



**T.C.
İZMİR KATİP ÇELEBİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
MEDYA VE İLETİŞİM ANABİLİM DALI**

**SİNEMADA ANLATI YAPISI VE MİTOLOJİK
ÖĞELER: GUILLERMO DEL TORO SİNEMASI
ÖRNEĞİ**

Yüksek Lisans Tezi

HİLAL YURTSEVER

İZMİR-2023

T.C.
İZMİR KATİP ÇELEBİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
MEDYA VE İLETİŞİM ANABİLİM DALI

SİNEMADA ANLATI YAPISI VE MİTOLOJİK
ÖĞELER: GUILLERMO DEL TORO SİNEMASI
ÖRNEĞİ

Yüksek Lisans Tezi

HİLAL YURTSEVER

DANIŞMAN: DR.ÖĞR. ÜYESİ ÜMİT AYDOĞAN

İZMİR-2023

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum "Sinemada Anlatı Yapısı ve Mitolojik Öğeler: Guillermo Del Toro Sineması Örneği" adlı çalışmanın, tarafımdan, akademik kurallara ve etik değerlere uygun olarak yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

10/01/2023

Hilal YURTSEVER

ÖZET

Yüksek Lisans Tezi

SİNEMADA ANLATI YAPISI VE MİTOLOJİK ÖĞELER: GUILLERMO DEL TORO SİNEMASI ÖRNEĞİ

Hilal YURTSEVER

İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Medya ve İletişim Anabilim Dalı

Mitoloji ilk uygarlıklardan itibaren varlığını sürdüren en eski disiplin olarak hala toplumların bilinçdışına etki etmektedir. Mitler ait oldukları toplumların yaşamsal düzenini ve temelinde dünya görüşlerini yansıtabilir. Bu yaratılan sözlü kültür ürünü mitler; din, ideoloji, gelenekler ve sanat ile iç içe bir yapıdadır.

Sinema da içinde üretildiği toplumdan izler taşıyabilmektedir. Film türlerinden fantastik tür ile kendine sağlam bir yer edinmesiyle mitolojik hikayeler bu filmlere hem ilham olabilir hem de mitleri yeniden üretilmesi kaynak olabilmektedir. Bundan dolayı bu çalışmada da hikayelerini fantastik tür ile harmanlayıp sinema perdesine aktaran yönetmen Guillermo Del Toro'nun filmlerine daha yakın bakma imkanıyla analiz edilmiş anlatı yapısında mitolojik öğeler ve yer alan arketipler incelenmiş ve yorumlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: kolektif bilinçdışı, arketip, mitoloji, fantastik sinema, mit, mitolojik anlatı yapısı, mitolojik öğe

ABSTRACT

Master's Thesis

**Narrative Structure and Mythological Elements in Cinema: The Example of
Guillermo Del Toro Cinema**

Hilal YURTSEVER

İzmir Kâtip Çelebi University

Graduate School of Social Sciences

Department of Media and Communication

Mythology, as the oldest discipline that has been in existence since the first civilizations, still affects the unconscious of societies. Myths can reflect the vital order of the societies to which they belong and, on their basis, their worldview. Myths, the product of this created oral culture, are intertwined with religion, ideology, traditions and art.

Cinema can also carry traces of the society in which it is produced. Mythological stories can be both an inspiration for these films and a source for reproducing myths, as they have gained a firm foothold with the fantastic genre from the film genres. Therefore, in this study, mythological elements and archetypes in the narrative structure have been analyzed and interpreted with the opportunity to take a closer look at the films of director Guillermo Del Toro, who blended his stories with the fantastic genre and transferred them to the cinema.

Keywords: collective unconscious, archetype, mythology, fantastic cinema, myth, mythological narrative structure, mythological element

ÖN SÖZ

Tüm eğitim aşamalarımda hayallerim her seferinde değişim gösterirken, öğrenme isteğim ve bunun için çabalarım hep aynı kaldı. Hayallerimin bölümü olan Radyo, Televizyon ve Sinema okuduğumdan beri bu dünya beni içine çekti ve her aşamada daha farklı daha şaşırtıcı şeyler öğrendim. Şimdi ise yüksek lisans mezunu olmak beni her geçen daha çok araştırmam ve öğrenmem gerektiğini gösterdi. Ve bu tezle hayallerime giden yolda ilk adımı atmış bulunmaktayım.

Eğitim hayatım boyunca maddi manevi her türlü desteğiyle arkamda duran babam Ayhan YURTSEVER ve annem Meryem YURTSEVER' e ve bu süreçte yanımda olan kardeşlerim Büşra ve Murat YURTSEVER' e sonsuz teşekkür ediyorum.

Çalışmam boyunca hiçbir desteğini ve yardımını esirgemeyen danışmanım Dr.Öğr.Üyesi Ümit AYDĞAN' a, yardımları ve desteğinden dolayı Dr.Öğr.Üyesi Mustafa YALÇIN' a, yüksek lisans eğitim sürecimde ders aldığım değerli hocalarım Prof.Dr.Nazım ANKARALIGİL, Prof.Dr. Cenk DEMİRKIRAN, Dr.Öğr.Üyesi Halit KARTAL ve bilgi alışverişi sağladığım en büyük yardımcılarım ve beni cesaretlendiren arkadaşlarım Suna ÇİÇEK, Atakan ERDEMİR, Aysel AKÇAALAN ve Çiğdem KARAMAN' a her şey için teşekkürlerimi sunuyorum.

Hilal YURTSEVER

İzmir-2023

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ	I
ÖZET	ii
ABSTRACT	iii
ÖN SÖZ	iv
GİRİŞ	1
1.ANLATI KAVRAMI	3
1.1 Anlatının Temelleri ve Tarihsel Gelişimi	5
1.1.1 Aristo ve Anlatı Yapısına Genel Bir Bakış: POETİKA	9
1.1.2. Anlatı Yapısında Olay Örgüsü.....	11
1.1.3. Anlatı Yapısında Zaman	13
1.1.4. Anlatı Yapısında Mekân ve Uzay	15
1.1.5. Anlatı Yapısında Karakterler	16
1.1.6. Anlatı Yapısı ve Seyirci.....	17
1.2. Anlatı Yapısında Mitolojik Öğeler	17
2.MİT, MİTOLOJİ ve SİNEMA	26
2.1 Mit(mitos) ve Mitoloji Kavramları	26
2.1.1 Genel Kategoriler.....	28
2.1.2 Özel Kategoriler.....	29
2.2 Mitolojinin Oluşum ve Gelişim Süreci	31
2.3 Kolektif Bilinçdışı	34
2.3.1 Arketip	37
2.3.1.1 Arketipsel Motifler	39
2.3.1.2 Arketipsel Nesnelere	39
3.GUILLERMO DEL TORO SİNEMASI ve MİTOLOJİ İLİŞKİSİ	41
3.1 Guillermo Del Toro kimdir?	41
3.2 Meksika Sineması	43
3.3 Guillermo Del Toro Sineması ve Mitoloji İlişkisi	50

