

**T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM ANABİLİM DALI
İLETİŞİM BİLİMLERİ BİLİM DALI**

**2000 SONRASI DANİMARKA SİNEMASINDA KÖTÜLÜĞÜN MİTOLOJİK
KÖKENLERİ: “BİZİ KÖTÜLÜKTEN KURTAR” (2009), “CENNETİN KAPISINDA”
(2009), “SHELLEY” (2016)**

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

H. Yağmur KARTAL

KOCAELİ 2019

**T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM ANABİLİM DALI
İLETİŞİM BİLİMLERİ BİLİM DALI**

**2000 SONRASI DANİMARKA SİNEMASINDA KÖTÜLÜĞÜN MİTOLOJİK
KÖKENLERİ: “BİZİ KÖTÜLÜKTEN KURTAR” (2009), “CENNETİN KAPISINDA”
(2009), “SHELLEY” (2016)**

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

H. Yağmur KARTAL

Dr. Öğr. Üyesi Özgür VELİOĞLU METİN

KOCAELİ 2019

T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
İLETİŞİM BİLİMLERİ BİLİM DALI

2000 SONRASI DANİMARKA SİNEMASINDA KÖTÜLÜĞÜN
MİTOLOJİK KÖKENLERİ: “BİZİ KÖTÜLÜKTEN KURTAR” (2009),
“CENNETİN KAPISINDA” (2009), “SHELLEY” (2016)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tezi Hazırlayan: Hikmet Yağmur KARTAL

Tezin Kabul Edildiği Enstitü Yönetim Kurulu Karar ve No: 23.01.2019/04

Dr. Öğr. Üyesi Özgür VELİOĞLU METİN

Danışman, Kocaeli Üniversitesi

.....



Prof. Dr. Nigar PÖSTEKİ

Jüri Üyesi

.....


Dr. Öğr. Üyesi Gülçin ÇAKICI ÖZTÜRK

Jüri Üyesi

.....


KOCAELİ, 2019

ÖNSÖZ

Lisans öğrenimim boyunca ve yazmış olduğum Yüksek Lisans tezimde bana her zaman destek olan, yol gösteren, hatalarımı göstererek düzeltmeme imkân veren ve bana her zaman inanan değerli tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Özgür Velioğlu Metin'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Aynı zamanda tezin analiz kısmında desteğini ve güzel fikirlerini eksik etmeyen, güleç yüzlü hocam Öğr. Gör. İren Dicle Aytaç'a, tez savunmama katılarak katkıda bulunan ve akademik öğrenimim boyunca bilgiye ulaşma yolunda eksiklerimi ve doğrularımı açık sözlülüğüyle bana gösteren hocam Prof. Dr. Nigar Pösteki'ye ve gelişmem için bana her zaman katkıda bulunan, benden güzel sohbetlerini, sabrını ve en önemlisi bilgisini esirgemeyen ve her zaman bana inanan Doç. Dr. Mehmet Arslantepe'ye, Dr. Öğr. Üyesi Mert Gürer'e, Dr. Öğr. Üyesi Zeynep Varlı Gürer'e ve Öğr. Gör. Harun Mustafa Töle hocama teşekkür ederim.

Son olarak da sevgisiyle hep yanımda olan, desteğini hiç esirgemeyen ve her zaman bana inanan babam Haluk Kartal'a, annem Vildan Baydar'a, her zaman okumamı kendimi geliştirmemi bana tembih ederek bundan büyük mutluluk duyan sevgili annannem Yüksel Erkan'a, yüksek öğrenime başladığım günden beri beni bu yolda yalnız bırakmayan canım dostum, manevi kardeşim Cangül Akdaş'a ve her zaman bana olan inancı ile güç veren, başaramayacağıma inandığım anlarda bana moral vererek yanımda duran sevgili hayat yoldaşım Cüneyt Karakuş'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Şubat-2019

H. Yağmur Kartal

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER.....	i
ÖZET.....	v
ABSTRACT.....	vi
TABLolar DİZİNİ.....	vii
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	viii
RESİMLER DİZİNİ.....	viii
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. KÖTÜLÜK KAVRAMI VE TARİHSEL BAĞLAMDA KÖTÜLÜK OLGUSU: İSKANDİNAV MİTOLOJİSİNDE KÖTÜLÜK

1.1. KÖTÜLÜK KAVRAMI	6
1.1.1. Kötülüğün Tanımı	7
1.1.2. Kötülüğün Tarih İçindeki Dönüşümünü Resmetmek; Kötülük Problemi.....	9
1.1.2.1. Modernizm Öncesi Çağlar ve Kötülüğün Kaynağını Arama Çabaları.....	9
1.1.2.2. Modern Toplumların Değişen Dünyasında Kötülüğe Dair Yeni Bir Bakış.....	16
1.1.2.3. II. Dünya Savaşı Sonrasında İnsanlığa Dair Umudun Zedelenmesiyle Modern Sonrası Düşünürlerin Kötülüğe Olan Yaklaşımı	22
1.2. İLKEL ÇAĞLARDA İSKANDİNAV TOPLUMUNDA PAGAN İNANIŞI OLARAK MİTOLOJİ VE KÖTÜLÜK İLİŞKİSİ	26
1.2.1. İskandinav Mitolojisine Genel Bakış.....	28
1.2.1.1. İskandinav Mitolojisine Göre Yaratılış	29
1.2.1.1.2. İskandinav Tanrıları	32
1.2.1.1.2.1. Odin	32
1.2.1.1.2.2. Thor	33
1.2.1.1.2.3. Freyja	34
1.2.1.1.2.4. Frigg	35
1.2.1.1.2.5. Balder (Baldr)	35
1.2.1.1.2.6. Heimdall	36
1.2.1.1.2.7. Hod (Hodr)	37
1.2.1.1.2.8. Try	37

1.2.1.3. İskandinav Mitolojisinde Ölümünden Sonra Yaşam	37
1.2.1.3.1. Cennet Temsili Olarak Valhalla	38
1.2.1.3.2. Cehennem Temsili Olarak Ölüler Diyarı Helheim ve Niflheim	39
1.2.1.3.2.1. Helheim	39
1.2.1.3.2.2. Niflheim	39
1.2.2. İskandinav Mitolojisinde Kötülük	40
1.2.2.1. İskandinav Mitolojisinde Kötü Yaratıklar	40
1.2.2.1.1. Loki	40
1.2.2.1.2. Devler (Jotun)	41
1.2.2.1.3. Kurt Fenrir	43
1.2.2.1.4. Jormungand	44
1.2.2.1.5. Hel	44
1.2.2.2. İskandinav Mitolojisinde Kıyamet Olarak Ragnarök	45

İKİNCİ BÖLÜM

2. GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE DANİMARKA SİNEMASI VE DÖNEMLER İÇİNDE DANİMARKA SİNEMASINDA KÖTÜLÜK OLGUSU

2.1. TARİHSEL BAĞLAMDA DANİMARKA SİNEMASI	47
2.1.1. Danimarka Sinemasının Altın Çağı-Sessiz Sinema Dönemi (1896–1930)	47
2.1.2. Klasik Sinema Dönemi (1930–1960)	54
2.1.3. Modern Sinema (1960-1990)	58
2.1.4. Dogma 95 ve 1990 Sonrası Yeni Danimarka Sineması	64
2.1.4.1. Dogma 95 – Lars von Trier ve Thomas Vinterberg	64
2.1.4.2. 1990 Sonrası Yeni Danimarka Sinemasına Bakış	69
2.1.5. Nordisk Film	78

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. GÖSTERGEBİLİMSEL BAĞLAMDA 2000 SONRASI DANİMARKA SİNEMASINDA KÖTÜLÜK TEMSİLLERİ

3.1. GÖSTERGEBİLİMSEL VE METİNLERARASI ÇÖZÜMLEME	82
3.1.1. Metinlerarası Okuma Yöntemi Olarak Metinlerarasılık	82
3.1.1.1. Genette'nin Metinlerarası Okuma Yöntemi	86
3.1.2. Çözümleme Yöntemi Olarak Göstergibilim ve Sinema	87
3.1.2.1. Metz'in Göstergibilimsel Analiz Metodu	89

3.2. 2000 SONRASI DANİMARKA FİMLERİNİN İSKANDİNAV MİTLERİYLE METİNLERARASILIK BAĞLAMINDA KARŞILAŞTIRILMASI VE KÖTÜLÜK ÖGELERİNİN GÖSTERGEBİLİMSEL ÇÖZÜMLEMESİ.....	91
3.2.1. Bizi Kötüden Kurtar (Fri os fra det onde, 2009).....	91
3.2.1.1. Filmin Künyesi.....	91
3.2.1.2. Filmin Konusu.....	92
3.2.1.3. Filmin Öyküsü.....	92
3.2.1.4. Filmdeki Karakterler.....	93
3.2.1.5. Filmdeki Metinlerarası İlişkiler.....	95
3.2.1.5.1. İleri-Metinsellik Kapsamında Filmdeki “Parodi” Unsurları.....	95
3.2.1.5.1.1. Karaktere İlişkin Parodi Unsurları.....	95
3.2.1.5.1.2. Mekâna İlişkin Parodi Unsurları.....	95
3.2.1.5.1.3. Sembollere İlişkin Parodi Unsurları.....	102
3.2.1.5.2. İleri-Metinsellik Kapsamında Filmdeki “Öykünme” Unsurları.....	102
3.2.1.5.3. Yan-Metinsellik Kapsamında Okumalar.....	106
3.2.1.6. Filmde Görülen “Kötülük” Kodlarının Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	106
3.2.1.6.1. Ses Kullanımı ile Yaratılan Göstergeler.....	106
3.2.1.6.2. Renk Paletinin Gösterge Olarak Kullanımına Dair İzler.....	107
3.2.1.6.3. Kötülüğe Dair Görüntüsel Göstergeler.....	107
3.2.1.6.3.1. Kötülüğün “Şiddet” Olarak Yansıtıldığı Görüntü Göstergeleri.....	107
3.2.1.6.3.2. Kötülüğün “Kandırma” Olarak Yansıtıldığı Görüntü Göstergeleri.....	112
3.2.1.6.3.3. Kötülüğe Dair İmgesel Kodlar İçeren Görüntü Göstergeleri.....	113
3.2.1.6.3.4. Filmde Mekân Kullanımıyla Yaratılan Göstergeler.....	115
3.2.1.7. Genel Değerlendirme.....	115
3.2.2. Cennetin Kapısında / Valhalla Rising (2009).....	117
3.2.2.1. Filmin Künyesi.....	117
3.2.2.2. Filmin Konusu.....	118
3.2.2.3. Filmin Öyküsü.....	118
3.2.2.4. Filmin Karakterleri.....	119
3.2.2.5. Filmdeki Metinlerarası İlişkiler.....	120
3.2.2.5.1. İleri-Metinsellik Kapsamında Filmdeki “Parodi” Unsurları.....	121
3.2.2.5.1.1. Karaktere İlişkin Parodi Unsurları.....	121
3.2.2.5.1.2. Mekâna İlişkin Parodi Unsurları.....	125
3.2.2.5.1.3. Sembollere İlişkin Parodi Unsurları.....	126
3.2.2.5.2. İleri-Metinsellik Kapsamında Filmdeki “Öykünme” Unsurları.....	129
3.2.2.5.3. Yan-Metinsellik Kapsamında Okumalar.....	132
3.2.2.6. Filmde Görülen “Kötülük” Kodlarının Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	133
3.2.2.6.1. Ses Kullanımı ile Yaratılan Göstergeler.....	133
3.2.2.6.2. Renk Paletinin Gösterge Olarak Kullanımına Dair İzler.....	134
3.2.2.6.3. Kötülüğe Dair Görüntü Göstergeleri.....	134
3.2.2.6.3.1. Kötülüğün “Şiddet” Olarak Yansıtıldığı Görüntü Göstergeleri.....	134
3.2.2.6.3.2. Kötülüğün “Kandırma” Olarak Yansıtıldığı Görüntü Göstergeleri.....	138
3.2.2.6.3.3. Kötülüğe Dair İmgesel Kodlar İçeren Görüntü Göstergeleri.....	139
3.2.2.6.3.4. Filmde Mekân Kullanımıyla Yaratılan Göstergeler.....	141
3.2.2.7. Genel Değerlendirme.....	141

3.2.3. Shelley (2016).....	144
3.2.3.1. Filmin Künyesi.....	144
3.2.3.2. Filmin Konusu.....	144
3.2.3.3. Filmin Öyküsü.....	144
3.2.3.4. Filmdeki Karakterler.....	145
3.2.3.5. Filmdeki Metinlerarası İlişkiler.....	146
3.2.3.5.1. İleri-Metinsellik Kapsamında Filmdeki “Parodi” Unsurları.....	146
3.2.3.5.1.1. Karaktere İlişkin “Parodi” Unsurları.....	147
3.2.3.5.1.2. Mekâna İlişkin Parodi Unsurları.....	151
3.2.3.5.1.3. Sembollere İlişkin Parodi Unsurları.....	152
3.2.3.5.2. İleri-Metinsellik Kapsamında Filmdeki “Öykünme” Öğeleri.....	153
3.2.3.5.3. Yan-Metinsellik Kapsamında Okumalar.....	154
3.2.3.6. Filmde Görülen “Kötülük” Kodlarının Göstergebilimsel Çözümlemesi.....	155
3.2.3.6.1. Ses Kullanımı ile Yaratılan Göstergeler.....	155
3.2.3.6.2. Renk Paletinin Gösterge Olarak Kullanımına Dair İzler.....	156
3.2.3.6.3. Kötülüğe Dair Görüntü Göstergeleri.....	157
3.2.3.6.2.1. Kötülüğün “Şiddet” Olarak Yansıtıldığı Görüntü Göstergeleri.....	158
3.2.3.6.3.2. Kötülüğün “Kandırma” Olarak Yansıtıldığı Görüntü Göstergeleri.....	159
3.2.3.6.3.3. Kötülüğe Dair İmgesel Kodlar İçeren Görüntü Göstergeleri.....	159
3.2.3.6.3.4. Filmde Mekân Kullanımıyla Yaratılan Göstergeler.....	162
3.2.3.7. Genel Değerlendirme.....	163
TARTIŞMA VE SONUÇ.....	166
KAYNAKÇA.....	178
EK 1 : 2000 SONRASI DANİMARKA FİLMLERİ TABLOSU.....	187

ÖZET

Sinema, bir sanat dalı olmasının yanı sıra güçlü bir iletişim aracıdır. Kültürel öğelerle, imgelerle, hikâyelerle her an iç içe yaşanan toplumda, iyilik ve kötülüğe dair algılama biçimleri de sinema aracılığı ile seyirciye bir ayna gibi yansıtılmakta; toplumdan alınan edimleri yönetmen sinema aracılığıyla yeniden topluma sunmaktadır. Danimarka sineması, son dönem filmleriyle dünya çapında ilgi gören, farklı anlatı biçimlerine ve özelliklerine sahip bir sinemadır. Bu sinemanın farklı anlatısını sağlayan unsurlardan en önemlisi zengin bir yapıya sahip İskandinav mitolojisiyle anlatısını zenginleştirilmesi ve kültürel kodlarını sinemasına aktarmasıdır. Araştırma kapsamında 2000 yılı sonrası yakın dönem Danimarka sinemasındaki filmlerde, bu mitolojik anlatının ve kötülüğü hangi yönleriyle filmlerine yansıttıklarının izleri aranmıştır. Araştırmanın amacı kötülük öğesinin yer aldığı filmlerde, İskandinav mitolojisine dair anlatıların etkilerinin ortaya konulmasıdır. Araştırmanın birinci bölümünde kötülük kavramı tarihi perspektifle ele alınmış, felsefe, din ve mitoloji içindeki yeri ortaya konulmuştur. İkinci bölümde Danimarka ülkesi hakkında genel bilgiler, Danimarka'nın tarihi ve Danimarka sinemasının başlangıcından bugüne gelişim süreci anlatılmıştır. Araştırmanın üçüncü bölümünde ise, araştırma yöntemlerine ait bilgiler sunulduktan sonra, *Bizi Kötülüğün Kurtar* (*Fri os fra det onde*, 2009), *Cennetin Kapsında* (*Valhalla Rising*, 2009), *Shelley* (2016) filmlerinin, İskandinav mitolojisindeki anlatılarla ilişkisi metinlerarasılık yöntemi ile okunarak ortaya konmuş; filmlerdeki kötülük olgusuna dair göstergebilimsel kodların çözümlemeleri yapılmıştır. Araştırmada elde edilen bulguların ışığında, Danimarka sinemasında kötülüğe dair unsurlar yaratılırken, İskandinav mitolojisinden etkilenildiği saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kötülük, Danimarka sineması, İskandinav mitolojisi, Metinlerarasılık, Göstergebilim.

ABSTRACT

Cinema is not only a branch of arts but it is also a strong communication tool. In a society living intertwined with cultural elements, icons and stories, modes of perception in connection with the good and the bad are reflected to the viewers via cinema; the director receives the acts from the society and presents them back to the society. Danish cinema receives great interest all over the world with the recent films that possess different descriptive styles and characteristics. The most important aspect of this cinema that provide this different style is the fact that the descriptive style is enriched with Scandinavian mythology that has a rich structure and transfer of the cultural codes to the cinema. In the present study, the trails have been searched about the reflections of the bad in the films and this style of mythological description in the films of recent-period Danish cinema that were produced after 2000. Objective of the study is to reveal the implications of the stories on Scandinavian mythology that are used in the films with evil elements. In section one of the study, the concept of evil has been addressed from historical perspective, and its place in philosophy, religion and mythology has been revealed. In section two, general information has been provided about Denmark in addition to Denmark's history and the development of Danish cinema from the beginning to the present day. In section three of the study, the relationship of the films named *Fri os fra det onde (Deliver Us from Evil, 2009)*, *Valhalla Rising (2009)*, *Shelley (2016)* with the stories in Scandinavian mythology has been revealed by using intertextuality method; semiological codes have been analysed in connection with the phenomenon of evil in the films. In the light of findings obtained as a result of the study, it has been found that Danish cinema took influence from the Scandinavian mythology while creating elements about the evil.

Key Words: Evil, Danish cinema, Scandinavian mythology, Intertextuality, Semeiology

TABLolar DİZİNİ

TABLO 1 : “Bizi Kötülükten Kurtar” (Fri os fra det onde, 2009) Filmindeki “Şiddete Dayalı Kötülük” Unsurları İçeren Görsellerin Göstergebilimsel Metodoloji Kapsamında Düz Anlam – Yan Anlam Çözümlemesi.....	107
TABLO 2 : “Bizi Kötülükten Kurtar” (Fri os fra det onde, 2009) Filmindeki “Kandırmaya Dayalı Kötülük” Unsurları İçeren Görsellerin Göstergebilimsel Metodoloji Kapsamında Düz Anlam – Yan Anlam Çözümlemesi.....	112
TABLO 3 : “Bizi Kötülükten Kurtar” (Fri os fra det onde, 2009) Filmindeki “Simgesel Kötülük” Unsurları İçeren Görsellerin Göstergebilimsel Metodoloji Kapsamında Düz Anlam – Yan Anlam Çözümlemesi.....	113
TABLO 4 : Bizi Kötüden Kurtar (Fri os fra det onde, 2009) Filmindeki Kötülük Kodlarının Genel Değerlendirme Tablosu.....	116
TABLO 5 : Bizi Kötüden Kurtar (Fri os fra det onde, 2009) Filmindeki Metinlerarası Bulgular.....	117
TABLO 6 : “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009) Filmindeki “Simgesel Kötülük” Unsurları İçeren Görsellerin Göstergebilimsel Metodoloji Kapsamında Düz Anlam – Yan Anlam Çözümlemesi.....	135
TABLO 7 : “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009) Filmindeki “Mekân Kullanımına Bağlı Kötülük” Unsurları İçeren Görsellerin Göstergebilimsel Metodoloji Kapsamında Düz Anlam – Yan Anlam Çözümlemesi.....	139
TABLO 8 : “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009) Filmindeki “Mekân Kullanımına Bağlı Kötülük” Unsurları İçeren Görsellerin Göstergebilimsel Metodoloji Kapsamında Düz Anlam – Yan Anlam Çözümlemesi.....	141
TABLO 9 : Cennetin Kapısında (Valhalla Rising, 2009) Filmindeki Metinlerarası Bulgular.....	142
TABLO 10 : “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009) Filmindeki Kötülük Kodlarının Genel Değerlendirme Tablosu.....	143
TABLO 11 : “Shelley”(2016) Filmindeki “Simgesel Kötülük” Unsurları İçeren Görsellerin Göstergebilimsel Metodoloji Kapsamında Düz Anlam – Yan Anlam Çözümlemesi.....	158
TABLO 12 : “Shelley”(2016) Filmindeki “Şiddete Dayalı Kötülük” Unsurları İçeren Görsellerin Göstergebilimsel Metodoloji Kapsamında Düz Anlam – Yan Anlam Çözümlemesi.....	159
TABLO 13 : “Shelley”(2016) Filmindeki “Mekân Kullanımına Bağlı Kötülük” Unsurları İçeren Görsellerin Göstergebilimsel Metodoloji Kapsamında Düz Anlam – Yan Anlam Çözümlemesi.....	162

TABLO 14 : “Shelley”(2016) Filmindeki Kötülük Kodlarının Genel Değerlendirme Tablosu.....	163
TABLO 15 : “Shelley”(2016) Filmindeki Metinlerarası Bulgular.....	164
TABLO 16 : 2000 Sonrası Danimarka Filmleri Tablosu.....	187

ŞEKİLLER DİZİNİ

ŞEKİL 1: Metz’in Göstergibilimsel Analiz Yöntemi.....	90
--	----

RESİMLER DİZİNİ

Resim 1: Lars, “Bizi Kötülükten Kurtar” (Fri os fra det onde , 2009).....	96
Resim 2: Loki tasviri.....	96
Resim 3: Anna, “Bizi Kötülükten Kurtar” (Fri os fra det onde , 2009).....	99
Resim 4 : Balder (Baldr) Tasviri.....	99
Resim 5 : Alain, “Bizi Kötülükten Kurtar” (Fri os fra det onde , 2009).....	100
Resim 6: Hod (Hodr) Tasviri.....	100
Resim 7: Karnaval Çadırı, “Bizi Kötülükten Kurtar” (Fri os fra det onde , 2009).....	101
Resim 8: Asgard Valhalla Tasviri.....	101
Resim 9 : Ingvar sisin içinde silahını eve doğrulturken “Bizi Kötülükten Kurtar” (Fri os fra det onde , 2009).....	101
Resim 10 : Balder (Baldr)’in Ölümüne Dair Mit’in Tasviri.....	102
Resim 11 : Ragnarök (İskandinav Mitolojisinde Kıyamet) Tasviri.....	105
Resim 12 : One-Eye, “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009).....	122
Resim 13: Odin Tasviri.....	122
Resim 14 : One-Eye ve Barde’nin Mızrağa Geçirilmiş Kafası “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009).....	122
Resim 15 : Odin ve Mızrağı Gurgnir’in Tasviri.....	122
Resim 16 : Vaftiz Sonrası One-Eye’ın Arkasında Parlayan Güneş “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009).....	123

Resim 17 : İsa Tasviri , Jesus Christ from Hagia Sophia	123
Resim 18 : One-Eye’ın gelecek görüşü“Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009).....	124
Resim 19 : One-Eye’ın gerçekleşen görüşü, silah “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009).....	124
Resim 20 : One-Eye’ın Tek Gözü“Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009).....	125
Resim 21 : One-Eye Sisli Denizde “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009).....	126
Resim 22 : Sisli Denizdeki Yolculuk “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009).....	126
Resim 23 : One-Eye’ın Kurganı “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009).....	127
Resim 24 : Michael Grab’ın “Gravity Glue” Tekniğiyle Yaptığı Eserin Fotoğrafı.....	127
Resim 25 : One-Eye’ın Görüşü, Gökyüzündeki Suret 1, “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009).....	128
Resim 26 : One-Eye’ın Görüşü, Gökyüzündeki Suret 2, “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009).....	128
Resim 27 : Yaşlı Adamın Tepesindeki “Valkyrie”, “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009).....	128
Resim 28 : One-Eye’ın Uzağından Uçak iki Kuş“Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009).....	129
Resim 29 : Huginn ve Muninn Tasviri.....	129
Resim 30 : One-Eye’ın Vaftizi “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009).....	130
Resim 31 : İsa’nın Vaftizi Tasviri.....	130
Resim 32 : One-Eye’ın Kendini Çocuk İçin Feda Etmesi “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009).....	131
Resim 33 : Anthony van Dyck: İsa’nın Çarmıha Gerilmesi	131
Resim 34 : One-Eye’ın Sureti Gökyüzünde Görülür, “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009).....	132
Resim 35 : Mads Mikkelsen, “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009).....	132
Resim 36 : Kirk Douglas, Vikings (1958).....	132

Resim 37 : Leo, “Shelley” (2016).....	147
Resim 38 : Georg von Rosen: Odin Tasviri (1886).....	147
Resim 39 : Sigurd, “Shelley” (2016).....	148
Resim 40 : Harry G. Theaker : Sigurd Tasviri.....	148
Resim 41 : Sigurd’un yumruğu, “Shelley” (2016).....	148
Resim 42 : Konrad W. Dielitz, Sigurd Ejderha Fafnir’i öldürür.....	148
Resim 43 : Siyah Kurt Köpeği, “Shelley” (2016).....	149
Resim 44 : Kurt Fenrir Tasviri.....	149
Resim 45 : Kapı Arkasında Beliren Siyah Adam Silueti , “Shelley” (2016).....	150
Resim 46 : Loki Tasviri.....	150
Resim 47 : Sisli Su Kenarı, “Shelley” (2016).....	152
Resim 48 : Shelley’nin gözleri, “Shelley” (2016).....	153
Resim 49 : Leo’nun gözleri, “Shelley” (2016).....	153
Resim 50 : Arthur Rackham : Odin and Fenrir Ragnarök.....	153
Resim 51 : Evin Duvarındaki Resim “Shelley” (2016).....	154
Resim 52 : Flateyjarbók: H. Fairhair (14. yüzyıl).....	154
Resim 53 : Filmin Başlangıç Sekansından bir Kare “Shelley” (2016).....	157
Resim 54 : Filmin Sonlarından Bir Kare “Shelley” (2016).....	157

GİRİŞ

İnsanlık tarihi boyunca her birey kötülük olgusunu tanımlama, onu anlamlandırma çabası içerisinde olmuştur. Kötülük bazıları için somutlaştırılan bir varlık yoluyla ötekileştirilmiştir. Bazen ise doğanın içinde var olan güçler dengesinin bir kolu olarak gerekli bulunmuştur. Kötülük doğada var olan bozulma, yıkım, insandaki kötü davranış durum gibi birçok şekilde tanımlanmasına rağmen genel olarak insanda yarattığı hissiyat üstünden tanımlanmakta, acı veren, yıkan, düzeni bozan, üzüntü getiren herhangi bir oluş, olgu ya da şey olarak yorumlanmaktadır. Kötüyü tanımlayan tek varlık insandır. İnsanlığın çağlar boyu cevabını aradığı kötülük ve kötülüğün kaynağına dair soruları kuşaktan kuşağa tüm anlatılarda da yer almaktadır. Bu anlatılardaki kötülük tanımı ve kötülük sebepleri de insanların yaşadığı coğrafya ve çağa göre farklılıklar göstermekte ve dönüşmektedir. Tarih öncesi çağlarda kötülüğün kaynağı somut bir kötü varlık iken, modern düşünce de kötülüğün sebebi insanın içindeki kötü dürtüler olarak görülmektedir. İnsanoğlu kötüyü dair tüm duygu ve düşüncelerini tarih öncesi çağlarda sözlü anlatılar ile aktarıırken modernizm sonrasında kötülüğe dair bu duygular, edebiyat, müzik, resim gibi sanat dallarıyla aktarmıştır. Sanatçı kötülük olgusuna dair hissiyatını dışa vurmak için renkler, semboller üzerinden kodlar oluşturmuştur.

Hareketli görüntüler aracılığıyla anlamlar yaratan sinema ise bunu görüntü kodlarından meydana getirdiği bir dil aracılığı ile yapmaktadır. Bu kodları toplumsal bir takım semboller ile içkin hale gelen ve anlatımı kuvvetlendiren imgelerdir. Sinema insana dair duygu durumları ve bakış açılarını yansıtarak seyirciye bir aktarımda bulunmaktadır. Yönetmenler de ait olduğu toplumun değerlerini, bakış açısını sinemasına yansıtarak anlatıyı oluşturmaktadır. Yedinci sanat olan sinemanın keşfi ile insanlık gerçek hayattaki anları yakalama ve o anları tekrar görme, hissetme şansı bulmuştur. İnsanlar, filmin çekildiği ana ait değerlerini, yaşayış biçimini sinema ile en gerçekçi şekilde yansıtma imkânı bulmuştur. Bu gerçekçiliğin yüksek olduğu yansıtma biçimi izleyicinin edilgen, yönetmenin ise özgür olduğu bir paylaşım durumu oluşturmaktadır. İnsanlığın asırlar boyu en büyük problemlerinden biri olan kötülüğe dair duygu, düşünce ve bakış açıları ise sinema yoluyla aktarılırken içinde yer aldığı topluma ve zamana dair izleri izleyiciye en gerçekçi

haliyle aktarmaktadır. Bu aktarımda seyirci edilgen konumda olduğu için filmin çekildiği coğrafya filmin senaristi ve yönetmeninin bakış açısı filmde yaratılan görsel kodlar ile ön plana çıkmaktadır.

Araştırma kapsamında, Dünya sinemasında son dönemlerde başarılı filmlere imza atmış yönetmenlerin yer aldığı, değişik bir dokuya ve anlatı biçimine sahip Danimarka sinemasının kötülük unsurlarını işlerken kültürüne bağlı mitolojik öğelerden ne denli etkilendiği araştırılmıştır. Danimarka, İskandinavya topraklarında yer alan soğuk iklime sahip, anayasal monarşi ile yönetilen bir ülkedir. Ülkenin sinemanın ilk yıllarından beri var olan “Nordisk Film” yapım şirketi oldukça köklü bir geçmişe ve geniş olanaklara sahiptir. Bu film şirketi İskandinavya’daki diğer ülkelerle ortak yapımlar da yapmaktadır.

Dini inanç biçimi olarak ülkenin bir kısmı Protestan mezhebine bağlı Hıristiyan olsa da genel olarak inancı kültürel bir değer olarak görmektedirler. Hıristiyanlığın kabulünden önceki dönemlerde İskandinav mitleri ile harmanlanmış kültürel yaşamlarında Danimarka halkı, mitlerine en çok değer veren ülkelerden biri olmuştur. Bu minvalde kötülüğün sıkça işlendiği Danimarka sinemasında, kötülüğün ele alınış biçimi, o kültürün kötüyeye dair bakış açısını ve etkilendiği noktaları da göstermektedir.

Araştırmanın birinci bölümünde soyut bir kavram olan kötülük olgusuyla ilgili başlangıçtan günümüze felsefedeki sorulardan biri olan “kötülük problemi” kapsamında bu kavramın nasıl tanımlandığına ve tarihsel akış içerisinde kötülüğün kaynağına, anlamına ve sebeplerine ilişkin düşüncelerin dönüşümlerine bakılmıştır. Araştırma kapsamında ilk çağ döneminde insanlığa dair bir anlatı türü olan mitlerle, 2000 yılı sonrasındaki anlatıların karşılaştırılmasını yapabilmek için öncelikle kötülük kavramının geçmişten günümüze tarihsel yol haritasının çıkartılması gerekmektedir. Bu sebeple kötülük kavramı, kötülüğün temellerine dair düşünürlerin zaman içerisinde öne sürdüğü görüşleri, ilkel inanış biçimlerinde kötülük algısı ve İskandinav mitolojisinde kötülüğün nasıl yansıtıldığı ele alınarak açıklanmıştır.

Birinci bölümde kötülükle ilgili mitoloji, din ve felsefedeki görüşler incelenirken, ikinci bölümde Danimarka sinemasının tarihi, anlatım biçimi ve özelliklerine dair veriler ortaya konulmuştur. Kötülük kavramı ve Danimarka

sineması adına yapılan geçmişten günümüze literatür çalışması ile elde edilen veriler sonucunda film incelemelerinin de derinlemesine yapılabilmesi hedeflenmiştir.

Araştırmanın ikinci bölümünde Danimarka sinemasının tarihsel gelişim süreci ele alınmıştır. Bu minvalde Danimarka sinemasını şekillendiren, çevresel, kültürel, tarihsel, ekonomik faktörler ortaya konularak filmleri inceleme imkânı bulunmuştur.

Üçüncü bölümde ise 2000 sonrası Danimarka sinemasına ait üç film seçilerek, mitolojik anlatılarla karşılaştırmalı metinlerarası okumalar ve kötülük öğelerine dair göstergebilimsel çözümler yapılmıştır. Çözümleme sırasında iki tür okuma yapılmasının sebebi, Danimarka sinemasının mitolojik anlatılarla olan bağına dair saptamaları metinlerarası okumalar yardımıyla ortaya koyarken, kötülüğe dair kodları da göstergebilimsel çözümleme yardımıyla ortaya çıkarmaktır.

Amaç

Araştırmanın amacı Danimarka sinemasında yer alan kötülük öğelerinin geçmişteki mitolojik anlatılarla olan bağını ortaya çıkartmak, filmlerdeki anlatının mitolojik anlatıyla olan paralelliklerini saptamaktır. Çalışmada, 2000 sonrası Danimarka sinemasında ilk çağa ait mitlerin ve kötülük algısının izlerini ortaya koyarken 2000 sonrası Danimarka sinemasından örnekler seçilmiştir. 2000 sonrası filmlere bakılmasının amacı bu etkinin günümüzün güncel sinemasındaki yoğunluğunu ortaya koymaktır.

Önem

Araştırma, Danimarka sinemasını, ülke sineması olarak tarihsel zaman akışı ile ele alan Türkiye’de yazılmış ilk yüksek lisans tezi olduğu için oldukça önemlidir. Araştırma, Danimarka sinemasına dair, sinematografin icat edildiği 1895 yılından günümüze kadar olan tarihi gelişmeleri içinde barındırmaktadır. Bu yönüyle de Danimarka sineması hakkında, ülkemizde Türkçe bir kaynak oluşturmaktadır.

Bunun dışında, ilk çağda ortaya çıkmış mitolojik anlatıların, günümüz Danimarka sinemasının hikâye anlatımına olan etkilerini saptaması ve Danimarka

toplumunun kötülüğü algılama biçiminin, sinemalarına yansıtış biçimini keşfetmesi yönünden de sosyal bilimler adına önemli bir araştırmadır. Çünkü sinema içinde bulunduğu topluma ayna tutarak onun bakış açısını yansıtır.

Sınırlılıklar

Araştırma, Danimarka sinemasının yakın dönemini ele almak istediğinden 2000 sonrası kötülük ögesi bulunan Danimarka yapımı filmler ile sınırlandırılmıştır. Bu filmler üzerinden sınırlandırılma yapılırken kötülük ögesine sıkça rastlanılan filmler öncelikli olarak seçilmiştir. Ardından seçilen filmler içinde mitolojik unsurların en çok ve belirgin biçimde yer aldığı filmler örnekleme seçilmiştir. Bunun sebebi metinlerarası okumalar ve göstergebilimsel analiz yapılırken filmlerden daha fazla bulguyu analiz etme imkanı bulabilmektir.

Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni, 2000 sonrası Danimarka'da yapılmış bütün filmlerdir. Araştırmanın örnekleme oluşturulurken iki belirleyici özelliğe dikkat edilmiştir. Birinci olarak, kötülük kavramının eylem, durum ya da semboller ile filmlerde açıkça görülüyor olması ikincisi ise, İskandinav mitolojisine dair karakterlere yönelik veyahut mekan, öykü unsurlarıyla ortaya çıkan benzerliklere filmlerde çokça yer verilmesidir. Araştırmanın örnekleminin bu iki unsurun sıklıkla yer aldığı 2000 sonrası Danimarka filmleri oluşturmuştur. Araştırma kapsamında bu izlerin net şekilde görüldüğü 3 tane filme rastlanmıştır. Bunlar; *Bizi Kötülükten Kurtar (Fri os fra det onde, 2009)* , *Cennetin Kapısında (Valhalla Rising, 2009)* , *Shelley (2016)* isimli filmleridir.

Yöntem

Örneklem olarak seçilen filmler, iki yöntemle incelenmiştir. Birincil analizde metinler arası okuma yapılarak filmlerin mitolojik metinlerle arasındaki parodi, öykünme ve yan metinsellik öğelerine bakılmış, parodi unsurları kapsamında,

karakterin fiziksel ve davranışsal özellikleri, mekâna dair unsurlar ve sembollere yer verilmiştir.

İkincil yöntem ise göstergebilimsel çözümleme yöntemidir. Filmdeki ses renk ve görüntü kullanımı ile oluşturulan kötülük kodları incelenerek, kötülüğün ağırlıklı olarak yansıtılma ve görünme biçimine bakılmıştır.

Hipotez

Araştırmanın temel hipotezi, Danimarka sinemasında kötülük olgusunun geçtiği filmlerin öykü yapısı, karakterleri, imgeleri yaratılırken, İskandinav mitolojisinde yer alan kötülüğe dair imgeler, mekânlar, karakterlerin özelliklerinden yararlanılmaktadır.

Araştırmanın ikinci hipotezi, Danimarka sinemasında kötülüğün, mitolojik anlatılardaki gibi, fiziksel şiddet ile yansıtıldığıdır. Sinema kültüre dair öğeleri yansıtan bir iletişim aracıdır. Danimarka toplumunun tarihi yapısında şiddet öğesi önemli bir yer kaplamakta ve bu mitolojik öğelerine de yansımaktadır. Günümüz sinemasında da kötülüğe dair şiddet öğesinin sıklıkla yansıtıldığı düşünülmüştür.

Araştırmanın üçüncü hipotezi, Danimarka sinemasında kötülük kavramının, iyilik ile iç içe geçmiş olduğudur. Danimarka sinemasındaki kötü karakterler, klasik anlatıdaki gibi iyilikten yoksun değildir. Mitolojik anlatılarında da iyilik ve kötülük kavramlarının bir karakterde iç içe olduğu göz önüne alınarak karakter tasarımının sinemada da bu şekilde işlendiği düşünülmüştür.

Araştırmanın dördüncü hipotezi dini öğelerin yer aldığı filmlerin, İskandinav mitolojisine dair öğretilerden de izler taşımasıdır. Danimarka toplumunun Hıristiyanlığı kabul etmiş olsa da, kültürel öğelerinden ve mitlerinden çok fazla kopmadığı ve bunu sinemasına yansıttığı düşünülmektedir.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. KÖTÜLÜK KAVRAMI VE TARİHSEL BAĞLAMDA KÖTÜLÜK OLGUSU: İSKANDİNAV MİTOLOJİSİNDE KÖTÜLÜK

1.1. KÖTÜLÜK KAVRAMI

Kötülük, yüzyıllar boyu insanlığın tartıştığı bir konu olagelmıştır. Kötülük nereden gelir, insan kötü müdür, kötülük yapılmasını neden olan nedir, kötülüğün genel geçer bir tanımı olabilir mi? Felsefe tarihinde Sokrates'e kadar uzanan bu sorgulama, din içerisinde de “Şeytan” adı verilen varlık ile somut hale kavuşturulmuştur.

Kötülük kavramından bahsedilirken öncelikle insanlığın kötülük olgusunun varlığından nasıl emin olduğundan ve onu nasıl kavradığından bahsetmek gerekmektedir. Kötülüğün nasıl var olduğunu kavrayabilmek için onu doğuran temel etkilere bakılmalıdır. İnsanlığın mutluluğa ve iyiye dair arayışına diyalektik bir karşılık olarak vuku bulan kötülük, iyiyi, güzeli, insanoğlunun mutluluğa ulaşmasını engelleyen, baltalayan her şey olarak algılanmaktadır (Kiriş, 2008: s.17-18).

İnsanoğlu kötülüğe dair sorgulamaları, karşılaştığı her engel, doğal afet, felaket sonucu yinelemiştir. İnsanoğlunun “Bu kötülükler neden başımıza geliyor?” sorusu felsefesi ve teoloji tarihinde “kötülük problemi” başlıklı bir literatürü ortaya çıkartmıştır. Kötülük gerek din adamı, gerek filozof, gerekse sade bir insan olsun, hemen hemen herkesin hayatında en az bir defa düşünmüş olduğu, kafa yordığı bir konu olmuştur (Yaran, 1997: s.9-11).

İnsanoğlunun başına gelenleri anlamlandırma arzusu, kötülük problemini insanlığın her dönemi için yinelenerek sorgulanan bir hale getirmiştir. Neiman kötülükle ilgili tanımlamasını yaparken insanoğlunun kötüyü algılayışının ve kötü diye anlamlandığı şeylerin zaman içinde olan değişiminden dem vurmaktadır. Neiman, modern dünya şekillenirken, insanoğlunun kötülük algısını temelden sarsan iki büyük olaya dikkat çekmektedir. Bunlardan ilki 1755 yılındaki Lizbon depremi olmuştur. Bu depremden sonra insanoğlu, ilahi adalet ve dengeyi sağlayan ulvi bir

güç olarak anlamlandırdığı doğaya inancını sorgulamıştır. İnsanoğlu, doğanın sebep olduğu kati kötülük ile ilahi adalete olan inancının sarsılması sonucu, Tanrı'nın adaletini ve içinde yaşadığı, inandığı dünyayı sorgulamaya başlamıştır. Kötülük algısındaki bu sapma, insanı daha akılcı düşünmeye ve benlik algısına götürmüştür. Fakat Neiman, insanoğlunun yaşadığı ikinci olayın onu daha derinden sarstığını söylemektedir. Auschwitz gerçeği insanoğlunun kendine yönelik iyi olma umudunu sarsmıştır. Neiman modern insanın kötülüğe dair probleminin Auschwitz sonrası yaşanan şok etrafında şekillendiğini savunmaktadır (Neiman, 2006: s.12-15).

1.1.1. Kötülüğün Tanımı

Türk Dil Kurumuna (TDK) göre “kötü” sözcüğünün “1. istenilen, beğenilen nitelikte olmayan, hoş gitmeyen, fena, iyi karşıtı; 2. zararlı, tehlikeli; 3. korku ve endişe veren; 4. kaba ve kırıcı” (TDK, 2016) gibi anlamları içinde barındırdığı görülmektedir. Kötülük sözcüğü ise “1. kötü olma durumu, kemlik, şer; 2. zarar verecek davranış veya söz.” olarak tanımlanmaktadır. İngilizce “evil” sözcüğünün karşılığı olan “kötülük” tanımı ise Bilim ve Sanat Terimleri Sözlüğü’nde “İnsanın gereksinmelerine, çıkar ve dileklerine aykırı olan, bir topluma, bir toplumsal kümeye, bir kişiye zarar verici sayılan, özdeksel ya da tinsel bir nesnenin, bir olayın niteliği.” şeklinde açıklanmaktadır (TDK, 2016).

Gündelik yaşamda sıklıkla ayırımına varılıp, insanlar tarafından iyi veya kötü diyerek bölünen bu iki kavram için, “neden, nasıl, neye göre kötü ya da iyi?” soruları yöneltildiğinde ise yoruma açık cevaplarla karşılaşılmaktadır. Yalan konusunda girilen bir sorgulama buna örnek verilebilir. Yalan, bütün inanışlarca günahdır ve ahlaki açıdan kötüdür. Fakat yalan, iyilik adına söylendiğinde toplumca zararsız olarak görüldüğü için doğru bir davranış olarak kabullenilmektedir. Kant’a göre ise yalan hiçbir şekilde söylenmemelidir ve kötüdür. Bunun için kapıdaki katil örneğini veren Kant, katilden kaçan bir adamı evinin bodrumuna saklamış olan biri, katil kapıyı çalıp adamı sorduğunda, adamın bodrumda saklandığını söylemek durumundadır (Kennedy, 2016: parag.4). Doğruyu söylemek ise zarar verecek başka bir “kötü” durumu doğurmaktadır. Terry Eagleton, kötülük üzerine kaleme aldığı denemesinde, konu iyilik ve kötülük olduğunda, “Neden?” sorusuna bir yanıt

bulunabiliyorsa, kötülük kavramının tartışmalı bir hal aldığını savunmaktadır. Çünkü, “nedenler” kötülüğün kaynağı ile empati kurmak için bir yol olarak görülmektedir. Eagleton, saf kötülüğün herhangi bir amacı, nedeni olamayacağını; saf hali, yani kötü olma hali dışında hiçbir şey ile bağının bulunmadığını söylemektedir. Bu düşünceye göre, bir şey ne kadar anlamsız ise o kadar kötü olmaktadır (Eagleton, 2012: s.9). Kötülüğe dair bir başka tanım olarak Cohen ise kötülüğün duygudaşlık yoksunluğundan doğduğunu dile getirmektedir. Buna göre bir insan karşısındaki herhangi bir durum veyahut varlık ile empati kuramadığında kötülük yapma eğilimi göstermektedir. “Empati, başkalarının ne düşündüğünü ve hissettiğini tespit edebilme, onların düşünce ve hislerine uygun bir duyguyla karşılık verebilme yeteneğimizdir.” diyerek empatinin genel tanımını yapan Cohen, empatiyi çift yönlü doğrultulan spot lambalarına benzetmektedir. Bu spot lambaları doğru şekilde yönlendirildiğinde kişi çevresindeki duyguları ve düşünceleri kavrama ayrıcalığını yakalamaktadır. Yani bireyin kendine dönük dikkatini aynı oranda başka bir varlığa çevirebilmesi iletişimde empatiyi doğurmaktadır ve bu durum kişinin karşısındakine kötü olma halini ya da kötü bir eylemde bulunma halini en aza indirmektedir (Cohen, 2016: s.26).

Russell geleneksel olarak kötülüğü üç kategoride ele almaktadır. (1) Metafizik kötülük, yaratılan herhangi bir dünyada kusursuzluğun eksikliği, (2) doğal kötülük, örneğin deprem ya da kasırga gibi “doğal olaylar”dan kaynaklanan kötülükler; (3) ahlaki kötülük, kasıtlı bir biçimde acı uyandırma duygusu (Russell, 2001: s.12).

Leibniz kötülüğü üç ana başlık altında ele alırken “metafizik kötülüğü” canlılarda var olan temel kusur olarak adlandırmıştır. Metafizik anlamda kusurlu olma hali, ahlaki ve fiziki anlamda da kusura yani kötülüğe sebebiyet vermektedir. Leibniz’e göre Metafizik kötülük, kötülükler arasında başat özellik taşımaktadır (Yaran, 1997: s.27).

1.1.2. Kötülüğün Tarih İndeki Dönüşümünü Resmetmek; Kötülük Problemi

Kötülük kavramı insanlık tarihi kadar eskidir. Daha önce bahsedildiği üzere kötülük kavramı, metafizik, doğal ve ahlaki kötülük olarak üç ana başlık altında incelenmektedir. Araştırmanın bu kısmında insanoğlunun kötülüğü zaman içinde nasıl algıladığını görmek için felsefe ve psikolojide kötülük kavramının ne şekilde irdelendiğine değinilecektir. Morton kötülük gibi soyut ve eski kavramların tanımlanmasının güçlüğünü dikkat çekici bir örnekle dile getirmiştir. Örneğe göre; “Felsefe okuyan bir uzaylı, insan türünün ortak çıkarları adına kimi zaman hatalar yapan ya da kendi çıkarları söz konusu olduğunda görüşlerini üstün tutan ama bunun dışında gerçekçi bir bakış açısına sahip ve aynı güdülenme ile hareket eden bir toplulukla karşı karşıya olduğunu düşünecektir. Öte yandan psikologlar patolojik vakaları ve şiddete yatkın bireyleri incelerler ve onları tedavi etmek için kullanılan yöntemleri ya da çoğunlukla başarısız olan teknikleri irdelerler. Bunu okuyan bir uzaylı ise insanoğlunun anlaşılması güç derecede tehlikeli ve mantıksız bireylerden oluştuğunu düşünebilir.” (Morton, 2006: s.11,12). Bu bakış açısından yola çıkarsak, insanlığın soyut kavramlar üzerine ortak tek bir doğruyu bulamayacağı ve ortak tek bir tanımı olmadığı aşikârdır (Velioğlu, 2017: s.21). Bununla beraber, felsefe ve psikoloji tarihi boyunca birçok düşünür ve bilim adamı kötülüğe bir tanım getirmeye ve kötülük problemine yıllar boyunca çözümlenmek için farklı düşünceler ortaya atmıştır.

1.1.2.1. Modernizm Öncesi Çağlar ve Kötülüğün Kaynağını Arama Çabaları

Modern öncesi döneme bakıldığında kötülük problemiyle alakalı ilk düşünceyi öne süren kişinin Epicurus olduğu bilinmektedir. “Eğer Tanrı mükemmel derecede iyiye, tüm kötülüğü ortadan kaldırmak ister; Eğer o, sınırsızca güçlü ise, O, tüm kötülüğü ortadan kaldırabilecektir: ama kötülük vardır; Bu nedenle ya Tanrı mükemmel değildir ya da sınırsızca güçlü değildir. Hiçbir dini argüman, basit ya da açık değildir. Ve bu nedenle, bu kadar çabuk ve kolay bir şekilde ifade edilen inanca

itiraz, aynı derecede hızlı ya da kolayca cevaplanamaz. Bu ölçüde şüphelinin inananlara göre üstünlüğü vardır.” Epicurus ile ilgili doğrudan bir kaynak olmamakla beraber, kendisinin bu ilk sorgulayıcı denklemi M.S. 340 yılında yaşamış Hıristiyan din adamı Lactantius belgelemiştir (Hick, 2010: s.5).

Kötülükle ilgili düşüncelerini belirten ikinci filozof ise Herakleitos’tur. Herakleitos kötülük ve iyiliğin bir olduğunu ileri sürmektedir. Ona göre kötü olan şeyler iyi olacak şeylerin sebebidir. İnsan bunu göremez çünkü sınırlı bir görüşe sahiptir. Çünkü insan kötü olanı reddederse iyi olanı da reddederek kendisini kandırır demektedir (Werner, 2000: s.13).

Spinoza, kötülük kavramına daha somut bir yaklaşım belirlemeye çalışmış, Kötülüğe dair dini metinleri birer imge olarak algılamının insanı gerçeğe taşıdığı üzerinde durmuştur. “Kötülük Mektupları” adlı eserinde Spinoza, kötülük probleminde dair düşüncelerini ilk günah anlatısı üzerinden şöyle açıklamaktadır;

“Yasak meyvedeki kötülük, Âdem’in eylemi yüzünden yitirdiği daha yetkin bir halin yoksunluğundan başka bir şey değildir./.../Demek ki Âdem’e yönelik yasak, Tanrının Âdem’e bu ağacın meyvesinden yemesinin "ölümüne" sebep olacağını açıklamasından ibaretti. Tıpkı bize doğal anlama yetisi aracılığıyla zehrin ölümcül olduğunu açıklaması gibi. Eğer Tanrının bunu Âdem’e hangi amaçla açıkladığını soracak olursanız, işte cevabım: Bu bilgiyle daha yetkin kılması için. Şu halde, Tanrının Âdem’e niye daha yetkin bir irade vermediğini sormak, niye daireye kürenin bütün özelliklerini bahşetmediğini sormak kadar saçmadır." (Spinoza, 2015: s.56).

Spinoza, kötülüğün bir hayal olduğunu ileri sürmektedir. Kötülüğün varoluşunu hayal gücüne borçlu olduğunu savunmakta ve gerçekliğe bilgiye ulaşmak için hayalden uzak durulması gerektiğini telkin etmektedir. Bu yönü ile Spinoza oldukça iyimser bir filozof olarak tarihte yerini almıştır (Werner, 2000: s.21).

Leibniz, 1710 yılında bu dünya “mümkün dünyaların en iyisidir” demiştir. Leibniz, Tanrı’nın, yaratabileceği tüm dünyaları aklında hesapladığını söyler. Çünkü Leibniz’e göre Tanrı sevgi doludur ve yaratmak için seçtiği bir dünya olabileceklerin en iyisi olarak yaratılacaktır (Blum, 2015: parag.5). Leibniz’e göre doğal ve ahlaki kötülük arasında sorgulamaya gerek duyulmayacak kadar yakın bir bağ vardır. Ona göre metafizik kötülük yaratılış sırasında bir takım tözlerdeki bozulmadır. Buna bağlı olarak doğal kötülükler doğar ve çekilen ızdıraplar, acılar ortaya çıkar. Ahlaksal

kötülükler ise doğal kötülükler ile cezalandırılır (Neiman, 2006: s.33,34). Leibniz, kötülüğün en başından beri var olduğunu savunmaktadır. Her ne kadar, dünya yaratılanların en iyisi de olsa, içinde kötülük de barındırmaktadır. Kötülük sonradan ortaya çıkmamıştır. Leibniz'in bu tanımı iyi ile kötülüğün kaynağını bir yapmaktadır. Ondan önceki kötüyü madde ile bağdaştıran düşünürlerin fikrine karşı çıkmıştır. Kötülüğü yaratılanın eksikliği sınırlılığı olarak ele alan Leibniz, kötülüğün bir çeşit yâdsıma olduğunu ileri sürmüştür. Kötülük vardır çünkü yeterince iyi yoktur demektedir (Werner, 2000: s.31).

İbni Sina da, Leibniz'in bu düşüncesini destekler nitelikte bir açıklama yaparak, evreni meydana getiren, içinde barınan varlıklarda kötülük görülebileceğini fakat evrenin kendisine bütün olarak bakıldığında kötüye dair bir şey barındırmadığını savunmuştur. Bu sebeple tek tek varlıklara değil evrenin kendisine bakılması, bütünü gözlemlenmesi gerektiğini savunmuştur (Arslan, 2010: s.295).

Schopenhauer, Leibniz'in oldukça optimist bulunduğu "Dünyamız, mümkün olan dünyaların en iyisidir" görüşüne karşı çıkararak; "Dünya, mümkün olan dünyaların en kötüsüdür" demiştir. Werner'e göre Schopenhauer'un bu düşüncesi, temelleri sağlam olmayan ve zıt bir savdan ibarettir (Werner, 2000: s.53). Schopenhauer'un oldukça pesimist görünen bu düşünce yapısı, kişinin kendini olabileceklerin en kötüsü içinde en iyiye yönetmesi gerektiğini tembihlemektedir. İnsan ancak ruhunu güçlendirerek, müziğe ve soyut güzelliklere yönelme iradesini kullanarak kötülükten arınabilir demektedir (Macfarlane, 2016: s.54). Schopenhauer'a göre, bu âlemin varlığı bir kötülükten ibarettir. Çünkü dünya sürekli olarak acı ve ızdırap çeken varlıklarla doludur ve ona göre bu elem asla onarılamaz. Ancak ölen bir varlık yaşamın acısından mahrum kalabilir (Weber, 1998: s.386). Schopenhauer'un bu görüşleri sebebi ile Hıristiyanlık öğretisini yansıttığı düşünülmektedir (Werner, 2000: s.53).

Leibniz ile çatışma halinde olan ve teist düşünürleri katı bir dille eleştiren Bayle, Epicurus'un sorusunu yeniden gündeme getirmiştir. Bu soru üç temel bilgiyi sunar, 1) Kötülük vardır; 2) Tanrı iyidir; 3) Tanrı kadiri mutlaktır. Bayle, kötülük problemiyle ilgili de somut örnekler vererek Epicurus'un sorusuna yanıtlar getirmiştir. O, kötülüğün yadsınamayacak şekilde var olduğunu, dünyada yaşanan acılar ve kötülükler üzerinden açıkladıktan sonra, bu değişikende Tanrı'nın konumuna

dair yanıtlar aramıştır. Tanrının her şeye kadir olduğu ama insana günah işleme izni vererek onu sınadığını söyleyenlere ise şu cevabı vermektedir;

"Tanrı, (...) hikmetini göstermek için günaha izin verdiğini söylerseniz, bunun, Tanrıyı, ya kırıkları onarmadaki büyük yeteneğini göstermek için çocuklarının, bacaklarını kırmasına izin veren bir babaya, ya da üstesinden gelerek övgü alabilmek için krallığında fesat ve düzensizliğin çıkmasına izin veren bir krala benzetmek olduğu cevabını alırsınız" (Aktaran: Neiman, 2006: s.145).

Teist düşünürleri oldukça hırçın bir dille eleştiren Bayle, ahlâki kötülüğün Tanrı'dan kaynaklanmadığını söyleyenleri eleştirerek "O zaman ahlâki kötülüğün sebebi Tanrı değildir; ama o fiziksel kötülüğün, yani ahlâki kötülüğün cezasının sebebidir." demiş ve kötülüğün, tüm Evrenin mutlak hâkimi ve yaratıcısı iken Tanrı'dan ayrıştırılamayacağını savunmuştur (Aktaran: Neiman, 2006: s.145).

Modernizm öncesi düşünürlerin kötülüğü anlamlandırma yolunda ilk aldıkları darbe 1755 Lizbon depremiyle olmuştur. Bu olay kötülük kavramıyla alakalı düşüncelerin yeniden gözden geçirilmesine sebep olmuş doğal kötülüğü anlamlandırma adına değişik düşüncelerin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Lizbon yıkımına kadar, düşünürlerin neredeyse tamamı doğal kötülüğü nedensellik açısından ahlaki kötülükten temelde ayırmış fakat doğal felaketlerin Tanrı'nın inayetinde gerçekleştiğini savunarak bir nedensellik bağı aramışlardır. Doğal felaketlere bir ceza gözüyle bakmışlardır. Fakat Lizbon depremiyle beraber Tanrının doğal afetler ile dengeyi sağladığına dair bu mutlak inanç önde gelen düşünürler tarafından tartışmaya açık bir konu haline gelmiştir. Bu olay kötülük problemiyle ilgili yeni soruları gündeme getirmiştir (Neiman, 2006: s.11,12).

Rousseau "Bilimler ve Sanatlar Hakkında Nutuk" (Discours Sur Les Sciences Et Les Arts / 1749), Berkeley, Gassendi, Spinoza, Hobbes gibi düşünürlerin kötülük ve varoluş hakkındaki görüşlerine alaycı bir üslup ile şöyle karşılık vermiştir;

"Kimi cisimlerin mevcut olmadığını, her şeyin tasavvurda yaşadığını iddia eder; kimi maddeden gayri varlık olmadığını ileri sürer ve Yaratıcı dünyanın kendisidir, der; birisi ispata kalkar ki dünyada iyilik kötülük yoktur, hayır ve şer birer kuruntudan ibarettir; öteki der ki, insanlar birer canavardır, birbirlerini parçalayıp yemeleri cürüm sayılmaz. Ey büyük filozoflar, bu faydalı dersleri yalnız kendi dostlarınıza, kendi çocuklarınıza verseniz ne olur! Hem siz fikirlerinizin meyvesini daha çabuk elde edersiniz, hem de bizim

çocuklarımız sizin mezhebimize girmek tehlikesinden kurtulmuş olurlar.” (Rousseau, 1989: s.42-43).

Rousseau, kötülük problemiyle alakalı görüşlere devrim niteliğinde bir perspektif kazandırarak tartışmaların yönünü değiştirmiştir. Ünlü Hıristiyan düşünür Augustinus’un “Tanrı insanı kendi suretinde yarattı ve ona özgür irade verdi.” görüşünden yola çıkan Rousseau, kötülüğün Tanrı’nın ceza aracı olduğu savlarını ortadan kaldırarak, sorumluluğu insanın ellerine emanet etmiştir. Rousseau, “Kötülüğü biz yaparız, ama kötülüğe doğuştan eğilimli değiliz.” demiştir (Neiman, 2006: s.58,59). Rousseau, kötülüğün insanlar arasındaki müsavatsızlıktan doğduğunu düşünmektedir. Ona göre, ilim, sanat gibi birçok alandaki eşitsizlikler, onların faydalarından çok iyi yararlanmış olmalarına verilen değer, bir kişinin ahlakından çok yeteneğine verilen paha, onun yaşadığı dönem için kötülüğün en temel sebepleri arasında yer almaktadır (Rousseau, 1989: s.40,41).

Rousseau kötülüğün de insana ve topluma bağlı olarak bir dönüşüm içerisinde olduğunu düşünmektedir. Bunun için sabit bir kötülük ve kötü algısı yerine insanın yaşadığı çağ ve koşullar doğrultusunda kötülüğün de dönüştüğünü savunmaktadır. “Doğal insanı tanımadıkça onun kabul ettiği ya da onun yapısına en elverişli olan kanunu saptamayı istemek boşunadır.” demiştir (Rousseau, 2010: s.29,30). Ona göre insan içinde belli zayıflıklar taşıyan bir varlıktır ve onu zorlayan olaylar sonucu kötü olma yoluna girmiştir. Kötülüğü insanın özünden değil dışarıdan gelen ve insana nüfus eden bir olgu olarak nitelendirmektedir. İnsan doğasından koptuğu, kendine yabancılaştığı ölçüde kötüleşir düşüncesini savunmaktadır. Rousseau cevapların insanoğlu doğasına geri döner ise bulunabileceğini ummaktadır (Neiman, 2006: s.61). Kiliseye mezheplere karşı belli bir seviyede duran ve dini bireysel olarak yaşamayı tercih etmiş olan Jean Jacques Rousseau bu savunusu destekler nitelikte bir yol çizmiştir. O metafizik değil, insanın özüne zerk etmiş bir kötülüğün peşine düşmüş ve “İnsanoğlu, kötülüğü kimin yarattığını daha fazla arama: o sensin.” diyerek bu konudaki kesin tavrını ortaya koymuştur (Russell, 2001: s.231).

Eleştirel felsefenin babası olarak görülen Kant, Rousseau’nun insana verdiği sorumluluğu daha keskin bir dille ortaya koymaktadır. Kötülükle ilgili düşüncelere yeni yaklaşımlar getiren Kant, özgür iradenin insana verdiği seçim yapma hakkından

yola çıkararak tüm düşüncesini bunun üzerine şekillendirmiştir (Neiman, 2006: s.74-82).

“Kant, kötülük sorununun geleneksel Hıristiyanlığın ele aldığı biçimde çözülemeyeceğini, çünkü bu kavramın insan zihni tarafından bilinebilmesi olanak dışı olan noumena -mutlak gerçeklik- ile ilişkili olduğunu öne sürer. Ayrıca tanım gereği kötülük açıklanamaz ve haklı gösterilemez, çünkü herhangi bir konuyu açıklamaya ve haklı göstermeye çalıştığınız an, o konu artık gerçek anlamda kötülük olmaktan çıkabilir. Kant, kötülüğü üç grupta topluyordu: Günah, acı ve adaletsizlik. Günah, kötülüğün özüdür; onu dünyaya tanıtan insanlardır ve günah insan doğasının içkin bir parçasıdır.” (Russell, 2001: s.212).

Kant, kötülüğü bu şekilde açıklarken onu, dini mitlerden arındırmıştır. O kötülüğün özünde yalan olduğunu savunmuştur. Kant için ahlak yasaları önemli konuma sahiptir. Ve bu ahlakın önünde duran insanın bencil istencidir. O kötülüğün özünün Âdem ve Havva'nın yaşadıklarından günümüz insanına kadar dayanan bir miras olmaktan çok, insan zihninin bir parçasıdır. Fakat Kant, Şeytan'ı dünyevi kötülüğün iyi bir simgesi olarak görmektedir. Bununla beraber, “İnsanlığın yerine kişisel bir Şeytan'ı günahın yaratıcısı olarak görmek, kötülüğün kökenine yönelik bir açıklamaya herhangi bir katkıda bulunamaz; yalnızca sorunu deneyimden bir adım daha uzaklaştırır” diye düşünmektedir (Russell, 2001: s.212).

