir rol oynar ve ölüm anında ruhun uçup gitmesini sağlar (...) ölü kişinin ruhunun bacadan (= duman deliğinden) veya çatıdan ve özellikle çatının “kutsal alan” üzerinde uzanan kısmından ayrıldığı inancı. Uzun süreli ölüm ızdırabı durumlarında çatıdan bir veya birkaç tahta kaldırılır,

hatta çatı kırılır (...) beden-kozmosun diğer imgesi olan ev yukarıdan kırılırsa, ruh bedenini daha kolay terk edecektir” (Eliade, 1957: 174-175)

Genellikle paranormal olanı uzak tutmak, kötü ruhların girişine engel olmak için evin pencere pervazlarına ve kapı eşiklerine tuz dökülmesi de artık eve ait olmamış ya da eve hiç ait olmamış bir “yabancı”yı oradan uzak tutacak önlemlerden biri olarak örnek verilebilmektedir. Sabit bir merkeze dayanan mitolojik mekan aynı zamanda sonlu bir mekandır. “Bilinen yerleşik alemin sınırlarının ötesinde, dünya durur” (Bollnow, 2011: 60). Eliade, geleneksel toplumların öne çıkan özelliklerinden birinin, yaşadıkları bölge ile onu çevreleyen bilinmeyen ve belirsiz alan arasında üstlendikleri karşıtlık olduğunu söyler: İlki insanlığın içinde bulunduğu ve bizim bildiğimiz anlamıyla dünyadır, kozmosdur; onun dışındaki her şey artık bir kozmos değil, bir tür “öteki dünya”dır, hayaletler, iblisler, “yabancılar”la dolu kaotik bir uzamdır (Eliade, 1957: 29).

2.2.3. Tekinsizlik ve Mekan

"Kainatta bilinenler vardır, bilinmeyenler vardır ve bunların arasında kapılar vardır."

-William Blake

Tekinsiz anlamına gelen *unheimlich* kelimesi, “bilinen, aşına olunan, ev veya aileye ait olan ya da aidiyet hissedilen” anlamlarındaki *heimlich* kelimesinin zıttı olarak ortaya çıkar; “garip ve gizemli bir şekilde rahatsız edici olandır (Freud, 2019: 36-37). Freud’un üzerindeki etkisiyle bilinen Alman psikiyatr Jensch, kelimeyi şöyle tanımlar:

“ev benzeri huzurlu bir yerde bulunmayan bir kimsenin başına gelen “tekinsiz” bir şeyleri ifade etmek için türetilmişti ve o şey, her neyse tamamen yabancı olunan ya da öyle görünen bir şeydi” (Jensch, 2019: 12).

Jentsch’in tanımı, eski, tanıdık, geleneksel bir dünyayı işgal eden yeni, yabancı ve düşmanca bir şey hissinin yönelim eksikliğinden kaynaklanan temel bir güvensizlik olarak tekinsizlik duygusuna işaret etmektedir; ki tam olarak eşikte bulduğumuz şeydir bu, alışılmış bir mekandan alışılmamış olana bir geçiş.

Daha önce de söz edildiği üzere etimolojik kök, “ev” anlamına gelen *heim* sözcüğüne dayanmaktadır; bu anlamda eve bağlı olarak belirli bir mekansal yönelim önermektedir. Bu nedenle *heimlich*, evin içinde olma fikrini ima eder, dış dünyadan korunan bir yer. Ancak kelimeye olumsuzluk eki (“-un”) eklendikçe özne *heim* çerçevesinin dışına konumlanır (Kim, 2005: 1). Bu nedenle, *heimlich* ve *unheimlich* arasındaki ilişki basitçe karşıt değildir; bunun yerine *unheimlich* zaten *heimlich*’in çekirdeğine entegre edilmiştir. Sözcüğün bu katmanları, evin doğasında bulunan çift yönlülüğü ortaya çıkartır.

Beetschen’e göre sınırların ve psişik “ev”in belirsizliğiyle kışkırtılan korkunun bu özel kaygı türü, “”çift”in, bölünmenin ve egoların permütasyonlarının keşfinden önce, tanımının kendisini dilin çok anlamlılığında bulunur” (Bronstein, Seulin, 2020). Freud da makalesinde *unheimlich* kelimesinin anlamı üzerinde tartışırken olumlusu olan “*heimlich*”in ikinci bir anlamı olarak “gizlenen, bilinmeyen ve saklanan” anlamlarına da gelmesinden söz ederek, burada önemli noktanın *heimlich* kelimesinin birçok anlamı içerisinde aynı zamanda zıt anlamlısı *unheimlich* ile de aynı anlamı taşıyor olmasının üzerinde durur. Gutzkow’dan yaptığı bir alıntıyla; “heimlich olan her şeyin unheimlich ya da tekinsiz olduğu”nu söyler (Freud, 2019: 39). Eve ait olan her şey eve ait olmayana dönüşmeye meyleder, geçiş olasıdır. Ancak kelimenin İngilizce karşılığı *uncanny*, olumlu kökü *canny*’den “bilgi ve beceriye sahip olmak” anlamına gelmekte; dehşet ile nitelendirilen, gücünü açıkça tanımlanmış herhangi bir korku kaynağından çok açıklanamazlığından, gizlenen huzursuzluk duygusundan alan *uncanny* (tekinsizlik) ile kelimenin tam anlamıyla bir zıtlık ortaya koymaktadır. (Vidler, 1994: 23). Tekinsizlik hissi, garip ya da alışılmadık olandan çok, bilinen ve tanıdık olanın garipleştirilmesi ile ortaya çıkmaktadır. Buradaki tekinsiz görünüm, rahatsız edici bir evcilliği, tanıdık olanın görünüşte alışılmadık bir biçimde geri dönüşünü sunar.

Tanıdık bir mekan birdenbire yeni bir şeye dönüşür ve alışılmadık özellikler sergiler.² Sabit gerçeklik paramparça olur ve mekan bir rahatlık ve aşinalık yerinden,

² Bunun tam tersi biçimde de gerçekleşebilmektedir. Freud kendinden örnekleyerek eski yıllarda hastaları evlerinde şimdikinden daha sık ziyaret ettiğini ve birçok kez ön kapıdayken, zili çalmak veya çalmak yerine cebimden kendi kilit anahtarını çıkardığını anlatır. Evlerinde bunu yaşadığı hastaları düşündüğünde, edim hatasının -zili çalmak yerine kendi anahtarını çıkarması- hata yaptığı eve bir övgü niteliğinde olduğunu düşünür; bu, "Burada kendimi evimde gibi hissediyorum" düşüncesine eşdeğerdir

huzursuzluk sergileyen ve alışılmadık bir mekana dönüşür. Bu bağlamda mekan, siyah ve beyazın özelliklerini içinde barındıran gri halin bir arketipi haline gelmektedir. Gri renk³, ne siyah ne beyazdır, bu iki renk arasında geçiştir; tekinsiz mekan da aynı şekilde ne tanıdık ne de yabancıdır, ikisi arasında bir geçiştir. Bilgi eksikliği ve cevapsız sorular ev hakkında bir belirsizlik duygusu yaratır. Sırlar ve sessizlik onu gizemle donatarak dönüştürür.

Dışarı ve içeri, eve ait ya da eve ait olmayan tanımların ötesinde evin kendi içinde sahip olduğu ve tanıdık ile tanıdık olmayan arasında potansiyel eşik alanları da bulunmaktadır; koridorlar, köşeler, bodrumlar... Bir ev ortamı açısından, bilme eksikliği genelde karanlık bir alan ile; bir dolap veya bodrum gibi kapalı bir iç alanla ilişkilendirilir. Duvarların içine hapsedilmiş bu alanlar, içeride kapana kısılmışlık hissi uyandırır. Karanlık alanlar, oturma odası gibi bir evin diğer ana bölümleri kadar aktif kullanılmaz ve bu kullanımsızlık, mekânın ketum doğasını artırır. Böylece karanlık, edebiyatta, sanatta, çeşitli kültürlerde ve dinlerde ölüm, şeytan, yasak ve benzeri kavramlara atıfta bulunan bir alegori olarak yaygın bir şekilde kullanılmaktadır.

“İşaretlerin ve sembollerin en büyüleyici yönü, çok yönlülükleri ve çok katmanlı anlamlandırmalarıdır. Kapılar ve geçitler gibi nesnelerin, birçoğu bilinçli olarak amaçlanan, diğerleri bilinçaltına iletilen, diğerleri ise tamamen kişisel olan bu kadar çok çağrışımlara yol açabilmesi hem bir güç hem de bir zayıflıktır” (Moore, 1981: 202)

çünkü yalnızca kendini iyi hissettiği hastaların evinde gerçekleşmektedir (Freud, 1960: 163). Bu nedenle “ev” öznesi için nasıl tanıdık olandan tekinsize dönüşebiliyor ise; yabancı bir “ev”in de “tanıdık” olana dönüşebiliyor olduğu gerçeğini göz önünde bulundurmamak gerekmektedir. Ancak ana konumuz bu iki yönlü geçişlilikten öte mekanın tekinsizliği olduğundan bu konunun üzerinde durulmayacaktır.

³ Siyah ile beyaz aynı nitelikte değişmezliğin sembolleridir bunun yanı sıra ikisinin arasında kalan gri renk ise; matemle ilişkili olarak; gömülen ölümlerin toprağa karışıp “kül” olması ile ilişkilidir ve ölü mumyalama tanrısı Anubis’in tasvir edildiği renktir. Hareketsiz nesneler üzerinde biriken tozların rengidir. Bundan dolayı ve matemle ilişkisinden dolayı keder ve bunalımla ilişkili olmanın yanı sıra, tecrübelik ve bilgeliğin de rengidir. Aynı zamanda ise ışık ve karanlıkla bağlantılı olarak gölge ile bağdaştırılan renktir. “Hristiyanlıkta pişmanlık, dünyevi ölüm ve ruhani ölümsüzlüğün sembolüdür” (Gardin ve Olorenshaw, 2019: 242). Bu ikircikli konumu ve anlamları rengin kendisinde sahip olduğu özelliği barındırmaktadır; aradalık. Böylece genellikle tekinsiz olanı karşılamak ve rahatsız edici bir belirsizliğe atıfta bulunmak için kullanılmaktadır.

Psikanalistler tarafından önerilen, her binanın bir insan vücudu (kapılar ve pencereler, açıklıklar, sütunlar) veya ruh (bodrumlar - bilinçaltı; tavan araları - zihin, hayal gücü) - olarak yorumlandığından ve bir dizi sembolik ilkeyi birleştirerek giderek karmaşılaşan sistemlerin varlığından söz etmek mümkündür (Cirlot, 1962: 18). Örneklem yine ev üzerine temellendirildiğinde, evin kendi içerisinde de aynı Freud'un buzdağı metaforu gibi; çatı katı, ara kat ve bodruma karşılık; bilinç öncesi, bilinç ve bilinçaltı biçiminde bölünebileceği aşıkardır. Bilincimiz, kim olduğumuzun çok küçük bir bölümünü oluşturur. Başka bir deyişle, herhangi bir zamanda, kişiliğimizi oluşturan şeylerin çok küçük bir kısmının farkında oluruz; olduğumuz çoğu şey gömülü ve erişilemezdir (Freud, 1960: 3-10). Bilincin ötesinde, bilinç öncesi veya bilinçaltı bulunur. Bu, aynı zamanda bilinçsiz olan, bastırılmış gibi davranan ancak özel bir çaba ile erişilebilen ve aktif bilincimizde olmayan parçadır; çocukluk anılarımız gibi.

Bilinçli zihnin içeriği, aktif olarak farkında olduğunuz her şeyi içerir; bu yüzden evin içerisinde, aktif olarak yaşanan ya da sıklıkla gündelik hayatın bir parçası olan alan ile özdeşleşir. Yakından ilişkili bilinç öncesi zihin ise, potansiyel olarak bilinçli farkındalığa çekebileceğiniz her şeyi içerir. Bilinç öncesi anılar her zaman gün yüzüne çıkan hafıza parçaları değildir; belirli bir zamanda belirli bir amaç için çıkarılan ancak bastırılmamış anılardır. Bu bağlamda bilinç öncesi, tavan aramızdır; anılar orada saklanır, girip çıkmak mümkündür, yalnızca dağınık bir şekilde kolilenmiş halde ve yaşam alanından uzakta durur, yeniden erişilebilir. Bunun ötesinde bilinçaltı ise zihnin bodrum katıdır, karanlık, bilinmez ve ayrıca tekinsizdir. Bu anlamda zihnimiz çeşitli bilinç süreçlerinin arasında da eşiklere sahiptir.

Freud, belirli anlarda ve durumlarda, daha önce tam olarak aynı deneyimi bir kez yaşamış ya da daha önce bir kez aynı yerde bulunmuş gibi hissettiğimiz tuhaf duyguyu da mucizevi ve "tekinsiz" kategorisine almamız gerektiğini söyler. Daha önce bir şey yaşamış olma hissine yanılsama demenin yanlış olduğunu, daha ziyade, böyle anlarda daha önce bir kez deneyimlediğimiz bir şeye gerçekten dokunulduğunu, ancak insanın onu bilinçli olarak hatırlamadığını iddia eder. Bunun karşılığı olan *deja vu* duygusu, bilinçdışı bir düşlemin anımsanmasına tekabül eder. Açıklanamayan aşinalık hissini izini sürmek, şimdiki zamanın bir durumunda bilinçsizce hatırlatılan bilinçdışı fantezilere kadar izlenebilir. Tıpkı herkesin kendi deneyimlerinden bildiği aynı türden

bilinçli yaratımlar olduğu gibi, bilinçsiz düşlemler (ya da gündüz düşleri) vardır. Buna ek olarak Freud bir vaka örneği üzerinden *deja vu* duygusunun rüyanın unutulmuş ve bastırılmış bir biçimiyle yalnızca gündüz rüyalarından değil gece rüyalarından da türeyebildiğini savunmaktadır (Freud, 1960: 265-268).

Psikanaliz tarihinde, Freud'dan başlayarak, rüyalar her zaman “bilinçdışına giden yol” olarak görülmüştür. Freud rüyanın, sabah hatırasının uyanık yaşam üzerinde yarattığı ana izlenimden, sanki başka bir dünyadan gelen yabancı bir şey gibi düşünüldüğünden -ve böylece tekinsiz olduğundan- söz eder. Bilinçdışı, bastırılmış veya istenmeyen duyguları, deneyimleri ve saldırgan dürtüleri çözmenin bir yolu olarak rüyalarda kendini ifade etmektedir. Rüyalar, duygusal benlik durumunun bir ifadesi olarak genellikle erken çocukluk ve bağlanma ile ilgili deneyimlere kadar izlenebilen ve gerçek bilince erişim olmadan örtük olarak hafızada saklanan bilinçsiz anılarla ilişkilidir (Freud, 1955). Ayrıca yine *deja vu* ile bağlantılı olarak insanın çoğunlukla bilincinin tavan arasına kaldırdığı çocukluk anıları ile de ortaya çıkabilmektedir. Böylece rüyalar da *deja vu* da birbirleriyle de bağlantılı olarak; arzuların ve bastırılmış dürtülerin, bir yandan da nostaljiye duyulan özlemin ve rüyanın kendi tanımında var olan gizemin bir sonucu olarak tekinsiz bir “bilindışı mekanı” olarak da ortaya çıkmaktadır.

2.2.4. Eşik Mekanları- “*Liminal Space*”

Eşik mekanlarını tanımlamadan önce çeviride ortaya çıkan anlam karmaşasını ortaya koymak gerekmektedir. Dilimizde tam bir karşılığı olmayan “*liminal space*” daha önce de değinildiği üzere “*limen*” kökünden eşiğe atıfta bulunur; “*space*” ise hem bir boşluk ve aralık, hem mekan hem alan, hem de uzay anlamlarına gelmektedir. Direkt olarak “eşik boşlukları” olarak çevirilebilecek olmakla beraber, bu bölümde kastedilen onun fiziksel varlığı ve göstergesi olan mimari karşılığı olduğundan “eşik mekanları” olarak kullanılacaktır. Bunun dışında “eşik boşlukları” olarak kullanıldığında

kastedilen, mekanın arada olma durumunun getirisi olan açıklıktır ve bunun da ötesinde onun görünüşünden öte kendisinde sahip olduğu anlamıdır ya da hiçliktir.⁴

“İç ve Dış hiçbir zaman tüm mekânı kapsamaz: Dış ve İç ayrımında kaybolan üçüncü bir mekân fazlalığı her zaman vardır. İnsan konutlarında, inkâr edilen bir ara mekân vardır: hepimiz var olduğunu biliriz, ancak varlığını gerçekten kabul etmeyiz, görmezden gelinir ve (çoğunlukla) söylenemez kalır (...) Tüm bunlar duvarlar veya zeminler arasındaki dar alanlarda bulunur” (Zizek, 2010: 259-260).

Zizek’in sözleri iç ve dış arasındaki bir nesne olan “kapı” dışında başka bir varlık alanı olduğuna işaret eder; eşik mekanları.

Bir mekandan nesneleri ve insanları kaldırdığımızda orası artık bir yaşam alanı olmaktan çıkar, insanda tanıdık ve bilinmeyen arasında tanımlaması zor bir duygu ortaya çıkarır; bu boşluğun insanda yarattığı bir duygu tam anlamıyla duygusal bir aradalığa tekabül etmektedir. Örneğin, taşınma aşamasında bir ev düşünüldüğünde, bu onun eskiden “yaşanılan” ancak artık terk edilen bir yer olduğu gerçeğini hatırlatmaktadır. Evi “ev” yapan nesneler, anılarla birlikte kaldırılmış, geriye yalnızca duvarlarla çevrili, kapılarla ayrılan betonarme bir yapı kalmıştır; yaşam belirtisi yoktur. Boş bir alışveriş merkezi, boş hastane koridorları, boş otoparklar ve oyun parkları gibi örnekler de normalde kalabalık olup kimsesiz olduğunda tekinsizlik yaratan, “gerçekliğin biraz değiştiği” mekanlardır. Eşik mekanlarındaki rahatsız edici unsur, zamandan ve paradoksal olarak mekandan soyutlanmış olmalarıdır, çünkü ara bir mekan ya da iki mekan arasındaki boşuktur da aynı zamanda.

2019 yılında “4chan” adlı bir internet sitesinde anonim bir kullanıcı “yanlış hissettiren rahatsız edici görüntüler”in paylaşılması için bir başlık açmış ve kendisi de bir fotoğraf paylaşmıştır⁵, böylece yayılan görüntüler bugün “*liminal space*” olarak bilinen şeyin

⁴ Kuantuma göre boşluk bile tam anlamıyla hiçlik değildir, ancak bu çok karmaşık bir problem olmakla birlikte ele alınan konunun ve bu çalışmanın alanının ötesinde bir tartışmanın konusunu oluşturmaktadır. Bu nedenle kastedilenin tam anlamıyla fiziksel bir “hiçlik”ten öte uyandırdığı his anlamında bir hiçlik olduğu notunu düşmenin gerekli olduğu düşünülmektedir.

⁵ Bu fotoğraf günümüzde eşik mekanı (liminal space) estetiğini oluşturan ve artık creepypasta aracılığı ile bir şehir efsanesine dönüşmüş olan “backrooms”un (arka odalar) ilk ve en bilinen örneklerinden

ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu eşik mekanları, ürkütücü, kimsesiz ve çoğu zaman gerçeküstü görünen boş veya terk edilmiş yerleri tasvir eden bir internet estetiğinin konusudur (Diel, Lewis: 2022). Mimari ve fiziksel mekanlardan oluşan bu alanlar, tekinsiz vadiye düştükleri için eşik mekanlarının ürkütücü veya tuhaf bir biçimini sunmaktadır. Tekinsizlik mevcut bir hayaletten çok, rahatsız edici bir musallat olma duygusudur (Vidler, 1994 23). Barthes için “her fotoğraf bir mevcudiyet belgesiye” (Barthes 1981: 87), liminal alan fotoğrafları bir yokluğun mevcudiyetinin belgeleridir.



Resim 2.1,2,3: Liminal Space Örnekleri

Eşik mekanı kavramı, işlevleri nedeniyle doğası gereği geçiş niteliğinde olan koridorlar, bekleme odaları, otoparklar gibi fiziksel alanları kapsar. Genellikle kullanılmadıkları ve “oluş” yerine “geçiş” alanları oldukları için faaliyet ve amaçtan yoksundurlar; başlangıç ve varış noktası arasında aracı noktalar olarak işlev görürler. Bunun yanı sıra asansörler ve merdivenler eşik mekanlarını örneklerini oluşturur; ikisi de yalnızca katlar arası geçişi sağlar, bu mekanlarda çok fazla zaman geçirmek gerekmez, yalnızca işlevseldirler. Ancak bu tür bir mekanda gereğinden fazla vakit geçirmek -asansörde kalmak gibi- ürkütücü ve klostrofobik bir hal alır; sanki hiçbir yere gitmiyormuş gibi sonsuz bir bekleyiştir.

Bu tür mekanlar genellikle “boşluk” anlamına gelen “*kenosis*” ve “görmek” anlamına gelen “*opsia*” köklerinden türeyen “*kenopsia*” kelimesi ile özdeşleşmektedir. Genellikle insanlarla dolup taşan ancak artık terk edilmiş ve sessiz olan bir yerin ürkütücü, kimsesiz atmosferini tanımlamak için kullanılmaktadır (Collins Dictionary).

biridir. Kullanıcılar tarafından ilk olarak, yalnızca "gerçekliğin dışına çıkmadan" girilebilen boş ofis odalarından oluşan bir labirent olarak tanımlanmıştır (creepypasta.com/the-backrooms)

Eşik mekanının estetiği, insanların tasarlanmış bağlamlarının dışında bu tür yerlerle sunulduğunda bildirdikleri benzersiz ürkütücü, nostalji ve endişe duygularıyla ilgilidir. Geçmişte kalmış ama hala var olanıdır, sonun imkansızlığıdır.

Popüler internet üretimlerinin ötesinde eşik mekanları birçok sanat eserinin estetiğinde de görünüm kazanmaktadır. Özellikle bu tür alanları Edward Hopper'ın eserlerinde görmek mümkündür; onu farklı kılan unsurlardan biri bu tekinsiz hissiyatı gün ışığında resmetmesidir. Hopper'ın resimleri realistik ancak aynı zamanda sürrealdır; böylece tanıdık ama aynı zamanda tanıdık olmayan ya da gerçekten biraz farklı hissettiren rüya/kabus sahnelerini sunmaktadır. İzole edilmiş figürleri ve boş sokakları, gerçek hayatın tekinsiz enstantaneleri *Nighthawks* (1942), *Early Sunday Morning* (1930), *High Noon* (1949), *Gas* (1940) gibi eserlerinde görünürlük kazanmaktadır. Bunun yanı sıra özellikle *Rooms by the Sea* (1951) ile yarattığı “büyülü gerçeklik” benzer bir sonsuz uzamsal düzenlemeye sahiptir, Magritte'in çalışmaları ile benzerlik gösteren bu tablo yazlık evinin kapılarından geçen gerçek bir görünümün rüya gibi görünen çarpıtılmış ve izole edilmiş bir sahnesidir.

Hopper, *Morning Sun* (1952) eserinde de yatakta oturan bir kadın figürü boş bir şehre bakmaktadır, yüzündeki ürkütücü, cansız ve ruhsuz bir ifadeyle; gözlerini bile göremeyiz ve bu nedenle “ruhun aynaları”nın yokluğu tablodaki tekinsizliği arttırmaktadır. Aynı zamanda odanın kendisi de kimlikten yoksundur. Eşik mekanlarının karakteristik bir özelliği olan rüyada olma hissine atıfta bulunacak biçimde, anıların ve algıların neredeyse var olduğu ancak algılanan ve görünen gerçekliğe tam olarak dayanmadığı bir rüya sahnesi sunmaktadır. Benzer ama farklı bir başka eşik mekanı olarak Van Gogh'un *Bedroom In Arles* (1888) eserinden söz etmek mümkündür; bu resim Van Gogh'un diğer tablolarında da olduğu gibi gerçekliğe değil kendi algısındaki gerçekliği tasvir etmektedir. Kardeşi Theo'yayazdığı mektupta yatak odasını “yeniden” üreten bu resmin belirli bir dinlenme ve rüya çağrışımında bulunduğunu söylemektedir. “(...) Ve hepsi bu kadar. Panjurları kapalı olan bu odada başka hiçbir şey yok. Kare şeklindeki mobilyalar, duvardaki portreler, ayna, şişe ve bazı kostümler değişmeyen bir dinlenmeyi ifade

ediyor olmalı” (Van Gogh, 1888)⁶. Van Gogh başka bir mektubunda sanatsal hayatın gerçek hayat olmadığını söyler ve resimleri için “tüm hayatımı alacağı ve bana hiç yaşamamışım gibi görüneceği” fikrinden duyduğu endişeden bahseder. Van Gogh kendi resimleri için “ben sonsuzu resmediyorum” der (Grant, 2014: 59). Böylece yatak odasının tanıdık havası kendi gerçekliğine bürünerek sonsuz ve belirsiz, bir yandan rahatsız edici bir boşluğu barındıran ama aynı zamanda aidiyetin yabancılığı hissiyle kaplı bir eşik mekanı haline gelmektedir. Edward Hopper’ın kişisiz büyü gerçek odası da olsa, van Gogh’un kendi yatak odasının boş bir tasviri de olsa burada varolan his onu bir “eşik boşluğu” haline getirmektedir.



Resim 2.4.: Edward Hopper, *Morning Sun*, 1952.

Resim 2.5.: Vincent Van Gogh, *Bedroom in Arles*, 1888.

Bir eşik mekanı yalnızca fiziksel bir mekan olmanın ötesinde duygusal bir eşik mekandır. İnisiyasyon ritleri ile de ilişkili olarak hayatın bir döneminden diğer bir dönemine geçişe işaret eder; çocukluktan ergenliğe ya da ergenlikten yetişkinliğe olduğu gibi. Hayatın bu ara dönemleri genelde bir daha asla yaşanılmayacak bir deneyimi geride bırakmak ile ilişkilidir; bu nedenle eşik mekanları çeşitli temsillerinde boş çocuk parkları ve oyun alanları olarak da görünürlük kazanmaktadır. Kuşkusuz ev sayesinde anılarımızın büyük bir bölümü yerleşecek bir yer bulur; hele de evin mahzeni ve tavanarası ve koridorları varsa, anılarımız da niteliği gittikçe belirginleşen sığınaklar edinir. Ömrümüz boyunca kurduğumuz düşlerde dönüp dönüp geliriz buralara (Bachelard, 2021: 38). Bu mekanlar hafıza mekanlarımızdır.

⁶ “Letter from Vincent van Gogh to Theo van Gogh Arles, 16 October 1888” <https://www.webexhibits.org/vangogh/letter/18/554.htm>

“Hafıza mekânları, öncelikle kalıntılardır. Bir tarih içindeki anma bilincinin sürüp gittiği uç tarz (...) Doğası gereği yeniye eski üzerinde, genci yaşlı, geleceği geçmiş üzerinde saymak demektir bu. Müzeler, arşivler, mezarlıklarla koleksiyonlar, bayramlar, yıldönümleri, anlaşımlar, tutanaklar, anıtlar, kutsal yerler, dernekler, bunlar bir başka çağın tanıkları, sonsuzluk hayalleridir” (Nora, 2006: 23)

Sözünü ettiğimiz anlamda eşik mekanlarının nesnelerden arınmış hali ve boşluğu, anıları barındıran bu sığınakların da geri dönülemez olmasına, kaybedilen geçmiş zamanın düşünün sembolik tüm öğelerinin de kaybına işaret eder. Bachelard’ın tanımıyla “geçmişimizin tiyatrosu olan hafızamızın dekoru” (Bachelard, 2021) eşik mekanlarında yerini boş bir sahneye bırakmıştır artık.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

EŞİKTEN GEÇİŞİN GÖRSEL İMGESİ

Sinemanın kendisi aynı zamanda bir kapı işlevi görmektedir; bir dünyadan diğerine geçişe olanak veren -bu durumda içinde bulunduğumuz dünyadan kurmaca olana- bir yapıya sahiptir.

Mekan ve zaman kategorileri sinema için o kadar temel bir öneme sahiptir ki, birbirine bağlı bu iki kavram ve bunların sinematik üretimleri, anlam yaratımının temel unsurlarını oluşturmaktadır. Kendine özgü bakış açısıyla sinematik kamera, mimari mekanı dönüştürme yeteneğine sahiptir. Mimari mekanın temsili olarak sinematik mekan, çerçeveleme ve kurgulama yoluyla, görüntünün belirli niteliklerine odaklanmaktadır. Böylece sinema, tüm bu bağlam düşünüldüğünde gözden kaçabilecek detaylarıyla mekanın kendine özgü ve bireysel yönlerini vurgulamaktadır.

Fiziksel olarak mekanı bölen ve aynı zamanda birleştiren eşik ve kapılar insanoğlu için her zaman bir geçişi simgelemesinin yanı sıra bilinmezliği ve konfor alanından başka bir alana geçmeyi, ayrılmayı kopmayı ya da uzaklaşmayı da simgelemektedir. Bu geçiş kimi zaman arzu edilen, kimi zaman istenmeyen ya da korkulan, bazen ise zorunlu ya da tesadüfi olabilmektedir. “Nesnelerin faydalı işlevleri insanoğlunun onlara olan bağımlılıklarını arttırmıştır. Bu aletler ister şöyle, ister böyle olsunlar, hepsinin özel birer kullanım amacı vardır” der Bazin, Chaplin’in nesneleri kullanmadaki ayırt edici yönünü *A Day’s Pleasure (1919)* filminde her kapıyı açtığında eski Ford otomobilin motoru durdurduğu sahneyi örnekleyerek (Bazin, 2011: 135). Aynı Chaplin’e hizmet ettiği gibi, kapılar, birçok filmde farklı görünümeler kazanarak bir eşik nesnesi ya da geçişi sağlayan bir portal, bir ayna ya da gerçekten bir kapı olarak işlev gösterebilmektedir.

Sinema evreni içerisinde kapılar, bulunduğu bağlama göre sınırsız sayıda şeye işaret edebilmektedir. Bir kapı, bir karşılama noktası, bir engel ya da dünyalar arasında bir bağlantı işlevi görebilmektedir; bir giriş ve çıkıştır, geçitler ve portallar, geçiş ve zamanla bağlantılıdır. Ayrıca bu her zaman bir kapı olmak zorunda değildir, bazen başka bir obje olabilmekte, bir maske, bir hap olarak; kapı olmayan bir kapı, bir geçiş nesnesi ve bir eşik olarak kendini gösterebilmektedir. Bu bölümde amaçlanan, dünyalar arası geçişi, sembolik olarak “kapı”yı temel alarak mekansal ilişkileri üzerinden ortaya çıkarmak, fiziksel ve psikolojik olarak geçiş ve eşik kavramlarını bu çerçevede incelemek ve yansımalarını bu ilişkiler ağı üzerinden tartışmaktır.

3.1. Mekanın Sahibi Kapılar

Filmin akışı içerisinde doğru kullanıldığında derin ve karmaşık bir hikaye anlatımına yardımcı olacak bir kapılar, farklı ve kendinde bir anlam kazanmaktadır. Mekanın kapılarını, giriş/çıkışlarını ve eşiklerini sahneye dahil etmek, filmin karakterleri ve temaları hakkında ek bilgiler iletmekte, aynı zamanda konumu basit ve etkili bir şekilde kullanılabilmesine katkı sağlamaktadır.

Hikayeleri oluşturan karakterlerdir. Bir karakter olmadan anlatılacak bir hikaye yoktur, sadece bir sürü manzara vardır; karakterler bir hikayenin var olabilme nedenidir. Bir filmde bir karakterin formülü; diyalog, görünüm (fiziksel) ve hareketin birliğinden oluşmaktadır ve bunun da ötesinde bu formülizasyonun çeşitli karakterlerin birbirleriyle olan ilişki biçimlerinde anlam kazanmaktadır. Hareketin ve bazen de hareketsizliğin nesnesi olan kapılar bu anlamda karakter ilişkilerinin de belirleyicisidir. Sinematik mekanın yaratımında kapılar, karakterin duygusal durumu ya da karakterlerin karşılıklı duygudurumlarını belirlemede etkili bir araç olarak, çoğunlukla duygusal bir bariyerin fiziksel bir temsili olarak kullanılmaktadır. Bu bariyer bazı durumlarda ortadan kalkarak iki karakteri birbirine yaklaştırır ancak bazı durumlarda da ikisi arasına bir set çeker.