4.ARAŞTIRMA VE ANALİZ.....	56
4.1 Araştırmanın Konusu (Problem Durumu)	56
4.2 Araştırmanın Amacı.....	57
4.3 Araştırmanın Hipotezi (Denenceler) veya Alt Amaçlar	58
4.3.1 Araştırmanın Önemi	58
4.3.2 Araştırmanın Sınırlılıkları.....	58
4.3.3 Varsayımlar (Sayılıtlar)	58
4.4 Araştırmada Kullanılan Yöntem ve Metodoloji	59
4.4.1 Araştırmanın Evreni.....	60
4.4.2 Araştırmada Örneklem.....	60
4.5 Veri Toplama Yöntemi	60
4.6 Verilerin Analizi ve Değerlendirme Teknikleri.....	60
4.7 Bulgular ve Yorum	61
4.7.1.Suyun Sesi (Shape Of Water/ 2017) Filmi Mitolojik Anlatı Yapısı.....	61
4.7.2.Kızıl Tepe (Crimson Peak/ 2015) Filmi Mitolojik Anlatı Yapısı.....	66
4.7.3.Hellboy (2004) Filmi Mitolojik Anlatı Yapısı.....	76
4.7.4.Pan'ın Labirenti (Pan's Labyrinth/2006) Filmi Mitolojik Anlatı Yapısı.....	83
5. SONUÇ.....	93
KAYNAKÇA.....	98
EKLER.....	103

GİRİŞ

Sinema ve mitoloji çerçevesinde hazırlanan bu çalışma, insanlığın en eski anlatısı olan mitlerin çağdaş bir anlatı biçimiyle sinemada kendine yer edinmesiyle birlikte günümüzde yeni formlarla karşımıza çıkmaktadır. İnsanın kendini ve evreni anlamlandırma çabasından bu yana mitler toplumların gelenek ve göreneklerine hatta yaşam biçimlerine kadar birçok bilgi içermektedir. Geliştiği toplumdan izler taşıyan mitlerin incelenmesiyle mitoloji bilimi ortaya çıkmıştır. İnsanlığın durumlarıyla ilgili olan din, ideoloji, edebiyat ve sanat gibi alanlarda kendini gösteren mitlerin elbette yedinci sanat olarak bilinen sinemada da izleri görülmektedir.

Bu çalışmanın birinci bölümünde öncelikle anlatı kavramının anlamı ve özellikleri üzerinde durulmaktadır. Anlatı kavramının temelleri ve tarihsel gelişimiyle ilgili olarak anlatının, anlatı teorisi haline dönüşümü ve kuramcılarının anlatı teorisi hakkındaki yaklaşımları yer almaktadır. Daha sonra anlatının mihenk taşı olan Aristoteles'in Poetika adlı eseri anlatı yapısına ilişkin genel bir bakışla incelenmektedir. Bölümün son kısmı ise anlatı yapısında bulunan olay örgüsü, karakterler, zaman, seyirci, mekân ve uzay gibi kavramlar anlatı yapısındaki önemine vurgu yapılırken anlatı yapısı içerisinde mitolojik öğelerin ve arketiplerin nasıl yer aldığına da değinilmektedir.

Çalışmanın ikinci bölümüne gelindiğinde ise mit ve mitoloji kavramları ele alınmaktadır. Mit ve mitolojinin kavramsal altyapısından sonra mitolojinin oluşumu ve gelişimine dair bir araştırma kısmı yer almaktadır. Daha sonra Carl G. Jung'un kolektif bilinçdışı kavramına değinilerek kavrama açıklık getirilmektedir. Kolektif bilinçdışının önemli bir unsuru olan 'arketip' kavramına da kavramsal açıklık getirilerek ve arketipsel motifler ve nesnelere içerinde yer alan kavramlara değinilmektedir.

Çalışmanın üçüncü bölümünde ise Meksikalı yönetmen ve senarist Guillermo Del Toro ele alınmaktadır. Öncelikle yaşamı ve sinemaya katkıları hakkında bilgilere değinilmektedir. Bu bölümün ardından yer aldığı sinema kültürü olan Meksika

sinemasının tarihsel olarak sinema tarihinde ki yeri incelenmektedir. Meksika sinemasının ardından Guillermo Del Toro'nun sinemaya bakış açısı ve mitoloji ile ilgili ilişkisi göz önüne alınmaktadır.

Son bölümüne gelindiğinde çalışmanın problemi, amacı, hipotezleri, önemi, evreni, örnekleme ve verileri analiz etme yöntemi gibi araştırma ve analiz kısmı yer almaktadır. Bulgular bölümünde ise örneklem olarak seçilen filmlerin analizi tespit edilmektedir.

BİRİNCİ BÖLÜM

1.ANLATI KAVRAMI

Anlatı kavramına dilsel olarak bakıldığında ‘anlatı’ sözcüğü günlük yaşam içerisinde yer alan ve sıklıkla kullanılan bir sözcüktür. İnsanlar günlük yaşamda sürekli bir şey anlatır veya anlatıya maruz kalmaktadır. Anlatı kavramı aslında dilsel olarak bizim dünyamızın temsili ve yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. Anlatının kavram olarak araştırılması ve teori olarak geliştirilmesinden önce de anlatı kavramına yabancı olmadığımız yadsınamaz bir gerçektir. Bu nedenle anlatı kavramının ilk olarak sözlük anlamına bakmak gerekmektedir. Sözlük anlamının ardından ise bugüne dek önemli gelişmeler gösteren anlatı kavramının tarihsel olarak gelişimi de dikkate alınması gereken bir olgudur.