Kant, bir olgunun kökeni aranırken, nedensellik bağlamı kurmak gerektiğinden söz etmektedir. Fakat ahlaksal kötülüğün temelinde yatan özgür irade sonucu bir seçimken bunun nedenini zamansal, doğal yollu bir etmede aramanın çelişkiyi doğurduğundan söz etmektedir. Ayrıca insanın içindeki ahlaksal kötülüğün kalıtsal yolla nesillere aktarılan bir olgu olduğu fikrinin yanlış olduğunu vurgulamaktadır. Çünkü insan her seçiminde özgür irade sahibidir. Ve her yeni oluşumda insan iki dünya arasında yani iyi ile kötü arasında bir seçim yapmaktadır. Kant'a göre “(...) her bir kötücül eyleme, birey bu duruma bir masumiyet halinden dosdoğru düşmüş gibi bakılmalıdır.” (Kant, 2017: s. 56,57). İnsan ahlak kuralları ile dünyayı sürekli olarak yeniden şekillendirme gücünü elinde tutmaktadır. Doğa kuralları ile yönetilen evrenin karşısında duran ahlak kurallarının hayatı tahmin edilemez ve zorlu hale getirdiğini savunan Kant, ahlak kurallarıyla şekillenen dünyanın çok daha tahmin edilebilir belli başlı kuralları olabileceğini savunmaktadır. İnsana verilen sorumluluğu ileri boyutlara taşıyan Kant, Tanrının sürekli ahlak kurallarını eksiksiz

yerine getiren bir üst varlık olması varsayımından yola çıkarak, insanoğlu ile Tanrı'yı birbirine yakın bir noktaya taşımaktadır. Ona göre insan, ahlak yasaları yolunda hareket ederse dünyayı yeniden şekillendirme kudretine sahip olabilir. Akıl ve doğa arasındaki boşluğu, bir imge ile tasvir ederek, evrenin üzerinde yapılandığı kırık bir fay hattı demektir (Neiman, 2006: s.91-100).

Kant, Ahlak Metafiziğinin Temellendirilmesi (Grundlegung Zur Metaphysik Der Sitten) isimli eserinde;

“Dünyada, dünyanın dışında bile, iyi bir istemden başka kayıtsız şartsız iyi sayılabilecek hiçbir şey düşünülemez. Anlama yetisi, zekâ, yargı gücü ve adı ne olursa olsun düşüncenin diğer doğa vergisi yetenekleri ya da mizacın özellikleri olarak yüreklilik, kararlılık, tasarlananda sebat, çeşitli bakımlardan iyi ve istemeye değerdirler kuşkusuz; ama bu doğa bağışlarını kullanacak olan isteme ve bundan dolayı karakter denen özel yapısı iyi değilse, son derece kötü ve zararlı olabilirler” (Kant, 2002: s.8).

Kant'a göre insana dair kötü ve iyi her şey mutluluk ve erdemlilik arasındaki seçimlerle oluşmaktadır. Ona göre, insan aynı anda hem mutlu hem de erdemli olamaz. Çünkü insanların birbirlerine ne kadar iyi niyetli olursa olsun yararcılık ile bağlandığını savunmaktadır. Bu tezini şu örnek dile getirmiştir; “Eğer insanlar Tanrı görüşüyle her şeyin sonucunu bilme gücüne sahip olsalardı, erdemli kararlar mı alırlardı?, onları mutlu edecek kararlar mı?” Kant'a göre yüksek erdem sahibi insanlar dışında çoğunluk çıkarlarını gözeterek kararlarını almaktadır (Neiman, 2006: s.85).

“İyi isteme, etkilerinden ve başardıklarından değil, konan herhangi bir amaca ulaşmağa uygunluğundan da değil, yalnızca isteme olarak, yani kendi başına iyidir; ona, kendi başına ele alındığında, onun herhangi bir eğilimin, hatta isterseniz bütün eğilimlerin topunun birden, lehine gerçekleştirebileceği her şeyden, daha yüksek değer verilmelidir. (...) bir mücevher gibi, kendi tüm değerini kendinde taşıyan bir şey olarak, kendi başına parıldar. Yararlılık veya verimsizlik bu değere ne bir şey ekleyebilir, ne de ondan bir şey eksiltebilir.” (Kant, 2002: s.9).

Rousseau'nun başlattığı ve Kant'ın ilerleterek temellendirdiği bu yeni yaklaşımlar, kötülük problemine dair düşüncelere yenilikçi bir perspektif sunmuş ve tartışmaları başka bir boyuta taşımıştır. Kant, felsefe tarihinde kötülük problemine dair sorumluluğu bireye vererek probleme dair modern yaklaşımları başlatan filozoflar arasında yer almaktadır (Neiman, 2006: s.116).

1.1.2.2. Modern Toplumların Değişen Dünyasında Kötülüğe Dair Yeni Bir Bakış

Aydınlanma, kötülük ile ilgili yaklaşımların dini öğelerden bir nebze arındırılarak daha birey odaklı bir perspektiften ele alınmasına sebep olmuştur. Modern düşünceye sahip filozoflar kötülük olgusu şekillenirken insanoğlunun rolünün ve etkisinin ne olduğu konusunda fikirler yürütmüşler. Kötülüğü metafizik öğelerden arındırarak, ahlaki kötülük kapsamında ele almaya başlamışlardır.

İngiliz filozof Hobbes'a göre, insanoğlu her zaman arzularını takip eden ve ızdırıp çekmekten kaçan 'bencil' bir varlıktır. Bu hareketlerinin özünde ise, bir içgüdü yatmaktadır; kendini korumaya alma ve hayatını sürdürme içgüdü. İnsanoğlu bu içgüdü ile hareket ettiğine göre der Hobbes, insanın hayatını sürdürülmesini sağlayan her şey iyi, aksi yöndeki her şey kötüdür. Arzulara göre oluşan bu iyi ve kötü olgusu her insana göre farklılık göstermektedir. İnsan doğası gereği bencildir ve gücü elde etmek uğruna her şeyi yapabilir demektir (Zelyüt, 2010: s.31).

Hegel, insanın var olduğunu hissetmek için bir öteki tarafından tanımlanma arzusunda olduğundan bahsetmektedir. Hegel'e göre bir insan bu uğurda ölümü bile göze alabilmektedir. Hobbes bunu sadece gücü elinde tutma isteği uğruna anlamsızca tutuşulan bir savaş olarak görmektedir. Fakat Hegel, Hobbes'ın aksine her şeyin kendi içinde bir mantığı olduğunu savunmuştur. Bunun için dövüşen iki adam örneğinden yola çıkan düşünür, varlıklarını ötekine kabul ettirmek uğruna, iki adamın da fiziksel varlıklarını tehlikeye atmalarından söz etmektedir. Tinsel benliğini algılamamanın ve var etmenin, fiziksel varlığını korumaktan çok daha önemli bir ihtiyaç olduğunu savunmaktadır (Neiman, 2006: s.118,119). Ona göre kötülük kavramı böyle bir çatışma ile kendini var edebilmektedirler. Kötülüğü içi boş ve amaçsız, var olmayan bir şey olarak tanımlamaktadır. Onu var eden ve yaşatanın sadece iyiye karşı verdiği mücadele olduğunu söylemektedir (Şahin, 2004: s.72). "Varoluşa karşı, kendilik hissine, varoluşa karşı olan olumsuzluk; kötülüktür." (Hegel, 1993: s.104) diyen Hegel kötülüğü, varoluşun zıttı bir hiçlik olarak görmektedir. O, kötülük ile iyilik arasındaki var olan çatışmanın ve başa gelen kötü

olayların insanı olgunlaştırdığını, daha iyiye yönelttiğini düşünmektedir. Kötüye olan bakış açısı, kötülüğü bir bakıma araçsallaştırmaktadır (Neiman, 2006: s.120-123).

Marx, ise konuya sanayi devriminden sonra oluşan toplumsal yapı ve sınıfsallaşma çerçevesinde bakmaktadır. “İnsanın kendi doğasına yabancılaşması kapitalist toplumun en temel kötülüğüdür.” (Marx, 2014: s.27) diyerek sanayi devriminden sonra oluşan toplum yapısına kötülük problemi kapsamında vurgu yapmaktadır. Marx insanın, insana tarih boyu yapmış olduğu baskı, sömürü ve kölelikten hep yakınmıştır. Fakat köleliğin sürmediği, modern hayata adım atmış bu toplumunda, tam olarak gelişimini tamamlamamış eksikli bir yapıya sahip olduğunu düşünmektedir. “Modern kötülüklerin yanı sıra, modası geçmiş üretim tarzlarının pasif varlığından kaynaklanan dünün mirası bir dizi kötülük de, kaçınılmaz toplumsal ve siyasal özellikleriyle bizi eziyor. Sadece yaşayanlardan değil, ölümlerden de acı çekiyoruz.” (Marx, 2004: s.22) diyerek geçmişin üstü örtülmemiş ve mazide bırakılmamış düşünce yapısının, modern insanın hayatında açtığı yarayı dile getirmektedir. Neiman’ın yorumuna göre Marx, sanayi devrimiyle beraber insanoğlunun, Tanrı’nın rolünü oynuyormuş gibi yapmanın ötesine geçebileceğine, daha iyisini gerçekleştirebileceğine inanmaktadır (Neiman, 2006: s.131).

Marx’a göre, “Tanrı fikri kişileştirilmiş ve dünya dışına yansıtılmış insani mükemmelliklerin bir sentezinden başka bir şey değildir. Ancak insani öz tekil bireyden ayrılmaz bir soyutlama değildir. Kendi etkin gerçekliğinde insani öz toplumsal ilişkilerin bileşimidir.” (Aktaran: Balibar, 1996: s.41). Bu düşünceden yola çıkarak Marx’ın insanın özüne dair tüm olguların oluşumunu toplumsal iletişime dayandırdığı düşünülmektedir. İnsanın içindeki kötülük olgusu da toplumsal ilişkilerin bütünü sonucunda ortaya çıkan bir oluşum olarak görülmektedir. Marx böyle bir dünya tanımı içerisinde dini ise şöyle konumlandırmaktadır; “Din, baskılanmış yaratığın iç geçirmesi, kalpsiz dünyanın kalbi ve de tinsiz durumların tinidir. Halkın afyonudur.” (Aktaran: Neiman, 2006: s.128).

Başlangıçta insanın doldurulması gereken boş bir levha yani onun deyişiyle “Tabula Rasa” olduğunu söyleyen Locke’da bu noktada Marx’ı destekler niteliktedir. Locke bu fikrini şu sözler ile açıklamaktadır;

"Ergiyi (zihni), örneğin beyaz bir kağıt gibi düşünelim. Bütün karakter özelliklerinden yoksun herhangi bir duyguya sahip olmayan beyaz bir kâğıt. Nasıl dolar o? Nereden gelir onun geniş içeriği? İnsanın sınırsız ve çalışkan kurgusunun hemen bitimsiz bir değişikliklerle çizdiği, dayayıp döşediği içeriği? Soruya bir tek sözcükle karşılık vereceğim: Deneyimle. Bütün kitabımız bu sözcük üzerine kurulmuş ve sonunda ondan türemiştir." (Aktaran: Russell, 1972: s.195).

Locke'a göre insan düşünceler aracılığıyla dünyayı algılamakta, hareket etmekte ve yaşamaktadır. İnsan olmanın en temel niteliği olan düşünebilme yetisi ise edimler sonucu meydana gelmektedir. Hiç bir duyuma sahip olmayan bir insan, bir düşünceye de sahip olamamaktadır.(Locke, 2000: s.301).

Locke'a göre, "Acı ve haz ve de onları doğuran iyi ve kötü, tutkularımızın menteşeleridir. İç duyuma yönelir ve çeşitli düşünceler altında bunların bizde nasıl işlemlerde buldukları ve hangi iç duyumları ürettiklerini gözlemlersek işte o zaman tutkularımızın idelerini kendimizde biçimlendirebiliriz." Yani kötü ve iyiye olan bakış açımızda edinmiş olduğumuz deneyimler sonucunda şekillenmektedir. Bu edimlerin itici gücü ise tutkular olarak nitelendirilmektedir (Locke, 2000: s.302).

Locke iyi ve kötü gibi kavramları irdelerken metafizik tanımlardan uzak kalmıştır. O, metafizik felsefenin sorularıyla uğraşmak boş bir çaba olarak görmektedir. Locke, Tanrıyla ilgili metafizik kanıtları kabul etmekte fakat bu kanıtların üstünde durmamaktadır. Russell onun metafizik konulardan ve Tanrı hakkındaki tartışmalardan rahatsızlık duyduğunu dile getirmiştir (Russell, 1972: s.194).

Hume, kötülüğün ve varoluşun nedenlerini arayan insanoğluna şöyle bir yanıt vermektedir;

"Biz bu dünyaya, her olayın gerçek kaynak ve nedenlerinin bizden bütünüyle gizlendiği büyük bir sahneye çıkarılır gibi yerleştirilmişizdir; bizi durmadan tehdit eden o kötülükleri önceden kestirmemize yetecek kadar bilgeliğimiz ya da bunları önleyecek gücümüz de yoktur. Yaşamla ölüm, sağlıkla hastalık, bollukla yokluk arasında sürekli olarak boşlukta asılı dururuz: bunların insanlara dağıtılmaları gizli ve bilinmeyen nedenlerle olur, işleyişleri çoğu kez beklenmediktir ve hiçbir zaman açıklanamaz." (Hume, 1995: s.41).

Hume'a göre evrenin varoluşu ya da onun kadar eski kötülüğün ilk nedenlerini saptamak oldukça zordur. O, sadece bir kez olmuş bir olayı, verilerle kanıtlamanın

mümkün olmadığını söylemektedir. Çünkü üstünde bilimsel işlem yapılamaz. Ayrıca doğal dinlerde nedeni bulma ve anlam arama çabasının, Tanrıyı insanlaştırmak olduğunu savunmaktadır. Çünkü sadece insan bir şey ürettiğinde niyet etmeye ve ileri fikirli olamaya ihtiyaç duyar demektir. Sadece insan, yaptıkları için övgü beklemektedir. Bununla beraber, bu tür olaylarda her şeyin spekülasyonlarla açıklanabileceğini savunmaktadır (Neiman, 2006: s. 184,185).

"Onun içindir ki, bu noktada, insan doğasının dini etkileyen ayrı ayrı ilkeleri arasında bir çeşit çelişki vardır. Doğal korkularımız, şeytanca ve kötü yürekli bir tanrısal varlık kavramı ortaya koyar: yaltaklanma eğilimimizse, bizi üstün ve kutsal bir varlığı kabul etmeye götürür. Ve insan anlayışının farklı durumlarına göre, bu karşıt ilkelerin etkisi türlü türlüdür." (Hume, 1995: s.85,86).

Hume kendi felsefesi düşüncesine göre insanlığı, kötülüğe götüren koşulları sıralamıştır; (Neiman, 2006: s. -195).

1) Acının harekete geçirilmesi ve yaşamın devam etmesi için bir kontrol paneli gibi kullanan mekanizma; Hume, acının bütün teodiseler için harekete geçirici rolüne karşı çıkmaktadır. Şu soruyu sormuştur neden çeşitli derecelerde keyif ile harekete geçtiğimiz bir evrende yaşamayalım? Neden güdülem nahoş olmak zorundadır?

2) Genel yasa zorunluluğu; Leibniz başta bu düşüncüyü doğa kanunları kapsamında değerlendirerek eleştirir. Hume doğa yasaları kapsamında genel yasaların değişkenliğinin oldukça masalsı olduğunu kabul etmektedir. O bu koşulu daha ziyade insanların iletişimi kapsamında dile getirmiştir. Yaşamın rastlantısallığının çok da rahatsız edici bir şey olmayacağını söylemektedir.

3) Doğa çok cimridir; Tanrının varlıklara bahsettiği özelliklerin hep onlara yaşamlarını sürdürmeye yetecek kadar olduğunu söylemektedir. Zeki bir varlığın savunma mekanizması yeterince gelişmemiştir. Hızlı bir varlık yeterince güçlü değildir... gibi.

4) Doğa makinesinin ustalığı doğru bir biçimde çalışmamaktadır; Evrenin akışında yararlı olan birçok şey, aşırıya kaçtığı anda zarara uğratmaktadır. Rüzgârlar gereklidir ama kasırgaya dönüştüklerinde tehlike arz ederler diyerek örneklendirmektedir. Hume tüm bunları ortaya koyarak, insanın kötülük algısının, kötülüğün gerçeğe dönüşmesi üzerindeki rolünü tartışmaya açmaktadır.

Tanrının öldüğünü ve insanoğlunun kötülük, iyilik gibi kavramlar konusunda onun ahlaksal değerlerini taşıması gerektiğini savunan Nietzsche, yaratıcı hakkındaki düşüncelerini şöyle dile getirmiştir: "Tanrı, biz düşünürlere karşı üstün-körü bir yanıt, bir kabalıktır, -aslına bakarsanız, üstünkörü bir yasaktan başka

bir şey değildir(...)" Nietzsche, kötülüğün temellerini dünya ötesi varoluşlarda aramayı bıraktığını söylemektedir. O şöyle bir soru sormaktadır; "İnsan hangi koşullar altında iyidir ve hangi koşullar altında iyi ve kötüye dair yargılarını geliştirmiştir?" O, insanoğlunun bütün gücünün toplumsal yapı tarafından belirlenmiş eski değerlerle şekillendiğine inanmaktadır (Bernstein, 2010: s.139). "İyi nedir? İnsanda güç duygusunu, güç istemini, gücün kendisini yükselten her şey. Kötü nedir? Zayıflıktan doğan her şey." (Nietzsche, 2000: s.6). "Her kim iyi ve kötü'de yaratıcı olmak ister, en önce bir yok edici olmalı, değerleri parçalamalıdır. En yüksek kötülük böylece en yüksek iyiliğe girer: Bunun da adına yaratıcılık denir." (Nietzsche, 2011: s.112) demiştir. Nietzsche kötülük yolu ile insanoğlunun kendi iyisini bulacağını savunmuştur. Acıyı onun için katlanılması gereken bir araç ve aşılması gereken bir yol olarak görmüştür. Acı aşıldığında insanın kendi iyisini bulacağını düşünmektedir. Bunun için öncelikle insanın en kötüyü yaşaması gerektiğini savunmuştur.

"'İnsan kötüdür' böyle söylüyor en bilge kişiler beni avutmak için. Ah, keşke bugün hâlâ doğru olsa bu! Çünkü kötülük insanın en iyi kudretidir. İnsan daha iyi ve daha kötü olmalı böyle öğretiyorum ben. En kötü, Üstinsanın iyiliği için gereklidir. (...) büyük günaha sevinirim ben, onu büyük tesellim olarak gördüğüm için."

Nietzsche, Tanrıyı ve onun ahlaksal yasalarını reddetmesinin ardından insanoğlu için yeni bir ahlak yasasının arayışına düşmüştür. O, Tanrı inancını eleştiren düşünürlerin bile, dinin dayattığı ahlaksal perspektiften uzak bir bakış açısı geliştiremediklerini öne sürmüştür. "Bütün filozoflarımız, gülme isteği uyandıran ağır bir ciddiyetle, ahlak çalışmasına yaklaşır yaklaşmaz (...) ahlaka rasyonel bir temel oluşturmak istediler -ve bugüne kadar her filozof böyle bir temel attığına inandı." (Aktaran: Bernstein, 2010: s.140) diyerek bu düşüncesini dile getirmiştir.

Russell, Nietzsche'nin sadece üstün insana bahsettiği güç arzusunu korkunun bir sonucu olarak tanımlamaktadır. Çünkü korkusuna yenik düşmeyenler, ona göre korktuklarına eziyet etme arzusuna düşmezler yani çılgınca şeyler yapamazlar. Bu sebeple Russell, Nietzsche'nin dünyasını bir kara düşe benzetmektedir. Almanlara büyük hayranlık duyan Nietzsche, üstün insana dair görüşlerini böyle disiplinli yaşam içinde şekillenebileceğini düşünmektedir (Russell, 1972: s:414).

Nietzsche'nin görüşleri II. Dünya Savaşı yıllarında Hitler'in üstün insan propagandaları için zemin oluşturmuştur. Üstün insanın acı ile yoğrulmuşluğu kendi ahlak kanunlarını var etmesi gerektiğine dair inanç ve ahlakın yozlaştığına dair düşünceler, üstün insanların geleceği oluşturacağına dair sebat, Hitler'in propagandaları için de destekleyici düşünceler olarak kullanılmıştır (Cowling, 2018).

Freud, insanın iyi ve kötü gibi kavramları belirlerken neye göre bu kararı verdiğini merak etmiştir. Bunun için insanın kendinde duyduğu suçluluk hissine dikkat çekmiştir.

"İnsan, "kötü" olduğunu bildiği bir şey yapmışsa kendini suçlu (dindar kişilerin ifadesiyle, günahkâr) hisseder. (...) Bu yargıya nasıl varılır? İyi ve kötüye ilişkin kökensel, deyim yerindeyse, doğal bir ayırım yeteneğinin varlığı kabul edilemez. Kötü, genellikle ben için zararlı ya da tehlikeli bir şey olmamakla kalmaz; tersine, benim arzu ettiğim, ona keyif veren bir şeydir. O halde burada yabancı bir etki söz konusudur; neyin iyi neyin kötü sayılması gerektiğini o belirler. (...) Bunu en iyi şekilde, sevgiyi yitirme kaygısı olarak tanımlayabiliriz. İnsan, bağımlı olduğu bir başkasının sevgisini yitirdiğinde kimi tehlikeler karşısındaki güvenliği de elden gider; özellikle de, kendisinden güçlü olan kişinin cezalandırma yoluyla üstünlüğünü kanıtlaması tehlikesine maruz kalır. Yani başlangıçta kötü, karşılığı sevgi yitimi tehdidi olan şeydir; bu yitirme kaygısı nedeniyle kötülükten kaçınmak gerekir. Bu yüzden de kötülüğü yapmış olmak ile henüz yapmamış olmak arasında pek bir fark yoktur. Her iki durumda da tehlike ancak otorite bunu keşfettiği an ortaya çıkar ve otorite her iki durumda da benzer bir davranış gösterecektir." (Freud, 2011: s.62-63).

Freud sevgiyi yitirme kaygısının insanoğlunda vicdan olgusunu oluşturduğunu dile bu sözleriyle getirmiştir. Bunu yaparak her şeyin ölçüsünü insanın sorumluluğuna bırakmaktadır. Freud, kötü ve iyi gibi kavramların toplumsal öğretiler çerçevesinde, bağımlı olunan kişi ya da kurum kapsamında değişkenlik gösterebildiğini de göstermiştir. Bu durumda kötülük bağı olunan otoritenin (din, devlet, yasa, aile, vb.) tanımını doğrultusunda kimliğini oluşturmaktadır (Freud, 2011: s.64).

1.1.2.3. II. Dünya Savaşı Sonrasında İnsanlığa Dair Umudun Zedelenmesiyle, Modern Sonrası Düşünürlerin Kötülüğe Olan Yaklaşımı

Modern sonrası dünyada toplumların kötülükle ilgili algıları da bir nebze evrim geçirmiştir. II. Dünya Savaşı ile beraber bir travma yaşayan insan, ahlaksal kötülüğün sebeplerine dair sosyolojik ve psikolojik araştırmalar yapmaya ve bu yönde görüşler ortaya koymaya başlamıştır.

II. Dünya Savaşı sonrası, kötülük problemine, kötülüğün sıradanlığı isimli çalışmasıyla yeni bir yaklaşım getiren Hannah Arendt, modern çağda sıradan ve öz benliğinden yoksun insanın kitlesel halde yapabileceği kötülükler dikkat çekmiştir. Arendt “İnsan eylemlerinin sonuçları eylemcinin denetimini aşar.” (Arendt, 2018: s.10) diyerek bu düşüncesini desteklemektedir. Arendt’e göre modern dünyada insanın yaşamakta olduğu sistem, onu bir birey olmaktan çıkartarak, sistemin bir çarkı haline getirmekte ve benliğe dair düşüncelerin içini boşaltmaktadır. Auchwitz için bir davaya muhabir olarak giden Arendt, Eichmann gibi insanların suçluluk durumlarını belirlerken garz, kötü niyet gibi faktörlere bakılmaması gerektiğini, kötülük eylemine yani nesnel kötülüğe bu tip değerlendirmeler yapmadan sebep olan insanların daha büyük çapta kötülükler sebep olduğunu savunmuştur (Neiman, 2006: s.314).

“İnsanı insan yapan niteliklerden arındırmak ve sonunda onu eş benzer kuklalardan biri haline getirmek, Arendt’e göre kötülüğün radikal yönünü göstermektedir. Daha önce tarihte hiçbir insan grubu böyle bir suçu işlemeye yeltenmediği için, kötülüğün radikalliği aynı zamanda yeni bir olgudur. (...) Arendt, onu icra eden kişilerin, sorumluların niyetlerini ve motivasyonlarını sorgulamıştır.” (Günel, 2018: s.107).

Çağdaş kötülükte yeni olan bu durumun özelliği, altındaki düşünce biçiminden gelmektedir. Tarih boyunca insanlık birçok katliama sebep olmuştur fakat gaz odaları, katillerin vicdanlarını gördükleri görüntüler ile rahatsız edebilecek durumlardan kurtarmak için tasarlanmıştır. Bu durumu insanların gözünde bu denli acımasız kılan şey, insanlık iddiası ile ortaya çıkartılmış olmasıdır. Daha iyi acısız bir ölüm sunma adı altında sanayileşmiş bu sistem toplu katliam makinesidir (Neiman, 2006: s.294). Bu sistemi döndüren çarklar dışında, insanlara da ihtiyaç

duyulmuştur. Bunlar da makinenin kukla canlılarıdır. Arendt kötülüğün sıradanlığına dair düşüncelerini işte bu sıradan insanlar üzerinde kurmuş ve Eichmann ile ilgili şu sözleri söylemiştir;

“Psikiyatristler Eichmann'ın "çok tehlikeli, doymak bilmez bir öldürme dürtüsünü saplantı haline getirmiş bir insan", "sapık, sadist bir kişilik" olduğunu iddia etmişlerdi. Bu durumda, Eichmann'ın akıl hastanesinin yolunu tutması gerekirdi. İşin daha da kötüsü, Eichmann'ın Yahudilerden hastalık derecesinde nefret ettiği, fanatik bir antisemit olduğu veya birilerinin onun beynini yıkadığı falan yoktu. Hiçbir zaman "kişisel olarak" Yahudilerle bir alıp veremediği olmamıştı; aksine, Yahudilerden nefret etmemek için bir sürü "Özel nedeni" vardı.” (Arendt, 2012: s.36).

Arendt, kötülüğe dair insanı kaygının, kötülüğün sıradan insanlar tarafından gerçekleşmesine dair düşünceleri reddi ile karşılaşmıştır. Ona göre en büyük sorun, insanların kötülüğü uygulayan kişinin psikopatolojik sorunları olan empati duygusundan yoksun sadist olması veyahut davası uğruna bu eylemlerde bulunması gerektiğidir. Başka türlü bir bireyin kötücül bir eylemde bulunmasını insan zihni bir sebebe bağlayamamakta anlam verememektedir. Fakat modernizm ötesi zamanda karşı karşıya kalınan kötülük, tam da böyle anlamlandırılmayan bir kötülük türüdür (Günel, 2018: s.108). Ona göre kötülük, ne somutlaştırılabilen bir şeytan ne de nörolojik bir bozulma sonucu şeytanlaşan insandan gelmektedir.

Ünlü psiko-bilimci Carl Gustav Jung, “Pleroma” adını verdiği görüşünde Tanrı ve Şeytan, gerçekliğin iki yüzüdür. “Gölge ışığa aittir, kötülük de iyiliğe aittir ve vice versa” Onu tamamlayan karanlık olmazsa, ışığın iyiliğini ayırımsayamayız (Aktaran: Russell, 2001: s.351).

“Biz, geçmişimizi yani, arzuları ve duyularıyla birlikte o ilkel ve düşük nitelikli kişiyi beraberimizde taşıyoruz. Ve ancak çok büyük çaba göstererek bu yükten kendimizi kurtarabiliriz. Bir nevroz durumunda ise, kesinlikle çok yoğun bir gölgeyle uğraşmamız gerekecektir. Eğer nevroz vakasının tedavisi isteniyorsa, bireyin bilinçli kişiliği ile gölgesinin birlikte yaşayabilmesinin bir yolu bulunmalıdır.” (Jung, 1998: s.82,83).

Jung, Tanrı ve Şeytan’ı mit olarak nitelendirmektedir; ancak Jung’a göre mitler psikolojik gerçekliği yansıtmaktadır. Kötü ruhların insan ruhunu ele geçirmesine yönelik durumları ise insanın içindeki karanlığın, kişinin dengesini sağlayan ego’nun yerini alması sonucu bunun bir nevroza sebebiyet vermesi olarak açıklamaktadır. Jung, Şeytan’ın kendine özgü arketiplerle bağlı olduğunu savunuyordu:

“Acı çekme yoluyla bilgeliği öğrenen Bilge Yaşlı Adam; bizlere us ötesi bilinçdışı hakkında bilgiler sunan tanrısal haberci Hermes ya da Düzenbaz; anima ya da animus erkeğin bastırılmış kadın yüzü ya da kadının bastırılmış erkek yüzü; birliği ve bütünlüğü, başlangıcı ve sonu, karşıtların birliğini temsil eden yılanı ya da ourobouroz ve Jung’un verdiği adla Gölge.” (Russell, 2001: s.349).

Jung’a göre modernizm sonrası çağda kötülüğün kaynağı inanca olan ilginin azalmasıyla yaşanan sosyal nevrozlardır. Toplum tutunacak bir imge bulamadığında bu toplumsal olarak insanları yok oluşa ve anemiye sürüklemektedir.

“Eğer sıradan kişiler Tanrı fikrini kaybederlerse bir şey olmaz -en azından hemen ve kişisel bazda. Fakat sosyal açıdan bakıldığında, kitleler salgın halinde akıl hastalıkları geçirmeye başlar. Şimdilerde bu salgınlardan oldukça çok sayıda görüyoruz.” (Jung, 1998: s.92).

Kötülüğü kültür endüstrisi üzerinden değerlendiren Adorno, var olan sistemin iyi bir yaşam olduğunu öne süren sistem yöneticilerinin, özgüllüğü ve kültüre dair özgün öğeleri yok ederek, nedensellikten ve düşünce eyleminden uzak bir toplum yarattıklarını söylemektedir. “İnsanların beynine çakmaya çabaladığı düzen kavramları daima statükonun kavramları olmuştur. Onları kabul edenlerin gözünde hiçbir anlamları kalmasa bile, sorgulanmaz, çözümlenmez, diyalektik olmayan bir şekilde varsayılmış olarak kalırlar.” diyerek Adorno modern ötesi zamanda yaşayan bireyin, aynı zamanda içinin boşaltıldığını ifade etmektedir. Ona göre “Hiçbir kötülük, kötülük olarak tarif edilmekle çözülememiştir” onu çözmek için eyleme geçmek, eyleme geçmek için öncelikle kültür endüstrisinin sebep olduğu düşünme kifayetsizliğinden kurtulmak gerekmektedir (Adorno, 2005: s.145).

Jim Garrison, (1921) Hiroşima’yı kötülük kavramına dair düşüncelerin dönüşümünün işareti olarak görmektedir. Ona göre, Hiroşima’yı kabullenen ve sıradanlaştıran, hiçbir görüş geçerli sayılmamalıdır. “Hiroşima’yla yüzleşmek Tanrı’nın karanlık yüzüyle yüzleşmektir.” (Russell, 2001: s.403).

Baudrillard, sanal küreselliğin boyunduruğu altındaki modern dünyada, olguların kendi varoluşlarını diyalektik üzerinden anlamlandıramayacaklarını söylemektedir. Dünyayı kapsayan teknoloji ağı ile aynılaşan toplumun içinde birey, bu sanal ağın dışına çıktığında karşıtlık oluşturmamakta, yalnızca sistemin dışında kalan önemsiz, garip bir varlık olmaktadır. Aynılaşan bireyler sistem içinde

mücadele edilmesi veyahut bastırılması gereken biri olarak görülmemektedirler. Sistemin karşısında duracak bir başka sistem olmadığını, varsa bile bu karşıtlığın nerede olduğunun bilinmediğini ileri süren Baudrillard; bu durumun kavramları tanımlarken kendi kendine gönderme yapan bir sarmal oluşturduğunu söylemektedir. Olgular düşüncedeki ilk hallerinden uzaklaşarak, görünürde var olan şeylere dönüşmektedir. Bu görüşe göre, iyilik olgusunu tarif ederken, zıttı olan kötülüğün yoksunluğundan söz edilememektedir. Sanal egemenliğin olduğu modern düzende “iyilik” gerçek anlamda var olamamaktadır; ancak sanal bir hayal olarak varlığını göstermektedir. Sanal düzenin bireyi hem köle hem de suç ortağı yaptığını ve doğrudan bir iktidar kaynağından mahrum olduğunu belirten Baudrillard; bu şartlarda iyi ya da kötü olan hiç bir durumdan kimsenin sorumlu tutulamayacağını belirtmektedir (Baudrillard, 2012: s.26,31).

Velioğlu, Baudrillard’ın bu görüşüne dair yorumunda Baudrillard’ın; modern dünya düzeninde kötülüğün, iyilik sıfatları altında kendini kamufle ettiğini ve insanları bu şekilde aldattığını ifade etmektedir. Baudrillard ve birçok düşünür, insanların soyutlaştırılmış, sanal bir kötülüğe karşı daha duyarsız olduğunu ve kötülüğü özümstediklerini savunmaktadır (2017: s.102). Modernite, insanın anlam arayışında zaman ve mekânla olan bağını bozarak kötü ve iyiye dair kavramların içini boşaltmıştır.

Petru Dimitriu “Bilinmeyen Bir Tanrıya” adlı eserinde modern dönemde Şeytan’ın varlığının reddi, insanın kötüye dair sorumluluklarından kaçışını göstermektedir. “Bu, yalın anlamda, Kötülüğün kişiselleştirilmesinin bir yadsınışı değil (...) suç işleme niyetinin, suçluluğun ve günahın yadsınışıdır.” Kötülüğün genetik ya da çevresel etkiler sonucunda oluşumuna dair araştırmaları da bir kaçış olarak nitelendirmektedir. İnsanın özgür iradesi ile kötü ve iyiyi ayırt etme ve ahlaklı olma yetisi olduğunu savunan Dimitriu insanı bir makineden ayıran yegâne şeyin kötülüğün varlığı ve onu ayırt etme yetimiz olduğunu söylemektedir (Russell, 2001: s. 405).

1.2. İLKEL ÇAĞLARDA İSKANDİNAV TOPLUMUNDA PAGAN İNANIŞI OLARAK MİTOLOJİ VE KÖTÜLÜK İLİŞKİSİ

Tüm inanç sistemlerinde iyiye mutlak inayet söz konusu olsa da, kendi içlerinde bir zıddiyet unsuru oluşturmuşlardır. Bu inayetin karşıtı olarak kötülüğü barındıran varlıklar, düalist inançlardan önce de var olmuştur. Fakat tüm karşıtlıkların bir araya toplandığı bir figür aracılığıyla somutlaştırılmamıştır. Pagan toplumlarda, çoğunlukla iyilik yapan veya genelde kötülük yapan tanrılar vardır. Ama bir tanrı çoğunlukla kötü olarak anılsa da iyi özellikler taşıyabilmekte ya da iyilikleri ön planda olsa da başka bir mit içinde kötülük yapmayı seçmektedir. Tanrılar ve onlara ibadet, onların iyilikleri ve kötülüklerinden ziyade, insanların o dönemde neye ihtiyaç duyduklarıyla ilintili olmuştur. Bu sebeple insanlarla tanrılar arasında pragmatik bir ilişki olduğu görülmektedir. Savaşa giden bir asker, savaş tanrısına dua eder; deniz kenarında bir kasabada deniz tanrısının tapınağı en büyük tapınaktır. Çünkü insanlar her şeyin tanrılar tarafından onlara verildiğine inanmaktadır. Ve onlara ait olan şeylerin de tanrılarının sahip olduğu gibi efsane barındıran, bir süreçten geçmesi gerektiğini düşünmektedir (Altunay, 2016: 30-35).

Hume insanın metafizik algısıyla ilgili şöyle bir açıklama yapmaktadır;

"İnsanların, bütün varlıkları kendileri gibi düşünmek, her nesneye, yakından görüp bildikleri ve içlerinden duydukları nitelikleri yüklemek yolunda evrensel bir eğilimleri vardır. Ayda insan yüzleri, bulutlarda ordular görürüz; deney ve düşünce onları düzeltmezse, doğal bir yönsemeye, bizi üzen ya da sevindiren her şeye kötü yahut iyi niyet yakıştırırız." (Hume, 1995: s.41,42).

İlkel toplumlarda din, çağımızdaki din anlayışından çok daha farklı bir mana barındırmaktadır. İlkel toplumlarda her şeyin başı ailedir. Aile ise din ile tümleşmiş bir kurum olarak görülmektedir. Din günümüz toplumlarındaki toplum içinde ayrı bir kurum olmaktan öte, toplumla bütünleşik, iç içe bir halde var olur. Bütün toplumsal veya bireysel faaliyetler din ile ilintilidir. Aile dini bir kurumdur. Misal ilkel toplum olmaktan sıyrılmaya başlamış Roma'da bile bir kadın evlendiğinde aile tapınağı ile olan ilintisi kesilerek, kocasının ailesinin tapınağında ibadet etmeye başmaktadır (Berger, 1995: s.437-438).

Freud inancın, tarihsel izini ailesel bağlarda ve normlarda aramıştır. “Dinin Kökenleri” adlı kitabında, inanç olgusunun toplumda iki temel kavram üzerinden şekillendiğini vurgulamaktadır. Bunlardan biri totem, öteki ise tabudur. Freud tabunun şiddetli şekilde arzu edilen, bir şey olduğunu savunur. Ve vicdan olgusunun, tabu bilinci sayesinde şekillendiğini söylemektedir. Totemleri ise saplantılar olarak dile getirmektedir. Bu saplantılara en büyük örnek olarak dini törenleri öne sürmektedir. Totemler, ilkel toplumlardan kuşaktan kuşağa aktarılır, o klanı koruyan kollayan bir semboldür, o soyun atasıdır ve onlara güç verdiğine inanılır. Toteme aykırı bir harekette bulunan birey yaşadığı toplumca cezalandırılmaktadır. Freud, bu incelemesini yaparken, Avustralya’daki ilkel kabileleri ele alarak onların totem ve tabu ilişkisi üzerinden tezini savunmuştur (Freud, 1995: 55-92).

Freud, dinsel inancın doğanın insana uyguladığı güce karşı geliştirdiği nevrotik bir tepki olduğundan ve ölüme dair korkuyu insanın bu şekilde yendiğinden bahsetmektedir. Freud’a göre “dini fikirler” “kişinin henüz kendi adına keşfetmediği, dış (veya iç) gerçekliğin olguları ve koşulları konusunda ondan inanması beklenen öğreti ve savlardır.” Freud’a göre din, inanç odaklı varsayımlarla şekillenen hayaller ve yanılgılardır. Aslında çoğu psiko-bilimci, Tanrı ve Şeytan’ı, ruhun izdüşümü, bilinçaltının dışavurumu olarak nitelendirilmektedir. Sonradan Freud, Şeytan imgesine dair görüşlerini çocuğun ebeveynlerine duyduğu bastırılmış nefret ve ölüm korkusu olarak konumlandırmıştır (Russell, 2001: s.340,341).

Jung’a göre, ilkel insanın bilinçdışı ruhsal deneyimlerini, gerçek dışı bir yolla ifade etmesi, mitosları oluşturmuştur (Altunay, 2016: 132). Jung, Şeytan’ın Freud’un öne sürdüğünden daha güçlü bir kavram olduğunu savunmaktadır. O yalnızca kişiliğe dair bastırılmış duyguların ve istencin dışavurumu değildir, bunun yanında kendine özgü ve zamanın ötesinde toplumlara ait evrensel bir bilinçaltının yansımasıdır (Russell, 2001: s.349).

Kötülük olgusu tek tanrılı dinlerdeki kadar belirgin şekilde tek bir varlığın üzerinde simgeselleştirilmemekle beraber, ilkel inanışlarda da görülmektedir. İskandinav mitolojisindeki Loki, Kurt Fenrir, Hel ve buz devleri; Yunan mitolojisinde, Hades gibi birçok örnekleri bulunmaktadır. Mitler, doğüstü kişiler olaylar ya da eylemlere dair genel kanıları somutlaştıran anlatılardır. Bu anlatılar

insana dair ögeler taşır, çünkü insan kaynaklıdır. Kötülük olgusu da insana dair bir öge olarak anlatılarda karakterler, olaylar veya eylemler üzerinden kendini görünür kılmaktadır (Page, 2013: s.9).

“Sisteminizdeki en büyük güç olan o psikolojik gerçek tanrıdır, çünkü tanrı denen şey ezici üstünlükte bir psişik faktördür her zaman. Tanrı, ezici bir faktör olmaktan çıkar çıkmaz, sadece bir isim olarak kalır. Özü ölür ve gücü kaybolur. Eski tanrılar prestijlerini ve insan ruhu üzerindeki etkilerini niçin kaybetmiştir? Bunun nedeni Olimpos dağı tanrılarının sürelerini doldurmuş olmaları ve yeni bir gizemin başlamasıdır: tanrı, insan olmuştu.”(Jung, 1998: s.86,87).

Kötülük, tek tanrılı dinler içinde ele alındığında niçin ve nasıl var olduğu sorusuna insanın kötülüğü Şeytan’dan aldığı düşüncesi dikkat çekmektedir. Şeytan, insanları kötülük yapması için kandırmakta, ruhlarını ele geçirmekte ve dünyadaki kötülüğü çoğaltmaya çalışmaktadır. Bu sebeple, tüm kötülüklerin ve felaketlerin başında Şeytan yer almaktadır. Şeytan bu yükümlülüğü sebebiyle günah keçisi olarak isimlendirilmektedir (Messadié, 1999: s.403). Escher, 1921 yılında yaptığı “Günah Keçisi” isimli eserinde Şeytan’ı, Tanrı’nın gölgesi, Tanrı’nın karanlık yüzü olarak tasvir etmiştir (Russell, 1999: s.15).

1.2.1. İskandinav Mitolojisine Genel Bakış

Mitoloji, tarih öncesinden kalma yazılı kaynakların ve çeşitli materyallerin aktardığı kadarıyla bilinen, pagan inancının ve düşünme biçiminin tümüdür (Tecimer, 2006: s.22). Tüm inanç sistemlerinde doğüstü bir varlığın gücüne inanılmaktadır. Pagan inanışlarında da durum farklı değildir. Pagan kelimesinin esas manası “köylü” demektir. Fakat zamanla kelime ilk anlamını kaybetmiş ve tek tanrılı dinler haricindeki inanışlara sahip olanlar için kullanılmaya başlanmıştır. Pagan sözcüğünün teistler tarafından aşağılama ifadesi olarak ilk sarf edilişi, dördüncü yüzyılda Hıristiyan inancının Roma İmparatorluğu tarafından kabulüyle başlamıştır (Altunay, 2016: s.17).

Mitolojik varlıklara dair inançlar, pagan kültürüne bağlı inançlardır. Her ulus kendine ait bir mitoloji geliştirmiştir. Araştırma kapsamında ele alınan mitoloji ise Kuzey Avrupalı halkların inandığı mitleri konu almaktadır. Kuzey Avrupa mitleri

Germen asıllıdır ve haklarında üç adet temel kaynak bulunmaktadır. Bunlardan ilki “Nazım Edda”dır. Bu kraliyete ait el yazması, İzlanda’ya aittir ve İzlanda’nın Hıristiyanlık inancını kabulünden üç yüzyıl sonra kaleme alınmış, 13. yüzyıla ait anonim bir eserdir. Bu eser 1971 yılında yapılan anlaşmaya kadar uzun yıllar Danimarka’nın Kopenhag şehrinde saklanmıştır (Page, 2013: s.19). İkinci kaynak, “Nesir Edda” isimli eserdir. Bu kitap Norveç Kralı Hakon Hakonarson’a casus olarak hizmet veren, Snorri Sturluson tarafından kaleme alınmış bir kılavuz kitaptır. İki yüzyıl önce kaybolmuş mitolojik inanca dair yazılan şiir ağırlıklı bu kitap, genç şairlere yol göstermek ve mitolojiye dair bilgileri doğru şekilde aktarmak için yazılmıştır (Sturluson, 2018: s.11). Bununla beraber bir Hıristiyan olan Snorri, mitleri kaleme alırken ilkel bir antropoloji ile yola çıkarak, İskandinav mitolojisindeki tanrıların, aslında Asya topraklarında, günümüzün Türkiye topraklarında yer alan Troya’dan göç eden gerçeküstü güçlere sahip kahramanlar olduklarını söylemiştir. Bu kahramanların cehalet sebebiyle kutsanarak tanrı mertebesine taşındığını belirtmiştir (Page, 2013: s.30). “Nesir Edda” Vikinglerin günlük yaşamı, giyimi, dini törenleri gibi konular hakkında da birçok bilgi vermekte ve doğal felaketleri o zamanki insanların tanrılar ile nasıl bağdaştırdığını anlatmaktadır (Sturluson, 2018: s.15). Üçüncü önemli kaynak ise, “Skald Şiirleri”dir. Bu eserin şairleri bellidir ve 19. Yüzyılda kaleme alındığı düşünülmektedir. Yazılan şiirler döneme ait bilgiler de barındırmaktadır. Ortaçağın sonlarında Hıristiyanlığın ve Roma edebiyatının eserleri bu bölgeyi etkileyene kadar runik harfler ile kaleme alınmıştır (Page, 2013: s.38).

1.2.1.1. İskandinav Mitolojisine Göre Yaratılış

İskandinav mitolojisini ele alan üç ana kaynak haricinde günümüzde bu mitleri alan birçok kaynak bulunmaktadır. Yaratılışa dair mit anlatılırken hepsinin ortak noktaları alınarak aktarılmıştır.

Bu mite göre, başlangıçta hiçbir şey yoktur. Gökyüzü, yıldızlar, toprak yoktur. Kuzeyde karanlık, soğuk ve sisli âlem, Niflheim, güneyde ise kor ateşlerle durmadan yanan Muspellheim vardır. Nilfheim’in karanlığında Muspell ışıktır, puslar diyarının buz tuttuğu yerde onun erimiş lavları vardır” (Gaiman, 2018: s.29). Nilfheim’dan

gelen buzlar ve Muspellheim'den gelen ateşler, Ginungagap adı verilen uçurumda bir araya gelmiştir. Burada birbirine karışan iki maddeden bir buz canavarı olan Ymir ve Audhumbla isimli inek meydana gelir. İnek, yalayarak buzdan bir insan çıkartır (Holland, 2016: s.25). Audhumbla'nın, buzdaki tuz ve kırağıyı yalayarak beslenirken üç günde çıkardığı bu adam ilk tanrıdır (Bulfinch, 2011: s.330). Adı Buri'dir. Buri, Ymir'in dev çocuklarından birini kendine eş olarak alır ve Bor adında bir oğulları olur. Bor, bir dev kızı olan Bestla ile evlenir. Bu evlilikten üç erkek evlatları Ve, Vili ve Odin doğmuştur (Gaiman, 2018: s.31). Ve, Vili ve Odin Niflheim ve Muspellheim arasındaki hiçlikte yaşamak dışında bir şeyleri olmadığını fark eder ve dev Ymir'i öldürerek ondan dokuz diyarlı âlemi yaratırlar. Ymir'in bedeninde yeri, kanından denizleri, kemiklerinden dağları, saçlarından ağaçları, kafatasından gökleri ve beyninden bulutları yarattılar. Sonra Odin, güneşi ve ayı gökyüzüne yerleştirmiştir (Bulfinch, 2011: s.330). Ay ve güneşi sürekli olarak kovalayan iki kurt bulunmaktadır. Ay'ı kovalayanın ismi Hati, güneşi kovalayan ise Skoll'du. Odin aynı şekilde gece ve gündüzü de göklere gönderdi. Gökyüzünde iki at arabası bulunmaktaydı. Hrimfaxi isimli at geceyi, Skinfaxi ise gündüzü taşıyordu (Holland, 2016: s.64).

İskandinav mitolojisinde âlem, Yggdrasil isimli ağacın dalları ve kökleriyle birbirine bağlı dokuz diyardan oluşmaktadır. İlk diyar, yaratılıştan önce de var olan Niflheim karanlık diyarıdır. Yggdrasil'in köklerinin bir kısmı onu sarmalar. Niflheim karanlıkların diyarıdır ve ortasında durmadan köpüren Hvergelmir isimli kaynak bulunmaktadır. İkinci diyar, buz ve dağ devlerinin yaşadığı, Jotunheim'dır. Mimir'in bilgelik kuyusu Jotunheim'ın derinliklerinde yer alır. Üçüncü diyar, Asgard, Aesir diyarıdır. Burası tanrıların diyarı ve Odin'in evi Valhalla buradadır. Yggdrasil ağacının en tepesinde yer almaktadır. Dördüncü diyar Alfheim, ışık elflerinin yaşadığı diyardır. Bu elfler yıldızlar kadar güzeldir. Beşinci diyar, Nidavellir ya da Svartalheim olarak bilinen cücelerin veya karanlık elflerin yaşadığı dağ altında yer alan diyardır. Burada cüceler benzersiz icatlar yapmaktadır. Altıncı diyar, Vanaheim, Vanir halkının yaşadığı diyardır. Vanaheim'da yaşayanlar da Asgard da olduğu gibi tanrıdır. Asgard ile aralarında bir barış antlaşması vardır. Yedinci Diyar, Muspellheim, ateş diyarıdır. Burada dünyanın sonunda yerinden hareket ederek savaşa katılacak Surtr isimli yaratık kılıcıyla beklemektedir. Sekizinci

diyar adını oranın hükümdarından alan Hel'dir. Yiğitçe savaşarak ölmeyenler öldüklerinde Hel'e gider. Dokuzuncu diyar ise Midgard'dır. Burası insanların yaşadığı yerdir. Kadın ve erkekleri denizin ötesindeki Jotunheim'dan korumak için Odin, Midgard'ın etrafındaki denizlere Ymir'in kirpiklerinden surlar örmüştür (Gaiman, 2018: s. 39,40). Asgard ile Midgard arasında sadece tanrıların kullandığı Bilfröst adında bir köprü yer almaktadır. Tanrılar haricinde bu köprüyü hiçbir varlık kullanamaz. Sturluson Edda da Bilfröst'den şöyle bahsetmektedir; "Görmüş olmalısın, hani şu sizlerin "Gökkuşağı" olarak andığı, Üç renkten oluşur, çok güçlü ve marifetlidir ve zanaatkârlığın birçok örneğinden çok sihir sanatıyla doludur" (Sturluson, 2018: s. 43). Yggdrasil ağacının köklerini sulayan üç kökünü sulayan bir pınar bulunmaktadır. Bu köklerden biri Asgard diyarına uzanmaktadır. Asgard'a uzanan köklere bakmak için kabul edilen üç kader tanrıçası Norn vardır. Bunların isimleri Urd (geçmiş), Verdandi (şimdi) ve Skuld'dur (gelecek). İkincisi Jotunheim'daki Mimir'in bilgelik kuyusuna uzanır. Üçüncüsü ise Niflheim diyarında ejderha Nihogg tarafından karanlıkta kemirilir durur (Bulfinch, 2011: s.331).

Ve, Vili ve Odin Midgard'ı yarattıktan sonra burada yaşayacak bir varlık yaratmak istemişlerdir. Bunun için denizin kıyıya taşıdığı bir diş budak ağacı ve bir karaağaç kütüğünü alarak kuma dik şekilde koyarlar. Odin, bu kütük parçalarına hayat üfler, Vili, irade, akıl ve fikir armağan eder Ve ise kütükleri oyarak onlara insan silueti verir. Böylece ilk kadın ve erkek var olur. Tanrılar, kadına karaağaç anlamına gelen Embla, erkeğe ise dişbudak anlamına gelen Ask ismini koyar. Ask ve Embla, tüm insan soyunun atası olmuştur (Gaiman, 2018: s. 34).

İskandinav mitolojisinde yaratılışa dair bunları anlatmaktadır. Âlem, dokuz diyardan oluşmakta ve Yggdrasil ağacı ile birbirine bağlanmaktadır. Ve, Vili ve Odin, yaşamın sürdüğü bu alêmi Ymir adındaki devlerin atasını yenerek onun bedeninden yaratmıştır.

1.2.1.2. İskandinav Tanrıları

Araştırma kapsamında İskandinav mitolojisindeki tanrılardan en önemlilerine yer verilmiştir. Bunun sebebi 13. yüzyıla kadar yazılı bir kaynağın olmadığı bu pagan dininde, önemli olarak görülen tanrılar dışındaki varlıklar hakkında isimleri haricinde pek fazla bilginin bulunmamasıdır.

1.2.1.2.1. Odin

Odin, tanrıların en eskisi, en yücesi ve en güçlüsüdür. Birçok isim ile anılmaktadır. Bunlardan bazıları, “Hepimizin Babası” (Allfather), “Katledilmişlerin Babası” (Valfadr), “Oyunbaz” (Kialarr), “Zaferin Babası” (Sigfodr), “Ateş Gözlü” (Bàleygr), “Darağacı Tanrısı” (Hangagud) olarak geçmektedir. “Allfather” ismini almasının en önemli sebebi kardeşleriyle beraber tüm âlemi yaratması ve insanoğluna hayatı onun vermesidir. Snorri, Odin’i kendi isimlerinde bahsettirerek şöyle yazmıştır (Page, 2013 s.62);

“Kendime Grim derim ben,
Ve Ganglari,
Herian, Hialmberi,
Thekk, Thirdi,
Thunn, Unn...”

Ayrıca Odin sıklıkla “Wotan” ismiyle de anılmaktadır. Bu isim hiddetlenme, öfke anlamına gelmektedir. Odin’in “Darağacı Tanrısı” (Hangagud) ismini alma sebebi Yggdrasil ağacında dokuz gün kendini ayağından asıp baş aşağı sallandırarak vücudu kendi mızrağı ile delik deşik edilirken aydınlanma yoluna girmesidir. Böylece tanrıların en bilgisi olmuştur. O yazıyı icat ederek insanlara hediye etmiştir. Runik harflerle şiirler yazma meziyeti vardır (Öztürk, 2016: s.901). Bilgi onun için her şeydir. O şairlerin, kralların, büyünün ve savaşçıların tanrısıdır. Çok eski dönemlerde Jormungard’a gidip dayısı Mimir’in kimse ile paylaşmadığı bilgelik kuyusundaki sudan içmek istemiş. Mimir bir gözünü kuyuya atması karşılığı ona tek seferliğine bu imkânı tanımıştır. Onun tek gözü vardır ama kâinattaki olmuş, olan ve olacak olan her şeyi görme yetesi kazanmıştır (Gaiman, 2018: s.46). Gurgnir isimli mızrağını hep yanında taşır ve Gurgnir ile savaşırken hiçbir zaman yenilmez. Hugin

(akıl) ve Munnin (hafıza) isimli kuşları ona her diyardan haberler getirir (Page, 2013 s.69). Runları okuyarak büyü, tılsım yapma becerisine sahiptir ve kâinattaki en güçlü savaşçıdır. Annelik ve evlilik tanrıçası Frigg'den Balder, Hod ve Hermod isimli çocukları olmuştur. Ayrıca tanrıça Jord'dan Thor adındaki oğlu ve Grid isimli devden Vidar adında başka bir oğlu olmuştur. Odin'e taparken yapılan ayinlerde insanlar kurban edilmiş bazı ayinlerde mızrakla bazılarında ise ağaca asılarak bu ayin gerçekleştirilmiştir. Bir kehanete göre Odin, Ragnarök günü, Fenrir tarafından yutulurak ölecektir (Öztürk, 2016: s.901).

1.2.1.2.2. Thor

Thor, adil ve dürüst bir tanrı olarak bilinmektedir ama biraz saf bir tanrıdır. Megingjord isimli kemerin kudreti savaşta onu en kuvvetli tanrı yapmaktadır. Mjollnir isimli çekici ile birçok devi yenmiş ya da katletmiştir (Gaiman, 2018: s.23). Yıldırım, yağmur ve tarım tanrısıdır. Kızıl saçlı ve sakallı olan bu tanrı oldukça güçlüdür. Thrugvan isimli ülkede yaşamını sürmektedir. Bilskirnir (şimşek) isimli evinde bereket tanrıçası olarak bilinen karısı Sif ile yaşamaktadır (Öztürk, 2016: s.1033). Thor'un iki oğlu vardır. Bunlar öfkeli Modi ve güçlü Magni'dir. Thor, Asgard'ın koruyucusudur (Gaiman, 2018: s.24). Thor iki tane tekeye sahiptir bunların isimleri Diş-Gıcırdatan ve Diş-Gocurdatan'dır. Bu tekeler Thor'un arabasını sürerlerdi. Snorri, Thor'un Aesir'in en önemli tanrısı olduğunu ve Odin'in oğullarından en büyük saraya sahip olanın o olduğunu yazmıştır (Sturluson, 2018: s.52). İskandinav toplumu Hıristiyanlığın kabulünden sonra dahi Thor'a tapınmaya ve tapınaklarını ziyaret etmeye devam etmiştir. 11. Yüzyılda ise Kral Olaf bu tapınakları yıktığı için kilise tarafından aziz ilan edilmiştir. Meşe ağacı ile sembolize edilen bu tanrı, Ragnarök'de Dünya Yılanı ismiyle de anılan Jormungand'ı öldürecek fakat zehirlendiği için yaşamını yitirecektir (Öztürk, 2016: s.1033).

“Dünya balığı şiddetle çekildi geri,
Ullr'un Hısmı'nın sıkılmış o yumrukları
Atılır dışarıya küpeşteden
Köprü'nün kalasları paramparça kalırdı.
Güçlü zalimin korkutucusu
Sağ elinde sallardı çekicini...

Thor savaştı Asgard için cesurca
Ve Odin'in takipçileri için.”
(Sturluson, 2018: s.116).

Thor ile ilgili birçok mit bulunmaktadır. O İskandinav mitolojisinin güçlü kahramanı, ustalık, cesaret ve emeğin sembolüdür. Buz devleri ondan korkar. Atıldığı maceraların çoğunda Jotun halkı ile savaşmış ve onları yenmiştir.

“Acımasız Yok edicisi
Devler halkının,
Hazırdaki önkollarıyla yakaladı
Ağır kızıl-sıcak demiri.”
(Sturluson, 2018: s.117).

1.2.1.2.3. Freyja

Freyja, aşk, savaş, zevk, doğum, bereket, sihir, ölüm tanrıçasıdır. Erkeklerle karşı koyamamasıyla bilinmektedir. Odin'in sevgilisi olduğu düşünülmektedir. Bu sebeple kendisine “dişi keçi” lakabı takılmıştır. Şahin tüylerinden bir pelerine sahiptir. Bu pelerin, giyen kişiye kılık değiştirerek uçma yeteneği kazandırmaktaydı. Bu sebeple Loki bir mitte bu pelerini Freyja'dan çalmıştır. İki kedi tarafından çekilen bir araba ile ya da Hildeswin isminde altın postlu bir domuza binerek seyahat etmektedir (Öztürk, 2016: s.468,469). Snorri, Freyja'nın insanların duasına en çok yanıt veren tanrı olduğunu söylemiştir. İnsanların refahı ve düzeni için uğraşan bu tanrıça, aynı zamanda Odin gibi Fòlkvangr denen evine savaşta cesurca ölenleri seçip alırdı (Sturluson, 2018: s.55);

“Fòlkvangr olarak bilinirdi,
Freyja'nın hüküm sürdüğü yer,
Saraydaki tahtı için
Katledilenlerin yarısını
Hergün o belirlerdi
Diğer yarısını da Odin.”

1.2.1.2.4. Frigg

Frigg, Odin'in eřidir. Ařk, bereket, evlilik, annelik tanrıçasıdır. Thor, Try, Balder (Baldr), Hod (Hodr), Bragi ve Hermodhr'nin annesidir. Vanirli sadık bir eř olan Frigg ile Freyja sık sık karıřtırılmakta ya da karıřlařtırılmaktadır (Öztürk, 2016: s.769). H.R. Ellis Davidson bu konuyla ilgili řunları söylemektedir (Aktaran: Holland, 2016: s.41);

“Asgard'ın iki ana tanrıçası aslında aynı ilahenin iki yönünü ortaya koymaktadır ve bu Yakındoęu'daki anne ve sevgili olarak ortaya çıkan iki yönlü özellięi ile paralellik göstermektedir. Kimi zaman bu rollerin ikisi tek bir tanrıça özelliklerinde birleřebilir. Ama farklı özelliklerin farklı isimler altında temsil edilmesi daha yaygındır... Burada eř ve anne, sevgili ve metres, saf ve güzel bakire gibi kadınlık özellikleri yan yana karřımıza çıkmaktadır.”

1.2.1.2.5. Balder (Baldr)

Balder (Baldr), iyilik, masumiyet, güzellik, barıř, ıřık ve adalet tanrısıdır. Genellikle güneř ile iliřkilendirilmektedir. Beyaz tenli ve çok güzel bir tanrıdır. Odin ve Frigg'in oęludur. Nanna adında bir eři vardır. “Hringham” adında kocaman bir gemiye ve “Bleidablik” isminde bir eve sahiptir (Öztürk, 2016: s.242). Engin ıřık anlamına gelen “Bleidablik” tertemiz, barıř ve adalet dolu bir yerdir (Sturluson, 2018: s.53);

“Bleidablik olarak bilinir,
Baldr'ın olduęu yer,
Kendisine saray yaptırmıř,
Bu arazide,
Bildięim kadarıyla orada,
Her řey yolundaymıř.”

Balder, bir gece rüyasında öleceęini görür. Uyandıęında bu alameti annesine anlatır. Bu alamet üzerine annesi Frigg her řeyden Balder'e zarar verilmemesi üzerine yemin istemek için uzun bir yolculuęa çıkar. Bu yolculuk sırasında tüm varlıklardan oęluna zarar vermemesi için yemin ister. Sadece küçük bir ökseotunu mühim bulmadıęı için yemin istemez. Frigg saraya geri döndüęünde kendinden emin řekilde hiçbir řeyin oęluna zarar vermeyeceęini beyan eder. Tanrılar bu haber

üzerine denemek için Badr'a bir şey fırlatır. Frigg'in ricasının işe yaradığını gören Asgard halkı daha sonra eğlenmek amacıyla sürekli buldukları her şeyi Baldr'ın üzerine fırlatmaya başlarlar. Loki bu duruma sinir olur. Eğlenceyi bozmak için bir yol arayan Loki yaşlı bir kadın kılığına girerek Frigg'in ağzından laf almaya çalışır. Frigg yaşlı kadına küçük ökseotundan bahseder. Bunu öğrenen Loki, ökseotunu bularak ondan bir ok yapar. Baldr'ın kardeşi kör tanrı Hodr eğlencenin dışında köşede oturmuş kahkahaları dinlemektedir. Dışlanan Hodr eğlenceye katılmadığı için mutsuzdur. Bunu fark eden Loki Hodr'ın yanına giderek ona eğlenceye katılmasında yardım edeceğini söyler. Ona fırlatması için bir ok verir ve Baldr'ın bulunduğu yeri kendisinin göstereceğini böylece hedefi şaşırmayacağını söyler. Loki Hod'u azmettirerek bu oku Balder'e fırlattırır. Balder oracıkta ölür. Hodr kimsenin gülmemesinden bir şeylerin kötü gittiğini anlar. Loki ise kaçarak ortadan kaybolur. Tanrılar büyük bir yasa boğulur. Balder'in ölümü Ragnarök'ün habercisidir(Öztürk, 2016: s.243).

1.2.1.2.6. Heimdall

Heimdall, ışık tanrısı olarak bilinmektedir. O tanrılarının gözcüsüdür ve Bilfröst denen köprüde nöbet tutmaktadır. "Gjallarhorn" isminde bir boru üfleyerek tehlike durumunda ya da önemli bir olayda Asgard halkına haber vermektedir (Öztürk, 2016: s.538). Heimdall dokuz kadının aynı çocuğa gebe kalmasından doğmuştur. Onun "Halliinskidi" (Koç) ve "Gullintanli" (Altın Dişli) diye iki ismi daha bulunmaktadır. "Gulltopp" isimli bir ata sahiptir. O kuşlardan daha az uyumaktadır. Evrende olan her şeyi görme ve duyma yetisine sahiptir. Heimdall'ın "Kafa" adındaki kılıcı şöyle anlatılmaktadır (Sturluson, 2018: s.56,57);

"Himinbjörg diye anılırdı,
Ve işte Heimdallr dedikleri,
Tüm kutsal yerleri yönetir.
İşte tanrılarının koruyucusu,
Misafirhanesinde rahatça içer,
Afiyetle yemeğini yer
Sonra kendisiyle ilgili
Himdalar-galdr'da şunu söyler:
Dokuz anadan bir evladım,
Dokuz kız arasında bir oğlanım."