Godfather serisinde Michael ve Kay’ın ilişkisinde kapılar belirleyici rol oynamaktadır. *The Godfather (1972)*’nin sonunda Michael ve eşi Kay tartışır, bu sahnede Michael önce işi ile ilgili soru sormaması için Kay’e kızar ardından tek bir soru hakkı olduğunu

söyler, ancak cevabı yine yalandır. Bunun üzerine Kay içki koymak için odadan çıkar, buradaki kamera kullanımı ikisinin arasındaki gerilimin görsel bir temsilidir. Kamera, Kay ile birlikte odanın dışına ancak kapı boşluğundan içerisinin görüleceği şekilde konumlandırılmıştır. İçeride Michael “aile”den insanlar ile el sıkışır ve konuşurken Kay dışarıdan onları izler ve ardından Michael’ın adamlarından biri kapıyı kapatır ve film biter. *The Godfather Part II* (1974)’de de Kay’in çocuğu aldırması sebebiyle araları bozulur, filmin sonlarına doğru Kay ile Michael’ın karşılaştıkları sahne yine kapıyla bölünür ve yine kapı Kay’in yüzüne kapatılır, bu sefer Michael tarafından.

Kapı eşikleri karakterler arası çatışmalar için de uygun mekanlardır; iki insanın dünyalarının uç noktalarının buluştuğu yerlerdir. Bazıları bu buluşmayı kabul ederken, bazıları kapıyı kapatır. Bu sahnede ayrıca kapı kapandıktan sonra Kay’in ağlama sesinin duyulması ve içeride kalan Al Pacino’nun (Michael) oyunculuğu sahnenin vurgusunu da arttırmaktadır. İlk filmde kapıdan çıkma kararı hem olanlara göz yumması hem de “aile”nin dışında kalmayı kabullenmesi ancak bir yandan da dışarıda bırakılması iken; ikinci filmde Michael tarafından yalnızca ailenin değil hayatının da dışında bırakması kararına işaret etmektedir. Böylece kapı, dahil olma ya da dahil etme temelli olarak karakter ilişkilerinin bir temsili haline gelmektedir.



Resim 3.1.: *The Godfather* (02:52:43)

Resim 3.2.: *The Godfather Part II* (03:07:12)

Her şeyden önce kapı işlevsel olarak iki mekanı birbirinden ayıran ve aynı zamanda birbirine bağlayan ikircikli bir anlama sahiptir; hem giriş hem de çıkıştır. Sınırları çizerek kimin gidiyor kimin kalıyor olduğunu belirler ve böylece ayrılıkların mekanıdır. *Gone With The Wind* (1939) filminin son sahnesi sinema tarihinin belki de en bilindik ayrılık sahnelerinden biri olarak bunun bir örneğini verir; filmin sonunda

Rhett artık Scarlett'ın iki erkeğin aşkının "eşiğinde" kalması durumuna katlanamaz ve kapıdan çıkmaya karar verir: "Doğrusunu istersen canım, umrumda değil". Bu sadece aşk ve vatanseverlik hakkında trajik bir hikaye değil, aynı zamanda sonsuza dek kayıp bir çağa duyulan özlem olarak, adının tam anlamını veren bir filmidir; "rüzgar gibi geçti". Rhett'in gidişinden sonra Scarlett toprağın tek önemli şey olduğunu farkederek, evi olan Tara'nın kıvılcık topraklarına geri dönmeye karar verir, oraya giderek Rhett'i geri kazanmanın yolunu düşünecektir. Filmin kapanış planı bu anlamda önem taşır, bir ağaç silüeti ve yanında Scarlett; geçmişini ve gelecek planını birbirine bağlayan köprü, şu "an"ı, yani hayatının axis mundi'si.



Resim 3.3-4.: *Gone With the Wind* (03:46:35) (03:48:39)

Ayrıca bunun aksine kavuşmanın da alanı olarak, aradaki sınırın yok olmasına ve birleşme eylemine de işaret etmektedir. Bir filmde kapı eşiğinde kavuşma, genellikle birbirinden ayrılmış veya uzun süredir görüşmemiş iki karakterin yeniden bir araya geldiği bir sahneyi ifade eder. Kapı, geçmişleri ve gelecekleri arasında veya iki farklı dünya arasında sembolik bir eşiktir. *The Graduate* (1967)'nin son sahnesinde Benjamin, kapalı kilise kapısına rağmen arkadaki merdivenden kapının üzerindeki cam balkona çıkar, Elaine'in düğününü yarıda keser ve birlikte kilise kapısından koşarak kaçarlar. Bu sahnede başta kapıyı açamayışı ilk bariyeri oluştururken bulunduğu balkonvari yapının camla kaplı olması onu yarı geçirgen bir bariyerle ikinci bir engel haline getirmektedir. Ancak kapının aksine camın geçirgen özelliği Elaine'in Benjamin'i görmesine ve duymasına izin vererek onların kavuşmalarını sağlar. Böylece çift, başta Benjamin'e açılmayan kilise kapısından tüm kargaşaya rağmen kaçmaktadır. Burada yine önemli olan bir nokta, kaçabilmek için Benjamin'in kilise kapısına sıkıştırdığı haçtır. Böylece kutsal mekanın kapılarını daha önce de sembolik anlamından söz edilen anahtar "haç" ile kilitler ve kutsal buluşmalarının önündeki

engellerden kaçabilmelerini sağlar. Böylece kapı eşiği, bir kavuşma mekanından aynı zamanda özgürlüğe giden bir kaçış ve kilitlenme eşiğine de dönüşmektedir.



Resim 3.5-6.: *The Graduate* (01:42:12) (01:43:47)

Kapı bir kaçış olduğu kadar kaçamayıştır da aynı zamanda; *Serpico* (1973) filmindeki vurulma sahnesi gibi. Bir polis olan Serpico uyuşturucu baskını sırasında kapı aralığına sıkıştırılarak yüzünden vurulur. Bu, geçmişe dönüşle anlatılan tüm hikayeyi oluşturduğu için filmin hem açılışı hem de kapanışıdır. Sahnede Serpico kapıyı tıklatarak kapının açılması için tetiğini çektiği silahıyla beraber beklemektedir. İçerideki suçluyu dışarıdaki tehlikeden -bu durumda tutuklanma ya da vurulma- koruyan kapı, suçlunun elinde adeta bir kalkan görevi görerek polisi kapı açılrsa bile dışarıda ve hatta kapı boşluğunun tam arasında sıkıştırır. Burada suçluyu içeride tutarak sivil halkı güvende tutan hapisane kapısının tersi bir mantıktan söz etmek mümkündür; suçlu kendini içeri kapatarak güvenceye alır. Böylece kapı aynı zamanda güç belirten bir nesne haline de gelmektedir. Kapının arkasında olan kişi, dışarıdan içeriye girmeyi ya da girememeyi belirleme gücüne sahip bir “eşik bekçisi” haline gelmektedir. Filmin kurgusu, özellikle Serpico'nun hayatına yönelik saldırının sahnelendiği, kapıdan kaçmak için mücadele eden polisin aynı anda tahta tarafından çizilen elinin yakın planı ve yüzündeki çaresizliğin görünümü ile gerilimi ve sıkışmışlık hissini, kaçamayışı daha da vurgulamaktadır. Böylece eşiğin boşluğunun koruyucu bariyeri olan kapı polisin arada ve arasında tutsak kaldığı fiziksel olarak açık bir kapalılık sağlamaktadır.



Resim 3.7-8.: *Serpico*

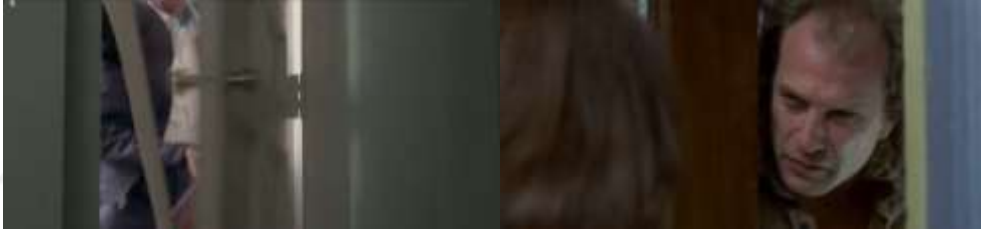
Kapılar bu örnekte olduğu gibi kimin içeride kimin dışarıda kalacağını belirlemektedir; güvenli olan ile olmayan arasında bir eşiktir; tehlikeyi içeride tutan hapishane ve tımarhane hücrelerinin kapıları bunun en iyi örneklerini oluşturmaktadır. Kapının görüntüsü, aynı anda görünüşte birbirine zıt iki kavramı çağrıştırmaktadır; güvenlik ve yeni, bilinmeyen ve bazen de tekinsiz olabilen daha geniş gerçekliğe doğru bir eşiği aşma fikrine işaret etmektedir. Örneğin *The Silence of the Lambs* (1991) filminde kapı, Clarice ile Hannibal Lecter arasındaki sahnelerde kullanılmaktadır. Burada aynı zamanda kapının yapıldığı madde de önemli bir detay olarak ortaya çıkmaktadır; Lecter'ın hücresinin kapısı, diğer hücrelerin parmaklıklı demir kapılarının aksine camdan yapılmıştır; görmeye izin veren ama fiziksel etkileşimi ortadan kaldıran bir kapıdır bu, aynı zamanda şeffaf olma özelliğiyle de görünmez bir sınır olarak Lecter ve Clarice arasındaki mesafeyi de yok etmektedir.

Hannibal'ın daha sonra kapatıldığı parmaklıklarla çevrili hücre odanın kendisi, dışarısı ile sınırlarını çizen kapının kendisi haline gelmektedir. Ona yemek vermek için içeri giren gardiyanlar tehlikeye giden kapıları açar ve bu bariyeri ortadan kaldırır, Lecter'ın parmaklıklı odasının kapısından çıkışı ve odanın içerisinde yerde duran gardiyanların ceseti, kilitlenme ve kaçış, içerisi ve dışarısı, güvenli ve tehlikeli olanın ilişkilerini altüst etmektedir.



Resim 3.9-10.: *The Silence of the Lambs* (00:12:32) (01:18:20)

The Silence of the Lambs'teki bir diğer önemli kapı sahnesi ise Buffalo Bill ile Clarice'in karşılaşmasıdır. Kurgu ile anlatımı güçlendirilen bu sahnede, yanlış eve giren FBI ajanları ve Buffalo Bill ile kapı eşiğinde konuşan Clarice'in görüntüleri birbirine paralel olarak gösterilmektedir; FBI'ın kırdığı kapılara karşılık, Clarice ve Bill'in kapı aralığında gerçekleşen temkinli ve denetimli ilişkisi. Ancak Bill'in Clarice'i kapıdan içeri alma kararı yine dengeleri değiştirir, içeriye sahip olanın gücü artık içeride bulunma hakkına sahip olanın gücüne dönüşür. Kapıdan kendini kabul ettirmek kahramanın yolunda bir sınav olarak düşünülebilmektedir; öte dünyaya geçişte verilen sınav gibi. Clarice kapıdan geçer ve böylece kapı eşikleri arasında süren kovalamaca Clarice'i Buffalo Bill'in canice ve korkunç eylemlerini gerçekleştirdiği bodrum katının kapısına çıkartır; katilin bilinçdışının en karanlık noktasına.



Resim 3.11-12: *The Silence of the Lambs* (01:40:05) (01:40:39)

Kapılar, temsillerin ötesinde özellikle sinemanın görsel ve işitsel anlatı yapısına hizmet eden ve anlatıyı destekleyen bir araç olarak da kullanılabilir. Enformasyonun ne kadarının seyirci tarafından “izleneceğine” yönelik kurgu dışı, ancak sahne içi bir işlev görebilmektedir. Birçok filmde örneği görülebileceği gibi kimi zaman yönetmen kadrajını kapıya göre ayarlar, karakterler içeri girdikten sonra kapı kapanır ve izleyici içeride olanlara yalnızca “kulak misafiri” olur. Bu tercihle yönetmen seyirciden sinemanı doğası gereği var olan enformasyon kanallarından birini alır; seyirci olayın dışarısına itilir ve çoğu durumda bu, seyircide gizem duygusu uyandırmakta ya da özdeşleşmenin dışında tam bir “tanık olma” hissi yaratmaktadır.

Bazı durumlarda ise yönetmen özdeşleşme ile ortaklaşan gerilim hissini yaratabilmek için seyirciyi de karakterle birlikte odanın içerisine hapseder. Çoğunlukla “evdeki katil” temalı filmlerde kullanılan bu yönetmen tercihi, bu sefer karakterin anına izleyicinin de dahil olması ile gerçekleşir. Örneğin *Scream 3* (2000)'ün başında Cotton

Weary'nin sevgilisi Ghostface'den kaçarken kendini odaya kapatır ve kız içerideyken izleyici de onunla birlikte hapsolmaktadır, bıçağın kapıya sapladığı sahnede Ghostface'in içeriye girip giremeyeceği kızla birlikte odada kalan izleyiciye de gerilimi hissettirmektedir, aynı *The Shining'in* (1980) ünlü kapıya saplanan balta sahnesi gibi. Ayrıca ses değiştiren cihaz yüzünden Ghostface'in Cotton Weary olduğunu sanan sevgilisi aynı zamanda onun Ghostface olduğunu da ses cihazını kapaması ile birlikte kapının arkasından gelen sesin değişmesi ile anlamaktadır. Böylece bu sahnede kapının kendisi koruyucu bir bariyer olmanın ötesinde, bir enformasyon kanalı ya da şaşırtıcı unsur olarak da kullanılmaktadır.

Bu iki durum karşılaştırıldığında seyirci, birincisinde dışarıda kalıp olaylara mesafeli bakışa sahip olmaktadır. İkinci durumda ise seyirci kapının iç tarafında kalıp hapsolmuş olmaktadır. Her iki durumda da kapının diğer yüzüne karşı bir "gizem" yaratmak amacı güdülse de, ilkinde merak ile karışık olan bu bilmeme durumu ikincisinde gerilimin ağır bastığı bir sıkışmışlık hissini beraberinde getirmektedir.

Sinemada her kesme ile birlikte her yeni sahne yeni bir enformasyon kaynağı oluşturmaktadır. Kimi zaman yönetmen henüz gerçekleşmemiş ya da henüz karakter tarafından tanık olunmamış bir olayın ön bilgisini de yarı açık bir kapının aralığından, kapının altından içeri ya da dışarı yansıyan bir ışıktan ya da anahtar deliği aracılığıyla vurgulayabilmekte ya da seyirciyi gerçekleştiren olaya dair bilgilendirebilmekte veya yine yalnızca bir kısmını göstererek meraklandırabilmektedir. Bu bağlamda sinemanın görsel gücünün kadraj içi bilgiyi duygu ile eklektik bir şekilde yaratmakta yatmakta olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Sonuç olarak eşiklerden oluşan anlatıların görsel işitsel yaratımı olan film üretiminde, kapıların sinematik bir teknik olarak kullanıldığını söylemek mümkün görünmektedir.

3.2. Tekinsizliğiyle Grileşen Eşik Mekanları

Genel olarak, sinema ve filmlerde kapı ve eşiklerin kullanımı, filmin türüne ve hikayesine bağlı olarak farklı bağlamlar ve yorumlarla anlamı iletmek ve geçiş ve değişim duygusu yaratmak için güçlü bir araç olarak hizmet etmektedir. Eşik mekanları bekleme alanlarıdır ve bilmek ile bilmemek arasında geçiş mekanlarıdır.

Eşik mekanları kişiseldir, bu nedenle spesifik tek bir şeye işaret etmez; garip bir şekilde tanıdık yerlerdir. Böyle mekanlar eşik hissini yaratarak, tekinsiz, rahatsız edici, nostaljik ya da uğursuz tuhaf bir his uyandırmaktadır.

Özellikle tür olarak ele alındığında korkunun bir alt başlığı olarak rahatsız edici liminal mekan örneklerinin sonsuz bir listesini yapmak mümkündür. Hatta perili evlerin, “zamansız” mecazının bir eşik alanı olarak görülebileceği bile düşünülebilmektedir. Ancak bu, oldukça büyük bir örneklem ortaya çıkartmaktadır; her korku filmi, kitap, şiir ve hikayenin liminal olduğu anlamına mı gelmektedir ya da sınırlayacak olan çizgi nereye çekilmelidir? Daha önce de belirtildiği üzere mekanın hissiyatı ile bağlantılı olduğu için, tanımı da kişisel olarak yaratılan bu mekanlar, herkeste aynı düzeyde nostaljik tekinsizliği ya da duyguyu yaratmamaktadır. Yine de bitişlerin ve başlangıçların yokluğu ve sonsuz bir hiçlik duygusu ile ortaya çıkan zamandan ve mekandan soyutlanma hissiyatı tüm bu görünümelerde ortak temaları oluşturmaktadır. Bu bölümde amaçlanan, daha önce “ne”liği üzerine tartışılan eşik mekanlarının filmlerdeki görünümelerini ve temsillerini ortaya çıkarmaktır.

Klasik korku sinemasının en iyi eşik anlarından biri şüphesiz *The Shining* (1980)'dir. Filmin tamamı, kendi içinde eşikte olan bir fikre dayanmaktadır: Banliyöde yaşayan bir aile, aylarca terk edilmiş bir otele giderek insanların dönmesini beklemektedir. Eşik mekanları söz konusu olduğunda, onların yalnızca belli bir aşamadan aşamaya ya da mekandan mekana geçişi sağlayan alanlar olduğunu söylemek mümkündür; orada rahatsız edici olan şey, gereğinden fazla bulunma halidir: asansörde kalmak ya da bir otelde mahsur kalmak gibi. Kubrick hem genel bir mekan olarak oteli, hem de mekanın içinde bir tasarım olarak asansörü kendi rahatsız edici anlamlarından öte bir “dehşet” unsuru olarak kullanmaktadır. Otelin göze çarpan bir örnek olmasını sağlayan şey, otelin gerçek görünümüdür. Overlook, birinin bir otelin nasıl görünmesi gerektiğine dair çarpık hafızasından yola çıkarak tasarlanmış bir otel gibi hissettirir; dar koridorlar, aşırı parlak renklere karşın pastel tonlar, rahatsız edici sessizlik ve hiçbir yere çıkmayan geçitler. Overlook otelinin liminal görünümü Kubrick’in sinematografisinde saklıdır, atmosfer ve ışıklandırma rahatsız edici bir tondadır. Bunun yanı sıra soundtrack’ler de “liminal müzik” diye adlandırılabilir kadar atmosfere uyum sağlamaktadır; örneğin balo salonunda çalan caz müziği aşırı derecede nostaljik

notaları filme sağlar. Overlook otelinin estetiği, sadece gerçek bir geçiş halini değil, aynı zamanda bizimkine benzeyen ama biraz farklı bir dünyaya açılan bir portal gibi hissettirmektedir.



Resim 3.12-13-14: *The Shining*

Korku medyasında bu tür rahatsız edici eşik alanının başka birçok harika örneği bulunmaktadır. *It Follows* (2014) filminde Jay’i takip eden isimsiz, şekil değiştiren korku, paranoyanın cisimleşmiş hali olarak tanımlanabilmektedir. Sadece onun görebildiği tehdit, bir evin çatısında duran çıplak bir adamdan, kasıtlı olarak ona doğru gelen gülümsemeyen yaşlı bir kadına kadar her türlü biçime bürünebilir. Ortaya çıktığında, genellikle önce uzaktan, ifadesiz bir zombi gibi yavaşça ona doğru ilerler; koşan bir zombidense yavaşça üzerimize gelen bir zombi her zaman daha tekinsizdir. Jay defalarca kaçsa da, onun oralarda bir yerde olduğu ve tam yerini bildiği hissinden asla kurtulamaz; böylece bu kovalamaca varlığın kendi tekinsizliğiyle birleşen soğuk ve yalnız banliyö bölgesindeki sonsuz bir kaçışa işaret etmektedir. Ayrıca filmde bulunan havuz sahneleri de kendi bağlamında önem taşımaktadır, su yüzeyi, dünya alemi su aleminden ayıran bir engel olduğu için eşik niteliklerine sahiptir. Suyun niteliğin o kadar çok yönü vardır ki, ilişkileri çeşitli şekillerde ifade edilebilir, ancak her zaman tek bir sabit faktör ortaya çıkar: formun askıya alınması yani herhangi bir sabit formun olmaması; bir yanda maddi, canlı dünyanın döllemesi ya da yenilenmesi, diğer yanda manevi dünyanın arınması ya da yenilenmesi işlevleri (Cirlot, 1962). Böylece filmde Jay’in havuza koruma amaçlı girmesi onun korunaklı ana rahmine geri dönmesine bir atıf olarak yorumlanabilmektedir. Ancak “Suyun kırılması” ile güvenlik bariyeri aşılmaktadır.

¹ . Bunun yanı sıra bu belirsiz varlığın musallat olma biçimi de cinsel ilişki yoluyla aktarmaya, “masumiyetin” kaybına işaret etmektedir. *It Follows*’ta yüzme havuzları, çocukluk masumiyetinin ve kelimenin tam anlamıyla ölümden kaçınmanın sürdürülebileceği yerler olarak, mekanda olduğu kadar zamanda da eşik mekanları olarak ortaya çıkmaktadır.²



Resim 3.15-16-17: *It Follows*

The Lighthouse (2019)’da karakterlerin fiziksel olarak mekandan ve zihinsel olarak zamandan sapmış olmasıyla gerçeklikten kopmuş bir eşik durumuna işaret ederek deniz fenerini bir eşik mekanı olarak sunmaktadır. Deniz fenerleri, kara ile deniz arasındaki sınır boşluklarını işgal eder. Bir deniz fenerinde başlama ve durma hissi yoktur, sadece sonsuz bir ışık dönüşü vardır. Genellikle insanların gerçekten var olmaması gereken ve normal toplum kurallarının geçerli olmadığı mekanlardır; izolasyon ve yalnızlık mekanlarıdır. Siyah beyaz çekilmiş olan *The Lighthouse*’da uzun, fırtınalı günler boyunca deliliğe dönen iki deniz feneri bekçisinin hikayesi anlatılmaktadır. Eşik estetiği, kafa karıştırıcı atmosfere daha da katkıda bulunmaktadır; kontrastla ortaya çıkan koyu siyah gölgelerdeki renk eksikliği, biçim ve ayrıntıların yerine şekil ve silüetleri vurgulayarak tanıdık nesne ve yapıları “yabancı” bir hale getirmektedir. Neredeyse tüm filmi kaplayan sis görünümü, zamanda donmuş ve gerçeklikten kopmuş bir rüya hissi ortaya çıkartır. Bunun yanı sıra Howard karakterinin de ruhsal olarak, geçmişte işlediği bir suç nedeniyle bir tür arafta sıkıştığı yorumunu yapmak da mümkündür; aynı zamanda fiziksel olarak da bir eşik mekanında sıkışarak bunun yargısını yaşar. *The Lighthouse*’un birçok özelliğinin yanı sıra ayırt edici özelliği soyut zaman ve mekan önermesidir; “*Bu kayanın üzerinde ne kadar kaldık? Beş hafta mı? İki gün mü? Hatırlamama yardım edin.*”

¹¹ İngilizce’de doğum öncesi suyun gelmesi “water breaking” olarak adlandırılmaktadır; fetüsü çevreleyen kesenin “kırılması”dır.

² Aynı zamanda internette ortaya çıkan “liminal space” lore’unun önemli bir parçasını oluşturan “poolrooms” (kapalı havuz) kategorisi ile de özdeşleşmektedir.

Zaman ve mekanın farklı işlediği bir diğer eşik bölgesi ise uzaydır. Uzay boşluğu sonsuz olarak büyüyen ve bu anlamda sonsuz kayboluşa neden olabilecek düzeyde bir tekinsizlik ve eşik alanıdır. Bunun yanı sıra zamanın, dünyada işleyen zamandan başka bir akışta ilerliyor olması, yalnızlık ve bazen de yalnızlığın içinde yalnız olmama hissi uzayla bağdaştırılabilmektedir. *2001 Space Odyssey* (1968), *Moon* (2009), *Solaris* (1972) gibi filmler bu anlamda yine hem zaman hem mekan bakımından eşikte bulunma hissi ile bağlantılıdır. *2001: Space Odyssey*'in tasarımı, uzay gemilerinin ve istasyonlarının fütüristik bir tasarımından, doğada maymunlar arasında yersiz görünen siyah monolite ve Ay'ın boş arazilerine kadar birçok eşik mekanına ev sahipliği yapmaktadır. Ayrıca filmin önemli bir başka detayı Dave'in yıldız geçidinden geçtikten ve sonsuzluğun ötesine taşındıktan sonra kendisini çıkışsız bir yatak odasında bulmasıdır; bir dizi dönüşümden geçer ve gitgide yaşlanmaktadır. Film insanoğlunun inisiyasyonunun³ ve ayrıca mikrokosmoz makrokosmoz ilişkisinin açıkça bir sembolüdür. Monolitin odada son kez belirişi, Bowman'a "Felsefe Taşı"nın her zaman vaat ettiği hediyeleri vermesi olarak yorumlabilmektedir; Bowman tam bir ırfana veya bilgiye ulaşmış, fiziksel ölümü yenerek ve yeniden doğarak ölümsüz olmuş; bir "Star Child"a dönüşmüştür.



Resim 3.18: *2001 Space Odyssey*

Resim 3.19: *Moon*

Resim 3.20: *Solaris*

Bo Burnham'ın bir çeşit müzikal olan belgelselvari filmi *Bo Burnham: Inside* (2021), tam anlamıyla bir eşik boşluğu olan pandemi dönemini yeni yeni atlatan insanlık için bir yandan çok tanıdık ama dönemin kendisinde sahip olduğu anlamdan dolayı bir o

³ Nietzsche'nin birbirini tamamlayan "sonrasız dönüş" ve "üstüninsan" kavramlarıyla ilişkilidir. Sonrasız dönüş Zerdüş'tün buyurduğu gibi: "Tükenmek bilmeyen varlık kum saatinin daima altı üstüne gelecek" (Nietzsche, 13) cümlesiyle açıklanabilirken; "üstüninsan" ise, değerler yaratıcısı, dünyanın anlamı ve iyiliğin ve kötülüğün ötesindekidir. Ayrıca Richard Strauss'un "*Thus Spoke Zarathustra, Op. 30*" parçasının filmde kullanımı da bu felsefenin varlığını destekler nitelik taşımaktadır.

kadar da tekinsiz bir tablo ortaya koymaktadır. Burnham'ın pandemi sürecinde iki odalı misafir evinde herhangi bir ekip olmadan tek başına çektiği film, renkli ışıklandırmayı ve gölgelendirmeyi kullanarak mekanı sınırlarının ötesinde kullanıyor olsa da; filmin ilerleyen sürecinde izolasyon ve yalnızlaşma ile gölgelerin ve donuk renklerin hakim olduğu bir rehavete kapılmaktadır. Burnham'ın bu kare kutuya hapsediği bir yıldan fazla bir sürecin ardından kapıyı açtığında kendini yine bunaltıcı bir sahne ışığının altında filme alınırken bulmaktadır; stüdyosu başka bir stüdyonun içindedir. Ardından seyircilerin alkış sesleri duyulur, takip eden çekimde Burnham'ı kendisini bir sinema perdesinde izlerken görürüz, yalnız bir şekilde. Çıkışı olmayan “hücreler” ve gerçekliğin gitgide kendini yitirmesi temasıyla süregelen yalnızlık böylece filmin geneline hakim olan bir eşik boşluğu yaratmaktadır. Ayrıca benzer bir temaya sahip olan *Truman Show* (1998)'da da sıklıkla kullanılan eşik mekanı estetiğini de hatırlatmak önem taşımaktadır. *Truman Show*'un sonundaki replikten alıntıyla: “dışarıda senin için yarattığım bu dünyadan daha fazla gerçeklik yok”.



Resim 3.21-22-23: *Inside*, 2021 (01:24:20, 01:24:47, 01:26:04)



Resim 3.24-25-26: *Truman Show*, 1998 (01:32:00, 01:31:50⁴, 01:32:09)

David Lynch'in filmlerini ve liminal alanlarını, rüya benzeri bir deneyim sağlayan kronolojik düzensizlikte aşkın bölgeler olarak tanımlamak mümkündür; *Rabbits* (2002), *Lost Highway* (1997), *Mullholland Drive* (2001), *Eraserhead* (1977) filmleri başta olmak üzere birçok filminde aynı temaya rastlamak mümkündür. Uyanık ama tamamen bilinçli değil, böylece bağlamdan yoksundur; benlik algımızın ihtiyacı olan

⁴ Ayrıca bu sahne Magritte'in 1956 tarihli “Architecture au clair de lune” tablosunun nerdeyse bir kopyasıdır.

somut bir zaman çizelgesi bulunmaz. Lynch'in evreni, türle ilgili klişeleri ve bunların metodik çöküşüyle ve yeniden yapılanmasıyla hem sabit hem de sürekli olarak değişen karmaşık bir uzamsal yapıya sahiptir. Akışın olmadığı ve uzay-zaman sürekliliğinin bulanık görüldüğü belirsiz bir "bekleme" halidir bu. *Twin Peaks*'te bulunan "waiting room" ya da "red room" anormal bir boyut dışı alandır. Adına da atıfta bulunarak "beklemek", bir önceki aşama ile bir sonraki aşama arasındaki zamansal bir eşiktir. Bu anlamda aynı zamanda tasarım olarak eşik mekanı özelliklerini taşıyan *Twin Peaks*'in "waiting room"u, zamansal ve mekansal bir eşik alanı olarak yorumlanabilmektedir. Lynch'in mimarisi, her bir anlatının kurgusu ve gelişimi için görsel, işlevsel ve sembolik karşıtlıklar olarak konumlandırmaktadır: tanıdık olan kasabaya karşın, karanlık ve tekinsiz orman gibi ya da Beyaz Loca ve Siyah Loca olmak üzere iki dünyanın arasında; bir bekleme alanı olarak "araf" gibi. Dizinin 21. Bölümünde de açıklandığı üzere, Beyaz Loca iyiliklerin ve sevginin yeriye ve anahtarı "aşk" iken, Siyah Loca kötülüklerin yeridir ve anahtarı "korku"dur. Dizide Hawk karakteri kendi halkının inanışından bahseder:

"Beyaz Loca insan ve tabiatı yöneten ruhları barındıran yerdir. Bir de Siyah Loca efsanesi var: Beyaz Loca'nın karşıtı. Efsaneye göre kusursuzluğa giden yolda her ruh oradan geçmelidir. İşte orada anti-kendinizle karşılaşacaksınız. Halkımın deyişiyle: "geçitteki yolcu"." (Twin Peaks, 1990: 2x11, 16:35-17:02)

Serinin devam filmi olan *Twin Peaks: Fire Walk With Me* (1992)'deki kapı eşiği resmi de hem tasarım olarak eşik mekanının spesifik bir tasvirini oluşturmasıyla, hem hikayenin kendi bağlamındaki işleviyle, hem de bunun Laura'nın bilinç ve bilinçdışı arasındayken rüyasında gördüğü bir an olması nedeniyle önem taşımaktadır. Laura rüyasında gördüğü resimde ilk olarak bir odaya "girer", ardından Bayan Chalfont'un onu başka bir odaya yönlendirdiği ikinci bir odaya ve son olarak Bayan Chalfont'un torunu Pierre'in karanlıkta beklediği üçüncü bir odaya. Pierre'in parmaklarını şıklatmasıyla karanlık oda aydınlanarak kırmızı perdeleri ve siyah zikzak zemini ile Siyah Loca'ya dönüşür ve "The Arm"⁵ ile Cooper'ın konuşmalarını ve hatta Cooper'ın

⁵ "The Arm", hem Laura Palmer'in hem de Özel Ajan Dale Cooper'ın rüyalarında dans eden, kırmızı giysili küçük bir adam kılığında görünen, Siyah Loca sakinlerinden birinin kendini tanımladığı isimdir. Mike, seri cinayetlerde ortağı olan serinin ana kötü adamı Bob'a benzer yaşayan bir ruhtur. Mike tövbe ettikten sonra "şeytani olan" tarafından dokunulmayı simgeleyen "Fire Walk With Me" yazan bir

Laura'yı uyarmasını izleriz. İç içe geçmiş kapılar, rüyalar, uyanışlar adeta “kapı imgesinin ihaneti”ne dönüşmekte; gerçekliğin içini boşaltmakta, zaman ve mekan kavramlarını yok etmekte ve böylece tam anlamıyla bir “eşik sahnesi” sunmaktadır.