Anlatı (ing.narrative) kavramının sözlük anlamı ile başlamak gerekirse; anlatı bir veya birçok anlatıcı tarafından az veya çok kişiye iletilen gerçek veya kurmaca olay veya olayların nesne, eylem, yapı, yapılanma, ürün, süreç gibi şeyleri içeren anlatılardır (Prince, 1987, s. 58). Anlatı kavramı insanlar onu adlandırmadan da önce hayatın içinde yer almaktaydı. Anlatıdan bahsederken onu roman, masal, efsane, hikâye gibi edebi türlerle ilişkilendirsek de aslında ‘anlatı’ kelimesi fiil ile yani ‘anlatmak’ kelimesiyle doğru orantılıdır. Anlatılar, olaylar dizilerine uygulanan neden-sonuç ilişkisine dayanır. Anlatı yalnızca romanda ya da tarihsel yazılarda değil her yerdedir. Anlatı yaşamımızın içindedir. Anlatı her şeyden önce anlatı edimiyle ilgilidir ve birileri bize ne söylerse söylesin: televizyondaki haber spikeri, okulda bir öğretmen, oyun alanında bir arkadaş, trende bir yolcu, gazetede ki köşe yazarı veya okuduğumuz romandaki anlatıcı vb. gibi günlük hayatta yapılan konuşmalarla herkes birer anlatıcıdır. Anlatılar, deneyimlerimize ve dünyaya anlam vermemizin başlıca yoludur. Araştırmaların gösterdiğine göre insan beyni anlatı yapıları (Polkinghorne 1988), metaforlar veya analogiler biçiminde birçok karmaşık ilişkiyi kavrayacak şekildedir. İnsan kültüründe anlatının önemi, yazılı kültürlerin kökenlerini daha sonra

gelecek nesillere aktarmak için kaydettikleri mitlerde aramalarından anlaşılabilir (Fludernik, 2009, s. 1-2).

1970'li yıllardan itibaren 'anlatıbilim' adı altında sistematik olarak incelenen 'anlatı' nın kapsamı psikoloji, sosyoloji, iletişim, tıp, eğitim vb. konuları kapsayacak şekilde genişlemiştir. Bu genişleme, her disiplinin anlatıyı kendi bakış açısıyla tanımlamaya başlamasıyla anlatı tanımını da etkilemektedir (Dervişcemaloğlu, 2014, s. 50).

Anlatıbilime birçok teorisyen farklı şekiller de tanım getirmektedir. Bu tanımların bazıları şöyle açıklanabilir; Monika Fludernik anlatıbilimin (anlatı teorisi) bir tür anlatı çalışması olduğunu vurgulamaktadır. Bunun amacı anlatıya özgü olan sabitleri, değişkenleri ve kombinasyonları tanımlamak ve açıklık getirmektir (Fludernik, 2009, s. 8). Mieke Bal ise; anlatıbilimin anlatı teorileri, anlatı metinleri, gösteriler, görüntüler, olaylar ve bir hikâyeyi anlatan kültürel eserlerin toplamı olduğunu söylemektedir ve bu tür bir teori bizlerin anlatıları anlamamıza ve analiz etmemize yardımcı olmaktadır (Bal, 2017, s. 3). Mieke Bal anlatının anlaşılmasına ve analiz edilmesine vurgu yaparken, Seymour Chatman; anlatıların somut sözlü iletişimin veya diğer iletişim alanlarının sözleri vasıtasıyla aktarılan diller olduğunu belirtmektedir (Chatman, 2008, s. 21). Gerard Genette'ye göre anlatı, üreten anlatı eylemini ve buna bağlı olarak bu eylemin gerçekleştiği gerçek ya da kurgusal durumun bütünü ifade etmektedir. Genette anlatı sınıflandırması yaparak hikâye, söylem ve anlatı şeklinde sınıflandırmaktadır (Genette, 2011, s. 15). David Bordwell ve Kristin Thompson ise anlatıyı zaman ve mekân içinde var olan ve sebep sonuç ilişkisi çerçevesinde gelişen oluşan olaylar zinciri olarak tanımlamaktadır (Thompson, 2011, s. 79).

Sonuç olarak anlatı kavramının 'anlatmak' fiiliyle doğru orantılı olduğu söylenebilmektedir. Günlük hayatımızda da yer alan anlatı kavramı belli bir neden-sonuca bağlanmalıdır. Birçok teorisyen farklı şekillerde tanımlamasıyla farklı bir boyut kazanan anlatı, artık edebî eserler, sanat eserleri, iletişim, eğitim, psikoloji, tıp vb. gibi birçok disiplinde yer almaktadır. Anlatı kavramının bir disiplin olarak temelleri ve tarihsel gelişimi bir süreç olarak ilerlemektedir.

1.1Anlatının Temelleri ve Tarihsel Gelişimi

Anlatıların olmadığı hiçbir dönem düşünmemektedir. Belirli zamanlarda bir şeyler hakkında konuşulur, düşünülür, çizilir veya yazılır bunlar kendi başına birer anlatı halini almaktadır. En eski efsane ve mitlerden günümüz modern hikâye ve masallarına kadar anlatı her zaman odak merkezi olmaktadır. Elbette insanlar binlerce yıldır hikayeler hakkında konuşup bunları analiz etmiş olsa da anlatıların özelliklerinin incelenmesinin aksine anlatının kuramsal olarak incelenmesi yeni bir olgudur.

Anlatı teorisi kaynağı Platon ve Aristo'ya dek uzanan günümüzde anlatıbilim ismiyle bir disiplin olarak yerini almıştır. Anlatı teorisinin kökleri 'mimesis' (taktit/gösterme) ve 'diegesis'in (anlatma) ayrımına kadar uzanır. Bu ayırmadan ilk söz eden Platon, Devlet isimli eserinde edebi türleri 'mimesis' ve 'diegesis' olarak isimlendirdiği başlıca konuşma biçimlerine göre ikiye ayırmaktadır. 'Mimesis' ile karakterlerin diyalogların ve monologların tam yorumu yani doğrudan taklit olarak verilmektedir. 'Diegesis' de yazara atfedilebilecek tüm ifadeleri içermektedir. Platon'a göre 'diegesis' kullanılmasıyla lirik tür, 'mimesis' ise drama türü ile sınırlı kalmaktadır. Epik tür hem 'mimesis' i hem de 'diegesis' i içermektedir. 'Mimesis' ve 'diegesis' ayrımına dayanan anlatı çalışmaları, öncelikle 19. yüzyılın sonlarından Friedrich Spielhagen ve Otto Ludwig'in roman üzerinden kuramsal çalışmaları, ardından dilbilimcilerin 20. yüzyıl başlarında Charles Bally ve Fritz Karpf gibi isimler anlatı sorularına odaklandıklarında ve anlatı çalışmalarında dilsel kategorileri kullanmaya başladıklarında gelişmiştir. İlaveten anlatma kipleri bu ikili temel farklılık, yalnızca 20. yüzyıldaki 'gösterme'/'anlatma' ve 'özet'/'sahne' arasındaki ayrımını fark ettirmiştir (Derviřcemalođlu, 2014, s. 16).