1.2.1.2.7. Hod (Hodr)

Hod (Hodr), güçlü ve meziyetli bir tanrıdır. Tanrılar onun adını pek fazla anmamaktadır. Onun el becerisi hem tanrılar hem de insanlar dünyasında kendini göstermektedir (Sturluson, 2018: s.57). Hodr, Frigg ve Odin'in oğludur. Kışı, karanlığı temsil eden Hodr kör ve çok güçlü bir tanrıdır. Aesir halkı onunla fazla vakit geçirmeyi istemez. Hodr, Loki'nin azmettirmesi sonucu kandırılarak ışık tanrısı olan kardeşi Baldr'ı istemeyerek öldürecektir (Öztürk, 2016: s.566).

1.2.1.2.8. Try

Tyr, Odin ve Frigg'in oğludur. Savaş, adalet, kılıç dövüşü ve spor karşılaşmalarının koruyucusu olan tanrıdır. Aynı zamanda Odin'in habercisidir. Tanrılarının en cesuru ve korkusuzu olarak geçen Tyr, Fenrir daha küçük bir kurt iken onu zincirlemeye cesaret etmiş ve bu yüzden elini kaybetmiştir (Öztürk, 2016: s.1165). Vikingler bu sebeple bileklere "kurt eklemi" adını vermişlerdir. Tyr tanrılarının en cesuru olarak bilindiği için savaşlarda Odin kadar ona da dua edilmektedir. Tyr galibiyetlere karar veren tanrıdır (Sturluson: 2018: s.55).

1.2.1.3. İskandinav Mitolojisinde Ölümünden Sonra Yaşam

İskandinav Mitolojisinde ölümünden sonra yaşama dair inanışlar, savaşçılığa dair yüceltmenin bir başka temsilini oluşturmaktadır. Pagan İskandinav inancında savaşçılar büyük önem ve değer taşımakta ve bu değer mitolojilerinde şehitlerin iyi ve güzel bir yer olan Valhalla'ya kabul edilmeleriyle taçlandırılmaktadır. Savaşarak ölmeyenler için ise daha vasat bir yer olan Helheim isimindeki diyar bulunmaktadır. Helheim kötücül ve İskandinavlar için üzüntü getiren bir diyardır.

1.2.1.3.1. Cennet Temsili Olarak Valhalla

İskandinav mitolojisinde ölüm halinde ruhların gideceği iki diyar bulunmaktadır. Bunlardan biri savaşarak ölenlerin gittiği Valhalla, ikincisi ise savaşarak ölmeyenlerin gittiği Hel'dir. Valhalla, bu mitolojinin cennetidir. Yggdrasil ağacının en tepesinde yer alan bu diyar güneşli ışıldayan bir diyardır. Gökkuşağı köprüsü ile göklerde yaşayan Asgard halkı insanların yer aldığı Midgard'a canları istediğinde yolculuk etmektedir.

Valhalla, Odin'in sarayıdır. Burada dünyanın başlangıcından itibaren savaşırken ölen insanlar Odin tarafından ağırlandır. Buradaki insanlar, Odin'in ordusu olarak anılmaktadır. Burada tüm savaşçılara "Sæhrimnir" adında bir domuz yahnisi ile ziyafet verilmektedir. Bu yemek hiç bitmemekte ve hiç kimse aç kalmamaktadır. Odin bu yemekten yemez. Onun tek yiyip içtiği şarabıdır. O kendisine düşen bu azığı kurtları Gere (Vahşi) ve Freke (Obur) ile paylaşmaktadır. Snorri bunu bir şiirinde şöyle ifade etmektedir (Sturluson, 2018: s.66);

"Ancak savaşta doyar
Orduların tanrısı ise
Şarap ile yetinir,
Silahla kuşanmış
Odin, sonsuza dek yaşayacaktır."

"Valkyrie" adındaki kurtlara binen bakire kadın savaşçılar, ölen savaşçılara Valhalla'ya kadar eşlik etmektedir. Valhalla, Asgard'ın içindeki Glesir korusunda yer almaktadır. Çatısı parlak kalkanlardan oluşmaktadır. Masalar savaşçıların göğüslerinde, duvarlar ise mızraklarında inşa edilmiştir. Aynı anda 800 kişinin geçebileceği büyüklükte kapılara sahip kocaman bir sarayıdır. Burada daha önce ölümlü olan savaşçılar eğlenmekte, savaşmakta, kutsal içkilerden içmekte ve domuz eti yiyerek Ragnarök'de Fenrir'in geleceği günü beklemektedir (Öztürk, 2016: s.1184).

1.2.1.3.2. Cehennem Temsili Olarak Ölüler Diyarı Helheim ve Niflheim

İskandinav mitolojisinde ölümden sonra cehennemi andıran iki kötü diyar bulunmaktadır. Helheim savaşmadan ölen kişilerin kaldığı yer iken Niflheim karanlık ve kötü diyar olan Helheim'a giden bir sisli soğuk ve karanlık bir yola sahiptir. Bu iki diyar mitolojiye göre Yggdrasil ağacının aşağı tarafında yer almaktadır ve birbirine yakın yerlerdedir. Burada kötücül varlıklarında olduğu söylenmektedir. Niflheim ayrıca Jotun halkının atalarının diyarı olarak geçmektedir.

1.2.1.3.2.1. Helheim

Helheim, ismini buranın tanrıçası olan Loki'nin yarı ölü yarı canlı olarak tasvir edilen kızından almaktadır. İskandinav mitolojisinde savaşmadan gelen ölüm kötü utanılacak bir şey olarak düşünülmektedir. Bu sebeple, hastalık ya da yaşlılık sebebiyle ölenler Hel'e gitmektedir. Loki'nin kızı, Odin'in ölüler diyarını ona vermesi üzerine Odin'e Hugin ve Munin isimli iki kuzgunu armağan etmiştir. Hel İngilizce cehennem anlamına gelen "Hell" kelimesinin de kökenidir (Öztürk, 2016: s.541). Niflheim denilen soğuk ve sisli yerin derinlerinde yer almakta olan bu yer sadece ölümlere aittir (Holland, 2016: s.377). Niflheim'ın ortasında "Hvergelmir" adı verilen kuyu bulunmaktadır. Bu kuyudan bir sürü nehir doğmaktadır. Bunlardan en karanlığı "Gjöll" isimli Hel'e akan nehirdir (Sturluson, 2018: s.35).

1.2.1.3.2.2. Niflheim

Kara dünya olarak bilinen diyardır. Tanrılar dünyayı yaratmadan önce de vardır. Niflheim, soğukun, karanlığın ve sisin hüküm sürdüğü bir diyardır. Ortasında Hvergelmir isimli kuyu bulunmaktadır. Niflheim ölümler diyarı Hel'in de yuvasıdır (Sturluson, 2018: s.35). Yggdrasil'in üçüncü kökünün altında yer almaktadır. İçinden dokuz nehir geçen buzlarla kaplı bir diyarda önceleri buz devleri (Jotun) yaşamaktadır. Burası ölümler ve yaratıklar diyarı olan kötücül bir yerdir (Öztürk, 2016: s.884).

1.2.2. İskandinav Mitolojisinde Kötülük

İskandinav mitolojisinde kötülük birçok biçimde ortaya çıkmaktadır. Kandırma eylemi ve vahşet gösterileri mitlerde belirgin olarak görülen kötülüğe dair eylemlerdir. Safi kötü olarak addedilen canavarlar haricinde hem iyilik hem de kötülükle anılan birçok Tanrı ve yaratık da bulunmaktadır. Mesela Loki bu mitolojide kötülüklerin babası olarak görülse de aynı zamanda Tanrılara birçok kez yardımda bulunarak iyilik etmiş, oyunbaz bir yaratıktır. Aynı şekilde Odin, Tanrıların babasıdır ve aydınlık bir diyarda yaşamaktadır fakat hiddetle dolu, vahşet ve kandırma eylemlerinden kaçınmayan bir tanrıdır. Kötülükleri dışında bir şeyle anılmayan canavarlar hakkında ise pek fazla bilgi bulunmamaktadır. İskandinav mitolojisinde kötülüğün en fazla ortaya çıktığı zaman ise onların kıyamet olarak anlamlandırdıkları Ragnarök savaşıdır. Bu savaşta tanrıların çoğu ölür, canavarlar serbest kalır ve dünya karanlığa gömülür.

1.2.2.1. İskandinav Mitolojisindeki Kötü Yaratıklar

İskandinav mitolojisinde karakterler karmaşık bir yapıya sahiptir. Kötü bir karakterin iyi de olabildiği görülmektedir. Bununla beraber tamamen kötü olan canavarlar vardır. Buz devleri içinde kötücüllük bulunan hilekâr yaratıklardır. Loki bu yaratıklar içinde en karmaşık yapıda olanıdır. Kötü canavarların babası, Odin'in kan kardeşi olan bu şahsiyet hasetlikle doludur ve dünyanın sonunu getirecektir. Bu başlık altında Loki ve onun yarattığı ya da yakın olduğu kötü varlıklar ve İskandinav mitolojisinde kötü varlıkların yer aldığı diyarlar anlatılacaktır.

1.2.2.1.1. Loki

Kötü canavarlar olan Fenrir, Jormungand ve Hel'in babası, hilekâr tanrı, kıskanç bir varlıktır. Baldr'ın ölümünden sorumlu olmasıyla cezalandırılan Loki, bağlarından kurtularak canavar çocuklarıyla Ragnarök'ü başlatacaktır (Öztürk, 2016: s.766). Snorri ondaki kötülüğü şöyle anlatmaktadır (Aktaran: Page, 2013: s.84);

“Aesir tanrılarında sayılan ve kimileyin müfteri tanrı, hilebazların piri, bütün tanrıların ve insanların yüz karası olarak nitelendirilen şahsiyettir. Ona genellikle Loki ya da Loptr da denir ve dev Farbauti'nin oğludur... Yakışıklıdır, göze hoş görünür fakat yaradılış itibariyle günahkâr ve kötü huyludur. Diğer tanrıların hepsini suya götürüp susuz getirebilecek kadar kurnazdır. Her konuda fesat düşünür. Aesir'in başını sıklıkla belaya sokar ve gene kurnaz tasarıları sayesinde onları bu beladan kurtarır.”

Loki, İskandinav mitolojisindeki en karmaşık şahsiyettir. Tüm tanrıların en kurnazı, en sinsisi, en oyunbazıdır. Mantık yolu ile insanları ikna etmede çok yeteneklidir. Kurnazdır ve oyunlar oynamayı sever. Çok yakışıklı olmasıyla bilinir. Zarif hatlara sahiptir. Aşırı derecede kıskanç ve hırslıdır. Loki, iki dev olan Nal (Zayıf) ve Laufey'in (Yeri Göğü İnleten) oğludur. Şekil değiştirme özelliğine sahiptir. İsteddiği insanın ya da yaratığın şekline bürünerek sık sık Asgard'dakileri kandırır. Uçan ayakkabıları sayesinde istediği yere uçabilmektedir (Gaiman, 2018: s.24). Loki adının eski Nors dilinde “Harlı Ateş” anlamına gelen “Log” kelimesiyle ilişkisi olduğu düşünüldüğünden bazı kaynaklarda “Ateş Tanrısı” olarak da geçmektedir. Odin'in kan kardeşi olduğu için Aesir'e gelmekte özgürdür (Öztürk, 2016: s.766). Snorri onun dışarıdan cazibeli ama ruhen şeytani ve tutarsız olduğunu söylemektedir. Sigyn isimli karısından Narfi adlı bir oğlu vardır (Sturluson, 2018: s.58). Loki'nin aynı zamanda dev kadın Angrboda ile evliliğinden ise canavar çocukları dünyaya gelmiştir. İsimleri Fenrir (Dev kurt), Jormungand (Dünya Yılanı), Hel (Ölümler Diyarı Tanrıçası) olan bu çocuklar Ragnarök'de dünyanın sonunu getireceklerdir. Bu sebeple Loki gerçek anlamda kötülüklerin babası olarak bilinmektedir. Hod'u azmettirip iyilik ve barışı temsil eden Balder'i öldürttüktan sonra Odin onu yakalattır ve oğlu Narfi'nin bağırsakları ile bir kayaya bağlatarak tepesine koydukları yilandan kafasına zehir akıtarak cezalandırır. Ragnarök günü Loki tutsaklıktan kurtularak, canavar çocukları ile Asgard'a saldıracak ve Heimdal ile savaşırken ölecektir (Öztürk, 2016: s.766).

1.2.2.1.2. Devler (Jotun)

Evrenin yıkıcı gücünü temsil etmektedir. “Jotun” olarak da isimlendirilen bu devlerin şekil değiştirme özellikleri vardır ve evrenin başlangıcından itibaren vardılar. Bu devler buz devleri ve dağ devleri olarak ikiye ayrılmaktadır. Ama iki

ırkta evrenin en uç köşesinde yaşamaktadır ve birbirlerine benzemektedirler. Taş kafalı ve buzdan ayaklı olarak tasvir edilen bu buz devleri, dünyanın yaratılışı sırasında ilk var olan dev Ymir'in uykusunda koltuk altında ve ayaklarından doğmuşlardır. Adları eski Kuzey dilinde “obur” ve “yemek yemek” anlamına gelmektedir. Tanrılar tarafından alt edilen dev Ymir ve kanında boğulan çocuklarının çoğunluğu insanın tabiata karşı kazandığı bir galibiyet olarak nitelendirilmekle beraber, devler ile tanrılar arasındaki evlilik ilişkileri İskandinav mitolojisinin karmaşık ilişki ağını ortaya koymaktadır (Öztürk, 2016: s.632).

Snorri, Jotun yani devlerin, daire şeklindeki yeryüzünün dış kenarında yaşamakta olduğunu söylemiştir. İnsanların ise Midgard denilen orta dünyada yani bu dairenin en ortasına yakın korunaklı alanda yaşamakta olduğunu ileri sürmüştür. Bu sayede insanlar devlerden korunmaktadır. Bu dairenin en ortasındaki tepede ise tanrılar ve tanrıçaların evi Asgard yer almaktadır. Snorri İskandinav mitolojisindeki varlıklar arasında yer alan güç ve önem derecesini bu daire ile göstererek Jotun halkını bu dairenin en ucuna yerleştirmiştir (Page, 2013: s.104).

Jotun halkı, oburlukları ve açgözlülüklerinin yanında sürekli oyunlar oynamayı ve kandırmayı seven bir yapıya da sahiptirler. Devlerin soyundan gelen Loki'de bu özellikleri taşımaktadır. Fakat hiçbir Jotun, Asgard'a ve evrene Loki kadar büyük kötülük etmemiştir. Jotun halkı tanrılara karşı sürekli yenik düşmektedir. Bu yenilgide Loki'nin kurnazlığı ve Thor'un kudretinin büyük payı bulunmaktadır. “Thor'un Devler Diyarına Yolculuğu” isimli mit, Jotun halkının kandırmaya yönelik eylemlerine güzel bir örnek oluşturmaktadır. Bu mite göre; (Gaiman, 2018: s.157-180)

Thor ve Loki bir gün Midgard'a yolculuk ederler. Dinlenmek için fakir bir köylü ailenin kapısını çalarlar. Ellerinde sunacak hiç etleri olmayan aile mahcup olunca Thor onlar için iki keçisini feda ederek yiyebileceklerini fakat kemiklerine ve postuna zarar vermemelerini söyler. Herkes uyuduktan sonra evin erkek çocuğu olan Thialfi'nin aklına giren Loki, çocuğu kemiklerden birini kırmaya ikna eder. Sabah uyandıklarında Thor öfkeden deliye dönmüştür. Yaptığı sihir ile keçilerini yeniden diriltmiştir fakat birinin bacağı kırılmıştır. Thor bütün aileyi bu saygısızlıkları için cezalandırmaya karar verir. Fakat Loki onu sakinleştirerek Thialfi'nin hizmetkâr

olarak işlerine yarayabileceğine dair Thor'u ikna eder. Thor Thilafi'yi yanına alarak Loki ile dağ devlerinin diyarı Utgard'a doğru yola koyulur. Utgard'a vardıklarında devlerin kralı Utgardoloki, onları bir yarışma oyununa davet eder. Hepsine teker teker en çok ne yapmakta iyi olduklarını sorar. Loki kendisinden hızlı yemek yiyen kimse görmediğini söyler. Bunun üzerine Utgardoloki onu, Logi isimli dev ile bir yemek yarışına sokar. Logi, yemeği hızla bitirmekle kalmaz, kemikleri ve ahşap yalağı da yer. Loki bu yarış kaybetmiştir. Sıra Thilafi'ye gelir. Thilafi çok hızlı koşabildiğini söyler. Hugi isimli küçük dev ile yarışan Thilafi tüm koşu yarışlarını kaybeder. Thor bitiremeyeceği hiçbir içki olmadığını iddia eder. Bunun üzerine Utgardoloki ona kendi boynuzu ile ona tuzlu bir şarap ikram eder. Thor içtikçe içkisi artıyor gibidir. Bir türlü boynuzdaki içkiyi bitiremez. Utgardoloki, Thor'a bir şans daha vererek bu sefer gücünü deneyeceğini söyler. Ondan salonda gösterdiği kediyi havaya kaldırmasını ister. Thor kedinin bir bacağını kaldırmayı başarsa da kediyi yerden kaldıramaz. Utgardoloki onu iyice aşağılar. Thor güreşmeyi teklif eder. Bunun üzerine Utgardoloki onun önüne yaşlı bir kadın çıkartarak güreşmesini ister. Thor kadına karşı yenilir. Utgardoloki sabah olduğunda misafirlerini yolcu etmek için onlara eşlik eder. Bu sırada bir itirafta bulunur. Loki'nin yeme yarış yaptığı devin aslında alev olduğunu, Thilafi'nin yarıştığı küçük dev Hugi'nin ise düşünce olduğunu söyler. Bu yüzden onlara karşı kazanmalarının zaten imkansız olduğunu açıklar. Thor biraz sinirli şekilde kendisinin de kandırılıp kandırılmadığını sorar. Utgardoloki, Thor'un içtiği şarap'ın aslında denizlerin suyu olduğunu, kaldırmaya çalıştığı kedinin ise dünyayı sarmalayan yılan Jormungand olduğunu söyler. Thor yaşlı kadını sorar. Utgardoloki, onun Elli yani ihtiyarlık olduğunu söyler ve ihtiyarlığa karşı kimsenin şansı olmadığını söyleyerek Thor'a hakkını teslim eder. Utgardoloki, illüzyonlar ile hepsini kandırdığını itiraf ederek ortalıktan kaybolur. Thor, Loki ve Thilafi'nin az önce Utgard olarak gördükleri yer ıssız bir araziye dönüşür.

1.2.2.1.3. Kurt Fenrir

Loki ve Angrboda'nın ilk canavar çocuklarıdır (Gaiman, 2018: s.303). Tanrılar Fenrir'i zincire vurana dek çok uğraş vermişlerdir. Fenrir tüm güçlü zincirleri bir örümcek ağı gibi üstünden atmakta, çözmekte zorlanmamaktadır. Yavru iken bile

oldukça güçlüdür. Fenrir ile baş edemeyen tanrılar, onu bağlamak için dağ cinlerine Gleipnir isimli özel bir zincir yaptırmışlardır (Bulfinch, 2011: s.333). Fenrir ağzını açtığında, ağzının bir ucu yere, diğeri ise gökyüzüne dokunmaktadır. Odin, Fenrir'in bağlanarak Asgard'da tutulmasını istemiştir (Öztürk, 2016: s.459). Fenrir Asgard'a getirildiğinde cesur tanrı Tyr onu et ile beslemiş fakat yemesi sonucu Fenrir'in ne kadar hızlı büyüdüğünü gören tanrılar dehşete kapılmıştır. Fenrir'in tüm zincirlerini kopartması sonucu sihirle yapılan Gleipnir altı şeyden oluşmaktadır; bir kedinin ayak sesleri, bir kadının sakalı, bir kayanın kökleri, bir ayının tendonları, bir balığın soluğu ve bir kuşun salyası. Fenrir bu kumaşın tek şart ile ona dolanmasına izin verir. Tanrılardan, bir imanının göstergesi olarak elini Fenrir'in ağzına koyacaktır. Tyr isimli cesur tanrı bunu kabul eder. Fenrir, Gleipnir isimli kumaşı parçalayamaz böylece tanrılarının esiri olur (Sturluson, 2018: s.59). Fenrir'in Hati ve Skoll adlı iki kurt oğlu vardır. Bunlar ay ve güneşi kovalayan kurtlardır (Öztürk, 2016: s.460).

1.2.2.1.4. Jormungand

Midgard yılanı olarak bilinmektedir. Loki'nin canavar çocuklarından biridir (Gaiman, 2018: s.305). Annesi Angrboda olan bu dev zehirli yılan, Thor'un en büyük düşmanı olarak bilinmektedir. Midgard'ın etrafını kendi kuyruğunu ısırarak şekilde saracak kadar büyüktür. Kuzey inancına göre Jormungand her kıpırdadığında depremler olmaktadır. Ragnarök günü geldiğinde Jormungand ile Thor birbirleriyle savaşarak birbirlerini öldüreceklerdir. Thor çekici ile Canavarın kafasını ezer fakat Jormungand'ın zehri kahraman Thor'u çoktan zehirlemiştir. Bu sebeple Jormungand'ı öldürdükten bir süre sonra kendisi de orada ölür (Öztürk, 2016: s.631).

1.2.2.1.5. Hel

Hilekâr tanrı Loki ve üzüntü getiren olarak bilinen dev kadın Angrboda'nın kızıdır. Hel iki kardeşi ile birlikte tehlikeli buldukları için anneleri Angrboda'nın yanında alınarak yer altına kaçırılmışlardır (Öztürk, 2016: s.541). Hel, yarısı ölü bir iskelet, yarısı ise canlı vücut olan bir kadın olarak tasvir edilmektedir. Yer altında bulunan ölüler diyarını yöneten canavardır. Onun diyarında sadece savaşmadan

hastalık ya da yaşlılık sebebiyle ölenler bulunmaktadır (Holland, 2016: s.377). Hel, korkunç ve merhametsiz yaşlı bir kadındır. “Elijudnir” denen yerde yaşamaktadır. İnsanların beyinleri ve kemik iliklerini yiyerek beslendiğine inanılmaktadır. Yggdrasil ağacının köklerinden birinin altındaki “Elvidner” (ızdırap) isimli sarayında yaşamaktadır. Hel’in ismi mezar anlamına gelmektedir (Öztürk, 2016: s.541). Baldr’ın yanlışlıkla öldürülmesi sonucu savaşmadan ölen tanrı, Hel’e gelmiştir. Odin, Hel’den oğlunu geri vermesini istese de kötü tanrıça bu isteği kabul etmemiş ve Hermod ile gönderdiği mesajda tek bir şart ile Balr’ı bırakacağını söylemiştir. Canlı ve cansız her şey Baldr için ağıt yakmalıdır. Bir tek canlı bile ağlamayı reddeder ise Baldr Hel’de kalacaktır. Bir dev’in ağlamayı reddetmesi üzerinde Baldr Ragnarök günü gelinceye dek Hel’de bekler (Page, 2013: s.88). Hel’e ait eşyaların isimleri ise şöyledir; “açlıktan ölmek” bıçağı, “gecikme” erkek hizmetçisi, “yavaşlık” kadın hizmetçisi, “uçurum” eşiği, “ilgi” yatağı, “şiddetli ızdırap” ise perdeleridir (Bulfinch, 2011: s.333).

1.2.2.2. İskandinav Mitolojisinde Kıyamet Olarak Ragnarök

Ragnarök, tanrı Balder’in ölümü ile başlayan olayların sonucunda yaşanan bir savaştır. Bu savaş tanrılar ile canavarlar arasında gerçekleşecek ve bütün diyarları etkileyecektir. Bu kıyameti getiren aslında Tanrılara karşı kötücül varlıkların beslediği kin ve intikam duygusudur. İskandinav uluslarının pagan inancına göre, Ragnarök günü geldiğinde Jotunheim, Asgard, Midgard, Alfheim yani tüm diyarlar bu kıyametten etkilenecek ve bilinen dünyanın sonu gelecektir. Ragnarök bu sebeple bir kıyamet alametidir. İskandinavlar kıyamette ne yaşanacağını ve neden yaşanacağını bu alamet ile öncesinden bildiklerine inanmaktadır. Onlara göre bunu tanrılarda bilmektedir. Fakat kimse yaşanacak olanı dönüştüremez ya da ona engel olamaz.

Bu mite göre; önce üç kez kış yaşanacak, sürekli karlar yağacak, don olayları yaşanacak, fırtınalı bir hava ve şiddetli bir rüzgârlarla beraber güneş yüzünü hiç göstermeyecek hep karanlık olacaktır. Tanrılar ile canavarların savaşı Midgard’a böyle yansiyacaktır. Gökler karanlığa büründüğünde Kurt Fenrir bağı Gleipnir’den kurtulacak, Midgard yılanı Jormungand yattığı yerden kalkacak ve Loki depremler

sonucu zincirlerinden kurtularak kaçacaktır (Bulfinch, 2011: s.346). Devlerin bekçisi Eggther mezarından kalkacak ve arpını çalmaya başlayacak, Helheim ve Valhalla'daki tüm ölümler uyanarak savaşa hazırlık yapacaktır. Jormungand denizin derinliklerinden çıktığı için denizler yükselecek, büyük dalgalar oluşturacaktır. Bu yükselen denizlerde ölümlerin tırnaklarında yapılmış Naglfar denilen savaş gemileri yükselecektir. Zincirlerinden kurtulan Loki bu gemilerle ölümler diyarının sahibi kızı Hel'in yanına gidecektir. Fenrir ve Jormungand bir araya gelecek ve canavar kardeşler buluşacaktır. Bu sırada Surt ve Muspell alevli oğullarını toplayarak ordular yaratacak Gökkuşağı köprüsü Bifrost'u geçtiklerinde köprü çatlayacak ve yok olacaktır (Holland, 2016: s.290). Heimdall tanrılara haber vermek için o gün boynuzu Gjallar'ı çalacaktır. Odin ise akıl almak için Mimir'in kuyusuna gittiğinde Yggdrasil ağacının kökleri sarsılacak ve Jotun ordularıyla karşı kaşıya kalacak böylece Aesirler ile beraber devlerle savaşacaktır (Öztürk, 2016: s.1003). Bu savaşta Odin Kurt Fenrir ile karşı karşıya gelecek ve kötü kurt tarafından yutulmuş olacaktır. Fakat Odin'in oğlu Vidar, Kurt ile savaşarak onu alt etmeyi başaracaktır. Thor ise Midgard yılanı Jormungand ile savaşacak ve onu öldürecektir. Ama Thor'un yılanın zehrine maruz kalmasıyla Thor'da savaş alanında can verecektir. Odin'in sevgilisi olarak düşünülen savaşçıların tanrıçası Freyja ise Surt ile savaşacak ve ölecektir. Surt bu savaşta sonra tüm diyara alevler saçarak yakacak ve her şeyi yok edecek yıldızlar, gökyüzü, zaman varlığını yitirecektir (Bulfinch, 2011: s.346). Herşey bittiğinde dünya yeniden oluşacak, yeşillikler, gökyüzü, toprak var olacak ve güneş açacaktır. Dünya eskisine göre daha da bereketli, güzel bir yer olarak tekrar var olacaktır (Holland, 2016: s.292). Yeniden dirilen dünyayı Alfadur yani her şeyin babası olan Odin oluşturacaktır. Bu yeni diyarda kötülük ya da kötü varlıklar olmayacaktır. Bolluk, beraket, iyilik ve güzelliğin hüküm süreceği yeni diyarda tanrılar dirilecek ve insanlar da bir arada yaşayacaktır (Bulfinch, 2011: s.347).

Ragnarök'ün bir kıyamet alameti haricinde geçmişte yaşanmış bir felaket olduğu da varsayımlar arasında yer almaktadır (Öztürk, 2016: s.1003).

İKİNCİ BÖLÜM

2. GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE DANİMARKA SİNEMASI VE DÖNEMLER İÇİNDE DANİMARKA SİNEMASINDA KÖTÜLÜK OLGUSU

2.1. TARİHSEL BAĞLAMDA DANİMARKA SİNEMASI

İskandinav sineması, dünyaca tanınan yönetmenlerin ve filmlerin yer aldığı geniş bir sinema birikimine sahiptir. Ingmar Bergman, Lars Von Trier, Roy Andersson, Nils Gaup, Anders Thomas Jensen, Thomas Vintenberg gibi uluslararası üne sahip birçok yönetmenin, İskandinav asıllı olduğu bilinmektedir. Danimarka Sineması ise kameranın icadından bu yana sinemaya dair çalışmaları ve ilgisi ile İskandinav film endüstrisinde öncelikli bir konuma sahip olmuştur.

Soila, Widding ve Iverson'ın beraber yazdıkları kitapta Kuzey Avrupa Sineması'nın genel özellikleri sıralanmaktadır: (Soila, Widding, Iversen, 1998: s.226,227)

1. İster İskandinav Sineması'nın altın çağı sayılan sessiz sinema döneminde olsun, ister sonraki dönemlerde, hiç değişmeyen şey; sinemanın, İskandinavya'ya ait doğal güzellikleri olan dağlar, karla kaplı manzaralarını kullanmasıdır. Bu genellikle İskandinav filmlerinin karakteristik özelliğidir.

2. İskandinavya'nın doğal manzarası derin çam ormanları ve kasvetli doğasıyla melankolik bir yorumu içerdiği için, bu durum edebiyatlarına olduğu gibi sinemalarına da yansımakta; doğa, mekân açısından güzel, egzotik bir araç olarak kullanılmaktadır.

3. Nordik filmlerde genellikle içe dönük hikâyeler, dine bağlı çatışmalar ve alkol vs. gibi toplumsal düzeni etkileyen problemlerin işlendiği, bireysel konular görülmektedir. Dini konularla ilintili çatışmalar bu filmlerde genel bir özelliktir. Çoğunlukla Protestan mezhebinin kabul gördüğü bu ülkelerde din, içsel ve bireysel bir konudur. Bu durum ise filmlerde melankolik yönün baskın olmasını sağlamaktadır. Filmlerdeki karşıtlık karakterin içinde bulunduğu durum sırasında yaşadığı çelişkiler, açmazlar şeklinde ortaya çıkmaktadır. Bunlardan en iyileri Bergman'ın "Winter Light" (1963) ve Gabriel Axel'in "Babette's Feast" (1987) filmleridir.

Danimarka, yoğun nüfusu ile coğrafi boyutu bakımından İskandinav ülkeleri arasında farklı bir konuma sahip olmasının yanı sıra iklim açısından da daha sıcak bir coğrafyada yer almaktadır. Bu sebeple, İskandinav Sinemasında sıkça rastlanan karlı ve soğuk mekânlara, Danimarka sinemasında daha az rastlanmakta ve filmlerde yeşil alanların olduğu manzaralar dikkati çekmektedir. Diğer İskandinav ülkelerinde olduğu gibi, Danimarka'da çekilen filmlerde de doğal manzaralara sıkça rastlanmaktadır. Fakat karşılaşılan manzaralar vahşi doğadan ziyade tarım arazileridir (Widding, 1998: s.7).

Danimarkalı yönetmenler film atmosferini besleyen doğal çevre dışında, film yapım desteği ve teknik imkânlar bakımından da diğer İskandinav ülkelerine nazaran daha şanslı görünmektedir. Fakat buna rağmen sinema sektörü ile devlet ilişkilerinde çalkantılı dönemler yaşanmıştır. Danimarka devleti sinemanın ilk yıllarından itibaren film endüstrisi ile yakın ilişkiler kurmaya çalışmıştır. 1907 yılının ilk yarısında polis teşkilatı tarafından denetlenen yerel sansürlerin ardından; 1913 yılında devlet, çeşitli kaynaklardan gelen eleştirilerin bir sonucu olarak sinemaseverlerin ekranda gördükleri şeylerin sonucunda suç işlemeye yöneldiklerini ileri sürmüştür. 1922 yılında sinema hakkında bir yasa çıkmıştır. Bu yasaya göre, filmin 'izleyiciler için asil ve eğitici' ('forædlende og belærende på publikum') olması gerektiği ifade edilmiş ve Danimarka hükümeti lisans konusunda kısıtlamalar getiren düzenlemeler yapmıştır (Widding, 1998: s.9).

Hjord ve Bondebjerg, "The Danish Directors" isimli kitabında Danimarka sinemasının geçirdiği tarihsel süreçleri; 1896–1930 arası sessiz sinema dönemi, 1930–1960 klasik sinema, 1960'tan sonra modern sinema ve 1990'ların ortasında Dogma 95 akımıyla beraber yeni sanat filmleri dönemi olarak sınıflandırmaktadır (Hjord, Bondebjerg, 2001: s.8). Araştırma kapsamında da Danimarka Sinemasının tarihi süreçleri ele alınırken, aynı şekilde ayırım yapılmaktadır.

2.1.1. Danimarka Sinemasının Altın Çağı-Sessiz Sinema Dönemi (1896–1930)

İskandinav ülkeleri arasında sinemaya ilgi duyan ilk ülke Danimarka olmuştur. Sinematografin icadından bir yıl sonra Danimarka'da film gösterimleri yapılmaya başlanmıştır. İlk gösterim, 1896 yılında Kopenhag'da bir eğlence mekânının sahibi olan Vilhelm Pacht tarafından gerçekleştirilmiştir. Kısa sürede ülkedeki müzik salonlarının çoğunda film gösterimleri yapılmaya başlanmış; 1904 yılında ise Kopenhag'da Danimarka'nın ilk sinema salonu açılmıştır (Widding, 1998: s.7). Edison ve Lumiere Kardeşler ile aynı yıllarda belge filmler çeken Danimarkalı yönetmen Peter Elfelt, Danimarka sinemasının kurucusu olarak bilinmektedir. Danimarka sinemasına ait ilk eser, aynı zamanda saray fotoğrafçılığı da yapan Elfelt'in, Bernstarf sarayının merdivenlerinde kraliyet ailesinin görüntülerini kaydettiği 1898 yılına ait belge filmidir (Bender, Şekeroğlu, Geelmuyden, 1969: s.1). Bu film aynı zamanda sessiz sinema döneminin de başlangıç filmi olarak kabul edilmektedir. Sinematografin icadının neredeyse ilk yıllarından itibaren film üretiminde bulunan ve Danimarka'da kurulmuş olan "Nordisk Film" (ilk adıyla "Nordisk Film Kompagni") sinema adına İskandinavya'nın mabedi sayılmaktadır. 1906 yılından beri film üretiminde bulunan büyük bir film şirketidir. Carl Theodor Dreyer'in çektiği filmler ile küresel film endüstrisine ilk adımlarını atan Danimarka, dünya sineması üzerinde etkisini göstermeye başlamıştır (Nordisk film, parag.2). 1910 yılında ise Danimarka film endüstrisi resmi olarak kurulmuş ve düzenli şekilde film üretimine başlamıştır. Nordisk Film şirketi, birkaç yıl içerisinde Avrupa'nın en büyük ikinci film şirketi olan Pathé'nin yanında 1700 kişilik bir kadroya sahip olmuştur. Sessiz sinema döneminde, Nordisk Film haricinde 25'e yakın küçük film şirketi de birkaç film çekmiş fakat sinema piyasasının zarar etmeye başlamasıyla iflas etmiştir (Widding, 1998: s.8).

Danimarka'nın diğer Kuzey Avrupa ülkelerine nazaran daha gelişmiş olmasının sebeplerini araştıran Akyürek, Ortaçağ'da şekillenen tiyatro sanatının Danimarka'da 1900'lü yıllara gelindiğinde, dekor yapımı, kostüm hazırlığı ve oyunculuk konusunda gelişmiş olmasına bağlamaktadır. Aynı zamanda Orta ve Kuzey Avrupa'nın Danimarka filmlerine ilgi göstermesinin de Danimarka'nın bu

alanda gelişim göstermesini sağladığını belirtmektedir. Kopenhag'ın bir okul olarak da hizmet veriyor olması ülkenin sinema anlamında gelişmesine büyük oranda katkı sağlamıştır (Akyürek, 191–193). Danimarka Sinemasına uluslararası alanda gösterilen ilginin sebeplerinin tam olarak bilinemeyeceğini dile getiren bir başka kaynakta ise oyunculuk performanslarında diğer ülkelere göre olan üstünlüğün, ışıklandırma ve teknik kullanımdaki başarının ve dekor çeşitliliğinin bu filmlere olan ilgiyi arttırmış olabileceğine değinilmektedir. Bu dönem aynı zamanda uluslararası alandaki başarısı sebebiyle Danimarka Sinemasının altın çağı olarak nitelendirilmektedir (Bender, Şekeroğlu, Geelmuyden, 1969: s.2). Danimarka, coğrafi konumu itibarıyla diğer Avrupa ülkelerine daha yakındır ve bu yakınlık film ticareti anlamında da ülkeye bir avantaj sağlamıştır.

Bu dönemde çekilen kötülük temalı filmlerde, kötülük ögesi genellikle dini anlatılara bağlı veyahut metafizik olaylarla ilgidir. Sessiz sinema döneminde Danimarka filmlerinde hayalet öyküleri, cadılar ve şeytana dair öyküler sinemada yer almıştır. Sessiz sinema döneminde dekor, kostüm, ışık gibi teknik ve maddi imkânlarında gücü sayesinde çekilen farklı türdeki korku, gerilim ağırlıklı filmlerden biri de Sherlock Holmes hikâyesi olan *Gri Leydi (Den graa dame, 1909)* filmidir. Yönetmenliğini Viggo Larsen'in yapmış olduğu filmin konusu şöyledir; “Gizli odalar ve geçitlerle dolu bir konakta, insanlar eski bir efsanenin belirttiği gibi gri bir kadının hayaletini gördükten kısa bir süre sonra ölmektedir. Gizemi çözmeye çağırılan Sherlock Holmes, suçlunun bir hayalet olmadığı üzerinde durur.” Sessiz sinema döneminde çekilmiş olan bu film aynı zamanda ilk Sherlock filmlerinden de biri olarak geçmektedir. Bu filmin yapımcı firması da o dönemde Danimarka'nın gözde film yapım firması olan Nordisk Film Kopangi'dir. 14 dakika uzunluğunda olduğu belirtilen filmin internette her hangi bir kopyası bulunmamakla beraber, kaliteli fotoğraflarına rastlanmaktadır (Letterboxd, 2018: parag.1).

Dış piyasaya filmlerin ilk sunumu 1910–1911 yılları arasında başlamıştır. 1915 yılına geldiğinde ise çok sayıda Danimarka filminin Avrupa'da gösterildiği bilinmektedir (Akyürek, 2005: s.191,192). Bu dönemde, dünya sinemasındaki en önemli yapım ve dağıtım merkezi haline gelen Nordisk Film, dünyanın çeşitli yerlerinde şubeler açarak filmleri dağıtıma çıkarmıştır. Sessiz sinema döneminde çekilen Urban Gad'ın yönetmenliğini yaptığı *Karanlık Dünya (Afgrunden, 1910)* ve

250 adet kopya ile dünya çapında dağıtımı yapılan August Blom'un *Hapishane Kapısında (VedFængslets Port, 1911)* isimli iki film, Danimarka Sinemasında önemli bir yere sahiptir. Bu filmler Danimarka Sinemasında Altın Çağ'ın başlangıcı olarak kabul edilmektedir. *Çukur (Afgrunden, 1910)* filminde burjuva hayatı ile sanatçı hayatı karşılıklı ele alınarak farklılıkları ortaya konulmaktadır (Bender, Şekeroğlu, Geelmuyden, 1–6). Danimarka Sineması bu sayede dünyaya açılırken, sinemaya kattığı iki öge ile iz bırakmıştır: Bunlardan birincisi “Femme Fatale” kadın tiplmesi olarak bilinmektedir (Akyürek, 2005: s.193). Sinemada çoğunlukla Film Noir (Kara Film) türünde filmlerde karşılaşılan Femme Fatale (kötü kadın) tiplmesi; nefesine hâkim olamayan erkek karakteri kötü seçimlere iten ve bunu yapmak için cazibesini kullanan güzel kadınlar olarak yansıtılmaktadır (Onat, 2012, s.136). Danimarka Sinemasının dünya sinemasına diğer büyük etkisi ise romantik öykülerdeki karakterlerin, o zamana kadar sinema perdesine yansımamış bir öpüşme biçimiyle filmlerde yer alması olarak ifade edilmektedir. Bu öpüşme şekli Avrupalı izleyiciler arasında dönemin ahlaki bakış açısıyla fazla cüretli bulunurken, bir Alman gazeteci bu filmlerin etkisini şöyle dile getirmektedir: “Öpüşmeler sinemaya benzedi. Öyle eskiden olduğu gibi çarçabuk kucaklaşmalarla artık yetinilmiyor.” Akyürek, bu durumun, çoğu ülke izleyicisinin tepkisine neden olduğunu hatta Fransa'nın bu gerekçeyle Danimarka filmlerinin gösterimine yasak getirdiğini belirtmektedir (Akyürek, 2005: s.193).

Benjamin Christensen'in yönetmiş olduğu casusluk ve savaşa alakalı *Gizemli X (Det Hemmelighedsfulde X, 1914)* isimli film sinemanın ilk yıllarında çekilmiş gerilim öğeleri içeren bir eserdir. Filmdeki gizem duygusunu arttırmak için kullanılan ışık oyunları ve belli belirsiz karakterlerin silüetler, gölgeler şeklinde gösterimi özellikle dikkat çekicidir. Sinema tarihçisi Astrid Widding, Christensen'in sessiz dönemde Danimarka'da çekmiş olduğu *Gizemli X (Det hemmelighedsfulde X, 1914)* ve *Gece İntikamı Gecesi (Hævners nat, 1916)* isimli iki filmin stilistik olarak yenilikçi ve Nordisk yapımı filmlerin sınırlarının ötesinde bir estetiğe sahip olduklarını dile getirmektedir (Widding, 1998: s.9).

I. Dünya Savaşı'na katılmayan Danimarka'nın, savaş döneminde de film üretimini sürdürdüğüne değinen Onaran, 1920'li yıllarda Danimarka Sinemasının en parlak yönetmenlerinden biri olan Carl Theodor Dreyer'in yapımcı Benjamin

Cristensen'in desteği ile dikkatleri üzerine çektiğinden bahsetmektedir. Savaş sonrası dönemde dünya sinemasında büyük bir pazar elde etmek isteyen Amerikan sinemasına karşı rekabete giren Nordisk Film'in 300'e yakın film çevirdiği bilinmektedir. Onaran, 1919–1925 yılları arasında *Ölümün Denizde Yol Alışı (Dödssejleren, 1912)*, *Uçan Hollandalı (Den Flyvende Holleander, 1920)* ve *Prometheus (1921)* gibi önemli yapımların beyaz perdede yer aldığına dikkat çekmektedir (Onaran, 2012: s.180,181).

Danimarkalı yönetmen Benjamin Christensen sessiz sinema döneminde İsveç yapımcılığında sinemasal anlamda farklı bir anlatıma sahip deneysel ve yarı belgesel filmi olan *Çağlar Boyunca Büyücülük (Häxan, 1922)* filmi çekmiştir. İki saate yakın uzunlukta ve renklendirme yapılmış olan film kötülüğün Hristiyanlık dinine dair imgeler üzerinden aktarıldığını göstermektedir. Çekildiği dönem açısından oldukça dikkat çekici sayılan film, sansüre tabi tutulmuştur (Widding, 1998: s.9). *Çağlar Boyunca Büyücülük* öncelikle cadıların ve diğer doğüstü varlıkların geçmişte nasıl algılandığı anlatan bir filmidir. Filmde izleyiciye, özellikle filmin ana tartışma dönemini oluşturan Orta Çağ'da ortaya çıkan terör duygusu yansıtılmaya çalışılmıştır. Kurgusu oldukça başarılı bulunan filmde çok sayıda görüntü ve sanat eseri bir araya getirilerek sunulmaktadır. Ayrıca Ortaçağ döneminden cadılar hakkında birkaç hikaye sunmak için canlı oyunculukla da anlatıma katkı sağlamıştır. Şeytan rolünde görünen karakteri ise filmin yönetmeni Benjamin Christensen oynamıştır. Çok fazla emeğin geçmesi ve prodüksiyon anlamında ciddi bir masrafın yapılması sebebiyle film döneminin en yüksek bütçeli filmlerinden biri olmuştur (Ryan, 2017: parag.3).

Sessiz sinema döneminde, Dreyer'in sinemasına özel bir yer veren Onaran, onu dönemin en önemli yönetmeni olarak nitelendirmekte ve *Jan Dar'ın Çilesi (La Passion de Jeanned'Arc, 1927)* isimli filmin sessiz sinema döneminin en iyi filmi olduğunu söylemektedir. Ayrıca Dreyer'in yönetmenliğini yaptığı filmler arasında da başyapıt niteliği taşıdığına değinmektedir (Onaran, 2012: s.182,183). Dreyer 1913 yılında Nordisk Film Kompagni şirketinde hem danışman hem de yazar olarak çalışmış ve tanınmış eserleri senaryolaştırmıştır. Sinemanın ilk yıllarında dünyanın önde gelen film şirketlerinden birinde film senaryoları yazıp danışmanlık yaparak kariyerine başlayan Dreyer, Danimarka Sinemasındaki önemli yönetmenlerden biri

olarak kitaplarda yerini almıştır (Bender, Şekeroğlu, Geelmuyden, 1969: s.1–6). Sansür uygulamaları sebebiyle Dreyer, film şirketinin çöküşünden sonra Nordisk için sadece iki film yapmıştır. Bunlar, 1918'de *Başkan (Præsidenten, 1918)* ve 1921'de “Şeytanın Kitabının Yaprağı” (*Blade af Satansbog, 1921*) adlı filmidir. Sessiz sinema döneminde, altın çağını yaşayan Danimarka, bu başarıyı fazla sürdürememiş ve sıra dışı filmler üreten bir ülke olarak anılmaya başlamıştır (Widding, 1998: s.7-9).

Şeytanın Kitabından Yapraklar dört farklı tarihi dönemde geçmektedir. Her bölümde Tanrı tarafından lanetlenen ve insanı baştan çıkarmaya mahkum olan Şeytan'ın bir hikayesi anlatılmaktadır. Bölüm 1'de, bir Ferisi'nin kılıcındaki Şeytan, Yahuda'yı ihanet etmeye teşvik eder. 16. yüzyılda İspanya'da ayarlanan 2. bölümde, Şeytan, bir keşiş olan Don Fernandez'i şiddetle tecavüz etmeye zorlayan büyük bir soruşturmacıdır. 3. bölüm, Fransız Devrimi sırasında gerçekleşir. Şeytan, genç Joseph'i soylu ustasına ihanet etmeye ikna eder. Bu sayede Joseph, Kraliçe Marie Antoinette'yi giyotinde ölümden kurtarabilecek bir plana engel olur. 4. bölümde Şeytan, 1918'deki Finlandiya iç savaşı sırasında Kırmızı Muhafızlar çetesine liderlik eden eski bir keşişin aklına girer ve onu telgraf operatörü Siri'nin ailesini öldürmekle tehdit eder. Şeytan keşişten bir grup askerin tuzağa düşürülmesine yardım etmesini ister. Fakat keşiş, hain olmaktan ziyade intihar etmeyi yeğler (Tybjerg, 2017: parag.1). *Şeytan Kitabından Yapraklar* filmi, Griffith'in *Hoşgörüsüzlük (Intolerance, 1916)* filmi gibi dört bölümden oluştuğu ve tarih içindeki kötü öykülere yer verdiği için yönetmen Dreyer'in Griffith'den esinlendiği düşünülmektedir (Widding, 1998: s.9). Fakat bu filmin ilk senaryosu Edgar Hoyer tarafından 1913 yılında yazılmıştır. Edgar senaryosunda esinlenme kaynağı olarak Luigi Maggi'nin yönettiği bir 1912 İtalyan filmi olan *Satan (Satanas, 2912)* filmi görmektedir (Tybjerg, 2017: parag.3). Tesadüf eseri, yönetmen Griffith'de aynı dönemde Marie Corelli'nin 1895 tarihli romanından uyarlanan eserini sinemaya uyarlamaktadır. Bu eserin birbirinden etkilendiği düşünülse de bu bilgi yanlıştır (Reviewz, 2017: parag.10).

Nordisk Film, *Jazz Şarkıcısı (The Jazz Singer, 1927)* filminden dört yıl önce 1923 Ekim'inde çalışmalarına başlanan gösteri filmi "Den Talende Film" in çekimlerine başlamıştır. Bu filmin kopyasına internet üzerinde rastlanmamakla birlikte Danimarka Sineması ile ilgili kaynaklarda ismi geçmektedir. Bitmemiş bir film olduğu düşünülmektedir (Schepelern, 2016: parag.25). 1926'da sinema

salonlarına giren ilk sistem, gramofon kayıtlarını kullanan düzenek olmuştur. Ardından ara yıllarda yapılan çeşitli deneylerden sonra 1929'da optik ses tekniği kullanılmaya başlanmıştır. Tüm bunlara rağmen, 1930'lu yıllara gelindiğinde Danimarka film endüstrisi uluslararası pazarda yerini kaybetme yoluna girmiştir (Widding, 1998: s.10). I. Dünya Savaşı yıllarında Avrupa'da sahip olunan pazar payının gerilemesi, boykotlar ve 1930 yılında sinemada sesin teknik olarak kullanılabilir hale gelmesiyle Danimarka film sektörü büyük ölçüde zarara uğramıştır. Ülkenin en büyük film şirketi Nordisk Film bu dönemde Almanlar tarafından satın alınmıştır. Ülkeden göç eden yönetmenler ise Almanya'da yeni film stüdyoları ile pazarda yer edinmeye çalışmıştır(Akyürek, 2005: s.193).

2.1.2. Klasik Sinema Dönemi (1930–1960)

Nordisk Film, 1928 Haziran'ındaki iflasının ardından, yönetim direktörü Carl Bauder önderliğinde 1929 Şubat ayında yeniden çalışmalara başlamıştır. Danimarkalı mühendis Axel Petersen ve Arnold Poulsen tarafından yaratılan sesli film sisteminin kullanım hakları satın alınmış(Schepele, 2016: parag.25). Danimarka'nın resmi olarak yapımında yer aldığı ilk sesli film Danimarka Norveç ortak yapımı *Eskimo* (1930) isimli eser olarak geçmektedir. Bununla beraber, 1931 yılında, George Schnéevoight tarafından yönetilen ve Tone Film tarafından yapımcılığı üstlenilen *Vejlby Rahibesi* (*The Clergyman of Vejlbj, 1931*) isimli sesli film ise resmi olarak ilk yerli sesli film olarak önemli bir yere sahiptir. Film gişede bütçesinin üç katı kâr getirmesi ile de dönem için sinema adına büyük bir başarı oluşturmuştur. Gişedeki bu başarı, Amerikan ve Alman filmlerinin ardından üçüncü sırada yer alan yerli sinema için önemli bir gelişme olmuştur. Bu dönemde yapılan filmlerde eleştirel anlatıya yer verilmemiştir (Widding, 1998: s.11).

Bununla beraber Dreyer, dönemin kötülük temalı metafizik filmlerinde öncü rol oynamıştır. Klasik sinema döneminde kötülüğe dair anlatılarda Hristiyanlık dinine bağlı metafizik varlıklara yer vermeye devam edilmektedir. Fakat döneme damgasını vuran Dreyer bu dönemde bir canavar öyküsüne de yer vermiştir. Sesli sinema döneminde Dreyer'in dikkat çekici filmlerinde biri olan canavarlı filmi, 1932 yılında çekilmiş olan *Vampir* (*Vampyr, 1932*) adlı eserdir. F.W. Murnau'nun

Nosferatu (1922), Tod Browning'ın *Dracula* (1931) filmi gibi döneme damgasını vuran Drakula uyarlaması vampir filmlerinden birine imzasını atan Dreyer bu film ile sinema tarihinde önemli bir yere sahip olmuştur. Fakat bu film erken korku filmlerinin popüleritesine rağmen ilk zamanlar pek fazla ilgi görmemiştir (Cox, 2008: parag.6). Film, genç bir adam olan Grey gece vakti köyüne gelmesiyle başlar. Uykusu hayalet gibi insanların kendisine bakmasından rahatsız olan genç, aydınlık, puslu gecede dışarı çıkar. Terk edilmiş bir fabrika binasında dans eden gölgeler ve üzerlerine hükmeden ürkütücü yaşlı kadın görür. Bunun üzerine bu insanları merak edip takibe koyulan genç adam gördüklerinin vampir olduğunu öğrenir (Tybjerg, 2017:parag.1). Dreyer filmi oluştururken sahiplendiği yaklaşımını “Anlam değişmemeli, orijinalin lezzetini saf tutmalıyım, tıpkı Sheridan Le Fanu'nun sayfalarından 'Vampyr' yapmak için ilham aldığım gibi.” sözleriyle dile getirmiştir (Aktaran: Wahl, 2012: s.29). Profesör Catherine S. Cox, bir yazısında *Vampir* filmiyle ilgili şu sözleri dile getirmiştir; (Cox, 2008: parag.1).

“Vampyr sadece korku filmi veya tür filmi daha fazladır; Bu tür banal sınıflandırmaları aşan ve son yıllarda özgünlüğü ve derinliği ile geniş çapta tanınması dikkat çekici bir sinema başarısıdır. Alman Ekspresyonist motiflerin ve erken korku filmi sözleşmelerinin belirsiz, şifreli ve zaman zaman akıllara durgunluk veren bir melezi olan bu eksantrik film, özgündür ve çoğu, hem terörizmin psikolojisine hem de netliğin anlaşılabilirliğine ilişkin benzersiz bir sinema perspektifi sunar.”

Dreyer kendine has bir anlatım tekniği farklı kamera açılarına yer vermiştir. Filmin tamamında kamera Grey'i takip etmektedir. Ancak Dreyer, tam resmi görmeyi zorlaştıran açılarını seçerel ve fotoğraf makinesinin tam dışından gizlenen bir tehlike havası yaratan kamera hareketlerini anlatımda tercih etmiştir. Uğursuzluk, bulanık fotoğraf, sayısız ölüm sembolü, sık sık görülen rüya sekansları ve açıklanamayan doğüstü olaylar ile vurgulanmaktadır (Tybjerg, 2017:parag.2).

Dreyer'in *Gazap Günü* (*Vredens Dag*, 1943) isimli filmi ise 1600'lü yıllarda işkence ve cadı denemeleri tasviriyle Nazizm'i eleştiren bir eser olarak kabul edilmektedir. Fakat Dreyer bu filmiyle ilgili doğrudan bir açıklama yapmamış, eleştiri yaptığına dair bir açıklamada bulunmamıştır (Schepeleyn, 2016: parag.53). Dreyer'in tüm filmlerinde olduğu gibi bu filmde de ses, ışık tasarımı, görüntü yönetimi, dekor ve kostümlerdeki en ince ayrıntılara dikkat edilmiş muazzam bir sinematografi yaratılmıştır. 1943 yılındaki sınırlı imkânlarla rağmen, film gerçekten

Orta Çağ'da çekilmiş hissiyatı yaratmaktadır. Dreyer sinemasıyla ilgili bu yaklaşımı mimarlığa benzeterek şöyle dile getirmiştir; "Mimarlıkta en ince detay bile bütünlü kaynaşacak biçimde düşünülür." (Aktaran: Tanrıverdi, 2014: parag. 6). Carl Theodor Dreyer'i anlatan bir kitap yazan Jan Wahl, kitabında Dreyer'in filmlerinde kameranın odağıyla ilgilenmekle görevli olan Carlsen'le konuşmasından bahsetmektedir. Carlsen, o günlerle ilgili şunları dile getirmiştir; "Bu, sahip olduğum en büyük deneyim olacaktı. *Vampir* ve *Gazap Günü* filmleri her gösterildiğinde, onları görmeye giderim. Hiç böyle resimler gördün mü? Buradan çok şey öğrendim." (Aktaran: Wahl, 2012: s.37).

1945 yılında İngiltere güçleri, Almanya'nın Danimarka işgaline son vermiştir. Savaşın sona ermesiyle eleştirel eserler verme hakkını elde eden yönetmenler, gerçekçi filmler çekmeye yönelmiştir. İşgal esnasında ülkede yaşanan sıkıntılar ve acılar beyaz perdeye taşınmıştır. Danimarka direniş ordusunu ve sabotaj hareketini konu alan *Görünmez Ordu* (*Denosynlige Hær, 1945*) ve *Kırmızı Çayır* (*De røde Enge, 1945*) adlı iki film dönemin öne çıkan yapımları arasında yer almıştır (Schepele, 2016: parag.58).

II. Dünya Savaşı sebebiyle 1940 yılında Almanya tarafından işgal edilen Danimarka'da toplumsal düzenin sarsılması, sinema sektörünü de etkilemiştir. Danimarka sinema endüstrisini tekeline alan Almanya, filmlerin üretim, ithalat, dağıtım süreçlerini ve sinema salonlarında yapılan gösterimlerini denetlemeye başlamıştır. İngiltere'den ithal edilen filmler tamamen yasaklanmıştır. Amerikan filmlerinin bir kısmına ise kısıtlamalar getirilmiştir. Bu kısıtlamalar ülkedeki film üretimi için yararlı bir etkiye sebep olmuş, işgal yıllarında Danimarka'da 93 tane yerli film seyirciye sunulmuştur. Bununla beraber, işgal yıllarında üretilen filmlere Alman ideolojisinin izleri yansımıştır (Widding, 1998: s.13). Komedi türündeki filmlerde ise sofistike esprilerin yer aldığı Amerikan tarzı bir güldürü tercih edilmiş, güldürü anlayışı değişmiştir (Schepele, 2016: parag.64).

II. Dünya Savaşı'nın ülke üzerindeki olumsuz etkileriyle beraber Danimarka sineması gücünü tamamen kaybetmiş görünmektedir. Savaş sonrası sürmekte olan direnişle beraber hareketlenen Danimarka Sineması, toplumsal konularda filmler çeken Benjamin Christensen gibi yönetmenler ile dünya sinemasında ilgi görmeye

başlamıştır. Fakat Hollywood'un toplumsal konulara yoğunlaşan filmler çekmeye başlaması ile bu ilgi sona ermiştir. 1950 yılına gelindiğinde ise film üretiminde niceliksel bir azalma olduğu görülmüştür (Akyürek, 194,195). 1950'lerin başında, kaliteli film üretimi konusunda tartışmalar gündeme gelmeye başlamıştır. Danimarka hükümeti kaliteli film üretimi için harekete geçmiştir. Devlet film üreticilerine sübvansiyon sağlayarak hem nitelikli hem de gişe başarısı odaklı popüler filmlerin üretimi için çalışmalar başlatmıştır (Widding, 1998: s.17).

1950 yılındaki sinema tarihinin önemli kadın yönetmenlerinden biri olan Alice O'Fredericks'ın Jon Iversen'la beraber çektikleri *Kırmızı Atlar (The Red Horses, 1950)* isimli filmle, Danimarka Sinemasının kazandığı gişe başarısı, büyük oranda ticari getiri sağlamıştır. Film 2,6 milyon bilet satarak ülke nüfusunun yarısından fazla kişi tarafından izlenmiştir (Schepele, 2016: parag.66). Morten Korch'un romanından uyarlanan bu ilk filmin başarısı, Korch'un diğer eserlerinin de beyaz perdeye aktarılmasının başarı getireceğini düşündürmüştür. Korch'un eserlerinden uyarlanarak çekilen filmler ile 1976 yılına kadar karşılaşmaktadır. Öykülerin hemen hepsi savaşın ve sefaletin varlığından önce belirsiz bir modern çağda geçmektedir. Bu filmlerde aile anlatının merkezindedir. Çoğunlukla bir kır evinde yaşayan ailelerin hayatları anlatılmaktadır. Filmlerdeki çatışma, bu ailelerin mutluluğunu tehdit eden mali veya pratik zorluklar üzerine kurulmaktadır (Widding, 1998: s.18).

1950 yılında yerli filmlerin elde ettiği başarıyla beraber, salonlarda Danimarka filmleri daha çok tercih edilmeye başlanmıştır. Fakat bu durum, Danimarka ile Amerika arasındaki film ticaretine gölge düşürmüştür. Filmlerinin salonlarda daha az tercih edilmesi ve yeterli pay alamamasından ötürü rahatsızlık duyan MPEA'ya (Motion Picture Establishment of America) bağlı Amerikan yapım şirketleri, Danimarka film sektörüne ambargo uygulamıştır. Bu ambargo 1958 yılına kadar devam etmiştir (Schepele, 2016: parag.74).

1955 yılından sonra film sektöründe parasal krizler baş göstermiştir. Bu dönemde çekilen filmler için ayrılan fonların sadece %60'ı amaca uygun olarak kullanılmıştır. Geriye kalan para, tiyatrolar, milli eğitim bakanlığı gibi kurumlara aktarılmıştır. Aynı dönemde televizyon sektöründe yapılan atılımlarda sinema sektörünü ticari anlamda etkilemiştir (Widding, 1998: s.19).

2.1.3. Modern Sinema (1960–1990)

Modern sinema dönemi Danimarka sineması adına kötülük temalı filmlerde karmaşık türleri ve konuları ele alan ve değişik birçok tekniğin denendiği bir arayış dönemidir. Bu dönemde Kopenhagen'ı işgal edip terör estiren kocaman yaratıklara, suç öykülerine, sansürün kalkmasıyla sinemaya yer eden müstehçen sahnelerin olduğu vahşet öykülerine, kurt adamlara dair efsanelere, bilimkurgu ve suç temalı seri katil öykülerine yer verilmiştir. Karmaşık yapısıyla bir arayış halinde olan sinema kendi dilini, tarzını ve dünya sinemasındaki yerini bulmaya çalışmaktadır. II Dünya Savaşı ile yaşadığı travmanın üzlerini üstünden atmaya çalışan ülke bu durumu sinemasına da yansıtmıştır. Karmaşık yapısına rağmen bu dönemde festivale yönelik filmlerin başarıya ulaştığına dair ilk ipuçları kendini göstermiştir.

Danimarka Sineması 1960 yılına maddi kayıplar vererek televizyon dünyasına girer. Televizyon dünyası reklamların çoğunluğunu da kendi içine almıştır ve sinema seyircisini salonlardan uzaklaştırmıştır. Bu dönemde ortaya çıkan Fransız Yeni Dalga akımı tüm Avrupa ile beraber Danimarka Sinemasını de etkilemiştir. Sinemada yeni bir soluk arayan ve seyirciyi yeniden kendilerine çekmek isteyen salonlar, Yeni Dalga filmleri ile bunu başarmıştır (Widding, 1998: s.24). Danimarka Yeni Dalgası olarak isimlendirilen dönemin başlamasıyla sinemada ifade özgürlüğüne yer verilmiş ve yetişkin sansürleri kaldırılmıştır (Schepelern, 2016: parag.75). Danimarka Yeni Dalga sinemasının ilk örneği Palle Kjørulff- Schmidt'in yönettiği *Hafta Sonu (Weekend, 1962)* isimli film olmuştur. Film Nordic filmlerin uluslararası pazarda bilinen özelliklerini taşır ve alkol, cinsellik gibi sahneler barındırır. Bu sebep ile çoğu ülkede yasaklanmış olmakla beraber Danimarka Sinemasının özgür filmcilik anlayışına dönüşünün ilk işaretlerinden biri ve Danimarka Yeni Dalga sinemasının başlangıç noktası olarak görülmektedir (Widding, 1998: s.25). Palle Kjørulff-Schmidt ve yazar Klaus Rifbjerg'in birlikte kotardıkları *Hafta Sonu (Weekend, 1962)* ve *Bir Zamanlar Savaş Vardı (There Was Once a War, 1966)* adlı eserler Danimarka Yeni Dalgasının iki güçlü filmi olarak görülmektedir (Hjord, Bondebjerg, 2001: s.3).