Resim 3.27.: *Twin Peaks, Waiting Room (Red Room)*

Resim 3.28-29.: *Twin Peaks: Fire Walk With Me (1992) (01:00:03-01:04:11)*

Liminal korku, kişisel bir tekinsizliğe işaret etmekle birlikte, estetikten çok bir duyguyla ilgili olduğu için tanımlanması en zor sinema alt türlerinden biridir. Sınırlı bir ortam, klostrofobik veya geniş, karanlık veya aydınlık olabilir. Ancak en temelde, liminal korkunun görülemeyenlerle ilgisi vardır. DeneySEL korku filmi *Skinamarink*'te (2022), iki çocuk gecenin bir yarısı uyandıklarında babalarının kayıp olduğunu ve evlerindeki tüm pencere ve kapıların kaybolduğunu farkederek, bu kapılarıyla sonsuza dek uzanan koridorlardaki sonsuzluk algısının aksine klostrofobik bir sınırlılıkla gelen sıkışmışlık hissi uyandırır; aynı bir karabasan gibi. Eşik mekanlarının birçok örneğinde olduğu gibi film, nostaljik etkiyi yaratmak için filtreler kullanmakta ve böylece “eski” hissettirmektedir; karanlık ambiyans, belirsiz nesneler, boğuk sesler. Bu yaklaşım, odaklanılacak açık bilgi veya net resim eksikliği yaratarak, izleyicinin hayal gücünü zorlar, böylece evdeki çocukların uyanık kabusu, izleyicinin herhangi bir çocukluk kabusuna dönüşmektedir. Kamera sıklıkla duvar ve tavanlara, dökülen oyuncaklara, durmaksızın tekrarlayan bir çizgi filmi gösteren televizyona odaklanarak bu hissi güçlendirmektedir. Yukarı ve aşağı kavramları ortadan kalkar; mobilyalar tavanda görünmeye başlar ve oyuncaklar tavanda ve duvarlarda toplanır. Uzay ve zaman alt üst olur; ortaya çıkan karanlık ürkütücü bir yerde kaybolmuş bir çocuğun yönelim bozukluğudur. Ayrıca *Skinamarink* asla eylemin doğrudan bir görüntüsünü vermeyerek, bunun yerine, olay örgüsünü ekranın dışında tutar; böylece bilinmeyen

dövmeden kurtulmak için kendi kolunu keser, Siyah Loca'nın sakini “The Arm”ın kökeninin bu şeytani parça olduğu düşünülebilmektedir.

korkusu, seyircinin çocukluk anıları ile özdeşleştirdiği “ev”ini daha da tekinsiz bir hale getirmekte ve tam anlamıyla bir eşik mekanı resmi çizmektedir.



Resim 3.30-31.: *Skinamarink*

Burada ele alınan örnekler her ne kadar tekinsizlikle bağlantılı olarak gerici ve huzursuz edici olsa da, medya aracılığıyla tasvir edilen rüyalar, hayaller ve kabuslarla ilişkilendirilen motifleri kullanan sürrealist bir estetik olan “*dreamcore*” ya da “*weirdcore*” kavramlarıyla bağlantılı olan eşik mekanları her zaman korku ile ilişkilendirilmemekte, bazen bu kabus sahneleri, rüya sahneleri olarak da temsil edilebilmektedir. *Dreamcore* ve *weirdcore* birçok ortak noktayı taşımakla birlikte, *weirdcore*’un aksine *dreamcore*, korku veya huzursuzluk duyguları uyandırmak için tasarlanmamıştır; bir rüyanın genel hissini taklit etmeye odaklanan daha parlak ve pastel renklerden oluşan sahneler sunmaktadır, büyü estetik. *Edward Scissorhands* (1990), *The Cat in the Hat* (2003), *Toys* (1992) gibi filmlerde bu masalsı rüya sahnelerinin görünümlerini bulmak mümkündür. Ancak *Edward Scissorhands*, bir banliyöde ergenliğin bataklığında iyi ve kötü arasındaki çatışmanın karanlık hikayesidir; ikilikleri barındıran biyolojik bir eşiktir de. Burton’un çalışmalarının çoğunda tekrar eden ve yankılanan temaları kişileştirir; genel olarak dünyadan kopuk hissetmenin izolasyonu ve gerçek kimlik arayışı.

Ayrıca orijinal filmi *Willy Wonka & the Chocolate Factory* (1971) ya da yeniden çevrimi *Charlie & the Chocolate Factory* (2005)’de olduğu gibi bazen bu bütün filmin estetiğine yayılmamakla birlikte özel olarak sadece bir fabrikanın estetiği olan bir ütopya ya da “büyülü geçeklik” olarak da varolabilmektedir.



Resim 3.32.: *Edward Scissorhands*, 1990 (00:05:18)

Resim 3.33.: *The Cat in The Hat*, 2003 (00:04:33)

Resim 3.34.: *Toys*, 1992 (00:09:59)

Eşik mekanlarının özellikle korku ve gerilim türüyle anılıyor olmasının nedeni birçok kez tekrarlandığı üzere onun gerçeğe çok yakın ama aynı zamanda bir eksikliği ya da çok ufak bir farklılığı içinde barındıran boşluk hissiyle açıklanabilmektedir. Öte yandan *dreamcore* olarak ele alınan eşik mekanları ise genellikle çocuk filmlerinde görünen, yine gerçeklikten kopuk, ancak bu sefer “toz pembe” rüya dünyaları olarak ortaya çıkmaktadır. Her ne olursa olsun iki örnekte de aslolan, eşik mekanlarının gerçek olmamasını isteyeceğimiz kadar tekinsiz ya da gerçek olamayacak kadar ütöpik olmasıdır.

3.3. İki Dünyanın Çarpışması

Özellikle fantastik anlatının kahramanları, ikincil dünyaları ziyaret etmek ve evrenler arasında geçiş yapmak için portallar, sembolik “erişim noktaları” veya basitçe sihrin müdahalesini kullanmaktadır. Pek çok fantastik hikaye doğrudan hikayenin açılacağı dünyada veya zaman diliminde açılmaktadır; bu tarz “tek dünya” yapısı olarak tanımlanabilir. Ancak diğer hikayeler bir dünyadan (sıradan dünya) diğerine geçişi tasvir etmeyi tercih etmektedir: ikinci dünya (olağanüstü dünya) bir sihir dünyası, harikalar, tehlikeler, maceralar, hikayeler (*The Neverending Story*, Michael Ende, 1979), rüyalar (*Mirror Dreams*, Catherine Webb, 2002), çocukluk (*Peter Pan*, James Barrie, 1911) gibi kaybolan veya bulunan cennet görüntüleri olabilmektedir. Bazen de *Monsters, Inc. (2001)*’deki gibi fantastik bir canavarlar dünyasından, sıradan dünyadaki bir çocuğun gardırobuna açılan bir kapı olarak da işlev görebilmektedir. İki dünya yapısında anlatı yayı, dünyalar arasında geçişin çeşitli yolları tarafından tetiklenmektedir.

İlk alt başlıkta ele alınan filmler özellikle sıradan bir dünyadan fantastik bir dünyaya geçişe, bir kaçışa işaret etmekle birlikte; genellikle çocukluktan ergenliğe geçişin tatlı sancısını fantastikle harmanlayan eşikleri temsil etmektedir. İkinci alt başlıkta çocukken kurulan rüya dünyalarının “gerçeğin” farkına varıldığı yetişkinliğe geçişte nasıl bir kabusla dönüştüğü özellikle *Donnie Darko* ve *A Nightmare on Elm Street*’te detaylı olarak ele alınmaktadır. Bunun yanı sıra seçilen diğer film *Insidious*, kalıtsal olarak yetişkinlerin -babasının- dünyasından çocuğa aktarılmış ve şimdi yetişkin olanın geçmişinden hala var olan bir “lucid iblisi” içerdiği için seçilmiştir. Bir sonraki başlıkta ele alınan filmler “asıl olanı aramak” ile, gerçekliğin ne olduğu ile ilgilidir; zaman yolculukları, paralel evren teorisi, kelebek etkisi gibi tartışmalar, filmlerden verilen örneklerle ele alınmış ve kişilik bozuklukları ve kimlik bunalımları gibi bulanık bilinç durumlarına giden yolun çözümlemesi yapılmıştır. Bu bölümde detaylı olarak ele alınacak olan Aronofsky’nin *Pi* filmi, evrenin ve doğanın örüntüsünü takıntı haline getirmiş; makrokozmosun takıntısını mikrokozmosun ana problemi haline getirmiş bir adamı anlatması yönüyle varlığın temelini ve düzeni sorgulaması ile incelenmeye değer görülmüştür. İkinci film olan *1408* ise daha özel bir biçimde bütünün varlığının ve gerçekliğinin sorgusundansa insanın kendi hayatının ve gerçekliğinin bir sorgusu, bir yüzleşme ve aslında yine doğal olarak insanın içinde bulunduğu döngüsellliği, kabullenmeyi temsil etmesi yönüyle ele alınmıştır. Dördüncü alt başlıkta, sinemada hayat ve öte dünya arasında bir eşik olarak araf durumunun *What May Dreams Come*, *The House That Jack Built* ve *Beetlejuice* gibi üç farklı türdeki görünümleri incelenmiştir. Son olarak sinemada eşik varlıkları ve metamorfozlar, özellikle kurt adamlar, vampirler, hayaletler ve zombiler ön planda olmak üzere birçok film üzerinden örneklenmiştir.

3.3.1. Gerçeklik Çok Gerçek Olduğunda Tavşanı Takip Et

Bir şeyin gerçek olması için yaşanmış olması gerekmez. Masallar ve maceralar, salt gerçekler tozlanıp küllendiğinde ve unutulduğunda varlığını sürdürecektir olan gölge gerçeklerdir.

-Neil Gaiman

Sinemada eşik, genellikle bir geçiş anını, iki dünya arasındaki sınırı ya da zamanlar arası bir “an”ı temsil etmektedir; gizli bir kapı ya da portaldan, bir gökkuşağının altından geçilen bir yerdir. Bu geçitler karakterin tekdüze dünyasından onu bilinmeyene götüren bir seçim sunar. Sıkışmışlık anında insan zihni genellikle kendine bir kaçış alanı yaratır. Bu kaçış alanı onu bilinmeyene götüren alternatif bir seçim ve hatta bilinmezliğin getirdiği tekinsiz bir alan olarak ortaya çıksa da, genelde kişiye varolan “kısıtlı” hayatından yeni bir yere kaçış olarak da işlev görmektedir. Bunun en önemli örneği rüya manzaralarıdır. İnsan kimi zamanlarda ya da hayatının belli dönemlerinde yersiz ve sıkılmış hisseder, duygusal olarak bir eşik alanında ve rüya dünyasına kaçmanın bir yolunu bulur. Bu dünya ütöpik bir dünyaya işaret eder. Etimolojik kökeni de göz önünde bulundurulduğunda bir ütopya “yok yer” anlamına gelmektedir, gerçekdışı ya da varolmayan, var olsa bile yalnızca bilinçaltında varolan “harika” bir dünyadır bu. Kendi kuralları ve mantığı olan bu dünyalara açılan kapılar, yalnızca belli durumlarda ve belli zamanlarda açılmaktadır; Charlie’nin son altın bileti bulmasıyla, tek bir kez açılacak olan fabrikaya gitmeye hak kazanarak çocuklar için nihai rüya dünyasına, her şeyin mümkün olduğu, şekerle dolu büyülü bir dünyaya girişi gibi.

Daha önce eşik mekanlarında bahsedilen *dremcore* terimiyle bağlantılı olarak, İngilizce *dreamscape* kelimesi “düşvari bir sahne, manzara” anlamına gelecek bir şekilde “dream” ve “landscape” kelimelerinden türemiş olabilir. Ancak bunun yanı sıra etimolojik olarak “dream” ve “escape” kelimelerinin de fonetik bir birlikteliğini taşır; rüya yoluna bir “kaçış”a da atıfta bulunmaktadır. Ancak bu rüya bazen gerçekliğe geri dönülemeyen sonsuz bir kaçış haline gelebilmektedir. Böylece ütopya, distopyaya dönüşebilmektedir.

Fantastiğin özü, “yapıtların her birinin özgül niteliklerini ortaya koymak yerine, birçok metinde geçerli olacak bir kuralı ortaya çıkarmak”tır (Todorov, 2017: 11). Gizli bir

eşikten özellikle rüya durumundayken başka bir dünyaya geçiş, *Coraline* (2009), *Alice in Wonderland* (1951), *The Wizard of Oz* (1939); bazen de gündüz düşleri ve gerçekliğin ayırt edilemediği *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe* (2005), *Pan's Labyrinth* (*El laberinto del Fauno*) (2006) filmlerinde öne çıkan temadır.



Resim 3.35: *Coraline* (00:16:18)

Resim 3.36.: *Alice in Wonderland* (00:05:56)

Fantastik edebiyatın ilk ve en çok bilinen örneklerinden biri olan ve Lewis Carroll'un aynı isimli kitabından uyarlanan *Alice in Wonderland*, Alice'in "resimsiz" kitaplardan sıkıldığı bir anda, bahçede cep saati olan "geç kalmış" bir tavşan görmesiyle başlar. Alice, onu bir tavşan deliğinden aşağı doğru takip ederek Harikalar Dünyası'na "düşer". Sonrasında gelen birçok eserde olduğu gibi, Alice de hayal dünyasına kolayca yeniden kullanılamayacak bir kapıdan girmektedir. Delikten aşağı indikten sonra geldiği yoldan geri dönmek imkansızdır. Fizik ve gerçekliğin artık geçerli olmadığı bir dünya olan Harikalar Diyarı'nda hayvanlar konuşmakta, çiçekler şarkı söylemekte, oyun kartları ise askerler olarak görev yapmaktadır. Tüm hayali dünyalar gibi, Harikalar Diyarı da kendi mantığıyla çalışır. Bu durumda bu bir rüya mantığıdır, çünkü Alice'in içinde bulduğu dünyadan kaçmak için uyanması gerekir. Bir büyüüp bir küçüldüğü ve "bilmemkaçıncı doğmama günü"nü kutladığı bu diyarda "herkes delidir" ve sonunda Queen of Hearts (Kupa Kraliçesi) tarafından kellesinin alınması istenmektedir. Rüya dünyası artık oyun kartlarının onu kovaladığı, Dodo'nun dans çemberine hapsediği bir kabus haline gelmiştir. Ayrıca küçülerek kapı deliğinden girmesine sebep olan gözyaşı denizi, onu yeniden kapı deliğine sürükleyen bir kan denizine dönüşmüştür. Kapı deliği ona zaten dışarıda olduğunu söyler ve böylece "Alice uyan" sesleriyle kendi gerçekliğine geri döner.



Resim 3.37-38: *Alice in Wonderland* (01:13:01) (01:13:16)

Coraline'da da benzer şekilde öteki dünya ile gerçek dünya arasındaki geçiş yoluyla sağlanmaktadır, özellikle öteki dünyaya ilk gidişinde bu durum daha belirgindir. Coraline uyur ve rüyasında belirsiz origami farelerin evin içerisindeki tuğla kaplı minik kapının önünde döndüğü bir rüya görür. Ardından bir fare sesi duyulur, Coraline “uyanır” ve fareyi takip etmeye başlar. Fare, Coraline’ı gün daha önce tuğla ile kapatılmış olduğunu gördüğü küçük kapıya götürür, tuğlalar sanki hiçbir zaman orda olmamıştır ve artık kapı gizli bir koridora açılmaktadır. Coraline bu eşikten geçer ve kendini “öteki” dünyada bulur, tıpkı Alice’in tavşan deliğinden aşağı düştüğünde kendini Harikalar Diyarı’nda bulması gibi.

Uyku teması bu iki esere benzer biçimde *The Wizard of Oz*’da da görülmektedir. Şiddetli kasırganın etkisiyle Dorothy’nin yaşadığı ev, kendi etrafında döndükten sonra yavaşça havalanmaya başlar. Ne olduğunu anlayamayan Dorothy, bir süre sonra uykuya dalar ve uyandığında kendini her tarafta ağız sulandıran meyvelerle dolu uzun ağaçlar ve yemyeşil çimenlerin bulunduğu Oz Diyarı’nda bulur. Filmde, kötü cadıyla mücadele ettiği Oz Diyarı’ndan çıkışı da yine uyanması ile gerçekleşir. Böylece iki dünya arasındaki eşik, aynı zamanda uyku ve uyanıklık arasındaki eşikte, rüya ve gerçeklik arasında da konumlanmaktadır. Dorothy, sihirli ayakkabılarını “evim gibisi yok” diyerek üç kez birbirine vurur ve uyandığında kendini Kansas’taki evinde bulur. Hikayedeki korkuluk, teneke adam ve aslan da oradadır, ancak insanlardır. Bu bağlamda Coraline ile Dorothy arasında benzerlik kurmak da mümkündür. Gerçek dünyadaki karakterler ile Oz Diyarı’ndaki kişiler birbirlerinin birer kopyası, bir nevi “doppelganger”ıdır⁶. Rüya bilinçaltının bir temsilcisi ve Oz Diyarı çarpıtılmış

⁶ “Neredeyse bir başkasının aynısı olan bir kişi” için kullanılan Almanca sözcüktür. Folkta, insan benzerlerinin ruhsal bir zıttı, musallat olan bir hayalet ile ilişkilendirilmektedir.

gerçeğin bir yansımasıdır. Coraline’da bu çarpıtma, düğme gözler ile sembolize edilmektedir.

Lewis Carroll’dan sinemaya uyarlanmış olan bir diğer eser *Alice Through the Looking Glass (2016)*’da Alice, bir tavşan deliğinden geçmek yerine gerçeği “çarpıtan” aynanın yüzeyinden geçerek kendi gerçek dünyasının ötesinde, Harikalar Diyarı’nın dünyasını da yansıtan ve kıran yeni bir dünyada bulur. Bu serüvene giriş yolu olarak ayna metaforu, genellikle tüm hayali dünya hikayelerinde bir şekilde karşılığı bulunan bir metafor olarak görülmektedir. Coraline’da neredeyse tam olarak kendisinin bir kopyası olarak yaratılan bir yansıma olan öteki dünya, bu metaforu kullanmaktadır. Tıpkı aynadaki görüntülerin orijinalinden biraz farklı olması gibi, öteki dünya da çeşitli şekillerde çarpıktır ve bu yönüyle aynı zamanda tekinsizdir.

Coraline’in “öteki dünyası” aslında “öte dünya” ile de bağlantılıdır. “Beldam” (öteki anne) ismi açıkça John Keats’in *La Belle Dame sans Merci (1819)* (Merhametsiz Güzel Kadın) baladına bir göndermedir. Bu baladda şair/şövalye ölümler dünyasına yolculuk yapar, geçmişin tüm yazarları ve öyküleri bu karanlık yeraltında saklıdır. Şövalye yeraltında bu geleneği doğuran ve kadın sanatçıyı simgeleyen büyüleyici bir periyle karşılaşır; ancak bu peri ölümler diyarına terk edilmiş, kan isteyen bir vampirdir ve şairi türlü yollarla kandırarak esir alır. Keats’in baladında şövalye uykuya daldıktan sonra gördüğü rüyayı anlatmaktadır:

“*Solgun kralları gördüm ve prensleri de,*

Solgun savaşçıları, hepsi ölüm gibi solgundu;

Ağlıyordu hepsi, - “La Belle Dame Sans Merci

Esir aldı seni!” (Keats, 1889: 280)

Coraline’da dünyalar arası geçiş uyku durumunda ortaya çıkmaktadır. Beldam ile yüzleşmesiyle birlikte Coraline da öteki dünyada hapsolmuştur. Ölüm gibi solgun olan krallar, prensler ve savaşçıları da yine Coraline’daki hayalet çocuklar ile bağdaştırmak mümkündür; gözlerine düğme dikilmesine izin vererek Beldam tarafından esir alınmışlardır.

Coraline’ın düğme gözlü “öteki anne”si de başta ona büyülü bir dünya sunar, ancak bu dünyada kalmasının şartının kendisine de düğme gözler dikmek olduğunu söylediğinde, bu büyülü dünyanın dönüştüğü lanetli öteki dünyada esaret başlar. Keats’in baladında, La Belle Dame bir aşk ve fantazinin yanı sıra ölüm ve çürümenin de bir figürüdür. Belle Dame, en çılgın fantezileri ve arzularıyla şövalyeyi kendine çeker ve ardından onu öldürür. Benzer şekilde Beldam, çocuklara kendi yaşamlarında eksik olduğunu düşündükleri her şeyi sunar ve cazibesine yenik düştüklerinde gözlerini ve hayatlarını alır. Coraline ve şövalye, yaşam ve ölüm arasındaki eşik dünyasında yer almaktadır.

Bunun yanı sıra Coraline aynı zamanda yeraltına hapsedilen Persephone ile de benzerlik taşımaktadır. Persephone'a verilen ikinci bir isim, “genç kız” anlamına gelen “Kore” ya da “Kora”dır. (Erhat, 2021: 180). Hem filmde hem kitapta Coraline, adını yanlış olarak telaffuz eden herkesi düzelterek “Caroline değil, Coraline” olduğunu söylemektedir. Bu anlamda Persephone’nin genç kız ismi Kora ile Coraline arasında semiyotik bir benzerlik kurmak mümkün görünmektedir. Persephone’un Hades tarafından kaçırılarak yeraltına hapsedilmesi, Demeter’den yani annesinden kopuşu temsil etmektedir. Benzer şekilde Coraline, Beldam’ın dünyasına girdiğinde gerçek annesinden kopmaktadır. Persephone ve Coraline’in ortak noktalarından birisi de anlaşmadır. Demeter ve Zeus, Hades ile kızlarının yeraltı dünyasından çıkması için bir anlaşma yapmaktadır. Benzer şekilde Coraline’da öteki dünyadan çıkabilmek için Beldam’a bir oyun oynamayı önerir ve kazanırsa gerçek dünyaya döneceğine yönelik bir anlaşma yapar. Anlaşmaya göre, gerçek anne ve babasını ve hayalet çocukların gözlerini bulabilirse öteki anne herkesi serbest bırakacak ve Coraline gerçek dünyaya dönebilecektir; aksi takdirde sonsuza dek öteki dünyada kalacak ve gözlerine düğme dikilmesine izin verecektir.

C.S. Lewis’in *The Chronicles of Narnia* olarak bilinen fantastik roman serisinden sinemaya uyarlanan *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch*⁷ filminde de yine öncelikle küçük bir kızın sonrasında da bütün kardeşlerin bulundukları gerçeklikten

⁷ Sonraki hikayeler Narnia dünyasını genişletirken, *The Lion, the Witch and the Wardrobe*, gerçek dünya ve Narnia arasındaki ilişkiyi tanımlamaktadır ve bu nedenle burada yalnızca ilk film baz alınmıştır.

kaçtıkları büyülü bir dünya vardır. Hikayeye göre İkinci Dünya Savaşı sırasında dört çocuk, savaşın etkilerinden uzaklaşmak için bir kır evine taşınmaktadır. Diğer hikayelerle benzer şekilde meraklı ve küçük bir kız olan Lucy, saklandığı dolabın arkasının karlarla kaplı Narnia ülkesine açıldığını keşfeder. İki dünya arasındaki fark bu eserde daha belirgindir; acımasız savaş zamanı Britanya'sına karşılık, efsanevi yaratıklar ve destansı mücadelelerle dolu fantezi dünyası Narnia vardır.

Zamanın işleyişi de önemli bir ortak unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Çocuklar Narnia'da yıllar, hatta yüzyıllar geçirmelerine rağmen dolaptan İngiltere'ye geri döndüklerinde zaman neredeyse hiç geçmemiştir. *The Wizard of Oz* filminin sonunda Dorothy, günlerce eve geri dönmeye çalıştığından bahseder. Coraline için de zaman benzer bir şekilde akmaktadır. Filmin sonunda Coraline öteki dünyadan kaçıp anne ve babasına kavuştuğunda “sizi çok özledim” diyerek onlara sarılır, ancak annesi şaşırmış bir şekilde “özledin mi?” diye sorar. Bu anlamda öteki dünya ile gerçek dünya arasındaki zaman algısının farklı olduğu çıkarımı yapılabilmektedir, yine dönülen nokta eşikten sonrasının kendi kurallarına sahip başka bir dünya olduğu fikridir.

Gerçek dünya savaşlarının acı veren şiddeti Narnia'da olduğu gibi, Gulliermo del Toro'nun *Pan's Labyrinth* filminde şiddetin tonunu arttırarak işlenmektedir. Ofelia, zorlu, acımasız hayatından kaçmak için bir “peri”yi labirentin içine kadar takip eder ve orada kendisine yeraltı dünyasının prensesi olduğunu söyleyen bir Pan⁸ ile tanışır. Pan'ın anlattığına göre Ofelia'nın babası onun geri dönmesini sağlamak için dünyanın her yerine geçitler yaptırmıştır ve Pan'ları da başına koymuştur, “bir daha ölümlü olmasın diye”. Ancak bunun için geçmesi gereken üç sınav vardır, her kahramanın yolculuğunda yeniden doğuşu sağlayabilmek için varolan, birçok kapıdan geçilmesi gereken bir sınavlar yoludur bu. İlk sınav, ölen incir ağacını kurtarmak için devasa bir kurbağanın karnından bir anahtarı almaktır. İkinci sınavda Ofelia, “The Pale Man”⁹in ziyafet salonuna girmek için tebeşirle duvara bir kapı çizer. Bu görev dürtü ve

⁸ “Latin mitologyasında Pan'ın yerini tanrı Faunus tutar.” Faunus adı “qui favet”ten iyilik eden, lütuf gösteren anlamlarına gelen bu tanrı sürülerin, tarlaların koruyucusudur. Benzer şekilde keçi ayaklı “Pan” çobanların tanrısıdır (Erhat, 2021: 113, 235)

⁹ Bir Japon Yokai'si (doğüstü canavar, ruh, iblis) olan “Tenome” ile benzerlik göstermektedir; adının anlamı elin gözleri ya da gözün elleri anlamlarına gelmektedir. Ayrıca The Pale Man'in odasında bulunan duvar resimlerindeki tasviri özellikle Francisco Goya'nın Black Paintings serisindeki “Saturn Devouring His Son” tablosunu andırmaktadır.

arzusunu kontrol etmesiyle ilgilidir; “kesinlikle hiçbir şey yememelidir”. Odaya girdiğinde arka planda, “The Pale Man”ın çocuk kurbanlarının küçük ayakkabı yığınının yanı sıra çocuklara yaptığı işkenceleri ve cinayeti içeren resimler görünmektedir. Bu karşılaştırmalı olarak incelendiğinde yine Coraline’in öteki dünyasının ve “Belle Dame”ın yeraltı dünyasının kurallarını Ofelia’nın ikinci sınavıyla kesiştirmektedir. Öteki anne için yemekler Coraline’ı bu öteki dünyaya bağlayan ve sevgisini gösteren unsurdur ve aynı zamanda onun gözlerini (ruhunu) almaya giden yoldur, *La Belle Dame Sans Merci*’de ise şaire ilham verecek ama onu yeraltı dünyasının esiri edecektir. Grimm Kardeşlerin masallarında da benzer örneklere rastlanmaktadır; Hansel ve Gratel örneğinde olduğu gibi, peri masallarında cadılar sıklıkla kurbanlarını kendilerine bağlamak için yiyecekleri ve iştahın tatminini kullanmaktadır; dürtünün kontrolü bu anlamda önemli bir sınavdır. Son test fedakarlık gerektirir ve Ofelia, kendisine korkunç bir eylemde bulunmasını, “masum” erkek kardeşinin kanını ebedi yaşam için akıtmasını isteyen Pan’ı geri çevirir; ardından üvey babası Vidal tarafından vurulur ve “masum”un kanı akar. Filmin sonu İbrahim’in hikayesini andırır biçimde Ofelia’nın kazancına döner; asıl sınav budur ve artık prenses olarak hak ettiği yerdedir, ya da değildir neye inandığımıza bağlı.

Todorov, fantastiğin tanımını yaparken onun gerçeklik, düş ya da yanılsama olmak arasında bir kararsızlık sürecinde yer aldığını söyler:

“Yanıtlardan herhangi birisini seçtiğimiz anda fantastikten uzaklaşarak komşu bir alana, ya tekinsiz ya da olağanüstü türlerin alanına girmiş oluruz. Fantastik, kendi doğal yasalarından başka yasa tanımayan öznenin görünüşte doğaüstü bir olay karşısında yaşadığı kararsızlıktır” (Todorov, 2017: 31)

Böylece fantastik kavramı, gerçek ve düşsel olana göre tanımlanmaktadır. *Dreamscape* ile bir rüyanın farkı; rüyanın gerçek hala orada olmasına rağmen gerçekten bağımsız bir şekilde uyku halinde gerçekleşen bilinçaltı süreçlerini kapsamasyken; *dreamscape*, gerçek dünya ve “rüya manzarası” olmak üzere iki dünya ile aynı anda uğraşmayı gerektirmesidir; gerçekliğin nerede bittiği ve hayal gücünün nerede başladığı ayrımını yapmak zordur. Pan’s Labyrinth’in yönetmeni Guillermo Del Toro bu filmi için bir röportajında şöyle der:

“Film bir Rorschach testi gibi, eğer izlerseniz ve inanmıyorsanız, filmi "Oh, hepsi onun kafasındaydı" olarak göreceksiniz. İnançlı biri olarak izlerseniz, nerede durduğumu, yani bunun gerçek olduğunu açıkça görürsünüz” (Del Toro, 2006)

Fantastik bir geçit, ister bir tavşan deliği, ister gizli bir portal, ister bir kasırga, ister bir dolabın arkası olsun her zaman büyümlü bir dünyaya geçişi sağlayan eşik görevi görmektedir. Ancak her kahramanın kendi macerasında olduđu gibi belli zorlukların aşılıp belli bir “zafer” kazandıktan sonra dönölmesi gereken bir eşik, uyanılması gereken bir rüya vardır. Alice’in kellesini uçurmak isteyen Kupa Kraliçe’sinden, Narnia’nın Buz Kraliçesine, Oz evreninin cadısına ve Coraline’daki “öteki anne” Beldam’a kadar tüm bu tehditler, rüyaları sonunda kaçılması gereken birer kabusa dönüşmüştür; böylece “büyümlü kaçış” ve “yardımla gelen kurtuluş” sayesinde dönüş eşiğı aşılmaktadır. Burada önemli nokta bir şekilde uyanma anının ve geç de olsa bir kurtuluşun sağlanabiliyor olmasıdır. Her yolculuk bir şekilde çember çizerek yeniden başladığı yere döner, burada önemli olan nokta karakterin bir dizi dönüşümlle o noktaya dönmüş olmasıdır. Ele alınan örneklerde her bir karakter bu büyümlü dünyanın dönüş eşiğinden “büyümüş” olarak ayrılmaktadır, böylece yolculuğun kendisi bir geçiş ritüeline de dönüşmektedir.¹⁰

3.3.2. Yokyer Bükücü Olarak Rüyalar

“Bütün gördüğümüz ve gördüğümüz

Yalnızca düşün içinde bir düş”

-Edgar Allen Poe

Spekülatif kurgu dünyasında, ütopyanın distopyaya dönüşmesi, rüya dünyasını bir arada tutan hassas ipleri çözen ve ardından gelen kabus gibi sonuçları ortaya çıkaran

¹⁰ Filmlerin ortak unsurlarının tartışıldığı karşılaştırmalı bu paragrafta, fantastik rüya dünyasının eşiğinden geçiş yapan küçük bir kızın öyküsü olarak benzer bir temayı içerse de Pan’s Labyrinth filmi dışarıda tutulmuştur. Her ne kadar “korkunç” yaratıklarla çevrili büyümlü bir dünyanın eşiğine işaret etse de, içinde yaşadığı/yaşayamadığı gerçeklik öylesine korkunçtur ki rüya dünyası onun ebedi cennetine dönüşmektedir.

uyarıcı bir masal görevi görür. Uyumun hüküm sürdüğü ve her ihtiyacın karşılandığı, görünüşte mükemmel bir toplum olan ütopyanın özü, gizli yozlaşma, parçalanmış yanılısamlar ve baskıcı kontrol için bir üreme alanı haline gelir. Masumiyet lekelenir, güven paramparça olur ve bir zamanlar pastoral olan manzara, cennet yüzeyinin altında pusuda bekleyen tehlikelerin unutulmaz bir hatırlatıcısı haline gelir. Rüyaların hepsi bir çeşit ütopyaya, bir “yokyer”e işaret eder, ancak bir çıkış olmalıdır. Birçok hikayenin sonunda karakter kendi düş düzleminde, rüya dünyasında sıkışır; daha da kötüsü bazen rüya dünyasında sıkışıp kaldığını bilmez bile.