Anlatı arařtırmalarına önemli katkılar 20 yy. başlarında Kate Friedemann (1910), Percy Lubbock (The Craft of Fiction, 1921), E. M. Forster (Aspects of the Novel, 1927) ve Henry James (romanlarının önsözlerinde, The Art of the Novel' da derlenmiştir/1934) tarafından yapılmıştır. 1950'lerde bugün hala incelenen bazı klasiklerin yayınlandığı Alman anlatı kuramıyla zirveye ulařılmıştır: Eberhard Lammert'in Bauformen des Erzählens'i (Form of Narratie/ 1955), F.K.Stanzel'in Die typischen Erzählsituationen im Roman'ı (1955;Narrative Situations in Novel,1971) ve Kate Hamburger'in The Logic of Literatürü (1957/1993). Bu tipolojiler bugün hala

Alman anlatı teorisi arařtırmalarıyla ilgilidir. Bakıř aısı üzerine makale yazan Norman Friedman (1955) Amerika Birleřik Devletleri'nde aynı zamanda yayınlanmıřtır. Daha yakın zamanlarda, Ren  Wellek ve Austin Warren'ın (1949) İngilizce konuřulan  lkelerde biimci (ve anlatıbilimsel) arařtırmalar y r tmeyi ve b ylece Viktor Schklo'yu tanıtmayı amalayan Edebiyat Teorisi kitabı, Husky, Boris Eichenbaum gibi hem Rus biimcilerinin g r řlerini hem de Yurizh Tynyanov Prag Okulu'nun g r řlerini yaymayı amalamıřtır. En etkili Rus hik ye anlatıcısı Mikhail Baktin'nin *The Dialogue Imagination* (1930) ve *Problems of Dostoyevsky's Poetics* (1963) adlı iki kitabı dil ve temsil arařtırmalarında ve k lt rel alıřmaların geliřmesinde etkili olmuřtur (Fludernik, 2009, s. 10).

Anlatı  zerine yapılan arařtırmalar klasik ve post-klasik (klasik sonrası) olarak ayrıldıđı dikkat ekmektedir. Anlatı arařtırmalarında klasik yaklařımlar teriminin k kleri Rus Biimci edebiyat teorisine bađlanmaktadır. 1960'lar ortalarından bařlayarak yapısalcı anlatıbilimciler tarafından geniřletilip 1980'lerin bařlarında Mieke Bal ve Seymour Chatman gibi bilim adamları tarafınca sistemleřtirilmiř bir arařtırma geleneđi olmuřtur. Yapısalcılıđın en parlak d nemi Roland Barthes, Gerard Genette, A.Julien Greimas ve Tyvetan Todorov gibi hikaye analistleri iin mevcut olmayan y ntem ve kavramlarla tamamlayan anlatı arařtırmaları erevelerini kapsamaktadır. Anlatı teorisyenleri sadece sınırları ortaya ıkarmakla kalmayıp aynı zamanda eski modellerin imkanlarından yararlanılan klasik sonrası yaklařımlar geliřirken toplumsal cinsiyet teorisi ve felsefi etikten (toplum dilbilimi, dil felsefesi ve biliřsel bilim) eleřtirel teori ve medya alıřmalarına kadar birok alandan yararlanmıřtır. Bu giriřim sınırlı kapsam sebebiyle bu t r klasik sonrası arařtırmalar iin temeller sađlayan klasik anlatı arařtırmalarına odaklanılmıřtır (Herman, 2007, s. 12).

Vladiimir Propp' un (1895-1970) bu alıřmalardan  nemli  l de etkilendiđi y r tt đ  halk hikayeleri alıřmalarında g r lmektedir. Propp'un Bremond  zerinde dođrudan etkisi olan *Morphology of the Folktale* (1928), t m anlatıların sınırlı sayıda temel form ve bileřene b l nmesine izin verecek bir anlatı dilbilgisi ihtimalini ortaya ıkarmıřtır. Propp'un analiz ettiđi Rus halk masallarının kahraman, (b y l ) yardımcı ve d řman gibi otuz bir iřlevden oluřtuđu modeli, diđer Őeylerin yanı sıra Bremond ve Greimas'ın oyunculuk modelini de etkilemiřtir. Ek olarak dilbilgisinin derin

yapısından yüzey yapısına yaptığı dönüşümlerle yapısalcı yöntemlerin üretici dilbilgisi (Noam Chomsky) yönünde yaygınlaşmasına da olanak sağlamıştır. Propp bu sebeple derin yapısal anlatıların cümlelerin ve paragrafların metinsel yüzeyine aktarıldığı metin dilbilgisinin gelmesinin yolunu açmıştır (Fludernik, 2009, s. 11).

Bir disiplin olarak anlatının gerekli bileşenlerini sormak gerekirse; yapısalcı anlatı kuramı bütün anlatıların iki bölümden oluştuğunu ileri sürmektedir. Öykü (içerik) veya olaylar zinciri (eylemler) bunlarla beraber karakterler, zaman, uzam ve söylem gibi ögeler anlatının alt başlıkları olarak değerlendirilmiştir. Basit deyişle öykü bir anlatının ne'si olarak söylem de nasıl' ı olarak ayırım yapılmıştır. Rus biçimciler tarafından da böyle bir ayırım yapılmış ancak farklı iki terim kullanmışlardır. Bu terimler 'fabl'(fabula) veya olayların tümü ve 'olay örgüsü' (sjuzet) ile olayların birbirine nasıl bağlandığını ifade etmişlerdir. Bu ayırım konusunda Fransız yapısalcılar da hemfikir olmuşlardır (Chatman, 2008, s. 17-18).

Anlatıbilimi yapısalcı araştırmanın alt alanı olarak kuran Barthes ve Greimas gibi araştırmacılar, Saussure'un la lingua (sistem olarak görülen dil) ve la parole (bu temelde üretilen ve yorumlanan bireysel ifadeler) arasındaki ayrımı izleyip ortak bir semiyotik sistem tarafından desteklenen bireysel anlatı mesajları olarak belirli hikayeleri yorumlamışlardır. Saussurecü dilbilimin bir pilot bilim olarak kullanılması, yapısalcı anlatı teorisinin nesnesini, yöntemlerini ve genel amaçlarını araştırmacı bir çerçeve olarak şekillendirmiştir. Dilbilim, anlatı teorisine öyküler üzerinden üretken bir açısı sağlayıp önemli yeni araştırma soruları ve kategoriler sağlamıştır. Barthes'in kümeler halinde hiyerarşik bir anlatı modelini geliştirmek için 'tanımlama düzeyleri' kavramını kullanması örnek olabilir. Öte yandan, Ludvig Wittgenstein, J. I. Austin, H.P. Grice, John Searle ve dil kullanımı bağlamının toplumsal olarak yerleştirilmiş ifadelerin üretimi ve yorumlanmasını nasıl etkilediğiyle ilgilenen diğerleri, Saussurecü sonrası dil teorisyenlerinin ardından etkili araçlar geliştirilmiştir. Genel olarak daha sonraki anlatı teorisyenlerinin yapısalcı araştırmaların tarihini değiştiren dil ve iletişim hakkındaki görüşleri birleştirme girişimi, hikayeler ve hikâye anlatımı üzerine araştırmalar için klasik sonrası (post-klasik) modellerin ortaya atılmasında önemli faktörlerdir (Herman, 2007, s. 14).