1961 yılında kurulan Kültür Bakanlığı sinema sektörü ile hükümet ilişkileri arasında köprü kurmuştur. 1964 Film Yasası ile hükümetin sinemaya olan desteği resmîyet kazanmıştır. Özellikle sanatsal filmler çekmek isteyen yönetmenler için bu

dönemde devlet desteğinin önemi fark edilmeye başlanmıştır. Hükümetin destek olduğu filmlerin bilet satışlarından elde ettiği gelir, karşılıklı sürdürülebilir ticari ortaklık sağlamıştır (Schepele, 2016: parag.79). 1964 yasası eğlence vergisini kaldırmış, bunun yerine bir sinema biletinin fiyatının yüzde 15'lik kısmının film fonuna ayrılması şartını koymuştur. Destek için öncelik bağımsız filmlere verilmiştir (Widding, 1998: s.24). Dreyer *Gertrud* (1964) filmi ile bu yıllarda sanat filmlerine öncülük etmek istemiş fakat bu girişim kötü geri dönüşler almıştır. Gertrud'un Paris'deki gösteriminden sonra film, eleştirmenler tarafından katı yorumlara maruz kalmış, Danimarka'nın Paris büyükelçisi Eyvind Bartels, filmi önde gelen bir Danimarka gazetesinde kınamayı seçmiştir. Bu hezeyan sanat filmi çekmek konusunda girişimleri sekteye uğratmıştır (Widding, 1998: s.25). 1969 yılında dönemin adalet bakanı tarafından filmlerdeki pornografik imgelere yapılan sansürlerin ve yetişkin sansürlerinin kaldırılması kararı alınmıştır. Buna yeni kararlar birlikte filmler yalnızca içeriklerine göre 16 ve 12 yaş kısıtlaması getirilerek izleyiciye sunulmuştur (Schepele, 2016: parag.83).

1960'lı yıllarda Danimarka film sektörü ilk ve tek dev canavar filmi olan *Reptilicus* (1961) adlı yapıma imzasını atmıştır. Bu film Danimarka ve Amerika'nın ortak yapımcılığı ile çekilmiş yönetmenliğini Danimarkalı Poul Bang üstlenmiştir. 25 Şubat 1961'de Danimarka'da yayınlanan film zamanın başarısız efektlerle dolu yaratık filmleri ile aynı kaderi paylaşmaktadır (Honeybone, 2017: parag.3). *Reptilicus* filmi, Laponya'daki bakır madencilerinin bilinmeyen bazı tarih öncesi yaratıklara ait donmuş bir sürüngen kuyruğu parçası keşfetmesi ile başlar. Profesör Martens kuyruğu Kopenhag'daki bir akvaryuma götürür. Aldığı örnek üzerine çalışarak onu asit tüküren dev bir canavar haline getirir. Bu canavar tüm şehre korku salar ve önüne gelen her şeyi yok ederken giderek büyük bir hale gelir. BM tarafından atanan Amerikan generali Mark Grayson liderliğindeki Danimarka ordusu, canavarı avlamaya ve yok etmeye çalışır. Fakat canavarı parçalara ayırmak onun gibi birçok yaratık üretilmesine sebep olacaktır (Grisbeck, 2005: parag.1-15). *Reptilicus*, 2015'te vefat etmeden önce birçok farklı esere imza atmış olan ödüllü bir belgeselci, yazar, film yapımcısı, senarist ve oyun yazarı Ib Melchior tarafından kaleme alınmıştır. Romanlar arasında *Hitler'in Kurt Adamları* (1972), *Tombstone Şifresi* (1983) bulunmaktadır. Genellikle mitolojik ya da metafizik yaratıkları ele alan

sanatçının *Reptilicus* filminde yarattığı canavar İskandinav mitolojisindeki bir varlık olan Jormungand'a benzemektedir. Jormungand dünyayı saran kocaman bir yılanır ve denizlerde yaşamaktadır. Bu yılanımsı yaratığın filmdeki tasarımı, çekim ve efekt teknikleri 1960'larda uzak doğu filmlerinde rastlanan yaratıklara benzemektedir (Honeybone, 2017: parag.3).

60'lı yılların bir diğer korku ve gerilim türü filmi, suç unsuru üzerinden kötülüğün ele alındığı yönetmenliğini Erik Balling'in yaptığı *Ölüm Akşam Yemeğine Gelir* (*Døden kommer til middag, 1964*) filmidir. Filmin tanıtımında yemek masasında oturan ve bir anda yüzü aydınlanıp hareket etmeye başlayan iskelet, filmin konusunu ve geçtiği evreni seyirciye sunmaktadır. Filmin konusu kısaca şöyledir; suç hikâyeleri yazarı Peter Sander, karanlık bir akşam, arabası benzin bittiğinde bir ormandan geçmektedir. Yoldan biraz uzakta, camları ışıklandırılmış bir ev görerek oraya gider. Bu sırada ayağını burkan Peter evin kapısını çaldığında silah sesleri duyar. Suç kitapları yazan Peter bir suç olayının içine düşmüştür. Nordisk film şirketinin yapımını üstlendiği bu film, yönetmen Erik Balling'in ilk ve tek suç konulu gerilim filmidir. Film Noir etkilerin oldukça fazla görüldüğü filmde gölgeler oldukça koyu ışıklı yerler ise tamamen aydınlıktır. (Herler, 2018: parag.1-5). Yönetmen Balling filmden beklediği başarı ve ilgiyi elde edemeyince komedi filmlerine yönelmiştir.

60'lı yılların ortalarında devlet sinema eğitimi için bazı adımlar atmaya karar vermiştir. Bu niyetle 1966 yılında kurulan "The Danish Film School" ve Kopenhag Üniversitesinde 1967 yılında açılan sinema kursu, sinema eğitimi için önemli bir adım olmuştur (Schepele, 2016: parag.79). Danimarkalı film şirketlerinin yapısı da bu dönemde değişmiştir: 1965 ile 1972 yılları arasında Danimarka'da birçok film şirketi açılmıştır. Almanya'da otuzdan fazla küçük şirket açılmıştır. Yıllık 10 ila 15 film arasında bir üretim potansiyeli olan Danimarka Sineması 1967 yılında 20 film çekerek o yıllar için kendi zirvesine ulaşmıştır (Widding, 1998: s.25).

1970 yıllarına gelindiğinde ise sinemada gerçekçilik akımı ön plana çıkmaya başlamıştır. Gerçeklik, Hans Kristensen'in *Kaçış* (*Flugten, 1973*) ve *Per* (1975) gibi filmlerde küçük zamanlı sahtekâr ve kaçıklar Per (Ole Ernst) filmlerinin merkezinde yer almıştır. Gerçekçilik etkisi Danimarka Sinemasında az rastlanan bir tür olan suç

filmlerinde de yerini almıştır. Esben Høilund-Carlsen'in *19 Kırmızı Gül (Nittenrøderoser, 1974)* filmi bu bağlamda ilk modern suç filmi olarak değerlendirilmektedir (Schepelern, 2016: parag.92). Bu filmler batı sineması etkisiyle ortaya çıkarılmıştır. 1960–1970 yılları devam etmekte olan sanat sineması sübvansiyonunun yanı sıra sansürlerin kalkması ile çekilen erotik filmler ve batıya öykünen gerçekçilik yanlısı suç filmleri ile sinema piyasasında hareketlilik sağlanmıştır (Widding, 1998: s.26). Bunun yanında 1973 yılında erotik sahnelerin yer aldığı ve ardı ardına cinayetlerin işlendiği korku filmi *Günahkar Cüce (Dværger, 1973)* kötülük temalı sansürsüz filmler arasında başrolde yer almaktadır. Sansürün kalkmasını fırsat bilen yönetmen Eduardo Fuller filmde müstehcen sahnelere sıkça yer vermiştir. Filmin ana karakteri Cüce Olaf ve sarhoş annesi topladıkları kadınları eve getirmektedir. Şanssız kadınlar eve getirildikten sonra uyuşturulur, hapsedilir, bağlanır sonrasında ise fahişelere dönüştürülürler. Sansürün kalkmasıyla beraber kötülük temasını işleyen erotik suç ve korku filmleri ortaya çıkmaya başlamıştır(Halen, 2017: parag.1-6).

70'lerde Danimarka Sineması iki ana yolda ilerlemiştir; özünde devlet sponsorluğunda olan sanatsal filmler ve esasında özel olarak finanse edilen ana akım filmler. Bununla birlikte, 80'li yılların başında tüm Danimarka filmlerinin hükümet desteğine az ya da çok bağımlı olduğu ortaya çıkmıştır (Schepelern, 2016: parag.118). 1968'den 1981'e kadar Erik Balling tarafından çekilen 13 tane *The Olsen Gang* film dizisi büyük başarı getirmiştir. Sürekli işler başaran ve yabancı suç örgütleri tarafından aldatılan, ancak nihayet üstün yaratıcı güçleri ile kazanmış bir karakter, Danimarkalılar tarafından sevilmiştir. Gang karakteri Danimarka Sinemasının en büyük ulusal başarılarından biri olmuştur ve yurtdışında büyük beğeni toplamıştır. Balling bu başarısı dışında *Matador (1978–1982)*, isimli 24 bölümlük başka bir seriyi daha yönetmiştir (Bondebjerg, 2003: s.4).

1980'lerde daha önce rastlanmamış bir durum gerçekleşmiş ve bir Danimarka filmi Cannes, Oscar gibi uluslararası mecralarda ödüle layık görülmüştür. Bille August'un yönettiği, *Pellethe Fatih (Pellethe Conqueror, 1988)* filmi uluslararası sinema topluluklarında Danimarka Sinemasının yer alması açısından önemli bir değere sahiptir (Widding, 1998: s.28). Aynı zamanda üretim, tehlikeli derecede düşük bir seviyeye gerilediği için kritik bir dönem yaşanmıştır. Danimarka

sinemasında 1982'de bir milyondan az bilet satan yedi adet uzun metrajlı film yapılmıştır. 1982 Film Yasası ile filmleri desteklemek için çok daha fazla para sağlanmasının yolu açılmıştır. Ayrıca, film yardımlarının en az %25'inin çocuk filmlerine ve gençlik filmlerine geçirileceği konusunda bir hüküm getirilmiştir (Schepele, 2016: parag.116,117). 1982'de onaylanan film yasasının revizyonunda, hem çocuk filmi hem de genç filmde özel bir bölüm ele alınmış ve bu bölümde toplam kaynakların dörtte birinin bu alanda harcanması planlanmıştır (Widding, 1998: s.28). Film Yasası 1989 yılına gelindiğinde yeniden gözden geçirilmiştir. Ana akım filmleri canlandırmak için sözde 50/50 şeması kurulmuştur. Bu daha sonra: 60/40 şeması olarak değiştirilmiştir (Schepele, 2016: parag.119).

1981 yılında sinemalara değişik tarzda bir gerilim filmi girmiştir. *Kurtlar Zamanı (Ulvetid, 1981)* isimli bu filmde efekt kullanımına yer verilmeden anlatılan bir kurt adam öyküsü yer almaktadır. Bu sebeple sıra dışı ve Danimarka sinemasında başka bir örneğine rastlanamayacak bir filmidir. Aslında filmdeki kurt karakterlerin psikolojisine açığa vuran metaforik bir sembol olarak kullanılmıştır. Film, Çocuğunu düşürdüktan sonra depresyona giren Anna'nın hayvanlarla ilgili yazar olan kocası Tom ile ormanda bir kulübeye yerleşmeleri ile başlar. Bir gün Ellinor isimli adamın kurduyla gelmesiyle Anna'nın hayatı zorlaşır. Çünkü Ellinor bir kurt adamdır. Bu kurt adam aslında bir metafordur. Anna ve Tom arasındaki psikolojik gerili sembolize etmektedir. Anna ve Tom bir metafor aracılığı ile aralarındaki ilişkiye dair bir sınav verirler.(Frasortsand, 2016: parag.2).

Deneyel video sanat sahnesinde Niels Lomholt ve Ane Mette Ruge gibi sanatçıların 1980'lerin sonlarına doğru yaptığı çalışmalar dikkat çekici bir hal almıştır. Bunun sinemaya doğrudan etkisi ise Avant-garde'nin yeni Danimarka sinemasına Lars Von Trier ile birlikte gelmesi olmuştur. Danimarka Ulusal Film Okulu'ndan *Befrielsesbilleder (1982)* isimli orijinal mezuniyet filmini çekerek ayrıldıktan sonra, düşük bütçeli deney filmi *Salgın (Epidemic, 1987)* ile birlikte *Suç Unsuru (Forbrydelsens Element, 1984)* isimli filmleri çekmiştir (Bondebjerg, 2003: s.2).

Suç Unsuru (Forbrydelsens Element, 1984) yönetmenin ilk uzun metrajlı filmi olmasının yanı sıra Avrupa Üçlemesi'nin de ilk filmidir. Trier bu üçleme de topluma

karşı öfkeyi ön plana çıkartmakta ve suç konusunu ele almaktadır. Filmde Fisher adındaki bir dedektif, loto bileti satan küçük kızları öldüren bir seri katilin peşine düşerken “Suç Unsuru” isimindeki kitapta yer alan metotlardan yararlanır. Metotları uygulamaya devam ettikçe Fisher katil gibi davranmaya başladığı fark eder (Turgut, 2012: parag.1,2). İnsanın suça doğuştan eğilimli olduğunu, suç unsurunun ortaya çıkma anının sadece şartlara bağlı bir değişken olduğunu vurgulayan yönetmen, film aracılığı ile insanın içindeki kötülüğe dikkat çekmeyi istemiştir. Film bu yönüyle seyirciyi iyi ve kötü hakkında bir sorgulamaya davet etmektedir (Tuğcu, 2012: parag.4,5). Kıyamet sonrası ve zamanın belirsiz olduğu bir gelecekte Avrupa’da geçen filmde renk tonu sepya olarak kullanılmış ve bunaltıcı kasvetli görsellere yer verilmiştir (Şimşek, 2015: parag.5). Michael Tapper, Trier’in kıyamet sonrası gerilim ağırlıklı bu tarz bir bilimkurgu filminin oldukça kendine has bir yapım olduğunu vurgulayarak Danimarka sinemasında çok özel bir yere sahip olduğunu vurgulamaktadır. Ona göre *Suç Unsuru* siyah-sarı tonlarında çekilmiş bir film-noir yapımıdır (Tapper, 2015: s.86-90). Trier’in 1980’li yıllarda üçlemenin devam filmi olarak çektiği ikinci filmi ise *Salgın (Epidemic, 1987)* isimli yapımıdır. Yarı belgesel türünde olan film, gerçek bir salgını ele almaktadır. Film aslında belgesel olarak planlanmamış lakin yazılan senaryo yapımcıya teslim edilmeden birkaç gün önce bilgisayar arızası sebebiyle kaybolunca Trier ve Vorsel bu çözümü bulmuşlardır. Filmin içinde kullanılan belgesel görüntülerin yanı sıra korku, gerilim unsurunu arttıracak türde sekanslarda yer almaktadır. Bu sekanslar, ruhsal olarak izleyiciyi bunaltarak gerilim duygusunu arttıran görsel anlatımlardan oluşmaktadır (Tuğcu, 2012: parag.1). Film dünya çapında bir salgını engellemeye çalışan Dr. Mesmer ve salgında yaşananları anlatmaktadır. Fakat filmin kurmaca olan yönü ile belgesel yönü bir noktada birbirine karışarak, hipnoz sahneleri ile harmanlanır. Trier, *Salgın* filmiyle alakalı; “Film dediğin ayakkabının içine kaçan taş gibi olmalıdır.” demektedir (Aktaran: Sağlam, 2012: parag.1).

Başından beri uluslararası ilgi görmekte olan Trier, Dreyer, Bergman ve Tarkovski gibi ustalardan esinlenerek post-modern bir sinema anlayışını taşımıştır. Onun belirsiz hikâyeleri, şeytani bir dünyada idealizmin çöküşü ve alegorik bir evrende acı etrafında dönmektedir. Trier’in sineması Danimarka sinemasında 80’li yıllardan itibaren önemli bir yer kaplamaktadır (Schepelern, 2016: parag.132). Lars

Von Trier, 1990'lı yılların yeni nesil yönetmenlerinin, yeni türlerle baş etmesi için ilham kaynağı olan önemli bir kaynak olmuştur. Büyük bütçeli filmlere ve teknolojinin baskınlığına isyan eden ve sinema sanatında temellere ve basitliğe dönmesini isteyen Dogma 95 manifestosunun Thomas Vintenberge ile beraber en önemli temsilcisi olarak rol oynamıştır (Bondebjerg, 2003: s.2).

2.1.4. Dogma 95 ve 1990 Sonrası Yeni Danimarka Sineması

1989 yılında uygulamaya konan ve film bütçesinin yarısını kapsamakta olan devlet desteği 1999 yılında revize edilerek, %60 desteğe çevrilmiştir. Bununla beraber verilen desteklerin çoğunlukla %40 civarı olduğu bilinmektedir. Fakat bu destek sayesinde 175.000 bilet satışı ile popüler filmler gişeye taşınmıştır (Schepele, 2018: parag.6,7). Sinema yazarı Bordwell, bir yazısında altı milyon nüfusa sahip olan Danimarka'nın, ithal filmler ile aynı ölçüde gişe yapan yerli filmlere sahip olmasının dikkat çekici olduğuna değinmekte; sinema sektöründeki bu başarıya, yürütülen hükümet politikalarının ve yetenekli film yapımcılarının sayesinde ulaşıldığını söylemektedir (Bordwell, 2004: s.24). Danimarka film yapımcıları sesli sinemadan beri, dünyaya açılmak için girişimlerde bulunmuş olsalar da bu konuda çok başarılı olamamışlardır. Bu durumu 20. Yüzyılda tersine çeviren ise Lars Von Trier olmuştur. Bu sebeple ülke sinemasını uluslararası pazara taşımada katkısı büyüktür (Schepele, 2018: parag.24).

2.1.4.1. Dogma 95 Akımı: Lars von Trier ve Thomas Vintenberge

Sinemanın 100. yılını kutlamak amacıyla Paris'te düzenlenen bir panelde Trier elindeki manifestoyu yüksek sesle okumuş ve ardından açıklama yapmayarak salonu terk etmiştir. Dogma 95 şaşalı görsellikle göz boyarken içi boş filmler üretmenin sinema olmadığını ve sinemanın tüm bunlardan arındırılması ve yönetmenin görevinin görselleri iyi kullanarak bir illüzyon yaratmak olmadığını savunarak ana akım sinemasına karşı çıkmaktadır (Topçu, 2013: s.193).

Trier, Dogma 95 akımında filmler çekmeyi bıraksa da Dogma hakkında sonradan şöyle bir açıklama yapmıştır.

“Biz için başında namus yeminini tartışırken, Fransız Yeni Dalga gibi dünyayı değiştirmek gibi bir heveslerimiz yoktu. Fakat 25 yıl içinde sinema öğrencileri rastlantı sonucu bu manifestoyu inceleyip o on ilginç kuralı bulurlarsa bizim bundan mutluluk duyacağımız çok açıktır” (Kaufman, 2015: 193).

Lars von Trier ve Thomas Vinterberg, DOGMA 95 manifestosunu Mart 1995'te birlikte tasarlamıştır. Dogma biraderler, Kristian Levring ve Soren Kragh Jacobsen'un da aralarına dâhil olmasıyla kurulduğunda, bu eylemin ne gibi bir etkiye sahip olacağı bilinmemekteydi. Sinemaseverler Dogma için başlarda bir grup cesur deli diye düşünmekteydi (Lorenz, 2003: s.7).

Dogma aslında güçlüklerle karşılaşılan bir yaratma sürecinde filmin duygusunun daha güzel ortaya konulabildiğini savunmaktadır. Dogma biraderler manifestoyu duyurmadan önce Trier'in kendi filmlerinde Dogma'ya yönelik denemeler yaptığı ve sonrasında Dogma manifestosunu duyurma kararı aldığı düşünülmektedir. Trier, bu şekilde sınırlandırmalar ile filmin duygusunun daha iyi ortaya çıktığı sonsuz imkân ve her şeyin planlandığı filmlerin, özel efektlerin filmin duygusunu öldürdüğü ve özünden uzaklaştırdığını düşünmektedir (Topçu, 2013, s.194). Dogma, Trier'in titrek avuç içi çekimlerle bezediği kusurlu görselleri, denediği komedi, hastane tiyatrosu ve hayalet öyküsü karışımı olan mini dizisi *Krallık (Riget, 1994)* deneyiminden geliştirilmiştir. Kısmen özel bir görsel stil oluşturmak için, kısmen her çekim için çok zaman harcayan aydınlatma hazırlıklarını atlayarak ve film yapımının klasik kurallarını göz ardı ederek - 180° kuralı gibi - basitleştirmek için ve çekim maliyetini de düşürmek için bulduğu bir yöntem olarak tanımlanmaktadır (Schepelern, 2016: parag.2). Trier, Dogma ile ilgili olarak *Geri Zekâlılar (Idioterne, 1998)* filminden sonra bir röportajında “kontrolü bırakmak” tanımını kullanmıştır (Knudsen, 2015: s.146).

Dogma 1995 yılında manifesto ile duyurulmuş olmasına rağmen Dogma kuralları ile bir filmin çekilmesi iki yılı bulmuştur. Vinterberg'in 1997 yılında Uluslararası Cannes Film Festivali'nde Jüri Özel Ödülü alan *Şölen (Festen, 1998)* isimli filmi ve Trier'in aynı yıl çektiği *Geri Zekâlılar (Idioterne, 1998)* isimli film Dogma'nın ilk örnekleri olarak tarihe geçmiştir (Akyürek, 2005: s.199). Özellikle *Şölen* filmi aile içi cinsel istismar ve bunun yarattığı psikolojik travmaları ele alması

bakımından oldukça dikkat çekici bir film olmuştur. Kötülüğün, kutsal olarak görülen aile kurumu içinde var olmasını sinemada ele alması ve cinsel istismarın bu yol ile anlatılması filmi ilk dogma örneklerinden biri olmasının yanı sıra, senaryosu itibariyle de önemli kılmaktadır. Bu sebeple festivallerde de büyük ilgi gören film, Trier'in aynı yıl yapmış olduğu *Geri Zekâlılar (Idioterne, 1998)* filminin önüne geçmiştir. Trier filmi Cannes'a göndermiş fakat ödül alamamıştır, bununla beraber film Avrupa'da büyük ilgi görmüştür (Topçu, 2015: s.197).

Hjort ve MacKenzie Dogma hakkında birlikte yazdıkları kitaplarında, Dogma'yı bir biri ile örtüşen aşamalardan oluşan bir seri olgu olarak tanımlamaktadır. Bunlardan ilki, 1998'den 2000 yılına kadar uzanan bir süreçte, Dogma biraderlerin kendileri tarafından üretilen erken Danimarka Dogma filmlerinin piyasaya sürülmesi olarak görülmektedir. 2000 yılında Lone Scherfig'in *Yeni Başlayanlar İçin İtalyanca (Italian for Beginners, 2000)* ile başlayan Danimarkalı filmlerin ikinci dalgası halen devam etmekte olan yeni bir aşamayı işaret etmektedir. Hjort'a göre Dogma'nın uluslararası hale gelmesi ise 1999'da Jean-Marc Barr'ın *Aşıklar (Den Eneste Ene, 1999)* filminin çekilmesi ile başlamıştır ve bugün de devam etmektedir (Hjort, MacKenzie, 2003: s.10).

Stevenson, Danimarka sinemasının Dogma ile beraber uluslararası sinema platformunda yükselişinin, Amerikalı oyuncuların Danimarka filmlerinde oynamak istemesinin, filmlerin ödül getirmesi ve merak uyandırmasının tek başına Lars von Trier'in başarısına bağlanamayacağını ve bunda dönemin televizyonlarının sinema sanatına olan desteğinin ve Danimarka Film Okulu'nun da büyük etkileri olduğunu belirtmektedir (Stevenson, 2003: 7). Aslında Dogma bir bakıma siyasi bir amaç da gütmektedir. Tecimsel açıdan 1995 yılında Danimarka sineması Amerikan sinemasına karşı büyük bir kayıp yaşamaktadır. Sinema Pazar payı %77'lere çıktığı bir dönemde Dogma 95 Hollywood'un tekelleşmiş sinema ağına karşı küçük ülkelerin bir başkaldırısı olarak görülmektedir (Topçu, 2013: s.205).

Trier, Dogma'nın yalnızca kuralları takip etmek değil, sınırlar koyması ve bu süreç boyunca kendisini başka bir kurallar dizisinden özgürleştirilmesiyle ilgili olduğunu belirtmiştir (Hjort, MacKenzie, 2003: s.11).

Dogma yurt dışında özellikle de Amerika'da bağımsız sinemacılar tarafından büyük ilgi görmüş bu film üretmek adına yeni bir fırsat ve ucuz film yapma olanağı olarak görülmüştür (Topçu, 2013: s.202). Danimarka'da çekilen Dogma filmleri uluslararası başarı sağlamış olsa da, Danimarka dışında üretilen Dogma filmleri aynı başarıyı yakalayamamış ve hayal kırıklığına sebep olmuştur (Stevenson, 2003: s.2). Dogma söyledikleri itibariyle aslında sinemada yeni bir akım başlatmamıştır. Başlattığı akım İtalyan Yeni Gerçekçiliği, Fransız Yeni Dalgası ile aynı paralelde ilerlemektedir. Bu sadeleşme ve ana akım sinemanın etkisinden, Amerikan tekeline kurtulma savaşının 1990'lı yıllarda Danimarka'da baş göstermiş halidir (Topçu, 2013: s.203).

Dogma manifestosu aşağıdaki maddeler ile kamuoyuna kendini duyurmuştur (Dogma95: 2000);

"Dogma 95, Kopenhag'da 1995 yılında kurulan bir film yönetmenleri birliğidir.

Dogma 95, günümüz sinemasındaki kesin yönelimlere karşı çıkmayı amaçladığını beyan etmektedir.

Dogma 95 bir kurtuluş hareketidir!

1960 yılında "Yeter artık!" denilmişti. Sinema ölmüştü ve yeniden canlandırılması gerekiyordu. Amaçlar doğrudu ama kullanılan araçlar yanlışti. Yeni Dalga, sahili ıslatıp balçığa dönen küçük bir dalgadan öteye gidemedi.

Bireysellik özgürlük sloganları, bir süre yapıtlar yarattı ancak değişime yol açamadı. Yeni Dalga da yönetmenleri gibi yağma için hazırdu. Yeni Dalga ardındaki insanlardan daha güçlü değildi. Anti-burjuva sinemanın kendisi burjuvaya dönüştü çünkü kuramlarının dayandığı temeller, sanatı burjuva gözüyle görüyordu. Auteur kavramı başlangıçtan beri bir burjuva romantizmiydi ve bu nedenle yanlışti.

Dogma 95 sineması bireysel değildir.

Bugün, sinemanın tamamen demokratikleşmesiyle sonuçlanacak bir teknoloji fırlaması esmekte. İlk kez her isteyen film yapabilir. Fakat araca ulaşmak kolaylaştıkça, Avant-garde'in önemi artıyor. Avant-garde'in askeri tedailer yapması boş yere değil. Cevap disiplinli olmaktadır... Filmlerimizi tek tip hale getirmeliyiz. Çünkü bireysel film, tanımı gereği yozlaşmıştır.

Dogma 95, bireysel filme ERDEM YEMİNİ olarak bilinen bir dizi kural koyarak karşı çıkar.

1960'da da “yeter artık” denilmişti. Sinemanın ölümüne kozmetikleştiğini, süslendiğini söylemişlerdir. O zamandan bu yana kozmetiklerin kullanımı patladı.

Yozlaşmış sinemanın “ulvi” görevi, seyirciyi kandırmaktır. Gurur duyduğumuz şey bu mu? 100 yılın getirdiği şey bu mu? Duyguların iletildiği illüzyonlar mı? Bireysel sanatçının özgürce hileyi seçmesi mi?

Önceden tahmin edilebilirlik (dramaturgi) üstünde dans ettiğimiz altın posttur. Karakterlerin içsel yaşamlarının olay örgüsü yaratması çok karmaşıktır ve yüksek sanat değildir. Daha önce hiç olmadığı kadar, yapay aksiyon ve yapay filmler bütün övgüyü almaktadır.

Sonuç kısırlıktır. Aşk ve merhamet illüzyonu.

Dogma 95'e göre sinema illüzyon değildir.

Bugün sinemadaki kozmetikleri Tanrı katına gönderecek teknolojik bir fırtına esiyor. Yeni teknolojiyi kullanarak, isteyen herkes, her zaman duygunun ölümcül kucaklaşmasındaki gerçeğin son kalıntılarını yakalayabilir. İllüzyon, sinema ardına saklandığı her şeydir.

Dogma 95, illüzyon sinemasına ERDEM YEMİNİ olarak bilinen bir dizi kural koyarak karşı çıkar.

“Dogma 95 tarafından konan, aşağıdaki kurallara uymaya yemin ederim.”

1- Çekimler gerçek mekânlarda yapılmalıdır. Dekor ve aksesuar kullanılmamalıdır. (Eğer öykü için özel bir aksesuar gerekiyorsa, bu aksesuarın bulunduğu bir mekân seçilmelidir.)

2- Ses, görüntüden ayrı üretilmemelidir. (Sahnenin çekildiği yerde kullanılmamışsa sonradan müzikte eklenmemelidir.)

3- Kamera elde taşınmalıdır. Elde gerçekleştirilecek her hareket kabul edilir. (Film kameranın durduğu yerde çekilmemelidir, kamera filmin çekildiği yere gitmelidir.)

4- Film renkli olmalıdır. Özel aydınlatma kabul edilemez. (Eğer sahnede çekim için ışık yetersiz ise kameranın üzerine tek bir ışık takılabilir.)

5- Optik müdahaleler ve filtreler kullanılamaz.

6- Film yapay aksiyon içermemelidir. (Cinayet, silah gibi)

7- Zamansal ve coğrafi yabancılaşma yasaktır. Film şimdi ve burada geçmelidir.

8- Tür filmleri kabul edilemez.

9- Film formatı Akademi 35 mm olmalıdır. (Bu kural, daha sonra DV ile çekilebileceği ama 35 mm gösterilmesi gerektiği şeklinde düzeltilmiştir.)

10- Yönetmenin ismi jenerikte geçmemelidir.

Ayrıca, yönetmen olarak kişisel estetik kararlarımdan da vazgeçiyorum. Artık bir sanatçı değilim. Bir yapıt yaratmaktan feragat edeceğime ve ana bütününden daha fazla önem vereceğime yemin ediyorum. Asıl amacım, karakterlerimden ve setimden gerçeğin ortaya çıkmasını sağlamak. Bunları mümkün olan her araçla ve estetik düşünce ve zevklerim pahasına yapmaya yemin ediyorum.

Böylelikle ERDEM YEMİNİ'mi ediyorum.

Kopenhag, 13/Mart/1995 "

2.1.4.2. 1990 Sonrası Yeni Danimarka Sinemasına Bakış

1990 sonrası Danimarka sinemasına bakıldığında psikolojik gerilim, suç gibi konular üzerinden kötülüğe dair sorgulayıcı filmlere sıkça yer verildiği görülmektedir. Dogma akımı Danimarkalı sinemacılar açısından büyük bir atılım olmuştur. Bu akımın kazanmış olduğu başarı ve yurt dışından filmlere gelen ilgi Danimarka sinemasına adına parlak bir dönemde başlangıcı sayılmaktadır. Özellikle yerli filmlerin yurt dışı festivallerde gördüğü ilgi göz önüne alındığında, bu başarının sadece yurt içinde kalmadığı fark edilmektedir. Ayrıca diğer Kuzey ülkeleri ile kıyaslandığında Danimarkalıların her yıl oldukça fazla yerli film izlediği bilinmektedir. Bu bağlamda Danimarkalıların ulusal sinemalarına diğer Kuzey Avrupa ülkelerinden daha çok önem verdiği gözlemlenmiştir (Widding, 1998: s.28).

Genellikle gerilim hikâyeleri kaleme alan ve çeken eski sinemacılarından Ole Bornedal'ın da yeni dönemdeki Danimarka sinemasına katkısı oldukça fazladır. *Gece Bekçisi (Nightwatch, 1997)* filmi ile 90'lı yılların sonunda adını dünya çapında duyurma şansı bulan yönetmen, bir röportajında "Bir film yapımcısı olarak, ustalarımı okudum ve ayrıca çok dans gördüm. Gerilim yaratmanın dans, koreografi ve müzikle ilgisi var. Bu, kişinin ruh halini ne derece geliştirdiği ve yorumladığı bir zamanlama ve hareket sorunudur. Bunun yetenek meselesi olduğunu düşünüyorum" diyerek gerilim unsuru yaratırken müziğin ve onunla paralellik kurulmasının filmsel öneminden bahsetmektedir (Aktaran: Hjord, 2001: s. 237). *Gece Bekçisi* morgda

çalışan bir hukuk fakültesi öğrencisi Martin'in gerilim, korku karışımı hikâyesini konu almaktadır. Martin morgda bekçilik yapmaktadır. Tam da bu dönemde şehrin etrafında bir seri katil dolanmaktadır. Martin morgda çalışmaya başlamasıyla beraber, morga gelen cesetlerdeki artış, Martin'i şüpheli durumuna sokmuştur (Perry, 2017: parag.2,3). *Gece Bekçisi* filmi çekildiği döneme göre birçok yönden daha modern ve daha genç bir nesile hitap etmektedir. *Gece Bekçisi*, klasik gerilim tarzını harekete geçirirken çağdaş bir sinema dilinden faydalanmıştır. Film Danimarka çapında 465.344 tane bilet satmıştır ve bu ülke sineması adına büyük başarıdır. Filmin anlatımının farklı olmasının bir sebebi de Amerikan tarzı ile ulusal sinemanın anlatıda iç içe geçmiş olmasıdır. Karakterler yer yer Amerikan filmlerinde görülebilecek tarzda replikler ile konuşmaktadır. Yönetmen bu konu ile ilgili şöyle bir açıklama da bulunmuştur: “Bugünlerde bir diyalog yazarken, sık sık diğer filmlere bakın. Film veya görüntülerin evreni, günlük dünyamızın çok büyük bir parçasıdır. Eğer Freud bugün onun hayallerini yorumlayacak olsaydı, çok farklı olurdu, çünkü sembollerimizin ve resimlerimizin çoğunu hayallerimizden değil, medyadan alıyoruz.” (Aktaran: Hjord, 2001: s.234,235). Boredal, Danimarka'da yönetmenlerin ve Danimarka sinemasının, dünya çapında etki sahibi olan Amerikan sinemasından ister istemez etkilendiğini bu sözleri ile vurgulamaktadır.

Yönetmenin 1990 sonrası ikinci gerilim filmi, *Başka Bir Aşk Hikâyesi* (*Kærlighed på film, 2007*) Danimarka sinemasında en beğenilen filmlerinden biri olmuştur. Aşk ve gerilim ilişkisini filmlerinde yan yana işlemeyi seven yönetmen ruhsal anlamda trajik olayları anlatmayı tercih etmektedir (Hjord, 2001: s. 229). Film evli ve iki çocuk babası Jonas'ın sebep olduğu bir trafik kazası sonucunda hafızasını kaybeden Julia'ya bağlılık hissetmesiyle başlamaktadır. Julia, Jonas onu hastanede ziyarete geldiği sırada onun yurt dışındaki erkek arkadaşı olduğunu sanar. Jonas ise bu yalanı sürdürerek Julia'yı daha yakından tanımak ister. Fakat Julia'nın hafıza kaybı sebebiyle birçok anısını unuttuğu erkek arkadaşı aslında bir psikopattır ve Julia'nın ölmediği öğrenince onun ve Jonas'ın peşine düşmüştür (Ebert, 2009: parag.2,3). Bir psikolojik gerilim öyküsü olan bu film Danimarka sinemasına özgü durgun ve gerilimin usulca yükseldiği sahnelerle doludur. Karakterler oldukça içine kapalıdır. Her biri dışarıya gösterdikleri iyi benliklerinin aksine içlerinde kötü niyetli

düşünceler barındırırlar. Güzel ve gizemli bir kadın ile başlayan bu film aynı zamanda bir film-noir örneğidir.

Bizi Kötüden Korum (*Fri os fra det onde*, 2009) ise Børnedal'ın psikolojik gerilim öğelerinin ağırlıklı olduğu ve doğrudan kötülüğün neden kaynaklandığını sorgulayan filmlerinden biridir. Fakat *Başka Bir Aşk Hikâyesi* (*Kærlighed på film*, 2007) kadar ilgi görmemiştir. Film, insanların neden kötü olduklarına dair bir anne olan Pernille'nin çocuklarıyla olan konuşması ile başlar. Pernille'ye göre kötülük sevgisizlikten kaynaklanmaktadır. Yaşadıkları kasabada sevgi ve iyilik timsali olan Anna karakterinin ölmesiyle kasaba birbirine karışır. Katili bulmak adına kasabayı birbirine katan eski komutan Ingvar ve kasaba halkının içlerindeki nefret ve kötülük o gece özgür kalır. Børnedal bu filmde Danimarka toplumundaki ırkçılık, şiddet, kadına taciz, sosyal ve siyasal sorunlar gibi birçok konuyu eleştirmiştir (Koch, 2018: parag.2,3).

Børnedal, bir röportajında sinemasındaki yaratıcılığın ve kasvetli ambiyansın kaynağını şöyle açıklamaktadır (Hjord, 2001: s. 229);

“Çimento duvarları çevresinde ve kirli havalarda büyümenin genellikle iyi olacağını düşünüyorum, çünkü bu tür yerlerde insanların hayallerinin mutlaka daha güçlü olması gerekir. Dünyanın en güzel yerlerinde, güzel bir kıyı şeridinde yakın ve en güzel insanlarla çevrili, en verimli ağaçlarla dolu bir bahçeye ve lüks kırmızı meyvelere sahip bir bahçeyle büyürseniz, o zaman yaratıcı olamazsınız. Güzelliği hayal etmek için bu ihtiyacı yaşamalısınız, var olan bir şeye aynı türden bir özlem duyamazsınız.”

21. yüzyılda Danimarka'da çekilen sanatsal ve estetik kaygısı olan filmler ülke içindeki gösterimlerde pek fazla gişe kazancı sağlamıştır. Fakat onların başarısı daha çok festivalde elde ettikleri ödüller ile kazandıkları saygınlık olmaktadır. Sanat filmlerinde ise Lars Von Trier, ana figür haline gelmiştir. Ülke sinemasında deneysel sinema anlamıyla sınırları zorlayan Lars von Trier'dir (Schepele, 2018: parag.22).

İzlandalı şarkıcı Björk'ün başrolde oynadığı trajik bir müzikal olan *Karanlıkta Dans* (*Dancer in The Dark*, 2000) Danimarka sinemasında 2000 yılına sanatsal anlamda damgası vuran bir film olmuştur. *Karanlıkta Dans*, 1962 yılında geçmektedir. Göçmen bir anne olan Selma, kalıtsal bir hastalık sebebiyle görme yetisini kaybetmektedir. Selma bu hastalığın oğlunda da ortaya çıkabileceğini

düşünerek oğlu için ameliyat parası biriktirmeye başlamıştır. Bir fabrikada çalışan kadın zorluklar yaşadığında kendini bir müzikalde hayal ederek neşelendiren naif bir kadındır. Fakat etrafındaki insanların aç gözlülüğü ile Selma giderek artan zorluklar yaşarken insanların içindeki kötülük ile karşılaşır. Bir melodram örneği olan filmin türü işleme şekli biraz farklıdır. “Selma’nın dramı kötülere karşı savaşıyan bireyin acıklı durumu yerine, kapitalizm eleştirisi olarak filmde yer almaktadır. Trier, bu filmde Amerikan adalet sistemini, her şeyin para olduğu, parası olmayana doktorun ameliyat, avukatın savunma yapmadığı kapitalizmi eleştirmiştir.” Trier bu yolla filme kötülüğün kaynağı olarak sistemi ve kapitalizmi koyarak sistemin parçalarını oluşturan ve o çarkları döndüren insanları suçlamıştır (Sayın, 2001: parag.10-13).

Dogville (2003) ve Manderlay (2005), Trier’in ABD’de çektiği üçlemenin iki parçasını oluşturmaktadır. Depresyon’daki kahramanla ilgili ironik bu öyküler, Amerika halkını oldukça rahatsız etmiştir (Schepelern, 2018: parag.23). *Dogville* ve *Manderlay* filmlerinde Brecht’in tiyatrodaki geliştirdiği sanatsal ve estetik yaklaşımında etkilenen Trier, bunu sinemaya uyarlamak için değişik bir yöntem geliştirmiştir. Yönetmen, bunun bir film ve yaratılmış bir evren olduğunu göstermek adına dekor kullanımının oldukça sade kullanmış ve dekorun çoğunu seyircinin hayal ederek tamamlanmasını beklemiştir. Filmin bir tiyatro sahnesinde yani tek mekânda geçmesi dikkat çekmektedir. Kimi zaman sinemasal anlatıma geçmek için ise close-up çekimlerden yararlanılmıştır (Güllü, 2014: parag.2). Film, *Dogville* isimli bir kasabada yaşayan insanların, bir gün Grace adında yabancı bir kadının kasabaya gelmesiyle başlamaktadır. Grace’in gangsterlerden kaçtığını öğrendikleri zaman başta misafirperver bir tavır sergileyen kasaba halkı sonrasında Grace’in müşkül durumda olmasını kullanarak kötücül yönlerini ortaya çıkartmaya başlamıştır. Yozlaşmış bir toplum profili çizen kasaba halkında tüm insanlar bir iyilik maskesi takarken Grace’e yapılanlara bütün kasaba göz yumar. Sonunda Grace kaçtığı gangsterlere yakalanmaya korkusuyla her susuşunda daha kötü bir hale düşer (Demir, 2017: parag.2,3). *Dogville* filmi ile yönetmen, seyirciyi kötülüğe dair başka bir sorgulamaya davet etmektedir. Filmlerini insanların kötülüğü anlamlandırma biçimleri ve onunla mücadele şekilleri üstüne yapan Trier bu filmde seyirciye şu soruları sormaktadır: (Güç, 2017: parag.3)

“1- Kötülük yapma imkânı olmadığı için suç işlemeyen insan iyi insan olarak görülebilir mi?

2- Tokat atana diğer yanağı uzatmak o suçun tekrarını engeller mi?

3- Toplumsal ahlakın temeli nedir?

4- Kötülere merhamet göstermek ne ölçüde olmalıdır, kötüler cezalandırılmalı mıdır?”

Deneysel film tarzını bu filmlerinde de sürdüren Trier, ilerleyen zamanlarda kadına yönelik daha sert söylemlere sahip filmler yapmaya başlamıştır. Kadının doğası ve doğanın zulmü hakkında esrarengiz ve sembolik bir film olan *Deccal* (*Antichrist*, 2009) ve cinsellikle ilgili psikolojik bir rahatsızlığı konu alan *İtirafklar* (*Nymphomaniac*, 2013) ise müstehcen sahneleri sebebiyle ülkemizde sansüre maruz kalmıştır (Schepelern, 2018: parag.23). *Deccal* filmi, bir kadının kocasıyla yaşadığı cinsel ilişki sırasında camdan aşağı düşen üç yaşındaki çocuklarından dolayı girdiği ruhsal bunalımı konu almaktadır. Onu kendi tedavi etmek isteyen psikolog kocasının onu doğaya içinde bir klübeye götürür. Doğayla bütünleşen kadın burada metafizik bir gerçekliğe adım atar ve içindeki kötülük ortaya çıkar. Trier bu filmdeki yarattığı perspektif sayesinde, cinsiyetçilik ve kadın düşmanlığı gibi tutumlarda bulunduğu dair eleştiri almıştır. Aslında filmin özünde kötülük ve kadına dair bir soru bulunmaktadır; “Kadını şeytan yapan kendi doğası mı, yoksa erkeğin ihmalkâr ve kibirli tavırları mı? Veyahut, kötülüğün kaynağı kadın ve doğa mıdır?” (Tuğcu, 2012: parag.2). Kadının tüm büyük dinlerde günahkârlığını, doğayla bütünleşen kadının şeytaniliğini vurgulamasını konu edinen filmde çiftin gittikleri yerin ismi ise ‘Eden’ yani cennet olarak isimlendirilmiştir. Film dini bir metinden yola çıkarak kadın ve günah ilişkisini yani dini metinlere bağlı olarak kadındaki kötülüğün nasıl algılandığını sorgulamakta ve göstermektedir (Aksoy, 2009: parag.7).

21. yüzyılda yapılmış bir diğer deneysel çalışma ise *Beş Engel* (*De fem benspænd*, 2003) adlı yapımdır. Bu çalışma, Jørgen Leth'in kısa filmi *Kusursuz İnsan* (*Det perfekte menneske*, 1968) filminin Lars von Trier tarafından geliştirilen özel kural ve biçimlerle yeniden çekilmesini konu almaktadır (Schepelern, 2018: parag.23).

Aynı şekilde Amerika ile de ortak yapımlar yapan ve 1990'lar sonrasında ismini duyuran diğer yönetmen ise, babası da yönetmen olan Nicholas Winding Refn'dir. Refn'in yönetmen olarak ismini ülke ve dünya çapında duyurması 1996 yılında çekmiş olduğu *Pusher (1996)* filmi ile olmuş bu film serisi 2000'li yıllarda üçleme olarak sinema tarihinde yerini almıştır. *Pusher II (2004)*, *Pusher III (2005)* milenyum sonrası çekilen diğer filmleridir.

Pusher, bazı kaynaklarca Danca çekilen ilk suç filmi olarak geçmektedir. Yönetmenin ilk filmi oldukça başarı sağlamış ve dünya çapında izleyiciye ulaşmıştır. *Pusher* filminde Danimarka'nın Kopenhag şehrindeki çeteler ve uyuşturucu mafyasının kol gezdiği yer altı dünyası anlatılmaktadır. Film sonradan Dogma 95 akımının önemli kurallarından biri olan kameranın elde taşınmasıyla çekilen sahneler barındırmaktadır. Ayrıca Mad Mikkelsen'in Tony karakteri ile ilk uzun metraj oyunculuk deneyimini yaşadığı bu film dünya çapında önemli bir oyuncu olacak Mikkelsen'in fark edilmesini sağlamıştır (Kayalar, 2017: parag.3,4).

The Guardian dergisine verdiği bir röportajında, "Sinema öldü ve bugün tekrar dirildi" diyen Refn, teknolojik gelişmelerle beraber izleyici alışkanlıklarının değişiminden bahsetmektedir. Yirminci yüzyıl ona göre sinemanın izlenme ritüeli olarak şekil değiştirdiği ve teknoloji ile kaynaşarak yenileştiği bir çağdır. Bu düşüncesini ise şu sözleri ile ifade etmektedir;

"İşte, sıfır yılının ikinci gününde, bilinmesi gereken tek şey, sinema ekranının ve telefonun bir arada var olmasıdır. Biri diğerinden daha iyi değil. Birlikte varlar. İnternet üç kelimeyle yönetiliyor: bireysellik, pişmanlık duymama, kutuplaşma. Bu çok endişe verici ama sanat açısından, bu, şimdiye kadar olan en iyi şeydir. İnsanlar her zaman sinemaya gider. Ancak sinema endüstrisi, tek amacı karı olabildiğince hızlı bir şekilde en üst düzeye çıkarmak olan bazı filmler tarafından finanse edilmektedir. Bunda yanlış bir şey yok. Fakat son 20 yılda tarihi en çok ne değiştirdi? Bir video kamera ve bir telefon değil mi? Dijital devrimin anahtarından biri, paylaşımın yeni bir kültür tanımı olmasıdır. İnsanların kendilerini ifade etmeleri gerekir. Bunu ne kadar çok yaparsanız, o kadar iyi bir kişi olursunuz." (Bradshaw, 2017: parag.9).

Filmlerinde sürekli yenilikler denemeyi seven Refn, aksiyon sahnelerini çekmeyi sevmektedir. Hollywood ile yaptığı işler dışında sanatsal ağırlıklı değişik tarzda filmlere de imza attığı görülen yönetmenin bu tarzdaki filmlerinden biri de *Cennetin Kapısında (Valhalla Rising, 2009)* isimli eseridir. Bu film diğer filmleri

kadar gişe yapamasa da başrolde oynayan ünlü Danimarkalı aktör Mikkelsen'in oldukça başarılı performansı dikkat çekicidir. Ayrıca Refn'in filmlerinde kırmızı renge çokça yer verildiği görülmektedir.

Dogma 95 akımının başlatıcılarında biri olan Thomas Vintenber, Danimarka sinemasının en üretken yönetmenleri arasında yer almaktadır. 2000 sonrasında birçok filme imza atmış yönetmenin, 21. yüzyılda dünya çapında en çok dikkat çeken filmi *Onur Savaşı (Jagten, 2012)* olmuştur. Film, masum gibi görünen küçük bir kızın kendi halinde bir adama attığı iftira ve sonucunda olanları konu alarak izleyicilerin aklına kazınmıştır. Vintenber bir röportajında genelde kötü karakterleri oynamasıyla bilinen Mikkelsen'in seyircideki bu algısıyla oynayarak, bu durumu kullandığı ve seyircinin karaktere şüpheyile yaklaşmasını sağladığını belirtmiştir (Brown, 2012: parag.5). Filmin ana konusu toplumsal bir sorun olan ötekileştirmedir. Filmdeki başkarakterin üstüne atılan iftiraya rağmen sessizliğini bozmaması ve kasabalıların sorma gereği duymadan bu adamı suçlu ilan etmeleri filmin içinde sözsüz bir gerilime sebep olmaktadır. Filmde ötekileştirilmenin ilk bakışta somut bir kötü eylem gibi görünmesede hakaretler, fiziksel saldırılar ile giderek büyüyen bir nefret eylemine yani kötülüğe sebep olduğu gösterilmektedir (Yağmur, 2013: parag.2,3).

Yönetmenin 2000 sonrası yaptığı filmler; *Üç Yalan (The Third Lie, 2000)*, *Aşka Dair Her Şey (It's All About Love, 2003)*, *Sevgili Wendy (Dear Wendy, 2005)*, *Eve Dönüş (En mand kommer hjem, 2017)*, *Submarino (2010)*, *Onur Savaşı (Jagten, 2012)*, *Çılgın Kalabalıktan Uzak (Far from the Madding Crowd, 2015)*, *Komün (Kollektivet, 2016)*, *Kursk (2018)* şeklinde sıralanmaktadır. Vintenber, değişik konulara dikkat çekmesiyle beraber, gerçekçi ve aile dramına dair öyküler anlatmayı sevmektedir. Hikâyelerinin tümü genellikle sıradan insanların yaşam öykülerinden bir kesit şeklinde sunulmaktadır. Uluslararası başarılarıyla ülke sinemasına en çok katkı sağlayan yönetmenlerden birisidir. Bu filmleri arasında *Submarino* modern dünyanın onlara sunduğu imkansızlık içinde sıkışıp kalmış ve şehrin karanlık sokaklarında kendine düzgün bir hayat kurmak için çıkış arayan iki erkek kardeşin öykülerini anlatmaktadır.

Danimarka sinemasının en absürt öykü anlatıcısı olan Anders Thomas Jensen, birbirinden farklı, kara mizah, şiddet, komedi ve trajik öğelerin bir arada barındığı

filmleri ile dünya sinemasında çok özel bir yere sahiptir. Jensen, 2000 yılında çektiği ilk filmi *Parıldayan Fenerler (Blinkende lygter, 2000)* ile beraber hemen fark edilmiş devamında ise kendine has üslubu ile birçok filme imza atmıştır. Filmlerin vazgeçilmez bir diğer parçası hepsinde Mads Mikkelsen'in başrollerden birinde yer almasıdır. İyi bir başarı yakalayan iki isim, her projede birlikte çalışmaktadır. Yönetmenin diğer filmleri; *Çaylak Kasaplar (De grønne slagtere, 2003)*, *Âdem'in Elmaları (Adams æbler, 2005)*, *Erkekler ve Tavuklar'dır (Mænd & høns, 2015)*. Jensen yaptığı filmler ile dünya çapında tanınır hale gelmiş ve geleceğin umut veren yönetmenlerinden biridir.

Çaylak Kasaplar aslında bir seri katil öyküsüdür. Başarısız bir kasap olan iki arkadaş Svend ve Bjarne, bir gün kasap dükkanı açmaya karar verirler. Açtıkları dükkanda kaza eseri dondurarak öldürdükleri elektrik tamircisinin cesedini ortadan kaldırmak için kesip satmaya başlarlar. Sattıkları eti çok beğenen müşteriler daha fazlasını istediğinde hırslarına yenik düşen Svend başarısının devam etmesi için insanları öldürüp etlerini satmaya devam eder. Absürd bir dille ele alınan filmde bir seri katile dönüşen Svend aslında çaresiz ve dışlanmış bir karakterdir. Sevgi ve onaylanma ihtiyacı onu bir seri katile çevirir. Jensen, karakterlerinin oldukça vahşi olduğu bir filmi mizahi bir hale getirerek anlatmıştır (Baran, 2013: parag.2,3).

Âdem'in Elmaları filmi ise yönetmenin kötülüğü sorguladığı absürt tarzda bir başka filmidir. İyilik ve kötülük, doğru ve yanlış, gibi tezatlıklar üzerine tartışan *Âdem'in Elmaları* yönetmenin metafizik konular ve ahlak üzerine sorgulama yaptığı tek filmi olarak oldukça ilgi toplamıştır. Bu film bir kilisede geçmektedir. Adam şartlı tahliye ile salıverilmiş bir mahkumdur. Özgürlüğünün tek şartı ise bu kilisede üç ayını geçirmesidir. Adam'ın geldiği kilisenin rahibi Ivan, yaşadığı acıların sonucunda kötülüğe kayıtsız kalmış bir karaktere dönüşmüştür. Yaşadığı kötülüklerin bir sebebi olduğunu, Tanrı'nın onu koruduğunu ve Şeytan'ın ona bu kötülükleri yaptığını düşümemektedir. Ivan kilisede alkolik ve obez bir eski tenisçi, benzin istasyonlarını soyma takıntısı olan bir terörist ile beraber yaşamaktadır. Ivan zamanla kilise içinde garip ve obsesyona varan özelliklerini göstermeye başlamıştır. Ivan'ın çevresinde yaşanan kötü olayları başka şekilde yorumlaması bir neo-nazi bir suçlu olan Adam'ı bir süre sonra kızdırmıştır. Aslında kötü ve acımasız olması gereken Adam iken Ivan'ın kayıtsızlığı Adam'ı başka türlü davranmaya itmiştir. Ivan'ın

gerçeklere gözünü yumduğunu fark eden Adam, ona hayatındaki tüm kötü olayları söyleyerek psikolojik bir şiddet uygulamıştır. Filmin sonunda Adam zamanla inanançlı bir karaktere dönüşürken, Ivan inancı reddetmeye başlamıştır (Bıyıklı, 2017: parag.2,3). Yönetmen bu film ile insanların dini yaşama ve algılama biçimlerine değinmiştir.

Son dönem Danimarka sinemasında kötülüğe dair suç filmleri de oldukça fazla işlenmektedir. Senaryosunu Anders Thomas Jensen ile birlikte yazılan, Jannik Johansen'in yönetmiş olduğu *Karanlık (Mørke, 2005)* bir seri katil hikâyesini ele almaktadır. Film, kız kardeşi Julie'nin düğünden hemen sonra intihar etmesini kaldıramayan Jacob'un kız kardeşinin kocası Anker'in peşine düşmesi ile başlamaktadır. Jacob, tekinsiz ve sisli bir kasabada yaşayan Anker'in evine geldikten bir süre sonra onun yeni biriyle evlenmek üzere olduğunu görür. Sakin bir mizaca sahip olan Anker özürlü olan ilk eşinin banyoda intihar etmesi sonucunda bir travma yaşamış ve tüm özürlü kadınların bu şekilde inithar etmek istediğine inanmıştır. Jacob, Anker'in bu sırrını öğrenerek onu durdurmaya çalışmaktadır (Danacı, 2008: parag.1-5). 2008 yapımı Danimarka filmi *Son Derece Mutlu (Terribly Happy, 2008)* ise kötülüğü yasalar çerçevesinde ele alarak, doğru ile yanlış arasındaki ayrımı bulanıklaştıran bir filmlerden biridir. Uluslararası alanda çok fazla tanınmış olmasa da deneyimli bir yönetmen olan Henrik Ruben Genz'in elinden çıkan bu kült film, Erling Jepsen'in "Ağlamanın Sanatı" adlı romanından uyarlanmıştır. Yaşadığı sorunlar sebebiyle büyük şehirden uzaklaşması gereken polis memuru küçük bir kasabaya tahin edilir. Kasaba da eşine şiddet uygulamakta olan bir adam herkesi rahatsız etmekte fakat herkes bu adamdan korkmaktadır. Duruma el atmak isterken adamın karısıyla yakınlaşan memur, kadınla bir ilişki yaşamaya başlar. Yakalanma korkusuyla kadını susturmaya çalışırken boğan memur, ardından adamı da öldürerek katil olur. Film ayrıca küçük kasabadaki rezil şehir polisini anlatması yönünden Güney Kore yapımı *A Girl At My Door (2014)* filmi ile benzerlik taşımaktadır (Kao, 2015: parag.3-5). Kötülüğü suç temasıyla ele alan bir başka film ise geçtiğimiz yıl çekilen *Suçlu (Den skyldige, 2018)* isimli eserdir. Yargılar üzerinden suç ve kötülük unsurlarını ele alan film, bakış açısı üzerine bir sorgulama yapmaktadır. Asger isimli polis memuru, telefon başından çağrılara yanıt vererek güvenliği sağlamakla görevlidir. Bir kadından gelen yardım çağrısının yarıda kesilmesiyle Asger olayları

anlamak için kadın ile iltibat kurmaya çalışır ve yetki sınırlarının dışına çıkarak hareket eder. Tek mekan geriliminin güzel bir örneği olan film, Asger'in bakış açısıyla olayları seyirciye yansıtmaktadır. İnsanoğlunun gördüğü kadarıyla ve ön yargılarıyla hareket etmesinin yanlışlara sebep olabileceğini gösteren filmde kaçırıldığı sanılan kadının, ruh sağlığını yitirerek oğlunu parçalamış olduğu, eski kocasının ise onu hastaneye götürmek üzere alı koyduğu anlaşılır (Ülgen, 2018: parag.2,3). Başarılı bir tek mekân gerilimi olan bu eser, genç yönetmen Gustav Möller'inde ilk filmidir.

Trier'in ve Vintenbergl'in öncülüğünde dünya sinemasında yer bulmayı başaran Danimarka sinemasında 2000 sonrası önemli filmlerin gişe hâsılatları ve aldıkları ödüller aşağıdaki tabloda yer almaktadır. Tabloya bakıldığında Danimarka sinemasındaki önemli yönetmenlerin filmlerinin uluslararası alanda daha çok izleyici ile buluştuğu görülmektedir. Ayrıca bu filmlerin birçok uluslararası ödül ile başarı sağlayarak dünya sinemasında önemli bir yere sahip oldukları anlaşılmaktadır.

2.1.5. Nordisk Film

1906 yılında Ole Olsen isimli girişimci eğlence sektöründen para kazanmak istemiş ve Kopenhag ve İsveç'te sinema salonları yönetmeye çalışmıştır. Ancak film seçiminden memnun kalmayan Olsen meseleleri kendi çözmeye karar vermiştir. , Valby'de Kopenhag'ın eteklerinde ucuz bir arsa satın alan Olsen, yüzyılı aşkın süre ayakta kalacak bir film şirketi kurmuştur(Hannibal, 2018: parag.1). 1906 yılında Ole Olsen'in Danimarka'da kurmuş olduğu film şirketinin ismi ilk başta "Nordisk Films Kompagni" olarak anılmıştır. Bu şirket 100 yıla aşkın süre ayakta kalmayı başarmış ve sinema tarihi kadar eskiye uzanan bir film şirkettir(Hjord, Bondebjerg, 2001: s.8). Bu şirket aynı zamanda dünyanın ilk film şirketlerinden biri olmasıyla önemli sinema tarihinde önemli bir yere sahiptir(nordiskfilm, 2019: parag. 3).

Film şirketine yapılan turistik bir gezide Nickolas Smedegaard Pedersen isimli rehber sessiz sinema döneminde şirketin kat ettiği ilerlemeyi şöyle dile getirmektedir; (Hannibal, 2018: parag. 2)

“Üretim giderek arttı. İlk 12 ay içerisinde, ertesini yıl 63, 1915'te 143 film olmak üzere 50 film çekildi. “Bu, ses ve renkten önceydi, bu yüzden bir film müziği ve renkler hakkında endişelenmek için zaman harcamanıza gerek yoktu. Nordisk Film hem çekimi, geliştirmeyi, kopyalamayı ve dağıtmayı başardı; bu da filmleri tüm dünyaya kitlesel yapım ve pazarlayabilmeleri anlamına geliyordu”

Film tarihçisi Ron Mottram, Nordisk'in yapımlarını karakterize ederek film stilini anlatırken, bu filmlerin, yoğun oyunculuk performansı ve belirgin aydınlatma yapılan gerilim, trajedi ve aşk hikâyeleri içerdiklerine değinmektedir. Hem iç hem de dış mekânların, dekor kullanılmasına rağmen, gerçek mekânlar gibi görüldüğünü söylemektedir (Widding, 1998: s.8). Sirk filmleri, aşk, kıskançlık ve drama gibi malzemelerin dünya çapında bir izleyici kitlesinin çektiği sinemanın ilk yıllarında Olsen mutlu sonların evrensel başarısının anahtarı olmadığını farkına varmıştır. Olsen hem filmlerde farklı kültürler için farklı sonlar üretmenin ve her seyirci kitlesine uygun bir son sunmanın daha çok kazanç getirdiğini fark etmiştir. Smedegaard Pedersen, Rusya satışlarını örnek göstererek durumu şu şekilde ifade etmektedir; (Aktaran: Hannibal, 2018: parag. 3,4)

“Bir filmin Rusya’da satması için, dramın sonuçları olmalıydı. Ruslar alevler tarafından tüketilen sirk çadırında kalmış ve beyninden kurşun yemiş kahramanın sevgilisi tarafından öpülmesiyle tekrar hayata getirildiği mutlu bir son izlemeyi tercih ederdi...”

Günümüzde “Nordisk Film” adıyla çalışmalarına devam etmekte olan bu şirket, Danimarka haricinde İsveç, Norveç, Finlandiya gibi diğer İskandinav ülkelerindeki film üretimine de destek olmaktadır. Sessiz sinema yıllarında altın çağını yaşayan şirket, I. Dünya Savaşı, sesli sinema dönemine geçilmesi ve güçlenen Hollywood sebebiyle global anlamdaki kazancında gerilemiş ve bölgesel olarak üretim yapmaya devam etmiştir (Hjord, Bondebjerg, 2001: s.8).

1940 yılında Almanya'nın işgali sırasında ve işgal sonrasında “Nordisk Films” durumdan kötü etkilenmiştir. Almanya'nın Danimarka film sektörü ile işgal öncesi bulunmakta olan ilişkileri işgal sonrası mecburi olarak daha yakın hale gelmiştir. Alman filmlerinin dağıtımını tekeline almayı amaçlayan dönemin şirket sahibi Carl Bauder, bu çabasında başarısız olmuştur. Çünkü Nordisk film bünyesinde Yahudi çalışanlar bulunduran bir şirket olarak görülmüştür. Bununla beraber Almanya ile beraber işleri yapmıştır. Alman filmlerini kopyalama pazarlama gibi yapılan bu işler

dönemin anlaşmaları gereği uygulanmıştır. Fakat şirket kendi tarihçesini sunduğu metinde yöneticilerinin kesinlikle Nazi sempatanı bir anlayışa sahip olmadığını belirtmektedir. Buna rağmen Nordisk'in o dönemde Almanya ile yaptığı işler şirketin Nazi yanlısı olarak görülmesine sebep olmuştur. Bu sebeple savaş sonrası “Nordisk Films” düşmanla iş birliği yapmaktan yargılanmıştır. 1944 yılında Alman işgali sırasında çeşitli eğlence mekânları karşı-sabotajın hedefi olmuştur. Almanlar 7 Şubat'ta Valby'deki film stüdyolarını bombalamış ve 31 Mart'ta Kino-Palæet yani Nordisk Film'in Bauder'in lisansı altında çalışan sineması ağır hasar görmüştür.