Elm Street

Korkunun alt türü olarak Slasher filmleri, geleneksel olarak “öteki dünya fantezisi” aracılığıyla yapılmaz, onları korkunç yapan ve klasik paranormal korku filmlerinden ayıran şey, gündelik hayatın içinde olabilme olasılığıdır. Genç kurbanları takip eden psikozlu bir katil hakkındaki bir anlatıya fantastik unsurlar katan *A Nightmare on Elm Street* (1984), 1980'lerin korku tarihinde oldukça benzersiz olan, “slasher” ile “possession” alttürleri arasında melez bir anlatı oluşturmaktadır. Slasher filminin temel özelliklerinden biri, katilin yaşadığı ve saldırılarını düzenlediği tipik olarak uzak bir korkunç yerdir; bu korkunç yer bilinçaltıdır. Bilinçaltı bir Möbius Şeridi gibi iç/dış ikilemini konumlandırır. Film ilerledikçe, rüyaları gerçeklikten ayıran sınır silikleşir, bu da Freddy'nin bilinçaltındaki sınırlarının ötesine geçerek kurbanları uyanırken onlarla etkileşime girmesine olanak tanımaktadır (Kendrick, 2009: 27). Kabusu gerçeklikten ayırmadaki bu zorluk, Freud'un tekinsiz ve tanıdık anlayışını hatırlatır; gerçek hayatın tanıdık görüntüleri ve bilinçaltının yarattıkları. *A Nightmare on Elm Street* gerçeklik ve rüya sekansları arasındaki kesintisiz geçişlerle, bir şekilde uyanma ve rüya görme kavramını canlandırmaktadır; öyle ki seyirci, karakterlerin bir kabusa girip girmediğinden, gerçekten “gerçekleşene” kadar emin olamaz. Filmde “rüya” sahneleri, hızlı koşamama, sürekli değişen ortamlar, Freddy'nin istediği zaman ortadan kaybolup yeniden ortaya çıkabilmesi ve sürekli şekil değiştiren şeyler gibi yaygın kabus unsurlarını kullanarak bir tür gerçeküstü korku anlatısı oluşturmaktadır. Anlaşılmaz, mantıksız, kopuk, tuhaf ve rahatsız edici *A Nightmare on Elm Street* serisi, aynı zamanda bedensel korku ve psikolojik korkunun da belli karakteristiklerini kullanmaktadır. Her filmdeki rüyalar, her bireyin kendi korkusunun ya da bilinçaltı

arzularının hikayesini anlatır; örneğin, Nancy'ninki genellikle değer verdiği insanları kaybetme korkusunu içerir. Nancy'nin İngilizce dersi sahnesi, Wes Craven'in filminin tematik temelini oluşturur; Shakespeare'in Hamlet'inden “Doğada, belki de insan doğasının kendisinde işleyen, çürümüş bir şeyler vardı” yorumu. Ayrıca yine Shakespeare'in Julius Ceasar'ının üçüncü perde üçüncü sahnesinden şu replikler tahtada yazmaktadır: “*Dün gece rüyamda, Ceasar'la yemek yediğimizi gördüm, uğursuz düşünceler üşüşüyor kafama. Evden hiç çıkasım yoktu ama, bir şey beni dışarıya çekiyor*” (Shakespeare, 2010: 96). Bunun ardından bir öğrenci Hamlet'ten bir pasaj okumaya devam eder, gerçeklik ve rüya dünyası arasında işitsel bir köprüdür bu: “*Tanrım bir fındık kabuğunun içinde tutsak kalsaydım. Yine de sayardım kendimi sonsuz boşluğun efendisi. Yeter ki görmeyeyim şu kötü rüyaları*”. Bu diyalogun sonunda Nancy, iki dünya arası bir eşikten geçerek ceset torbası içindeki arkadaşı Tina'nın ona seslendiğini duyar; Hamlet'in başından sonuna herkesin bahsettiği şey olan “yas”ın bilinçaltı yansımasıdır bu. Ayrıca *Desire and the Interpretation of Desire in Hamlet* (1977) makalesinde Lacan, Freudyen mitin inşasının, ilksel bir şeyin temelinde, bir suç temelinde kavranabileceğini söyler; rüya dünyası bir suçluluk dünyasıdır (Lacan, Miller, Hulbert, 1977: 41). Elm Sokağı'ndaki ebeveynlerin, çocukları tarafından paylaşılan ortak bir rüya olarak tezahür eden kolektif suçudur bu; çocuklara miras kalan “babaların günahları” meselesidir.¹¹

Bireyin bilinçaltı yansımaları *A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors* (1987)'daki ikonik “*Prime Time'a hoşgeldin*” repliği de akıl hastanesinden çıktığında televizyon yıldızı olmak isteyen Jennifer'ın Freddy tarafından ekran süresi aldığı (!) bir an vardır; gelecek rüyası, kolları ve başı olan bir “Krueger TV” tarafından kabusa dönüşür. Başka bir örnek ise, Jesse'nin bastırılmış biseksüel arzularının Freddy

¹¹ Devam filmlerinde Freddy'nin bir çeşit kabus iblisine dönüşmeden önceki hayatı anlatılmaktadır. Freddy'nin annesi Amanda Krueger bir hastanede çalışan bir rahibedir ve yüzden fazla psikopat tarafından tecavüze uğramış ve sonucunda Freddy'ye hamile kalmıştır. Freddy hayatının ilerleyen dönemlerinde bir çocuk tacizcisi ve katiline dönüşmüş ve bu nedenle hapse atılmıştır, ancak bir şekilde hapisten çıkmayı başarır. Bunun üzerine Springwood halkı bir araya gelerek, Freddy'yi kurbanlarını götürdüğü kazan dairesinde odaya gaz döküp onu ateşe vermişlerdir. Freddy 1981'e kadar bir şehir efsanesi olarak anlatılmış ancak 1981'in son aylarında, Springwood'un gençleri -özellikle ebeveynleri Krueger'ı öldürenler-, uyurken tuhaf şekillerde ölmeye başlamışlardır. Böylece “babanın günahı” hem Freddy'nin yaşadığı dönemde kendi kimliğinin oluşumunda, hem de öldükten sonra bir kabusa dönüştüğü dönemde önemli bir katalizör olarak rol oynamaktadır.

aracılığıyla, serinin ikinci filmi *A Nightmare on Elm Street 2: Freddy's Revenge* (1985)'de tezahür etmesidir; “Serinin diğer filmlerinden farklı olarak, *Freddy's Revenge*'in başkahramanı, Freddy'nin filmin çoğunu “içine girmeye” çalışarak geçirdiği genç bir çocuktur”. Kasabanın yeni çocuğu, yalnız ve dışlanmış olan Jesse, Krueger'in ona sahip olmaya çalıştığı kabuslarından göğsünden terler akararak uyanmaktadır; bu, queer gençliğin kendilerini kabul etme ve sevdiklerine açılma mücadelesinin bir göstergesi olabileceği gibi, aynı zamanda filmin çekildiği dönem olan 80'lerin AIDS kabusuyla ilgili gece terlemelerinin bir uzantısı olarak düşünülebilmektedir (Benshoff, 1997: 246). Böylece Krueger'in başrol olduğu kabuslar, yalnızca ebeveynleri tarafından önemsenmeyen bir grup gencin yetişkinliğe geçiş dönemindeki bireysel kabusları olmaktan çıkarak, aynı zamanda toplumsal bilinçaltının bir dışa vurumunu ve kabuslarını da ortaya çıkarmaktadır.



Resim 3.39: *A Nightmare of Elm Street*, 1984 (00:24:23)
Resim 3.40.: *A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors*, 1987 (00:40:09)
Resim 3.41.: *A Nightmare on Elm Street 2: Freddy's Revenge*, 1985 (00:37:18)

Insidious

“Babanın mirasının” temeli üzerine şekillenen bir başka korku serisi *Insidious*, 70'ler ve 80'leri toplumsal paniğinin metaforik yansımalarından öte, günümüz dünyasının daha bireyselleşmiş korkularını, çocukluk travmalarını ve kalıtsal travmaları ele alan bir anlatıyı paranormal olanın sunumu ile gerçekleştirmektedir. Burada ele alınacak olan serinin ilk filmi *Insidious* (2010), bir ailenin yeni bir eve taşınmasıyla başlar, yani *unheimlich* olan yeni bir *heim* bulmak; bir eşik durumunda olmaktır. Film ayrıca mekan tasarımı olarak Bakhtin'in eşik kronotopları olarak önerdiği bazı mekanları da kapsayan; pek çok odası, köşesi, koridoru, merdiveni, dolabı, gölgesi ve tabii ki bir çatı katı olan, “perili ev” temalı bir film için ihtiyaç duyulan türden bir ev tablosu

çizmektedir. Çatı katının genellikle bilinç öncesi ile ilişkili olarak, anıları barındıran tekinsiz bir mekan olduğu ve hayal gücü ile ilişkilendirildiği fikri göz önünde bulundurulduğunda; Dalton'un çatı katına gizlice girmesi ve merdivenden düşerek komaya girmiş olması, aynı zamanda babasının çocukluktan ergenliğe geçişinde yaşadığı travmalardan "el alması" anlamına da gelmektedir.

Sonuç olarak ergenliğe yeni yeni giren Dalton'un babasından aldığı astral seyahat yeteneği, "The Further" ("Öteki") adı verilen bir çeşit eşik mekanında ya da "araf"ta sıkışmış olmasına sebep olur. Bu dünya Elise'in tasviriyle, "her yerden olan bir dünyadır ve bizim zaman kavramımız orada yoktur", eşikten sonrası yine kendi kurallarına sahiptir. Bu anlamda önce bilinçaltı yoluyla geçilen bir eşikten, ardından da Dalton'un derinlerde kaybolarak kırmızı bir "kapı"dan girdiği iblisin evinin eşiği olmak üzere iki öte dünya eşiğinden bahsetmek mümkündür; astral seyahatle girilen ve astral seyahatte geçilen. Bunun yanı sıra "cehenneme" bir girişi temsilen kırmızı kapılar; *Shining*'in kan şöleni asansörü , Elm sokağının kabusu olan Freddy'nin 1428 numaralı evi , *It Comes At Night* (2017)'taki her zaman kilitli kalması gereken bir kapı gibi birçok görünüme sahiptir.



Resim 3.42-43-44-45: *Insidious* (01:22:22), *Shinig*, *It Comes At Night*, *Nightmare on Elm Street* filmlerinde bulunan kırmızı kapılar

Astral seyahat, astral bir bedenin varlığını varsayarak, beden dışı deneyime atıfta bulunmaktadır, bilinç, fiziksel bedenden ayrı olarak varolur. Bireysel bilincin uyku ya

da trans sırasında fiziksel bedeni terk edip uzak yerlere ya da ruhani ya da astral aleme gidebileceği inancına dayanan bir fenomendir.¹² Uyumadan hemen önce uçmak veya yukarı doğru çıkan bir asansörde olmak gibi zihinsel imgeleri görselleştirmek astral bedenin fiziksel bedenden ayrılmasını kolaylaştıracak birtakım teknikler olarak düşünülmektedir; gökyüzü ve yeryüzü eşiği olan uçuş hali ve katlar arası bir eşik olarak asansör. Ayrıca filmde Dalton'un rüyalarını çizdiği bir resim görülür, altında; "Dün gece kendimi uyurken izledim, sonra uçup gittim" yazmaktadır. Bunun yanı sıra Dalton örneğinde olduğu gibi rüya halindeyken ya da *lucid dream* (berrak rüya) ile ilişkili olarak da ortaya çıkabilmektedir. Bu durumda genellikle, yaşanan tanıdık mekanın görülmesi ancak duvar kağıdının yanlış bir desene sahip olduğunun farkedilmesi gibi ufak bir uyumsuzluk farkedilir ve tanıdık olan ev rüya dünyasında tekinsiz hale gelir. Ayrıca kaydedilen çoğu vakada görüldüğü üzere genellikle bilinçsiz olarak gerçekleşen astral seyahat, gündelik hayatın fiziksel bedeninin "psişik bir göbek bağı" ile "ruh bedeni"ne bağlandığı bir duruma işaret etmektedir (Melton, 2001:1160). Bu durumda göbek bağı ile ilişkili olarak filmdeki anne, evde kalıp gerçekleşen olaylara tanık olarak çocuklarını korumaya çalışırken; "tohumunu" veren babanın geç saatlere kadar işte kalarak evden uzakta olduğu, kendi "tekinsiz" geçmişinden bilinçsizce kaçtığını söylemek mümkündür. Filmin ilerleyen kısımlarında "ruh kovucu" Elise'den yardım alarak baba, bu sefer Dalton'u kurtarmak için kendi isteğiyle ve hipnoz yoluyla bu eşikten atlar ve kırmızı kapıdan geçerek Dalton'u bir şekilde kurtarır. Ancak filmin sonunda Josh'un (baba), Elise tarafından çekilen fotoğrafında çocukken ona musallat olan iblis görünmektedir. Böylece kurtarma operasyonu sırasında açılan iki dünya eşiği bu örnekte de silikleşerek bu sefer tam olarak gerçeklik ve rüya dünyası arasında olmasa da, astral olan öte dünya ile evin sınırları arasındaki çizgiyi ve hatta ele geçirilme konseptli olarak da, kişilik, benlik, ruh ve beden arası sınırları altüst etmiştir.

Film çeşitli ontolojik sorunları ortaya koyarak, kişinin astral bedenini, evrenin ötesini veya tekinsiz olarak kabul edilen, hatta göz ardı edilen heterotopyayı keşfeder. Bu

¹² Hindu, Japon ya da Kızıl Derililer olmak üzere birçok inanışta kendine yer bulmakla birlikte özellikle Mısır mitolojisindeki ruh inancıyla, fiziksel beden "Khet" ve ruhani beden "Sah" ile ilişkilidir. Aynı zamanda Eski Mısır öğretileri "ka" (hayati öz) ile ilişkili olarak ruhun fiziksel bedenin dışında süzülme yeteneğine sahip olarak tanımlamaktadır (Melton, 2001: 1160).

astral seyahat gerçek bir ölüm değildir, çünkü astral seyahat gerçekleştiğinde kişinin astral bedeni veya ruhu dışarı çıkar ve fiziksel bedeninden ayrılır ama ruh bedene geri dönebilir. Ölümcül olan ruh astral alemde kaybolduğunda ise kişi gerçek bir ölüm yaşayacaktır; “rüyada ölürsen gerçekte de ölürsün”. Her şeyin rayına oturması için yeniden doğuş “ritüelinin” doğru gerçekleştirilmesi, dönüş eşiğinden başlangıç noktasına geri dönülmesi gerekmektedir.

Donnie Darko

Eşik mekanlarında “liminal space”in yalnızca bir mekanı değil aynı zamanda bir eşik boşluğunun tanımını içerdiğinden bahsedilmişti. Bu boşluk zamanda açılmış bir delik, portal olabileceği gibi, kişinin iki majör hayat dönemi (ergenlik ve yetişkinlik) arasında düştüğü bir boşluk, bir eşik dönemi de olabilmektedir ya da kısaca: *Donnie Darko* (2001). Filme dair çeşitli teoriler bulunmakla birlikte, iki dünya yapısını birçok anlamda kurduğunu söylemek mümkündür; evrenler arası geçiş, zaman yolculuğu, uyanıklık ve rüya arası bilinç süreçleri, şizofreni ya da halisünasyonlar... Hangi gerçeklik Donnie’nin gerçekliği olursa olsun, kesin olarak birini “doğru” kabul etmenin ötesinde, tümünü bir teoriler zinciri olarak ele almanın, Donnie’nin gerçeğine dair “eşik” fikrinde durmanın daha doğru olduğu düşünülmektedir.

Filmin başında banliyöde sabah koşusuna çıkmış kadınlar, trampende zıplayan kız kardeşi, yaprak üfleyici ile şakalaşan babası ve ablası ile açılan “Amerikan Rüyası” sekansının ardından, verandada annesinin okuduğu kitap görüldüğünde, bu neredeyse film hakkında bir uyarıda bulunmaktadır: Stephen King’in *It* (1986) kitabı; yani çoğunlukla çocukların kabuslarında ortaya çıkan ve korkularını kullanarak onları kendi dünyasına çeken palyaço Pennywise. Ayrıca sekansın sonunda buzdolabında yazan “Donnie nerede?” yazısı da onun film boyunca bulunduğu ya da “bulunamadığı” konuma atıf olarak düşünülebilmektedir. Film, aynı zamanda çarpıtılmış karanlık bir *Alice in Wonderland* tablosu çizmektedir; grotesk bir “tavşan geç kalmıştır”, Donnie’yi uyandırır, kapıya yönlendirerek evden çıkarır ve evrenin sonuna “28 gün, 6 saat, 42 dakika, 12 saniye” kaldığını söyler. Film boyunca tavşan Frank, “Yönlendiren Ölü”dür; seçilmiş kişiye, kahramana ya da filmdeki tabiriyle “Yaşayan Alıcı”ya (Donnie) rehberlik eder. Okula su basmasına sebep olan da, çocuk tacizcisi Cunningham’ın evinin yanmasına da sebep olan onun yönlendirmeleridir. Bunun yanı

sıra, gerçekliğin ne olduğu hakkında “yönetmen kurgusu”nun daha net açıklamalarını gözardı edildiğinde, Frank’ın aslında Donnie tarafından gerçekten vurulan ve suçunu temsilen bilinçaltında yaşayan ikinci bir kişilik olduğu yorumu da yapılabilir.

Filmde sınıf sahneleri önemli bir yer tutmaktadır ve aslında hangi gerçekliğin “daha gerçek” olduğu arasındaki tartışma, iki dersin sınıfları arasında film boyunca sürmektedir. İngilizce dersinde öğretmenleri, Graham Greene’den bir pasaj okur; *“Sanki bu plan hayatı boyunca onunla olmuş, mevsimler boyunca üzerinde düşünülmüş, şimdi ise on beşinci yaşında ergenlik sancısıyla belirginleşmiş gibiydi”*. Bu pasaj, Donnie’nin ergenlikten yetişkinliğe geçişindeki sancısının bir göstergesi olduğu gibi, aynı zamanda yaptığı yorumla yine Alice’in tavşanı takip etme sebebine ve belki de kendisinin de Frank’i takip etmesine bir açıklık getirmektedir: *“Bir şeyi değiştirmek istiyorlardı”*. Donnie’nin İngilizce öğretmeni ile olan diğer bir önemli sahne de *Watership Dawn* (1978) filmini tartıştıkları sahnedir; açıkça filmin sonunda tavşan kostümlü Frank’i öldürmüş olmasına karşı paradoksal olarak duyduğu soğukkanlılığı simgeler:

“Karen Pommeroy: Diğer tavşanlar Fiver’ın imgelemine duyunca ona inanıyorlar mı?

Donnie: Neden umursayalım ki?

Karen Pommeroy: Çünkü tavşanlar biziz, Donnie.

Donnie: Neden bir tavşan için insanmış gibi yas tutayım ki?

Karen Pommeroy: Bir türün ölümünün diğerinden daha az trajik mi trajik sence?

Donnie: Elbette. Tavşan bizim gibi değil. Tarih kitapları yok, fotoğrafları yok, üzüntü ve pişmanlık bilgisi yok. Üzgünüm Bayan Pommeroy. Beni yanlış anlama. (...) En başından beri ölümden korkmayan ölü bir tavşan için ağlamanın bir anlamı yok.”

Donnie’nin ontolojik ve paranoid krizlerinin aksine, Fen öğretmeni ile olan konuşmaları da filmdeki asıl “eşiğin” ne olduğunu bulmak konusunda farklı bir bakış açısı sunmaktadır: Kadercilik ve reddi arasında ilerleyen tartışmada Donnie: *“Tanrı zamanı kontrol edebiliyorsa her şey önceden belirlenmiş demektir. Yaşayan her şey belirlenmiş bir yolu izler. Yolunu görebilseydin geleceğini de görebilirdin değil mi?*

Zaman yolculuğunun bir çeşidi gibi” der. Öğretmeni ise kaderlerimizi açıkça görebilseydik onlara ihanet etme seçeneğimiz olduğunu ve bu seçeneğin varlığının bile kaderi sona erdireceğini söyler; buna karşılık Donnie, “Tanrı yolundan gitmezsen ermez!” diye cevap verir. Böylece Donnie ile iki ayrı dünya arasında fenomenolojik bir ilişki ortaya çıkar; birincisi mucizevi bir şekilde yaşadığı dünya, ikincisi ise, “Tanrı’nın yolu” ile uyum sağlamak için önceden belirlenmiş kaderi ile tanışmayı seçmesi gereken dünya. Ancak nihayetinde bu anlatı çerçevesi, filmin psikolojik ve varoluşsal olarak en basit yönünü oluşturmaktadır; paralel evrenler, zamanda yolculuk ve kader.

Film ayrıca Roberto Sparrow’un “The Philosophy of Time Travel” kitabını da bir çeşit rehber olarak kullanmaktadır. Kitabın ikinci bölümünde yazdığı üzere: “su, evrenler arası giriş yolu olarak kullanılan zaman kapılarının yapımındaki geçiş elementidir”. Filmde Donnie’nin sıvı aynayı bıçaklayarak Frank’e ulaşmaya çalıştığı ve Frank’in sağ gözünün ışık yaymasına neden olduğu bir banyo sahnesi sırasında, film ileri geri Donnie’nin terapisti Dr. Thurman’ın Donnie’nin ebeveynlerine teşhis sağlayan bir sahnesine atlar: “*Donnie’nin saldırgan davranışı, gerçeklikten giderek uzaklaşması, dünyadaki tehdit olarak algıladığı güçlerle baş edememesinden kaynaklanıyor gibi görünüyor... Donnie, genellikle gündüz sanrısı olarak adlandırılan şeyi yaşıyor.*” Bu sahne ayrıca paralel kurguyla gösterilen ve geçiş elementi olduğu söylenen suyla ilişkili olarak “dalga” görüntüleri önem taşımaktadır; ritmik ama sert dalgalanmalar ve beyaz köpüğün, saflığının karşıtlığı.



Resim 3.46-47-48.: Donnie Darko (01:04:29- 01:04:25)

Yine bir başka ders sahnesinde beden öğretmeni yaşam çizgisinin iki zıt kutba, negatif olan korku ve pozitif olan sevgi arasında bölündüğünü söyler. Donnie ise her şeyin iki kategoriye indirgenemeyecek kadar karmaşık olduğunu, hayatın bu kadar basit olmadığını söyleyerek bu fikre karşı çıkar. Bu diyalogdan yola çıkarak Donnie

Darko'nun en az hayat kadar karmaşık yapısını iki yönüyle ele almanın yanı sıra; son olarak nihai eşiğin, “tamlamaların en güzeli olan “kiler kapısı””¹³ olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Bilinçaltının derinliklerinde, ütopya ve distopya arasındaki sınırların bulanıklaştığı ve rüyaların başlangıçtaki cazibesini aşarak unutulmaz kabuslara dönüştüğü kırılmalı bir denge vardır. Umut ve umutsuzluk arasındaki hassas etkileşimin gözler önüne serildiği bu şaşırtıcı alan, iki dünya arasında sıkışıp kalmanın rahatsız edici bir hali olarak kendini gösterir. Bu alan içinde ütöpik rüyaların cazibesi, idealize edilmiş bir varoluş, gerçekliğin zorluklarından ve kusurlarından bir kaçış vaat eder. Bununla birlikte, sarsıcı gerçek, bu rüyaların kesintisiz bir şekilde, hayal edilen ile gerçek arasındaki sınırı ortadan kaldırmaya başlayan korkunç kabuslara dönüşmesinde yatmaktadır: Ütopya arayışının çözüldüğü eşikte gezinmenin derin psikolojik deneyimi, kimlik bunalımları, benlik kaybı ya da belki de sadece yüzü yanmış bir canavar tarafından kovalanmanın kabusu.

3.3.3. Direksiyona Kim Gececek: “Asıl Olan”ı Ararken

Gerçekliğin anlaşılmaz doğası, uzun zamandır derin bir felsefî soruşturma konusu olmuştur ve dünyayı algılamamıza ve anlayışımıza meydan okumaktadır. Sinematik hikaye anlatımında, varoluşun doğasını çözmeye yönelik bu arayış, eşik durumu kavramını araştıran anlatılar aracılığıyla ifadesini bulur. Eşik durumu, bilinen ve bilinmeyen, somut ve soyut olan arasındaki sınırların bulanıklaştığı ve iç içe geçtiği bir eşik alanını ifade eder. Bu anlatıların sınırları içinde, yanılsama ve gerçeğin, bilinç ve kimliğin etkileşimi, algılanan gerçekliğimizin temel dokusunu yeniden gözden geçirmemize rehberlik ederek kendi varoluşumuzun özünün esrarengiz doğasına daha derin bir iç gözlemi teşvik etmektedir. Bu başlığın altında ele alınan filmler, “yok yer” büken rüyalarından öte, rüya manzarası gibi görünen ya da hissettiren “gerçek” mekanların yok yerliğini ele almaktadır. Bu yok yerler, gerçek dünya ve kendisi arasındaki ayrımın bilinmezliğini, en kötü senaryo olarak belki de başka bir dünyada

¹³ Filmde geçen bir diyalog, aynı zamanda filmin sonunda Donnie'nin “Frank”i vurmasının dolaylı ama açık bir sebebidir.

yaşadığını hiç bilmemeyi, gerçekliğin neliğini sorgulatır. Psikolojinin provakatörü Jodorovsky'nin sürreal dışavurumu *The Holy Mountain* (1973)'in son monoloğu her şeyin özetidir aslında:

“Bir peri masalında başladık ve hayata ulaştık. Ama bu hayat gerçek mi? Hayır. Bu bir film, kamera geriye doğru zoom yap. Biz imgeyiz, rüyayız, fotoğraflız. Burada kalmamalıyız! Mahkumlar! Yanılsamayı parçalamalıyız. Kutsal dağa elveda. Gerçek yaşam bizi bekliyor.”

Çevremizdeki maddi dünyanın gerçekliği yalnızca görünüştedir, yüzeysel bir bakışta varolur. Gerçek, tıpkı bir sinema perdesi gibi görüntülerin ardında gizlenir; arzular ve hayaller bu perdeye yansır ancak gerçek bu değildir, var olan yalnızca beyaz bir örtü üzerindeki ışıklar ve gölgelerdir. Tıpkı Platon'un mağara alegorisi gibi, bilme hali bir eşiğe dönüşür.

“Uyan Neo... Beyaz tavşanı takip et”. *Alice in Wonderland*'e ve belki de dolaylı olarak *Donnie Darko*'ya benzer olarak *Matrix* (1999)'de de Neo tavşanı takip etmeye çağırılır ama o asıl olanı aramak üzere uyanmıştır. Gerçekliğe geçişin eşik nesnesi olarak mavi ve kırmızı haplar; Neo'nun bir koza içine alınmış ve programlanmış dünyadan, hayatının anlamının inşasına katılmasıdır. Morpheus, “*Gerçeğin çölüne hoş geldiniz*” derken Baudrillard'dan alıntı yapar. Açıkça refere edildiği gibi *Matrix*, Baudrillard'ın vizyonunu sunar, bilincin gerçek ile yapay arasında ayırım yapamadığı, simülasyonun gerçekten daha önemli hale geldiği bir dünyadır. Benzer şekilde *Truman Show* (1998) da da yaratılmış illüzyona karşı aydınlanmanın eşiğine yaklaşarak gerçek dünya ve sanal dünya arasındaki sınırları sorgular. Truman'ın ailesini ve arkadaşlarını canlandıran oyuncularla dolu, titizlikle inşa edilmiş bir kasabaya kadar her ayrıntı, gerçek bir gerçeklik yanılsamasını korumaya hizmet eder. Truman'ın aktörler ve sahne dekorlarından oluşan gerçekliğinden kurtuluşu, Seahaven kıyısına yelken açmasıyla gerçekleşir; deniz, suyla ilişkili olarak hem yeniden doğumun, hem de sonsuzluğuyla özgürlüğün ve aynı zamanda tekinsiz ya da bilinmez olanın temsili haline gelir. Truman'ın bilinmeyenin merdivenlerinden çıkışı ve suyun reflektif yüzeyi, bir yansıma olarak yanılsama ile gerçek arasındaki eşiği, algı eşiğinin ötesine geçişi içeren kişisel bir arayışa işaret etmektedir.

Kuklacılığı başka biri olmak, başkasının içine girmek, değişik düşünmek ve hissetmek dürtüsüyle yapan Craig'in, "hızlı parmakları" ile başvurduğu yedi buçuğuncu kattaki arşiv göreviyle başlar *Being John Malkovich* (1999). Ofisin ara bir katta bulunması halihazırda arada olma durumunu vurgularken; aynı zamanda ofisinde bulunduğu küçük bir kapı, John Malkovich'in içine girmesini sağlayan bir geçiş görevi görerek iki fiziksel beden, iki ayrı bilinç ve dünya arasında bir eşik haline gelmektedir. Craig hem karısı hem kendisinin aşık olduğu iş arkadaşı Maxine ile müşterilerine "John Malkovich olma Simülasyonu" satarken; Craig'in karısı (Lotte) ise John Malkovich'in içine girerek hem dişil hem eril enerjiyi, "Malkovich'in kadınsı yanı" olduğunu söylediği bilinç akışında, aşığı Maxine ile birlikte olur. Bu aynı zamanda cinsiyet eşliğine atıfta bulunurken, bir yandan da geçişin nesnesi olan kapının dişil özelliğini Malkovich aracılığı ile vurgular. Benliği ya da başka birisi olmayı, kimliğin sınırlarında gezerek ele alan film, birinin kendi geçidine girerse ne olduğunu sorgular: "Malkovich, Malkovich, Malkovich ve Malkovich...". Dil, insanlar herkes ve her şey Malkovich olur Malkovich kendi içine girdiğinde; karanlık taraf olduğunu söyler burasının, kimsenin görmediği yüzüdür. *Being John Malkovich*, anlatıyı ezoterizmle ve simya ile birleştirir. Dr. Lester'in aslında 90 yıl önce bu geçidi keşfederek bir taşıyıcıya ulaştığı, değişik taşıyıcılardan geçerek sonsuza dek yaşamayı keşfeden Kaptan Mertin'in ta kendisi olduğu ortaya çıkar. Malkovich, 44. doğum gününde Mertin'in bir sonraki taşıyıcısı olacaktır, bu onun olgun olduğu vakittir; ancak geçişi sağlamanın tek yolu tam gece yarısında geçmektir. Böylece ritüellerde olduğu gibi, olgunluğa geçiş ritüeli başkalaşım ve dönüşüm mitine dönüşmektedir. Önemli bir diğer sahne, Maxine ve Lotte'nin Malkovich'in bilinçaltı kovalamacasıdır; küçükken anne ve babasını seks yaparken görmüş olması, okul arkadaşları tarafından zorbalık görmesi, en sapkın arzuları ve en büyük korkularını içeren bu anıların arasında geçişler, hepsi ayrı bir eşik olan pencere ve kapılarla sağlanmaktadır. Bilinçaltının en derinlerinde bodrum katına inen bir merdivende küçük Malkovich vardır, sallanan bir sandalyede "ben yaramazım, ben yaramazım" diye tekrarlar sürekli. Filmin sonunda bitmeyen bir döngü olarak taşıyıcının Maxine ve Lotte'nin kızı olduğunu görürüz; bu sahnenin deniz kenarında olması da manidardır, başka bir bedende yeniden doğuşu sembolize eder. Sonsuzluğa ve sonsuz yaşama giden yolda her beden ve ruh yalnızca ofisin arkasındaki bir kapıdan geçilen bir bekleme mekanı, bir duraktır.

Bilinç ve benlik arası geçişler illa ki fiziksel olarak bir geçit olmak zorunda değildir; bazen yalnızca kişinin kafasının içinde birden fazla kişilik arasında gidip gelinen eşikler de olabilmektedir ya da başka bir deyişle dissosiyatif kimlik bozukluğu. Chuck Palahniuk'un aynı adlı romanından uyarlanan *Fight Club* (1999)'da insomniadan muzdarip "Narrator"un (Anlatıcı) geceleri diğer bir kimlik olarak dövüş kulübünün ortak üyesi ve sabun imalatçısı Tyler Durden ile yaşadıklarını anlatır; karakterler arası bir geçiş değil, birlikte var olma durumu söz konusudur. Durden'in Narrator'un bir inisiyasyon olarak kimsallarla elini yaktığı sahne önemlidir; bir gün öleceği gerçeğiyle yüzleşme, bir baba figürü olan tanrının onu sevmediği gerçeğini kabul etme ya da kısaca bilme eşiğinde Narrator, Marla'yı da içine konumlandığı "mağara"sına döner zihninde. Mağara, delikle ve rahimle bağlantılı olarak anneye dönüştür aslında, tanrı babanın istenmeyen çocuğu olduğu gerçeğinden kaçıştır. Dissosiyatif kimlik bozukluğundaki alternatif kimliklerin birey için bir başa çıkma mekanizması olarak var olduğu fikrini destekler böylece. *Psycho* (1960)'da da anne özlemi annenin bulunmadığı gerçekliğin Norman'ın kafasında bir yeniden yaratımına dönüşür; ayrıca "Babanın Adı"ndan¹⁴ da yoksundur. Zizek şöyle anlatır:

"Yasa'nın nihai işlevi, arzuyu hapsetmektir; buradaki öznenin kendi arzusu değil, öznenin Ötekisinin (Annesinin) arzusudur. Bu yüzden, Norman Bates Oedipus karşıtı bir tür avant la lettre'dir (varlık öncesi): arzusu maternal Öteki'nin içerisinde yabancılaşmış ve bu Öteki'nin zalim kaprislerinin insafına kalmıştır." (Žižek, 2012, 235)

Annesiyle birlikte olma arzusu ile annesi ve sevgilisini öldüren Norman, ilerleyen sahnelerde "annenin eliyle" Marion'u öldürmekte, "anne" olarak Lila'ya saldırmaktadır. Bu sahnenin belki de en can alıcı noktası, görsel olarak tamamı ile annesine bürünmüş olan Norman'ın nidalarında yatmaktadır: "Ben Norma Bates'im!". Bunun yanı sıra anksiyete ve obsesyonlardan dolayı hem beyaz kuğunun hem siyah kuğunun bir bedende bulunduğu *Black Swan* (2010) ve bir yirmi dört farklı karakteriyle bir bedende yaşayan ve sürekli bir çocuk olarak Hedwig, bir sapık olarak

¹⁴ Lacan'ın "babanın adı" kavramı tarihin başlangıcından beri onun kişiliğini yasa koyucu kanun figürü ile özdeşleştiren sembolik işlevine atıfta bulunmaktadır (Lacan ve Mehlman, 1987).