Anlatı teorisi edebiyat öğrencileri için müfredatın ayrılmaz bir parçası olmuş ve Almanca konuşulan ülkelerde kendini kanıtlamıştır. F.K. Stanzel'in 1979'daki A

Theory of Narrative kitabının tercüme edilmesinden beri uluslararası tanınırlık da kazanmıştır. Stanzel ve Lammert ile birlikte Helmut Bonheim ve Wilhelm Füger gibi Alman bilim adamları anlatı teorisine katkıda bulunmuşlardır. Amerika Birleşik Devletleri'nde de anlatı araştırmaları post-yapısalcılığın ortaya çıkışından bu yana değişim göstermiş ve çeşitli teorik eğilimlerden gelen görüşler benimsenmiştir. Sonuç olarak psikanalitik modeller anlatı araştırmalarına dahil edilmiştir (Brooks 1985, Chambers 1984), uygulanan feminist eleştiriler (Warhol 1989, Lanser 1992) ve söylem-eleştirileri gibi genellikle ideolojik modeller tercih edilmiştir (Cohan ve Shires 1988, Armstrong ve Tennenhouse 1993, diğerleri arasında). Anlatı teorisinin son gelişmelerinde ise; Lubbock, Friedman ve James geleneğini sürdüren ve mükemmelleştiren The Rhetoric of Fiction (1961) adlı eserinin sahibi Wayne C. Booth'un etrafında büyük bir anlatıbilim okulu gelişmiştir. Booth ve sözde Chicago eleştirmenleri anlatıbilimi anlatı söylemiyle bağlantılı olarak kurmuşlardır. Okulun günümüz temsilcileri (James Phelan, Peter Rabinowitz) anlatının retorik yönlerine odaklanmaya devam etmektedir (Phelan 2007). Phelan aynı zamanda Amerikan merkezli Society for the Study of Narrative Literatür (SSNL/ Anlatı Edebiyatı Araştırmaları Derneği), Anlatı ve Columbus'daki Ohio Eyalet Üniversitesi'nin resmi dergisinin editörüdür. Ohio Phelan'nın şu anki üssü, bir anlatsal araştırma merkezi olan Project Narrative'e ev sahipliği yapmaktadır (Ayrıca bkz. projectnarrative.osu.edu). Psikanalitik, feminist, ideolojik, retorik ve etik yaklaşımların yanı sıra biçimsel ve mantıksal modellere odaklanan kapsamlı araştırmalar da bulunmaktadır (Gerald Prince, Thomas Pavel, Marie-Laure Ryan, David Herman) (Fludernik, 2009, s. 11).

Anlatının tarihsel olarak gelişimine kısaca değinmeye çalışırken; 20. yüzyıl itibariyle anlatı teorisi gelişim göstermeye başlamış ve bilim dalı olarak sistematik bir halde kurulduğu görülmektedir. Daha sonraları disiplinler arasında da rol oynayan anlatı teorisi yükseliş göstermektedir. Anlatı teorisi, değerli kuramcılar sayesinde günümüzde de etkin şekilde var olmaya devam etmektedir. Son gelen nokta anlatı sürecinin neye evrileceğini de zaman gösterecektir.

Anlatı kavramının tarihsel sürecini bugünlere taşıyan anlatı çalışmalarının mihenk taşı sayılan Aristoteles'in Poetika adlı eseri bir deneme yoluyla şiir sanatı üzerinden anlatı yapısına dair bilgiler içermektedir. Kitapta bugün ki anlatı yapısının

unsurlarına değinen Aristoteles anlatı yapısında neler olmalı ve nasıl bir yol izlenmeli gibi sorulara yanıt vermektedir. Aslında bir anlamda anlatının gerekliliklerine vurgu yapmaktadır.

1.1.1Aristo ve Anlatı Yapısına Genel Bir Bakış: POETİKA

Anlatı tanımını genel olarak özetlemek gerekirse hikayelerin nasıl anlatıldığı ve nasıl sunulduğuyla ilgili olduğudur. Roman, hikâye, masal, mit, destan, şiir, film, oyun, müzik, televizyon yayınları vb. gibi birçok şey sayılabilir ve bunlar birer anlatıdır. Aristoteles Poetika adlı eserinde iyi bir anlatının nasıl olması gerektiği hakkında görüşler belirtmektedir. Anlatı çalışmalarında erken dönem klasiği olan Aristoteles'in Poetika adlı eseri kabul edilmektedir. Anlatı teorisinin temelleri bu esere dayanmaktadır.

Aristoteles şiir sanatı üzerine odaklanmaktadır. Şiir sanatının başarılı olması için konunun (öykü) nasıl işlenmesi gerektiği hakkında söz etmektedir. Başlangıç da epos (epik şiir), tragedya, komedy, dithyrambos şiiri (doğaçlama şiir), aulos (flüt) ve kithara (telli çalgı) sanatlarının genel özelliği taklit (mimesis) olduğu söylemektedir. Fakat bu sanatlar birbirinden taklit etme biçiminden dolayı ayırım göstermektedir. Taklit ederken ya farklı nesnelere taklit edebilir ya farklı araç bakımından ya da farklı yöntem veya biçimle taklit eder. Kimi sanat ayrı ayrı kimi sanat birlikte kullandığı üç taklit aracı bulunmaktadır. Bu sanatlar genellikle taklidi tartım, dil ve ezgi vasıtasıyla gerçekleştirmektedir (Aristoteles, 2021, s. 19).

Bu araçları anlatılar da farklı farklı yönleriyle görülmektedir. Örneğin bir sinema filmin de bu araçlardan dikkat çeken dil ve ezgi aracı olduğu belirlenebilir. Anlatıyı aktarmakta yararlanan bu araçlar anlatının nasıl aktarıldığı konusunda bizi bilgi sahibi olmaya yönlendirmektedir.