7 Mayıs 1956 tarihinde Nordisk Film, Danimarka'daki ilk renkli uzun metraj film Eric Balling'in yönettiği “*Kispus*” isimli yapımdır. Eric Balling şirket için oldukça önemli bir yönetmen olarak sonraki yıllarda da ismini duyurmuştur. 1957 yılında “*Qivitoq*” isimli eseri ile Oscar adayı olmuştur. Şirkete yaptığı en önemli katkı ise 1968 yılında yapımına başlanan “*Olsen Çetesi*”(Olsen Banden) isimli polisiye mizah türü yapıtı yönetmesidir(Nordisk, 2017: parag. 18-24). Nordisk Film ilk Olsen Gang filminin 50. yılında kutlama amaçlı olarak ziyaretçilere film çekildiği sahneleri sergilemiştir (Hannibal, 2018: parag. 9).

1984 yılında ülkenin ilk yerli televizyonu “Weekend-TV”nin kurulmasına destek olarak, kanalın ortaklarından biri olan “Nordisk Films” televizyon dünyasında da yer edinmiş film şirketleri arasındadır. 1992 yılında Egmont isimli eğlence ve yayın dünyasına hizmet veren şirket ile birliktelik sağlayan Nordisk, 1996 yılında bu birlikteliği bozmuştur. Bu kararın sonucunda, 2000 yılına kadar Ole Timm, Egmont Entertainment'ın genel müdürü olmuş, Søren E. Jakobsen ise Nordisk Film'in genel müdürü olmuştur. 2000 yılında Valby'de prodüksiyon sonrası ses stüdyosu ve post prodüksiyon tesisinin kurulmasıyla Nordisk prodüksiyon alanında ilerleme sağlamıştır. 2002 yılında Egmont Entertainment şirketinin genel müdür olan Kenneth Plummer, iki şirketin tekrar birliktelik kararı almasıyla Nordisk Film'in genel müdürlüğü görevini de üstlenmiştir (Nordisk, 2017: parag. 25-65).

Nordisk Film, günümüzde Egmont firmasının bir parçası olarak çalışmaya devam etmektedir. Nordisk Film, İskandinav bölgesi genelinde film ve TV dizileri geliştirmekte, üretmekte ve pazarlamaktadır; ayrıca film yapımcıları için yapım ve yapım sonrası olanaklar sunmaktadır. Şirket, Danimarka ve Norveç'te önde gelen

sinema zincirini yönetmektedir. Ayrıca şirket PlayStation ürünlerinin İskandinav ve Baltık ülkelerindeki dağıtımından da sorumludur. Nordisk Film, Nordic oyun stüdyolarına yatırım yapmakta, dijital film hizmetleri Min Bio ve Dansk Filmskat ve hediye veren Gavekortet gibi şirketleri desteklemektedir. 2017 yılında Nordisk Film'in 498 milyon Avro cirosu ve 1.900 çalışanı bulunmaktadır. Bugün hala birçok filmin yapımını üstlenmekte olan "Nordisk Films" şirketi, Danimarka'nın en köklü film yapım şirketidir (Nordisk, 2019: parag. 1)..



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. GÖSTERGEBİLİMSEL BAĞLAMDA 2000 SONRASI DANİMARKA SİNEMASINDA KÖTÜLÜK TEMSİLLERİ

3.1. GÖSTERGEBİLİMSEL VE METİNLERARASI ÇÖZÜMLEME

Araştırma, nesiller boyu sözle aktarıldıktan sonra yazılı kaynaklara geçen İskandinav söylenceleri ile 2000 yılı sonrası yapılmış olan Danimarka filmleri arasındaki bağı ortaya çıkarmayı hedeflediğinden metinlerarasılık yöntemi ile karşılaştırmalı okumalar yapılmıştır. Bununla beraber bu mitlerde ve filmlerdeki kötülük metaforlarını çözümleyebilmek ve aralarındaki bağı ortaya koyabilmek için Barthes'ın yaklaşımı ile göstergebilimsel çözümlemelere yer verilmiştir.

3.1.1. Metinler Arası Okuma Yöntemi Olarak Metinlerarasılık

Ünlü dilbilimci Ferdinand de Saussure, ondan önceki dilbilimcilere dair “İnceledikleri konunun öz niteliğini ortaya koyma sorunuyla hiç ilgilenmemişlerdir. Oysa bu ilk işlemi gerçekleştirmeden bir bilim kendine özgü bir yöntem oluşturamaz” demiştir (Aktaran: Culler, 1985: s.19).

Saussure'nin ardından Bakhtin'in, "söyleşimcilik" ismiyle oluşturduğu "etkileşim" (interaction) kuramı ise yazınlar ve toplumlar arasındaki bağlardan söz ederek Kristeva ve Barthes'ın 1960 yılında ortaya attığı Metinlerarası ilişkiler kuramının ilk tohumlarını serpmiştir (Ögeyik, 2008: s.21). Bakhtin “söyleşimcilik” kavramı tüm söylemlerin öncülüne bağımlı olduğunu bu sebeple hiç bir söylemin özgün ve bağımsız olamayacağını yalnızca Âdem'in söylemlerinde bu bağıntının bulunamayacağını söylemiştir. Ona göre, tüm söylemlerin kökenlerini bir sarmal çizerek ilk insana kadar uzanmaktadır (Aktulum, 2000: s.27). Metinlerin, birbirleriyle sürekli organik bir bağ içinde oldukları iddiası oldukça belirgin olsa da buna uygun evrensel bir yöntem geliştirmek oldukça güçtür. Çünkü her dilin yapısı ve her kültürün anlatı biçimi birbirinden farklı yapılar barındırmaktadır (Aktulum, 2000: s.12). “Hiç bir sözcük ne yenidir ne de yansız, ama sözcük yaşamını

sürdürmüş olduğu bağlamlarla daha önceki söylenmişliği ile doludur.” Söyleşimcilik bu bağlamda metinlerarasılığın temelini oluşturmaktadır (Ögeyik, 2008: s. 22).

Aktulum’a göre “Bakhtin, yazınsal metin içerisinde söylemsel bir çeşitlilik bulunduğu, yapıtın başka yapıtlarla olduğu kadar tarihsel ve toplumsal olgularla da sürekli alış veriş içerisinde olduğu ilkesini benimsediğinden...” bir metni biçimsel çizelgelerle incelemenin ona göre tek boyutlu bir yaklaşım olduğunu ve her metnin tarihsel, kültürel arka planlara sahip olduğunu savunmaktadır. Bakhtin’in “söyleşimcilik” kuramı altında yatan evrensel düşünce sistemi bakımından sağlam bir temele otursa da, metinleri inceleme metodu yönünden cevapları eksiktir. Her ne kadar biçimbilimsel yöntemlerle metin incelemeleri yapan Rus biçimbilimcilere ters düşse de tam bir metot sunamamıştır (Aktulum, 2000: s.25,26). Fakat Robert Stam, Bakhtin’in 1930’larda daha çok yazılı metinlere yönelik olarak geliştirdiği bu kuramının sinemasal incelemeler açısından büyük bir alan yarattığını savunmaktadır. Çünkü sinema, geçmişten günümüze bütün sanat dallarıyla birebir ilişki halinde, kültürel, tarihi tüm külliyatı içinde barındıran hatta kendi içinde bile metinlerarası ilişkiler kurarak Bakhtin’in değimiyle kocaman bir sarmal oluşturmakta ve bu sarmal her seferinde biraz daha genişlemektedir. Stam bu uyumu şu şekilde ifade etmektedir: “Ve Bakhtin sinema’ya referans vermemesine rağmen onun kategorisi, ‘uzamsal ve zamansal göstergelerin tek ve dikkatli tasarlanmış bir bütünde kaynaştığı’ sinemaya ideal bir biçimde uygun görülür.” (Stam, 2014: s.211–214).

Metin çözümleme yöntemi adına tartışmalar yazınsal metinleri analiz kapsamında devam ederken Kristeva ve Barthes 1960 yılında metnin anlam darcığını daha da genişletmiştir. Dilin, sadece sözcüklerden ve onların yarattığı anlamlardan ibaret olmadığını ve resim, müzik gibi sanatsal çalışmaların da kendi içinde yan anlamlar barındırarak insan zihninde çağrışımlar yarattığını savunan Barthes ve Kristeva, “Metinlerarasılık” adı altında yeni bir kuram ortaya atmıştır. Metinlerarasılık kavramı, tüm metinlerin ve metin olarak okunabilecek tüm dillerin (film, müzik, resim vb.) birbiriyle organik bağ içinde olduğu düşüncesinden yola çıkmaktadır (Aktulum, 2000: s.12).

Kristeva ise metinleri hem biçimbilimsel hem de Bakhtin’in bakış açısıyla tarihsel kültürel etkileri yadsımadan ele almayı istemiştir. Metinlerarasılık ismini ilk

kez kullanan düşünür, bu tanımı metinsel mozaik kavramı ile bağdaştırmaktadır. Metinsel mozaik, bir metnin birçok kültürel, dilsel değer ve kullanımla iç içe geçtiğini göstermek için kullanılan bir tanım olmuştur (Ögeyik, 2008: s.22). Kristeva yazınsal metinleri, konuşma dilinin sıralamasını kendine özgü biçimde dağıtan trans-dilsel bir aygıt olarak tanımladığını söylemektedir. Bu durumun, ilk olarak, içinde bulunduğu dile bağlı olarak yıkıcı ve yapıcı etkiler gösterdiğini, dolayısıyla dilsel kategorilerden ziyade mantıksal kategoriler aracılığıyla ele almanın daha iyi bir yaklaşım olacağını söylemektedir. İkinci olarak ise yapıtlardaki metinlerarası ilişkiyi ortaya çıkarmakta ve yapıtların bir uzay boşluğunda, farklı metinlerle kesişmesi sonucu birbirlerini nötrleştirip ve kaynaşarak var olduklarını ileri sürmektedir (Kristeva, 1980: s.36). Barthes “Metin, bitmiş, sona erdirilmiş bir ürün olarak değil de, oluşum halinde bulunan, başka metinlerle başka kodlarla “bağlantıda olan”, böylelikle de topluma, tarihe, (...) alıntılama yollarıyla bağlanan bir üretim olarak gözlemlenir.” diyerek onu desteklemektedir (Barthes, 2014: s.170). Kristeva, metnin uzamsallaştırılmış olduğunu söylemektedir. Bu sebeple durumu üç boyutta ele almak gerekmektedir. Bunlar; konu, muhatap, bağlam olarak metin içindeki bir dizi diyalojik, yarı unsur veya bir dizi belirsiz unsuru oluşturmaktadır. Sonuç olarak, edebi semiyotiklerin görevi, metinlere karşılık gelen diğer anlamları keşfetmektir (Kristeva, 1980: s. 66).

Aktulum, Barthes ve Kristeva'nın yaklaşımlarını teoride işler görünseler de pratikte çok da verimli olmadıklarını söylemektedir. Bu sebeple birçok bilimcinin yöntem arayışları sürmüş ve 1990'lı yıllara gelindiğinde Gerard Genette tartışmalara son noktayı koyabilmiştir. Metinlerarasılık, Genette'in “Palimpsestes” (Yeniden Yazılmış Metin) adlı eserinde sunduğu yöntem ile son halini almıştır (Aktulum, 2000: s.93). “Palimpsestes” adlı eserinin bir bölümünde W. Allen'ın “Play it again, Sam” adlı filmine yer veren düşünür metinlerarası ilişkileri sinemasal metinler üzerinden inceleyerek, sinema kuramlarına yeni bir alan açmıştır (Aktulum, 2018: s.11). Genette bu yönteme “Ötemetinsellik” (architextuality) adını vererek beş ana başlık altında incelemelerini yapmaktadır (Stam, 2014: s.217). Ötemetinsellik, bir metnin öteki metinlerle girdiği bilinçli ya da bilinçdışı ilişki olarak tanımlanmaktadır. Ötemetinsellik'in türlerini şu şekilde başlıklandırmaktadır:

Arametinsellik (intertextuality); bir metnin öncül metninin belirgin biçimde metinde yer almasıdır. Bu temel manada belirgin bir benzerlik veya çalıntı izlenimi uyandırmaktadır.

Yanmetinsellik (paratextuality); bir metnin içinde yer alan yardımcı ve destekçi, yan metinler, başlıklar, görseller vs kullanımını yönünden diğer metinle taşıdığı benzerliktir. Film açısından bu posterler, grafik metinler, efektler ve benzeri şekilde destekleyici metinlerin arasındaki olarak okunabilmektedir.

Üstmetinsellik (metatextuality); metnin, o metni yorumlayan, eleştiren metin ile olan ilişkisini tanımlamaktadır. Yorumlanarak bir metin başka bir manada yeniden okunmakta ve yazılmaktadır.

Önmetinsellik (architextuality); metnin hangi türe ait olduğunun belirtilmediği durumlarda, bunu düşünmek ve tanımlamak okura düşmektedir. Okurun okuduğu metni, daha önceki edimlerine dayanarak, şiir, roman, öykü, deneme v.b. olarak tanımlamasıdır. Bazı metinler birçok anlatı türünü içinde barındırabilmektedir. Sinemanın içindeki türler arasında da bu tip biçimsel geçişler ve türlerin birbirinden beslenme durumu mevcuttur (Aktulum, 2000: s.87).

İlerimetinsellik (hypertextuality); Öncül metnin, anlatılış şekli ya da konusu alınarak dönüştürülürken özgün bir yoruma tabi tutulmayan metindir. Anlatılış şeklinin birebir alınarak söylenen şeyin değiştirildiği metin, “dolaylı dönüşüm”ün bir örneğidir. Konunun birebir kaldığı fakat anlatılış biçiminin değiştirildiği metinler ise “yalın dönüşüm” geçiren metinlerdir (Riraf, 2017: s.148). Stam bunu ana-metinsellik olarak tanımlamakta ve sinema metinleriyle birebir bağlantısından söz etmektedir. Çünkü ana-metinsellik metnin geçirdiği tüm dönüşümlere dikkati çekmektedir. Sinema birçok sanat dalını içinde barındırdığından hem biçim hem de konu itibarıyla birçok sanat dalından beslenmekte ve bunları yansıtmadır (Stam, 2014: s.220). Pastiş, parodi ve alaycı dönüştürüm ana-metinsellik içinde ele alınmaktadır. Bunlar açık metinlerarası biçimler sayılmaktadır (Aktulum, 2000: s.94).

3.1.1.1. Genette'nin Metinlerarası Okuma Yöntemi

Metinler, Genette'nin ileri sürdüğü üzere ortak-birliktelik ilişkisine dayanmaktadır. Metinlerarasındaki ilişkiler ise açık ya da kapalı şekilde sunulabilmektedir. Kapalı ilişkilendirme olduğunda gönderge yapılan ana metin belirtilmektedir. Açık ilişkilendirmede ise ilişkilendirilen metni anlamak ve aradaki bağlantıyı kurmak metni okuyana bırakılmaktadır. Kapalı metinlerarası ilişkiler; alıntı ve gönderge, gizli alıntıdır (aşırma). Açık metinlerarası ilişkiler ise bir türev ilişkisi olarak; yansılama (parodi), alaycı dönüştürüm (travestissement burlesque), öykünme (pastiş) şeklinde sıralanmaktadır (Aktulum, 2000: s.93).

Araştırma kapsamında filmlerin mitolojik ve kültürel öğelere bağlı metinlerarası okumaları, Genette'nin "ömetinsellik" (architextuality) kuramı üzerinden yapılacaktır. Filmler ömetinsellik türlerinden "yanmetinsellik" (paratextuality) ve "ilerimetinsellik" (hypertextuality) kapsamında ele alınacaktır.

Yanmetinsel okumalar kapsamında, filmlerin posterleri, renk tonları, kullanılan yardımcı görseller ya da bu görsellerin kullanım biçimlerine bakılacaktır.

İlerimetinsel okumalar ise, film metni ile öncül metni olan İskandinav mitleri arasındaki benzerlikler gözetilerek incelenecektir. Aktulum ilerimetinsellik kapsamında üç tür metinlerarası ilişkiden bahsetmektedir.

Pastiş (öykünme); özgün ve köklü metinlerin yani destan, trajedi, mit gibi metinlerin konu veya aksiyonlarının, yeni metinde benzer öğeler taşıyarak işlenmiş olmasıdır. Biçim ya da akış bakımından bir eseri taklit etmek olarak da ifade edilmektedir. Bu yönü ile de diğer metinlerarası ilişkilerle farklılık gösterir. Çünkü kök metindeki öğeleri alarak bambaşka bir metin oluşturmaz; aksine ona benzemeye çalışır (Aktulum, 2000: s.133). Aktulum, "Öykünme de bir biçim taklit edilir ancak yergisel veya alaycı bir anlatı yoktur." Demektedir (Aktulum, 2000: s.118). Yani 'gülünç dönüştürme' de olduğu gibi bir güldürü unsuruna rastlanmaz.

Parodi (yanılsama); kök metin ile yeni metin arasındaki ilişki tema kapsamında kalıyorsa "yansılama" söz konusudur. Yani metnin işleniş biçimi kök metin ile aynıdır fakat işlediği konu farklılık göstermektedir. Aristoteles'in Poetika eserinde

geçen bir şarkıyı farklı bir ses tonu veya melodi ile söylemek buna bir örnek olarak gösterilebilmektedir (Aktulum, 2000: s.117). Parodi kök metinden yola çıkarak bambaşka bir metin oluşturmaktadır (Aktulum, 2000: s.133).

Alaycı (gülünç) Dönüştürüm (le travestissement burlesque); bir metnin konusunu ya da içeriğini değiştirerek onu daha gülünç yönlerini ortaya çıkartmak, alaycı bir dille eğlenceli hale dönüştürmektir. Birçok ciddi ve eski bir metin olabilir, yani mitolojik öyküler, destanlar gibi metinler kök metin olarak kullanılıp, gülünç dönüştürüm ile farklı bir metne dönüştürülebilir (Aktulum, 2000: s.126). Sinemada bu tip metinlerarası dönüşümlere rastlamak mümkündür. Örneğin “Korkunç Bir Film” (Scary Movie) serisi, “Çılgılık” (1996), “Cinnet” (1980) ve “Altıncı His” (1999) v.b. gibi dünya çapında bilinen korku filminin ‘gülünç dönüştürme’ ile metinleştirilmiş halidir.

3.1.2. Çözümleme Yöntemi Olarak Göstergebilim ve Sinema

İnsanlar birbirleriyle anlaşmak için kullandıkları davranış, jest, mimik, konuşma dili, işaret dili, görüntüler, müzik, resim gibi birçok iletişim şekilleri anlamlı bir bütün yaratmak için parçalardan meydana gelen dizgedir. Bu dizgeleri meydana getiren parçalar ise gösterge olarak isimlendirilmektedir (Rifat, 2017: s.113). Göstergebilime dair ilk çalışmalar dilbilimci Ferdinand de Saussure tarafından yapılmıştır. O dilin, bireyin arzu ve istencini öteleyen toplumsal bir kurum olduğunu ve sosyolojik perspektiften incelenmesi gerektiğini savunmuştur. Bu çerçeveden bakıldığında dildeki tüm unsurların, bireylerin bilinçaltında okunabilen şifreli kodlar olduğu görülmektedir (Wollen, 2014: s.105). Saussure dilsel kodlardaki gösterenlerin, gösterilenden bağımsız olduğunu söylemektedir. Örneğin ağaç kelimesi birçok dilde farklı şekilde söylenmektedir fakat gösteren mahiyetinde kullanılan sözcüklerin gösterilen olan ağaç imgesiyle hiçbir somut bağlantısı yoktur. Dillerdeki söyleyiş farklılıklarına rağmen ağaç imgesinin aynı kalması bunun kanıtıdır (Büker, 2012: s.33). Adanır, göstergelerin iki şekilde anlam yarattıklarını söylemektedir. Bunlardan biri, göstergelerin yan yana getirilerek (“elma yemeyi seviyorum” gibi) dizimsel bir bağlantı kurma yoluyla olmaktadır. İkincisi ise her göstergenin onunla aynı şeyi temsil eden başka bir gösterge ile yer değiştirebilmesi

(elma kelimesinin soyut bir kavramı simgelemesi) yani dizisel göstergedir (Adanır, 2013: s.18). Göstergibilimsel arařtırmalar, ele alınan örneklemin, içinde yer alan nesne, sembol v.b. ögelerin gerçek anlamı dışında temsil ettiđi anlamları ortaya koymaktadır. Barthes, arařtırmacının amacının metinde yer alan “dil dıřındaki anlama dizgelerinin iřleyiřini belirleyip ortaya koymak” olduđunu belirtmiřtir (Barthes, 2014: s.87).

İnsanođlu, okuma yazmayı hatta konuşmayı öğrenmeden önce görüntüleri anlama yetisi kazanmaktadır. Örneđin, çocuklar konuşmayı öğrenmeden çok önce televizyonda izledikleri görüntüleri anlamaya başlamaktadır. Bu sebeple sinema ile dil arasında farklılıklar bulunsa da sinemayla ilgili olan insanların görme ve duyma yetileri daha geniş perspektife sahip olduđundan görülenin altındaki anlamları yaratan görüntü kodlarını bir dil gibi okuma fırsatı bulduklar bilinmektedir (Monaco, 2001: s.149–151). Bu görüntü kodlarına da dildeki gibi “gösterge” denilmektedir. Göstergeler, en özet haliyle insanların iletiřim kurmasına yarayan kodlar olarak tanımlanmaktadır. Günay ve Parsa bunu “Bir düşünceyi, görüşü, yeni çıkan bir ürünün varlıđını, gösterge yoluyla bir başkasına aktarıyoruz.” diyerek açıklamıřtır (Günay, Parsa, 2012: s.12). Sinema yarattıđı görüntü kodları sayesinde izleyici ile göstergeler üzerinden iletiřim kurmaktadır. Tıpkı dilde olduđu gibi kendine göre bir anlatım sistemi bulunmaktadır. Bu sistem ile dil arasında bađlantı kurmak isteyen ilk dönemlerdeki arařtırmacılar, her çekim parçasının sözcüklere, sahnelerin cümlelere, sekansların ise paragrafa benzediđini ileri sürerek bu bađı oluřturan bir yöntem arayıřına girmiřlerdir. Sinema bir dil olmasının yanı sıra dile benzemeyen yönleri de bulunmaktadır. Dile dair incelemeler, gösteren ile gösterilen arasındaki farklılıklardan hareket ederken, sinemada gösteren ile gösterilen aynı şeydir. Edebi bir eserde okur, yazarın yazdıđı sözcüğü istediđi gibi tahayyül etmekte özgürdür. Sinemada ise seyirci, yönetmenin ona sunduđu görüntüyü algılar. Edebiyatta okuyucu özgürdür, sinema da ise özgür deđildir sadece belirtilen ne ise onu algılar. Bu sebeple yönetmen tarafından aktarılanın dođru şekilde algılanması seyirci ile kurulan bađ açısından önemlidir. Öte yandan iki anlatı biçiminin de ortak bir özellikleri vardır. Okuyucu da, seyirci de göstergeleri anlamlandırmak ve yorumlamak durumundadır. Bu durum filmlerin göstergibilimsel yöntemlerle incelenebileceđini göstermektedir (Monaco, 2001: s.154,155).

Sinemaya dair göstergebilimsel araştırma yöntemini şekillendiren önemli kuramcılardan biri de Christian Metz'dir.

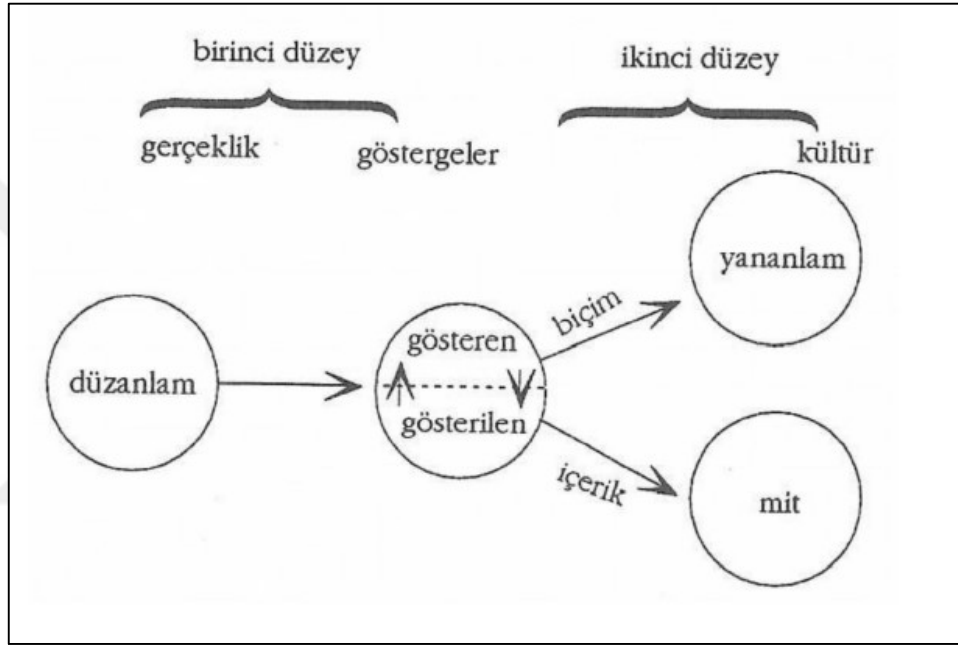
3.1.2.1. Metz'in Göstergebilimsel Analiz Metodu

Metz, kuramını oluştururken iki tür gelenekten etkilenmiştir. Roland Barthes ve Umberto Eco sayesinde edindiği dilbilimsel gelenek ile Sigmund Freud ve Jacques Lacan vasıtasıyla ruh bilimsel gelenek onun yönteminin temellerini atmasına yardımcı olmuştur. Ona göre çekimler sözcüklerle değil tümcelerle eş değerdir. Çünkü sözcük tek başına çok bir anlam ifade edemezken tümceler anlam yaratmaktadır. Sözcükler bir ya da birden fazla ses biriminden oluşmaktadır. Metz'e göre bu ses birimlerine karşılık gelebilecek bir değer sinemada yer almamaktadır (Büker, 2012: s.41). Metz göstergebilime ilişkin yeni bir yöntem belirlemek isteyerek sinema da gösteren ve gösterilenin aynı olduğunu bu sebeple dile dair çözümlemelere ilişkin yaklaşımların sinema ile tam olarak bağdaşmadığını savunmuştur. Yeni bir yöntem geliştirmesi gerektiğini düşünen Metz, göstergelerin kod dizilimlerinden oluştuğunu söylemektedir. Filmin içinde yan anlamı oluşturan bu kodlar sinemasal anlatıma dair kodlardan değil, kültürel kodlarla oluşmaktadır. Mesela, Hitchcock *Sapık (Psycho, 1960)* isimli filminde cinayetin anlaşılması sinemasal değil kültürel kodlar ile mümkün olmaktadır. Fakat yönetmenin cinayeti aktarma biçimi, sinemaya dair kodları oluşturmaktadır. Metz'e göre bu sebeple bazı kodlar sinemaya özgü, bazıları ise sinemaya ait değildir. Bu kodlar arasında ortaklaşa kullanılan ya da kendine özgü olanlar yer alabilmektedir bilinmektedir (Monaco, 2001: s.398).

“Sinema, abartılı boyutlara sahip mecaz bir dil yetisidir.” Bir imgede üç köpek varsa ve ben üçüncü köpeğin görüntüsünü kesip atarsam aynı zamanda o ‘üçüncü köpeğin’ gösteren ve gösterilenini de kesip atmış olurum... Filme çekilmiş gösteride ne kadar çok şey varsa, filmsel imge üstünde de o kadar ‘şey’ vardır.” (Metz, 2012: s.65).

Metz, sinemasal anlatımın imgesel anlatımla olan bağındaki derinliği vurgulamaktadır. Metz'e göre sinemada gösterilen görüntüler anlamını kültürel kodlarla veyahut bağlamdan ötürü edinmektedir. Her bir plan tek başına bir anlam taşıdığı gibi başka görüntülerle birleşerek de yeni yan anlamlara sahip olmaktadır. Bağlamsal kodların anlam kazanması için filmin tamamına dair bilgi sahibi olunması

gerekmektedir. Metz'e göre kodlar kültürel ve özgül olmak üzere de ikiye ayrılmaktadır. Kültürel kodları anlamak için o sinemaya ait kültürel değerleri taşımakta olan toplumda yetişmiş olmak gerekmektedir. Özgül kodlar ise sinemasal kodlardır. Onları anlamlandırabilmek için bilgi sahibi olmak gerekir, sinemaya dair, kurgu, ışık, optik kullanıma dair kodlardır. Misal görüntülerin kurguda hızla akıtılması zaman geçişine dair bir özgül kod olarak görülmektedir (Büker, 2012: s.42).



Şekil 1 : Metz'in Göstergebilimsel Analiz Yöntemi

Metz, sinemada yan anlam kavramını 'güdülenme' olarak tanımlamaktadır. O sinematografik yan anlamın daima simgesel olduğunu vurgulamaktadır. "Sonuç olarak yan anlam, temel anlamı aşır geçmektedir. Ancak bunu yaparken ne karşı gelmekte ne de onu yok saymaktadır." (Metz, 2012: s.108) diyerek yan anlamın filmin bütününe kattığı anlamın önemini vurgulamaktadır.

3.2. 2000 SONRASI DANİMARKA FİMLERİNİN İSKANDİNAV MİTLERİYLE METİNLERARASILIK BAĞLAMINDA KARŞILAŞTIRILMASI VE KÖTÜLÜK ÖĞELERİNİN GÖSTERGEBİLİMSEL ÇÖZÜMLEMESİ

Danimarka sinemasında kültürel öğretinin bir getirisi olarak, kötülük öğeleri şiddet öğeleri ile paralel bir çizgide ilerlemektedir. Bu bağlamda kötülük fiziksel şiddet olarak filmlere yansımaktadır. Araştırma kapsamında ele alınmakta olan filmlerde de bu sebeple fiziksel şiddet ağırlıklı kötülük göstergeleri ile karşılaşmaktadır.

Kötülüğün filmlerde ağırlıklı olarak fiziksel şiddet olarak görünmesinin sebebi, geçmiş tarihindeki kültürel öğelerinden kopmamış olan Danimarka halkının, kötülüğü mitolojilerinde yer aldığı gibi doğrudan açıkça vuku bulan ve şiddetle harmanlanarak cereyan eden bir kavram olarak algılamasıdır.

Filmlere bakıldığında kötülüğün en yalın halinin de gene şiddet ile geldiği fakat bu kötülüğün bazı film örneklerinde kötü olmanın yanı sıra başka kavramları da içinde barındırdığı için bazen negatif bir şey olarak görülmediğine de rastlanmaktadır.

3.2.1. Bizi Kötüden Kurtar (Fri os fra det onde, 2009)

3.2.1.1. Filmin Künyesi

Filmin Adı	: Bizi Kötüden Kurtar (Fri os fra det onde)
Filmin Tarihi	: 2009
Filmin Yönetmeni	: Ole Bornedal
Filmin Yapımcısı	: Michael Obel
Filmin Senaristi	: Ole Bornedal
Filmin Oyuncuları	: Lasse Rimmer, Lene Nystrøm, Fanny Bornedal, Jacob Ottensten, Mogens Pedersen, Lone Lindorff,
Filmin Süresi	: 100 dk

3.2.1.2. Filmin Konusu

Film, iyilik timsali bir kadın olan Anna'nın öldürülmesi ile beraber kasabadaki tüm insanların içindeki kötü, şiddet dolu dürtülerin yavaş yavaş ortaya çıkmasını ve Anna'nın katilini aramak üzere başlatılan insan avının, şiddet dolu bir kaosa dönüşmesini konu alır.

3.2.1.3. Filmin Öyküsü

Film, bir anlatıcının filmin geçtiği kasabadan bahsetmesi ile başlar. Bu kasabadaki insanlar oldukça sade bir yaşam sürmektedir. Anna ve Pernille öğretmendir. Kalp hastası olan Anna, ilahi kitaplarını düzenlemek üzere arkadaşı Pernille'nin evine doğru giderken, motoruna bir tır çarpar. Tırı sürmekte olan Lars, Anna'yı görmemiştir. Anna'nın ölmüş olduğunu gören Lars cesedi saklayarak kasabaya geri döner. Suçu anlayamadığı kardeşinin arada iş vererek kolladığı Alain adındaki mülteci bir adama atmak için onu kandırır. Alain zeki bir adam değildir ve kendini ifade etmekte güçlük çekmektedir. Lars, Alain'in yabancı olması ve fazla zeki olmamasını kullanarak tırı ve işini ona devreder.

Aracın başkasına devredildiğini öğrenen Ingvar, Lars'ı azarlar ve onu kovar. Lars suçtan kurtulma peşinde olduğu için bunu umursamaz, kasabadaki şölende serseri arkadaşlarıyla eğlenmeye başlar. Uzun süre Anna'dan haber alamayan Ingvar, endişelenmeye başlar. Pernille'yi şölen alanında görünce onun da Anna'dan haberi olmadığını öğrenirler. Lars'ın kardeşi Johannes ile beraber Anna'yı aramak için yola çıkar. Bu sırada tır ile malları teslim işini halleden Alain, Şölen alanına gelir. Onu gören Lars, Alain'i sürekli içirerek sarhoş olmasını sağlar. Böylece suçu onun üstüne rahatça atacaktır. Ingvar ve Johannes, Anna'nın cesedini yol kenarında bulur. Johannes polise haber vermek ister, Ingvar buna engel olur ve Anna'nın cesedini kendi araçlarından birine yerleştirir. Şölen alanına döndüklerinde Ingvar, zil zurna sarhoş durumda olan Alain'i suçlar fakat onun bunu tek başına yapmadığından şüphe eder. Lars, Alain'e saldırarak Ingvar'ın tarafında gibi davranır. Alain'in cebinden çıkan Anna'nın ilahi kitapları sayesinde Alain'in suçu doğrulanır. Johannes, onu kurtararak polise gelene kadar Alain'i evine götürür.

Johannes'i polis çağırarak diyerek kandıran Ingvar ve yardımcısı galeyana gelen halk ile beraber Alain'i öldürmek üzere Johannes'in evini sararlar. Bu sırada eve Alain'in yaralarını tedavi etmek için gelen doktor, polise haber vermek için arama yaptığında Ingvar tarafından öldürülür. Johannes elindeki havalı çivi tabancasını silah olarak kullanarak evi korumaya çalışır. Eve Molotoflar fırlatarak camı kıranlara karşı camlara tahta çakar. Evi yakmaya çalışanları tuzağa düşürür. İçeri girmek için kapıyı balta ile kıran Ingvar'ın yardımcısının elini kapıya çiviler. Olanlara daha fazla dayanamayan Pernille, kocası Alain'i Ingvar'a teslim etmeyi kabul etmeyince iki çocuğunu alıp evden çıkar. Pernille Ingvar tarafından affedilir fakat Lars'ın arkadaşı Roland, Pernille'ye tacizde bulunur. Pernille'yi koruyan Lars onu kurtarır.

Doktor'un aramasını duymuş alan polisler gelen aramanın konumunu tespit ederek olay yerine intikal eder. Öfkeli Ingvar yaşlı olan polisin kafasını uçurur; Genç olanı ise yaralar. Johannes, genç polisi kurtararak eve taşır. Alain ile konuşma fırsatı bulan polis, Alain'in suçunu itiraf etmesini sağlar. Alain ağlayarak yolda yürürken Anna ile karşılaşmıştır. Onu teselli etmek isteyen Anna ona sarılır. Alain kadına çok güçlü sarılmıştır. Anna oracıkta hayatını kaybetmiştir.

Bu sırada olanlardan ötürü vicdan azabı çeken Lars, Ingvar'a suçunu itiraf eder. Anna'ya kendinin çarptığını söyler. Ingvar onu vurmaya çalışır fakat kurşunu bitmiştir. Yardımcısı yeni kurşun almasına mani olarak onu öldürmesini engeller.

Karmaşada ormana kaçan Pernille ve çocuklarının peşine takılan Roland ve arkadaşları ona tecavüz eder. Alain Pernille'yi kurtarır. Yeniden bir araya gelen aile ve barışan iki kardeş kasabayı terk eder.

3.2.1.4. Filmdeki Karakterler

Anna; filmdeki iyilik timsali kadındır. Ingvar'ın kötücül yönünü iyiliği ile bastırır. Filmin başında ölmesiyle beraber başta Ingvar olmak üzere herkesin içindeki kötülük ortaya çıkar.

Ingvar; eski bir askerdir. Yaşadığı savaş deneyimleri onu acımasız ve sevgisiz yapmıştır. Anna'nın kocasıdır. Yaşadığı kasabada tırlarla mal nakliyesi yapmaktadır. Anna sayesinde hayata tutunmuştur. Kimse onun içinde yaşadığı acıyı bilmez. Anna

onu hayata bağlayan tek kişidir. Anna'nın ölümü ile o da kendini ölü olarak tanımlar ve içinde sadece öfke kalır.

Lars; okumamış serseri tipli bir karakterdir. Abisi Johannes ile problemleri vardır. Onu kıskanır. Hayatını yoluna sokmak ister, iyi olmak ister ama akli kötüye, kurnazlığa çalışır. Çocukları olacağını öğrenince sevgilisiyle evlenmeye karar verir ama onu sevmez. Ingvar'ın tırında şoförlük yapmaktadır. Anna'ya çarpınca hayatını düzene sokabilmek için suçu Alain'in üstüne atar. Olaylar düşündüğünden farklı bir hal alınca durumu toparlamaya çalışır.

Johannes; Lars'ın abisidir. Okumuş maddi açıdan rahatı yerinde bir adamdır. Babasından kalan evi alarak onu tamir etmektedir. Evle ilgili uğraşlar onun özel zevkidir ve çok değerlidir. İyi bir baba ve kocadır. Kardeşi ile sorunları vardır. Alain'e göz kulak olmaya çalışır ve onunla arkadaşlık eder. Johannes Alain'i öldürmeye çalıştığında onu evine alır. Alain'i öldürmek için eve saldırdıklarında ise evini parçalamalarına katlanamayan Johannes evi korumak için acımasız bir hal alır.

Pernille; iki çocuklu bir annedir. Johannes'in karısıdır. Kötü insanların sevgisizlikten böyle olduklarını düşünür. İyi bir anne ve nazik bir insandır. Kocası Alain'i Ingvar'a teslim etmediğinde kendi hayatını korumak için çocuklarla evden gider. Filmin sonunda tecavüze uğrayan Pernille, Alain onu kurtardıktan sonra ona saldıran kişiler ölmüş olmasına rağmen cesetlerine sopayla vurmaya devam eder.

Alain; ailesini kaybeden bir mültecidir. Yangında kaybettiği ailesinden sonra Danimarka'ya sığınmıştır. Akli fazla çalışmayan bir adamdır. Çok güçlü ve iri biridir. Kasabadaki sersiler ona "zenci" diye hitap etmektedir. Çok fazla konuşmaz. Anna'yı öldürdüğünü fark edince cesedi orada bırakarak kaçar. Anna'yı öldürdüğünü kimseye söylemez. Polis ona doğru soruları sorduğunda suçunu itiraf eder. Gücünden dolayı korkulan bir adamdır.

Leif Christensen; Ingvar'ın yardımcısıdır. İri bir adamdır. Koruma gibidir. Ahlak duygusu yoktur. Bununla beraber Lars'ın çocuğu olacağını öğrenince ona acıyarak Ingvar'ın Lars'ı öldürmesine engel olur.

Roland; Lars'ın arkadaşıdır. Serseri bir adamdır. Ingvar'ın intikam dolu duygularını alevlendirerek halkı galeyana getirir. Alain'den nefret eder. Irkçıdır. Arkadaşlarını toplayarak Pernille'nin peşine düşer ve tecavüz eder.

3.2.1.5. Filmdeki Metinlerarası ilişkiler

“Deliver Us From Evil” filmi içinde kötülüğe dair birçok öğeyi içinde barındıran ve konusu saf kötülük olan bir filmdir. 21. yüzyılda geçen bir öyküye sahip olmasına rağmen çıkış noktası ile mitolojik anlatının izlerini taşıyan bu film, ileri metinselliğin bir türü olan öykünme ve parodi unsurlarını içinde barındırmaktadır. Bu şekliyle modernize edilmiş bir mite benzemektedir.

3.2.1.5.1. İleri-Metinsellik Kapsamında Filmdeki “Parodi” Unsurları

Filmde ileri metinsellik kapsamında özellikle karakterlere yönelik birçok parodi unsuruna rastlanmaktadır. Filmdeki parodi unsurları, karaktere ilişkin, mekana ilişkin ve sembollere ilişkin parodi unsurları olarak üç başlık altında incelenmektedir.

3.2.1.5.1.1. Karaktere İlişkin Parodi Unsurları

Filmdeki Lars karakteri, ince zarif hatlara ve pozitif bir mizaca sahiptir. Beyaz tenli, kızıl kumral, hafif uzun saçları ve renkli gözleri vardır. İskandinav mitolojisinde yer alan Loki karakterinin saç rengi bilinmemekle beraber güzel olduğu, zarif hatlara sahip bir suratı olduğu bilinmekte ve yakışıklı bir tanrı olarak tanımlanmaktadır. Onun yakışıklılığı belirgin fiziksel özelliklerden öte, çekici bir yapıya sahip olmasından gelmektedir.

Loki bazı tasvirlerde siyah, bazı tasvirlerde ise kızıl yâda sarı saçlı olarak tasvir edilmektedir. Saçları çok olmasa da uzundur. Kızıl tasvirlerin bir diğer sebebi, Loki'nin devler diyarında yaşayan ateş cini Logi ile karıştırılmasıdır. Logi, “dev ateş” demektir. Utgard'da yapılan yemek savaşında Logi, Loki'yi yenmiştir(Holland, 2016: s.379). Buna rağmen bu iki karakterin tasvirleri çoğu zaman iç içe geçer.



Resim 1: Lars, “Bizi Kötülükten Kurtar” (Fri os fra det onde, 2009)



Resim 2 : Loki Tasviri

Filmdeki karakterlerin davranışsal özelliklerine yönelik parodi unsurlarına bakıldığında Lars, Anna ve Alain karakterlerinde bu unsurlara rastlanmaktadır.

Lars, fiziksel özelliklerinin yanı sıra davranışsal olarak Loki karakteri ile güçlü bağlara sahiptir. Lars, kardeşi Johannes’i kıskanmaktadır. İçinde yaşadığı ortamı sevmez. Aslında arzuladığı şey sevilme ve sayılmaktır. Fakat yaşadığı hayat ona bunun tam aksini sunmaktadır. Bu isteklerine rağmen o da içinde bulunduğu durumdan çıkmak için pek bir şey yapmamaktadır. Özünde iyi şeyler arzu etmesine rağmen kötü şeylere sebep olmaktadır. Bu durumu Pernille ile geçen bir diyalogda şu şekilde ifade eder;

- Lars: Ağzım çok pistir ama düşüncelerim temizdir Pernille. Yalnızca ağzımdan çıkarken pisliğe dönüşüyorlar. “Çiçek” demek isterken, ağzım “bok” diyor. “Güzel” demek isterken, ağzım “kusmuk” diyor.

Lars’ın hayatı yaşayış şekli de tam olarak böyledir. Kendi adına yapmak istediği bir şey için kötü bir şey yapar. O kötü şeyin sonuçları büyüyerek onu istemediği durumlara sokar. Sevilme, onaylanma, güzel bir hayat yaşamak isterken başkalarına zarar verir. Dürüst bir adam değildir. Kurnaz ve hazır cevaptır. Amaçları uğruna yalan söyler oyunlar oynar ama bunların felaketle sonuçlanacağını anladığında durumu düzeltmek için hareket eder.

İskandinav mitolojisindeki Loki de böyle bir karakterdir. Kıskançtır. Asgard’lı değildir ama orada tanrılarla olmayı sever. Kan kardeşi olan Odin vasıtasıyla bulunduğu Asgard’da tanrılar ne zaman bir şeye sevinse, kutlasa ya da her şey yolunda gitse o ortalığı karıştırır. Tanrılara oyunlar oynar. Bu oyunlar felaketle

sonuçlanmadan, zekâsıyla Asgard'ı ve tanrıları kurtaran da gene o olur. Yaptığı suçları başta kabul etmez. Thor ile çıktığı yolculuklarda onu kandırarak zor durumda bırakır. Gene de her zaman bu durumlardan kurtulup kendini affettirmeyi başarır. Neşeli, hazır cevap ve oyunbaz olmasıyla bilinir.

Lars da filmde yaptığı kötü bir şeyin sorumluluğunu başkasına atar. Yaptığı kıskançlık sebebiyle kardeşi Johannes'in de Alain'e attığı suçtan zarar görmesini ister. Fakat bunları yaparken oldukça neşeli, eğlenceli bir hal takınır. Kendini güzel bir şekilde gizler. Anna'nın ölümü ortaya çıktığında suçu ustalıklarla Alain'in üstüne atarak ona ilk saldıran o olur. Bununla beraber tıpkı Loki gibi işlerin kontrolden çıktığını anlamaya başladığında duruma engel olmaya çalışır. En sonunda suçunu itiraf ederek durumu düzeltmeye çalışır. Yaptığı kötülüğe ve oyunlara rağmen tam olarak kötü bir karakter değildir.

Filmin başında Pernille ve çocuklarının diyalogları dikkat çekicidir. Filmin sorunsalı ve kötülüğe dair bakış açısı üzerine seyirciye bu diyalog üzerinden mesaj verilmektedir.

_ Pernille: "Kötü insan yoktur, sevgiye aç insan vardır."

_ Kızı: "Bu onları kötü yapmaz mı?"

_ Pernille: "Üzgün yapar. Onlarda sıklıkla kötü şeyler yaparlar."

Pernille kötülüğün sevgisizlikten kaynaklandığını sevgi olan yerde kötülüğünde var olmayacağını savunmaktadır. Bu bakış açısı, Mary Shelley, 1818 yılında yayınlanan, "Frankenstein or The Modern Prometheus" (Frankenstein ya da Modern Prometheus) isimli eserinde de görülmektedir. Sürekli olarak ifrit, şeytan gibi hitaplarla insanların kaçtığı yaratığın içinde iyilik olmasına rağmen içinde bulunduğu toplumun kötücüllüğüyle kötüleştiğini anlatmaktadır. Bir noktada sevgi yoksunluğunun kötüyü doğurduğunu anlatan canavar şu sözleri haykırmaktadır: "Sevecendim, iyi yürekliydim ben! Çektiğim acılar beni bu demona dönüştürdü. Beni mutlu ederseniz yeniden erdemli olmayı öğrenebilirim" (Aktaran: Russell, 2001: s.283). Kötülük sevgi yoksunluğunda çoğalan bir virüstür.

Filmde Anna'nın sevgisinden yoksun kalan Ingvar'da böyle bir canavara dönüşür, çünkü onu olduğu sevecek kimse kalmamıştır. Duygusuzca insanları

öldürür, acı haricinde hiçbir şey hissetmez. Bu durum onu filmin en zalim karakteri yapar ve kötülük ondan yayılarak büyür.

Loki de sebep olduğu kötülüklere rağmen tam olarak kötü olarak tanımlanamamasıyla dikkat çeken bir karakterdir. Birçok klasik anlatılı öyküde karakter düz iyi veyahut kötüdür. Fakat İskandinav mitolojisinde tüm bunlardan ayrıksı, ne iyi ne de kötü olmasına rağmen sürekli kötülüğe dair öğeleri içinde barındıran karmaşık bir karakter bulunmaktadır. Bu yönüyle Loki oldukça kendi şahsına münhasır bir karakterdir. Filmde bu karakterin yansıması olan Lars'da öyledir. Bu sebeple Lars iyi ya da kötü bir karakter değildir. Her ikisinden birazdır ve ne zaman ne yapacağı hakkında tahmin yürütülemez.

Filmde anlatıcının son sözü dikkat çekicidir.

_ Anlatıcı: “Bazen şeytanları serbest bırakmalısınız”

Bu aslında karmaşık bir mesajdır. Filmin sonunda kasabayı birlikte terk eden iki kardeşin aralarındaki düşmanlık bitmiştir. Yani kötülük iyi bir şeye vesile olmuş başka bir kötüyü sonlandırmıştır. Kötülüğün gerekliliğine ve ikircikli yapısına dair bu mesaj, İskandinav mitolojisinde ikircikli ve kötü bir karakter olarak yer alan Loki'nin gerekliliği ile benzerlik göstermektedir. Bu durum kötülüğün, içinde bulunduğu kültürde elzem olduğunu ve karmaşık bir yapıda olduğunu, iyilik kavramıyla iç içe geçtiğini ve kesin hatları bulunmadığını göstermektedir. Filmin sonunda birçok kötülük yapmış olmasına rağmen Lars, cezalandırılmaz; aksine kardeşiyle barışarak yeni bir hayata başlar.

Filmde parodi unsuruna rastlanan ikinci karakter ise Anna'dır. Anna saflığı, iyiyi, güzeli, doğruyu, erdemi ve barışı temsil etmektedir. Aslında film, seyirciye karakteri fazla tanıyacak bir zaman tanımaz. Çünkü, Anna'nın önemi ve özellikleri anlatıcı tarafından sıralandıktan hemen sonra Anna ölür. İskandinav mitolojisinde de iyilik, güzellik ve barış tanrısı olan Balder, Anna ile aynı özellikleri taşımaktadır. “Balder'nin ölümü” isimli mit dışında hakkında çok şey bilinmez. Odin'in oğludur. Tanrıların en iyisi, en güzelidir. Işık saçar. Gaiman, kitabında Balder'i şöyle tanımlamaktadır;

“Var olan hiçbir şey yoktur ki güneşi sevmesin. Bize ısı ve yaşam bahşeder o; soğuk karı ve kış buzlarını eritir; bitkileri yeşertip çiçekleri açtırır. Uzun yaz akşamları sunar bize, hani o karanlığın asla uğramadığı (...) Balder’in yüzü de güneş gibi parıldardı. Öylesine güzeldi ki adım attığı yeri aydınlatırdı. İkinci oğluydu Odin’in ve babası tarafından her şey tarafında sevilirdi... Hükümler tefhim ederdi, bilgeliği ve adaletinden herkes etkilenirdi.” (Gaiman, 2018: s.237).



Resim 3 : Anna, “Bizi Kötülükten Kurtar” (Fri os fra det onde, 2009)



Resim 4 : Balder (Baldr) Tasviri

Güneşle özdeşleştirilen bu tanrı, tasvirlerinde de güneş gibi parılayan ışık huzmeleri ile resmedilmektedir. Bu yönüyle Balder umudu da temsil etmektedir. Erdem, doğruluk, barış, güzellik gibi temsilleriyle İsa peygamber ile arasında olan bağ, filmde Anna karakterinin Hıristiyan inancına bağlı bir kadın olması ile kendini göstermektedir. Anna barışı, huzuru, güzelliği sağlayan, iyiyi yayan bir karakterdir. Herkesi sever, herkes de onu sever. Kalbinde bolca acı ve kötülük barındıran Ingvar’ın acılarını dindiren tek kişidir. Balder’in ölümü gibi onun ölümü ile de tüm kötülükler özgür kalacak, kasaba güneşsiz kalacaktır.

Filmde parodi unsurlarına rastlanan üçüncü karakter ise Alain’dır. Alain acı çeken bir mültecidir ve ailesini kaybetmiştir. Aklı çok çalışmayan bu iri adam Danimarka’ya sığınarak orada yaşamını sürdürmeye devam etmektedir. İri ve kuvvetli bir insan olduğu için geldiği yerde insanlar ondan çekinmektedir. Kasabada ise esmer ten rengi olan bir mülteci olduğu için zenci olarak isimlendirilmekte ve dışlanmaktadır. Saf bir adam olan Alain, Lars tarafından kandırılarak Anna’nın suçunu üstlenmiş olur. Anna’yı bilerek ve isteyerek öldürmemiştir.



Resim 5 : Alain, “Bizi Kötülükten Kurtar” (Fri os fra det onde, 2009)



Resim 6 : Hod (Hodr) Tasviri

Mitolojide adı geçen kör tanrı Hod ya da Hodr da Alain’e benzemektedir. Bazı kaynaklarda Balder’in katili ismiyle anılan Hod, Loki’nin azmettirmesi sonucu Balder’i öldürmüştür. Niyeti bu olmasa da katil olmuştur. Hod kördür, iri görümlü ve çok güçlüdür ama saf bir tanrıdır. Bazı kaynaklar onun kışın, soğğun, karanlığın tanrısı olduğunu söylemektedir.

Loki, Hod’a bir ok ve yay verir. Diğer tanrılar gibi onunda Balder’e bir şeyler fırlatmasının ne kadar keyifli olacağını söyler. Hod, kurnaz Loki’nin oyununa gelir. Bu durum filmde ise Lars’ın kullandığı tırı Alain’e vererek suçu onun üstüne atması şeklinde işlenmiştir. Alain de Hod gibi saftır ve Lars’ın planlarını anlayamaz.

3.2.1.5.1.2. Mekâna İlişkin Parodi Unsurları

Mekâna ilişkin birinci parodi unsuru, kasabaya eğlence için gelen karnaval çadırıdır. Karnavalda toplaşan kasaba halkı, Asgard sakinleri gibi eğlenmektedir. Mitolojik metinlerde Odin’in sarayı Valhalla’da, Ragnarök günü gelinceye kadar içip eğlenen savaşçılar ve tanrılarla dolacağı yazılmaktadır. Sınırsız içki ve her türlü ziyafetin olduğu bu saray İskandinav mitolojisinin cennetidir.



Resim 7: Karnaval Çadırı, “Bizi Kötülükten Kurtar” (Fri os fra det onde, 2009) **Resim 8 :** Asgard Valhalla Tasviri

Karnavala gelen kasaba halkı burada içip eğlenmekte, sarhoş olma yarışları düzenlemektedir. Ingvar'ın, Anna'nın ölümünü duyurduğu sekans bu karnaval çadırında geçmektedir. Kasaba halkı içip eğlenirken, Ingvar sahneye çıkar Anna'nın öldüğünü ve katilinin ise onlarla beraber karnavalda eğlendiğini söyler. Bu sırada Alain zil zurna sarhoş halde şarkı söyleyip eğlenmektedir. Mitolojide ise Balder'in öldüğü yer Asgard'ın büyük salonudur. Tanrılar Balder'e bir şeyler fırlatıp durmadan eğlenirken Balder'in ölümü ile bir anda hepsi yas tutmaya başlar.



Resim 9 : Ingvar sis içinde silahını eve doğrulturken “Bizi Kötülükten Kurtar” (Fri os fra det onde, 2009) |

Ingvar'ın polis memurlarını vurup, Johannes'in evine doğru tüfeğini doğrultarak yürüdüğü sahnede arkası sisle kaplıdır. Arkadaki insanlar Lars haricinde bu sis içinde belli belirsiz görünürler. Mitolojide Niflheim adıyla bilinen soğuk sislerle kaplı karanlık diyar Hel isimli ölümler diyarını da içinde barındıran kötü bir yerdir. Ingvar polislerden birini öldürüp ötekini yaraladıktan sonra kasabalılar kaçar. Ingvar'ın çevresini bir sis bulutu kaplar. Böylece ölümle beraber ölümü çağrıştıran mitolojik simgeler de mekâna dolmuş olur.

3.2.1.5.1.3. Sembollere İlişkin Parodi Unsurları

Filmde sembollere ilişkin parodi unsurlarına rastlanmamıştır. Bunun sebebi filmin atmosfer ve mitolojik imgeler üzerinden bir anlatıma sahip olmamasıdır. Öykünmenin ağırlıkta olduğu bu filmde mitolojik öğeler, mekâna yönelik ve karaktere yönelik parodi unsurlarıyla yansıtılmıştır.

3.2.1.5.2. İleri-Metinsellik Kapsamında Filmdeki “Öykünme” Unsurları

Filmin öyküsü, Loki tarafından azmettirilen kör kış tanrısı Hod'un iyilik ve naiflik simgesi olan Balder isimli tanrıyı öldürdüğü mit ile benzerlik göstermektedir. Bu mit, İskandinav mitolojisinde kıyameti temsil eden Ragnarök'ün başlangıcı olarak bilinmektedir. Ragnarök, kötülüklerin zincirlerinden kurtularak özgür kalması sonucu, iyilik ile kötülüğün karşı karşıya geldiği bir savaş olarak anlatılmaktadır.



Resim 10 : Balder (Baldr)'in Ölümüne Dair Mit'in Tasviri

Filmde Anna karakterinin ölümünden sonra da böyle bir durum olur. Kıyamet kopmuşçasına bir savaş hali, şiddet ve kötülük boy gösterir. Anna saf iyinin temsilidir. Filmin başındaki anlatıcı, Anna'nın iyi ve kocaman bir kalbi olduğundan söz eder. Bir melek tasviri yaratır. Hıristiyanlık inancı ve din, iyiliğin temeli olarak yansıtılmıştır. Anna Hıristiyanlık inancına bağlı yaşlı bir kadındır. Anna öldüğünde, filmdeki tüm karakterlerin tabiatlarındaki kötülük ortaya çıkar.

“Işık tanrısı Balder, Odin ve Frigg’in oğluydu. Fakat tanrıların en safı, yakışıklısı ve uslusu Balder’in hiç bir hükmü yerine gelmezdi. Kendisini ve diğer tanrıları bekleyen kötü akıbeti tahmin edince, annesi tanrıça Frigg, dünyadaki her şeye ona zarar vermesin diye yemin ettirdi... Balder’in ölümüyle, dünyadaki hakiki saadet, eksiksiz adalet ve güzellik kalmadı. Her şey kötüyle karışık olduğundan fenalık çok arttı ve dünyanın sonu daha çabuk yaklaştı.” (Mutlu, 1968: s.199).

Filmde öykünülen mitolojik iki metin bulunmaktadır. Bunlardan birincisi “Balder’in Ölümü”, ikincisi ise “Ragnarök”tür. Bu iki mit zaten birbirinin peşi sıra gelen olay örgüleriyle birbirine bağlıdır. Balder öldürülür ve bu felaketin sonucunda öngörülen Ragnarök gerçekleşir yani kıyamet kopar. Birincil mit olan “Balder’in ölümü” kaynaklarda şu şekilde anlatılmaktadır;

Balder bir gece hayatının tehlikede olduğunu gören korkunç rüyalar görür ve bunu Asgard’daki tanrılara anlatır. Balder’in annesi Frigg ve babası Odin duruma bir hal çare bulmak üzere düşünürler. Frigg oğlunu korumak için kâinattaki tüm varlıklara Balder’e zarar vermeyeceklerine dair yemin ettirdiği bir yolculuğa çıkar. Yolculuk dönüşü oğlunun artık hiçbir varlık tarafından zarar görmeyeceğine emindir. Frigg’in kendinden emin duruşu karşısında tanrılar bunu Balder’e bir şeyler fırlatarak denemeye karar verir. Kimi Balder’e kaya parçası fırlatarak kimi kılıç savurarak bu durumla eğlenir. Balder’in sürekli ilgi odağı olmasından ve bu eğlenceden çok sıkılan Loki bu büyüü bozmak ister. Şekilde değiştirip yaşlı bir kadın kılığında Frigg’in yanına giden Loki ona sorular sorar. Frigg’in kâinat üzerindeki her şeye Balder’e zarar vermeyeceğine dair yemin ettirdiğini fakat yakınlardaki minik bir ökseotuna yemin ettirmeye gerek duymadığını öğrenir. Ökseotu o kadar küçüktür ki Frigg ondan bir zarar gelmeyeceğini düşünmüştür. Bunu öğrenen Loki, Frigg’in bahsettiği ökseotunu bulur ve ondan bir ok yapar.

Tanrılar eğlenirken bir köşede dışlanmış oturan kör tanrı Hod’u gören Loki ona doğru usulca yaklaşır. Onu kardeşine bu küçük oku fırlatması için ikna eder. Bunun eğlenceli olacağını onunda bu eğlenceye katılma hakkı olduğunu söyler. Hod, Loki’nin iyi niyetli olduğunu düşünerek ona inanır ve oku Loki’nin gösterdiği yöne doğru tutup alarak Balder’e fırlatır. Ökseotundan yapılmış olan ok Balder’i oracıkta

öldürür. Ne olduğunu anlayamayan Hod, annesi Frigg'in acı sesini duyunca kardeşini öldürdüğünün farkına varır (Bulfinch, 2011: s.342,343).

Filmde de Lars sürdüğü tır ile Anna'ya çarpar. Anna'yı öldürdüğünü fark eden Lars, cesedi saklayarak kasabaya geri döner. Anna'nın yokluğunun Ingvar tarafından kısa süre sonra anlaşılacağını bilen Lars, suçu Alain'in üstüne atabilmek için onu tırı kullanmaya ikna eder. Tırı sürmesi karşılığı ona karnavalda giyinmesi için birtakım elbiseler hediye edeceğini söyleyen Lars, Anna'ya ait kanlı ilahi kitaplarını Alain'e aldığı yeni ceketin cebine gizlice koyar. Lars'ın iyi niyetine inanan Alain, tırı alarak yola düşer. Lars kendi işlediği cinayetin suçunu, akli çok fazla çalışmayan Alain'e atar. Loki'nin Balder'in ölümünün suçlarını atmak için kör tanrı Hod'u kullanması gibi o da Alain'i kullanır.

Alain işi halledip karnavala geldiğinde Lars dostane bir tavırla onun yanına gider ve içki yarışına katılmasını sağlayarak onu sarhoş eder. Böylece suçu rahatlıkla Alain'in üstüne atabilecektir. Alain sarhoş olduktan sonra karnavala gelen Ingvar, Anna'nın ölüm haberini verir. Karnaval yeri Asgard'ın salonundaki gibi insanların eğlendiği bir yerdir. Balder'in öldüğü andaki gibi şenlik yapıp gülünürken Anna'nın da ölüm haberi Ingvar tarafından kasabaya duyurulur. Hod kör olduğu için Balder'in ölümü sırasında kendini savunmaktan ne kadar aciz ise Alain'de sarhoş haliyle o kadar savunmasız durumdadır. Ne konuşulduğunu bir süre anlamaz. Anladığında ise Lars çoktan suçu onun üzerine atmıştır.

Filmde yer alan ikinci öykünme unsuru, "Ragnarök" ün anlatısı ise şöyledir; Balder'in ölümü ile felaketler ardı ardına sıralanacak, kötülük serbest kalacak, Kurt Fenrir onu bağlayan zincirlerinden kurtulacak ve kıyamet kopacaktır. Ragnarök tanrılar arasındaki bir savaştır. Kötülüğün serbest kalmasıyla beraber, Loki ve canavar çocukları ile tanrılar arasında gerçekleşecek olan mücadeledir.

Anna'nın ölümü ile Ingvar kendini de ölü ilan eder. Tek istediği şey intikamdır. Ingvar'ın içindeki acımasızlığın ve kötülüğün özgür kalmasıyla bu kötülük tüm kasabaya yayılır. Ingvar'ın acı iniltilerini duyan kasaba halkı onun etrafında toplanır. Kasaba halkı ile beraber yola koyulan Ingvar, Johannes'in evinde saklanmakta olan Alain'i öldürmeye gider. Evin etrafını saran Ingvar ve kasabalılar Johannes'in Alain'i onlara teslim etmemesi sonucu eve saldırmaya başlar. Johannes acımasız bir

insan olmamasına rağmen evi korurken acımasız bir adama dönüşür. Ingvar, doktoru ve polisi ona engel olmak istedikleri için öldürür. Eve taş fırlatan kasabalılar tüm camları kırar. Sonrasında ise evi yakmaya kalkarlar. Evin etrafı mahşer günü gibi çıldırmış, vahşi insanlarla doludur. Bu açıdan tam bir kıyamettir.