Dennis, bir kadın olan Patricia gibi karakterlerinin arasında geçiş yapan Kevin'ı anlatan *Split* (2016) örnek verilebilmektedir; bu filmler bir kaçış yolu olarak kimlikler arası sınırlar ve eşikleri sorgulamaktadır.

Eşikten geçişin kendi kuralları, onun kendi zaman algısını da beraberinde getirmektedir; iki dünyanın ustası olmak, zamanı da kontrol etmektir. Zaman yolculuğunu ele alan en realistik filmlerden biri olarak *Primer* (2004), iki adamın zaman makinesiyle yaptığı deneyleri ve borsada para kazanmak için geçmiş ve geleceği değiştirmelerini anlatır. Ancak kısa bir süre sonra eylemlerinin kelebek etkisine yol açtığını keşfederler. *About Time* (2013)'da Tim, zaman yolculuğu yaparak babasını görmek isterken, çocuğunun değişmesi gibi bir riskle karşı karşıya kalır. *Back to the Future* (1985)'da Marty, geçmişe dönerek anne ve babasının tanışmasını engeller ve gelecekteki kendini yok eder.

Kelebek etkisi, tek bir kararın geleceği tamamıyla değiştirebiliyor olması fikrine işaret etmektedir; tüm kararlar geçtiğimiz kapılar, aştığımız eşiklerdir. Kaos teorisinin bir alegorisi olarak kelebek etkisini Turing şöyle açıklar; tek bir elektronun bir anda santimetrenin milyarda biri kadar yer değiştirmesi, bir adamın bir yıl sonra çıkış tarafından ölmesi veya kaçması arasındaki farkı yaratabilir (Turing, 1950). Kaos teorisine göre dünyayı gerçekten değiştiren şeyler küçük şeylerdir. Amazon ormanlarında bir kelebek kanatlarını çırpışı, Avrupa'nın yarısını kasıp kavuran bir fırtınaya neden olabilir (Gaiman, Pratchett, 1990: 81). Her şey başlangıç koşullarına bağımlılıkla ilgilidir. Zaman yolculuğu ile bağlantılı olarak *The Butterfly Effect* (2004), ne zaman bir engelle karşılaşsa başka bir alternatif gerçekte koşturaya devam eden *Run Lola Run* (1998) kelebek etkisinin baskın tema olarak kullanıldığı filmlere örnek verilebilir. *Sliding Doors* (1998) da tek bir olaya dayanan iki paralel anlatıya ayrılır; kahramanın belirli bir treni yakalaması veya kaçırmaması. Benzer şekilde *Mr. Nobody* (2009)'de de ölümsüzlüğün elde edildiği bir gelecekte son ölümlü insan olan Nemo'nun küçüklüğünde bir tren peronunda aldığı kararın; annesini ya da babasını seçtiğinde ortaya çıkan sonsuz olasılığın sonuçları paralel “yaşanmışlıklarla” aktarılır. Hem *Sliding Doors*'da hem de *Mr. Nobody*'deki tren vurgusu, yolculuğa çıkışın bir eşik olarak istasyonda, iki ayrı yer arasında bulunan bir yolculuk noktasına, mekansal

bir eşiğe dayanmakla birlikte; küçücük bir kararın bütün bir hayatı etkilediği bir psikolojik eşiğin de altını çizmektedir.

Geçmiş ve gelecek arasında zaman geçişlerinin ötesinde, bazen de aynı zamanı kapsayan farklı mekanlar arasında geçişler vardır; paralel evrenler. Paralel evren fikri, bir başka mekanda bir öteki olarak, kendin olmayan bir kendin olma, kendinin bir ötekisi, görsel ikizi olarak “doppelganger” kavramına da atıfta bulunmaktadır. İnsanlık tarihi boyunca birçok kültürün folklorunda, mitlerinde, dini inanışlarında ve geleneklerinde yer alan alter egolar ve çifte ruhlar, sinemada da bu bağlamda görünürlük kazanmıştır. Örneğin, *Coherence* (2013) bir kuyruklu yıldızın geçişiyle birlikte her kişinin ve olayın biraz farklı gerçekleştiği çoklu paralel gerçekliklerin iç içe geçmesinden kaynaklanır; normalde kesişmeyen çoklu gerçeklikler kesişmiş, filmdeki karakterler paralel evrendeki görsel ikizleriyle karşılaşmış ve bir nevi Schrödinger’in kedisi vakası ortaya çıkmıştır. Bunun yanı sıra *Us* (2019), bir grup tehditkar görsel ikizi tarafından saldırıya uğrayan Adelaide Wilson ve ailesini konu almaktadır. Gölge ikizlerin dünyasına geçiş her ne kadar bir eğlence parkının kişinin kendisinin sonsuz görünümünü ürettiği aynalar odasından gerçekleşse de, filmde birçok kez kullanılan tavşan motifi, *Alice in Wonderland*’deki tavşan deliği gibi, farklı bir boyutun girişini taklit etmektedir. Bir röportajında filmin yönetmeni Peele, tavşanların “bir dualite hayvanı olduğundan” bahseder; “çok sevimliler ama aynı zamanda beni korkutuyorlar ve beni ürküten o makas benzeri kulakları var” (Peele, 2019). Böylece hem sevimli hem korkunç olan tekinsiz bir varlık olarak nitelendirilebilecek tavşanlar, filmin içerisinde klonların geldiği deneylere atıfta bulunurken aynı zamanda başlangıçta tutuldukları kafeslerden çıkıp filmin sonunda özgür kılınan “gölge” canavarların sembolik bir anlamını taşırlar. Yaşam yukarıda olduğu gibi, aşağıda da vardır; yeryüzünde yaşayanlara karşı yeraltında yaşayan gölge kopyalardır, iki mekan ve iki ayrı bilinç, beden ve kimlik arası eşiklerdir. Bu alternatif varlık durumları gerçeğin ne olduğu sorusuyla varoluşçu bir tartışmayla karşı karşıya bırakır insanı. Benlik nedir, varlık nedir, gerçek nedir, gerçekten var mıyız ve gerçekten biz miyiz?

Pi

Örüntüyü ararken örüntünün kendisine dönüşen Aronofsky'nin *Pi* (1998) filmi, saplantı, paranoya ve matematik ile doğadaki anlam arayışı temalarını araştırmaktadır. Film, kendi geliştirdiği süper bilgisayarını kullanarak borsada örüntüler bulmaya takıntılı hale gelen matematikçi Max Cohen'i anlatır. Metaforik olarak ana temanın bir temsili olan eşik, Max'in bilgi arayışının ve evrenin sırlarının onu deliliğin eşiğine getirdiği noktayı ifade etmektedir. Max araştırmasını derinleştirdikçe giderek daha fazla izole olmakta ve gerçeklikten kopmaktadır. Aronofsky'nin başta *Requiem for a Dream* (2000) filminde olduğu gibi, ritmik kurgu, özellikle sayılarla boğuşan bu filmde de müzik ve aritmetrinin ilişkisinde can bulmaktadır. Max'in ritmini bölen kriz sahneleri, kapı ve kilitlerin tekrarlayan çekimleriyle beyaza düşerken, bir yandan da elektriklerin gitmesiyle kararan ekran "örüntü"yü bozmaktadır; ikisi de insanın hatasıdır. Ayrıca evin bir aidiyet alanı olduğu fikri ve Max'in kendi kafasının içine sıkışmış olması, fiziksel mekanı daraltarak psikolojik ve bilişsel bir mekan haline getirmektedir; evine kurmuş olduğu bilgisayar yazılımı ve onu tamamlayan çip, Max'in sonunda aynanın karşısında matkap soktuğu kafasıyla özdeşleşir böylece.

Pi ve Fibonacci sayıları, Aronofsky'nin elinde mikrokozmos ve makrokozmos ilişkilerini tanımlamak için bir araçtır; Max de bunu arar filmde. Yukarıdakinin aşağıyı etkilemesidir ya da filmde geçen bir şekliyle: "Spirallerden yapıldıysak ve devasa bir spiralde yaşıyorsak, bu durumda yaptığımız her şey spiralle uyum içindedir" sözlerinin bir karşılığıdır. Film, Max'in sahilde dolanarak bir deniz kabuğu bulmasından, rüzgarda salınan ağaç yapraklarına, Da Vinci'nin *Homo Vitruviano*'sundan, Max'in bizzat kazıdığı kendi kafasına ve bu sahnede arkada ona eşlik eden insan yüzü anatomisi çizimine kadar altın oranın izini sürmektedir. Max'in kafasını kazıdıktan sonra bir dikdörtgen çizmesi de yine altın oranın altını çizmekle birlikte, aynı zamanda filmin özellikle sonlarında Max'in sıklıkla vurguladığı 216 harfli "tanrının adının" kafasının içindeki o mükemmel sayı olduğu gerçeğini vurgulamaktadır.

Matematiksel bir örüntünün ve bilimin varlığının yanında, inanç da filmin ironik olarak ortak noktasını oluşturmaktadır. Bir yanda logos'u temsil eden Max, bir yanda theos'u temsil eden Hasidik Yahudi Lenny vardır, ancak ikisini ortada buluşturan

nomos yani “yasa”dır. Tanrı tarafından gönderilmiş kodlar dizisi olduğunu düşündüğü Torah ile çalıştığını söyler Lenny; “cennet bahçesi: kadem” ve bilgelik ağaçlarının sayısal değeri, fibonacci sayısının karşılığıdır, altın orandır ve thethadır. Ayrıca Lenny, Tevrat'ın numerolojik yorumu ile “Shem HaMephorash” ya da “açık ad” olarak bilinen Tanrı'nın 216 harfli adının bir çözümünü arar. Beraber dua ettikleri Hasid tarikatına, Torah'ın örüntüsünü bulmak için Max'i de götürür; Max dini ritüellerin içinde bulur kendini. Max ile aynı soyadı taşıyan Haham Cohen, tek tanrının dünyadaki evi olan tapınağın merkezinde Musevi yaşamın kalbinin, ilahilerin ilahisi olduğundan söz eder: “bu ilahilerin ilahisi yere, sadece bir kişi yılın sadece en ilahi günü Yom Kippur'da girilebilir”. “O” kişi eğer safsa, Mesih Çağı'nın anahtarı olan sayıyı söyleyecek ve onları cennet bahçesine yaklaştıracaktır; eğer değilse kıyamet ve ölüme sürükleyecektir. Eşiği aşmanın kendi kuralları ve ritüel uygulamalarının şartlarıdır bunlar. Belli bir zaman, belli bir mekan ve belli bir kişiyi, seçilmiş bir kahramanı gerektirir. Ayrıca temel ikiliklerden biri olarak iyi ve kötünün eşliğini, saflığını da sorgular bu kurtarıcının; saflık öte dünyanın bir ucu cennete tekabül ederken, öte yanda onun tam karşıtı cehennem vardır. Cennetin kapılarını yeniden aralayacak olan Max'in kafasının içindeki sayı olan “açık ad”dır, anahtardır.

Eşik, insan anlayışının sınırlarının mecazi bir temsili olarak da görülebilir. Max, doğadaki matematiksel kalıpları deşifre ederek evrenin nihai gerçeğinin kilidini açabileceğine inanmaktadır. Ancak film, insan idrakının öteye geçemeyeceği bir nokta olabileceğini ve bilgi arayışının yıkıcı sonuçlar doğurabileceğini öne sürer. Max aslında arkhe tartışmasında Pythagoras'ın evrenin ilk maddesi olduğunu öne sürmesine benzer bir şekilde evrenin özünün onu oluşturan her şeyin sayılardan ibaret olduğu takıntısında boğulur. Her şey altın orana hizmet eder. Antik çağlarda kendine yer bulan kare/dikdörtgen ikiliği göz önünde bulundurulduğunda; Max'in deyimiyle geometride altın oran dikdörtgendir. Görsel açıdan uzunluk ve genişliği arasında zarif bir denge bulunur, kareleşme sonsuza değin devam eder.

Max'in akıl hocası ve eski bir matematikçi olan Sol, eski Çin'de yaşamış olanların Go tahtasını evrenin merkezi olarak kabul ettiğini söyler. Boş olduğunda basit ve düzenli görünmesine rağmen kurulabilecek oyun sayısı sonsuzdur. Aynı kar taneleri gibi iki oyun birbirine benzemez. Go tahtası aslında aşırı derecede karmaşık ve kaotik bir

evreni simgeler; dünyamızın gerçeği budur. Filmin başka bir diyalogunda cırtlıçıplak “Eureka!” diye dolaşan Archimet’ten söz edilir; banyoda suyun kaldırma kuvvetini buluşu hikayesindeki tema, bir banyo yapıp rahatlamasını söyleyen karısıdır, tanrıça ile karşılaşmadır. Durmak düzenin sağlanmasıdır, durmazsak ise yalnızca Kaos vardır. Eşik burada banyonun kendisi haline gelir. Sol’un da önerdiği gibi; “banyo yapmalısın, aksi takdirde hiçbir yere varamazsın”.

Film aynı zamanda düzen içinde kaosu, kaos içinde düzeni de temsil eder. Filmin başında Max, annesinin ona güneşe bakmamasını söylediğini ve altı yaşındayken baktığını söyler. Doktorların iyileşip iyileşemeyeceğinden emin olmayarak gözlerine bağlamış olduğu bandajların arasından gün ışığına bakar yine de, karanlıkta tek başına korktuğunu söyler. Ancak ilk baş ağrısını o yaşta yaşamıştır. Max’in, akıl hocası Sol ile olan konuşması bu anlatıyı pekiştirmektedir; balığına öğrencisinin adını verdiğini söyler: Icarus. Max, aynı mumdan kanatlarıyla güneşe doğru uçan Icarus gibidir, fazla yükseğe uçar, yanacaktır. Zihin bir şeyi bir kez takıntı haline getirdiğinde diğer her şey elenir ve her yerde o şey görülür.

Filmin özü, bilgi ve saplantı eşliğini geçmenin psikolojik ve varoluşsal sonuçlarının keşfinde yatmaktadır. Deha ile delilik arasındaki ince çizgi, insan anlayışının sınırları ve bilginin sınırlarını çok fazla zorlamanın sonuçları hakkındaki soruları gündeme getirmektedir. Sol ile Max arasında geçen başka bir diyalog, Max’in bilgisayar yazılımı Euclid hakkındadır. “Patterni incelemek Euclid’in kendinin farkına varmasını sağladı. O sayıyı vererek öldü. Bilinç o sayı mı?” diye sorar Max. Hocası bunun sadece bir virüs olduğunu söyler, çıkmaz bir sokaktır, orada hiçbir şey yoktur. Ancak Max bunu kabul etmeyerek sayının bir “kapı” olduğunu söyler. Her şey bilme eşliğidir aslında ya da deliren Max’in spiral beynindeki fibonacci sayılarına giren bir matkapla, film boyunca “return tuşu”na basması gibi yeniden bir başlangıçtır. Kafasına matkabı sokmadan önce filmin başındaki monolog tekrarlar; “Kişisel Not: Küçük bir çocukken annem güneşe bakmamamı söyledi. Altı yaşındayken baktım...”. Kafasını matkapla deldiği sahneden sonra yine film en başa döner, kafasını kaldırıp altın oranın yansıması olarak rüzgarda sallanan ağaca bakar. Zamanın başına geri dönüş ve Max’in yeniden doğumudur bu; döngüdür ama döngü de değişebilir. Sayıların karmaşasını bir yana

bırakıp yalnızca döngünün basitliğine odaklanmıştır artık, fiziksel olarak kafatasının içine girmesi, bilişsel bir eşiğe bir aydınlanmaya da dönüşmüştür böylece.

1408

Stephen King'in romanından uyarlanan *1408* (2007), korku hikayeleri koleksiyoncusu Mike Enslin'in hikayesini anlatır. Yurtsuz bir anı mekanında, bir otelde, asansörde bile var olmayan uğursuz 13. katta bulunan 1408 numaralı odada geçer film. Filmin başında radyo olayların habercisidir aslında: "Tanrı bana cehennemin açık kapılarının ardına kadar açılacağını söyledi". 1408 numaralı oda bir yeryüzü cehennemi, geçmişe ve deliliğe açılan bir portaldır. Öncelikle bir mekan olarak otelin seçimi, tıpkı King'den diğer bir uyarlama olan *Shining*'de olduğu gibi belirleyicidir.¹⁵ Mike sıklıkla otelin eşik doğasını ve tekinsizliğini vurgulayann düşüncelerini kaydeder; verimli yaratıklara konfor sağlayan, klişeleri tekrarlamak için, alışılmışın verdiği o hissi yaşamak için var olan bir mekandır; daha önce burada bulundum hissidir, güvenlidir. Ancak Mike odada bulunan birçok nesneyi sayarken bir tablonun belli belirsiz tehlikeli bir havası olduğunu söyler. Böylece film kendi aracılığıyla güvensizin ve tekinsizin tanımını verir. Filmin ilerleyen kısımlarında gerçeklikten tamamen kopmaya başladığında, penceresiz otel odası için ürkütücülüğün otel odalarının ruhunda olduğunu söylemesi bu düşünceyi pekiştirir.

Otel odası burda ölmüş ruhları barındırarak geçmiş ve geleceğin aynı anda varolduğu bir eşik mekanı özelliği göstermektedir. Odadaki paranormal karşılaşmalar genellikle yansımalar yoluyla gerçekleşir; örneğin yardım istediği karşı pencerede gördüğü saldırı aynı zamanda karşılıklı olarak kendi odasında gerçekleşir. Daha sonra aynı saldırıyı yapan ruhla karşılaşması da aynanın yüzeyi aracılığı ile sağlanmaktadır. Bunun yanı sıra sürekli olarak Mike'ı kendi geçmişiyile de yüzleştirir. Bir teknolojik alet, sinemada da olduğu gibi anın kaydını tutar. Reflektif yüzeyler olarak ekranlar özellikle *Ringu* (1998), *Videodrome* (1983) *Poltergeist* (1982) gibi çeşitli filmlerde başka, alternatif, bilinmez bir gerçekliğe açılan ya da o gerçeklikten gelen başka bir

¹⁵ Ayrıca Mike, 1408'e girdikten kısa bir süre sonra, kayıt cihazına "İliklerini ürperten korku nerede? Bana kan nehirlerini göster" der. Oda daha sonra aşırı derecede soğuduğundan ve duvarlardan kan damlarken, başına geleceklere habercisidir. Bu aynı zamanda bir otelde meydana gelen musallatlara da odaklanan başka bir popüler Stephen King hikayesi olan *The Shining*'e bir gönderme olabilir, asansörün kapıları açılır ve gerçek bir kan nehri koridora akar.

varlığı karşılayan bir geçiş olabileceği gibi; aynı zamanda kaydı alınmış geçmiş bir görüntüyü göstererek kişiyi geçmişe açılan bir “hafıza” portalından da geçirebilmektedir. Kendi kendine açılan televizyon ekranı, ölen kızının ardından dağılan ailesiyle yüzleştirir Mike’ı.

Mike gerçeklik ve zaman algısını kaybettiği bir saatlik geri sayımda, sürekli olarak gerçeğin ne olduğunu sorgular. Başta alkol ya da ilaç kaynaklı olduğunu düşünürken daha sonrasında lucid bir rüya, bir kabus olduğunu düşünür yaşadıklarının. Haritası yok olan otele ve tuğla kaplı pencerelere rağmen “uyanmanın” bir yolunu arar. Çıkış yolu diye ilerlediği yan oda karısı ve çocuğunun geçmiş halini barındıran bir hafıza mekanıyken, bir başka oda ölmüş babasıyla tartışmasını sürdürdüğü bir başka geçmiş mekanıdır. Böylece geçmiş, gelecek ve an arasındaki zamansal eşikler, mekanın kendi eşikleri, Mike’ın hafızasında iç içe geçer. Tıpkı içerisinde dolandığı havalandırma boşluğu gibi ya da *Being John Malkovich*’te olduğu gibi kendi anılarının arasında dolaştığı bir labirente dönüşmüştür.

Öte dünyadan varlıkları, ölmüş kızı ve babasını gördüğü bu odada insanların hayaletlere inanma sebebini de sorgular: “ölümden sonra bir şey olma ihtimali için”. Rüya olduğunu düşündüğü bu tuhaf gerçeklikte oda bir sürü anıyı yüzeye çıkaran bir alt benliktir. Mike, birçok benzer örnekte de olduğu gibi, aklını yitirdiği, kaçamadığı bu yer için “tavşan deliğinden düşmek gibiydi” diyerek *Alice in Wonderland*’e atıfta bulunmaktadır. Ayrıca ona göre 1408, bir kabusun otobiyografisi: Truman Capote ve H.R. Giger karışımıdır. Bir şekilde filmin başında maceraya çağrı kartpostalını aldığı posta ofisinde bulur kendini tekrardan. Mike’ın kendi sözleriyle 1408, uyandığında kendini yenilenmiş hissettiği korkunç bir rüyadır, ancak çıktığını sanmasına rağmen tekrar oraya geri döner. Odanın ortasında beliren kapı, sonsuz karanlığa açılmaktadır. Kamera sonsuz karanlığın içinden Mike’a doğru “vertigo efekti” yaparken, başta radyoda duyulan “Tanrı bana cehennemin açık kapılarının önümüzde ardına kadar açıldığını söyledi” sözleri tekrarlanır. Ardından Carpenter’in “We’ve Only Just Begun” şarkısı diegetik olarak eşlik eder sahneye: “Güneş doğmadan önce uçarız /Seçilecek çok yol var/ Yürümeye başlayacağız ve kaçmayı öğreneceğiz. Ve evet, daha yeni başladık”. Geri sayım bittikçe Mike odada tekrar başlar, sonsuz bir döngüye dönüşür. Telefonda otelin müşteri hizmetleriyle konuşur: “Bu odadan ayrılсан bile bu

odadan asla ayrılamazsın”. Daha sonrasında telefon Dali’nin “The Persistence of Memory” (Belleğin Azmi) eserini andırırcasına erimeye başlar. Dali’nin eserinde bulunan eriyen saatler zaman kavramını filmdeki gibi sürreal bir boyuta taşıırken, ortada duran ördeğimsi et parçası aynı zamanda ölü bir insan yüzünü andırır. Telefon şu sözleri tekrarlar: “Bu sekiz... Bütün arkadaşlarını öldürdük”



Resim 3.49-50: 1408 (01:30:43, 01:38:43)

Resim 3.51: Salvador Dali, “The Persistence of Memory” (1931)

Filmdeki önemli detaylardan bir diğeri Mike’ın sürekli cehennemin belli bir katıyla bu odayı özdeşleştirmesidir. Filmin başında alaycı bir tavırla “kötülüğün banallığı doğru ise o halde cehennemin yedinci dairesindeyim” der. Daha sonraları “Tango ışığında yıkanmış Orpheum devresindeki Orpheus’u tanımlamaya çalışır; bu öyle bir ışıktır ki ölüleri mezarlarından çıkartıp tango yaptırır; tıpkı müziği ve kederiyle yeraltı kralını ikna eden Orpheus gibi. Artık cehennemin dokuzuncu katındadır; tüm ışık ve sıcaklıktan arınmış cehennemin en derin katıdır burası. Sonunda Mike tam anlamıyla bir cehenneme çevirir odayı, bir arınma ritüeli olarak ateşe verir.

3.3.4. Ruhun Son Durağı, Kalbin Tüyden Ağır Mı?

Ölümsüz yaşam, anlamsız ve sonsuz bir varoluş olurdu. Ölüm, yaşamı tanımlar ve ona yoğunluk verir, sınırlı olan zaman mefrumu her anı değerli hale getirir. Birçok inanışa göre ölüm, bedenin yok olmasıdır sadece ve yeniden bir başka bedende doğumu. Beden yokken bile yaşam, öte dünyada devam eder; gerçek hayat sonsuzdur.

Yalnızca Dante’nin İlahi Komediya eserinden, özellikle *Cehennem*’inden esinlenen ve aynı adı taşıyan sayısız film olmasının yanında birçok film onun tasvirlerinden sahneler ve anlatılara sahiplik etmektedir. Ölümün kendisinin de bir eşik olduğu fikrini unutmamakla birlikte, konuyu sınırlandırmak amacıyla, bu bölümde ele alınacak olan cennetin ya da cehennemin filmlerdeki görünümünden öte, cennet ve cehennemin arasında, ikisine de ait olmayan bir ara alan “araf”tır. Aşına olunan cennet

ve cehennem görüntülerinin yanı sıra, arafın kendisi özellikle resim sanatında, esas olarak bir yeraltı mağarası, kaynayan bir kazan veya bir zindan olarak temsil edilir; işkence gören ama yine de biraz kurtuluş umudu olan ruhlarla dolu bir eşik mekanıdır. Yaşam ve ölüm arasında bir belirsizlik durumunda arafta asılı kalma fikri, ölümlülük, ölümden sonraki yaşam ve varoluşun doğası hakkında sorular ortaya çıkartmaktadır. İster fiziksel ister mecazi bir “eşik mekanı” olarak tasvir edilsin, bu kavramın filmde keşfi, korku ve belirsizlikten umut ve kefarete kadar çok çeşitli duyguları uyandırabilmektedir. İnsanlığın bu temel problemi filmlerde de çeşitli görünümüleriyle var olmaktadır: öldürülen genç kızın adalet arayışında iki dünya arasında kalmasını anlatan *Lovely Bones* (2009); ismiyle de kutsal bir eşige atıfta bulunan, hayatta mı, ölü mü yoksa araf benzeri bir durumda mı sıkışıp kaldığını anlamaya çalışan rahatsız edici bir halisünasyon olarak *Jacob's Ladder* (1990); intihar etmiş insanlara ayrılmış gerçeküstü bir öbür dünyada geçen film *Wristcutters: A Love Story* (2006) gibi. Bunların yanı sıra bir deja vu olarak *Triangle* (2009)'ın yinelenen hikayesi ile günah ve ceza temaları, bir karakterin Yunan mitinden, yani Zeus tarafından bir kayayı sonsuza dek bir tepenin yukarısına itmeye mahkum edilen kral Sisifos'tan bahsedilmesiyle vurgulanır; bir tür araf veya ebedi cezadır.

What Dreams May Come

What May Dreams Come'ın ismi Hamlet'ten gelir. Shakespeare'in ünlü “olmak ve olmamak” diyalogunun devamı şöyledir: “Ölmek, uyumak sadece! (...) Uyumak, ama düş görebilirsin uykuda, o kötü/ Çünkü, o ölüm uykularında/ Stırıldığımız zaman yaşamak kaygısından/ Ne düşler görebilir insan” (Shakespeare, 1993: 79). *What May Dreams Come* iki çocuklarını trajik bir şekilde kaybetmenin ardından babanın da benzer bir trajedi ile ölmesini ve kendisini karısının yaptığı bir “tablo cennet”te bulmasıyla başlar. Chris'in cennetinde eksik olan şey eşidir, ayrıca Annie için de hayatta eksik olan şey yine eşi Chris'dir; intihar eder ve cehennemin altıncı katında, kendi evinde, kendi kafasının içerisine hapsolür. Hamlet'te kral babanın hayaleti, ölüm ve gömölme ritüellerinin gerektiği gibi gerçekleşmemesiyle ve ölüm yolu ile ilişkilidir; hala bu dünyada kapanmamış bir hesaptır. Chris, imkansız zorlayarak, eşini cennete getirecek küçük bir şans için cehennemde sonsuzluğunu riske atacak bir yolculuğa çıkar.

Filmde önemli bir detay, çiftin yatak odasında asılı olan tablodur, Bosch'un *The Garden of Earthly Delights*'ı adeta çiftin daha sonra ayrılıp düşeceği iki ayrı paneli; cenneti ve cehennemi tasvir eder. Chris öldükten sonra kendini, Annie'nin birçok tablosu biçiminde somutlaşan bilinçaltı hayal cennetinde bulur. Film birçok açıdan zamanın başlangıcından beri insanın hayati problemi olan ölümü ele alırken, kendinden önce gelen birçok eserden yararlanmaktadır; Gustave Dore'a ve onun İncil'den ilham alan geniş geniş manzaralarına benzer. Yakup'un Merdivenini anımsatan cennete giden merdiven, renkli Viktorya dönemi figürlerine, Chris gibi kurtarılmış ruhlara sahiptir. Yine de her ruh, dünyevi olanın bir yansıması olarak kendi cennetine ve ayrıca kendi cehennemine sahiptir; Chris için bu eşinin eserlerinden yeniden var olur, oğluyla ve eşiyle olan diyaloglarıyla pekiştirmiş olarak, kendine özel üretilmiş bir öte dünya resmi. Cennet holünün görünümü oğluyla olan konuşmasındandır mesela, böylece uçan figürler çocuk hayal gücüyle birleşerek Wendy ve Peter Pan'i çağırır: *"Öyleyse benimle gel, hayallerin doğduğu ve zamanın asla planlanmadığı yere. Sadece mutlu şeyleri düşünün ve Never Never Land'de kalbiniz sonsuza dek kanatlarda uçuşun!"* ¹⁶

Dante'nin şiiri ve film arasında da pek çok paralellik bulunmaktadır. Temel olarak, hem *Cehennem*'de hem de *What Dreams May Come*'da kahramanlar, cehennemde yolculuk eder ve yol boyunca, her ikisine de cehennemde onlara rehberlik edecek bir rehber verilir. Her iki kahramanın da gezilerinin amacı, nihayetinde cennette ölü bir sevgili bulmaktır. Virgil Dante'ye, Dante'nin ölü sevgilisi Beatrice'in isteği üzerine gönderildiğini bildirir. Beatrice, Dante'nin hayatında kötü bir durumda olduğunu görür ve onu kurtarmak ister, böylece Dante ve Virgil cehenneme giden yolculuklarına çıkar. Temel fikir, Dante ve Chris'in ölü bir sevgili yüzünden çıkılan yolculuklarıdır aslında. Dante'nin cehennemdeki yolculuğunun amacı cennete, Beatrice'e geri dönmektir, oysa Chris'in cehennemdeki yolculuğu Annie'yi onsuz yapamadığı cennete götürmek, sıkıştığı cehennemden kurtarmaktır.

¹⁶ Çoğunlukla sanılan aksine bu sözler Barrie'nin Peter Pan'ında rastlanmaz, bu sözlerin Betty Comden ve Adolph Green tarafından "Peter Pan"ın 1954 Broadway müzikal versiyonu için yazılan "Never Never Land" adlı şarkının sözlerinden türetildiğini tahmin edilmektedir.

Filmdeki birçok motiften biri de Chris, Albert ve The Tracker cehenneme vardıklarında gördükleri Cerberus adlı bir uçak gemisidir. Yunan Mitolojisinde Cerberus, görevi canlıların ölümler diyarına girmesini ve ölümlerin ruhlarının oradan kaçmasını engellemek olan, ölümler diyarının koruyucusu olan vahşi, üç başlı bir köpektir.



Resim 3.52.: What May Dreams Come (01:02:29)

Resim 3.53: Charon, Dante'nin İlahi Komedya eserinden bir illüstrasyon, Gustave Dore, 1885

Cehennemi araftan ayırma fikri, cehennem tasvirini yeniden üretmek ona bir kurtarma ya da kurtarıcı imgesi eklemektir. Ruhlar bir amaç için Arafta hapsedildi: mutluluğa hazırlanmak için. En azından ilke olarak, olumlu sonucu vurgulamak ve Cennet'in sevinçlerine çok yakın olma durumunu canlandırmak mümkündür. Böylece filmde ailenin yaşadığı dünyevi ev, karanlık bir versiyonuyla, intihar edenlerin cehenneminde yeniden varolur; herkesin cehennemi, yaşamında ödeşemediği bir şeyi açığa çıkarır, öte dünya ve yaşanmış dünya sınırları küçük bir farkla, tekinsizce yeniden üretilir. Önemli detaylardan bir diğeri Chris'in, Annie'yi ararken neredeyse kendini kaybettiği her seferinde, suya batmasıdır; varlığın temeli, ana rahmine dönüşün bir sembolü ama aynı zamanda geçtikten sonra insanın biyolojisi gereği nefes alamadığı bir eşiktir de. Film, hayatın özü olan dört elementi vurgular; Charon'a benzer şekilde, salda fırtınalı bir denizde cehenneme gitmek için suyla yüzleşir; toprak, ölümlerin içine battığı çamurlardan haykırdıkları ve tahminen Dante'nin üçüncü dairesine karşılık gelen yerdedir; havaya karşılık olarak, yüzlerle dolu bir zeminde yürüdükten sonra Chris, yanlış bir adım atar ve büyük bir uçuruma düşer ve sonunda Annie'nin yerini bulur; ateş ise, cehennemin genelinde ancak özellikle hayalet askerlerin olduğu yerde vardır. Böylece arkheler, hem varlığın özleri hem yolculuğun da özleri haline gelir; karşıtların birliğidir.