Aristoteles sanatın taklit ile olduğunu ve bu taklidin iyi, kötü veya gerçeğe uygun olarak taklit edilmesi bakımından üç şekilde bir ayırım yapmaktadır. Ritm, dil ve ezgi bunlar taklit etmenin üç ayrı biçimleridir. Taklitler de kullanılan araçlardan taklidi yapılan nesnelere taklit bakımından tarzı farklı olabilir. Yani şunu belirtmektedir aslında aynı nesneyi aynı araçla fakat farklı bir tarzda taklidi olabilmektedir. Şiir sanatından hareketle sanatın ortaya çıkmasının iki doğal nedeni bulunmaktadır.

İnsanların küçüklükten beri taklit etmeye meyilli olması ve taklitten hoşlanmasıdır. Bu insanın karakteristik bir özelliğidir. Bir resme bakınca beğenebiliriz, akıl yürütebiliriz, neyi betimlediğini algılayabiliriz veya renkleri duygularımıza hitap edebilir tüm bunlar insanın taklide ne kadar meyilli olduğunu gösterebilir. Bu da gösterir ki taklide ne kadar meyil varsa ezgi ve tartıma da o derece meyil vardır yani şiir sanatı insanın bu yeteneklerinin gelişmesi ve doğaçlamalarla meydana gelir (Aristoteles, 2021, s. 19-25).

Yani sanatın hangi dalı olduğunun bir önemi olmaksızın taklit ile yaşama dahil olduğu anlaşılmaktadır. Şöyle düşüldüğünde insan taklitle yaşamına idameye başlamaktadır. Bebekliğinden itibaren önündeki rol model ne ise o şekilde biçimlenir, davranışlarını ve karakter gelişimi buna göre oluşmaktadır. Yaşamın ayrılmaz parçası sanat veya bir anlatılar da taklit yoluyla meydana gelmektedir. Biraz düşünmeye başlayınca doğanın taklidi yaşamın içinde bulunabilmektedir. Bir uçağa bakarak kuşları nasıl taklit ettiğini kanat sistemlerinde görülebilir. Yaşamın içinden birçok farklı örneklerle bu taklitleri ile rastlanabilmektedir. Aristoteles tam olarak bunu vurgulamaktadır. İnsan her zaman doğayı taklit eder fakat bu taklitlerin amaçları ve yöntemleri değişiklik gösterebilmektedir. Bu taklit sonucu sunulan kişi veya seyirci buna nasıl tepki verdiği de önemlidir. Taklit ederken duyulan eğilim ve hoşlanma duygusu aynı şekilde karşıya iletilebilecek midir? Aristoteles aslında bu soruya yanıt vermektedir. Tragedyayı açıklarken katharsis'in (arınma) öneminden bahsetmektedir.

Başlı ve sonu olan, belli bir zamana yayılan soylu bir eylemin taklidine tragedya denmektedir. Bu taklit yapılırken anlatı yoluyla değil eylem halinde olan insanlar tarafında yapılmakta ve bunun uyandırdığı his, acıma, korku veya heyecan oluşturması katharsis'i gerçekleştirmektedir. Tragedyanın amacı tam da bu ruhu temizlemek ve arındırmaktır. Tragedya eylemlerin taklidi olduğu için bu eylemleri gerçekleştiren karakter ve düşüncedir. Bu ikisi olunca öykü de gerekmektedir. Yani eylemin taklidi öyküdür. Bu özelliklere göre tragedyanın altı ögesi oluşmaktadır. Bunlar; öykü, karakterler, sözel dışavurum, düşünce, gösteri ve müziktir. Bu ögeler ikisi (dil ve müzik) taklit aracı, biri (gösteri) taklit tarzı, diğer üçü (öykü, karakter ve düşünce) ise nesnelere dir. Öykü içermeyen şeyler tragedya değildir. En önemli ikinci öge ise karakterlerdir. Sonuç olarak tragedya bir bütün oluşturan ve bir sona bağlanan belli uzunluğu olan eylemin taklididir. Öyküler iyi kurulmalıdır rastgele bir başlangıç ve

son olamamalıdır. Sözü edilen biçimlere uygun olduğunda ancak iyi bir tragedya denilebilir (Aristoteles, 2021, s. 29-34).

Tragedya ozanın görevi gerçek olan şeyleri değil de olabilir olanı dizelerle aktarmasıdır. Onu bir tarihçiden ayıran da bu gerçeği olduğu gibi aktarması gerekmektedir. Yani gerçeği eğip bükebilir, olabilir olanı anlatmaya çalışır (Aristoteles, 2021, s. 37).

Ayrıca her tragedyada düğüm ve çözüm bölümü de bulunmalıdır. Düğüm bölümünü olan olaylar sırasında mutluluktan felakete ya da tam tersi olarak algılanmaktadır. Çözüm ise sonuca bağlanmasıdır (Aristoteles, 2021, s. 57).

Sonuç olarak bu özelliklerden tragedyanın belli başlı özelliklerde olması gereken bir yapısı bulunduğu anlaşılmaktadır. Başta korku ve acı oluşturması gereken eylemlerden oluşması gerekmektedir. Belirli bir zamanı da olmalıdır. Bunlar önemli kraterler arasında yer almaktadır. Anlatı yapısında olay örgüsü, karakterler, dil, düşünce, gösteri ve müzik bu öğeler tragedyanın vazgeçilmez unsurlarıdır.

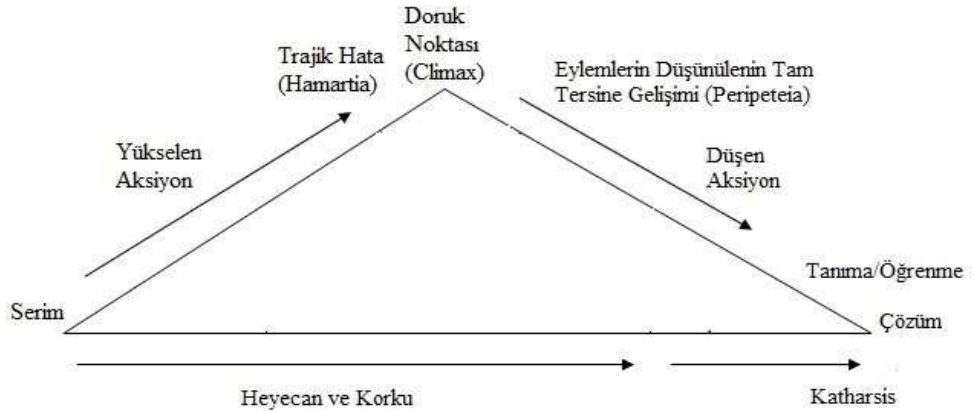
1.1.2. Anlatı Yapısında Olay Örgüsü

Bir öykü kurarken en başta oluşturulması gereken unsur olay örgüsüdür. Olay örgüsü bir anlatının gidişatı hakkındaki en önemli yapı taşıdır. Bir anlatı, neden-sonuç ilişkisi içerisinde olayları tanımlayarak zaman ve mekânla bağdaştırıldığında anlam kazanır. Seyirci çoğu kez açıkça sunulmayan olayları da algılayabilmektedir.