Resim 11 : Ragnarök (İskandinav Mitolojisinde Kıyamet) Tasviri

Ragnarök'de tanrıların kıyametidir. Balder'in ölümü güneşin artık hiç ısıtmadığı bir zamanda bu savaşın gerçekleştiğini söylemektedir. Filmde de bu kıyamet soğuk ve karanlık bir gecede kopar. Prangalarından kurtulan Loki, muhafız Hennard'ı atlatarak kıyametin başlatıcısı olur. Lars da suçu üstünden atarak özgürlüğüne kavuşmuştur. Bu durumun hemen ardından ise Ingvar, karısının katili olduğundan şüphe duymadığı Alain'i öldürmek için kasabalılarla beraber Johannes'in evinin etrafından toplanmıştır. Kasabalıların evin etrafında müzik eşliğinde arabalarıyla dönmeleri ve toplanıp her yandan eve saldırmaları mitolojideki Vigrith'e (savaş meydanı) benzeyen bir görüntü oluşturmaktadır.

Vigrith'e evrendeki tüm canlıların Ragnarök'de savaştığı muharebe alanıdır. Bu savaşta, Kurt Fenrir, Odin'i yutarak öldürür. Loki ile Heimdal savaşır ve birbirlerini öldürürler. Thor, orta dünya yılanı Jormungard ile savaşarak onu öldürür ama yılanın zehri sayesinde savaş alanında o da can verir. Vidar, Fenrir'i öldürür ve

Ragnarök sonrası hayatta kalır. Her şey bittiğinde Balder ve Hod ölümler diyarından geri döner ve yaşam yeniden başlar (Öztürk, 2016: s.1003).

Filmde de gün yeniden doğduğunda tüm kötülükler son bulur. Kasaba halkı dağılmıştır. Gerçekler ortaya çıkar. Ingvar silahını bırakır. Aile başka bir yere taşınmak üzere yola çıkar ve yeni bir hayata başlar. Tıpkı Ragnarök'tan sonra yeni bir hayatın başlayacağı gibi.

3.2.1.5.3. Yan-Metinsellik Kapsamında Okumalar

Filmde yan metinsellik bağlamında okuma yapılabilecek bir unsura rastlanmamıştır. Filmin anlatısından bağımsız olarak içerisinde yer alan metinlerarası ilişki kurulabilecek herhangi bir sembol, renk, afiş kullanımı bulunmamaktadır.

3.2.1.6. Filmde Görülen “Kötülük” Kodlarının Göstergibilimsel Çözümlemesi

Filmin isminde kötülükten kurtulmaya yönelik bir çağrı vardır. Film boyunca da kötülüğe dair bir sorgulama söz konusudur. Filmde kötülüğe dair göstergelerin fiziksel şiddet ağırlıklı olduğu görülmektedir. İmgesel kodlara yer verilmeden, kötülük en yakın ve somut haliyle ortaya konulmuştur. Kötülüğün neden kaynaklandığını tartışan bir filmde kötülüğün bu biçimde yansıtılması dikkat çekicidir.

3.2.1.6.1. Ses Kullanımı ile Yaratılan Göstergeler

Filmde ses bir gösterge unsuru olarak kullanılmamıştır. Kötülük unsurlarının arttığı yerlerdeki gerilim müzikleri hariç ses özel bir anlatım aracı değildir. Sesler içinde herhangi gösterge unsuru barındıracak kodlar içermemektedir. Bunun sebebi filmdeki kötülük unsurlarının çoğunlukla görüntü ve eylemler üzerinden seyirciye yansıtılmasıdır.


3.2.1.6.2. Renk Paletinin Gösterge Olarak Kullanımına Dair İzler

Film tonlarının soğuk ve koyu keskin tonlar ve soğuk renklerin İskandinav kültüründe kötü meskenlerin rengi olması dışında filmde renk paleti kullanımına dair özel bir gösterge yoktur.

3.2.1.6.3. Kötülüğe Dair Görüntüsel Göstergeler

Bizi Kötülükten Kurtar filmi gerçekçi bir anlatı yapısına sahip olduğu için filmde çok fazla imgesel kötülük kodu bulunmamaktadır. Bununla beraber fiziksel ve psikolojik şiddet yolu ile kötülüğün yansıtıldığı birçok göstergeye rastlanmıştır. Filmde çevresindeki insanları kandırma eyleminde bulunabilecek bir karakter olan Lars sayesinde kandırmaya yönelik kötülük göstergelerinin yer aldığı tek filmidir.



3.2.1.6.3.1. Kötülüğün “Şiddet” Olarak Yansıtıldığı Görüntü Göstergeleri

Tablo-1 Göstergebilimsel Çözümleme Seçilmiş Görüntüler Gösterge	Düz Anlam Boyutu: Gösteren	Yan Anlam Boyutu: Gösterilen
	Ses: Ortam sesi. Mizansen: Lars kullandığı araç ile Anna'ya çarpar.	Araba ile çarpması Lars'ın sorumsuz dikkatsiz bir adam olduğunu göstermektedir. Bu sorumsuzluğu onun birine zarar vermesine sebep olmuş bu yüzden birini öldürmüştür. Bunu tam manasıyla bilinçli olarak yapmasa da içki içerek araba kullanması bu kötü sonuca sebep olmuştur. Yani niyeti kötülük olmasa da içki sebebiyle kötülüğün faili olmuştur.

	<p>Ses: Ortam sesi</p> <p>Mizansen: Lars, sevgilisiyle beraber olan adamın kafasına müzik çaları geçirerek onu döver.</p>	<p>Lars sevgilisinin onu aldattığı adamı döver. Bu şiddet gösterisi, aynı zamanda onun kendi alanını belirlemek yaptığı bir güç gösterisidir. Adamın yüzünü dağıtır. Böylece kendinin tehlikeli olduğunu ve alanına girilmemesi gerektiğini şiddet aracılığı ile gösterir.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Lars sevgilisinin gözünü morartmıştır.</p>	<p>Lars onu aldatan sevgilisinin gözünü morartmıştır. Bu çevreye karşı cezanın verildiğini göstermek için yapılan bir davranıştır. Ona zarar vererek, çevreye ona yapılan hatanın cezasının şiddet olacağını, affedilmeyeceğini göstermektedir.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Lars Pernille ile dans ederken onu sözlü olarak taciz eder.</p>	<p>Lars, kardeşinin eşi Pernille'yi sözleriyle taciz ederek, kıskançlık duyduğu kardeşinin karısını elde etmeye çalışır. Pernille kardeşiyle olan gizli savaşının ödülüdür. Lars'ın bu Makyavelci tavrı Pernille'nin ahlak inancından dolayı rahatsız eder ve kaçmak ister Lars peşini bırakmaz. Lars'ın yaptığı bu eylem psikolojik şiddetin, baskının bir örneğidir.</p>

	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Ingvar, Alain'in cüzdanındaki aile fotoğrafını yırtıp parçalar.</p>	<p>Ingvar'ın Alain'e ailesinden kalan son hatırasını yırtıp parçalaması, psikolojik bir şiddet örneğidir. Anna'yı Alain'in öldürdüğüne inanan Ingvar, eşini öldüren adamdan, onun ailesine dair tek hatırayı gözünün önünde parçalayarak onu acı çektirir.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Lars ve çevresindekiler Anna'nın ölümünden sorumlu tutulan Alain'i dövmeğe başlar.</p>	<p>Alain'in suçlamalar sebebi ile kasabalılar tarafında fiziksel şiddet görür. Birine zarar vermenin cezası şiddettir. Alain'in bu sırada suçu kanıtlanmamıştır ama tırı onun sürdüğü bilinmektedir. Suçu kesin olmadan şiddet ile cezalandırılır. Ona ilk yumruğu savuran Lars, konuşup kendini savunmasına mani olmak için bunu yapar. Alain'i ona şiddet göstererek susturur. Böylece kendini suçlamalardan kurtarır.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Ingvar sandalyeye oturarak Alain'i yumruklar.</p>	<p>Ingvar, Anna'nın ilahi kitaplarını Alain'in cebinde bulunca onu yumruklamaya başlar. Bu Ingvar'ın çektiği acının, Alain'e uyguladığı şiddet ile dışa vurmasıdır. Hissettiği acı onu öfkelenendirir, sevgi yoksunluğu, Anna'nın kaybı ile birleşir ve kötülük şiddet yoluyla ortaya çıkar.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Ingvar elindeki tüfek ile Doktor'un kafasına nişan alarak onu öldürür.</p>	<p>Ingvar onun acılarına sebep olan, Alain'i kendi öldürmek ister. Bu sebeple doktorun polise haber vermesini istemez. Onu silahla kafasını uçurarak susturur. Bu Ingvar'ın artık acımasız bir adama dönüştüğünü ve hiç bir şeyden çekincesi korkusu pişmanlığı olmadığını seyirciye göstermektedir. Ingvar, acımasızlığın ve</p>

		yıkımın vücut bulmuş halidir. Vicdandan iyi kötü muhakemesinden yoksundur.
	Ses: Ortam sesi Mizansen: Johannes, Leif Christensen'in elini kapıya çiviler.	Johannes için evi her şeyidir. Evinin kapısının balta ile kırılması onunda vahşileşmesine sebep olur. Leif Christensen'in elini kapıya çivilediği an karakterin şiddet göstermekten kaçınmayacağı bir boyuta geçtiğini ve onunda vahşileştiğini seyirciye göstermektedir.
	Ses: Ortam sesi. Mizansen: Johannes, evi yakmak için benzin hazırlayan kasabalıları üstlerine gaz lambası atarak ateşe verir.	Johannes evi koruma eylemini bir parça daha ileri taşıyarak evi yakmayı düşünen Ingvar ve kasabalıların kendini ateşe vermelerini sağlar. Bu davranışı ile beraber Johannes'in evi korumak için yapabileceklerinin sınırı olmadığı ve zarar vermekten çekinmeyeceği bir kez daha gösterilmiş olur.
	Ses: Ortam sesi: Mizansen: Roland, Pernille ve oğlunu korkutarak taciz eder.	Pernille, kimseye zarar vermemiş bir karakter olarak film içinde Anna'dan ve çocuklardan sonra gelen en iyi karakterdir. Roland'ın içindeki kötülük fırsatını bulduğunda ortaya çıkmıştır. Kötü niyetli duyguları olmayan bir adam olduğunu göstererek Pernille'yi ürkütür. Bu başka bir psikolojik şiddet örneğidir.



	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Lars, Pernille'yi taciz eden Roland'ı döver.</p>	<p>Kötülüğü cezalandırma yöntemi olarak gene fiziksel şiddet ortaya çıkar ve Lars Pernille'yi kurtarmak için Roland'ı döver.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Ingvar polis memurunun kafasını havaya uçurur.</p>	<p>Filmin en acımasız karakteri olan Ingvar adaleti temsil eden polisin kafasını uçurur. Ingvar'dan ve onun kararlarından daha üstün bir otorite olmadığını vahşi bir eylemle içinde bulunduğu kalabalığa gösterir.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Ingvar polis memurunu yaralar.</p>	<p>Ekip arkadaşının vurulmasıyla Ingvar'dan kaçan Polis de Ingvar'ın güç gösterisi uğruna yaralanır. Ingvar kimseyi öldürmekten ateş etmekten çekinmez. Buna adalet sağlayıcılarda dâhildir. Onu yargılayan ona engel olan herkes yok olmaya mahkûmdur.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Alain sarılmak isterken çok sıkı sarıldığı için Anna'yı öldürür.</p>	<p>Bu amacı kötülük olmayan eylemin kötülükle sonuçlanması garip bir durumdur. Alain kötü niyetli değildir ama Anna'nın ölümüne sebep olmuştur. Yapılan eylem, kötü emel taşımaya da kötüdür. Anna' Alain'in acılarını da Ingvar'ın ki gibi hafifletmek isterken ölür.</p> <p>Alain Anna'yı öldürdüğünü fark edince oradan kaçar. Yaptığı yanlış sorumluluktan kaçtığı ve arkasından gelen kötülüklerle susarak engel olmadığı için kötülüklerin ve şiddetin sebebi haline gelmiştir.</p>

	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Pernille, Roland ve arkadaşları tarafından tecavüze uğrar.</p>	<p>Pernille'in uğradığı tecavüz onun iyilik ve kötülüğe dair görüşünü yaralar. Kötülüğe sırt çevirerek, ondan kaçarak ondan kurtulamaz. Kötülüğün kurbanı haline gelir.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Alain, tecavüz eden iki kişiyi bıçakla öldürür.</p>	<p>Alain yapılan kötülüğün cezası olarak fiziksel şiddet kullanır ve onları öldürür.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Pernille, Alain ile kavgaya tutuşan Roland'ı onun sırtına bıçak saplayarak öldürür.</p>	<p>Pernille, kötülüğe dâhil olur. Filmin sonunda Pernille'de bir dönüşüm geçirir ve ona saldırıp tecavüz edenlerin başı olan Roland'ı sırtından bıçaklayarak öldürür. Ona yapılan kötülüğe, öldürerek cezasını verir.</p>

Tablo 1: “Bizi Kötülükten Kurtar” (Fri os fra det onde, 2009) Filmindeki “Şiddete Dayalı Kötülük” Unsurları İçeren Görsellerin Göstergebilimsel Metodoloji Kapsamında Düz Anlam – Yan Anlam Çözümlemesi

3.2.1.6.3.2. Kötülüğün “Kandırma” Olarak Yansıtıldığı Görüntü Göstergeleri

Tablo-2	Düz Anlam Boyutu:	Yan Anlam Boyutu:
Göstergebilimsel Çözümleme Seçilmiş Görüntüler Gösterge	Gösteren	Gösterilen
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Lars Anna'nın cesedini yol kenarını çekerek saklar.</p>	<p>Lars, yapılan kötü eylemin üstünü örterek onu saklar. Kötülüğü gizleyerek ona dair suçlamalardan kurtulmaya çalışır.</p>

	<p>Ses: Ortam sesi</p> <p>Mizansen: Lars Anna'nın kanlı ilahi kitaplarını Alain'in cebine koyar.</p>	<p>Lars, işlediği suçu Alain'in üstüne atarak ve onun cezalandırılmasını amaçlar. Bunun için Alain'e yalan söyleyip onu kandırır hile yapar. Ona doğrudan bir zarar vermez, dolaylı yollarla onu kandırarak ona kötülük yapar.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Lars, Alain'e sürekli içki içirir.</p>	<p>Lars, Alain'e dostane davranarak onu içirir böylece Anna'nın cesedi ortaya çıktığında Alain'in kendini savunamayacak halde olmasını amaçlar. Sinsice onu güçten düşürerek ona kötülük yapar.</p>

Tablo 2: “Bizi Kötülükten Kurtar” (Fri os fra det onde, 2009) Filmindeki “Kandırmaya Dayalı” Unsurları İçeren Görsellerin Göstergebilimsel Metodoloji Kapsamında Düz Anlam – Yan Anlam Çözümlemesi

3.2.1.6.3.3. Kötülüğe Dair İmgesel Kodlar İçeren Görüntü Göstergeleri

<p>Tablo-3</p> <p>Göstergebilimsel Çözümleme Seçilmiş Görüntüler Gösterge</p>	<p>Düz Anlam Boyutu:</p> <p>Gösteren</p>	<p>Yan Anlam Boyutu:</p> <p>Gösterilen</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Karanlık bulutlu gökyüzü</p>	<p>Gökyüzü kara bulutlarla kaplanır ve kasvetli bir geceye geçilir. Bu görüntü ile kötücül olayların yaşanacağını simgeler. Bu karanlık bulutların görüldüğü sahneden sonra Ingvar ve kasabalılar Johannes'in evinin etrafını sarar. Kıyamet kopar.</p>

	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Leif Christensen eve girmeye çalışırken kapıdan yere vuran elinin gölgesi.</p>	<p>Kapıdaki yarıktan giren ışığın huzmesinde çıkan elin gölgesi kötülüğün bu evi işgal edeceğine dair göstergedir. Johannes'in bu imgeye bir süre bakabilir ardından eli yakalayıp kapıya çiviler. İçeri girecek kötülüğe karşı evi şiddet göstererek korur. Kötülük, karanlık bir gölge imgesiyle yansıtılır.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Polis arabasını karanlık bir yol kenarına çekmiş polisler araç içinde oturarak beklemektedir.</p>	<p>Karanlık ve bulutlu gökyüzünün olduğu bir havada dışarıda aracın içinde ışıkları sönmüş şekilde nerde oldukları bilinmeyen bir yerde bekleyen polisler, adaletin işlevsizliğini ve iyiliği, dengeyi sağlayacak güçlerin bir eylemde bulunamadığını durduğunu göstermektedir. Etkisiz kalan adalet kötülüğün yolunu açmıştır.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Johannes elinde bıçakla oğluna her şeyin düzeleceğini söylerken.</p>	<p>Çocuğun babasının elindeki bıçağa baktığı bu kare, kötülüğe ve şiddete yönelik sorgulamadır. Saflığı temsil eden çocuk anlam veremeyerek bıçağa bakarken, kötülüğün manasızlığına vurgu yapmakta ve bunu sorgulamaktadır. Buradaki bıçak şiddeti, kötülüğü ve ölümü temsil etmektedir.</p>

Tablo 3 : “Bizi Kötülükten Kurtar” (Fri os fra det onde, 2009) Filmindeki “Simgesel Kötülük” Unsurları İçeren Görsellerin Göstergibilimsel Metodoloji Kapsamında Düz Anlam – Yan Anlam Çözümlemesi

3.2.1.6.3.4. Filmde Mekân Kullanımıyla Yaratılan Göstergeler

Filmdeki hiç bir mekân kötülük göstergesi olarak kullanılmamıştır. Mekâna dair kötülük kodlarından bahsedilebilmesi için karakterlerin kötücül bir mekânda bulunmaları veyahut mekânın kötücüllüğe dair izler taşıyarak anlamlı bir kod oluşturması gerekmektedir. Fakat filmde hiçbir mekân kötülük kaynağı ya da kötülük sembolü olarak yer almamaktadır.

3.2.1.7. Genel Değerlendirme

Filmde baskın olarak görülen kötülük ögesi şiddete bağlı kötülüktür. Fakat bununla beraber aldatma temelli ve göstergelere bağlı kötülüğün de izleri görülmektedir. Adaletin şiddet uygulayarak sürdürülmesine dair sekiz tane örneğin görüldüğü filmde şiddet ögesi normalleştirilmiş ve kabul görmüş bir olgu olarak yansıtılmaktadır. Kişiyeye karşı işlenen suç, o kişi tarafından şiddet ile cezalandırılabilir. Bu Vikinglerin şiddeti bir cezalandırma aracı olarak kullanılma alışkanlığı ile aynı şeydir. Bir kişi bir kişiyi öfkelenirir ona yanlış yapar ise bunun sonucu, dayak yemesi, ölmesi, işkence edilerek öldürülmesidir. Mitolojik ögelere de bakıldığında tanrılar öfkesi ve sevgisiyle hareket eder. Sürekli savaşların olduğu bu mitolojide şiddet ögesi oldukça fazladır. Filmde de durum farklı değildir. Modern zamanların adalet görevlisi olan polisler bilinmez bir yol kenarında olan ölümlerden habersiz beklemektedir. Gün doğumuna yaklaşırken olay yerini tespit edip geldiklerinde ise adaleti sağlayacak güç ellerinde değildir. Orada o an geçerli olan tek güç, Ingvar'ın gücü ve öfkesidir.

Filmdeki bir diğer kötülük unsuru olan aldatma ise örneklerde sadece bu filmde yer almaktadır. Fiziksel ya da psikolojik bir şiddet eylemi olmamasıyla beraber bir kötülük söz konusudur. Bu kötülüğün uygulayıcısı hep Lars karakteri olmuştur. İskandinav mitolojisinin kötü ve hilekâr karakteri ile Lars arasındaki benzerlik filmde de onun kötüye dair eylemlerinin aldatma üzerinden gösterilmesi ile yansıtılmıştır. Delilleri saklar, suçu Alain'in üstüne atar ve suçun cezası olan şiddet ile onu yüzleştirerek şiddet görmekten kurtulur.

Tablo-4 Bizi Kötüden Kurtar (Fri os fra det onde, 2009) Filmindeki Kötülük Kodlarının Genel Değerlendirme Tablosu	
❖ Kandırma;	- Kandırmaya dair kötülük kodları fazladır; (Lars karakterinin Loki'ye olan benzerliği kandırmaya yönelik kötülük kodlarının çok olmasında belirleyici bir rol oynamaktadır.)
❖ İngeler;	- Gece x Gündüz, - Karanlık x Aydınlık, - Bıçak
❖ Şiddet kodları;	- Fiziksel saldırı, - Tecavüz, - Öldürme, - Kundaklama
❖ Suçun cezası olarak “ Şiddet ” in ön plana çıkartılması	
❖ Fiziksel şiddete yönelik kötülük kodlarının > psikolojik şiddetten fazla	
❖ Ses Göstergeleri;	- Yok.

Tablo 4: Bizi Kötüden Kurtar (Fri os fra det onde, 2009)Filmindeki Kötülük Kodlarının Genel Değerlendirme Tablosu

Filmin genel temasına bakıldığında sevgi yoksunluğunun kötülüğü doğurduğu varsayımı göze çarpmaktadır. Ingvor onu seven Anna öldüğü için kötü bir karaktere dönüşür. Lars kötüdür, çünkü kardeşini kıskanır ve onun gibi sevilme ister. Roland'ın neden kötü olduğunun belirgin bir cevabı olmamakla beraber, onun da kendini kabul ettirememiş sevilmeyen cehaleti yüzünden ezilen bir karakter olduğu davranışlarından anlaşılmaktadır. Mitolojik anlatılardaki Loki karakteri de Asgard'a sık sık gelse de kimse onu sevmez. Tam olarak tanrı olmayan bu karakterin aralarında olmasından pek hoşlanmazlar. Loki ise bu sevilme durumuyla yaşadığı mutsuzluğu, tanrıların sevdiği, mutlu olduğu anları bozarak kendine eğlence haline getirmekte bu şekilde mutlu olmaktadır.

Ragnarök, Loki'nin nefret ve intikam dürtüsüyle tanrıları büyük bir savaşa sürüklemesinin ve ölümlerin mitidir. Lars da aynı şekilde kıskançlık ve nefretle kötü olan bir olayı daha kötü bir hale getirir ve sonunda birçok ölüm yaşanır. Kötülüğü konu alan bir Danimarka filmi, İskandinav mitolojisinin kıyametine ve iyiliğin

timsali Baldr'ın ölümüne dair öykünme izlerinin bulunması Danimarka sinemasında kötülüğün mitolojik kodlarla ele alındığına dair güçlü bir örnektir.

Tablo-5 Bizi Kötüden Kurtar (Fri os fra det onde, 2009) Filmindeki Metinlerarası Bulgular				
Öykünme	Parodi			Yan-Metinsellik
	Karakter	Mekan	Sembol	
❖ Baldr'ın Ölümü	❖ Alain / Hodr	❖ Evin Etrafını kaplayan sis ve karanlık / Niflheim		-
❖ Ragnarök	❖ Anna / Baldr		-	
	❖ Lars / Loki	❖ Şenlik Çadırı / Asgard Saray Salonu		

Tablo 5: Bizi Kötüden Kurtar (Fri os fra det onde, 2009) Filmindeki Metinlerarası Bulgular

3.2.2. Cennetin Kapısında (Valhalla Rising, 2009)

3.2.2.1. Filmin Künyesi

Filmin adı	: Cennetin Kapısında (Valhalla Rising)
Filmin tarihi	: 2009
Filmin Yönetmeni	: Nicolas Winding Refn
Filmin Yapımcısı	: Johnny Andersen, Henrik Danstrup, Bo Ehrhardt
Filmin Senaristi	: Nicolas Winding Refn, Roy Jacobsen
Filmin Oyuncuları	: Mads Mikkelsen, Alexander Morton, Stewart Porter, Maarten Stevenson, Matthew Zajac, Gordon Brown, Gary McCormack
Filmin Süresi	: 93 dk

3.2.2.2. Filmin Konusu

Film, nereden geldiği bilinmeyen tek gözlü ve konuşmayan bir tutsak savaşçının, geleceği gösteren görüleri sayesinde esaretten kurtularak, Hıristiyan Vikinglerle bir yola çıkması ve yolculuğun sonucunda gerçek üstü güçlere sahip bu savaşçının içinde olduğu grupla beraber kayboldukları yolda Amerika'ya varıp, yerliler tarafından öldürülmelerini konu almaktadır.

3.2.2.3. Filmin Öyküsü

“Başlangıçta sadece insan ve doğa vardı. İnsanoğlu haçlarıyla geldi ve kâfirleri sürdü.” sözleriyle başlar. Pagan inancını koruyan Viking reisi Barde'nin diğer reislerin köleleriyle, kendi savaşçı esirini ölümüne dövüştürmektedir. Barde'nin elinde olan en güçlü kölesi, tek gözlü bir savaşçıdır. Bu savaşçı metafizik güçlere sahiptir ve çok yeteneklidir. Tek gözlü savaşçı uyurken geleceğe dair bir görüşünde kaçmak için silahlı nereden bulacağını görür. Ardından bu görüş gerçekleşir ve Barde dair klanda olan herkesi öldürür. Bu katliamdan kurtulan tek kişi ona bakıp yemeğini veren çocuktur.

Çocuk bu olaydan sonra savaşçının peşinden onunla yollara düşer. Yolda Hıristiyan Vikinglerle karşılaşılır. Onların Kudüs'e gittiğini ve Tanrı için savaşarak günahlarından arınacaklarını duyduklarında onlarla yolculuğa katılırlar. Yolculuk sırasında açıldıkları denizi sis kaplar ve kaybolurlar. Sisli denizde uzun süre susuz ve aç şekilde yol aldıktan sonra bir kara parçasına yanaşırlar. Yemyeşil bu kara parçasına yanaştıklarında hiç insana rastlamazlar. Fakat yerlilere dair bir takım yapılar görürler. Aralarından bir arkadaşlarının kaybolması ve buranın Kudüs olmadığını anlamaları ile yeniden yola çıkmaya karar verirler. Denize açılmaya başlamaları ile yerliler tarafından saldırıya uğrarlar. Kıyıya yeniden dönen grubun lideri, buradan ayrılmamaları ve buraya Hıristiyanlığı yaymaları gerektiği kanaatindedir. Buranın yeni Kudüs olduğuna inanır.

Lider tüm gruba değişik bir içecek içirir. Bu sayede iç dünyalarına dönen grup, değişik şekilde bunu dışa yansıtmaya başlar. İçlerinden biri ötekine tecavüz eder, bir

diğeri, sudaki yansımalarını bıçaklar, biri çamurda sürünür, One-Eye ise kayaları üst üste dizdikten sonra kendini suya bırakır.

Arınma sonrası kayıp arkadaşları yerliler gibi boyanmış halde geri döner ve One-Eye'in konuştuğunu söyler. İçlerinden bir kaç One-Eye'in bilinçli olarak onları buraya getirdiğini düşünerek ona saldırır. One-Eye onları öldürür ve tepeye çıkıp karanın öteki yanına geçmek için yola koyulur. Çocuk da onun peşinden gider. Liderin yakın arkadaşı, One-Eye'ı takip etmek istediği için lider tarafından bıçaklanır. Yaralı halde, One-Eye'in peşinden gider. Lider, yerliler tarafından öldürülür. Yolda liderin oğlu da onlara katılır. Tepeye çıktıklarında One-Eye onların öleceğini çocuk aracılığı ile söyler. Liderin arkadaşını tepede yaralı halde bırakırlar. Liderin oğlu yerliler tarafından öldürülmüş olan babasının yanına geri gider.

One-Eye ve çocuk tepenin öteki tarafına geçip deniz kıyısına iner. Yerliler One-Eye'in etrafını sarar. One-Eye'in ölümüne dair görüşü gerçekleşir. Baltalarını yere atarak bırakan One-Eye yerlilerin onu öldürmesi için teslim olur. Yerliler One-Eye ölünce çocuğa zarar vermeden giderler.

One-Eye'in sureti İskandinav topraklarının göklerinde görülür.

3.2.2.4. Filmin Karakterleri

One-Eye; metafizik özelliklere sahip bir adamdır. Tek gözü vardır. Çok yetenekli bir savaşçıdır, acımasızdır ve asla konuşmaz. Kimse nereden geldiğini ya da kim olduğunu bilmez. İnsanları öldürmekte başarılıdır. Savaşçı köle iken kaçır. Onu öfkelenmeyen insanlara zarar vermez. Geleceğe dair görüşler görme ve geleceği bilme yetisi vardır. Vaftiz edilmesiyle bu özellikleri dönüşüm geçirirse de devam eder. Filmin sonunda ona inanan insanlarla telepatik bir iletişim kurabilme yetisi kazanır.

Çocuk; One-Eye'in bakımından sorumludur. One-Eye kabileden kaçınca onun peşine takılır. Onun yardımcısı ve sözcüsü olmaya devam eder. Onunla beraber nereye giderse oraya yolculuk eder. One-Eye ismini tek gözlü savaşçıya o vermiştir.

Filmin sonunda One-Eye'ın söylediklerini telepatik yollar ile duyar ve diğerine bu sözleri ileterek elçi olur.

Barde; pagan inançlarının sürdüren bir Viking reisidir. Elindeki esir savaşçıları diğer reislerin savaşçılarıyla karşılaştırıp kimin kölesi hayatta kalırsa onun kazandığı dövüşler yoluyla para kazanmaktadır. One-Eye'a sahiptir. Onun bu yeteneğinin nefretinden geldiğini düşünür.

Hıristiyan Vikinglerin lideri; Hıristiyanlığı kabul etmiştir. Fakat din ile arasında manevi bir bağ yoktur. Yozlaşmış bir Viking'dir. Bu dini kabul etme sebebi güç tutkudur. Oğluyla ve diğer Hıristiyan arkadaşlarıyla Kudüs'e gitmek üzere yola çıkar. Geldikleri yer tehlikeli olmasına rağmen, yeni Kudüs olduğuna inanarak orada kalmak ister. Arkadaşı onu terk ettiğinde inancınla övünmesine rağmen arkadaşını bıçaklayarak günah işler. Geldikleri topraklarda yerliler tarafından öldürülür.

Hıristiyan Vikinglerin liderinin arkadaşı; oğlunu savaşta kaybettikten sonra Hıristiyan bir gruba katılarak din adına savaşmak istemiştir. Orta yaşlarında olan bu adam adadaki yerlilerin tehlikesine karşı liderlerini uyarır. Bu uyarısı ciddiye alınmaz. One-Eye'ın metafizik güçlere sahip olduğunu görünce onun peşinden gitmek ister. Bu isteği sebebiyle liderleri tarafından sırtından bıçaklanır. Yaralı olmasına rağmen One-Eye'ın peşinden tepeye tırmanır. Orada hayatını kaybederken tepesinde kutsal bir işaret olan hareler belirir.

3.2.2.5. Filmdeki Metinlerarası ilişkiler

2009 yılında çekilen *Cennetin Kapısında* mitolojik mesajlarla dolu imgesel bir filmidir. İskandinav mitolojisi bilinmediğinde birçok şeyin havada kaldığı bu film bu açıdan İskandinav kültürünü ve dini yaşayışını bilmeyi gerektirmektedir. Filmin adında geçen "Valhalla" kelimesi bile bunun mitolojik bir film olduğunu seyirciye vurgulamaktadır. "Valhalla" İskandinav mitolojisinde savaşarak ölenlerin gitti cennettir. Fakat *Cennetin Kapısında* yani *Valhalla Rising* filmi herhangi bir mitolojik öykünün uyarlaması değildir. Bu sebeple film Genette'nin ileri-metinsellik kapsamında okunduğunda öykünme ve gülünç güldürüm öğelerine rastlanmaz. Ancak karakter ve mekân kapsamında pek çok parodi unsuruna rastlanmaktadır.

Cennetin Kapısında Hıristiyanlığın İskandinav topraklarında yayıldığı zamanlar olarak tahmin edilen ortaçağın sonları M.S. XI. yüzyıl döneminde geçmektedir. Çünkü filmde Hıristiyan Vikingler yer almaktadır. Pagan inancını koruyan klanların azlığı ise filmde geçen tek tük diyalogdan anlaşılmaktadır. Film İskandinav kültüründeki bu dinsel geçişi, fantastik bir öykü üzerinden ele almaktadır. Yönetmen Refn, “Ben bilim olmadan bir bilimkurgu yapmak istedim ve onun yerine içine inancı kattım” (Carmen, 2016: parag.3) diyerek filmi çekerken ki yaklaşımını dile getirmiştir. Film gerçekçi bir zamanda geçen, gerçek dışı durumların yer aldığı, mitolojik öğelerle bezenmiş farklı türde bir yapıya sahiptir.

3.2.2.5.1. İleri-Metinsellik Kapsamında Filmdeki “Parodi” Unsurları

Cennetin Kapısında bir atmosfer filmi olduğundan dolayı parodi unsurları daha çok sembol ağırlıklıdır. Filmdeki imgeler, mitlerdeki bir sembole ya da olaya işaret etmektedir. One-Eye karakteri ise film içinde geçirdiği dönüşüm ile iki ayrı karaktere bağlı parodi unsurunu üstünde taşımaktadır. Karakterin bu iki yönlülüğü sayesinde filmin metni de iki metnin harmanı haline gelmiştir.

3.2.2.5.1.1. Karaktere İlişkin Parodi Unsurları

Filmin başkahramanı olan One-Eye filmin içinde mitolojik metinlerle bağı en kuvvetli karakterdir. One-Eye tek gözü olan bir savaşçıdır. Mitolojik metinlerde tek gözünü bilgelik uğruna feda etmiş olan Odin’inde tek gözlü olmasına vurgu yapılmaktadır. Odin aynı zamanda savaş tanrısıdır. Tek gözünü kaybetmiş insanüstü savaş yetenekleri olan bu savaşçının Odin ile bu bağlamda benzerliği çok yüksektir. Çocuğun ona One-Eye ismini vermesi ve gözüne vurgu yapmasıyla da bu fiziksel benzerlik isimsel benzerlik de katılarak pekişmektedir.



Resim 12 : One-Eye, “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009)



Resim 13: Odin Tasviri

Odin, ‘Gungnir’ adında bir mızrağa sahiptir. Bu mızrak onun en güçlü silahıdır. Üstündeki rünlerle kadim güçlere sahip bu mızrak hedefini asla ıskalamaz. Odin’in isimlerinden biri de ‘Mızraklı Tanrı’ anlamına gelmektedir. One-Eye geri dönüp klan lideri Barde’yi öldürdüğünde, onun kafasını koparıp, kafatasını bir mızrağa diker. Böylece oradan geçen herkesin mızrağın üzerinde asılı duran kafayı görmesini sağlar. One-Eye’in reisi öldürdüğünü anlaşılan bu sahnede kafayı mızrağa geçirerek orada bırakması, Odin’in ‘Gungnir’ine selam niteliğindedir.



Resim 14 : One-Eye ve Barde'nin Mızrağa Geçirilmiş Kafası “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009)

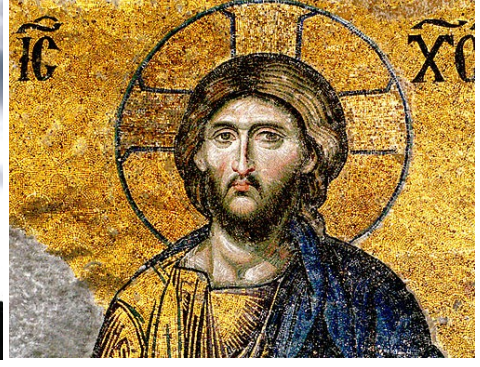


Resim 15 : Odin ve Mızrağı Gurgnir'in Tasviri

Filmin sonlarında karakterler tepeye çıktıklarında One-Eye’in arkasında kalan güneş ışığı sürekli yüzünü örtmektedir. İsa tasvirlerinde de, İsa’nın arkasında sürekli güneş çizilmekte ve bu hare ile gösterilmektedir. O, İsa peygamberin Viking kültüründeki halidir. İskandinav halkının kültüründe harmanlanarak ortaya çıkmış başka bir İsa’dır. Kafasının arkasında beliren gün ışığı onun kutsanmışlık sembolüdür.



Resim 16 : Vaftiz Sonrası One-Eye'in Arkasında Parlayan Güneş "Cennetin Kapısında" (Valhalla Rising, 2009)



Resim 17 : İsa Tasviri , Jesus Christ from Hagia Sophia

One-Eye bir savaşçıdır. Yıllardır savaşan tecrübeli bir savaşçıdır. Filmin başlangıcından sonuna dek tek kelime konuşmaz. Kimse nereden geldiğini, kim olduğunu bilmez ancak çocuk onun cehennem sularından geldiğini söyler. One-Eye'ı yönlendiren şey öfkesi ve nefretidir. Viking klanının reisi Barde, onun içindeki nefreti sebebiyle asla yenilmediğini söyler. Bu sebeple, One-Eye savaşırken asla acıma duygusu barındırmaz. Onu öfkeli kim olursa olsun öldürebilir. Filmdeki One-Eye karakterini canlandıran Mikkelsen'e bir röportajında klandaki herkesi öldürmesine rağmen neden çocuğu öldürmediği sorulduğunda "Çünkü çocuk küçük bir köpek gibi onu takip ediyordu ve onu öfkeli olmuyordu. Bu sebeple sorun yoktu." diye yanıt verir. Ayrıca Mikkelsen, One-Eye karakterini canlandırırken doğayla iç içe hayvana benzer bir varlık olarak onu tasavvur ettiğinden bahsetmektedir (Mikkelsen, 2012).

İskandinav mitolojisinde de öfkesiyle meşhur, tanrıların tanrısı olarak nitelendirilen, tek gözlü bir savaş tanrısı yer almaktadır. Bu tanrının pek çok ismi vardır. Odin, Woden, Wodanazile, Allfather (Herkesin babası), Valaskjalf (Katledilmişlerin Korunağı) bunlardan en bilinenleridir. Savaşlarda en çok dua edilen tanrı Odin'dir. Savaşarak ölenler, Ragnarök'da onunla beraber savaşmak için Valhalla'ya gidecektir.

Filmde de One-Eye bitmek bilmez bir savaşın içinde esirdir. Klanlar arasında sürekli değiş tokuş edilerek savaşırılan bir esirdir. Aslında bu Odin'in Ragnarök'üdür. Çünkü ona inanan insanlar, artık ona inanmamaktadır. Onun esir düşmüş olduğu küçük klan, onun inanç savaşındaki esaretidir. Hıristiyanlaşan

İskandinavya, kadim pagan inancını ve tanrılarını çaresiz bırakmakta ve yok etmektedir.

İskandinav mitolojisinde tanrılar, gezgin kılığına girerek bazı zamanlar, ‘Midgard’ yani insanların yaşadığı orta dünyaya inerler. Klanın reisi Barde, bu hiç konuşmayan tek gözlü savaşçının kim olduğunu bilmemekten dolayı huzursuzluk duymaktadır. Ona kim olduğunu sorar. Fakat yanıt alamaz. One-Eye asla konuşmaz, tek gösterdiği öfkesidir. O, insanların dünyasına düşmüş ve kaderinin ona yaşatacaklarını bekleyen öfkeli bir tanrı gibidir ve bildikleri tek şey onun cehennem sularında geldiğidir.

Jung, "Wotan sadece öfke tanrısı değildir. O bilinçdışının içgüdüsel ve duygusal yönünü somutlaştıran sezgisel ve ilham verici tarafla da kendini gösterir, çünkü rünlere anlar ve kaderi yorumlayabilir." (Jung, 1989: s.19) diyerek onun kaderi görmesinden bahseder. Odin’in dayısı dev Mimir, devler diyarı Jotunheim’daki bilgelik kuyusunun tek sahibi ve bekçisidir. Odin, devler diyarına gelerek kuyunun suyundan içmek ister. Fakat Mimir buna izin vermez. Mimir’e yalvaran Odin, tek gözünü çıkartıp kuyuya atması karşılığında kuyunun suyundan içmeye hak kazanır. Bu sebeple Odin’in tek gözü yoktur. Çünkü o bilgelik kuyusunda her şeyi izlemektedir. Böylece Odin kadim bilgelige sahip olur (Gaiman, 2018: s.46–48).



Resim 18: One-Eye'nin gelecek görüşü "Cennetin Kapısında" (Valhalla Rising, 2009)



Resim 19: One-Eye'nin gerçekleşen görüşü, silah "Cennetin Kapısında" (Valhalla Rising, 2009)

One-Eye, uyuduğu zamanlar geleceğe dair bir takım görümlere sahip olmaktadır. Filmde, buna dair ilk sahne, One-Eye'nin esaretten kurtulmak için yıkanmak için girdiği suda bulduğu ok ucudur. One-Eye sonraki gün geldikleri bu suya girince

görüsünü hatırlar ve suya dalarak bakınır. Bulduğu silahı saklayarak sonrasında prangalarında kurtulmak için kullanır. One-Eye, kaderine dair görüşleri görüp sadece bu adımları izler, onların nereye gittiğini iyi ya da kötü olmalarını sorgulamaz. O onun kaderidir. O da bu kadere uyar. İskandinav inancı da böyledir. Herkesin bir kaderi vardır ve ona uymak dışında bir seçenek yoktur. Hıristiyan öğretisi ise insanın özgür iradeye sahip olduğunu ve seçimleri olduğundan bahsetmektedir. Olan ve olacak olan her şey tanrı tarafından bilinir ama olan ve olacak olan her şey seçeneklerle çoğaltılabilir. İskandinav mitolojisinin kader öğretisi; Yggdrasil ağacının köklerini sulayan Urd'un kuyusu (kader kuyusu) ile ilgilenen Urd (geçmişin hâkimi), Verdani (vuku bulan, şimdiki zaman) ve Skuld (yapılmayan niyetlenen) adındaki Norn kadınlarına bağlıdır. Bazı kaynaklarda Cadı olarak da nitelendirilen bu üç kız kardeş, ne yaşanacağına karar verir (Gaiman, 2018: s.307).



Resim 20: One-Eye'in Tek Gözü "Cennetin Kapısında" (Valhalla Rising, 2009)

Filmdeki bu kare, One-Eye'in Odin gibi geleceğe dair görüşlere sahip olmasına vurgu yapar niteliktedir. One-Eye onu esir eden kabilenin dini önderini bir kayaya bağlamış ondan uzakta başka bir yöne doğru bakmaktadır. Fakat kör olan gözü kameraya dönüktür. Kayaya bağlı duran adam; "Ne görüyorsun kendini mi?" diyerek One-Eye ile dalga geçer. One-Eye'in kör gözü, tüm dünyayı görmektedir.

3.2.2.5.1.2. Mekâna İlişkin Parodi Unsurları

One-Eye klan reisini öldürdükten bir süre sonra Hıristiyan Vikinglere denk gelir. Onların birlikte Kudüs'e gitme ve günahlarından arınma teklifini kabul eder. Fakat çıktıkları deniz yolculuğunda denizi sis kaplar ve önlerini göremezler. Denizin

suyunda ise en ufak bir dalgalanma olmaz. Sisten dolayı karanlık ve önlerini göremez bir vaziyette yol alırlar. Yolculuğa çıkmadan önce çocuk, Hıristiyan Vikinglere One-Eye’ın cehennem sularından geldiğini söylemiştir. Deniz yolculuğu sırasında açlık ve susuzlukla teknelerinde nereye gittiklerini bilmeden yol alan komutan, One-Eye’ı işaret ederek “Belki bizde oraya (cehenneme) gidiyoruz.” der. İçinde buldukları gerçek dışı sis ve karanlık düşünüldüğünde haklıdır. İskandinav mitolojisindeki Cehenneme doğru yol almakta, Nilfheim’in sularında geçmektedirler.

Nilfheim’in nasıl bir yer olduğuna dair görsel bulunmamakla beraber mitolojik metinlerde şöyle anlatılmaktadır;



Resim 21 : One-Eye Sisli Denizde “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009)



Resim 22 : Sisli Denizdeki Yolculuk “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009)

Nilfheim’daki cehennem, Hıristiyanlıktaki gibi yanan, sıcak bir cehennem değildir. Soğuk bir yerdir. Hel, Nilfheim’in derinliklerinde yer almakta ve Loki’nin yarı ölü yüzlü kızı olan aynı isimli Hel, ölülerle orada oturmaktadır. Nilfheim, Yggdrasill’in (Dünya Ağacı) köklerinde yer alan karanlık sisler içinde ve buz gibi soğuk bir yerdir. Savaşmadan ölen ya da savaşmaktan kaçan ölümler Nilfheim’a gönderilir (Holland, 2016: s.381).

3.2.2.5.1.3. Sembollere İlişkin Parodi Unsurları

One-Eye Hıristiyan Vikinglerin lideri tarafından içirilen içkiden sonra etrafta bulunduğu büyük kaya parçalarını üst üste dizerek bir anıt inşa eder. Taşların pek çok kültürde dini inanışlarla ya da kültürel olaylarla bir bağı bulunmakta ve içinde bulunduğu toplum tarafından bir değere mazhar olduğu bilinmektedir. Kuzey Avrupa

kültüründe ise, “Ayinlerde, kutsal yerlerin merkezinde genellikle taş yığınlarının veya bir büyük taşın mevki aldığı ve çevresinde merasim yapıldığı” (Tanyu, 1968: s.17) görülmüştür. Önemli olayları hatırlatmak, ölüleri anmak gibi amaçlarla yapılan bu anıtlar bazı kültürlerde ‘Kurgan’ ismi ile de anılmaktadır.

“Eski Yunanlılar ve Romalılarda ve diğer toplumlarda bu maksatla mezarlar, mezar binaları, anıtlarına dair bilgiler mevcuttur. “Türbeler ve mezar abideleri sanat tarihi bakımından, Tümülüsler yani kurganlar, yeraltı mezar mağaraları, ehamlar, mastabalar, mozoleler, kümbetler, mezar abideleri, mahzen mezarlar ve saire şeylerdir.” (Tanyu, 1968: s.84).



Resim 23 : One-Eye’in Kurganı “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009)



Resim 24 : Michael Grab’ın “Gravity Glue” Tekniğiyle Yaptığı Eserin Fotoğrafi

One-Eye’in yapmış olduğu bu anıt aynı zamanda, günümüzde ‘Stone Balance’ ismiyle anılan derin düşünme türünün bir örneğidir. One-Eye yedi kaya parçasını daha büyük bir kayanın üzerine dengede duracak şekilde üst üste dizmek için uğraşır. Dizerken düşürmesine rağmen sonunda başarır. Bu disiplin, ruhun dengesini bulmak için bir yol olarak görülmektedir. Bu alanda çalışmalarını sürdüren ve yaptıkları taş dizimlerinin fotoğraflarını çekerek sergileyen sanatçılar genellikle Amerika kıtasında yer almaktadır. Bu durum sahnenin geçtiği toprakların Amerika kıtası olması açısından da güzel bir bağ oluşturmaktadır. One-Eye bu şekilde doğa ile bütünleşerek yaşadığı farkındalık ile bir arınmaya da kendini hazırlamıştır.



Resim 25 : One-Eye'in Görüsü, Gökyüzündeki Suret 1, **Resim 26** : One-Eye'in Görüsü, Gökyüzündeki Suret 2, “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009)

One-Eye, yaptığı derin düşünme sayesinde dünyalar arasındaki örtüyü kaldırmış ve mistik dünyanın içine dalmıştır. Bu nefret dolu savaş tanrısı Odin'in One-Eye'in suretinde öldüğü andır. Bu durum filmde, One-Eye'in görülerinden biri olan, gökyüzündeki suretinin yer değiştirmesi olarak gösterilmiştir. Onun ölümüyle ilintili olan bu suretli metaforun karşı açığa geçerek yer değiştirmesi ise karaktere dair ruhsal değişimin ilk belirtisidir.

Filmin sonlarına doğru One-Eye'a inanarak onun peşinden tepeye çıkmak istediği için, Liderleri tarafından bıçaklanan yaşlı adam, yaralı olmasına rağmen tepeye tırmanmayı başarır. Yaşlı adamın ölmeye önce başının üstünde beliren bu hareler ise “Valkyrie” yani Odin'in cesurca savaşan askerleri Valhalla'ya götürmesi için gönderdiği bakire atlıların gelişini gösteren ışıktır. One-Eye'in Hıristiyan öğretilerini benimsemesinden sonra görülen bu pagan öğeleriyle bezenmiş sahne, tam manasıyla Hıristiyan kültürünün İskandinav toplumunca benimsenemediğini gösteren bir başka metindir.



Resim 27 : Yaşlı Adamın Tepesindeki “Valkyrie”, “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009)

One-Eye'ı öldüren yerliler görünmeden önce, iki kuşun onun bakmakta olduğu manzarada uçarken çığırarak karşısından geçtiği görülür. Odin'in ona bütün diyarlardan haber getiren iki kuzgunu vardır. Bunlardan birinin adı, Huginn (akıl), öteki ise Muninn'dir (hafıza). Kuşların One-Eye'a çığırmasının ardından yerlilerin onun ardındaki kayalardan dikilmiş ona bakmakta olduğu görülür. Kuzgunlar, One-Eye'ı yakınına gelmezler ona uzaktan seslenirler. Çünkü o artık tam manasıyla Odin değildir. Filmin başında da söylenen insanın doğayla birlikte yol almasına dair yaşayış artık sürmemektedir. İnsanoğlu haçlarıyla gelmiş, Hıristiyanlaşmış ve doğadan kopmuştur.



Resim 28 : One-Eye'ın Uzağından Uçak iki Kuş “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009)



Resim 29 : Huginn ve Muninn Tasviri

3.2.2.5.2. İleri-Metinsellik Kapsamında Filmdeki “Öykünme” Unsurları

Filmde iki çeşit metinle öykünme kapsamında bağ kurulmuştur. Bunlardan biri pagan kültüründe yer alan İskandinav mitolojisine dair mitler, ikincisi ise Hıristiyanlığa dair mitsel anlatılardır. Bu sebeple filmde görülen öykünmeye dair unsurlara çift taraflı okuma yapılarak yaklaşılmıştır. Anlatı içinde birbirine geçmiş ve kendine has öğeler ortaya çıkarılmıştır.

One-Eye kurganı bitirdikten sonra suya dalar. Bu tam bir arınmadır. Hıristiyanlık öğretisindeki ‘Vaftiz’ ile benzerlik göstermektedir. İsa, suya girerek yıkanır ve vaftiz olur. Bu şekilde günaha dair her şeyden arınır. One-Eye da o

zamana kadar ki tüm günahlarından arınır. İsa'nın vaftizi, onun kendini Tanrı'ya sunmasını simgelemektedir. One-Eye da kendini bu yeni Tanrı'ya sunmuş ve yeniden doğmuştur. One-Eye'in mucizevî güçleri de bu arınmadan sonra dönüşüm geçirir. Artık gelecekte haberler veren kırmızı görüler görmez, ama geleceği bilmeye devam eder. Tepeye çıktıklarında karakterlerden birine öleceğini söylemesi bu yetinin tamamen kaybolmadığına dair mesajlar vermektedir. İnsanlarla telepati yoluyla konuşmaya başlamıştır. Ona inananlar, onu duyanlardır. Onu ilk duyan, yerlilerin kaçırıp kendileri gibi boyadıkları Viking'dir. One-Eye'in konuştuğunu diğerlerine söyler. "O konuşuyor. Cehennem'de olduğumuzu söylüyor." der. Bunun ardından çıktıkları tepede çocuk, One-Eye'ı duyar ve onun sözcüsü olur.



Resim 30 : One-Eye'in Vaftizi "Cennetin Kapısında"
(Valhalla Rising, 2009)



Resim 31 : İsa'nın Vaftizi Tasviri

Odin'in iletişim yolu, hoşuna gitmeyen bir şey olduğunda insanlara hiddetini sunması ve savaşlarda bu hiddeti düşmanlara karşı bir güç olarak ona inananlarla paylaşmasıdır. Bunun dışında insanların dünyasına karışmaz. İsa ise kendini müritleri uğruna feda eden bir peygamberdir. One-Eye, arınma yaşadktan sonra da tam manasıyla kendini insanlığa adanmış bir karakter olmaz. İsa kadar merhametli değildir. Yerli şekline sokulmuş Viking aracılığı ile onlara cehennemde olduklarını söylediğinde, bir kaç Viking onu öldürmek için hamle yapar. One-Eye ise onları teker teker öldürür. O, İsa gibi vaftiz olup bazı yönleriyle değişmiş olsa da hala bir Viking'dir. Doğüstü güçleri olan bir Viking ve öyle de savaşır.

Bu durum İskandinav toplumunun yapısını yansıtmak için filmde bir sembol olarak kullanılan One-Eye'in yarı İsa, yarı Odin olduğunu Hristiyan inancını

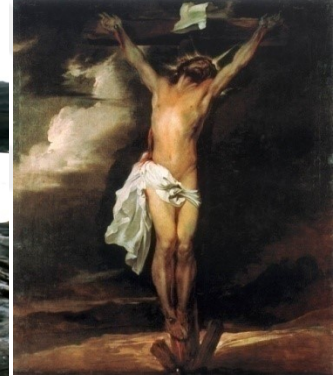
benimseyen İskandinavlarında bu öğretiyi kabul etseler de hala pagan Viking öğretilerini içinde yaşattıklarını göstermektedir.

One-Eye'ın yerlilerle karşılaştığı sahnede, onun baltalarını yere fırlatarak, yerlilerin onu öldürmesine izin verdiği görülür. One-Eye çocuğun yaşaması için kendi yaşamını feda eder.

Odin savaştan hiç bir zaman kaçmayan bir tanrı'dır. Cesareti ve öfkesiyle bilindiği için savaş tanrısıdır. Buradaki tutumun ise mitolojiyle hiç bir bağı yoktur. One-Eye İsa peygamberin yaptığı gibi saflık, temizlik ve geleceği sembolize eden çocuk uğruna kendini feda eder. Aynı zamanda bu çocuk bir mürit gibi film boyunca onu takip etmiştir. Bu yönüyle inanan ve onu duyanlar uğruna da kendini feda etmiş olur.



Resim 32 : One-Eye'in Kendini Çocuk İçin Feda Etmesi "Cennetin Kapısında" (Valhalla Rising, 2009)

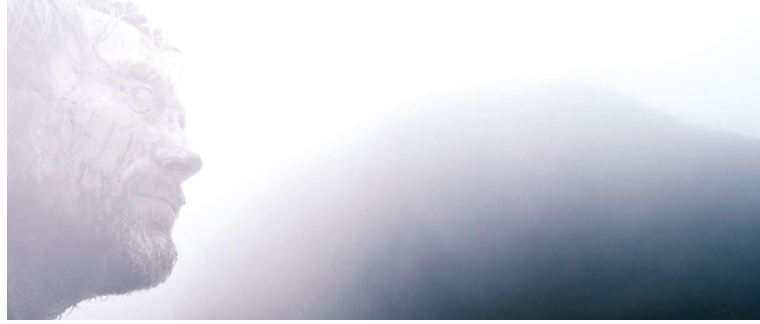


Resim 33 : Anthony van Dyck: İsa'nın Çarmıha Gerilmesi

One-Eye ölümü kabullenme anında gözlerini yumar, her şeyi gören Odin'in gözleri hiç bir şeye bakmaz. Olacak olanı bilmeden olduğu gibi kabullenir.

Filmin son karesi iki türlü okumaya da açık bir metin içermektedir. One-Eye'ın filmin başından beri tekerrür etmekte olan görüşü gerçeğe dönüşür ve gökyüzünde sureti belirir. Bu suretin belirdiği gökler İskandinavya topraklarındadır. Bu görsel metin, hem dini hem de mitolojik olarak yorumlamaya açıktır. İsa öldükten sonra göğe yükselmektedir. One-Eye da tanrısal bir varlık olarak onun gibi göğe yükselir. Aynı zamanda İskandinav mitolojisinde "Allfather" (Herkesin Babası)

olarak isimlendirilen Odin'in yaşadığı Aesir'de göklerde yer almakta ve oradan Midgard'ı izlemektedir.



Resim 34 : One-Eye'in Sureti Göyüzünde Görülür, "Cennetin Kapısında"
(Valhalla Rising, 2009)

Bu Odin, İsa karışımı tanrı, İskandinav topraklarında dini yaşayışın kültürel izlerinin güzel bir tablosunu oluşturmaktadır. Her iki yönüyle de barışmış olan One-Eye, İskandinav halkının dini yaşamına dair içinde bulunduğu Ragnarök'e son vermesini müjdelemektedir.

3.2.2.5.3. Yan-Metinsellik Kapsamında Okumalar

Yan metinsellik kapsamında film metinlerine bakıldığında, One-Eye'in makyajı ile 1958 yılında çekilmiş olan "Vikings" filminin başrol oyuncusu Kirk Douglas arasındaki benzerlik dikkat çekicidir.



Resim35: Mads Mikkelsen, "Cennetin Kapısında"
(Valhalla Rising, 2009)



Resim 36: Kirk Douglas, Vikings (1958)

Vikingeri anlatan bir filmde, Odin’e benzeyen öğelerin yer aldığı bir makyajla beyaz perdede yer alan Kirk, Mikkelsen’in One-Eye karakterindeki makyaj için açıkça bir örnek oluşturmuştur. Özellikle yanağına doğru derinleşen kesik izi ve yüzündeki uçak çizik izleri dikkat çekicidir.

3.2.2.6. Filmde Görülen “Kötülük” Kodlarının Göstergibilimsel Çözümlemesi

Mitolojik bir öyküsü olan “Valhalla Rising”in imgesel bir anlatımı vardır. Diyalogların çok az olduğu filmdeki en güçlü anlatım aracı görsel göstergeler olmuştur. Bunların başında One-Eye’in gördüğü rüya sahneleri gelmektedir. Bu sahneler hem seyirci için, hem de onu gören One-Eye için mesaj taşıyan imgelerdir.

Filmin geçtiği ambiyans genellikle sisli dağlar ve denizlerdir. Bu sebeple “Nilfheim”ın tedirgin edici topraklarında geçiyor gibidir. Başlangıçta sisle kaplı dağların tepesinde geçen öykü, karakterlerin kendini sisle kaplı bir denizde bulmasıyla devam eder. Demir atılan yeni kıtanın toprakları ise denizden gelen sisle kaplanmaktadır.

Filmde Vikinglere dair bir çağda geçmesi ve kötülüğe dair algının İskandinav kültüründe fiziksel kötülükle güçlü bir bağ içinde olması sebebiyle şiddete dair birçok örneğe rastlanmaktadır. Bunların çoğu ölümcül, vahşice ve kanlıdır. Fakat vahşeti uygulayan filmin başkahramanıdır ve her zaman kendince gerekli bir sebep uğruna bunu yapmaktadır. Filmde saf şiddeti ve kötülüğü bu denli açık şekilde göstermesine karşın One-Eye isimli başkahramanın aslında iyilik simgesi olması ve seyircide olumsuz bir algı yaratmaması ise Danimarka kültüründe kötülüğe dair algının değişken ve karmaşık bir tabana sahip olduğunu düşündürmektedir.

3.2.2.6.1. Ses Kullanımı ile Yaratılan Göstergeler

Filmde kullanılan müzik uğultu, rüzgâr sesi gibi doğal seslerle harmanlanarak yapılmıştır. Bu müzik kullanımı gerilim duygusunu, tekinsizlik hissiyatını veren sesler ile arttırılarak seyirciye güvenli bir diyarda olmadığı izlenimi verilmektedir.

Özellikle sisler içinde yapılan yolculuk sahnesinde derinlerden gelen uğultu ve gerilim hissiyatını arttırmak için belli belirsiz duyulan uzun ses aralığında notaların ses frekansındaki bozulmalar filmdeki sese dair gerilim ve kötücüllük öğelerinin en üst noktaya ulaştığı anlardır.

3.2.2.6.2. Renk Paletinin Gösterge Olarak Kullanımına Dair İzler

Gelecek görülerine dair tüm sahneler kırmızı ile gösterilmiştir. Filmin aynı zamanda renk körü olan yönetmeni Refn bu seçimiyle alakalı “Kırmızı çok güçlü, duygusal bir renk ve görebildiğim tek şey.” (Gray, 2016: parag.3) diyerek bu seçiminin sebebini anlatmıştır. Kırmızı İskandinav toplumu içinde pozitif bir anlam taşımaktadır.

Bununla beraber bu yoğun kan rengi kırmızı, evrensel anlamda şiddeti, savaşı, vahşeti temsil etmektedir. Özellikle One-Eye’in yüzünün kırmızı olduğu görseller, kana bulanmış bir yüze benzemektedir. One-Eye’in gördüğü görülerde geleceğe dair fiziksel şiddet ya da kötülüğe dair olayların yaşanacağı zamanları işaret etmektedir. Burada kullanılan kırmızı rengin bu bağlamda kötülüğün habercisi olduğu düşünülmektedir.




3.2.2.6.3. Kötülüğe Dair Görüntü Göstergeleri

Cennetin Kapısında filmi bir atmosfer filmi olduğu için sembollere sıkça yer verilmiştir. Ama bu semboller genellikle metinlerarası okumalarda görülecek mitolojiye dair sembollerdir. Kötülüğün filme görüntü kodları olarak yansımaları ise çoğunlukla fiziksel şiddet şeklinde yansımıştır.

3.2.2.6.3.1. Kötülüğün “Şiddet” Olarak Yansıtıldığı Görüntü Göstergeleri



Filmde fiziksel şiddete dair görüntüsel göstergeler çoğunlukla One-Eye’in vahşice eylemleri sonucu ortaya çıkmaktadır. Filmde birçok şekilde savaşıyor onu

sinirlendiren insanları öldürmekte ve bunu olabildiğince acımasız bir biçimde yapmaktadır.