What Dreams May Come, yaşam ve ölüm arasındaki eşikte “olmak ya da olmamak”tır. Hamlet, babasının ölümünü intikamla karşılar ama Chris için ayrılığın ve birleşilememiş bir öte dünyanın, tüm problemlerin karşısında koşulsuz sevgi çözücüdür. Annie ve Chris arasında kilit diyalog filmi özetler: “bazen kazandığında kaybedersin” ve “bazen kaybettiğinde kazanırsın”; bu yaşam ve ölümün ifade ettiklerini anlamak ile değil, vazgeçmemekle ilgilidir. Kahramanın sonsuz yolculuğunun eşiklerinden sürekli atlamasıdır; yapmak ya da yapmamak, olmak ya da olmamak kararıdır. Böylece filmin sonunda kahramanlar yolculuğun başına, hayata dönmeye yeniden karar verirler; bu, “dünyevi zevkler bahçesinde” cennet ya da cehennemle son bulacak bir yeniden doğuştur.

The House That Jack Built

Dante’nin cehenneminden etkilenen bir diğer film “güzel sanatların bir biçimi olarak cinayeti” kurgulayan *The House That Jack Built*’tir. Filmin sonunda tek kurşunla beş kişiyi öldürmeyi planlayan Jack, atış için yeterli alan kazanmak için bodrum katında uzun süredir donmuş olan, filmin başında asla açamadığını özellikle belirttiği dondurucu kapısını açmak zorundadır. Dondurucuda gizemli bir şekilde beliren ve Jack’i yıllar boyunca edindiği birçok cesetten, “mükemmel malzemeden” bir “ev” inşa etmeye teşvik eden Verge ile burada tanışır; Verge, açıkça Virgil’dir ama çarpıtılmışır

Film baştan sona seri katil ve sanatçı arasında bir paralellik kurar. İlk “hadise”de Jack kırmızı bir krikoyla kırmızı arabasına aldığı kadının yüzünü parçaladığı sahneye, Jack’in deyişiyle “sanatın temsilcisi” Glenn Gould’un bir arşiv görüntüsü ve müziği eşlik eder. Jack, Gotik mimarisi üzerine bir güzel sanatlar dersi vermeye başlamadan önce, ilk kurbanın parçalanmış yüzü Juan Gris’in kübist tablosu *Head of a Woman* (1992)’ye dönüşür. Verge şöyle der: “Yani bu katlanılmaz kadının yüzüne krikoyla vurarak ortaya bir sanat eseri çıkardığını söylüyorsun.” Jack, katedrallerden, mimari yüceden, Gotik mimarların “malzemenin iradesini” dinleme kapasitesinden bahseder; aynısı cinayet için de geçerlidir.



Resim 3.54-55-56.: *The House That Jack Built* (00:09:09-00:09:18)

Jack'e göre ışığın şeytani dokusu, onun karanlık yüzüdür, bu yüzdendir ki fotoğrafladığı cinayetlerin negatiflerini sever. Ayrıca Jack cinayetleri için gölge metaforunu kullanır, sokak lambalarını takip eden bir yolda yürüyen bir adam animasyonu filme yerleştirilmiştir bu sahnede. Işkın tam altında gölge koyu ve küçüktür, öförik bir cinayet anı olarak tanımlar burayı; ilerledikçe zevkle beraber önündeki gölge de büyür, ancak biraz daha ilerlediğinde öndeki gölge silikleşir ve arkadaki gölge bir kabus gibi onu takip eder; böylece iki lamba arasında çektiği acılar o kadar büyür ki, aldığı zevke ağır basar. Gölge, gri, bunlar arada olmanın renkleridir; eşik boşluklarıdır. Buradaki alegori, iki cinayet eyleminin arasında “yürüyen” adamı eşik boşluğunda bekletir aslında. Bu ışık ve karanlık metaforu, tartışmanın merkezi haline gelir, varlığın ikiliğinden sıklıkla söz edilir. Beden ve ruh tartışmasında Jack, ruhun cennete, bedeninin cehenneme ait olduğu görüşüne sahiptir; gerçek ikonlardan ve çürümenin güzelliğinden söz eder. Beden, çürümeye mahkum içi boş bir sanatsal malzemedir yalnızca. Trier, William Blake'in iki şiirini kullanır filmde; vahşiliği temsilen “The Tyger” ve masumiyet ile ilişkilendirdiği “The Lamb” şiirleriyle kurduğu ikircikli anlatıyı besler. Jack'e göre ikisi de kusursuz ve elzemdir; kan ve öldürme arzusuyla yaşayan kaplan kuzuyu öldürür. Virgil ona, Blake'i tıpkı İncil'i okuyan bir şeytan gibi okuduğunu söyler. Jack'e göre sanat eserinin varlığı ve kuzunun ölümsüzlüğü için önce öldürülmesi gerekmektedir; zıtlıkların birliğidir. Blake, *The Marriage of Heaven and Hell* eserinde zıtlıkları şöyle tartışır:

“Zıtlıklar olmadan ilerleme olmaz. Çekme ve itme, akıl ve enerji, sevgi ve nefret, insan varoluşu için gereklidir. Din adamlarının iyi ve kötü dediği şey bu karşıtlıklardan doğar. İyi, akla itaat eden pasiftir; kötülük, enerjiden fişkıran etkindir. İyi olan cennettir. Kötülük cehennemdir.” (Blake, 1906: 7)

Başta obsesif kompulsif bozukluğundan dolayı cinayet mahallerini tekrar tekrar ve tekrar kontrol eden Jack, filmi bölen beş hadisede gittikçe daha da umarsızlaşır; her

sokak lambasında ışığın içsel niteliği olan karanlığa daha yaklaştığı bir eşikten atlar. Sonunda yakalandığında, polis kendisine ateş açarken Verge'i evin altındaki bir deliğe kadar takip eder. Bölümlere ayrılan filmin sonsözü “Katabasis” ya da diğer bir deyişle yeraltı yolculuğudur. Cehennemin çeşitli dairelerinde süren ilerleyen Virgil ve Jack, Trier'in Decacroix'in *The Barque of Dante* (1822) eserinin yeniden uyarlaması olan tasviriyle Styx nehrini geçerler. Dante'nin *Cehennem*'i gezisinde yolculuk, cehennemin merkezine gelmeden önce son kez pencereden görünen ama girmenin yasak olduğu Elysian çayırlarını takip eder. Filmin başlarında Jack'in çocukluğunda -kuzuyken- uyumu çağrıştırdığı için sevdiği, tırpanlarla ot biçen adamları görürüz; çocukluğundaki bu anı filmde bir ördeğin ayağını keserek vahşileştirdiği -kaplana dönüştüğü- ilk sahnede aynı zamanda. Yolculuk, Verge'in Jack'i cehennemin merkezi üzerindeki kırık bir köprüye götürdüğünü gören son sahnede ayrılır. Jack, köprünün karşısında Verge'in cennete çıktığını söylediği bir merdiven görür, duvarın üzerinden tırmanmaya karar verir, ancak “Hit The Road Jack”¹⁷ eşliğinde kısa süre sonra kayıp deliğin içinde kaybolur.



Resim 3.57.: *The House That Jack Built* (02:18:31)

Resim 3.58.: “*The Barque of Dante*”, Eugène Delacroix, 1822

Beetlejuice, Beetlejuice, “Beetlejuice”

Köprüden geçemeyişin ölüme giden bir “kaza”ya yol açtığı film *Beetlejuice* (1988), öte dünyanın ve öte dünyaya gidememenin, ruhları huzura kavuşmadan önce yüz yirmi beş yıl boyunca “perili ev”lerinde sıkışan bir çiftin parodik, Burtonvari bir sunumunu

¹⁷ Ray Charles'ın şarkısı, sözlerin çevirisi şu şekildedir: “Yollara vur kendini, Jack! Ve bundan böyle geri gelme”. Bu sözler kahramanın (!) öte dünya yolculuğuna atıfta bulunur.

yapar. Maitlands çifti, istenmeyen ziyaretçileri, hatta ev sahipleri hakkında hiçbir şey yapamaz, çünkü bir köprüde bir köpeğin karıştığı bir araba kazasının ardından kendilerini evlerinde ama öte dünyada bulurlar. Ön kapılarının ötesinde, zaman merhumunun kaybolduğu, uluyan rüzgarların ve ovalarda dolaşan *Dune* tarzı kum solucanlarının olduğu Dali tablolarından çıkmış gibi görünen çöl bir manzarası vardır. Evden çıkamazlar, aynada görünmezler, ateşle ısınmazlar ve hatta parmakları bir mummuşçasına alev alır; öte dünyanın eşiğinden geçmiş ve artık bu dünyanın kurallarına göre yaşamak zorundadırlar. Adam ve Barbara, Mısır'ın yaşayanlar için olan “Ölümler Kitabı”na benzer ama aynı zamanda ters olarak filmde yer alan, “Yakın Zamanda Ölenler İçin El Kitabı”ndaki acil durum talimatlarını uyguluyorlar, kitaba göre bir kapı çizmeli ve üç kez tıklatmalıdırlar; aynı bir ritüel uygulama biçimi olarak “biyo-şeytan kovucu” Beetlejuice'u¹⁸ çağırmak için ismini üç kere söylemeleri gerekmesi gibi.¹⁹ Böylece kapının resmi bir kapıya, kapı ise öte dünyanın arafı, “Neitherworld” bekleme odasının eşiğine dönüşür. Kurtuluşu bekleyen ruhların yeri olan araf, ironik bir biçimde, intihar ederek ölmüş olanların memur olduğu, metrelerce uzunluktaki gişe numaralarıyla sonsuz bir bekleyiş gibi görünen; *Brazil* (1985)' in bürokrasi ile çürümüş distopyasını andıran garip bir bürokratik bekleme odasına açılır.



Resim 3.59-60.: *Beetlejuice* (00:20:39- 00:27:57)

¹⁸ Beetlejuice olarak bilinse de karakterin adı televizyon reklamında ve mezar sahnesinde Betelgeuse olarak yazılmaktadır. Bu Orion yıldızı ve aynı zamanda Yunan ve Roma mitolojisinin dev avcı tanrısı Orion'a bir gönderme gibi düşünülebilmektedir; bunun yanı sıra “Beetlejuice”un eski patronu Juno da Roma mitolojisinde devletin koruyucusu ve özel danışmanı olan tanrıçanın adına bir atıf olarak görülebilmektedir. Ayrıca Juno tarafından Beetlejuice’un dikkatini dağıtması için Adam’ın tavan arasındaki şehir modeline yapılmış olan “Dante’s Inferno Room” adlı bir striptiz kulübü bulunmaktadır.

¹⁹ Candy Man ve Bloody Mary efsanelerinde de benzer bir ritüel biçimi olarak ismi tekrarlayarak ruhu çağırma durumuna rastlanmaktadır.

Adam ve Barbara sonunda evin yeni sahiplerini kaçıran “hayaletler” olmak yerine onlarla uyumlu yaşamayı kabullense de, “Banana Boat Song” (Day-O) eşlikli “harika” akşam yemeği deneyimlerinin ardından ev sahipleri ve misafirleri el kitabını kullanarak onları çağırarak ve görebilmeleri için diriltecek bir ritüel seans düzenler: “*Kertenkele uçunca, yılan düşünce. Büyücü büyüsünü söyleyince. Gömülen ölen, öldürülen dirilecek yine*”. Yanlış gerçekleştirilen bu seans yüzünden Barbara ve Adam, yaşarken evlilik ritüellerini gerçekleştirdikleri gelinlik ve damatlıklarında vücut bulur ve aniden bütün derileri çekilene kadar, bütün kemikleri düşene kadar yaşlanır, çürürler. Lydia onları kurtarmak için adı lazım değil, Beetlejuice’u çağırır. Bu ritüeli geri almanın yolu onunla evlenmesi yani bir başka ritüeli gerçekleştirmesidir.

Burton’un yaşam ve ölüm evliliği, evlilik kurumunun eşiğe taşınması fikri, *Corpse Bride*’da filmin ana temasını oluşturur. Victor düğün provasını gerçekleştirdiği mezarlık yüzeyinden, yeraltına yani öte dünyaya çekilir, onu bu dünyaya bağlayan, yanlışlıkla parmağına yüzük taktığı ölü gelin Emily’dir. Bu film arafın değil, kalbi hala atan Victor’un arafta kalmış durumuyla eşiktir daha ziyade; ölümler ile yaşayanlar dünyası arasında ve Emily ile Victoria arasında. İki dünya arası geçişin yolu bir kapıdan geçmekten değil; bir kuzgunun yumurtasını kırmak, geri dönüş yolu ise “sekmece” demekten geçer. Her bir eşik geçildiğinde karşılaşılan mekanın kendi kuralları olduğu gibi, ölümler dünyası da bir yaşayanın bir cesetle evli olmasına izin vermez; evlilik yemini “ölüm ayırana dek” sürer ancak ölüm çoktan onları ayırmıştır bile. Ve yine her ritüelin kuralları olduğu gibi, bu bağlanma ritüeli, evlilik Victor’un son nefesini vereceği yaşayanlar dünyasında gerçekleşmelidir; öte dünyanın eşiğinden geçmek için son kez yeryüzünün eşiğinden geçmek.

Burton’un eserlerinde başta *The Cabinet of Dr. Caligari* (1919) olmak üzere Alman Dışavurumculuğunun, Edgar Allen Poe başta olmak üzere gotik edebiyatın; çizimlerinde ve karakter yaratımlarında *To Edgar Poe* (1882)²⁰ eseriyle Odilon Redon’un, Goya’nın ve daha nicelerinin etkilerini görmek mümkündür. Burton, canavar filmlerine olan hayranlığından doğan korku ve mizah arasında temel bir

²⁰ Odilon Redon, *To Edgar Poe* (The Eye, Like a Strange Balloon, Mounts toward Infinity) [À Edgar Poe (L’œil, comme un ballon bizarre se dirige vers l’infini)], 1882

bağlantı olduğuna inandığını söyler: “Üç yaşından beri canavar filmlerini ve karanlık, dışavurumcu türden şeyleri sevdiğimi hatırlıyorum”. Burton’ın ilk deneyimleri, genellikle iyi niyetli “yabancıyı”, yanlış anlaşılanları, yalnızları ve reddedilenleri temsil eden karakterlerini ve anlatılarını şekillendirmiştir, hepsi çocukluk deneyimlerinin yansımalarıdır. “Bu sadece DNA’nızın bir parçası. Her zaman Frankenstein gibi hissetmiş ve komşularımın öfkeli köylüler olduğunu düşünmüşümdür”.²¹ Burton, çocukken hissettiği yabancılaşma ve yalnızlıkla mücadele etmek için, Vincent Price ve Christopher Lee’nin oynadığı eski canavar filmlerini izlediği Burbank’taki Cornell Tiyatrosu’nda neşe ve teselli bulduğunu anlatır. Her bir filmi yapboz parçası gibi birbirine bağlanıp onun bir otoportresini çıkarır ortaya adeta. *Vincent* (1982) kısa filmi Vincent Price’in etkisiyken, belki de *Corpse Bride* (2005)’daki Victor, Victor Frankenstein’dan gelmektedir; 1984’de live action çektiği ve daha sonralarında aynı isimli animasyonu *Frankenweenie* (2012) bunu kanıtlar nitelik taşımaktadır; Victor Frankenstein’in “canavarı” simülakrum insan yerine, simülakrum köpek Frankenweenie.

3.4. Eşik Varlıkları ve Metamorfoz

“Akıl tarafından terk edilen fantezi, imkansız canavarlar üretir; onunla birleştiğinde, sanatların anası ve mucizelerin kaynağıdır”

-Francisco Goya

Eşik varlıkları bir geçiş ya da arada kalmışlık durumunda olan, bir varlık durumundan diğerine geçerken tasvir edilmektedir. Öte yandan metamorfoz, tipik olarak biçim veya doğadaki dönüştürücü bir değişimi ifade eder. Sinemada, eşik varlıkları ve metamorfoz genellikle kimlik, dönüşüm ve farklı varoluş halleri arasındaki bulanık sınırlar gibi temaları keşfetmek için kullanılmaktadır.

Eşik varlıklarının sinemada görünimleri çeşitli biçimlerde gerçekleşebilmektedir. Bazıları fiziksel olarak iki form arasında bir biçime düzenli olarak sahiptir; *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*’daki keçi bacaklı faun

²¹ Los Angeles Magazine, Mayıs 2011

Mr. Tumnus, *Clash of the Titans* (1981)'daki bir "gorgon" olan Medusa ya da yarı insan yarı kuş olan "harpia" gibi. Bu tür varlıklar genellikle fantastik ya da epik anlatıya sahip filmlerde mitolojiden ödünç alınmış görünümleriyle var olmaktadır. Ayrıca birçok süper kahraman filmi de özel güçlerle donatılmış ya da "lanetlenmiş" bir çeşit yarı-tanrılara, mutantlara yer verir; örümcek tarafından ısırılarak örümcek hislerine sahip olan *Spiderman* (2002), birçok mutantı içermesiyle birlikte başlıca karakterleri, mavi tüylü insan yüzlü Beast, ya da pençeli Wolverine'den oluşan *X-Men* (2000), kedi kadın "Catwoman" ya da ruh haline bağlı olarak yeşil bir deve dönüşen *The Incredible Hulk* (2008) gibi. Ancak çoğunlukla sabit olarak iki formun arasında bir görünüme sahip olmaktan öte, sürekli bir eşikte olma hali, sürekli bir varlık durumundan diğerine geçiş, dönüş ya da tamamıyla bir dönüşüm süreci halinde tezahür etmektedir. *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003)'de Gollum'un dönüşümü, tek yüzüğün yıpratıcı gücünün ve taşıyıcısına verdiği zararın dokunaklı ve trajik bir tasviridir. Başlangıçta Smeagol adında bir hobbit olan Gollum, yüzüğün etkisi altına girerek hem fiziksel ve hem psikolojik bir dönüşüm geçirir. Serinin ikinci filmi *Two Towers* (2002)'de iki karakterini de sergilediği, kendisiyle konuştuğu ve çeliştiği sahne, onun hala tam olarak dönüşmemiş, eşikte kalmış bir karakter olduğunu kanıtlar; ne Smeagol'dür ne de Gollum.

Özellikle bilimkurgu ya da aksiyon türünün bir parçası olarak robotlaşan insan "cyborg"lar; yok edilemez bir yok edici olan *The Terminator* (1984) ve Japon mangalarından ödünç alınan görünümüyle *RoboCop* (1987) gibi figürlerin yanı sıra; transhümanizmin karanlık yanını sunan metal fetişisti *Tetsuo: The Iron Man* (1989) ya da farklı bir bakış açısıyla, "hızlandırılmış evrim sendromundan" muzdarip *Crimes of the Future* (2022) gibi "body horror" alt türüne ait filmler de örnek oluşturabilmektedir. Ayrıca *Edwards Scissorhands* (1990)'de olduğu gibi bilim kurgu dünyasından uzak, gotik ve makas ellere sahip bir çim biçici, bir kuaför ya da başka bir deyişle bir cyborg karakter çizebilmektedir. İnsanlaşan robot "android"ler de iki türün eşiğinde kimi zaman bilimkurgu kimi zaman da bir gerilim unsuru olarak ortaya çıkmaktadır; *Metropolis* (1927)'in Maria'sı, *Blade Runner* (1982)'in replikantları ya da *Ex Machina* (2014)'da Turing testini başarıyla geçen Eva gibi.

Cronenberg'in *The Fly* (1986) filmi, metamorfozun hem fiziksel hem de duygusal düzeyde büyüleyici bir keşfini sunar. Film, ışınlama teknolojisiyle ilgili talihsiz deneyinin, garip bir insan-sinek melezone kademeli bir dönüşümüne yol açtığı bilim adamı Seth Brundle'ı konu alır. Bedeninin mutasyonu, insan varoluşunun kırılmasını ve süreksizliğini yansıtan ana tema haline gelir. Seth'in maruz kaldığı korkunç fiziksel değişiklikler, kimliğin varoluşsal metamorfozunu ve kişinin kendi bedeni üzerindeki kontrolünü kaybetmesini yansıtmaktadır. Telepod, Seth'i ve sineği gelişmiş bir fiziksel yaratığa çevirmiş, gerçek benliğini bulmasına izin vermiş ve böylece bedensel engellerden arınmıştır. Seth bir repliğinde, ışınlamanın bir arınma süreci olması gerektiğini açıklar, algı kapılarının anahtarı: “Bir ilaç gibi, tamamen saf ve zararsız bir ilaç”. Filmdeki önemli bir diğer detay da Seth'in canavarca dönüşümünün ortasında kalan Veronica'dır; hamileliği sırasında doğuracağı sinek bebeğin kabusundan uyanır. Bu şeytanın bebeğini doğurma kabusundan asla uyanamayan *Rosemary's Baby* (1967)'yi hatırlatmaktadır; insan olmayan melez bir türün, bir eşik varlığının kirlenmiş bir ilk ritüeli olarak doğum.

The Skin I Live In (2011)'in izole bir villanın kilitli kapısının görüntüsünün parmaklıkları bir perncere görüntüsüne dönüştüğü açılış sekansı, filmin niyetini açıkça anlatır: bir hapisane olarak vücut ve bir bariyer olarak cilt. Pis bir mahzende bir süre hapis kaldıktan sonra, Vicente, cinsiyet değiştirme operasyonu geçirmeye zorlanır ve Robert'ın merhum karısı Gal olarak dirilir. *The Skin I Live In* pek çok açıdan, Robert'ın bir tür günümüzün Doktor Frankenstein'i haline geldiği bir psikolojik gerilim filmi olarak anlaşılır, ancak Frankenstein hayatın yaratılışına dair içgörü kazanmayı amaçlamış ve sonunda kendi yaratığına hayat vermişken, Robert'ın amacı transgenik mutasyon ve plastik cerrahi yoluyla hayatı manipüle etmektir.

Filmin mizansenini, başta Titian'ın da Giorgione'in *Sleeping Venus* (1510) eserinden ödünç aldığı *Venus of Urbino* (1538), *Venus and Musician* (1550), Velázquez'in *Venus at Her Mirror*'u ve Guillermo Pérez Villalta'nın *Dionisios encuentra a Ariadna en Naxos* (2008) tablosu olmak üzere çeşitli sanat eserlerinin kopyalarının hakimiyetindedir. Böylece, sanatçı, sanatsal yaratım ve mimesis tartışmalarının tam ortasında durarak; Vera'nın kendisini, Robert tarafından yaratılmış bir sanat eseri konumuna taşımaktadır. “Gerçek olan” anlamına gelen ilk adı “Vera” bile ona Robert

tarafından verilmiştir, ancak filmin sonlarına doğru kendi soyadı olan Cruz’u seçer; acı çekmenin ama aynı zamanda kurtuluşun ve dirilişle ilişkili olarak yeniden doğuşu simgeleyen “haç” sembolünü.



Resim 3.61-62-63.: *The Skin I Live In*

The Lobster (2015), gerçek aşkı bulamayanların gerçek hayvanlara dönüştüğü film; 45 günlük “kanayan burun eşini” bulma karantinası ya da başarısız olursan seçtiğin hayvana dönüştürme cezasıdır. David’in seçimi ise filme adını veren “istakoz” yani kabuğundan yeniden canlanabilen, yeniden doğabilen bir canlıdır. *The Lobster*’ın insandan dönüşen hayvanları, geleneksel peri masallarının malzemesidir: büyülü dönüşümler, keyfi kurallar, geniş alegori ve gerçek aşkın kurtarıcı gücünü hatırlatır; öpücükle dönüşen Kurbağa Prenses gibi ya da tüm bu masalların bir parodisini sunan *Shrek*’teki gerçek aşkın büyüyle geceleri yeşil bir dev olmaktan kurtarılmayı bekleyen Fiona gibi. Ancak Lanthimos, aşkı önemsiz, karmaşık bir yapıya ve sihrî grotesk bir pratikliğe dönüştürerek tüm fikri alt üst eder.

Lanthimos’un *Alps* (2011) ya da *Dogtooth* (2009) filmlerinde de rastalanan bir tema, insan davranışını onu yönlendiren duygulardan izole etmektir; bu izalosyon duygusal olduğu kadar, fizikseldir de; *Dogtooth*’da sınırlarından geçmenin sözde tehlikeli olduğu ve kendi kuralları, kendi dili olan ev gibi. Her ne kadar insandan hayvana zorunlu bir “metamorfoz” filmin konusunda öne çıksa da filmin büyük bir bölümü (ormana kadar), hem mekan tasarımı hem de mekanın kendisi açısından eşik düşüncesine eşlik eder; boş duvarlar, tuval benzeri gökyüzü ve otel. Öte yandan filmde kurulan anlatı ise siyah ve beyaz kadar net iki çizgide durur, eşik kabul edilemez; David’in kabul süreci sırasında öğrendiği gibi, bu otelde biseksüel seçeneği veya sakinlerine verdiği ayakkabılarda buçuklu numaralar yoktur. Ayrıca bu ayrım dönüştürücü otel ve özgür yalnızlar ormanı arasındaki farklılıkları da açıklamaktadır.

Sinemadaki eşik varlıklara bir başka örnek de kurt adamdır. Kurt adamlar genellikle insan ve hayvan arasında bir geçiş durumunda, iki farklı form arasında bir durumdadır ve dolunay onların dönüşümü için bir katalizör görevi görür. Kurt adamlara dair en eski hikayelerden biri Ovid'in anlattığı, Jupiter'in kurda dönüştüğü hikayedir: “Ağzından köpükler saçarak, her zamanki gibi öldürmeye aç gözlü, Sevincinden uçuyor kan döktükçe, Giysileri tüye dönüştü, kolları bacağa, Kurt oldu, ama eski biçimini koruyordu. Aynı kır saçlar, aynı şiddetli yüz, aynı ışıltılı gözler, aynı vahşi görüntü” (Ovid, 1958: 38-40). Her ne kadar benzer biçimlerde gerçekleşse de, sinemada kurt adamın dönüşümleri ve biçimleri çeşitli şekillerde tasvir edilmiştir: *The Howling* (1981)'de dönüşüm gözlerden başlayarak dişler ve tırnaklarla devam eden uzun süreli ve aşamalı olarak gerçekleşmekte; türün en ikonik dönüşüm sahnelerinden birine sahip olan *An American Werewolves in London* (1981)'de aniden gelen ama kademe kademe ilerleyen, omurgası ve vücudunun form değiştirmesinin ardından tamamen canavarımsı bir kurt figürü çizilmektedir. Dönüşüm bazen kademeli olmayan şekilde, *Van Helsing* (2004)'deki gibi de gerçekleşebilmektedir; dolunayın ışığı altında insan derisini yırtarak tüylü bedenini ortaya çıkarmak ya da insan formuna geri dönüş için tüylü bedenini yırtmak gibi. Ayrıca *Van Helsing*'deki kurt adamların son formu, tam bir yaratık değil; tüyle kaplı, kurt başlı yarı insansı bir yaratık olarak tasvir edilmektedir. Bunun yanı sıra *Fright Night* (1985)'taki “vampir” Ed'in tam olarak bildiğimiz anlamda bir hayvan olan kırmızı gözlü bir kurda dönüşümü hızla gerçekleşirken, kalbine saplanan kazığın ardından insan formuna dönüşü yavaşça gerçekleşmekte ve hatta insan kurt arası bir formda acı çeker biçimde bir süreliğine sıkıştığı görülmektedir.

Kurt adam toplumunun çoğu, kabile grupları halinde düzenlenmiştir ve bu sebeple dolaylı da olsa, kurt adam anlatılarındaki dönüşümlerin çoğunun geçiş ritleri ile bağlantılı olduğu görülmektedir. Yaratığın kendi doğası, çeşitli anlatılarda da şekillendiği gibi, özellikle nesilden nesile aktarılan bir bulaşma hali varsa, genellikle ergenlikle birlikte dönüşümün başlamasıyla gerçekleşir; normal gençlerin hormonal değişimlere uğraması gibi. *Teen Wolf* (1985), “lise filmi” klişelerinden beslenen kurt adam anlatısıyla, bir ergenliğe giriş sancısına “dönüştürücü devrim” nitelikleri entegre etmektedir. Aynı şekilde ergenlik için bir metafor olan *Ginger Snaps* (2000)'i öne

çıkaran, likantropinin, genç kadının içinde bulunduğu kötü durum için bir metafor olarak yeniden tasavvur etme amacıdır. Vahşi ve gaddar bir sahne olan Ginger'a yönelik saldırı, ilk adet döngüsüne veya kendi deyimiyle lanet başladıktan birkaç dakika sonra gelir ve onu bir canavarın ete olan acımasız açlığının saldırısıyla karşılaştırarak “toplumsal kadınlığa” sokar. Tecavüzün bir metaforunu sunan bu sahne, insanlığın doğasında var olan ilkel cinselliği ve dönüşme potansiyeline sahip olanı iç içe geçirmektedir.

30'ların ve 40'ların canavar filmleri tarafından kamu bilincinde esasen kanonlaştırılan klasik sinematik canavarlardan biri olan kurt adamlar, neredeyse hiçbir zaman diğerleri kadar parlatılmamış ya da romantikleştirilmemiştir. Özellikle perili köşk furçasının bir uzantısı olan hayaletler kadar beyaz perdede yer almamış, pop kültürünün ve sosyopolitik metaforların önemli bir zincirini oluşturan zombiler kadar temsil edilmemiş, genellikle erotizm ve korku unsuru olan vampirlerin ideolojik metaforlarına sahip olamamıştır. Hatta çoğunlukla doğrudan kendi devam filmlerine bile sahip olmamış; genellikle *Frankenstein Meets the Wolfman* (1943) gibi “yan canavar” rollerinde görünmüş ve genellikle vampir filmlerinin eşlikçileri olarak kullanılmış figürlerdir. Yine de bu insan-kurtlar, kontun veya yaratığın saygın edebi geçmişine sahip olmasalar da, Ovid'den başlayan kökenleri, Viktorya edebiyatından çok daha geriye, Avrupa folklorunun zengin ve tuhaf anlatılarına kadar da uzanmaktadır. Anlatılarda öne çıkan genel tema, bir lanet veya bir ısırık yoluyla her dolunay gecesi vahşi bir kurda dönüşen insanlardır. Bu dönüştürme eyleminin kendisi, sembolik açıdan da önemlidir; hem erkeklerde hem de kadınlarda saklı olan ilkel canavarın fiziksel tezahürü ve “modern” insanın doğaya daha ilkel, hayvansı bir biçimde dönüşü fikri olarak yorumlanabilmektedir.

Sırp lar, vampir ve kurt kurdu birbirine bağlar ve onlara *vlkoslak* adını verir, Yunan inanışlarında da kurt, vampirle yakından ilişkilidir. Likantropist, ruhunun bedenini terk ettiği, bir kurdunkine girdiği ve kan için kuzgunların olduğu kataleptik bir transa girer ve ölümden sonra likantropistlerin vampir olduğuna dair görüşler bulunmaktadır (Baring-Gould, 1995: 50). Vampirler bunun dışında kan içme özelliklerinden dolayı sıklıkla insana yakın bir memeli olan yarasalarla ilişkilendirilmiş ve yarasaya dönüşmesiyle bilinmiştir; bunun yanı sıra sis bulutuna dönüştüğü örnekler de vardır.

Sinemadaki hem eşik varlıklarının hem de ritüel dönüşümlerin, metamorfozun önde gelen örneklerinden biri vampirdir; hem yaşam ve ölümün arasındadır, hem de paradoksal olarak bu ikircikli durum arasında bir geçiş ritüelinden geçmiştir. Hem daha önce kanı emilen kurbanın kendisi, hem de daha sonra kurbanlarının kanını emerek onları bir nevi kendi kültünün parçası haline getiren avcıdır. Hristiyan geleneklerinin tersine çevrilmesiyle, Mesih'in hayat veren kanı ve bedenine karşı vampirler, insan kanıyla ve bazen etle yaşarlar. Kitaplarda ve filmlerde vampirler ölümsüzdür ve kendilerini muhafaza edebildikleri sürece sona ermeyen bir hayata sahiplerdir; fiziksel bedenin ölümsüzlüğü değil, ruhun ölümsüzlüğü esastır. Ölüm kaçınılmaz ama yeniden doğum mümkündür; vampir, kendi bedeninde canlanan ölüdür aslında. Er Pasin vampirin “ölümsüzlük düşünüsü”, dönüşümünü şöyle anlatır:

“Çoğu dönüşüm hikayesi gibi acılı bir dönüşümdür vampirinki de. Pek çok kurmaca yapıtta, dönüşü, bir parçası olduğu erginlenme deneyimine daha yakındır. Sembolik ölüm ve yeniden doğum, bu ritlerin temel unsurudur (...) Daha önce de görüldüğü gibi, kimi yerlerde bir hayvan anası vardır, onu besleyen, yeniden doğuma hazırlayan. Yeniden doğduktan sonra artık geçirdiği sembolik ölüm deneyiminden önceki birey değildir. Ölmüş ve dirilmiştir, başka bir varlıktır, ölümün bilgisine sahip, kutsalın ve tekinsizin alanına girmiş, insanüstü yeteneklerle donanmış olarak dirilmiştir” (Er Pasin, 2008: 358-359)

Vampir kelime kökenin ait olduğu Slav kültürü başka olmak üzere birçok inançta farklı biçimlerde -özellikle diri gömüye duyulan korku gibi- bulunmakla birlikte özellikle Orta Avrupa folkloruna ait görünüşleriyle öne çıkar (Wilson, 1985, s. 577). Vlad Tepes, Vlad Dracula, Kazıklı Voyvoda olmak üzere birçok isimiyle ve daha sonra yeniden ve yeniden üretimleriyle birçok vampir filminin esin kaynağıdır. F.W. Murnau'nun Alman ekspresyonizmi etkisindeki *Nosferatu* (1922)'dan, Coppola'nın *Bram Stoker's Dracula* (1992) filmindeki romantikleştirilmiş versiyonuna kadar sinemada çeşitli görünüşleriyle var olmuştur. Bram Stoker'ın *Dracula* (1877)'sından yirmi beş yıl önce yayınlanan Sheridan Le Fanu'nun *Carmilla* (1872)'sındaki baştan çıkarıcı, yırtıcı dişi yaratıkların, lezbiyen vampir prototipinin “ölü öteki” yansımaları da *Vampire Lovers* (1970)'dan, Karnstein üçlemesinin ikinci filmi olan 70'lerin seks

furyasından nasibini almış cüretkar filmi *Lust for a Vampire* (1971)'a ve yakın tarihte aynı adla uyarlanan bir yığın filminden biri olan *The Carmilla Movie*(2017)'ye kadar birçok filmde görünürlük kazanmıştır.