Bir anlatı içindeki açıkça sunulan ve izleyicinin algıladıkları olarak tüm bu olaylar dizisi öyküyü meydana getirmektedir. Olay örgüsünün doğrudan tanımı ise bütün öykü olaylarını içermektedir (Thompson, 2011). Kısaca olayların anlatımına olay örgüsüdür diyen E.M.Foster olay örgüsünün asıl üzerinde durduğu kısım olayların arasındaki neden-sonuç ilişkisi olduğuna dikkat çekmektedir. Öyküyü ise zaman sırasına göre olayların anlatımı diye tanımlar. Yani ‘kral öldü, arkasından kraliçe de öldü’ diye söyleyince öykü, ‘kraliçe öldü, nedeni anlaşıldı ki kralın ölümünün hüznü onu öldürdü’ şeklinde söyleyince olay örgüsünde zaman sırası bozulmamış fakat neden-sonuç yer aldığı için gelişme biçimi olay örgüsüdür (Foster, 2001). Öykü ve olay örgüsü ayırımına kısaca değinmek gerekirse Rus biçimciler ilk olarak bu ayırmadan bahsetmektedir. Fabula (öykü) ve sujet (olay örgüsü) olarak ayrı

tanımlar getirilmiştir. Fabula eserin malzemesi olarak görülür yani öyküsüdür. Sujet ise bu malzemeden hareketle eserin üretilmesini sağlar yani söylemini oluşturmaktadır (Derviřcemalođlu, 2014, s. 76-77). Öykü içinde yer alan olaylar öykünün sunum biçimi aracılıđıyla olay örgüsüne dönüşür. Bu sunumun sırası öykünün olađan mantıksal bir düzene uymak zorunlu değildir. Bir başka deyişle öykünün sadece belli işlevleri olan olayların altını çizmek, değersizleştirmek, yorumlamak, sonuçlandırmak, göstermek, anlatmak, sessiz kalmak veya karakterlerin belli başlı yönlerine odaklanmak olabilir (Chatman, 2008, s. 39).

Aristo olay örgüsünün içeriđinin can alıcı olması gerektiđini vurgular. Yani olaylar öyle bir düzen içinde olmalıdır ki seyirci veya okuyucu ürpermeli ve içini derin hisler kaplamalıdır. Ancak usta ve iyi bir ozan bunu yaratabilir. (Aristoteles, 2021, s. 47) Aristoteles'in ifadelerinden anlaşılmaktadır ki anlatının en önemli argümanın olay örgüsü oluşturmaktadır. Olay örgüsünün bu geleneksel yapısını da aşıđıdaki tablo göstermektedir. (Monami, 2022)



Şekil 1: Aristoteles'in İdeal Drama Yapısı (Monami, 2022)

Olay örgüsü yapısına dair nasıl bir yol izlemesi gerektiđine dair önemli bir haritadır. Olay örgüsünün neler içermesi gerektiđine de vurgu yapmaktadır.

Olay örgüsü her zaman kronolojik olmak zorunda da değildir. Normal bir düzen (abc), geriye dönüş (acb) olan bir anlatı veya ortadan başlayan (bc) bir olay örgüsü akışı olabilir (Chatman, 2008, s. 18).

Bazı durumlarda olay örgüsü geçmiş zamanda meydana gelen bir dizi olayı şimdiki zamanda gerçekleşen bir başka anlatıyla çerçevelemektedir. Çerçevelediđi

anlatılara açıklık getirmek, yargılamak ve eleştirmek için kullanılan çerçeve anlatılar aynı zamanda anlatıcının bir diğer anlatıcıyı tanıştırmak ve okuyucu veya izleyicinin olaylarla bağlantısını kolaylaştırması durumunda da kullanılabilir. Tasvir edilen bir olay örgüsü anlatsal olarak tutarlılığı olmalıdır. Doğallaştırma veya gerçekçilik yoluyla ‘eksiklik doldurma’ yaklaşımı en yaygın tutarlılık sağlama yollarından biridir. Bu yaklaşım okuyucuları veya izleyicileri anlatıdaki olayları ve varlıkları bir bütün haline getirerek anlatı içerisindeki boşlukları doldurmaya teşvik eder. Böylece anlatıda yersiz detayların girilmeyerek anlatı ekonomisi elde edilir (Yaren, 2013). Örnek olarak bir filmde elinde bir bavul ile yürüyen birisini gördüğümüzde araya bir uçak görüntüsü ardından vardığı şehirde havalimanından çıkan aynı kişiyi gördüğümüzde anlarız ki yolculuk yapmıştır. Bu aradaki uçağa bilet alması, inmesi ve binmesi, yolculuk hali gibi anlatıda ki gereksiz detaylar atlanmış ve seyircinin olayı anlamlandırması için verilen birkaç saniyelik görüntüler yeterli olur.

Olay örgüsü girişten sonra yükselen aksiyon, doruk noktası, düşen aksiyon ve nihai olarak sonuçlanması ile özetlemek gerekirse kurulan bir yapıdır. Olay örgüsünün tamamen kurgulanması için zaman, mekân ve karakterler gibi ek bileşenlere ihtiyaç vardır. Bunlar eksiksiz olduğunda ancak tamamlanmaktadır.

1.1.3. Anlatı Yapısında Zaman

Zaman kavramını tarif etmek zor bir iş olmasına karşın her şey zaman içinde gerçekleşmektedir. Anlatılarda tüm öykünün bir başı ve sonu olduğuna göre bu öykü belli bir zaman dilimi içerisinde geçmek zorundadır. Peki zaman kavramı anlatı yapısında nasıl ele alınır?