<p>Tablo-6</p> <p>Göstergebilimsel Çözümleme</p> <p>Seçilmiş Görüntüler Gösterge</p>	<p>Düz Anlam Boyutu:</p> <p>Gösteren</p>	<p>Yan Anlam Boyutu:</p> <p>Gösterilen</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: One-Eye savaştığı adamın boynunu halat ile kopartır.</p>	<p>Bu sahnede, One-Eye'in savaştığı adamları vahşice öldürdüğü görülür. Öldürmesi gereken savaşında öldürmenin birçok yolu varken o düşmanının kafasını bir halat ile kopartır. Herhangi bir varlığı öldürmek zaten bir kötülük türüdür ama bunu yapabileceği en vahşi yolla yapmak onun ne kadar acımasız bir karakter olduğunu göstermektedir.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi</p> <p>Mizansen:</p> <p>One-Eye, din âlimi olan pagan Viking'in iç organlarını vücudundan çıkararak onu öldürür.</p>	<p>One-Eye'ı öfkeliendiren din âlimi, iç organlarının çıplak elle sökülüp, yere atılmasıyla öldürülür. Bu One-Eye'in cezalandırma şeklidir. Onu olabilecek en vahşi ve acılı biçimiyle ölüme terk eder. Bu gene karakterin vahşiliği ve acımasızlığına dair bir göstergedir.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Vikinglerden biri, onlarla yolculuk eden çocuğu, bıçaklayarak öldürmeye kalkışır.</p>	<p>Nilfheim'i sembolize eden sisli denizde, karanlık silüet şeklindeki Viking, saflığı simgeleyen çocuğu öldürmek ister. Çocuk orada sadece bir yardımcı ve gözcüdür. Bir eylemde bulunmaz, sadece One-Eye 'ı takip eder. Çocuk geleceğe ve yeni</p>

		<p>İskandinavya'ya dair de bir umuttur.</p> <p>Saf olan çocuğu öldürme girişimi de bir kötülüktür.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: One-Eye, çocuğu öldürmeye çalışan Viking'i bıçaklayıp denize atar.</p>	<p>One-Eye'in cezalandırma biçimi öldürmektir. Bu hamlesi, beraber yolculuk ettiği diğer Vikinglere de uyarı niteliğindedir. Bu hareketiyle o "Ben tehlikeli, acımasız ve vahşiyim. Beni alt edemezsiniz" demektedir.</p> <p>Bunu çocuğu korumak için yapması her ne kadar bir iyilik olarak görünse de, o iyi bir amaç uğruna vahşice adam öldüren bir katildir.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: One-Eye, boynundan tasma ile zincirlenmiş bir kafese hapsedilmiştir.</p>	<p>One-Eye'in kafeste ve boynundan tasma ile bağlanıp zincirlenmiş olması, onun bir insan değil yabani bir hayvan gibi görüldüğünü göstermektedir. Yabani hayvanlar gibi vahşi, tehlikeli, düşünceden yoksun.</p> <p>İnsanı insan yapan şey düşünme yetisi ve vicdandır. Vicdan doğru ve yanlış kavramalarını birbirinden ayrılmasını ve kötü eylemlerinde insanın huzursuz olmasını sağlar. One-Eye'in ise kendisini öfkeli direnlere karşı böyle bir vicdani muhasebesi yoktur. Bu sebeple yabani bir hayvan gibi esir edilmiştir. Çünkü yapabileceği vahşice eylemlerden, kötülüklerden korkulur.</p>

	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: One-Eye, baltasıyla onu öldürmeye çalışan adamı öldürür.</p>	<p>One-Eye kendine saldıran Viking'i öldürerek karşılık verdiğinde onun içindeki hiddet ile ortaya çıkan vahşetinin henüz yok olmadığını göstermiş olur. O hala tehlikelidir ve istediği an vicdansız bir katil olabilir.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Hristiyan Vikinglerin lideri, onu terk edeceğini öğrenince dostunu sırtından bıçaklar.</p>	<p>Liderin terk edilmeye öldürerek karşılık vermesi, onun kötülüğü sinsice sürdürdüğünü göstermektedir. Savunduğu onca erdemin altında, otoritesini sarsan bir durum olduğunda öldürmekten çekinmez erdem kaybolur ve bunu da sinsice yapar. Sırtından bıçaklamak için dostunu kandırır ve ona sarılır. Bu kötülük biçiminin değiştiğine dair bir göstergedir. Yabani olmayan insanın kötülüğü yaşayışı farklıdır. O kötülüğü gizleyerek, sinsice yapmaktadır.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Yerliler, One-Eye 'ı ellerindeki sopalarla döverek öldürür.</p>	<p>Bu aslında bir katliamdır. İnsanüstü güçlere sahip olan, One-Eye'in fiziksel varlığı yerliler tarafından katledilir. Böylece vahşi varlığı, vahşi bir kabile tarafından fizikken yok edilmiş olur. O artık, insanları öldüren vahşi bir katil değildir. Vahşi olan varlığı ölmüştür. Ruhani olarak İskandinav semalarında insanlığı gözleyen kutsal bir varlıktır.</p>

	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: One-Eye reisin kafasını kopartıp, mızrağa asar.</p>	<p>One-Eye, onu eser alan reisin kafasını mızrağa geçirip oraya bir anıt gibi dikerek, kendinin ne kadar tehlikeli olduğunu ve onun peşine düşenlerin sonunun da bu olacağını anlatmaktadır.</p> <p>Bu onun hiddetinin büyüklüğünü ve öldürme konusundaki becerisini sembolize etmektedir.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Liderin verdiği içkiyi içtikten sonra Vikinglerden biri ötekine tecavüz eder.</p>	<p>Bu tecavüz sahnesi, Vikinglerin eski vahşiliklerinden kopmadığını, Hıristiyanlığı kabul etseler de Vikinglerin vahşiliğini içlerinde barındırdıklarını göstermektedir. Arkadaşına tecavüz eder, çünkü bilinçaltında hala ilkel dürtülerinin, vahşi doğasının esiridir. İnsan olmaya dair düşünme ve vicdan özellikleri öz benliğine işlememiştir.</p>

Tablo 6 : “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009) Filmindeki “Şiddete Dayalı Kötülük” Unsurları İçeren Görsellerin Göstergibilimsel Metodoloji Kapsamında Düz Anlam – Yan Anlam Çözümlemesi



3.2.2.6.3.2. Kötülüğün “Kandırma” Olarak Yansıtıldığı Görüntü Göstergeleri




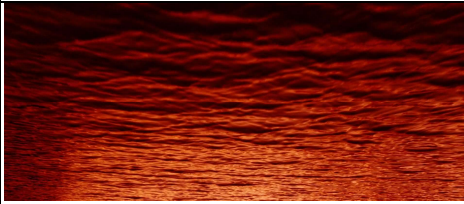
Filmde kötülüğün “kandırma” unsuru olarak kullanımına dair görüntüsel bir göstergeye rastlanmamıştır. Bunun sebebi filmde kötülüğe dair eylemlerin açık eylemlerle ortaya konmasıdır. Ayrıca film, One-Eye isimli başkahramanın çevresinde gelişen olaylar ile şekillenmektedir. One-Eye yapısı itibarıyla oldukça

doğrudan eylemlere sahip, katı ve kesin çizgileri olan bir karakterdir. Bu sebeple kandırmaya yönelik eylemlere rastlamaması oldukça normaldir.

3.2.2.6.3.3. Kötülüğe Dair İmgesel Kodlar İçeren Görüntü Göstergeleri

Filmde semboller, renkler, üzerinde de kötülüğe dair birden fazla gösterge yer almaktadır. Bu imgesel kodların bir kısmı, One-Eye'in geleceğe dair görüşleri vasıtasıyla seyirciye aktarılmaktadır.

<p>Tablo-7</p> <p>Göstergebilimsel Çözümleme</p> <p>Seçilmiş Görüntüler Gösterge</p>	<p>Düz Anlam Boyutu:</p> <p>Gösteren</p>	<p>Yan Anlam Boyutu:</p> <p>Gösterilen</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Gökyüzünde One-Eye'in sureti kırmızı şekilde belirir.</p>	<p>One-Eye'in gökyüzünde beliren sureti sürekli gördüğü görülerinden biridir. Aslında bu onun ölümünü sembolize etmektedir.</p> <p>Gördüğü imgeler hep kırmızı tondadır. İskandinav kültüründe kırmızı dikkat çekici güzel bir renktir. Ama evrensel renk algısında kırmızı aynı zamanda vahşetin rengidir. One-Eye'in görülerinin kan kırmızısı olması onun vahşetinin ve tehlikeli bir varlık olduğunun bir başka belirtisidir.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Geldikleri keşfedilmemiş karada, kafatası olan mezarlar görülür.</p>	<p>Yerin üstünde anıt şeklinde duran mezarlar ve kuru kafalar, gelenlere buranın tehlikeli bir yer olduğunu ve burada vahşi toplumların yaşadığını göstermektedir. Bunlar uyarı şeklinde orada duran anıtlardır. Burada bulacağınız tek şey, ölüm ve vahşet demektirler.</p>

	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: One-Eye'in görsünde Hristiyan Vikinglerin diktiği haç'ın etrafında yerli savaşçılar dizilmiştir.</p>	<p>Haçın etrafında görünen yerliler, onların artık orada olmayacağı ve onlar için önemli olan haç'ın bulunduğu mekânın yerliler tarafından geri alınacağına göstergesidir. One-Eye bunu gördüğünde Vikinglerin öleceklerini anlar.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Vikinglerden biri, sudaki siyah yansımada haç şeklinde görünen bıçaklarına bakar.</p>	<p>Haç şeklinde görülen, bıçak yansımaları, din savaşlarını sembolize etmektedir. Din adına yaşanan çatışmaya, ölümlere, katliamlara bir gönderme ve sorgulamadır.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Liderin verdiği içkiyi içtikten sonra Vikinglerden biri, sudaki yansımaları bıçaklar.</p>	<p>Kişinin kendisiyle olan iç savaşının derinliğini göstermektedir. Kendi karanlık yansımalarına baktıktan sonra buna katlanamayan Viking onu bıçaklar. Bu İskandinavların din ile gelen iç çatışmasının başka bir göstergesidir. Bir çeşit vahşetle süren iç savaştır.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: One-Eye'in gördüğü ters dönmüş deniz.</p>	<p>Ters dönmüş deniz görüntüsü, aslında One-Eye'in var oluşuna dair her şeyinde tepetaklak olacağını göstergesidir. Bu bir çeşit ölüm ve yok oluş manasına da gelmektedir. Çünkü bir şeyin aksinin varlığı o şeyinde artık gerçek manasıyla var olmadığını gösterir.</p>

Tablo 7 : “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009) Filmindeki “Simgesel Kötülük” Unsurları İçeren Görsellerin Göstergibilimsel Metodoloji Kapsamında Düz Anlam – Yan Anlam Çözümlemesi

3.2.2.6.3.4. Filmde Mekân Kullanımıyla Yaratılan Göstergeler

Filmde mekân kullanımıyla yaratılan kötülük göstergesine tek örnek, deniz yolculuğu sekansındaki sisle karanlık kaplı denizdir.

Tablo-8 Göstergebilimsel Çözümleme Seçilmiş Görüntüler Gösterge	Düz Anlam Boyutu: Gösteren	Yan Anlam Boyutu: Gösterilen
	<p>Ses: Gerilim müziği ve Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Sisle kaplı denizde yolculuk eden karakterler.</p>	<p>Bu sahnede, karakterler sisli denizde kaybolmuştur ve bazıları ölür. Burası bir bilinmezlikler diyarıdır. Kimse nereye gittiklerini bilmez, nerede olduklarını bilmez, aç ve susuzlardır. Filmdeki karakterlerin bir nevi cehennem azabı çektikleri bu sekans, onlara mekânın işkencesi kötülüğü olarak yansımaktadır.</p>

Tablo 8 : “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009) Filmindeki “Mekân Kullanımına Bağlı Kötülük” Unsurları İçeren Görsellerin Göstergebilimsel Metodoloji Kapsamında Düz Anlam – Yan Anlam Çözümlemesi

3.2.2.7. Genel Değerlendirme

Refn, mitolojik ve dini metinlerden destek alarak kurduğu öyküsünde, bir toplumun değişen dini yapısını İskandinav tanrısı Odin’in, İsa peygambere dönüşmesi üzerinden anlatmıştır. Fakat İsa peygambere dönüşse de pagan öğelerini hala içinde barındırmakta ve Odin’in bazı özelliklerini hala taşımaktadır. Bu yönüyle Danimarka toplumunun din ile olan bağı ve yaşayış şeklinin anatomisi oluşturulmuştur. Danimarka toplumunda dinin gündelik yaşamdaki etkisi, kültürel bağlar minvalinde kaldığı bilinmektedir. Bu açıdan bakıldığında Hıristiyanlık öncesinde toplumsal yaşayışlarıyla iç içe geçmiş mitlerin etkisinin de tam olarak yok olmadığı düşünülmekte ve bu filmde de buna dair izler açıkça görülmektedir.

Tablo-9 Cennetin Kapısında (Valhalla Rising, 2009) Filmindeki Metinlerarası Bulgular				
Öykünme	Parodi			Yan- Metinsellik
	Karakter	Mekan	Sembol	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Vaftiz / One-Eye suya girerek arınır. ❖ Çarmıha Gerilme / One-Eye kendini feda eder ❖ Göklere Yükselen İsa ve Odin / One-Eye ölünce sureti gökyüzünde belirir. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ One Eye / Odin ❖ One Eye / İsa 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sisli karanlık deniz / Niflheim 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ One-Eye'in kurganı / Taş dizerek yapılan anıtlarla meditasyon ❖ One-Eye'a haber eden kuşlar / Huginn ve Muninn ❖ Ölen adamın tepesindeki hare / Valkyrie ❖ Kırmızı görüde suretin karşı açığa geçmesi / One-Eye karakterinin dönüşümü 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Vikings</i> (1958) Kirk Douglas makyajı / One-Eye'in (Mads Mikkelsen) makyajı

Tablo 9: Cennetin Kapısında (Valhalla Rising, 2009) Filmindeki Metinlerarası Bulgular

Kötülüğe dair göstergeler, vahşet ve ölüm ağırlıklıdır. Buradaki kötülük, hiddet ve baskılanmış nefret kaynaklıdır. İskandinav mitolojisinde de şiddete dair unsurlara çokça rastlanmaktadır. Savaşçı bir toplum olmanın getirisi olarak Vikinglerin birbirileri arasında ve Avrupa'ya yaptıkları akınlar sayesinde güneydeki ülkelerle savaştığı ve bu akınlar sırasında edindikleri ganimetle kendilerini zenginleştirdikleri bilinmektedir. Bu akınların oldukça vahşi yapıldığı, Avrupalıların Vikinglerden korktuğu da bilinen bir gerçektir. Bu yaşayış biçimi, mitolojilerin de savaşa dair ya da ölümüne dövüşlere dair anlatılar olarak yer bulmaktadır. Şiddete dair bu unsurlar çoğu zaman kahramanlık ile bağdaştırılarak övülmektedir. Bu sebeple şiddeti uygulayan kişi şiddet kavramı evrensel algıda “kötülük” ile bağdaşsa da kültürel

bağlamda kötü olarak addedilmeyebilir. Buradaki şiddet birini öldürmekten öte, acı çektirmek, ya da en vahşi şekilde öldürmeye dair örnekleri içermektedir.

Tablo-10 “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009) Filmindeki Kötülük Kodlarının Genel Değerlendirme Tablosu	
❖ Kandırma;	- Yok.
❖ İmgeler;	- Yansımalar, - Karartı, - Kırmızı Görü, - İskelet, - Ölüm
❖ Şiddet kodları;	- Fiziksel saldırı, - Tecavüz, - Öldürme, - Vahşet
❖ Hıristiyanlık öğretisindeki iyilik ile zıtlık oluşturan kodlar;	- İyi karakterlerin uyguladığı şiddet 'in normalleştirilmesi
❖ Mekansal Kodlar;	- Sisli denizde Cehenneme yolculuk (Niflheim)
❖ Ses Göstergeleri;	- Uğultu - Rüzgar sesi - Gerilim Müzikleri

Tablo 10: “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009) Filmindeki Kötülük Kodlarının Genel Değerlendirme Tablosu

Bu bağlamda bakıldığında evrensel anlamdaki kötülük imgeleri ile Danimarka sinemasına yansıyan kötülük algısı arasında bazı farklılıklar oluşmaktadır. Bu durum ise kötülüğe dair net ve kesin çizgileri olan Hıristiyanlık öğretisi ile bazı noktalarda bağdaşmamaktadır. Çünkü Hıristiyanlık öğretisinde şiddet kötü bir şeydir, bir kötülüğe karşılık vermek de kötüye dahil olmaktır. Bu sebeple kötü olarak addedilen bir duruma şiddet ile cezalandırma uygulayan ve bunu mitolojik anlatılarında olumlayan bir yapı ile taban tabana bir zıtlık söz konusudur. Bu iki öğretinin bir noktada uzlaştırılmasının vücut bulmuş hali ise yönetmen Refn'in One-Eye karakteri ile Danimarka sinemasında ortaya çıkmaktadır.

3.2.3. Shelley (2016)

3.2.3.1. Filmin Künyesi

Filmin adı	: Shelley
Filmin tarihi	: 2016
Filmin Yönetmeni	: Ali Abbasi
Filmin Yapımcısı	: Jacob Jarek
Filmin Senaristi	: Maren Louise Käehne, Ali Abbasi
Filmin Oyuncuları	: Ellen Dorrit Petersen, Cosmina Stratan, Björn Andréson, Peter Christoffersen, Marlon Kindberg Bach, Kenneth M. Christensen, Marianne Mortensen
Filmin Süresi	: 92 dk

3.2.3.2. Filmin Konusu

Filmde, çocuk sahibi olmak isteyen Louise ve Kasper isimli neo paganist bir çiftin, evlerine yardımcı olarak aldıkları göçmen bir kadın olan Elena'ya taşıyıcı annelik teklif etmeleriyle başlayan hamileliğin, şeytani olayların doğumuna sebep olmasını anlatmaktadır.

3.2.3.3. Filmin Öyküsü

Danimarka'da neo paganist bir yaşam süren Louise ve Kasper çiftinin şehirden uzak evlerinde elektrik dahi bulunmamaktadır. Louise'nin hastalığı sebebiyle çocuk sahibi olamamış bu çift yanlarına ev işleri için göçmen bir yardımcı alırlar. Elena adındaki bu genç kızın, Nico adından bir oğlu vardır. Elena, oğlu ile güzel bir evde yaşam sürebilmek için para biriktirmektedir. Elena ev için yeterli para biriktirmek için 3 yıl çalışmak durumundadır. Louise ve Elena arasında zamanla oluşan sıcak diyalog sayesinde Louise, Elena'ya bir teklifte bulunur. Elena taşıyıcı anne olmayı kabul eder ise 9 ay içinde evine geri dönebilecek ve ev alacak paraya sahip olabilecektir. Elena teklifi kabul eder. İlk başlarda çok iyi giden hamilelik bir kaç ay sonra sorun çıkartmaya başlar. Elena önce korkunç kâbuslar görür. Ardından kendini tırmalamaya ve kan revan içinde uyanmaya başlar. Her geçen gün yüzü daha da

solgun haline gelmektedir. Elena'nın gördüğü kâbuslara bir çözüm bulmak için Louise, Leo ismindeki yaşlı bir ahbabı olan enerji uzmanını eve çağırır. Elena, Leo ile yaptığı terapi sırasındaki içindeki karanlığı, siyah bir kurt şeklinde görür. Leo kurdu dışarı çıkartmaya çalışır ama kurt direnir. Terapi sonucu Elena kısa süreliğine kendini iyi hissetse de zamanla daha da kötüler.

Elena, zamanla yaşadığı sıkıntıların sebebinin bebek olduğundan şüphelenir ve bebeğin sağlığını bozduğunu söyler. Louise onun yaşadığı hamilelik sebebiyle bir çeşit psikolojik rahatsızlık geçirdiğini o sebeple böyle konuştuğunu düşünür ve Elena'nın kaygılarını ciddiye almaz. Elena yaşadığı rahatsızlıkların şiddetlenmesi sonucu, bebeği karnında öldürmeye kalkar. Onu kendini şişlemiş halde odada bulan Louise, Kasper'a haber verir ve onu hastaneye götürürler. Hastanede bebeğin sağlıklı olduğunu fakat Elena'nın hayatını kaybettiğini öğrenirler.

Louise bir bebeğe sahip olduğu için mutludur. Kızının adını Shelley koyar. Fakat bebekte bir gariplik vardır. Kasper bebeğin içindeki kötülüğü görür ve ondan uzak durmaya çalışır. Louise'yi görmek için eve uğrayan Leo, bebeğe bakmak için kundağa yaklaşır. Bebek ile kurdukları göz teması sonucu Leo titremeye başlar ve hiç bir şey demeden evden uzaklaşır. Kasper bebekten kurtulması gerektiğini düşünür ve onu Louise uyuduğunda arabaya koyup kaçırmak ister. Fakat Louise gördüğü rüya sonucu uyanarak Kasper'a saldırır ve onu öldürerek bebeği elinden alır. Filmin sonunda Shelley ve Louise herkesten uzak evlerinde baş başa kalırlar. Louise artık Shelley'in çıkardığı kötücül sesleri duymaktadır ve onun etkisi altındadır.

3.2.3.4. Filmdeki Karakterler

Louise; orta yaşlarında hasta bir kadındır. Şehirden uzak elektrik ve internetin olmadığı bir evde neo-pagan bir yaşam sürmektedir. Enerjilerin hayatı etkilediğine inanır. Çocuğu olmaz.

Elena; çocuğuyla beraber bir eve sahip olup, onu büyütebilmek için çalışan bir göçmendir. Louise ve Kasper'ın yanına taşınarak onlara ev işlerinde yardım eder.

Sonrasında Louise'nin ricası ile taşıyıcı annelik yaparak evine daha erken dönmeyi kabul eder.

Kasper; Louise'nin eşidir. Fazla konuşkan bir adamdır değildir. Anaerkil bir düzende yaşamayı tercih eder. Eşine göre daha genç görünümüdür. O da şehirden uzak neo-pagan bir yaşamı benimsemektedir. Louise, Elena'dan taşıyıcı annelik yapmasını isteyeceği zaman o da bu duruma ayak uydurur.

Leo; iyi kötü enerjilerle ilgilenen bir şifacıdır. Aynı zamanda tedavi için Louise'e düzenli olarak ziyarete gelmektedir. Louise ile aralarında dostane bir ilişki vardır.

3.2.3.5. Filmdeki Metinlerarası İlişkiler

Film metni, Genette'nin ileri-metinsellik yaklaşımıyla okunduğunda, parodi unsuruna rastlanmaktadır. "Shelley" konusu ve hikâye akışı itibariyle herhangi bir mitolojik öykü ile birebir benzerlik taşımamakta veyahut mitolojik anlatıları bir güldürü ögesi olarak dönüştürüp kullanmamaktadır. Fakat içerisinde mitolojik karakterlere ve onların özelliklerine ve öykülerinden kesitlere yer verilmiştir. İskandinav mitlerindeki metinlerinden bazı parçalar alınarak film metnine uyarlanmıştır.

Bunun dışında Genette'nin yan-metinsellik olarak adlandırdığı destanların resmedildiği döneme ait esere benzer görseller, film konusuna uygun şekilde filmin içinde yer almaktadır.

3.2.3.5.1. İleri-Metinsellik Kapsamında Filmdeki "Parodi" Unsurları

Shelley filmi, özünde mitolojik karakterlerden ve mekânlardan beslenen klasik anlatıya sahip bir korku filmidir. Filmde rüya ve gerçek dışı görümlere sıkça yer verilse de metinlerarası parodi unsurlarında mitolojik sembollere rastlanmamıştır. Parodi unsurları daha çok karakter ve mekân tasarımında görülmüştür.

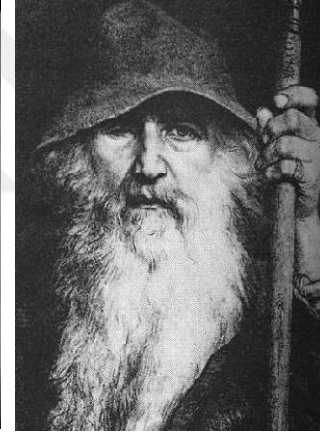
3.2.3.5.1.1. Karaktere İlişkin “Parodi” Unsurları

Filmde iyi ve kötü enerjileri hissederek dengeleyen ve şifacı olarak rol alan Leo mistik bir yapıya sahiptir. Uzun beyaz ve dalgalı saçları, birbirine girmiş saç ve sakalı ile İskandinav mitolojisindeki Odin karakterine benzemektedir. Odin gibi mistik güçleri vardır. Karanlığı önceden sezebilir. İyi kötü arasındaki dengeyi, düzeni sağlamaya çalışır. Bir gezgin gibi dolaşmaktadır. Mitolojik öykülerde de Odin bir gezgin gibi “Midgard”da (Orta Dünya’da) dolaşır. İnsanları ziyaret eder.

Kimi zaman bilgeliği ile tavsiyeler verir ya da sihirli güçleri ile onları etkiler. Mitolojideki isimlerinden biri ‘Büyücü Tanrı’dır. Leo’nun da yapmış olduğu bir bakıma modern büyücülük örneğidir. Metafizik bir takım güçlerle temas halindedir.



Resim 37: Leo, “Shelley” (2016)

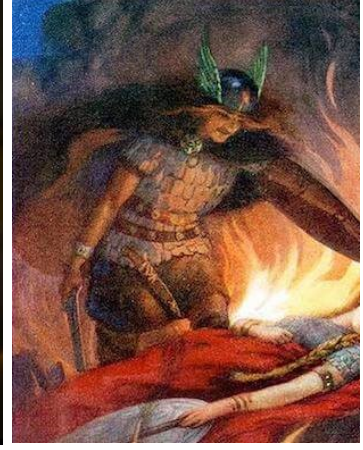


Resim 38 : Georg von Rosen:
Odin Tasviri (1886)

Leo fazla konuşmaz, kendine ait başka bir evreni vardır. Elleriyle bulunduğu ortamdaki güç dengelerini hissederek ve etki eder. Filmde mistik yönünün ortaya çıktığı bu sahnede de yüzünün bir kısmı karanlığa düşer ve sağ gözünün görüldüğü kısım tamamen karanlıkta kalır. İskandinav mitolojisine göre Odin bilgelik suyundan içmek için tek gözünü feda etmiş bir tanrıdır ve bu sebeple tek gözlüdür. Odin’in kör olan gözü çoğu mitolojik resimde sağ göz olarak resmedilmiştir.

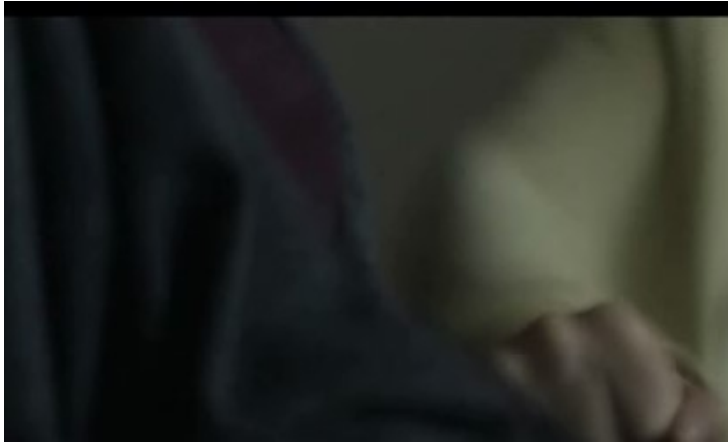


Resim 39 : Sigurd, “Shelley” (2016)

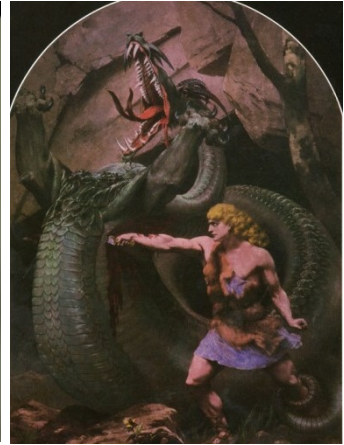


Resim 40 : Harry G. Theaker :
Sigurd Tasviri

Filmde Sigurd isimli sarı saçlı küçük çocuk Shelley’i engellemeye çalışır. İskandinav mitolojisinde Sigurd isimli sarı saçlı bir kahraman yer almaktadır. Sigurd kötü ejderha Fafnir’i öldüren kahramandır. Onun kanı sayesinde doğadaki tüm canlılar ile konuşma yetisi kazanır ve sonradan eşi olacak Brunhild’i ateşler içinden kurtarır. Filmde küçük bir çocuk olan Sigurd’da kötü bir varlık olarak dünyaya gelecek olan Shelley’i hisseder.



Resim 41 : Sigurd’un yumruğu, “Shelley” (2016)



Resim 42 : Konrad W. Diehlitz :
Sigurd Ejderha Fafnir’i öldürür

Filmde Sigurd’un Elena’nın karnını yumrukladığı sahne İskandinav mitolojisindeki kahramanlara dair mite gönderme yapmaktadır. İskandinav mitolojisindeki Sigurd, Fafnir adındaki kötü bir ejderhanın korumakta olduğu hazineyi kazanmak üzere yola çıkmalarıyla başlar. Sigurd kurduğu tuzak sonucu Fafnir’i karnından bıçaklayarak öldürür. Onun kalbini söküp etini ısıttığı sırada

ejderhanın kanına bulan elini parmağına götürür. Kanın bir kısmını bu şekilde içmiş olması sonucu Sigurd hayvanların seslerini duyup onları anlamaya başlar. Bu özelliği sayesinde ona komplo kurmaya hazırlanmakta olan Regin'i öldürür (Page, 2009: s.132,133).

Filmde de aynı şekilde Sigurd'un normalde insanların duyamadığı hayvanları duyma özelliği Shelley'in çıkardığı hayvansı sesleri duyması olarak karaktere yansımıştır. Sigurd sesleri duymasıyla Elena'nın karnındaki kötücül varlığa bir süre bakar. Ardından Elena'nın karnına bir yumruk atarak ona zarar vermeye çalışır.

Filmde kötülük kara bir kurt köpeği şeklinde alamet edilmektedir. Leo, Elena ile olan terapisinde ona kendine bakmasına ve en derinlere inmesini söyler. Ardından Elena'ya ne gördüğünü sorar. Elena "Hiç bir şey görmüyorum, karanlık." der. Leo ona karanlığı cisimleştirmesini söyler. Elena karanlık bir cisme dönüştüğünde kara kurt köpeğini görür.



Resim 43 : Siyah Kurt Köpeği, "Shelley" (2016)



Resim 44 : Kurt Fenrir Tasviri

Leo, Elena'nın kurt köpeğini dışarı çekmesini ister. Zihnindeki köpek hırlayıp havlamaya başlar. Elena fiziksel ataklarla yaşadığı iç çekişmeyi yansıtır. Kötü enerjiyi temsil eden siyah köpek, Leo'ya karşı direnir. Elena terapi sonrası ne yaşadığını hatırlamaz.

İskandinav mitolojisindeki en kötücül yaratıklardan biri siyah iri bir kurt olarak tasvir edilen Fenrir'dir. Fenrir daha küçük bir yavru iken tanrı Tyr tarafından zincire bağlamıştır. Ve Loki'nin en vahşi çocuklarından biri olan Fenrir zincirlerinden kurtulduğu gün kıyamet kopacak, Ragnarök gerçekleşecektir. Fenrir, saf karanlığı, yıkımı, vahşeti, ölümü temsil etmektedir. Tanrılar onu bu sebeple bağlamıştır çünkü

onun gücü doğadaki tüm dengeleri bozacaktır. Ve Fenrir'in mahkumiyeti son bulduğunda kainata karanlık çökecek, Loki cezasından kurtulacak, canavarlar ve tanrılar savaşacaktır.

Elena, bebeğin ona acı verdiğini ve hamileliğinin normal gitmediğini anladığında bebeği şişleyerek öldürmeye çalışır. Bu girişim sonrası bebek kurtulur ve Elena ölür. Bebeğin doğumu, kötülüğün özgür kalmasına sebep olur. Annesi Louise farkında olmasa da Shelley sürekli hırlama, inilti ve diş takırdatma sesleri yaymakta ve babası Kasper'a kâbuslar gördürtmektedir. Shelley'nin doğumundan sonra çıkardığı seslerin kurt ile olan benzerliği de bebek Shelley ile Fenrir arasındaki metinsel bağı desteklemektedir.

Filmin son sahnesinde Louise, Kasper'ı öldürdükten sonra Shelley'i alıp odaya çıkar. Shelley, parmağını uzatarak kapının arkasındaki sureti gösterir. Kim olduğu belli olmayan siyahlar içindeki karakteri işaret ettikten sonra göz rengi tamamen kararan Shelley gülümser.



Resim 45: Kapı Arkasında Beliren Siyah Adam Silueti , “Shelley” (2016) **Resim 46 :** Loki Tasviri

Fenrir'in babası büyücü ve oyunbaz tanrı Loki'dir. Tüm kötü canavarların babasıdır. Loki şekil değiştirme, görünmezlik, büyü yapma, uçma gibi yeteneklere sahiptir. İskandinav mitolojisinde Loki, depremler sonucunda prangalarından kurtulan, Fenrir ve diğer kötü yaratıklarla beraber özgür kalır. Bu sebeple Fenrir imgesini gördüğümüz bir yerde kötücüllüğün babası olarak görülen Loki imgesinin de oluşması şaşırtıcı değildir.

Fiziksel görünümü mitolojik metinlerde tam olarak tarif edilmemekle beraber, zarif uzun suratlı ve güzel olduğu yazılmıştır. Burada görünen karanlıktaki suret de uzun zarif yüzlü ve uzun saçlı bir erkeğe benzemektir. Loki karmaşık bir yapıya sahip olsa da genellikle karanlık tarafı temsil etmektedir. Sürekli oyunlar oynar. İllüzyonlar yaratır. Film, kötücül öğelerin hayal olup olmadığını karakterlerin tam olarak anlayamadıkları bir akışta gider ve parça parça ölümlerle giderek kararır. Shelley'nin filmin sonunda ortaya çıkan bu karaktere parmaklarını uzatıp gülümsemesi onu bir baba figürü yerine koyması olarak yorumlanmaktadır. Kötülüğün timsali olan bu varlığın kendini Louise'ye de göstermesi ve kabullendirmesiyle film son bulmaktadır.

3.2.3.5.1.2. Mekâna İlişkin Parodi Unsurları

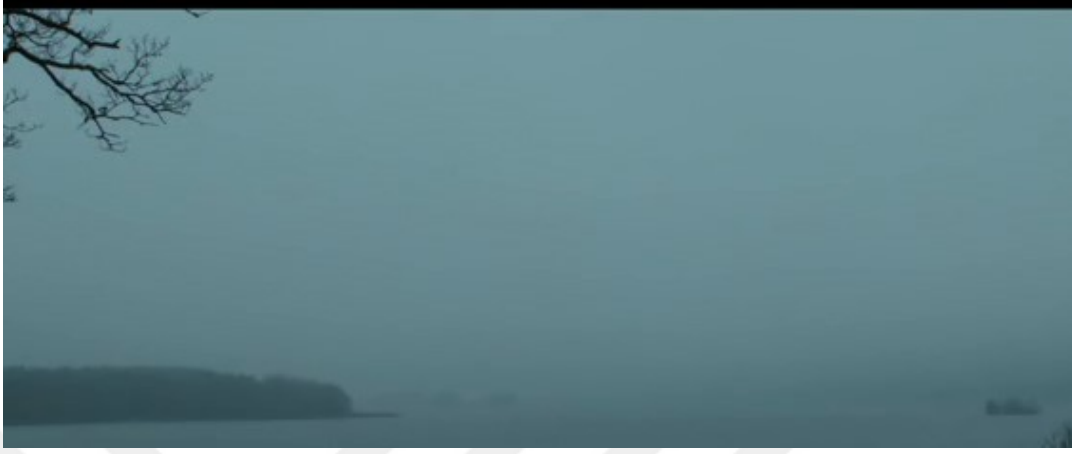
Mekâna ilişkin parodi unsurlarına bakıldığında filmde kötülük öğelerinin ve ölüme hastalığa dair olguların çoğalması ile doğa içinde sıcak bir yuva olarak görülen ev ve çevresi, sisle kaplı, tekinsiz bir yer halini almaya başlar.

İskandinav mitolojisinde, kötücül varlıklar soğuk yerlerde yaşamaktadır. Buz devleri buzlardan oluşan bir diyarda yaşamaktadır ve buranın adı Niflheim'dır. Niflheim kötü ve kadim varlıkları yaşadığı çok eski bir diyardır. Asgard tanrıları bu diyardaki Buz Devleri ile durmadan bir çatışır. İskandinav kültüründe, soğuk ve rengi solmuş ve karanlık tonlar kötülüğün yakınlarda olduğuna dair bir işarettir.

Sonra Jafnhàrr dedi ki:” Dünya şekle gelmeden birçok çağlar önce Niflheim (Kara Dünya) yaratılmıştı, onun orta yerinde Hvergelmir olarak bilinen kuyu vardı, ondan da Svöl, Gunnthrà, Gjorm, Fimbulthul, Slidr ve Hrid, Sylgr, Ylgr, Vid, Leiptr isimli nehirler doğardı, Gjöll ise Hell-Kapıları ile en asi olanıydı (Sturluson, 2018: s.35).

Niflheim'a yaklaşıldığına dair en büyük emare, yoğun sis bulutları ile kaplanan, ufkun görülmediği yeryüzüdür. Bu zamanla Danimarka kültüründe bir korku sembolü haline gelmiştir. Bu sis, ölümün yakınlarda olduğunun veyahut kötücül varlıkların sisler arasından kendini göstereceğinin habercisi niteliğindedir. Evin çevresini saran sis de bu sebeple kötücüllüğün yaklaştığına dair bir emare niteliği taşımaktadır. Sis aynı zamanda belirsizliği ile de bir korku ve kötücüllük

unsuru yaratmaktadır. İskandinav mitolojisinde belirsizlik, soğuk ve karanlık üç temel korku ögesidir.



Resim 47 : Sisli Su Kenarı, “Shelley” (2016)

Louise ve Kasper’ın yaşadıkları ev bir nehrin kenarında yer almaktadır. Hvergelmir’in suları bu evin kıyılarına vurmuştur. Etrafında ada ve tepelerin olduğu bu nehir filmin sonuna doğru sislerle kaplanır. Filmde kullanılan renk paleti ve mekân seçimi bir düzdeğişmece örneği oluşturarak kötülük göstergesi haline gelmiştir. Çünkü izleyicinin kültüründe yer alan kötülük kodlarına çağrışımında bulunmaktadır.

3.2.3.5.1.3. Sembollere İlişkin Parodi Unsurları

Filmde sembollere ilişkin parodi unsurlarına rastlanmamaktadır. Filmde mitolojik metinlerden karaktere bağlı parodi unsuruna rastlanmasına rağmen filmde sembollere bağlı bir parodi ögesi yer almaktadır. Bunun en büyük sebebi filmin klasik anlatı yapısına sahip olması ve anlatıda sembollere çok fazla yer vermemesidir.

3.2.3.5.2. İleri-Metinsellik Kapsamında Filmdeki “Öykünme” Öğeleri

Leo Louise’i ziyaret etmek için eve geldiğinde Elena’nın başına gelenleri ve söylediğini sorar. Louise, Elena’nın kendinde olmadığını ve Shelley’yi tehlike olarak görüp öldürmeye kalmasından bahseder. Leo, Shelley’i görmek ister. Shelley ile göze göze gelen Leo, olduğu yerde çakılıp kalır ve gözleri Shelley’nin gözlerine kilitlenir. Göz kapakları korku ile giderek açılan Leo olduğu yerde titremeye başlar. Shelley’nin etkisine karşı koyamayan Leo tek kelime etmeden oradan uzaklaşır.



Resim 49 : Leo’nun gözleri, “Shelley” (2016)



Resim 48 : Shelley’nin gözleri, “Shelley” (2016)



Resim 50 : Arthur Rackham : Odin and Fenrir Ragnarök

Mitolojik metinde ise anlatı şu şekildedir. Kurt Fenrir, zincirlerinden kurtulduğunda Ragnarök başlar ve tanrılar savaşır. En büyük ve bilge tanrı olan Odin’in savaşı ise kötücül kurt Fenrir ile olur. Fenrir bu mücadelenin sonunda tanrıların tanrısı Odin’i yutar. Böylece Odin, Ragnarök’de Fenrir’e yenik düşer. Snorri, mitlerde bunu “Kurt güneşi yutar, bu insanlara büyük zarar verecektir.” diye

yazmıştır (Sturluson, 2018: s.89). Odin'in en büyük gücü her şeyi gören tek gözüdür filmde ise Shelley ile Leo arasındaki güç muharebesi gözler aracılığı ile yapılmaktadır.

3.2.3.5.3. Yan-Metinsellik Kapsamında Okumalar

Yan-metinsellik bağlamında filmde kullanılan bir görsel en başta göze çarpmaktadır. Louise'nin arkasında görülen hamile kadın resmi ile Snorri Sturluson'un Edda'larında yer alan resimler, estetik biçim kapsamında benzerlik barındırmaktadır. Sturluson'un 14.yüzyılda Flateyjarbók adlı illüstratörle birlikte çalıştığı Harald Fairhair Sagası'nın anlatıldığı ünlü resim filmin karesinin hemen yanında duran örnekte görülmektedir. Kullanılan renk tonları çizgiler ve sanatçının estetik anlayışı ile filmdeki resimleme birbiriyle örtüşmektedir. Fakat Flateyjarbók'un filmdekine benzer bir eseri araştırma kapsamında bulunamamıştır. Anlam bağlamında da resmin filmin konusuyla bütünleştiği düşünüldüğünde yönetmen Abbasi'nin bu görseli kullanması filmin mitolojik metinlere göndermelerini tamamlar niteliktedir.



Resim 51 : Evin Duvarındaki Resim “Shelley” (2016)



Resim 52 : Flateyjarbók: H. Fairhair (14. yüzyıl)

3.2.3.6. Filmde Görülen “Kötülük” Kodlarının Göstergibilimsel Çözümlemesi

Shelley, korku gerilim türünde bir film olmasına rağmen minimal bir anlatım yapısına sahip olmasıyla dikkati çekmektedir. Bir korku öyküsü olmasına rağmen, türdeşlerine göre oldukça az görsel efekt desteği bulunmaktadır. Gerilim ve korku ögesi genellikle müzik, renk kullanımı, kurgusal geçişler, makyaj gibi teknik öğeler kullanılarak verilmiştir.

3.2.3.6.1. Ses Kullanımı ile Yaratılan Göstergeler

Film boyunca kullanılan takırtı, kurt homurdanmaları, kemirme ve çıtırtı sesleri ile kötülüğe dair sahneler güçlendirilmiştir. Bu sahnelerde kurt seslerini andıran seslerin kullanılması dikkat çekicidir. Korku filmlerinde korku ögesi olarak kullanılan genel bir ses değildir. Özellikle seçilmiş bir efekttir. Filmde kurt imgesiyle, kötülüğün bağdaştırılmadığı tek bir sekans yoktur. Elena'nın kötülüğün nesnesi olarak tanımladığı kara kurt köpeği ile Mitolojide özgür kalmasıyla kıyameti getirecek olan Kurt Fenrir bağdaştırması film boyunca ses kullanımıyla da desteklenmiştir.

Özellikle Kasper'ın Shelley doğduktan sonra yatak odasında uyuyamaması sebebiyle salonda yatmaya başlar. Louise bunun sebebini sorduğunda, Kasper, Louise'ye bu sestten bahseder.

—Louise: Neden burada yatıyorsun?

—Kasper: Sesinden uyuyamadım.

—Louise: Ne sesi?

—Kasper: Çıkardığı tıkırtılar.

—Louise: Tıkırtı mı?

Louise bu sesleri Kasper'ı öldürene kadar duymaz. Bu sebeple çevresinde olanlara anlam veremez. Gene başka bir sahnede Kasper Shelley'nin çıkardığı seslere bağırarak karşılık verir.

—Kasper: Kapa çeneni!

Shelley'nin çıkardığı sesler artar.

—Kasper: O sesi Çıkarma.

—Louise: Kasper?

Filmin diyalogla ve ses efektleriyle oluşturulan gösterge kodları haricinde, dikkat çeken bir diğer yanı müzik kullanımınıdır. Final sekansında ağırlıkla majör tonlarda yani neşe sevinç verecek bir ezgi çalmaktadır. Fakat müziğin ses frekansı bozularak o gerilimli ses yaratılmıştır. Çalan notanın bir parça tizleşmesi ya da pesleşmesi sonucu oluşan bozulmanın yarattığı duygu gerilime sebep olurken ezginin normale dönmesiyle rahatlama etkisi oluşturmaktadır.

Kötülük bir sanat eserinde bozulma, çirkinlik, irrite olarak sergilenmektedir. Sanatın sadece güzeli sergilemek işlemek gibi bir derdi yoktur. Nietzsche, Alman opera bestecisi Richard Wagner ile ilgili kaleme aldığı kitapta “Wagner, müzik için büyük bir çöküştür. En bitkinleri yeniden canlandıran, yan ölüleri yaşama döndüren bu buluşu, sanat için hiç de küçük olmayan bir buluştur. Wagner hipnotizma ustasıdır. En güçlüleri bile, boğalar gibi yere serer...” (Nietzsche, 2010: s.28) diyerek onun müziğindeki kötücüllükten övünerek yakınmaktadır. “Faust Overture” (1855) eserine yaptığı bestede benzer ses frekansı bozulmalarına yer veren Wagner, müzikteki duygu geçişlerini yaratan ton geçişlerine sıkça yer vermiştir. Aynı tekniğiyle “Jaws” (1975) filminde John Williams tarafından kullanılmış bu sayede gerilim etkisi daha da arttırılmıştır. Kötülük ögesi müzikte ses frekansındaki bilinçli bozulma ve rahatsızlık veren ses efektleri olarak sinemaya yansımaktadır. Çünkü kötülüğün doğasındaki rahatsız ediciliğin müzikteki sesi budur.

3.2.3.6.2. Renk Paletinin Gösterge Olarak Kullanımına Dair İzler

Filmin başında kullanılan renk paleti daha sıcak tonları kullanırken, filmin sonlarına doğru soğuk, doygunluğu oldukça azalan renkler göze çarpmaya başlamaktadır. Bu soğuk renk kullanımı kötücül olayların dozunun artışına bağlı olarak kademe kademe artmaktadır. Bu renk geçişlerini filmin seyircide yarattığı gerçeklik algısından koparmadan vermek isteyen yönetmen mevsim geçişlerini

kullanmıştır. Filmin başladığı zamanlar havanın daha sıcak olduğu yaz zamanlarıdır. Elena'nın doğumunun yaklaştığı zamanlar ise hava daha soğuktur. Nilfheim'a benzeyen bu doğayı Sturluson şöyle tanımlamaktadır; “Nilfheim'dan zuhur eden soğuk kadar çoktur tüm korkunçluklar...” (Sturluson, 2018: s.36). Kötülük, filme zuhur eden bu soğukluk ve sis ile beraber gelmektedir.



Resim 53 : Filmin Başlangıç Sekansından Bir Kare “Shelley” (2016)






Resim 54 : Filmin Sonlarından Bir Kare “Shelley” (2016)

Bu cehennem sularından zuhur eden kötülük, beraberinde cinayetleri ve ölümü getirir. Filmin sonunda Shelley'nin annesi babasını öldürmüş, etrafındaki insanları uzaklaştırmış ve sisle kaplı bir evde kötülük ile baş başa kalmıştır.

3.2.3.6.3. Kötülüğe Dair Görüntü Göstergeleri

Shelley filminde kötülüğe dair göstergeler daha çok imgesel kodlar ile oluşturulmuştur. Bunun sebebi, filmin metafizik bir yapıya sahip olmasıdır. Klasik anlatıya sahip bir korku filmi olan *Shelley*'de kötülük ögesi rüyalar ve gerçek dışı görümler üzerinden izleyiciye sunulmaktadır.

3.2.3.6.3.1. Kötülüğün “Şiddet” Olarak Yansıtıldığı Görüntü Göstergeleri

<p>Tablo-11</p> <p>Göstergebilimsel Çözümleme</p> <p>Seçilmiş Görüntüler Gösterge</p>	<p>Düz Anlam</p> <p>Boyutu:</p> <p>Gösteren</p>	<p>Yan Anlam Boyutu:</p> <p>Gösterilen</p>
	<p>Ses: Vızıltı ve rahatsız edici bazı sesler.</p> <p>Mizansen: Yüzü çizikler içinde ve solgun, gözaltları morarmış Elena sofrada oturmuş yemek yerken dışarı bakmaktadır.</p>	<p>Elena'nın solgun yüzü onun hasta olduğunu göstermektedir. Eski çağlarda kötü ruhların hastalıklara sebep olduğuna inanılmaktaydı. Elena bu haliyle yaşamla ölüm arasında bir yerde yer almaktadır. Ve içindeki kötücül varlık onu hastalıkla yok etmektedir. Bu haliyle Elena İskandinav mitlerinde yer alan yarı ölü yarı canlı “Hel” karakterine de benzemektedir. Bu karede kötülük, hastalık ile gösterilmiştir.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Elena sigara içmiş ve bu konuda Louise yalan söylemiştir. Ertesi sabah uyandığında ağzını tırmalayarak kanattığını fark eder.</p>	<p>Bebek Elena'nın ona sigara içerek zarar vermesine karşılık vererek onu cezalandırır. Sadece ağız bölgesinin yara içinde olması bir uyarı niteliğindedir. Ceza Elena'nın kendine uyguladığı şiddettir. Bu kadrajda fiziksel şiddetin göstergesi olarak ağzındaki yaralar görünmektedir. Şiddet bir kötülük aracı olarak filmde gösterilmiştir.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Kasper, bebeği kaçırmaya çalışır. Bunu fark eden Louise, araba kapısını onun kafasına defalarca vurarak, Kasper'ı öldürür.</p>	<p>Kasper'ın yüzünün çoğunluğu bu planda karanlık içinde kaybolmuştur. Louise'nin onu şiddet uygulayarak öldürmesi sonucu, Kasper'ın sureti karanlıkta tamamen yutulur ve kadrajdan çıkar. Şiddet ve öldürme eylemi kötülüğün bir türüdür, karanlık ise kötülüğün rengidir. Kasper, burada hem karanlık tarafından yutulup kadrajdan çıkarak hem de gerçek anlamda öldürülerek kötülük tarafından yok edilmiştir.</p>

Tablo 11 : “Shelley”(2016) Filmindeki “Şiddete Dayalı Kötülük” Unsurları İçeren Görsellerin Göstergebilimsel Metodoloji Kapsamında Düz Anlam – Yan Anlam Çözümlemesi




3.2.3.6.3.2. Kötülüğün “Kandırma” Olarak Yansıtıldığı Görüntü Göstergeleri

Filmdeki kötülük kodları içinde, “kandırma” unsuruna rastlanmamıştır. Kötülük kodları genellikle imgeler veyahut şiddet eylemleri üzerinden yansıtılmaktadır. Kandırma eylemini gerçekleştirecek herhangi bir karakter veveyahut bir eyleme anlatıda yer verilmemiştir.

3.2.3.6.3.3. Kötülüğe Dair İmgesel Kodlar İçeren Görüntü Göstergeleri


Tablo-12 Göstergebilimsel Çözümleme Seçilmiş Görüntüler Gösterge	Düz Anlam Boyutu: Gösteren	Yan Anlam Boyutu: Gösterilen
	<p>Ses: Bebek ağlamaları sesi.</p> <p>Mizansen: Ormanda bulunan böceklerin yediği ölü bir bebek.</p>	<p>Bebek yaşam, varoluş, hayatın devamı demektir. Fakat burada görülen ölü kurtların yediği çürümüş bebektir. Yaşama dair her şeyin yok olması, çürümesi, çirkinleşmesi söz konudur. Ağlayan bir sürü bebek sesi, yok olan yaşamlar ve acıyı vurgulamaktadır. Çirkinlik, yok oluş, çürüme, acı kötülüğe dair göstergelerdir.</p>
	<p>Ses: Havlama sesi.</p> <p>Mizansen: Leo, Elena'nın içindeki kötü enerjiyi dışarı atmak istediğinde, Elena'nın içindeki kötülüğü temsil eden nesne olarak seçtiği Siyah kurt köpeği havlayarak direnir.</p>	<p>Filmde kötülüğe dair, en açık göstergedir. Elena içindeki kötü enerjiyi siyah bir kurt köpeği şeklinde nesneleştirir. Siyah Kurt köpeği mitolojideki Fenrir'e denk düşmektedir. Bu siyah kurt köpeğinin Elena'nın içinde kalmak için direnmesi ve saldırması ise kötülüğün Elena'nın vücudunu ele geçirdiğini ve orada kalmak için savaşağının göstergesidir.</p>

	<p>Ses: Louise bir ninni mırıldanmaktadır ve arka plandan rüzgâr sesi gelir.</p> <p>Mizansen: Camın ardında Elena'nın suratu görünmektedir. Elena dışarıdan evin içinde ninni söyleyen Louise'yi izlemektedir. Louise'nin ninni mırıldanırken evin her tarafı kanamaya başlar. Camın üstünden yere doğru akan kan Elena'nın suratının bir kısmını kapatmaktadır.</p>	<p>Elena rüyasında kendini dışarıda görür, camdan evin içini izlemektedir. Ev kanlar içerisindedir. Cam bir şey ile aramızdaki sınırdır. Elena o sınırın eşiğindedir. Evin ninni ile beraber yara almışçasına kanaması, bebek ile gelecek olan vahşeti, ölümü ve kötülükleri anlatmaktadır. Kanın Elena'nın yüzüne akması ise bu vahşetin, Elena'yı da etkileyeceğini göstermektedir.</p>
	<p>Ses: Bebek ağlaması ve su sesi.</p> <p>Mizansen: Louise, Shelley'e banyo yaptırır. Shelley, su tenine temas ettiği anda ağlamaya başlar.</p>	<p>Su, arınma, temizlik, iyilik anlamına gelmektedir. Shelley'nin suya verdiği tepki ve suya girdiği anda canının yanması ve ağlamaya başlaması. Arınmayı reddediştir. Shelley, kötüyü içinde barındırmakta ve temsil etmektedir. Bu sebeple arınmaya karşı direnir, tepki verir. Suyun temsil ettiği, iyilik, temizlik, arınma gibi kavramlar onun canını yakar.</p>

	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Louise, Kasper'ı öldürdükten sonra Shelley'i kucağına alır ve gece karanlığında Kasper'ın cesedine bakar.</p>	<p>Louise, bebeği Shelley ile beraber, karanlığın içerisinde bir başına kalmıştır. Karanlık her tarafını sarmıştır. Yalnızdır. Geri kalan her şey karanlıkta kaybolmuştur. Bu kadraj filmin genelini de temsil eder niteliktedir. Louise'nin çevreleyen karanlık onun bir bebeğe sahip olma, anne olma uğruna içine düştüğü karanlık yani kötülüktür.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Louise ve Shelley odadadır. Shelley kapının arkasındaki silueti parmağı ile gösterir. Karanlık bir adam görülür.</p>	<p>Karanlıktaki bu adam silueti ruhani ve kötücül bir varlığın göstergesidir. Filmin başından itibaren görünmez ama Louise'nin fiilen kötülüğe dâhil olduğu ve Kasper'ı kötülüğe kurban ettiği andan itibaren Louise'ye de görünür hale gelir. Shelley onu gülümseyerek karşıladığı ve eliyle uzandığı için, kötülüğün babası olarak nitelendirilmektedir.</p>
	<p>Ses: Ortam sesi.</p> <p>Mizansen: Shelley gülümser ve mavi olan göz rengi yavaş yavaş kararır. Sonunda gözü simsiyah olur.</p>	<p>Shelley bir bebektir. Bebekler saflığın, temiz ruhlu olmanın, iyiliğin, geleceğin, umudun sembolüdür. Gözler insan ruhunun yansımasıdır. Bir bebeğin gözlerinin karanlıkla kaplanması ise, karanlık bir gelecek metaforu oluşturmaktadır. Shelley, kötülüğün öz halini ve kötülüğe dair gelecekte yaşanacakları temsil etmektedir. Shelley'nin kararan gözleri iyiliğe dair son kale olan umudun karşısında duran umutsuzluğu da sembolize etmektedir.</p>

Tablo 12: “Shelley”(2016) Filmindeki “Simgesel Kötülük” Unsurları İçeren Görsellerin Göstergibilimsel Metodoloji Kapsamında Düz Anlam – Yan Anlam Çözümlemesi

3.2.3.6.3.4. Filmde Mekân Kullanımıyla Yaratılan Göstergeler

Tablo-13 Göstergebilimsel Çözümleme Seçilmiş Görüntüler Gösterge	Düz Anlam Boyutu: Gösteren	Yan Anlam Boyutu: Gösterilen
	Ses: Ortam sesi. Mizansen: Sisli deniz görüntüsü	Ufuk çizgisinin belli olmadığı sisli deniz görüntüsü, bilinmezliği temsil etmektedir. Bilinmezlik, insana korku veren bir durumdur. Bir nevi körlüktür. Korku ve körleşme, yalnızca mahal verir; kötülüğün önünü açar. Kötülük ancak belirsizlik içinde doğup, var olabilir. Bu sebeple sisin içinde barınan giz ve bilinmezlik, kötülük olgusunu, var olabilmesi adına desteklemektedir.

Tablo 13 : “Shelley”(2016) Filmindeki “Mekân Kullanımına Bağlı Kötülük” Unsurları İçeren Görsellerin Göstergebilimsel Metodoloji Kapsamında Düz Anlam – Yan Anlam Çözümlemesi

Sonra Jafnhàrr dedi ki:” Dünya şekle gelmeden birçok çağlar önce Niflheim (Kara Dünya) yaratılmıştı, onun orta yerinde Hvergelmir olarak bilinen kuyu vardı, ondan da Svöl, Gunnthrà, Gjorm, Fimbulthul, Slidr ve Hrid, Sylgr, Ylgr, Vid, Leiptr isimli nehirler doğardı, Gjöll ise Hel-Kapıları ile en asi olanıydı (Sturluson, 2018: s.35).

Louise ve Kasper’ın yaşadıkları ev bir nehrin kenarında yer almaktadır. Hvergelmir’in suları bu evin kıyılarına vurmuştur. Etrafında ada ve tepelerin olduğu bu nehir filmin sonuna doğru sislerle kaplanır. Filmde kullanılan renk paleti ve mekân seçimi bir düzdeğişmece örneği oluşturarak kötülük göstergesi haline gelmiştir. Çünkü izleyicinin kültüründe yer alan kötülük kodlarına çağrışımında bulunmaktadır.

3.2.3.7. Genel Değerlendirme

Shelley, saf kötülüğe dair gerilim, korku türü bir öyküyü, mitolojik öğeler barındırarak anlatan bir filmidir. Filmdeki en belirgin öğelerden biri ses kullanımıdır. Kendi özgü ve mitolojik göstergeler bulunduran ses kullanımı ile ayırksı bir yana sahiptir. Gerilim türü filmlerde ses önemli bir konuma sahip olduğundan da bu önemlidir.

Filmde kötülüğe dair göstergeler şiddete yönelik yada imgeler üzerinden şiddeti çağrıştıran göstergelerdir. Bu şiddete yönelik kötülük unsurları filmin süresi ilerledikçe belirgin hale gelmeye başlamış ve filmi atmosferi de aynı paralel çizgide dönüşüm geçirmiştir. Vahşete ve dair unsurlar, kan, çürüme, ölüm gibi imgeler üzerinden açık şekilde gösterilirken bu imgelerin gerçek hayatta Elena üzerindeki etkileri hastalık olarak ortaya konulmuştur. Hastalık normal şartlarda kasıtlı bir kötülük olarak görülemeyecek olsa da filmde gösterilen hasta olma durumu farklıdır. Shelley'nin Elena'yı içten içe çürüterek hasta etmesi ve onun ölümüne sebep olması kasıtlı bir kötülük olarak yansıtılmaktadır. Bu sebeple hastalık, hasta etme eylemi yani kasıtlı bir kötülük göstergesi olarak ele alınmıştır.

Tablo-14 “Shelley”(2016) Filmindeki Kötülük Kodlarının Genel Değerlendirme Tablosu	
❖ Kandırma;	- Yok.
❖ İmgeler;	- Yansımalar, - Kan, - Çürüme, - Karanlık, - Gölge, - Ölüm, - Arınma reddi, - Acı, - Kara Kurt (Kötü Enerji)
❖ Şiddet kodları;	- Fiziksel saldırı, - Yaralama, - Öldürme, - Vahşet, - Hasta Etme

❖ Filmde sadece Fiziksel Şiddete dair kodlar yer almaktadır.
❖ Mekansal Kodlar; - Sisli soğuk deniz (Niflheim)
❖ Ses Göstergeleri; - Shelley'nin çıkardığı hırıltı - Müzik; Frekans bozulması - Gerilim Müzikleri (Metafizik kötülük)

Tablo 14: “Shelley”(2016) Filmindeki Kötülük Kodlarının Genel Değerlendirme Tablosu

Ayrıca filmde görülen karakterlerin, mitolojik karakterlerle benzeşen yönleri ve kötülük ile olan çekişmenin mitolojik anlatılarla benzerlik kurularak anlatılması dikkat çekicidir. Özellikle Leo ve Shelley arasındaki iyi kötü çekişmesinin Ragnarök mitine yaptığı gönderme bunlar arasında ayrıksı bir yapıya sahiptir. Bu sahne ile iyi kötü arasındaki açık bir çekişme mitolojik öğelere dayandırılmıştır. Ki bu da kötülük algısının sinemasal anlatımda İskandinav mitolojisinden beslendiğini göstermektedir.

Tablo-15 Shelley (2016) Filmindeki Metinlerarası Bulgular				
Öykünme	Parodi			Yan-Metinsellik
	Karakter	Mekan	Sembol	
❖ Ragnarök'de Fenrir Odin'i yutar. / Shelley enerjisi ile Leo'yu korkutup kaçıtır.	❖ Leo / Odin ❖ Kötü enerji siyah kurt / Kurt Fenrir ❖ Çocuk Sigurd / Kahraman Sigurd ❖ Karanlık giyimli zayıf adam imgesi / Loki	❖ Sisli karanlık deniz / Niflheim	-	❖ Sturluson'ın İskandinav mitolojisi kitabındaki illüstrasyonlar / Evde duvarda asılı olan resimler

Tablo 15: Shelley (2016) Filmindeki Metinlerarası Bulgular

Filmdeki bir diđer gçl ge, ktlgn siyah bir kurt kpeđi Őeklinde nesneleŐmesidir. Bu siyah kurt kpeđinin, Fenrir ile olan imgesel benzerliđi ise ktlge dair anlatımlardaki mitolojik ve kltrel altyapının etkisinin ne kadar gçl olduđunu yinelemektedir. Fenrir ve Kurt iki anlatıda saf ktlg temsil etmektedir.

Sinemasal anlatımda kullanılan imgeler, toplumun algısında yer alan kodlarla Őekillenmektedir. Shelley filminde bu karŐılıklı iliŐki mitolojik sembolleri kapsamaktadır. Mitolojik metinlerin, geçen zamana, deđiŐen toplumsal yapıya, gnlk yaŐantıya, riteller ve inanç sistemine rađmen oldukça etki sahibi olduđu grlmektedir.



TARTIŞMA VE SONUÇ

Kötülük, asırlar boyunca insanlığın anlamlandırmaya çalıştığı bir olgu olarak var olmuştur. Modernizm öncesi çağlarda insanoğlu kötülüğün kaynağını kendinden uzak bir varlıkta aramış ve onu maddesel bir varlığa büründürerek savaştır. İyilik ve kötülük çatışması yüce güçlerin arasında yapılırken, insanoğlu bu kaosun içinde yolunu bulup hayatta kalmaya çalışan bir piyon gibi konumlandırılmıştır. Modernizm sonrası ise benliğin önemine tutunan insan, sorumluluğu kendi omuzlarına almış fakat her şeye yeten bir güç olma tutkusu onu kötülüğün merkezine oturtmuştur. Modernizm ötesi dediğimiz şimdiki çağda ise kötülüğe ve kötüye dair bilince yönelik görüşler tartışılabilirken insanoğlu Auschwitz travmasını hala üstünden atmaya çabalamaktadır. İnsanlık tarih boyunca kendini sürekli olarak öteki üzerinden tanımlamaya eğilimlidir. Bu sebeple insan, kendini bulma yolunda bu tip iyi ve kötü gibi tezatlıklara da ihtiyaç duymaktadır. Bu tezatlıkları çoğu zaman geçmişten günümüze süre gelen anlatı sanatıyla gün yüzüne çıkartmakta ve bu şekilde kendini tekrardan tanımlama fırsatı bulmaktadır. Bu sebeple insanın yarattığı her anlatı, ona dair nüveler içermekte ipuçları barındırmaktadır. İlk çağlarda bu mitlerle gün yüzüne çıkarken günümüzde ise edebiyat, tiyatro, sinema gibi birçok anlatı sanatıyla ortaya konmaktadır.

Sinema, görüntüler yoluyla oluşturulan bir metin, bir anlatı sanatıdır. Görsel kodlar bir araya gelerek bir anlam yaratır. Bu anlam, onu oluşturup bir araya getiren insanoğluna dair nüveleri görüntü kodları aracılığı ile beyaz perdeye taşır. Bu sebeple her kültürün kendine dair aktarımları, görsel bir metin olan sinemalarına yansımakta ve üstü kapalı biçimde seyirciye sunulmaktadır. Araştırma kapsamında incelenen Danimarka sineması da bu özel kodları ve anlatım tarzı ile kendine has öğeler barındıran, bu öğeleri evrensel olma kaygısı olmaksızın işleyen ve benimsediği tarz ile dünyaya yayılmayı başaran bir sinemadır.

Son dönemde filmleriyle dünya çapında ilgi görmeye başlayan Danimarka sineması 2000 yıllarına gelindiğinde yurt dışında prestijli yarışmalardan ödüllere dönen filmler yapmaya başlamıştır. Ülkemizde de ilgi görmekte olan Danimarka sinemasının anlatı yapısı oldukça dikkat çekicidir. Sundukları farklı hikâyeler, anlatım biçimleri ve teknikleri ile sanatsal filmlere ağırlık veren Danimarkalı yönetmenler, özellikle festivallere yönelik filmler üretmektedir. Bu anlamda büyük

başarı sağlamalarıyla beraber, filmleri de sanatseverler tarafından ilgi ile takip edilmeye başlanmıştır. Özellikle, tekinsizlik, gizem ve şiddet unsurunun eksik olmadığı filmler, çoğu zaman şiddeti olduğu gibi gösterme konusunda da cüretkârdır. Kötüye ya da kötülüğe dair öykülere sıkça yer veren bu filmlerdeki şiddet ögesinin yoğunluğu, durgun sekanslarla harmanlanan gerilim ve hikâyenin geçtiği ortamların yarattığı tekinsizlik hissiyatı Danimarkalı yönetmenlerin imzası niteliğindedir. Bu yönleriyle ülke sineması adına bir düstur belirlemiş olan yönetmenler, filmlerini merakla bekleyen bir izleyici kitlesi oluşturmuştur. Bu durum ülke için hem ekonomik bir katkı sağlamakta hem de Danimarka'ya dünya çapında itibar kazandırmaktadır. Bu filmlerin çoğunluğundaysa kötülüğe dair bir sorgulama yer almaktadır.