Vampirin filmlerdeki görünürlüğü fotoğraflarda olduğunun aksine sayılamayacak kadar fazladır; özellikle ölüm ve ölümsüzlükle ilişkisi ve arzusun dışı vurumu olarak, birçok kez kendi doğasına da atıfta bulunarak sürekli biçim değiştirerek yeni ve başka mecazların konusu haline gelmiştir. Park Chan-wook'un *Thirst* (2009) filmi, vampir irfanıyla filtrelenmiş günahkar davranışların, insanın karanlık yönünün bir keşfini sunar. Pek çok vampir filmi cinsellik ve şiddeti harmanlar, ancak *Thirst* bu paralelliğin ötesinde, esasen tüm tutkuyu tek bir kategori altında toplar; seksin kana susamışlığı ve cinselliğin şiddete dönüşmesine. Böylece ahlaki çürüme; vampirin çürümeyen bedeninde yeniden canlanmaktadır. Bunun yanı sıra rüya benzeri sekansıyla kült korku klasiği *Vampyr*'den, yarı-vampir *Blade* (1998)'e, komedi unsurlarıyla birleştiği mocumentary *What We Do in the Shadows* (2014) 'a kadar birçok filmde; doğaüstü güçler, kimlik, cinselliğe bakış, bilimselin korkusu, geçmişin günümüze musallat olması gibi birçok mecazıyla birlikte bu gotik varlıkların dönüşümleri dönüştürülmüştür.

İnsan ölümlülüğe aşina olduğundan beri, ölümlülerin mezarlarından dirildiği, ürkütücü ve “iğrenç” masallar uydurmuştur. Gılgamış Destanı'nın altıncı tabletinde Tanrıça İştâr'ın “Ölüleri dirilteceğim ki Dirileri parçalasınlar” (Bottero, 2013: 130) tehditi belki de direkt olmasa da zombilerin ilk anıldığı yer kabul edilebilmektedir. Bunun yanı sıra zombinin mitolojik kökenleri aslında bir ritüel biçimi olan Haiti Vodou'suna dayanmaktadır; “bokor” adı verilen bir çeşit kukla oynatıcısının, yaşayanları ne yaşayan ne ölü “eşikte” varlıklara dönüştürdüğü; iksir, büyü ya da hipnoz yoluyla kendi yönetimine geçirdiği bir çeşit zihin kontrolüdür (Zimbardo, 2014: 272). Zombileşme ilk başta tamamen fiziksel bir deneyim gibi görünse de, ritüelin psikolojik bir yönü de vardır ve ruhsal bir süreçtir. Kurbanların zombiye dönüşmesi için psikolojik veya kültürel bir yatkınlık şarttır. Diri diri gömüldükten sonra, kurbanın bir zombi olarak yeniden uyanışı, psikotik bir durumu takip eder. Uyuşturucunun neden olduğu psikoz, diri diri gömülmenin psikolojik travması ve kültürlerindeki zombilerin

güçlü inançlarının bir kombinasyonu sayesinde kurban, bir zombi olarak kimliğini yeniden inşa edebilmektedir.

Zombiler, aristokrat vampirler ve korku türünün aykırı ölümsüzleri olan mumyaların çürüyen akrabalarıdır; yaşam/ölüm karşıtlığının başarısızlığının sinematik görünümleridir. Haiti Vodou'sundan ve folklardan el alan ilk örneği *White Zombie* (1932)'den *I Walked with a Zombie* (1943) gibi kült korku klasiklerine; kitlesel bir bulaşma biçimi olarak ele alınmaya başlandığı, Romero'nun "zombi" terimi yerine "ghouls"u kullandığı ve türün kırılma noktası olarak kabul edilebilecek olan *Night of the Living Dead* (1968) ve *Dawn of the Dead* (1978) filmlerine ve daha sonra kapitalizmin, bulaşıcı hastalıklar ve enfekte olmanın toplumsal fobisinin yansıması olarak "öfke" (rage) virüsünün sebep olduğu *28 Days Later* (2002), *28 Weeks Later* (2007) ya da Umbrella Corporation tarafından yaratılan bir virüsle evrimleşen zombileri ortaya çıkaran *Resident Evil* serisi gibi güncel yapımlarına kadar devam eden uzun ömürlü bir tarihe sahiptir. Bunun yanı sıra yabancı dilde en iyi örneklerinden biri olan Güney Kore filmi *Train to Busan* (2016) ve hatta komediyle birleşen *Shaun of the Dead* (2004) gibi parodilerde de görünürlük kazanmışlardır.

Zombi, doğaüstü veya bilimsel gücün etkisiyle geri dönen ölümsüz türüdür. Zombiler dilsizdir, yaşamlarının hatırası veya takıntıları yoktur, tekinsizlerdir. Kayıtsız bir kitleye batar ve katlanarak büyürler; yaşayanların sonuncusunu yutmak ve etki alanlarını Kıyametin Sonuna ulaşana kadar genişletmek için boş ama doymak bilmez bir açlığın yol açtığı bir bulaşıcı hastalıktır. Ölmüş bir bedende dönüşerek hala faaliyet gösteren eşik varlıklarıdır.

Diğer bir eşik varlığı olarak hayaletler, insanın varlığına dair düşüncelerinin, ruh, beden ilişkisinin bir çıktısı olarak kültürel bir evrenseli oluşturmakla birlikte; yaşamla ölüm arasındaki alemde oyalandıklarına inanılan ruhani varlıklara yönelik bu düşünceler, özellikle ilkel çağlarda sıklıkla atalara tapınma ve animizm gibi inançlarla pekiştirmiştir. Hayalet anlatılarının kökeni, öbür dünyaya ve ruhların varlığına dair eski inançlara kadar izlenebilir. Mısırlılar ve Yunanlılar gibi birçok eski kültür, ruh ve ölümden sonraki yaşam kavramına inanmaktadır. İnsan ruhu bazen eski kültürlerde bir kuş veya başka bir hayvan olarak sembolik veya kelimenin tam anlamıyla tasvir

edilmiş olsa da, ruhun, kişinin giydiği giysilere kadar her özelliğinde vücudun tam bir kopyası olduğu yaygın olarak kabul edilmiş görünmektedir. Bu, ölen insanların ölümden sonraki yaşamda giyim tarzı da dahil olmak üzere ölümden önceki gibi göründüklerini gösteren Mısır Ölüler Kitabı gibi eserler de dahil olmak üzere antik kültürlerle ait sanat eserlerinde tasvir edilmiştir. Çeşitli kültürlerde ölüm ayinleri ve ritüelleri, ölenlerin ruhlarının öbür dünyada huzur bulmasını sağlamada çok önemli bir rol oynar. Bu ritüeller, hepsi merhumun ruhlarını son istirahat yerlerine götürmeyi amaçlayan ciddi törenlerden canlı kutlamalara kadar değişebilmektedir.

Hayaletleri çevreleyen kolektif bilgi ve efsaneler olan Ghostlore, bu spektral varlıklar hakkındaki algılarımızı ve inançlarımızı şekillendirerek nesiller boyunca aktarılmıştır. Ghostlore, perili evlerden ve ürkütücü hayaletlere, adalet arayan intikamcı ruhlara kadar çok çeşitli doğaüstü karşılaşmaları tasvir eder. Hayaletlere ve onların gizemli doğalarına olan bu hayranlık, sayısız filmin hem ruhların hem de onlarla karşılaşanların unutulmaz ve tüyler ürpertici deneyimlerini keşfettiği sinema alanına da girmiştir. Bu filmler, genellikle kolektif korkularımızın ve meraklarımızın bir yansıması olarak hizmet eder ve hayaletleri, yaşayanlar ve ölümler arasındaki sınırları bulanıklaştıran esrarengiz ve çoğu zaman ürkütücü varlıklar olarak sunmaktadır. Klasik örnekler arasında şeytani ele geçirmenin tüyler ürpertici bir tasviri olan *The Exorcist* (1973) ve bizi intikamcı ruhların musallat olduğu bir banliyö evine götüren *Poltergeist* (1982) yer alır. *Ringu* (1998) video kasete ilişkilendirilmiş televizyondan çıkan bir lanet sunarken, *Ju-On: The Grudge* (2002) korkunç bir doğaüstü intikam döngüsüne eve giren herkesi tüketen bir lanet yaratır. *Ghost* (1980)'ta ölen bir aşık, yas tutan partnerini korumak ve onunla iletişim kurmak için öbür dünyadan elini uzatır. Psikolojik korku filmi *The Babadook* (2014) bastırılmış keder ve travmanın unutulmaz sonuçlarını ele alırken, *Crimson Peak* (2015) görsel olarak çarpıcı bir dönem ortamında gotik romantizm ve hayaletimsi görüntülerin unsurlarını birleştirir. Başarısız ölüm ritüelinin sonucu olarak birçok ruh, gerek intikam için gerekse bu dünyada hala değer verdikleri bir şeyle beraber olmak için sıkışır, ki özünde intikamın altında yatan neden de budur.

Hayaletler bir nevi araf olan dünyada takılı kalmış, ne öte dünyaya ne de yaşayanların dünyasına ait varlıklardır; aradadırlar. Ayrıca hayaletlerin eterik olduklarına,

kapılardan ve duvarlardan geçebildiklerine inanılmaktadır (Leslie, 2000: 635). Bu onların aşkın doğasının yanı sıra dünyevi eşiklerden ve sınırlardan muaf olduğu; arada kalmış bir eşik canlısı olsa da bunun mekan tanımayan bir eşik olduğu anlamına gelmektedir.

Folklor ve mitolojinin karmaşık duvar halısının ortasında, her biri kolektif korkularımız ve arzularımız için metafor görevi gören farklı özellikleri bünyesinde barındıran sayısız doğaüstü varlık mevcuttur. Vahşi doğaları ve dönüştürücü yetenekleriyle kurt adamlar, ilkel içgüdülerimiz ile kontrol arzumuz arasındaki sonsuz mücadeleyi temsil eder. Baştan çıkarıcı ve ölümsüz vampirler, yasak arzuların cazibesini ve bağımlılığın yıpratıcı gücünü somutlaştırır. Zombiler, amansız arayışlarında, akılsız uyum ve bireysellik kaybı korkularını somutlaştırır. Diyarlar arasında hapsolmuş hayaletler, çözülmemiş geçmişlerin ağırlığını ve eylemlerimizin akıldan çıkmayan yankılarını sembolize eder. Beden ve ruh ikiliğine gelince, varoluşumuza dair ebedi soruyu özetlemektedir: fiziksel varlığımızın geçici doğası, içsel benliklerimizin kalıcı özüyle yan yana gelmektedir.

SONUÇ

*“Geçmiş geleceğin karanlığında
Sihirbaz görmeyi arzular.
İki dünya arasında bir ilahi,
Ateş benimle yürü”*

—David Lynch, Twin Peaks

Sinema, insanın ontolojik sorunlarına cevap olarak, keşfetme, gerçekliği sorgulama ve kendi varlık durumunu anlama çabalarını yansıtabilen bir sanat formudur. Farklı gerçeklikler, deneyimler ve düşünsel eşikler sunarak insanın varoluşsal sorgulamalarını tetikleyebilmektedir. Dünyalar ve varoluş biçimleri arasındaki eşik boşlukları, kişinin geleneksel sosyal kimliğini terki ve yeni olana geçişi için ara bir alan oluşturmaktadır. Cesaret edildiğinde bu eşikler, benliğin geçirgen sınırlarında bir yolculuk ve bazen tıpkı tırtılın bir kelebek olarak yeniden doğumu gibi, ruhsal bir aydınlanma, bir yeniden doğuş deneyimi olarak ortaya çıkabilmektedir. Eşik boşluğu, insanın yeni şekillerde düşünmeye ve hareket etmeye başladığı bir sürece tekabül eder; hem içseldir hem dışsaldır. Hayatın bir odasını veya aşamasını terk etmiş, ancak henüz bir sonrakine girmemiş olarak, ikisinin arasında olduğu yerdir burası. Eşiği geçmek, tüm olasılıklarla yüzleşerek, değişen bedensel ve psikolojik sınırlarla var olmaktır. Eşikte bulunma hali ise artık olmamak ve henüz olmamak arasında bir geçiş sürecidir.

Sembolizm, soyut fikirleri iletmek için somut görüntülerin kullanımını açıklar. Bu edebi araç, yoruma geniş ölçüde açık olduğundan ve birçok okuyucu somut nesnelerle farklı ilişkiler kurduğundan, anlam yaratmak ve aktarmak için kaygan bir zemindir. Bir nesne, kavram veya kelimenin tek bir anlamla sınırlı olması gerekmez; sembolizmi zorlaştıran şey, onun metnin kendi içinde dönüştüğü anlamı kavramakla ilişkilidir. Örneğin bir kapı, dünyevi ve kutsal olan iki dünyanın hem uzlaşmasını hem de ayrılmasını açıkça sembolize etmektedir. Roma tanrısı Janus, diğer tüm dualite biçimleriyle analogik olarak ilişkilendirilebilecek eşiğin bu dualizm özelliğini de ifade eder. Uyanmakla uyumak arasındaki eşikten söz etme eğilimi de buradan kaynaklanır; uyku ölümün kardeşidir. Örneğin, ister Mısır inancında ölümsüzlüğün bir uzantısı

olarak yeniden öte dünyada bir doğuş var ise; Donnie Darko da içinde yaşadığı gündüz düşlerinden gerçekliğe elbet uyanacaktır.

Sinema, kozmos ve kaos fikirlerini ve imgelerini kucaklayan, yüce varlıkları epik anlatılarla birleştirerek kimi zaman insanı tanrısallaştıran ancak kimi zaman da ahmaklıklarıyla temsil eden, tüm duyuşsal kodları kullanarak; dans, müzik, beden dili, şarkı, tapınak ve mimari biçimleriyle mekan gibi unsurların gücünü, sözlü geleneklerden alınan efsanevi ve kahramanca olayların canlandırılmasını içermesiyle ritüel sisteminin birçok mirasçısından biri olarak görülebilmektedir. Kahramanın yolculuğu, her zaman ve her yerde kahramanın paylaştığı derin içsel dönüşüm yolculuğunu, onu büyük ayrılık, iniş, çile ve dönüş hareketlerine götüren bir yol için her şeyi kucaklayan bir metaforudur.

Bir sanatsal üretim ya da anlatı, insanlığın varoluşundan beri onun diyalojik bir temsilidir. Toplumsal ve bireysel bellekte kümülatif olarak var olmuş, olmakta olan ve olacak olanın bir temsili haline gelir. Böylece kahramanın sonsuz yolculuğu, evrenin varlığı ve insanın onun içerisindeki varlığıyla ilişkilendirilebilir. Evren doğmuş, belli aşamalara gelmiş ve elbet birgün yeniden doğacaktır; insan yaşamı da benzer şekilde, doğumla başlayarak ölümle sona eren ve çeşitli inanışlara göre değişmekle birlikte; bazen başka bir dünyada yeniden doğuşla döngüsel özellik sergileyen bir yapıya sahiptir. Campbell'ın şeması ve kahraman mitiyle ilgili diğer şemalar göz önünde bulundurulduğunda, her seferinde her aşama gerçekleşmese de benzer olarak onun mitlerden, psikanalizden, hikayelerden, söylencelerden, tarihten beslenen insanın öyküsü ya da bir insanlık miti olduğu söylenebilmektedir. Böylece sanatsal yaratım, gerçeğin, dünyanın bir taklidi olarak varolmakta; insanın ölümsüzlük arzusunun somutlaştırılmış bir biçimini oluşturmaktadır.

Eşik, sembolik olarak ifade ettiklerinin yanı sıra, en temel biçimde iki mekan arası bir boşluk alanıdır; iki mekanın arasında konumlanan fiziksel bir ara mekandır. Ne bulunma ne de bulunmama halidir; artık bulunmama ve henüz bulunmamadır. Bazı mekanlar kendinden varolan özellikleri ile eşiği vurgular; geçici konaklama yerleri olan oteller, katlar arası merdiven ve asansörler, odalar arası geçişleri sağlayan koridorlar gibi. Bu mekanlar sürekli bulunulmayan ve gereğinden fazla bulunulduğunda irite edici, rahatsız edici ve tekinsiz hisler uyandırabilecek alanlara dönüşür. Özneye bütünleşen bir aidiyet alanı olan evin kendisi de bazen aşına

olunmayan, rahatsız edici bir havaya bürünebilmektedir; tanıdık olanın yabancılaşmasıdır. Ayrıca evin bazen sürekli kullanılmayan odaları ya da katları da tekinsiz mekanlara dönüşebilmektedir; tavan araları ve bodrumlar bilinç öncesi ve bilinçaltı ile ilişkili olarak, bilme eksikliğinden kaynaklanan tekinsiz mekanlar olabilmektedir.

Tanıdık ve bilinmeyen örnekleyen internet estetiği eşik mekanları “liminal space”, yaşam formunun artık var olmadığı, cansız mekanlardır. Tüm bu resimlerin ortak noktası boşluktur; rahatsız edici olan şey, zamanın ve mekanın dışında kalmış olmasıdır. Bu tür eşik mekanları, fiziksel ve duygusal olarak ayrılabilir. Fiziksel eşik mekanları; Truman Show ve Being John Malkovich’te olduğu gibi tanıdık gelen normal bir dünyadan, kahramanın daha önce keşfetmediği diğer bir boyut arasında geçiş görevi gören asansör ve merdivenler olabilmektedir. The Shining’deki gibi bir merdiven boşluğu ya da koridor, kaçışı olmayan bir labirente dönüşebilmektedir; ilerleme olsa da hiçbir yere gitmiyor gibidir. Twin Peaks’teki kırmızı perdelerin arkasında var olan, sonsuz karanlık boşluk ve sonsuz odalar ve koridorlar arası zamanın ve mekanın anlamını yitirdiği “red room”da buna örnek verilebilmektedir. Duygusal eşik mekanları ise, sadece fiziksel olarak değil, hayatın iki majör dönemi arasında geçişine işaret etmektedir. Bu geçiş ritüellerde ilişkilendirilebilmekle birlikte, başarısız bir erginleme ritüeli olarak Donnie Darko örneğinde olduğu gibi gerçeklikten kopuşa giden bir yolculuk da olabilir.

İki dünya arasında bir geçiş, özellikle rüya manzaraları olarak gizli bir kapı, portal aracılığı ile ya da bir gökkuşağının altından geçilen renkli bir ütopyaya işaret eder, tavşan deliğinden düşülen Alice in Wonderland ya da fırtınayla girilen rengarenk dünya Wizard of Oz örnekleri gibi. Bu dünyalara açılan kapılar, genelde kahramanı bilinmeyen bir yolculuğa davet eder ve kendi kuralları olan başka bir dünyaya açılır; mesela bu mekanlara sadece belli zamanlarda, belli koşulların sağlanması ile girilebilir.

Rüyalar, karakterin sıkıcı ve kısıtlı hayatından ütöpik bir kaçışı olarak işlev görebilir; Dorothy’nin gri evinden çıkıp Oz’un parlak dünyasına girişi, onun evden kaçışıdır mesela. Karakter, yersiz ve sıkılmış hissettiği duygusal bir eşik alanındadır ve rüya dünyasına kaçmanın bir yolunu bulur böylece. Bu kaçışların hepsi bir çeşit ütopyaya işaret etse de, gerçekdışı ya da varolamayacak kadar harika bir “yokyer”dir aynı

zamanda. Birçok anlatının sonunda karakter rüya dünyasında sıkışıp kalır, bir çıkış olmalıdır ve daha da kötüsü bazen rüya dünyasında yaşadığını hiç farkedememek, gerçek olanın ayrımını hiç bilmemektir. Örneğin Matrix'te Neo tüm hayatını simüle edilmiş bir yapıda geçirmiştir, kırmızı ve mavi hap aslında iki evren arası geçişten öte bilme eşiğidir.

Rüya mekanları aynı zamanda sürrealdır, gerçeküstüdür. Dali'nin akışkan saatleri gibi zaman algısı da farklıdır; rüyayı kontrol etmek zamanı da kontrol etmektir. Zaman yolculuğu temalı birçok filmde olduğu gibi kelebeğin tek bir kanat çırpışı, tek ufak değişiklik, başka bir karar almak, başka bir kapıdan geçmek bazen bir kasırgaya, bambaşka bir alternatif evrenin varlığına sebep olabilmektedir. Atlanan her eşiğin bir karar olduğu düşünüldüğünde, Mr. Nobody'de olduğu gibi baştan sona hayat yolu değişebilmektedir. Tüm bu örnekler bir dünyayı başka bir dünyadan ayırmak, rüya dünyası ile gerçek dünyayı, bir rüyayı başka bir rüyadan ayırmayı ve hatta geçmiş ve geleceği ayırmanın zorluğunu ortaya çıkartır. Böylece ütöpik rüya dünyası, bir illüzyona ve distopyaya dönüşür.

Halisünasyon ve rüya gibi sahneler sıklıkla ana kahramanın zihinsel olarak dengesiz hale geldiğini gösterir; Fight Club, Split, Black Swan'da olduğu gibi karakter eşikleri bulanıklaşabilir, alter egolar ortaya çıkabilir. Eşikle bağlantılı olarak düş manzaraları, eşik uzayında başka bir kimlik tasviri sunar böylece, bellek olarak kimliktir bu. Gerçeğin ne olduğunun sorgusu, karakteri "limbo" durumunda bırakır; belirsiz bir durumda karakter kenarda, sınırda kalır. Kontrol edilemeyen, ilerleme ya da iyileşmenin olmadığı bir araftır.

Tavşan figürü yolculuğa çıkışta bir katalizör olarak temel alındığında, eşiğin verilen örneklerdeki görünümleri bir şema çizmektedir. Küçük bir kız olan Alice'in beyaz bir tavşanı, Donnie Darko'nun Frank'i ve Matrix'in ilk sahnesi: "tavşanı takip et". Bu tezde de bölümlere ayrıldığı şekliyle sırasıyla; çocukluktan ergenliğe geçişi yaklaşan küçük bir kızın sıradan, renksiz yetişkinler dünyasından kaçtığı bir rüya manzarası, Donnie Darko'nun ergenlikten yetişkinliğe geçişinde baş edemediği sorunlardan bir kaşısı ve Matrix'te de gerçekliğin tamamen yok olduğu, korkunç bir yetişkinler dünyasıdır. Hayatın ağır gelen yükünden, yaşamın zorluklarından kaçmak ya da bazen de onunla yüzleşmek için eşiği aşmak, kırmızı hapi seçmek gerekmektedir.

İnsan öte dünyada kendisini neyin beklediğini ya da bir şeyin bekleyip beklemediğini bilememenin tekinsizliğiyle boğuşur, hayatı anlamlı kılan da budur. Ölüm, çeşitli inanışlara göre tamamen farklı görünümlere sahip olmakla birlikte bir boşluk ve hiçlik de olabilmektedir. What May Dreams Come gibi ailelerin ruhlar dünyasında yeniden birleştiği şiirsel bir alan olabilirken, Beetlejuice’da olduğu gibi belki de bir asır kendi evinde bir hayalet olarak yaşaması zorunluluğu olan, canlılar ve ölümler dünyası arasında sıkışmış bir eşik mekanı da olabilmektedir. Ayrıca birçok mitte ve inanç sisteminde yer aldığı biçimiyle reenkarnasyon ya da başka bir biçimde yeniden doğuma da işaret edebilir.

İnsanı tanımlayan yalnızca onun bilinci değil, bedenidir de aynı zamanda; aynı bilinç gibi beden de eşiklerle bölünür. Bunun yanı sıra aynı zamanda bedenın büyüme, yaşlanma gibi biyolojik aşamaları ve dönüşümlerine benzer olarak The Fly’da olduğu gibi bir sineğe dönüşme, The Skin I Live In’de olduğu gibi cinsiyetler arası zorunlu bir geçiş olarak ortaya çıkabilmektedir; tüm bunlar içinde ara formları barındıran bir evrim sürecine, tamamlanana değin sürekli devam eden bir eşik durumuna işaret eder, insan ömrünün bir formülüdür. Buna ek olarak, özellikle fantastik eserlerin mitolojiye ait centaurları gibi ya da bilimkurgunun cyborgları gibi iki form arasında bir eşik varlığı da olabilmektedir. Bazen aklın sınırları, akıl almaz canavarlar üretir; insanın ölüme karşı duyduğu korku ve iğrenme, edebiyattan sinemaya ve hatta oyunlara dek çürümüş zombiler, başarısız ölüm ritüelleriyle ölümsüz olan vampirler, öte dünya eşikinden geçememiş ve ruhu bu dünyada hapsolmuş hayaletler gibi birçok ölüm yaşam ikiliğini barındıran eşik varlığına ev sahipliği yapmıştır.

Eşikın doğası onun bilinmezliğinden gelir, açıklanamaz ve açıklayamaz. Böylece eşik, makrokozmostan mikrokozmosa, insan bedeninden koca bir evrenin açıklamasına kadar, insanın anlamlandırma çabalarında bulunduğu konum ve tüm bu süreç içerisinde geçtiği birçok dönemin, ölümden doğuma kadar birçok şekilde varolan biçimidir.

KAYNAKÇA

Kitap & Dergi:

Ackerman, R. (2002). **The Myth and Ritual School: J.G. Frazer and the Cambridge Ritualists**. Routledge, New York, London.

Alighieri, D. (1998). **İlahi Komedya**. Rekin Teksoy (çev.). Oğlak Klasikleri, İstanbul.

Alighieri, D. (2023). **Cehennem**. Alfa Basım Yayım Dağıtım, İstanbul

Aristoteles. (1993). **Poetika**. İsmail Tunalı (çev.). Remzi Kitapevi, İstanbul.

Aristotle (1952). **Physics**. R. M. Hutchins (Ed.), R. P. Hardie and R. K. Gaye (çev.), The works of Aristotle volume 1: 257-355). William Benton, Chicago.

Aristotle (1982). **Aristotle: In Twenty-three Volumes**. Harvard University Press, London.

Augustine. (1950). **The City of God**. Fathers of the Church, inc., New York.

Bachelard, G. (2021). **Mekanın Poetikası**. Alp Tümertekin (çev.). İthaki Yayınları, İstanbul.

Bakhtin, M. M. (1981). **The Dialogic Imagination: Four Essays**. University of Texas Press, Austin.

Bakhtin, M. M. (1984). **Problems of Dostoevsky's Poetics**. University of Minnesota Press, Minneapolis.

Bakhtin, M. M. (1990). **Art and Answerability: Early Philosophical Essays by M. M. Bakhtin**. University of Texas Press, Austin.

Balduik, J. (2008). **On Liminality. Conceptualizing “in between-ness”**. Radboud University, Nijmegen.

Baring-Gould, S. (1995). **The Book of Werewolves**. Later Printing edition, Senate.

- Barthes, R. (1981) **Camera Lucida: Reflections on Photography**. Hill and Wang, New York.
- Bazin A. (2011). **Sinema Nedir?**. Doruk Yayınları. (çev.) İbrahim Şener. Topkapı, İstanbul.
- Bemong N. Borghart P. De Dobbeleer, vd. (2010). **Bakhtin's Theory of the Literary Chronotope: Reflections, Applications, Perspectives**. Academia Press, Gent.
- Benshoff, H. M. (1997). **Monsters in the Closet: Homosexuality and the Horror Film**. Manchester University Press.
- Blake, W. (1906). **The Marriage of Heaven and Hell**. John W. Luce and Company, Boston.
- Boettger, T. (2014). **Threshold Spaces: Transitions in Architecture**. Analysis and Design Tools. Birkhäuser: Berlin, München, Boston.
- Bollnow, O.F. (2011). **Human Space**. Hyphen Press, London.
- Bottero, L. (2013). **Gilgamiş Destanı: Ölmek İstemeyen Büyük İnsan**. Orhan Suda (çev.) Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık, İstanbul.
- Bourdieu, P. (1989) **Social Space and Symbolic Power**. Sociological Theory, 7, 14-25.
- Brand, P., Pertile, L. (1999). **The Cambridge History of Italian Literature**. Cambridge University Press, Cambridge.
- Bronstein, C., Seulin, C. (2020). **On Freud's The Uncanny**. Routledge, Oxon, New York.
- Bynum, C. W. (2001) **Metamorphosis and Identity**. Zone Books, New York.
- Campbell J., Cousineau P. (1990). **The Hero's Journey: Joseph Campbell on His Life and Work** (1st ed.). Harper & Row.
- Campbell, J. (2004). **Hero With Thousand Faces**. Bollingen Series XVII. Princeton University Press, Princeton, Oxford.

- Campbell, J. (2015). **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu**. İthaki, İstanbul.
- Champtor, A. (2006). **Mısır'ın Ölüler Kitabı**. Ruh ve Madde Yayınları.
- Cirlot, J. E. (1962). **A Dictionary of Symbols**. Philosophical Library, New York.
- Clay, C. S. (2009). **Hesiod's Cosmos**. Cambridge University Press, Cambridge.
- Cooper, J.C. (1978). **An Illustrated Encyclopedia of Traditional Symbols**. Thames and Hudson, New York.
- DaMatta, R. (1991). **Carnivals, Rogues, and Heroes**. University of Notre Dame.
- de Ville, J. (2011). **Mythology and the Images of Justice**. Law and Literature. Taylor & Francis, Ltd. 23 (3): 336–337.
- Diel, A., Lewis, M. (2022). **Structural Deviations Drive an Uncanny Valley of Physical Places**. Journal of Environmental Psychology.
- Dolezel, L. (1998). **Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds**. The Johns Hopkins University Press, London.
- Doty, W.G. (1986). **Mythography: The Study of Myths and Rituals**. The University of Alabama Press,
- Edmonds, III, R.G. (2004). **Myths of the Underworld Journey: Plato, Aristophanes, and the 'Orphic' Gold Tablets**. Cambridge University Press, Cambridge.
- Eliade M. (1991). **Images and Symbols: Studies in Religious Symbolism**. Princeton University Press.
- Eliade, M. (1957) **The Sacred and The Profane: The Nature of Religion**. Harvest, Brace & World, New York.
- Eliade, M. (1958). **Patterns in Comparative Religion**. Sheed & Ward, New York.
- Eliade, M. (1993). **Mitlerin Özellikleri**. Sema Rifat (çev.). Simavi Yayınları, İstanbul.

Er Pasin, G. (2008). **Ölüm ve Ölümsüzlük Düşü Temasının Sinemada Vampir Karakterindeki Görünümü**. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı, Yayınlanmış Doktora Tezi.

Erhat, A. (2021). **Mitoloji Sözlüğü**. Remzi Kitabevi, İstanbul.

Frazer, J.G. (1990). **The Golden Bough: A Study In Magic And Religion**. (Abridged Edition). The Macmillan Press Ltd.

Freud S. (1959). **The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud. Vol. xx (1925-1926) An Autobiographical Study Inhibitions Symptoms and Anxiety The Question Of Lay Analysis and Other Works**. Hogarth Press: The Institute of Psycho-Analysis, Toronto.

Freud, S. (1920). **Dream Psychology**. Feedbooks, Paris.

Freud, S. (1955). **The Interpretation of Dreams**. Basic Books, New York.

Freud, S. (1960). **The Ego and The Id**. W.W. Norton & Company, New York, London.

Freud, S. (1960). **The Psychopathology of Everyday Life. VOLUME VI (1901)**. The Hogarth Press and the Institute of Psycho-Analysis, London.

Freud, S. (2017). **Totem ve Tabu: Büyü, Gelenek, Korku ve Yasak**. Cenap Karakaya (çev.). Kabalcı Yayıncılık, İstanbul.

Freud, S. (2018). **Psikanalize Giriş Dersleri**. (S. Budak, Çev.) Öteki Yayınevi, Ankara.

Frye, N. (1951). **The Archetypes of Literature**. The Kenyon Review, 13(1): 92-110.

Gaiman, N., Pratchett, T. (1990). **Good Omens: The Nice and Accurate Prophecies of Agnes Nutter, Witch**. Workman Pub. Co., New York.

Gallop, David (1996). **"Introduction". Phaedo: vii–xxiii**. Oxford University Press, Oxford.

- Gammon, M.J. (1997). **Kant and the Decline of Classical Mimesis**. University of California, Berkeley.
- Gardin, N., Olorenshaw, R. (2019). **Larousse Semboller Sözlüğü**. Beyza Akşit (çev.). Bilge Kültür Sanat, İstanbul.
- Gebauer, G., Wulf, C. (1995). **Mimesis: Culture, Art, Society**. University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London.
- Geertz, C. (1973). **The Interpretation of Cultures Selected Essays By Clifford Geertz**. Basic Book Inc., New York.
- Gilmore, D. D. (2009). **Monsters: Evil Beings, Mythical Beasts, and All Manner of Imaginary Terrors**. University of Pennsylvania Press.
- Giorgadze, N. (2008). **The Greater Reality behind Doors: Study on perception of Doors**. Ethnographica 8: 19-28.
- Graf, F., Johnston, S.I. (2007). **Ritual Texts for the Afterlife: Orpheus and the Bacchic Gold Tablets**. Routledge, New York, London.
- Grant, P. (2014). **The Letters of Vincent van Gogh: A Critical Study**. AU Press, Athabasca University.
- Grimes, R.L. (1990). **Ritual Criticism: Case Studies in its Practices, Essays on its Theories**. Columbia, SC: University of South Carolina Press.
- Gurthrie, W.K.C. (2010). **A History of Greek Philosophy: Volume 1, the Earlier Presocratics and the Pythagoreans**. Cambridge University Press, Cambridge.
- Halliwel, S. (2002). **The Aesthetics of Mimesis: Ancient Texts and Modern Problems**. Princeton University Press, Princeton.
- Hatfield, G. (2006). **Kant on the Perception of Space and Time**. Paul Guyer. (ed.), Kant and Modern Philosophy, Cambridge University Press: Cambridge.
- Hesiod (2006). **Theogony and, Works and Days**. University of Michigan Press.

- Hockey, J. (2002). **The Importance of Being Intuitive: Arnold Van Gennep's The Rites of Passage**. *Mortality*, 7(2), 201–217.
- Homerios (2008). **Odysseia**. Azra Erhat (çev.). Can Sanat Yayınları, İstanbul.
- Hooke, S. H. (1933). **Myth and Ritual**. Oxford University, London.
- Hornung, E. (2017). **Ana Hatlarıyla Mısır Tarihi**. Zehra Aksu Yılmaz (çev.). Kabalcı Yayıncılık, İstanbul.
- Hoy, D. C. (1982). **The Critical Circle: Literature, History, and Philosophical Hermeneutics**. University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London.
- Huizinga, J. (2006). **Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**. M. A. Kılıçbay (çev.) Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Hume, L. (2018). **Liminal Beings and the Undead: Vampires in the 21st Century**. *Popular Spiritualities*, 3-16.
- Impelluso, L. (2002). **Gods and Heroes in Art**. J. Paul Getty Museum; Los Angeles.
- Jacobs, L. F. (2018). **Thresholds and Boundaries: Liminality in Netherlandish Art (1385–1530)**. Routledge, New York.
- Jenstsch, E., Freud, S. (2019). **“Tekinsizliğin Psikolojisi Üzerine”/ “Tekinsizlik Üzerine”**. Hakan Şahin (çev.). Laputa Kitap, İstanbul.
- Joedicke, J. (1985). **Space and Form in Architecture**. Karl Krämer, Stuttgart.
- Jung, C. G. (1956). **Symbols of Transformation** (Collected Works, 5). London.
- Kant, I., Eckoff, J.W. (1894). **Kant's Inaugural Dissertation of 1770**. Columbia College, New York.
- Karatas, A.M.S. (2019). **Key-bearers of Greek Temples: The Temple Key as a Symbol of Priestly**. *Myth, Open Edition Journals*.
- Keats, J. (1889). **The Poetical Works of John Keats: Reprinted from the Early Editions: With Memoir**. Frederick Warne and Company, New York.

- Kendrick, J. (2009). **Razors in the Dreamscape: Revisiting “A Nightmare on Elm Street” and the Slasher Film.** *Film Criticism*, 33(3), 17–33.
- Kluckhohn, C. (1942). **Myths and Rituals: A General Theory.** *Harvard Theological Review*, 35(1), 45-79.
- Koetter, F. (1980) **Notes on the In Between.** *Harvard Architecture Review*, Harvard University Press.
- Kolb, D. (2008). **Sprawling Places.** University of Georgia Press.
- Kramer, S. N. (1990). **Tarih Sümer'de Başlar.** Hamide Koyukan (çev.). Kabalcı Yayınevi, İstanbul.
- Kristeva, J. (1986). **The Kristeva Reader.** Columbia University Press, New York.
- Lacan, J., & Mehlman, J. (1987). **Introduction to the Names-of-the-Father Seminar.** *October*, 40, 81–95.
- Lacan, J., Miller, J.A., Hulbert, J. (1977). **Desire and the Interpretation of Desire in Hamlet.** *Yale French Studies*, 55/56, 11–52.
- Leeming, D. (2015). **Asya Mitolojisi Sözlüğü.** Kabalcı Yayıncılık, İstanbul.
- Leeming, D.A. (1998). **Mythology: The Voyage of the Hero.** Oxford University Press, New York.
- Lefebvre, H. (2014). **Mekânın Üretimi.** (Çev.) Işık Ergüden. Sel Yayıncılık, İstanbul.
- Levi-Strauss, C. (2012). **Yapısal Antropoloji.** Adnan Kahiloğulları (çev.). İmge Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Losada, J.M. (2015). **Myth and Origins: Men Want to Know.** *Journal of Literature and Art Studies*, 5(10): 930-945.
- MacLachlan, B., Fletcher, J. (2007). **Virginity Revisited: Configurations of The Unpossessed Body.** University of Toronto Press.
- Madsen, R. (1969) **Animated Film Concepts, Methods, Uses.** Amereon Ltd., New York.

- Magritte, R. (2016). **Selected Writings**. Kathleen Rooney, Eric Plattner (ed.). University of Minnesota Press.
- Marshall, G. (1999). **Sosyoloji Sözlüğü**. Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara.
- Mary Douglas (1996). **Purity and Danger, An Analysis of Concepts of Pollution and Taboo**. Routledge, London, New York.
- Meletinsky, E.M. (2000). **The Poetics of Myth**. Routledge, London.
- Melton, G.J. (2001). **Encyclopedia of Occultism and Parapsychology, Volume 2: M-Z**. Gale Group Staff.
- Moore, M. (1981). **On the Signification of Doors and Gates in the Visual Arts**. Leonardo, 14(3): 202-205.
- Müller, M. (1871). **Lectures on the Science of Language** (vol.-1). Logmans Green and Co., London.
- Nagy, G. (2013). **The Ancient Greek Hero in 24 Hours**. The Belknap Press of Harvard University Press.
- Nietzsche, F. (1981). **Zerdüşt Böyle Diyordu**. Varlık Yayınları.
- Nora, P. (2006). **Hafıza Mekanları**. Mehmet Özcan (çev.). Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Ovid O. & Frazer J. G. (1931). **Ovid's Fasti**. William Heinemann Ltd., Cambridge.
- Ovid, Gregory H. (1958). **The Metamorphoses**. Signet Classic, New York.
- Plato. (1911). **Plato's Phaedo**. Clarendon Press, Oxford.
- Platon. (2005). **Devlet**. Veysel Atayman, Cenk Saraçoğlu (çev.). Bordo Siyah Yayınları, İstanbul.
- Raglan, L. (1936). **The Hero: A Study in Tradition, Myth and Drama by Lord Raglan**. Dover Publications, New York.

Rank, O. (2016). **Kahramanın Doğuş Miti: Mitolojinin Psikolojik Yorumu**. Pinhan Yayıncılık, İstanbul.

Renahan, R. (1987). **The Heldenod in Homer: One Heroic Ideal**. The University of Chicago Press, 82(2): 99-116.

Ritner, R.K. (2003). **The Literature of Ancient Egypt: An Anthology of Stories, Instructions, and Poetry**. Yale University Press, New Haven.

Sandywell, B. (2002). **Presocratic Reflexivity: The Construction of Philosophical Discourse c. 600-450 B.C.**: Logological Investigations: Volume 3. Routledge, New York, London.

Scalf, F. (2017). **Book of the Dead: Becoming God in Ancient Egypt**. The Oriental Institute of University of Chicago, Chicago.

Schelling, F. W. J., Stott D. W. (1989). **The Philosophy of Art**. University of Minnesota Press.

Schutz, A. (1962). **The Problem of Social Reality**: Collected Papers I. The Hague: Martinus Nijhoff.

Segal, R. A. (1980). **The Myth-Ritualist Theory of Religion**. Journal for the Scientific Study of Religion, 19(2), 173–185.

Sfameni Gasparro, G. (1985) **Soteriology and Mystic Aspects in the Cult of Cybele and Attis**. E. J. Brill, Leiden.

Shakespeare, W. (1901). **Troilus and Cressida**. The University Society, New York.

Shakespeare, W. (1993). **Hamlet**. Remzi Kitabevi, İstanbul.

Shakespeare, W. (2010). **Julius Ceasar**. Ayça Çakırcı (çev.). Athena Yayıncılık, İstanbul.

Shepard, Leslie. (2000). **Encyclopedia of Occultism & Parapsychology, Volume 1: A-L**. Thopson Gale.

Simmel, G. (1994). **Bridge and Door**. Theory, Culture & Society, 11(1), 5–10.

Smith, W.R (1901). **Lectures on the Religion of the Semites**. Adam and Charles Black, London.

Steven, A. (2008). **Qabalah of 50 Gates**. Glastonbury Books.

Thomassen, B. (2009). **The Uses and Meanings of Liminality**. International Political Anthropology, 2(1).

Thomassen, B. (2014). **Liminality and the Modern: Living through the In-between**. Ashgate Publishing, Ltd.

Thompson, S. (1960). **Motif-Index of Folk-Literature: A Classification of Narrative Elements in Folktales, Ballads, Fables, Mediaeval Romances, Exempla, Fabliaux, Jest-Books and Local Legends**. Indiana University Press.

Thornton, T. F. 2008. **Being and Place Among the Tlingit**. University of Washington Press, Seattle.

Todorov, T. (2017). **Fantastik: Edebi Türe Yapısal Bir Yaklaşım**. Metis Yayıncılık, İstanbul.

Tresidder, J. (2005). **The Complete Dictionary of Symbols**. Chronicle Books.

Tschumi, B. (1996). **Architecture and Disjunction**. MIT Press, Cambridge, London.

Tsoukas, H., Chia, R. (2002) **On Organizational Becoming: Rethinking Organizational Change**. Organization science, 13(5): 567-582.

Tuan, Yi-fu. (1977). **Space and Place: The Perspective of Experience**. University of Minnesota Press, Minneapolis.

Turing, A.M. (1950). **Computing Machinery And Intelligence**. Mind, LIX (236): 433–460.

Turner, V. (1967). **Betwixt and Between: The Liminal Period in Rites de Passage. In The Forest of Symbols: Aspects of Ndembu Ritual**. Cornell University Press, New York.

- Turner, V. (1969). **The Ritual Process: Structure and Anti-Structure**. Aldine Pub. Co., Chicago.
- Turner, V. (1973). **Symbols in African Ritual**. *Science*, 179(4078): 1100-1105.
- Turner, V. (1974). **Dramas, Fields, and Metaphors: Symbolic Action in Human Society**. Cornell University Press, Ithaca, New York.
- Turner, V. (1974). **Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbology**. Rice Institute Pamphlet- Rice University Studies, 60(3): 53-40.
- Turner, V. (1982). **From Ritual to Theatre: A Human Seriousness of Play**. PAJ Publications, Baltimore.
- Van Gennep, A. (1960). **The Rites of Passage**. Routledge and Kegan Paul, London.
- Von Wright, G. H. (1968). **An Essay in Deontic Logic and the General Theory of Action**. North-Holland Pub. Co., Amsterdam.
- Voytilla, S. (1999). **Myth and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films**. Michael Wiese Productions.
- Watts, A.W. (1960). **Myth and Ritual in Christianity**. Grove Press and Evergreen Books, New York.
- Wels, H., Waal, K., Spiegel, A., & Kamsteeg, F. (2011). **Turner and Liminality: An Introduction**. *Anthropology Southern Africa*, 34(1&2): 1-4.
- White, L. (1949). **The Science of Culture**. Farrar, Strauss and Co., New York.
- Wilfong, T.G. (2013). **Life, Death, And Afterlife in Ancient Egypt**. Kelsey Museum Publication, Michigan.
- Williams, R. (2009) **Animator's Survival Kit**. Faber & Faber, London.
- Wilson, K. M. (1985). **The History of the Word "Vampire."** *Journal of the History of Ideas*, 46(4), 577–583.

Zimbardo, Z. (2014). **It Is Easier to Imagine the Zombie Apocalypse Than to Imagine the End of Capitalism.** (içinde) Censored 2015: Inspiring We the People; The Top Censored Stories and Media Analysis of 2013- 2014. Andy Lee, Mickey Huff (ed.). Seven Stories Press, New York, Oakland.

Zimmerman, B. J. (2008). **Investigating Self-Regulation and Motivation: Historical Background, Methodological Developments, and Future Prospects.** American Educational Research Journal, 45, 166-183.

Zizek, S. (2010). **Living in the End Times.** Verso, London.

Zizek, S. (2012). **Lacan Hakkında Bilmeyi Hep İsteddiğiniz Ama Hitchcock'a Sormaya Korktuğunuz Her Şey.** Agora Kitaplığı, İstanbul.

Elektronik Kaynaklar

4chan, “unsettling images” (2019)
<https://web.archive.org/web/20220201004253/https://archive.4plebs.org/x/thread/22661164/#22661164> (Erişim Tarihi: 15.03.2023)

Aesthetics Wiki, “Liminal Space”
https://aesthetics.fandom.com/wiki/Liminal_Space (Erişim Tarihi: 17.02.2023)

Companion Websites. (2012). “**Performance Studies: An Introduction- Liminal and Liminoid**”. Companion Websites (@RoutledgeTextbooks). Video, YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=dygFtTWyEGM>. (Erişim Tarihi: 08.03.2023)

Creepy Pasta, **The Backrooms** https://www.creepypasta.com/the-backrooms/#The_Backrooms_Origins (Erişim Tarihi: 19.03.2023)

Jordan Peele on Us: ‘This is a very different movie from Get Out’ (2019). Steven Rose, (röportaj) <https://www.theguardian.com/film/2019/mar/09/jordan-peepe-on-us-this-is-a-very-different-movie-from-get-out>

Joseph Campbell Foundation (t.y.) “**Image of Lion- Q&A**” Joseph Campbell. (@JosephCampbellFoundation). Video, Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=NF-CqyRN_78 (Erişim Tarihi 13.03.2023)

Lawrence-Zuniga, D. (2017). **Space and Place**. Oxford Bibliographies. <https://www.oxfordbibliographies.com/display/document/obo-9780199766567/obo-9780199766567-0170.xml> (Erişim Tarihi: 10. 01.2023)

Los Angeles Magazine, “**Tim Burton**” Mayıs 2011 <https://www.lamag.com/lastory/tim-burton/> (Erişim Tarihi: 03.05.2023)

Merriam- Webster Dictionary, <https://www.merriam-webster.com/>

Online Etymology Dictionary, <https://www.etymonline.com/>

Oxford Learner’s Dictionaries, <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>

Pan's Labyrinth- Interview With Guillermo Del Toro (2006) <https://screenanarchy.com/2006/12/pans-labyrinthinterview-with-guillermo-del-toro.html> (Erişim Tarihi: 26.04. 2023)

Penner, H. H. (t.y.) “**ritual**” Encyclopedia Britannica, <https://www.britannica.com/topic/ritual> (Erişim Tarihi: 27.12.2023).

Filmler:²²

Adamson, Andrew. **The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe**. 2005. <https://www.imdb.com/title/tt0363771/>

Almadovar, Pedro. **The Skin I Live In** (La piel que habito). 2011 <https://www.imdb.com/title/tt1189073/>

Aronofsky, Darren. **Black Swan**. 2010. <https://www.imdb.com/title/tt0947798/>

Aronofsky, Darren. **Pi**. 1998. <https://www.imdb.com/title/tt0138704/>

²² İzlemesi yapılan filmlerin yanı sıra araştırmada ismi geçen filmler de kaynakçada yer almaktadır.

Aronofsky, Darren. **Requiem for a Dream**. 2000. <https://www.imdb.com/title/tt0180093/>

Baker, Roy Ward. **The Vampire Lovers**. 1970. <https://www.imdb.com/title/tt0066518/>

Ball, Kyle Edward. **Skinamarink**. 2022. <https://www.imdb.com/title/tt21307994/>

Bobin, James. **Alice Through the Looking Glass**. 2016. <https://www.imdb.com/title/>

Boyle, Danny. **28 Days Later**. 2002. <https://www.imdb.com/title/tt0289043/>

Bress, Eric; Gruber, Mackye J. **The Butterfly Effect**. 2004. <https://www.imdb.com/title/tt0289879/>

Burnham, Bo. **Bo Burnham: Inside**. 2021. <https://www.imdb.com/title/tt14544192/>

Burton, Tim. **Beetlejuice**. 1988. <https://www.imdb.com/title/tt0094721/>

Burton, Tim. **Charlie's Chocolate Factory**. 2005. <https://www.imdb.com/title/tt0367594/>

Burton, Tim. **Edward Scissorhand**. 1990. <https://www.imdb.com/title/tt0099487/>

Burton, Tim. **Frankenweenie**. 2012. <https://www.imdb.com/title/tt1142977/>

Burton, Tim. **Vincent**. 1982. <https://www.imdb.com/title/tt0084868/>

Burton, Tim; Johnson, Mike. **Corpse Bride**. 2005. <https://www.imdb.com/title/tt0121164/>

Byrkit, James Ward. **Coherence**. 2013. <https://www.imdb.com/title/tt2866360/>

Cameron, James. **The Terminator**. 1984. <https://www.imdb.com/title/tt0088247/>

Carruth, Shane. **Primer**. 2004. <https://www.imdb.com/title/tt0390384/>

Chan-Wook, Park. **Thirst**. 2009. <https://www.imdb.com/title/tt0762073/>

Chuck, Russell. **A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors**. 1987. <https://www.imdb.com/title/tt0093629/>

Clement, Jemaine; Waititi Taika. **What We Do in the Shadows**. 2014. <https://www.imdb.com/title/tt3416742/>

Coppola, Francis For. **Dracula**. 1992. <https://www.imdb.com/title/tt0103874/>

Coppola, Francis Ford. **The Godfather Part II**. 1974. <https://www.imdb.com/title/tt0071562/>

Coppola, Francis Ford. **The Godfather**. 1972. <https://www.imdb.com/title/tt0068646/>

Craven, Wes. **A Nightmare on Elm Street**. 1984. <https://www.imdb.com/title/tt0087800/>

Craven, West. **Scream 3**. 2000. <https://www.imdb.com/title/tt0134084/>

Cronenberg, David. **Crimes of the Future**. 2022. <https://www.imdb.com/title/tt14549466/>

Cronenberg, David. **The Fly**. 1986. <https://www.imdb.com/title/tt0091064/>

Cronenberg, David. **Videodrome**. 1983. <https://www.imdb.com/title/tt0086541/>

Curtis, Richard. **About Time**. 2013. <https://www.imdb.com/title/tt2194499/>

Daniel, Rod. **Teen Wolf**. 1985. <https://www.imdb.com/title/tt0090142/>

Dante, Joe. **The Howling**. 1981. <https://www.imdb.com/title/tt0082533/>

Davis, Desmond. **Clash of the Titans**. 1981. <https://www.imdb.com/title/tt0082186/>

Del Toro, Guillermo. **Crimson Peak**. 2015. <https://www.imdb.com/title/tt2554274/>

Del Toro, Guillermo. **El laberinto del Fauno (Pan's Labyrinth)**. 2006. <https://www.imdb.com/title/tt0457430/>

Demme, Johathan. **The Silence of the Lambs**. 1991. <https://www.imdb.com/title/tt0102926/>

Docker, Pete; Silverman, David; Unkrich Lee. **Monsters, Inc.** 2001. <https://www.imdb.com/title/tt0198781/>

Dormael, Jaco Van. **Mr. Nobody**. 2009. <https://www.imdb.com/title/tt0485947/>

Dukic, Goran. **Wristcutters: A Love Story**. 2006. <https://www.imdb.com/title/tt0477139/>

Eggers, Robert. **The Lighthouse**. 2019. <https://www.imdb.com/title/tt7984734/>

Fawcett, John. **Ginger Snaps**. 2000. <https://www.imdb.com/title/tt0210070/>

Fincher, David. **Fight Club**. 1999. <https://www.imdb.com/title/tt0137523/>

Fleeming, Victor; Cukor, George; Leroy, Mervyn. **The Wizard of Oz**. 1939. <https://www.imdb.com/title/tt0032138/>

Fleming, Victor; Cukor, George; Wood, Sam. **Gone With The Wind**. 1939. <https://www.imdb.com/title/tt0031381/>

Fresnadillo, Juan Carlos. **28 Weeks Later**. 2007. <https://www.imdb.com/title/tt0463854/>

Friedkin, William. **The Exorcist**. 1973. <https://www.imdb.com/title/tt0070047/>

Garland, Alex. **Ex Machina**. 2014. <https://www.imdb.com/title/tt0470752/>

Geronimi, Clyde; Jackson, Wailfred; Luske, Hamilton. **Alice in Wonderland**. 1951. <https://www.imdb.com/title/tt0043274/>

Gilliam, Terry. **Brazil**. 1985. <https://www.imdb.com/title/tt0088846/>

Hafström, Mikael. **1408**. 2007. <https://www.imdb.com/title/tt0450385/>

Halperin, Victor. **White Zombie**. 1932. <https://www.imdb.com/title/tt0023694/>

Hitchcock, Alfred. **Psycho**. 1960. <https://www.imdb.com/title/tt0054215/>

Holland, Tom. **Fright Night**. 1985. <https://www.imdb.com/title/tt0089175/>

Hooper, Tobe. **Poltergeist**. 1982. <https://www.imdb.com/title/tt0084516/>

Howitt, Peter. **Sliding Doors**. 1998. <https://www.imdb.com/title/tt0120148/>

Jackson, Peter. **Lovely Bones**. 2009. <https://www.imdb.com/title/tt0380510/>

Jackson, Peter. **The Lord of the Rings: The Return of the King**. 2003. <https://www.imdb.com/title/tt0167260/>

Jackson, Peter. **The Lord of the Rings: The Two Towers**. 2002. <https://www.imdb.com/title/tt0167261/>

Jodorowsky, Alejandro. **The Holy Mountain**. 1973. <https://www.imdb.com/title/tt0071615/>

Jonze, Spike. **Being John Malkovich**. 1999. <https://www.imdb.com/title/tt0120601/>

Kelly, Richard. **Donnie Darko**. 2001. <https://www.imdb.com/title/tt0246578/>

Kent, Jennifer. **The Babadook**. 2014. <https://www.imdb.com/title/tt2321549/>

Kubrick, Stanley. **The Shining**. 1980. <https://www.imdb.com/title/tt0081505/>

Landis, John. **An American Werewolf in London**. 1981. <https://www.imdb.com/title/tt0082010/>

Lang, Fritz. **Metropolis**. 1927. <https://www.imdb.com/title/tt0017136/>

Lanthimos, Yorgos. **Alps (Alpeis)**. 2011. <https://www.imdb.com/title/tt1859446/>

Lanthimos, Yorgos. **Dogtooth** (Kynodontas). 2009. <https://www.imdb.com/title/tt1379182/>

Lanthimos, Yorgos. **The Lobster**. 2015. <https://www.imdb.com/title/tt3464902/>

Leterrier, Louis. **The Incredible Hulk**. 2008. <https://www.imdb.com/title/tt0800080/>

Levinson, Barry. **Toys**. 1992. <https://www.imdb.com/title/tt0105629/>

Lumet, Sidney. **Serpico**. 1973. <https://www.imdb.com/title/tt0070666/>

Lynch, David. **Twin Peaks: Fire Walk With Me**. 1992. <https://www.imdb.com/title/tt0105665/>

Lyne, Adrian. **Jacobs Ladder**. 1990. <https://www.imdb.com/title/tt0099871/>

Maybee, Spencer. **The Carmilla Movie.** 2017. <https://www.imdb.com/title/tt7427856/>

Mitchell, David Robert. **It Follows.** 2014. <https://www.imdb.com/title/tt3235888/>

Murnau, F.W. **Nosferatu, eine Symphonie des Grauens.** <https://www.imdb.com/title/tt0013442/>

Nakata, Hideo. **Ringu.** 1998. <https://www.imdb.com/title/tt0178868/>

Neill, William Roy. **Frankenstein Meets the Wolf Man.** 1943. <https://www.imdb.com/title/tt0035899/>

Nichols, Mike. **The Graduate.** 1967. <https://www.imdb.com/title/tt0061722/>

Norrington, Stephen. **Blade.** 1998. <https://www.imdb.com/title/tt0120611/>

Peele, Jordan. **Us.** 2019. <https://www.imdb.com/title/tt6857112/>

Raimi, Sam. **Spider-Man.** 2002. <https://www.imdb.com/title/tt0145487/>

Romanski, Polan. **Rosemary's Baby.** 1968. <https://www.imdb.com/title/tt0063522/>

Romero, George A. **Night of the Living Dead.** 1968. <https://www.imdb.com/title/tt0063350/>

Romero, George, A. **Dawn of the Dead.** 1978. <https://www.imdb.com/title/tt0077402/>

Sangster, Jimmy. **Lust for a Vampire.** 1971. <https://www.imdb.com/title/tt0067367/>

Scott, Ridley. **Blade Runner.** 1982. <https://www.imdb.com/title/tt0083658/>

Selick, Henry. **Coraline.** 2009. <https://www.imdb.com/title/tt0327597/>

Shimizu, Takashi. **Ju On: The Grudge.** 2002. <https://www.imdb.com/title/tt0364385/>

Sholder, Jack. **A Nightmare on Elm Street Part 2: Freddy's Revenge.** 1985. <https://www.imdb.com/title/tt0089686/>

Shyamalan, M. Night. **Split.** 2016. <https://www.imdb.com/title/tt4972582/>

Singer, Bryan. **X-Men.** 2000. <https://www.imdb.com/title/tt0120903/>

Smith, Christopher. **Triangle**. 2009. <https://www.imdb.com/title/tt1187064/>

Sommers, Stephen. **Van Helsing**. 2004. <https://www.imdb.com/title/tt0338526/>

Stuart, Mel. **Willy Wonka & the Chocolate Factory**. 1971. <https://www.imdb.com/title/tt0067992/>

Tourneur, Jacquez. **I Walked With Zombie**. 1943. <https://www.imdb.com/title/tt0036027/>

Tsukamoto Shin'ya. **Tetsuo: The Iron Man**. 1989. <https://www.imdb.com/title/tt0096251/>

Tykwer, Tom. **Run Lola Run (Lola Rennt)**. 1998. <https://www.imdb.com/title/tt0130827/>

Verhoeven, Paul. **RoboCop**. 1987. <https://www.imdb.com/title/tt0093870/>

Von Trier, Lars. **The House That Jack Built**. 2018. <https://www.imdb.com/title/tt4003440/>

Wachowski, Lana; Wachowski, Lilly. **Matrix**. 1999. <https://www.imdb.com/title/tt0133093/>

Wan, James. **Insidious**. 2010. <https://www.imdb.com/title/tt1591095/>

Ward, Vincent. **What May Dreams Come**. 1998. <https://www.imdb.com/title/tt0120889/>

Weir, Peter. **Truman Show**. 1998. <https://www.imdb.com/title/tt0120382/>

Welch, Bo. **The Cat in the Hat**. 2003. <https://www.imdb.com/title/tt0312528/>

Wiene, Robert. **The Cabinet of Dr. Caligari (Das Cabinet des Dr. Caligari)**. 1920. <https://www.imdb.com/title/tt0010323/>

Wright, Edward. **Shaun of the Dead**. 2004. <https://www.imdb.com/title/tt0365748/>

Yeon, Sang-ho. **Train to Busan (Busanhaeng)**. 2016. <https://www.imdb.com/title/tt5700672/>

Zemeckis, Robert. **Back to the Future**. 1985. <https://www.imdb.com/title/tt0088763/>

Resimler

Salvador Dali, *The Anthropomorphic Cabinet*, 1936

<https://www.dalipaintings.com/images/paintings/the-anthropomorphic-cabinet.jpg>

Rene Magritte, *The Victory*, 1939

[https://uploads4.wikiart.org/images/rene-magritte/the-victory-1939\(1\).jpg!Large.jpg](https://uploads4.wikiart.org/images/rene-magritte/the-victory-1939(1).jpg!Large.jpg)

Rene Magritte, *Unexpected Answer*, 1933

<https://www.thehistoryofart.org/renemagritte/Unexpected%20Answer%20Rene%20Magritte.jpg?ezimgfmt=ngcb13/notWebP>

Rene Magritte, *The Improvement*, 1962

<https://arthive.net/res/media/img/orig/work/154/7544124.jpg>

Robert Campin, *Annunciation Triptych (Merode Altarpiece)*, 1427–32

<https://images.metmuseum.org/CRDImages/cl/original/DP273206.jpg>

Hieronymus Bosch, *The Garden of Earthly Delights*, 1490-1510

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/62/The_Garden_of_Earthly_Delights by Bosch High Resolution 2.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/62/The_Garden_of_Earthly_Delights_by_Bosch_High_Resolution_2.jpg)

Hieronymus Bosch, *The Garden of Earthly Delights*, 1490-1510 (Triptiğin Kapalı Hali)

<https://www.arthipo.com/image/cache/catalog/artists-painters/h/hieronymus-bosch/hbsch74-Hieronymus-Bosch-the-garden-of-earthly-delights-closed--1043x1100.jpg>

Peter Paul Rubens, *Saint Peter*

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/2d/Popepeter_pprubens.jpg/778px-Pope-peter_pprubens.jpg

Tanrı Janus

https://www.janiis.com/hubfs/2eddae_b2538ec43db04a378c01a5c5b44fb0ed_mv2.png

Andrew Tooke, *The Pantheon* (1810), Magna Marta/ Cybele

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e3/The_Pantheon%2C_representing_the_fabulous_histories_of_the_heathen_gods%2C_and_most_illustrious_heroes%3B_in_a_plain%2C_and_familiar_method%2C_by_way_of_dialogue_%281803%29_%2814777331902%29.jpg

Tanrıça Ma'at

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/ab/Maat.svg/640px-Maat.svg.png>

“*The Judgement of the Dead by Osiris*” Thebes, Egypt 19th Dynasty, c. 1275 BCE

<https://www.worldhistory.org/img/r/p/1500x1500/504.jpg.webp?v=1681876266>

Sandro Botticelli, *Map of Hell*, mid-1480s-mid-1490s.

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3e/Sandro_Botticelli_La_Carte_de_l%27Enfer.jpg

Dante's *Inferno*, 'İlahi Komedya'nın Venedik baskısından gravür, c. 1520

https://m.media-amazon.com/images/I/81piFNUBpL.AC_SL1000.jpg

Robert Fludd, *Utriusque Cosmi Historia*. Oppenheim, 1617.

<https://c8.alamy.com/comp/TXGPJH/relation-of-man-the-microcosm-with-the-universe-the-macrocosm-showing-spheres-of-sun-moon-and-planets-the-temperaments-and-hierarchy-of-supernatural-beings-from-robert-fludd-utrusque-cosmi-historia-oppenheim-1617-19-copperplate-engraving-TXGPJH.jpg>

Leonardo Da Vinci, *Homo Vitruviano*, 1492.

https://www.pivada.com/content/images/thumbs/000/0007236_vitruvius-adami-leonardo-da-vinci.jpeg

Salvador Dali, *The Persistence of Memory*, 1931.

<https://pixelz.cc/wp-content/uploads/2018/07/the-persistence-of-memory-painting-by-salvador-dali-uhd-4k-wallpaper.jpg>

Tarot, “The Magician”

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/d/de/RWS_Tarot_01_Magician.jpg/255px-RWS_Tarot_01_Magician.jpg

Liminal Space

<https://images.squarespacecdn.com/content/v1/5702ab9d746fb9634796c9f9/1604297962541T1UG7C2OK1CGQ4MPCK24/original.jpg>

Edward Hopper, *Morning Sun*, 1952

https://news.artnet.com/app/news-upload/2020/07/hopper1954.031morning-sun_custom-e574394d8af6452f729eeee491ec4d8e49622690-s1600-c85-1024x710.jpg

Vincent van Gogh, *Bedroom in Arles*, 1888

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/77/Vincent_van_Gogh_-_Van_Gogh%27s_Bedroom_in_Arles_-_Google_Art_Project.jpg/1161px-Vincent_van_Gogh_-_Van_Gogh%27s_Bedroom_in_Arles_-_Google_Art_Project.jpg