Son dönem Danimarka sinemasındaki filmlerden oluşan araştırma evreninde örneklem oluşturulurken, kötülüğe dair görüntü kodlarının yer aldığı mitolojik anlatılarla örtüşen filmlere yer verilmiştir. Araştırmanın amacı, filmlerdeki anlatı ile İskandinav mitolojisindeki anlatılar arasındaki bağı ortaya çıkartmak ve buna bağlı olarak filmde yer alan kötülüğe dair görüntü kodlarını çözümlemektir. Bu yöntem ile Danimarka sinemasındaki hikâye anlatılarında ele alınan kötülüğün, İskandinav mitolojisindeki kötülük anlayışıyla örtüştüğü noktalar saptanmıştır. Danimarka halkının kötülüğü yorumlama biçimini sinemalarına nasıl aksettğine dair bir anlama çabası taşıdığından ötürü araştırma sosyal bilimler adına değerli bir çalışmadır.

Araştırma kapsamında yapılan literatür taraması ile Danimarka sinemasının 1895 yılında sinematografin icadıyla beraber başlayan sinema serüveni de geçmişten günümüze önemli noktalarıyla Türkçe bir kaynak oluşturacak şekilde derlenmiştir. Bu yönüyle Türkiye'de Danimarka sinemasına dair yapılacak araştırmalara da bir kaynak oluşturmaktadır. Danimarka sinemasını ülke sineması olarak başlangıçtan günümüze ele alan ilk yüksek lisans tezi olması sebebiyle akademik anlamda da ayrıca bir öneme sahiptir.

Araştırmanın birinci kısmında, çalışmanın temel sorunsalı olan kötülük ögesine dair literatür taramasıyla edinilen bilgiler yer almaktadır. Bu kısımda öncelikle kötülüğün günümüzdeki genel tanımına yer verilmiştir. Ardından teodise kapsamında kötülüğün tarihsel açıdan nasıl konumlandırıldığına bakılmıştır. Bu doğrultuda ilk

olarak modernizm öncesi kötülüğün kaynağını anlama çabaları, yani öteki olarak somutlaştırılan kötülüğün tanımına dair önemli düşünürlerin görüşleri değerlendirilmiştir. Modernizm öncesi dönemde kötülüğün kaynağı olarak görülen Şeytan ve iyiliğin timsali Tanrı tezatlığının arasında kalan insan, edilgen bir varlıktır. İnsanın çevresinde olan doğal kötülük, ahlaksal kötülüğün bir sonucu ve cezasıdır. İkincil olarak ele alınan modernizm düşüncesiyle kötülüğe dair bu tanım şekil değiştirerek, doğal kötülük, ahlaksal kötülüğün bir sonucu olmaktan çıkartılır. Kötülüğün kaynağı olan dış güçlerin yerini insanın kötülüğü kontrol edebilme gücüne bırakır. Her şeye kadir insan düşüncesi ise II. Dünya Savaşı ile yıkıma uğramıştır. Üçüncü olarak tarihsel perspektifte insanın kendi kötücüllüğü ile yüzleşmesi konu edilmektedir. İnsanın var olan sistem çarkları içinde yaptığı eylemi sorgulamadığı için kötü olması ve insanın emir komuta zincir altında edindiği toplumsal sınıf ile otorite haline gelmesiyle kötüleşebildiğine yönelik düşünceler anlatılmıştır. Bu düşüncelerin hepsinin temelinde, yaptığı eylemin sonuçlarını ve gerçekleştirdiği eylemi birey olarak sorgulamama ve insana dair en önemli yeti olan düşünme becerisinden yoksunluk yer almaktadır. Bunların dışında din içinde kötülüğün nasıl ele alındığı, yani somutlaştırılan kötü olarak şeytan kavramı ve ilkel inanışlarda kötülüğe dair bilgilere yer verilmiştir. Son olarak ise örnekleme yer verilen filmlerin incelenmesi için kaynak oluşturacak İskandinav mitolojisi ve mitoloji içindeki kötülüğe dair oluşumlara yer verilerek birinci bölüm sonlandırılmıştır.

Araştırmanın ikinci kısmında, örnekleme oluşturan filmlerin çekildiği ülke olan Danimarka ve Danimarka sinemasına yer verilmiştir. Örnekleme yer alan kültürel ve tarihi öğelerin anlaşılması adına önemli olan bu kısım aynı zamanda Danimarka sinemasının, sinemasal özelliklerinin anlaşılabilmesi için de gereklidir. Literatür taraması yapılarak elde edilen bilgiler ışığında, ilk başta ülke olarak Danimarka'nın genel özelliklerine yer verilmiştir. Ardından, yazılı fazla kaynağın yer almadığı Vikingler zamanından bu yana Danimarka'nın tarihsel açıdan nasıl şekillendiği anlatılmıştır. Son olarak ise sinematografin icadından bu yana Danimarka sinemasının gelişimi anlatılmıştır. Sessiz sinema döneminde kullandığı sahne, ışık ve kostüm kullanımları ile dikkat çeken, oyunculukları ile ön plana çıkan sinemanın, II. Dünya Savaşı sonucunda Almanya işgali ile yaşadığı yıkım, ekonomik bunalımlar ve

konulan yasaklarla hayatta kalmaya çabalayan Danimarka sinemasının eski şaşaaasını kaybetmesi anlatılmıştır. 1990'ların sonunda festivallere yönelik filmlerle bir sıçrama yapan Danimarka sinemasının Dogma 95 sonrasında yapılan filmlerle dünya sinemasında önemli bir yer kazanmasına ve günümüz yönetmenlerine yer verilmiştir. Danimarka'daki sinema sektörünün festival odaklı filmlere daha çok önem vermesinin sebebi de bu küresel başarı ile ekonomik açıdan nefes alması ve prestij kazanmasıdır.

Araştırmanın üçüncü kısmında, metinlerarası okuma yöntemi ve göstergebilimsel çözümleme yöntemlerinin temel prensipleri açıklandıktan sonra film incelemeleri yapılmaya başlanmıştır. Araştırma kapsamında incelenen üç film bulunmaktadır. Bu filmlerin üçünde de kötülüğe dair kodlar ve İskandinav mitolojisine dair anlatı benzerlikleri bulunmaktadır.

“Bizi Kötülükten Kurtar” (*Fri os fra det onde, 2009*) isimli birinci filmin analizinde metinlerarası okumalar yapılırken parodi unsurlarına rastlanmıştır. Filmdeki önemli üç karakter Anna, Lars ve Alain, İskandinav mitolojisindeki Loki, Hod ve Balder'e benzemektedir. Buradaki karakterlere dair parodi unsurları fiziksel benzeşimlerden çok davranışsal benzeşimler taşımaktadır. Anna'nın iyiliğe, barışa dair temsil ettikleri bakımından ve fiziksel olarak sapsarı saçları ile mitlerde yer alan Balder isimli karaktere benzemektedir. Lars, çevresindeki insanları kandırmaya dair eğilimi, kurnazlığı, hazır cevaplığı, suçu başkalarına atarak kötüye çevirdiği olaylardan kurtulma çabası ile mitolojideki Loki karakterine benzemektedir. Lars da Loki gibi olaylar sarpa sardığında düzeltmeye, kiskanç biri olmasına rağmen zarar verdiği insanları kurtarmaya çalışır. Alain ise aklının fazla çalışmaması, yaşadığı kasabada dışlanması, iri olması ve karanlığı temsil eden Hod gibi koyu bir ten rengine sahip olmasıyla kör tanrı Hod'a benzemektedir. Bunun haricinde filmde mekâna dayalı iki çeşit parodi unsuruna rastlanmıştır. Birincisi karnaval alanı olarak filmde yansıtılmıştır. Filmdeki karakterlerin karnavaldaki davranışları, Asgard'lı tanrıların Odin'in sarayındaki davranışlarıyla benzerlik göstermektedir. Bunun haricinde Balder, Odin'in sarayında tanrılar gülüp eğlenirken, içki içerek kendilerinden geçerken öldürülür. Anna'nın ölümüne dair haberi de Ingvar, kasabalıların tıpkı tanrılar gibi gülüp eğlendiği karnaval alanında duyurur. Film

imgesel bir anlatıma sahip değildir bu sebeple, sembollere yönelik mitolojik bir parodi unsuruna rastlanmamıştır.

Filmdeki parodi öğeleri haricinde metinlerarası okumalar kapsamında İskandinav mitolojisine öykünen iki anlatıya yer verildiği tespit edilmiştir. Bunlardan birincisi, İskandinav mitolojisinde kıyamet alameti olarak görülen iyilik timsali Balder'in ölümüne dair mittir. Filmde de iyilik timsali Anna karakterinin ölümü ile kötülüğe dair unsurlar ortaya çıkmaya başlamaktadır. İkinci öykünme unsuru ise, İskandinav mitolojisinde kıyameti simgeleyen Ragnarök mitine yöneliktir. Tanrıların savaşı olarak bilinen Ragnarök gibi filmde de Anna'nın ölümünden sonra intikam hissiyle dolu bir adama dönüşen Ingvar bir muharebe başlatır. Johannes'in evini saran kasabalılar ve Ingvar, evin etrafını bir çatışma alanına çevirir. Ölümünün arkaya yaşandığı filmde, kıyamet Ragnarök'deki gibi bir savaş ile yansıtılır.

Filmde kötülüğe dair görüntü kodlarına bakıldığında, şiddete bağlı kötülük kodlarının oldukça fazla olduğu göze çarpmıştır. Filmde şiddete bağlı kötülük kodları 18 tanedir. Bu şiddet kodları, genellikle fiziksel şiddet ağırlıklıdır. Psikolojik şiddete çok fazla yer verilmemiştir. Bunun dışında filmde, aldatmaya bağlı kötülük kodları yer almaktadır. İnceleme kapsamındaki diğer filmlerde yer almayan aldatmaya bağlı kötülük ile filmin içinde üç kez karşılaşmıştır. Bu durumun en önemli sebebi, davranışsal özellikleri sebebiyle İskandinav mitolojisindeki Loki ile benzeşim kurulan Lars karakterinin filmde çokça yer alması ve Loki gibi kandırmaya yönelik eylemlerde bulunmasıdır. Son olarak filmde yer alan kötülük imgelerine dair görüntüsel göstergelere bakılmıştır. Kötülüğe dair imgelerin daha çok karanlık ve aydınlık tezatlığından oluşturulduğu göze çarpmaktadır. Filmde kötülüğü sembolize eden dört tane görüntü kodu bulunmaktadır.

“Cennetin Kapısında” (*Valhalla Rising, 2009*) isimli ikinci film analizinde, metinlerarası okumalar kapsamında iki tür mite rastlanmıştır. Bunlardan birincisi İskandinav mitleri, ikincisi ise Hıristiyanlık dinine bağlı mitlerdir. Bu sebeple filmdeki metinlerarası okumalar iki boyutlu olarak ele alınmıştır. Filmdeki parodi unsurlarına bakıldığında karaktere bağlı parodi unsuru taşıyan tek bir karakter ile karşılaşmıştır. One-Eye, filmdeki en önemli karakterdir ve filmin başlarında Odin'i temsil etmektedir. Fakat filmin sonlarında One-Eye, İsa'ya benzer özelliklere sahip

olarak bir dönüşüm geçirmiştir. One-Eye, savaş tanrısı ve İskandinav mitolojisinde tanrıların en yücesi olan Odin gibi tek gözlüdür ve muhteşem bir savaşçıdır. Odin gibi geleceğe dair görüler görür ve geleceği bilir. Anlatı içinde yaşadığı arınma ile geçirdiği dönüşüm sonucunda İsa peygamber gibi özelliklere sahip olur. Arkasında parıldayan güneş, insanlarla ruhani bir bağ kurarak iletişim kurabilmesi, Hıristiyanlık inancında görülen İsa peygambere ait bir mittir. Bununla beraber One-Eye ne tam olarak İsa olabilmiş ne de Odin olarak kalabilmiştir. One-Eye'in yaşadığı dönüşüm sonrası gerekli gördüğünde şiddeti uygulayan bir karakter olması ve öldürebilmesi onun İsa peygamber ile değil, savaşçı ve öfkeli tanrı Odin ile benzeştiği yönleridir. Bu durum, One-Eye'in hem İskandinav mitolojisine hem de Hıristiyan inancının mitlerine dair özellikleri bir arada taşıdığını göstermiştir. Mekâna dair parodi unsurlarına bakıldığında, One-Eye ve beraber yolculuk ettiği Hıristiyan Vikinglerin tekne ile içinden geçtikleri sisli denizin, İskandinav mitolojisindeki cehenneme benzediği görülmüştür. Nilfheim ismi verilen bu cehennem, sisle kaplı, soğuk ve karanlıktır. Filmde yolculuk edilen deniz de gerçek dışı bir sisle kaplanmış ve karakterler nereye gittiklerini bilmez bir halde siste kaybolmuştur. Hiçbir şey göremez, duyamaz ve bilemezler. Filmde sembollerle yansıtılan birçok parodi unsuruna da rastlanmıştır. Örneğin, One-Eye'a uzaktan öten kuşların, İskandinav mitolojisinde yer alan Hugin ve Munin isimli Odin'e ait kuşlarla aynı özellikleri taşıdığı fark edilmiş; yaşlı Viking savaşçısının ölümü sırasında tepesinde beliren hare gene İskandinav mitolojisindeki "Valkyrie" ile benzerlik gösterdiği saptanmıştır.

Metinlerarası okumalar kapsamında bulunan öykünmeler Hıristiyanlığa dair metinleri barındırmaktadır. Bunlardan birincisi, One-Eye karakterinin, arınma için suya girmesidir. Hıristiyanlık öğretisinde vaftiz olarak isimlendirilen bu tören, ruhun tüm günahlardan arınması ve kutsanmasına yöneliktir. İsa peygamber de bu arınma töreni ile kutsanmıştır. One-Eye arınma sonrası Hıristiyanlık inancında günah olarak nitelendirilebilecek İskandinav mitolojisindeki Odin karakteriyle örtüşen özelliklerini tamamen kaybetmemiştir. İkinci öykünme unsuru ise One-Eye'in kendini çocuk için feda ettiği sekansta görülmektedir. Bu durumun, İsa peygamberin çarmıha gerilerek kendini feda etmesine dair anlatı ile benzerlikler taşıdığı ortaya çıkartılmıştır. One-Eye'in sureti ölümünden sonra Danimarka'nın semalarında görülür. Buradaki çift yönlü okuma ise şu şekildedir; One-Eye İsa peygamber gibi göklere yükselmiştir ve

One-Eye kendi somut varlığını feda etmiş, ruhani varlığı tanrı Odin gibi evine, göklere dönmüştür.

Filmdeki kötülüğe dair görüntü kodlarına bakıldığında şiddete dair kodların sadece fiziksel şiddet olarak yansıtıldığı ve şiddete dair kodların çoğunlukta olduğu tespit edilmiştir. Filmde şiddetle oluşan kötülüğe dair 10 adet görsel kod tespit edilmiştir. Bununla beraber, aldatmaya yönelik hiçbir görüntü koduna rastlanmamıştır. Kötülüğe dair imgesel kodlar göz önüne alındığında kötülüğün, renk kodları ve şiddeti çağrıştıran öğelerle sembolize edildiği görülmüştür.

“Shelley” (2016) adlı üçüncü film diğer filmlerden farklı olarak klasik anlatı yapısına sahip bir gerilim filmidir. Metinlerarası okumalar kapsamında karakterlere yönelik parodi unsurlarına sahip dört karakter tespit edilmiştir. Birinci karakter, Leo isimli şifacıdır. Uzun beyaz saçları ve sihir yapabilme gücü sayesinde, aynı zamanda sihir yapma becerisi olan Odin ile benzerlik gösterdiği tespit edilmiştir. Ayrıca Elena'nın içindeki kötülüğü tespit edip savaştığı sahnede karanlıkta kalan tek gözü ile Odin'e fiziksel olarak da benzemektedir. Parodi unsuru görülen ikinci karakter, Sigurd isimli çocuktur. Sigurd İskandinav mitolojisinde aynı ismi taşıyan bir kahraman ile benzer özellikler taşımaktadır. Parodi unsuru olarak ele alınan üçüncü karakter ise filmde Elena'nın içindeki kötülüğü temsil eden siyah kurt köpeğidir. Mitolojide kötücüllüğün temsili olan Kurt Fenrir ile aynı yaradılışa sahiptir. Karakterlere dair son parodi unsuru ise filmin sonunda bir anda ortaya çıkan zayıf yüzlü, siyahlar içinde bir adam olarak görülmektedir. Bu karanlık silüet kötücüllüğü temsil eden bir başka öğedir ve mitolojideki Loki karakteri ile benzer özellikler taşıdığı tespit edilmiştir. Mekâna ilişkin parodi unsuru olarak ise, hikâyenin kötücül tarafları ortaya çıktıkça, evin etrafında artan sis ve soğukluğun, İskandinav mitolojisindeki Nilfheim ile benzerlikler gösterdiği belirlenmiştir. Anlatıya dair iki çeşit öykünme unsuru tespit edilmiştir. Bunlardan birincisi, Sigurd isimli küçük çocuğun Shelley'den çıkan sesleri duyup, Elena'nın karnına yumruk atarak Shelley'i öldürmeye çalıştığı sekanstır. İskandinav mitolojisinde de Sigurd, ejderha Fafnir'i karnından kılıçla yaralayarak öldüren bir kahramandır. Fafnir'in kanı sayesinde diğer canlıları duyma yeteneği kazanmıştır. İkinci öykünme unsuru ise, Leo ve bebek Shelley arasında gözler üzerinden gerçekleşen enerjisel iyi kötü savaşdır. Bu savaş Shelley kazanır. Shelley'nin içindeki kötülük, Elena'nın karnındayken siyah kurt

köpeği yani Fenrir olarak ortaya çıkmıştır. Leo, yani tek gözü ile her şeyi gören tanrı Odin ve Shelley yani Fenrir arasındaki gözlerle anlatılan imgesel çatışma, Ragnarök'de savaşılan bu iki varlığın anlatisını temsil etmektedir. Mitolojik kaynaklarda Fenrir, Odin'i yutar. Örneklemede ise Shelley, Leo'yu yener.

Filmde kötülüğe dair kodlar daha çok sembolizm ağırlıklıdır. Doğrudan şiddetin yer aldığı görsel kodlarda, fiziksel şiddet ön plandadır. Kötülüğe dair imgesel kodlara bakıldığında ise bu kodların şiddete yönelik semboller barındırdığı görülmektedir. Bunlardan bazıları, ölü bebekler, her yerinden kanlar akan bir ev olarak tespit edilmiştir. Bunun dışında filmde sesin kötülük ögesi olarak kullanımı saptanmıştır. Shelley'nin çıkardığı sesler bir rahatsızlık, bozulma unsuru yaratmakta ve metafiziksel kötülük ögesi barındırmaktadır. Son sekansta kullanılan müzikteki frekans bozulmaları da gene metafiziksel kötülüğün yani bozukluk, eksiklik olarak ortaya çıkan kötülüğün temsilidir.

Araştırma sonuçlarının ortaya konulması bağlamında araştırmanın temel hipotezi olan Danimarka sinemasında kötülük olgusunun geçtiği filmlerin öykü yapısı, karakterleri, imgeleri yaratılırken, İskandinav mitolojisinde yer alan kötülüğe dair imgeler, mekânlar, karakterlerin özelliklerinden yararlanıldığı görüşü doğrulanmıştır. Ayrıca araştırmanın ikinci hipotezi olan Danimarka sinemasında kötülüğün, mitolojik anlatılardaki gibi, fiziksel şiddet ile yansıtıldığı düşüncesi görsel kodların çözümlenmesi ile ispatlanmıştır. İlâveten araştırmanın üçüncü hipotezi olan, Danimarka sinemasında kötülük kavramının, iyilik ile iç içe geçmiş olduğu varsayımı, kötü karakterlerde iyiliğe ve kötülüğe dair özelliklerin bir arada işlendiğini gösteren veriler ile kanıtlanmıştır. Araştırmanın dördüncü hipotezi olarak öne sürülmüş olan, Danimarka sinemasında dini öğelerin yer aldığı filmlerin, İskandinav mitolojisine dair öğretilerden de izler taşımaya dair görüş, incelenen filmlerde dini metinlerle mitolojik metinlerin bir araya geçtiğine dair verilerin ortaya konulmasıyla konfirme edilmiştir. Danimarka toplumunun, Hıristiyanlığı kabul etmiş olsa da, kültürel öğelerinden ve mitlerinden çok fazla kopmadığı ve bunu sinemasına yansıttığı araştırma sonucunda elde edilen verilerle ortaya konmuştur.

Kötülüğe dair araştırmanın başında birçok görüşe yer verilmiştir. Filmde ise kötülük, sevgi yoksunluğundan doğan vahşet, boşluk, temelinde anlamsızlığı yer

aldığı eylem ya da oluştur. “Deliver Us From Evil” filminde sevgi ve iyiliğin ana kaynağı olan Anna’nın ölümüyle oluşan yara ve sevgisizlik, Ingvar’ın içindeki kötülük canavarını ortaya çıkartmış ve bu öfke tüm kasabaya dalga dalga yayılmıştır. Ölümle gelen sevgi yoksunluğu, anlamsız yere birçok ölümün, yıkımında sebebine dönüşür. One-Eye karakteri aynı şekilde artık seilmeyen ve ilgi görmeyen bir tanrı olan; Odin’i temsil etmektedir. İçindeki nefret ile hareket eden bu tanrı imgesi, bunu fiziksel şiddet ile ortaya koymaktadır. Arınma sonrası yaşadığı dönüşümle geleceğe olan umuda ve çocuğun ona beslediği inanç ve alakaya sarılan Tek-Göz, başka bir şekilde yeniden var olarak boşluğun sebep olduğu kötülük duygusundan kurtulmuş ve iyi olmuştur.

Araştırma sonucunda 2000 sonrası mitolojik ve kötülüğe dair öğelerin yer aldığı örneklemdaki üç Danimarka filminde de, kötülüğün şiddetle iç içe işlendiği ve şiddetin daha çok fiziksel şiddet olarak şekillendiği tespit edilmiştir. Kötülüğe dair imgelerle aktarımı yapılan kötülük öğelerinde ise şiddete bağlı göndermeler yer almaktadır. Danimarka sinemasında mitolojik temelli filmlerde kötülüğün şiddetle iç içe işlenmesinin birincil sebebi olarak, geçmişe dair kültürel kodların ve mitolojilerinin şiddet ağırlıklı olması düşünülmektedir. Ortaçağ’da Avrupa’ya inerek yıkımlara sebep olan Vikingler toplumsal düzeni, şiddet yoluyla sağlamaktaydı. Savaşlar, akınlar ve şiddetin gösteriye çevrildiği katliamlar onların günlük yaşamındaki olaylardı ve bu yaşayış biçimi mitlerdeki anlatılarda da aynı şekilde yer ediyordu. Savaşlar mitolojide önemli bir yere sahipti. Savaş ve bilgelik tanrısı olan Odin en yüce tanrıları ve herkesin babası olarak geçmekteydi. Öfke ve nefret ile harmanlanan bu Tanrı’nın yüceliği insafli olmasından gelmiyordu. Vikingler savaşa gittiklerinde Odin’e dua ederlerdi. Çünkü, bu kadim tanrı öfkesi ve büyücülük yeteneği ile onları koruyabilirdi. Danimarka sinemasında mitolojik metinlerle bağlantılı filmlerde şiddet öğesinin yoğunluğuna bakıldığında geçmişten gelen bu anlatıların gelecek nesillere aktarıldığı ve sinemasal anlatılarında bunlara yer verildiği açıkça görülmektedir.

Araştırmanın örneklemindeki filmlerin mekânlarına bakıldığında, üç filmde de kötülüğe dair kodların arttığı sahnelerde, mekânı sis kaplamaktadır. One-Eye ve yanındakiler, kendi ölümlerinin gerçekleşeceği cehennem olarak nitelendirdikleri yere giderken sisli denizden geçer. Shelley’nin kötülüğü arttıkça, evin etrafı soğuk,

kasvetli ve sisli bir hal alır. Johannes'in evi kasabalılar tarafından sarılıp, Ingvar polisleri öldürdükten sonra karanlıkta Ingvar'ın etrafını saran bir sis bulutu ortaya çıkar. Kötülüğe dair mekânsal öğelerin incelenen üç filmde de Niflheim ile olan bağı, Danimarka sinemasında kötülüğe dair öğeler yaratılırken mitlere ait metinlerden yararlanıldığını ve mitolojik anlatılarının etkisinin günümüzde de sürmekte olduğunu göstermektedir.

Aynı şekilde, örneklemedeki karakterlere bakıldığında filmde çatışmayı oluşturan karakterlerin yaratımında da mitolojik anlatılardaki Loki, Balder, Hod, Fenrir, Odin ve Sigurd'dan esinlenmeler görülmüştür. Özellikle hikâyede çatışmayı yaratan ve kötülüğe dair temsillerde bu benzerliğin ortaya çıkmış olması, kötülüğü nitelendiren ve çatışmaya dair yaratımlarda, Danimarka sinemasının mitolojik anlatıların etkisinde olduğunu ortaya çıkartmaktadır. Bu etki bilinçli ya da bilinçsiz olsa da kültürel kodların anlatı yaratımındaki etkileri su götürmez bir gerçektir.

Örnekleme ile ortaya çıkan bir diğer önemli unsur, Hıristiyanlık dinini kabul etmiş ama gündelik yaşamda toplumun çoğunluğunun dini, kültürel bir değer olarak gördüğü Danimarka toplumunda, filmlerin İskandinav mitolojisine ve Hıristiyanlık dinine ait unsurları bir arada kullanması ve kötülük algısının da bu iki metin üzerinden harmanlanarak sinemalarına yansıtıldığının ortaya çıkartılmasıdır. Bu durum Danimarka sinemasında kötülüğün ne anlama geldiği ve neyin kötü olarak nitelendirildiğini bulmak yani kökenlerini bulmak adına büyük bir önem arz etmektedir. Araştırmanın başında da belirtildiği üzere, her toplum kendine dair kültürel öğeleri, dünya görüşünü, yaşayış biçimini anlatıları ile nesilden nesile aktarmakta ve bu onların özüne dair ipuçları vermektedir. Sinema ise bunu görsel kodlarla yapan günümüzün en güçlü iletişim aracıdır. Topluma dair iyi, kötü; güzel, çirkin gibi algıların da kültürden kültüre değişiklikler gösterdiğini, başka bir kültüre ait filmleri izleyerek gözlemlemek mümkündür. Danimarka sinemasında mitolojik ve dini anlatıların bir arada harmanlanarak oluşturduğu kötülüğe dair bakış açısı, Danimarka halkının kötülüğe dair yaklaşımlarında hem Hıristiyanlığın hem de mitlerdeki perspektifin birbirine kaynaşmış halde var olduğunu düşündürmektedir.

Kötülüğe dair bu müşterek bakış açısı, araştırmanın birinci kısmında yer alan kötülüğe dair sorgulamalara dönerek Danimarka sinemasında kötülüğe dair unsurlar

ele alınırken kötülüğe nasıl yaklaşıldığını sordurmaktadır. Örneklemedeki filmlere bakılarak, kötülüğün modernizm öncesindeki insana ilişkin nüveler barındırdığından söz edilebilmektedir. Kötülük vardır, dışarıdan gelir, insanoğlu kötülükle savaşıyor. “Shelley” (2016) filminde kötülük, neden var olduğu ve nereden geldiği bilinmeyen kötücül bir varlık saflığı sembolize eden bir bebeğin içinde hayat bulur. “Bizi Kötülükten Kurtar”(Fri os fra det onde, 2009) filminde kötülük iyiliğe dair bir sembolün yok olması ile engellenemez şekilde büyür. Ingvar Tanrı'nın orada olmamasından onları korumamasından yakınlıkla, içindeki kötülüğü serbest bırakır. Kötülük gene dışarıdaki güçlere bağlıdır ve oradan insanların içine sızmaktadır. “Cennetin Kapısında” (Valhalla Rising, 2009) filminde kötülük kavramı biraz daha karmaşıktır. Var olan olacak her şeyin önceden bilindiği bir kader algısı içinde karakterler yol almaktadır. İnsanın kendi hayatını, kaderini şekillendirme gücü yoktur ya da çok sınırlıdır. Kötülüğe dair her şey de bu hikâyeye evreni içinde olmadan önce bilinir ve bilindiği şekli ile yaşanır. Ölüm, savaş ve kötülüğe dair her şeyin belli olduğu hikâyeye de tanrısal bir güce sahip olan One-Eye dahi bunları kontrol edemez, sadece bilir. Bunların haricinde kötülüğün ağırlıklı olarak şiddete dayalı öğelerle yansıtılması onun mitolojiye bağlı kötülük öğeleriyle de şekillendiğini göstermiştir. Çünkü İskandinav mitolojisinde şiddete dair öğelere sıklıkla rastlanmaktadır.

Adorno kötülüğe ilişkin olarak bir makalesinde, “Hiçbir kötülük, kötülük olarak tarif edilmekle düzeltilememiştir.” (Adorno, 2005: s.145) diyerek kötülüğe dair en temel problemlerden birini tanımlamaktadır. Kötülük ister metafizik, ister doğal, ister ahlaksal olsun yüzyıllar boyunca anlatılara konu olmuş ve insanlığın en büyük problemi olmakla beraber bir yaşam döngüsü haline de gelmiştir. Kötülük insanlık tarihi boyunca kaynağına ilişkin anlam değişimleri yaşasa da temelinde olumsuz manada insanın hayatına etki eden her şeyi temsil etmektedir. Çünkü kötülüğü tanımlayan, insandır. Hayatın bir parçası olan kötülük yadsınamaz, yalnızca kötülüğün var oluşu, oluş biçimi, türü ve sebepleri tanımlanabilir veya sınıflandırılabilir. Bu sınıflandırma toplumdan topluma yaşayış biçimi, kültür ve tarihsel öğelerin etkisiyle sözlü, yazılı veyahut görsel anlatılar üzerinden aktarılmaktadır.

Bu araştırma ile Danimarka sinemasında kötülüğün işlendiği veyahut yansıtıldığı filmlerde fiziksel şiddet ve bir karakterin üzerinden kandırma unsurunun

yer aldığı gözlemlenmiştir. Sinemalarına yansıyan bu kötülük göstergeleri ile mitolojik anlatılarda yer alan kötülük göstergeleri arasındaki paralellikleri keşfedilmiştir. Aynı şekilde Danimarka sinemasında kötülüğe dair anlatılar oluşturulurken öykü çatısı yahut karakter yaratımında İskandinav mitlerinin etkisi ortaya konulmuştur. İskandinav mitolojisine dair öykülerin Danimarka sinemasında dönüşerek yinelendiği tespit edilmiştir.

Danimarka sinemasına dair bu araştırma, Türkiye’de bu konuda yazılan ilk yüksek lisans tezi olmasıyla bir öneme sahiptir. Bu alanda inceleme yapılabilinecek daha birçok konu bulunmaktadır. İskandinav mitolojisinin sinemasal anlatılar üzerinde etkisinin görülebileceği tek Kuzey Avrupa ülkesi Danimarka değildir. Diğer İskandinav ülkelerinin sinemaları da bu bağlamda araştırılabilir. Araştırma kapsamında Danimarka sinemasında benzer türde filmlere bakılmıştır. Fakat Danimarka sinemasında animasyon alanında da birçok metinlerarası mitolojik okuma yapılabilecek film bulunmaktadır. Danimarka sinemasında şiddet ve din ögesinin yer aldığı filmlere sıkça rastlandığından bu alanda da göstergebilimsel okumalarla araştırmalar veyahut psikanalize bağlı okumalar yapılabilir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- Adanır, Oğuz (2013). “Göstergebilimsel Film Kuramı”. Şu kitapta: Haz./Ed. Zeynep Özarıslan. Sinema Kuramları 2: Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramlar. İstanbul: Su Yayınları.
- Adorno, Theodor (2005). “Kültür Endüstrisini Yeniden Düşünmek”. Şu kitapta: Haz./Ed. Erol Mutlu (Çev. E. Mutlu). Kitle İletişim Kuramları. Ankara: Ütopya Yayınevi, 240–249.
- Aktulum, Kubilay (2000). Metinlerarası İlişkiler. Ankara: Öteki Yayınları.
- Aktulum, Kubilay (2018). Sinema ve Metinlerarasılık: Filmlerarası Etkileşimler ve Aktarımlar. İstanbul: Çizgi Kitapevi.
- Altunay, Erhan (2016). Paganizm Kadim Bilgelige Giriş. İstanbul: Hermes Yayınları.
- Arendt, Hannah (2018). Şiddet Üzerine (Çev. B. Peker). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Arendt, Hannah (2012). Kötülüğün Sıradanlığı Adolf Eichmann Kudüs'te Hannah Arendt (Çev. Ö. Çelik). İstanbul : Metis Yayınları.
- Barthes, Roland (1974). S/Z (Çev. R. Miller). United Kingdom: Blackwell Publishing.
- Barthes, Roland (2014). Göstergebilimsel Serüven (Çev. M. Rifat, S. Rifat). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Baudrillard, Jean (2012). Karnaval ve Yamyam (Çev. O. Adanır). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Bulfinch, Thomas (2011). Bulfinch Mitolojisi (Çev. E. Özer, Berk Özcangiller). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Büker, Seçil (2012). Sinemada Anlam Yaratmak. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Campbell, Joseph (2003). Yaratıcı Mitoloji / Tanrının Maskeleri (Çev. K. Emiroğlu). Ankara: İmge Kitapevi.
- Cohen, Simon Baron (2016). Kötülüğün Anatomisi, Empati ve Zalimliğin kökenleri (Çev. T. Tezgel). İstanbul: SAY yayınları.
- Culler, Jonathan (1985). Saussure, AFA Çağdaş Ustalar Dizisi 8. İstanbul: AFA Yayıncılık.
- Eagleton, Terry (2010). Kötülük Üzerine Bir Deneme (Çev. Ş. Bezci). İstanbul: İletişim Yayınları.

- Freud, Sigmund (1995). *Dinin Kökenleri* (Çev. S. Budak). Ankara: Öteki Yayın Evi.
- Freud, Sigmund (2011). *Uygarlığın Huzursuzluğu* (Çev. H. Barışcan). İstanbul: Metis Yayınları.
- Gaiman, Neil (2018). *İskandinav Mitolojisi* (Çev. A. Saygı Ortanca). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Günel, Hüseyin (2017). *Hannah Arendt ve İnsanlığa Karşı Suçlar*. Ankara: Dost Kitapevi.
- Günay, V. Doğan, Alev F. Parsa (2012). *Görsel Göstergebilim: İmgenin Anlamlandırılması*. İstanbul: ES Yayınları
- Hick, John (2010). *Evil and The God of Love*. Basingstoke : Palgrave Macmillan.
- Hjord, Mette, Scott MacKenzie (2003). *Purity and Provocation: Dogme '95*. London: British Film Institute.
- Hjord, Mette, Ib Bondebjerg (2001). *The Danish Directors : Dialogues on a Contemporary National Cinema*. Bristol: Intellect Books.
- Hume, David (1995). *Din Üstüne* (Çev. M. Tunçay). Ankara: İmge Yayınları.
- Hollad, Kevin Crossley (2016). *İskandinav Mitolojisi: Viking Mitlerinde Tanrılar, Kahramanlar, Canavarlar* (Çev. S. Kaytan). İstanbul: Say Yayınları.
- Jung, Carl Gustav (1989). *Essays on Contemporary Event: The Psychology of Nazism* (Çev. R.F.C. Hull). New Jersey: Princeton University Press.
- Kant, Immanuel (2002). *Ahlâk Metafiziğinin Temellendirilmesi* (Çev. İ. Kuçuradi). Ankara: Türkiye Felsefe Kurumu.
- Kant, Immanuel (2017). *Saf Aklın Sınırları Dahilinde Din* (Çev. S. Başar Çağlan). Konya: Literatürk Akademia.
- Kaufman, Anthony. (2015). “Lars Von Trier Karanlıktan Çıkıyor”. Şu kitapta: Haz./ Ed. Jan Lumholdt (Çev. S. Özgül). *Lars Von Trier: Sinema Tutkusu*. İstanbul: Agora Kitaplığı, 192-198.
- Kristeva, Julia. (1980). *Desiars in Language/ A Semiotic Approach to Literature and Art*. Newyork: Columbia University Press.
- Knudsen, Peter Ovig. (2015). “Kontrolü Bırakan Adam”. Şu kitapta: Haz./ Ed. Jan Lumholdt (Çev. S. Özgül). *Lars Von Trier: Sinema Tutkusu*. İstanbul: Agora Kitaplığı, 146-155.
- Locke, John (2000). *İnsanın Anlama Yetisi Üzerine Bir Deneme* (Çev. M. Delikara Topçu). Ankara: Öteki Yayınları.

- Lorenz, Matthias N. (2003). "DOGMA 95 im Kontext." Şu kitapta: Haz. / Ed. Matthias N. Lorenz. DOGMA 95 im Kontext. Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Marx, Karl (2004). Ekonomi Yazıları (Çev. A. Fethi). İstanbul: Hil Yayınları.
- Marx, Karl (2014). Zincirlerimizden Başka Kaybedecek Neyimiz Var! (Çev. P. Demirel). İstanbul: Zeplin yayınları.
- Messadie, Gerald (1999). Şeytanın Genel Tarihi (Çev. I. Ergüden). İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Monaco, James (2001). Bir Film Nasıl Okunur? : Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı (Çev. E. Yılmaz). İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Morton, Adam (2006). Kötülük Üzerine (Çev. Z. Okan). İstanbul: Güncel Yayıncılık.
- Mutlu, Belkıs (1968). Efsanelerin İzinde Yakın Doğudan Kuzey Avrupa'ya. İstanbul: Milli Eğitim Basım Evi
- Neiman, Susan (2006). Modern Düşünce Kötülük / Alternatif Bir Felsefe Tarihi Deneme (Çev. A. Sargüney). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Nietzsche, Friedrich (2000). Deccal / Hıristiyanlığa Lânet (Çev. O. Aruoba). İstanbul: HİL Yayınları.
- Nietzsche, Friedrich (2010). Wagner Olayı / Bir Müzisyen Sorunu (Çev. M. Osman Toklu). İstanbul: SAY Yayınları.
- Onaran, Alim Şerif (2012). Sessiz Sinema Tarihi. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Ögeyik, Muhsile Coşkun (2008). Metinlerarasılık ve Yazın Eğitimi. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Öztürk, Özhan (2016). Dünya Mitolojisi. Ankara: Nika Yayınevi.
- Page, Raymond Ian (2013). İskandinav Mitleri (Çev. İ. Yılmaz). Ankara: Phoenix Yayınları.
- Pointing, Clive (2011). Yeni Bir Bakış Açısıyla: Dünya Tarihi (Çev. E. Bengi Özbilen). İstanbul: Alfa Kitap.
- Riraf, Mehmet (2017). XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları-1. İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Rousseau, Jean-Jacques (1989). İlimler ve Sanatlar Hakkında Nutuk (Çev. S. Eyüpoğlu). Ankara: MEB yayınları.
- Rousseau, Jean-Jacques (2010). İnsanlar Arasındaki Eşitsizliğin Kaynağı (Çev. R. Nuri İleri). İstanbul: SAY yayınları.

- Russell, Bertrand (1972). Batı Felsefesi Tarihi 3 (Çev. M. Sencer). Ankara: Bilgi Basımevi.
- Russell, Jeffrey Burton (2001). Mephistopheles / Modern Dünyada Şeytan (Çev. N. Plümer). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Russell, Jeffrey Burton (1999). Şeytan /Antikiteden İlkel Hıristiyanlığa Kötülük Tasarımları (Çev. N. Plümer). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Soila, Tytti, Astrid Söderbergh Widding, Gunnar Iversen (1998). "Chapter 7: Conclusion". Şu kitapta: Haz./Ed. Susan Hayward. Nordic National Cinemas. London: Routledge, 221-229.
- Spinoza, Benedictus De, Willem van Blyenbergh (2015). Kötülük Mektupları (Çev. A. Nahum). İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Stam, Robert (2014). Sinema Teorisine Giriş (Çev. S. Salman, Ç. Asatekin).İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Stevenson, Jack. (2003). "DOGMA 2003. Report from Denmark". Şu kitapta: Haz./Ed. Matthias N. Lorenz. DOGMA 95 im Kontext. Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Sturluson, Snorri (2018). Viking Mitolojisi (Çev. S. Özkan). İstanbul: Yeditepe Yayınevi.
- Tanyu, Hikmet (1968). Türklerde Taşla İlgili İnançlar. Ankara: İlahiyat Fakültesi Yayınları.
- Tapper, Michael (2015). "Dağılan Bir Aşk Hikayesi". Şu kitapta: Haz./ Ed. Jan Lumholdt (Çev. S. Özgül). Lars Von Trier: Sinema Tutkusu. İstanbul: Agora Kitaplığı, 86-98.
- Tecimer, Ömer (2006). Modern Mitoloji. İstanbul: Plan B.
- Topçu, Gürhan (2013). "Saf Sinemaya Dönüş Denemesi: Dogma 95". Şu kitapta: Haz./Ed. Zeynep Özarslan. Sinema Kuramları 2. İstanbul: Su Yayınları, 193-222.
- Velioğlu, Özgür (2017). Kötülüğe Yenik Düşen Türk Sineması. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Wahl, Jan (2012). Carl Theodor Dreyer and Ordet : My Summer with The Danish Filmmaker. United States: The University Press of Kentucky.
- Weber, Alfred (1998). Felsefe Tarihi (Çev. V. Eralp). İstanbul: Sosyal Yayınlar.
- Werner, Charles (2000). Kötülük Problemi. İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Widding, Astrid Söderbergh (1998). "Chapter 2: Denmark". Şu kitapta: Haz./Ed. Susan Hayward. Nordic National Cinemas. London: Routledge, 7-29.

Yaran, Cafer Sadık (1997). Kötülük ve Teodise. Konya: Vadi Yayınları.

Zelyüt, Solmaz (2010). Dört Adalı: Hobbes-Locke-Berkeley-Hume. Ankara: Doğu-Batı Yayınları.

Makaleler, Bildiriler, Diğer Basılı Yayınlar

Bender, E., Duygu Şekeroğlu, Anna Maria Geelmuyden (1969). “Danimarka Sinemasının Altın Çağı”. Yabancı Sinema Dizisi, 0 (1): 1-32.

Kiriş, Nurten (2008). Arthur Schopenhauer’de Kötülük Problemi ve Kötümserlik. Yüksek Lisans Tezi, Muğla Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Muğla.

Onat, Emrah Suat (2012). Amerikan Film Sansür Yasası Olarak Yapım Yönetmeliği’nin Doğuşu ve 1948 Yılına Kadar Kara Film Üzerindeki Etkisi. Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

Elektronik Kaynaklar

Aksoy, Ezgi (2009). Öteki Sinema. <http://www.otekisinema.com/antichrist-2009/> /11.10.2017.

Akyürek, Feridun (2005). “Danimarka Sinemasının 100 Yıllık Yolculuğu”. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 0 (21), 189-204. <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/212359> / 20.07.2018.

Baran, Müge İbrikçi (2013). Karanlık Sinema. <https://www.karanliksinema.com/2013/11/de-gronne-slagtere-2003.html> /24.03.2018.

Berger, Peter L. (1995). “Dini Kurumlar (Çev. A. Çiftçi)”. D.E.Ü. İlahiyat Fakültesi Dergisi, 0 (9), 425-465. http://ktp.isam.org.tr/pdfdrg/D00036/1995_9/1995_9_CIFTCIA.pdf / 20.07.2018.

Bıyıklı, İlayda (2017). Cinerituel. <http://www.cinerituel.com/2017/08/adams-apples-2005-elestiri.html> /11.02.2018.

Blum, Jason (2017). Aeon. <https://aeon.co/ideas/bad-things-happen-for-a-reason-and-other-idiocies-of-theodicy> /16.06.2018.

Bondebjerg, Ib (2003). “Cinema”. Factsheet Denmark/ Published by the Ministry of Foreign Affairs of Denmark, 1-4. <http://www.netpublikationer.dk/um/8881/pdf/Cinema.pdf> /20.07.2018.

Bordwell, David (2004). “A Decade Of Danish Film.” Film, 0 (34), 24-27. <https://www.dfi.dk/files/docs/2018-02/FILM34%20%281%29.pdf> /21.07.2018.

- Bradshaw, Pater (2017). The Guardian. <https://www.theguardian.com/film/2018/jul/09/nicolas-winding-refn-cinema-is-dead-by-nwrcom> / 22.12.2018.
- Brown, Phil (2012). Collider. <http://collider.com/thomas-vinterberg-the-hunt-interview/> / 10.11.2018.
- Cox, Catherine S. (2008). Senses of Cinema. <http://sensesofcinema.com/2008/cteq/vampyr/> 06.04.2018.
- Danacı, Osman (2008). Avrupa Sineması. <http://www.avrupasinemasi.com/2008/06/15/morke/> 16.04.2018.
- Dogma95 (2000). <http://www.dogme95.dk/dogma-95/> /07.01.2018.
- Ebert, Roger (2009). Roger Ebert. <https://www.rogerebert.com/reviews/just-another-love-story-2009> /09.02.2018.
- Frasortsand (2016). Frasersand. <https://frasortsand.wordpress.com/2016/06/05/hellestangerup-ulvetid-1980-hey-wolf-moon-come-cast-your-spell-on-me/> /21.06.2018.
- Gray, Carmen (2016). Anothermag. <http://www.anothermag.com/design-living/8466/a-cinematic-odyssey-with-nicolas-winding-refn> / 09.12.2018.
- Grisbeck, Dennis (2005). Monsters Hack. <http://www.monstershack.net/sp/index.php/reptilicus-1961/> /08.11.2018.
- Güç, Salih (2017). Medium. <https://medium.com/@mhmmdslhgc/tokat-gibi-bir-film-dogville-3c26b92cfce9> /12.07.2017.
- Güllü, Firat (2014). Mimesis Dergi. <http://www.mimesis-dergi.org/2014/09/dogville-ve-manderlay-uzerine-brecht-yen-bir-beyin-jimnastigi/> 13.06.2017.
- Halen, Adrian (2017). Horror News. <https://horrornews.net/32221/film-review-the-sinful-dwarf-dvaergen-1973/> 08.06.2018.
- Hannibal, Lise (2018). Scandinavian Traveller. <https://scandinaviantraveler.com/en/places/visit-nordisk-film-the-worlds-oldest-movie-company> /01.03.2018.
- Herler, Tobias Lynge (2018). Philm.dk. <http://www.philm.dk/Movie/Detail?id=6592> /22.11.2018.
- Honeybone, Nigel (2017). Horror News. <https://horrornews.net/119966/film-review-reptilicus-1961-2/> /12.06.2018.
- Kao, Anthony (2015). Cinema Escapist. <https://www.cinemaescapist.com/2015/06/review-terribly-happy-denmark-2008/> /24.03.2018.

- Kayalar, Oğulcan (2017). Popart Cinema.
<http://popartcinema.blogspot.com/2017/03/danimarkann-ilk-suc-filmi-pusher.html> /09.12.2017.
- Kennedy, Laura (2016). Irishtimes. https://www.irishtimes.com/life-and-style/people/it-s-bad-to-lie-so-why-are-we-all-such-liars-1.2814711?utm_content=bufferf5596&utm_medium=social&utm_source=facebook.com&utm_campaign=buffer /20.12.2016.
- Koch, Von Florian (2018). Film Starts.
<http://www.filmstarts.de/kritiken/148430/kritik.html> /17.05.2018.
- Letterboxd (2018). <https://letterboxd.com/film/the-grey-dame/crew/> /08.10.2018.
- MacFarlane, Alistair (2016). “Arthur Schopenhauere (1788-1860)” [Elektronik sürüm]. Philosophy Now, 54.
https://www.pdnet.org/collection/show?id=philnow_2016_0114_0054_0056&file_type=pdf / 04.07.2018.
- Mikkelsen Channel (2012). <https://www.youtube.com/watch?v=k1qppdbpUB8> /09.12.2018.
- Naim, Şahin (2004). “Hegel Felsefesinde Kötülük Problemi”. Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi, 0 (1), 71-83.
<http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/37/728/9234.pdf> /05.08.2018.
- Nordiskfilm. Erişim: 14.08.2017, <https://www.nordiskfilm.com/int/About-us/History/The-history-of-Nordisk-Film/>
- Nordiskfilm. Erişim: 10.02.2019, <https://www.nordiskfilm.com/int/About-us/>
- Ryan, Travis (2017). 1001 Film Reviews.
<https://travisryanfilm.com/2017/12/23/haxan-1922/> /20.06.2018.
- Reviewz, Drew (2017). The Devils Manor.
<http://thediavilsmanor.blogspot.com/2012/04/leaves-from-satans-book-blade-of-satans.html> /09.02.2018.
- Sağlam, Halil İbrahim (2012). Film Hafızası. <https://filmhafizasi.com/epidemic-1987/> /03.07.2018.
- Sayın, Aylin (2001). Yeni Film. <http://yenifilm.net/2001/12/karanlikta-dans-ve-dogma-95/> /15.11.2017.
- Schepelern, Peter (2016). Dogme95.dk. <http://www.dogme95.dk/interviews/film-according-to-dogma> /12.07.2018.
- Schepelern, Peter (2016). Det Danske Filminstitut.
<https://www.dfi.dk/en/english/danish-film-history/danish-film-history-1896-2009> / 08.11.2017.

- Schepelern, Peter (2018). Det Danske Filminstitut. <https://www.dfi.dk/en/english/danish-film-history/danish-film-history-2000-2009> / 22.12.2018.
- Şimşek, Nuri (2015). Film Loverss. <https://www.filmloverss.com/forbrydelsens-element/> 18.01.2018.
- Tanrıverdi, Ali Sait (2014). İndigogo. <https://indigodergisi.com/2014/08/atmayan-kalpten-sessiz-bir-sey-yoktur-vredens-dag/> /05.03.2018.
- Tolga, Demir (2017). Film Loverss. <https://www.filmloverss.com/dogville/> /20.09.2017.
- Tuçcu, Ahmet (2012). Ekşi Sinema. <http://eksisinema.com/forbrydelsens-element-1984-suc-unsuru/> 03.07.2018.
- Tuçcu, Ahmet (2012). Ekşi Sinema. <http://eksisinema.com/epidemic-1987-salgin/> /03.07.2018.
- Tuçcu, Ahmet (2012). Ekşi Sinema. <http://eksisinema.com/antichrist-2009-deccal/> /22.11.2017.
- Turgut, Alp (2012). Film Doktoru. <http://www.filmdoktoru.com/inceleme/forbrydelsens-element-the-element-of-crime-1984/> /09.05.2017.
- Türk Dil Kurumu
(TDK). http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.58581e23c77c70.85741246 / 19.12.2016.
- Türk Dil Kurumu
(TDK). http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.585830712c8ab0.15194923 /19.12.2016.
- Türk Dil Kurumu
(TDK). http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5c1e4bb0d5ae31.58342117 /01.04.2018.
- Tybjerg, Casper (2017). Carl Th. Dreyer. <https://www.carlthdreyer.dk/en/carlthdreyer/films/features/vampyr> /16.03.2018.
- Tybjerg, Casper (2017). Carl Th. Dreyer. <https://www.carlthdreyer.dk/en/carlthdreyer/films/features/vampyr> /14.04.2018.
- Yağmur, Özge (2013). Film Loverss. <https://www.filmloverss.com/onur-savasi-2/> /19.11.2017.

Radyo ve Televizyon Programları

Cowling, R. (Yapımcı). (3 Temmuz 2018). Genius of the Modern World Episode: 2 / Modern Dünyanın Dahileri Bölüm: 2 [Belgesel] İngiltere: BBC FOUR.



EK 1: 2000 SONRASI DANİMARKA FİLMLERİ TABLOSU

Tablo-16				
2000 SONRASI DANİMARKA FİLMLERİ TABLOSU				
Filmin İsmi	Yılı	Yönetmeni	Gişe Hâsılatı	Ödülleri
Dancer in the Dark	2000	Lars Von Trier	<p><u>Açılış Haftası:</u> \$91,612</p> <p><u>Dünya Çapında Hâsılatı:</u> \$40.032.820</p> <p><u>Ulusal Hâsılatı:</u> \$4.184.977</p> <p><u>Uluslararası Hâsılatı:</u> \$35.847.843</p>	<p>Ödüller (33 Ödül)</p> <p>Cannes Film Festival - Best Actress Björk</p> <p>Edda Awards, Iceland - Actress of the Year Björk</p> <p>European Film Awards - Audience Award: Best European Director / Best European Actress Björk</p> <p>European Film Awards - European Film Award: European Film Vibeke Windeløv / European Actress Björk</p>
The Bench / Bænken	2000	Per Fly	-	<p>Ödüller (11 Ödül)</p> <p>Bodil Awards 2001 - Best Film (Bedste danske film) / Best Actor: Jesper Christensen / Best Supporting Actor: NicolajKopernikus</p> <p>Robert Festival 2001 - Best Film (Årets danske spillefilm) / Best Actor: Jesper Christensen / Best Director / Best Costume Design: Louise Nissen / Best Make-Up: Charlotte Laustsen</p>
Italian for Beginners / Italiensk for Begyndere	2000	Lone Scherfig	<p><u>Açılış Haftası:</u> \$66,047</p> <p><u>Dünya Çapında Hâsılatı:</u> \$16.349.568</p> <p><u>Ulusal Hâsılatı:</u> \$4.544.510</p> <p><u>Uluslararası Hâsılatı:</u> \$11.804.815</p>	<p>Ödüller (20 Ödül)</p> <p>Berlin International Film Festival 2001 - FIPRESCI Prize / Prize of the Ecumenical Jury / Reader Jury of the "Berliner Morgenpost" / Silver Berlin Bear: Jury Prize</p> <p>Bodil Awards 2001 - Best Supporting Actress</p> <p>Warsaw International Film Festival 2001 - Audience Award</p>

Flickering Lights / Blinkende lygter	2000	Anders Thomas Jensen	-	Ödüller (3 Ödül) German Dubbing Awards 2002 - Outstanding Direction of a Synchronization: Mathias Grimm Robert Festival 2001 - Audience Award / Best Cinematography: Eric Kress / Special Prize of the Young Jury
Lilja 4 / Ever	2002	Lukas Moodysson	<u>Hâsılat:</u> \$1.007.747	Ödüller (12 Ödül) Gijón International Film Festival 2002 - Best Actress: Oksana Akinshina / Grand Prix Asturias: Best Feature Rouen Nordic Film Festival 2003 - Best Actress: Oksana Akinshina / Young Audience Award
Open Hearts / Elsker dig for evigt	2002	Susanne Bier	<u>Açılış Haftası:</u> \$14,224 <u>Dünya Çapında Hâsılatı:</u> \$1.786.184 <u>Ulusal Hâsılatı:</u> \$136,716 <u>Uluslararası Hâsılatı:</u> \$1.649.468	Ödüller (12 Ödül) Bodil Awards 2003 - Best Film (Bedste danske film) / Best Supporting Actor (Bedste mandlige birolle): Nikolaj Lie Kaas / Best Supporting Actress (Bedste kvindelige birolle): Paprika Steen / Best Actor: Mads Mikkelsen Toronto International Film Festival 2002 - International Critics' Award (FIPRESCI) - Special Mention
Wilbur Wants to Kill Himself	2002	Lone Scherfig	-	Ödüller (10 Ödül) Skip City International D-Cinema Festival 2004 - Grand Prize Zulu Awards 2003 - Best Supporting Actor: Mads Mikkelsen
Dogville	2003	Lars von Trier	<u>Açılış Haftası:</u> \$88,855 <u>Dünya Çapında Hâsılatı:</u> \$16.680.854 <u>Ulusal Hâsılatı:</u> \$1.535.304 <u>Uluslararası Hâsılatı:</u> \$15.145.550	Ödüller (20 Ödül) Bodil Awards 2004 - Best Film Copenhagen International Film Festival 2003 - Honorary Award: Lars von Trier European Film Awards 2003 - European Director Robert Festival 2004 - Best Screenplay / Best Costume Design: Manon Rasmussen Sofia International Film Festival 2004 - Audience Award: Best Film

The Green Butchers / De Grønne Slagtere	2003	Anders Thomas Jensen	<u>Açılış Haftası:</u> \$2,483 <u>Dünya Çapında Hâsılatı:</u> \$3,783 <u>Ulusal Hâsılatı:</u> \$3,119	Ödüller (7 Ödül) Brussels International Festival of Fantasy Film (BIFFF) 2004 - Grand Prize of European Fantasy Film in Silver Robert Festival 2004 - Best Make-Up: Charlotte Lausten Sochi International Film Festival 2004 - FIBRESCI Prize
Pusher 2	2004	Nicolas Winding Refn	-	Ödüller (3 Ödül) Bodil Awards 2005 - Best Actor: MadsMikkelsen Robert Festival 2005 - Best Actor: MadsMikkelsen Zulu Awards 2004 - Best Actor: MadsMikkelsen
Brothers / Brødre	2004	Susanne Bier	<u>Açılış Haftası:</u> \$8,161 <u>Dünya Çapında Hâsılatı:</u> \$489,706 <u>Ulusal Hâsılatı:</u> \$389,171 <u>Uluslararası Hâsılatı:</u> \$100,486	Ödüller (13 Ödül) Bodil Awards 2005 - Best Actress: Connie Nielsen Boston Independent Film Festival 2005 - Audience Award Cannes Film Festival 2006 - UCMF Film Music Award: Johan Söderqvist
Manderlay	2005	Lars von Trier	<u>Açılış Haftası:</u> \$15,122 <u>Dünya Çapında Hâsılatı:</u> \$674,918 <u>Ulusal Hâsılatı:</u> \$78,220 <u>Uluslararası Hâsılatı:</u> \$596,540	Ödül Valladolid International Film Festival 2005 - 50th Anniversary Prize
Adam's Apples / Adams æbler	2005	Anders Thomas Jensen	<u>Açılış Haftası:</u> \$1,305 <u>Dünya Çapında Hâsılatı:</u> \$2.421.577 <u>Ulusal Hâsılatı:</u> \$1,186 <u>Uluslararası</u>	Ödüller (20 Ödül) Amsterdam Fantastic Film Festival 2007 - Silver Scream Award Brussels International Festival of Fantasy Film (BIFFF) 2006 - Golden Raven / Grand Prize of European Fantasy Film in Silver / Pegasus Audience Award Hamburg Film Festival 2005 - Audience Award

			<u>Hâsılatı:</u> \$2.420.272	
After the Wedding / Efter Brylluppet	2006	Susanne Bier	<u>Açılış Haftası:</u> \$47,311 <u>Dünya Çapında Hâsılatı:</u> \$11.632.723 <u>Ulusal Hâsılatı:</u> \$1.534.580 <u>Uluslararası Hâsılatı:</u> \$10.098.139	Ödüller (9 Ödül) Bodil Awards 2007 - Best Supporting Actress: Stine F. Christensen Cinéfest Sudbury 2006 - Audience Award Festróia - Tróia International Film Festival 2007 - Jury Special Prize Robert Festival 2007 - Best Supporting Actress: Stine F. Christensen
Antichrist	2009	Lars von Trier	<u>Açılış Haftası:</u> \$71,397 <u>Dünya Çapında Hâsılatı:</u> \$1.635.339 <u>Ulusal Hâsılatı:</u> \$397,175 <u>Uluslararası Hâsılatı:</u> \$1.238.164	Ödüller (21 Ödül) Bodil Awards 2010 - Best Film / Best Actor: Willem Dafoe / Best Actress: Charlotte Gainsbourg / Best Cinematography: Anthony Dod Mantle Cannes Film Festival 2009 - Best Actress: Charlotte Gainsbourg
Deliver Us from Evil / Fri Osfradetonde	2009	Ole Bornedal	-	Ödüller (5 Ödül) Bodil Awards 2010 - Best Supporting Actor: Jens Andersen Fantasporto2010 - International Fantasy Film Special Jury Award Robert Festival 2010 - Best Supporting Actor: PernilleVallentin
Valhalla Rising	2009	Nicolas Winding Refn	<u>Açılış Haftası:</u> \$7,905 <u>Dünya Çapında Hâsılatı:</u> \$30,638 <u>Ulusal Hâsılatı:</u> \$30,638	Ödüller (4 Ödül) Fantasporto 2010 - International Fantasy Film Award - Special Mention International Fantasy Film Special Jury Award Neuchâtel International Fantastic Film Festival 2010 - Titra Film Award Robert Festival 2011 - Best Make-Up
In a Better World / Hævnen	2010	Susanne Bier	<u>Açılış Haftası:</u> \$33,058 <u>Dünya Çapında</u>	Ödüller (12 Ödül) Academy Awards, USA 2011 - Best Foreign Language Film of the Year

			<u>Hâsılatı:</u> \$13.008.098 <u>Ulusal Hâsılatı:</u> \$1.008.098 <u>Uluslararası Hâsılatı:</u> \$12.000.000	Golden Globes, USA 2011 - Best Foreign Language Film European Film Awards 2011 - European Director Munich Film Festival 2011 - Best Film
Melancholia	2011	Lars von Trier	<u>Açılış Haftası:</u> \$257,174 <u>Dünya Çapında Hâsılatı:</u> \$17.039.814 <u>Ulusal Hâsılatı:</u> \$3.030.848 <u>Uluslararası Hâsılatı:</u> \$14.008.966	Ödüller (35 Ödül) Bodil Awards 2012 - Best Film / Best Cinematography Cannes Film Festival 2011 - Best Actress: Kirsten Dunst
The Hunt / Jagten	2012	Thomas Vinterberg	<u>Açılış Haftası:</u> \$43,045 <u>Dünya Çapında Hâsılatı:</u> \$16.923.308 <u>Ulusal Hâsılatı:</u> \$613,308 <u>Uluslararası Hâsılatı:</u> \$16.310.000	Ödüller (36 Ödül) Bodil Awards 2014 - Best Film / Best Supporting Actress: SusseWold / Best Actor: MadsMikkelsen / Cinematographer Award British Independent Film Awards 2012 - Best International Independent Film Cannes Film Festival 2012 - Prize of the Ecumenical Jury / Best Actor: Mads Mikkelsen
Nymphomaniac: Vol 1	2013	Lars von Trier	<u>Açılış Haftası:</u> \$158,369 <u>Dünya Çapında Hâsılatı:</u> \$13.452.696 <u>Ulusal Hâsılatı:</u> \$785,896 <u>Uluslararası Hâsılatı:</u> \$12.666.800	-
Nymphomaniac: Vol 2	2013	Lars von Trier	<u>Açılış Haftası:</u> \$74,978	Ödüller (14 ödül) Bodil Awards 2014 - Best Actress: Charlotte Gainsbourg (Vol 2)

			<u>Dünya Çapında Hâsılatı:</u> \$4.913.167 <u>Ulusal Hâsılatı:</u> \$327,167 <u>Uluslararası Hâsılatı:</u> \$4.586.000	Robert Festival 2015 - Best Film (Vol 2) / Best Director (Vol 2) / Best Original Screenplay (Vol 2) / Best Cinematography (Vol 2) Zulu Awards 2014 - Best Film (Vol 2)
Land of Mine / Under Sandet	2015	Martin Zandvliet	<u>Açılış Haftası:</u> \$13,754 <u>Dünya Çapında Hâsılatı:</u> \$434,640 <u>Ulusal Hâsılatı:</u> \$434,640	Ödüller (27 Ödül) Beijing International Film Festival 2016 - Best Actor: Louis Hofmann Bodil Awards 2016 - Best Film / Best Actor: Roland Møller Robert Festival 2016 - Best Film / Audience Award / Best Director / Best Original Screenplay / Best Cinematography / Best Editing

Tablo 16: 2000 Sonrası Danimarka Filmleri Tablosu