Zaman soyut bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Zaman kavramını yıllara, aylara, günlere, saatlere hatta saliselere bölerek takvimlerde ve saatler de somut halde takip edebilmektedir. Zaman bir işi ve oluşun içinde geçen, geçeceği veya geçtiği süre, vakit olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2022). Felsefi bir ifadeyle ise; şimdi, geçmiş ya da gelecek gibi belli zaman aralıklarının kendisinin parçaları olan sürekli bir bütünün parçaları başlangıç ve son, önce veya sonra gibi ilişki belirten terimlerle ifade edilen değişmez ve ayrılmaz bütün olarak tanımlanmaktadır (Cevizci, 1999, s. 943).

Bir anlatıda zaman fiillerle ifade edilmektedir. Anlatıda zaman kronolojik olarak bir düzen içinde olmalıdır ancak bu sıra bazı anlatımlar da sunum tarzına göre bozulabilmektedir. Zamanda görülen bu kopmalar, ileriye veya geriye dönüşler, zaman diliminin farklı biçimler de tekrarı, anlatıcının bakış açısı ele alınırsa çok daha iyi değerlendirilebilir. Bütün bunlar olay örgüsü ve zaman arasında ilişkiden kaynaklanabilmektedir.

Zaman aktarılan olaya göre daralıp genişleyerek anlatının içerisine konulabilir. Yani bir anlatı başından sonuna kadar iki dakikayı da sunabilir ya da koca bir dönemi bile kapsayabilir (Aktaş, 1991, s. 118-132).

Anlatıda zaman öznel ve nesnel(gerçek) açıdan iki formda değerlendirilebilir. Öznel zaman pasif deneyim yerine aktif deneyim sağlayan ve dolaysız, doğrudan yaşayan, geleceğe yönelik bir süreçle ilişkili, nesnel olarak ölçülemeyen, nicel olarak belirlenemeyen, yerine bağlı zaman zaman kısa veya uzun olarak görülen süre ya da zamandır. Nesnel (gerçek) zaman ise kendi içinde ölçülemeyen ancak nesnel hareketi ile ölçülebilen zamandır (Cevizci, 1999, s. 943).

Anlatıda öznel zaman karakterlerin kafalarının içindeki zamanın temsilidir. Yani öznel zaman anlatıda ki karakterin evreninde olan zamanı temsil etmektedir. Öznel zamanın dil ile temsili olmaz, ancak göstergebilimsel olarak bir fenomen sayılır. Öznel zaman bir manada basitleştirmedir, diğer bir bakış açısıyla gerçek zamanın komplike halidir. Öznel zaman anlatının zamansallığını karmaşık hale getirir. Geri dönüşler ve bellek çatışmaları bunun bir özelliğidir. Ayrıca karakterler hayalleri, arzuları vb. yollarla kurgusal ve zamansal sekanslar oluşturması mümkün olabilir. Anlatıda gerçek zaman ise anlatının geçtiği dönem veya anlatının ne kadar vakitte gerçekleştiğini belirlemektedir. Anlatı yapısına ilişkin karakterlerin yaşamının tamamını veya bir bölümünü kapsayabilir. Anlatıcı tarafından gerçek zaman tanıtılabilir veya açıklanabilir. Buradaki anlatı zamanı takvim zamanına karşılık gelmektedir (Gedik, 2020, s. 22-24).

Zaman gibi soyut ve akıp giden bir kavramı mekân olmadan tam anlamıyla ifade etmek mümkün değildir. Bu yüzden zaman, mekanla beraber bir evren yaratmaktadır. Bu evren içerisinde zaman ve mekân birbirlerine bağımlı olup değişen oranlarda yer alabilmektedir (Topçu, 2004, s. 50).

Anlatılar da zaman ister kronolojik ister tam tersine ya da karmaşık olarak işlenmiş olsun her şey belirli bir zaman içerisinde gelişip sonuçlanmaktadır. Belirli bir zaman içerisinde gerçekleşen olaylar zamanla birleşik olarak mekân da önemlidir. Aslında zaman ve mekân ayrılmaz bir bütün olarak karşımıza çıkmaktadır.

1.1.4. Anlatı Yapısında Mekân ve Uzay

Bir öyküyü izlerken veya okurken farkına varılmayan arka planda kaldığına inanılan öykünün mekânını önemsiz olarak görülebilir. Öykünün içeriği iyiyse mekânın bir öneminin olmadığı kanısına varılabilmektedir. Ancak öykü bir bütünü oluşturmaktadır bu bütünü oluşturan parçalardan biri de mekândır. Bu yüzden diğer unsurlar kadar mekânın da önemi yadsınamaz bir gerçektir.

Anlatı yapısında temsil edilen olayların veya durumların sunulduğu ve gösterildiği yerler mekân olarak tanımlanabilir. Anlatıda, anlatı mekânına veya aralarındaki ilişkilere değinmeden olay aktarma durumu olabilir ancak mekân anlatıda büyük bir rol oynayabilir, özel bir anlamı veya tematik bir işlev sunabilir (Prince, 1987, s. 88).

Bir edebi anlatıda mekân sabit bir yer veya ortamdan daha fazlası olabilmektedir. Manzaraların yanı sıra iklim koşullarını, şehirleri, bahçeleri ve odaları içerebilir. Aslında mekânsal olarak konumlandırılan nesnelere ya da mekân olarak algılanabilecek her şeyi içermektedir. Karakterlerle birlikte bir mekân da bir anlatının varlığına aittir (Jahn, 2021, s. 67).

Anlatı alanı terimi soyut ve geniş bir kavramdır. Bu terimi ilk kez 1976'da Stephan Heath tanımlamaktadır. Terim sadece anlatılar ve filmler için değil video oyunları ve gerçek hayat ortamlarını da kapsamaktadır. Anlatı alanı okuyucu veya seyircinin bakış açısından anlatı boyunca hareketin hakimiyeti olarak tanımlanmaktadır (Zona, 2014).

Sözlü anlatı mekânı karakterlerin nasıl algılandıkları veya anlatıcının aktardığı bilgiler yönünde okuyucunun hayalinde canlanan şey olarak tanımlanabilir. Ancak görsel anlatı mekânı, (sinema gibi) sözlü anlatıda betimlemeyle anlatılan mekân burada istenirse göstermeyi mümkün kılar (Chatman, 2008, s. 96-97).

Sonuç olarak mekân ya da uzay anlatının kendisine sağlanan anlatı alanını seyreden ve hareket edebilen pasif bir seyirci denilebilmektedir. Anlatının unsurları arasında arka planda kalsa da öykünün mekânı olay örgüsünün bir parçası veya boşlukları dolduran bir unsur olmaktadır. Karakterlerin ardından öyküyle okuyucu veya seyirci arasında daha çok bağ kurmayı sağlayabilecek bir unsur olabilmektedir.

1.1.5. Anlatı Yapısında Karakterler

Bir anlatının yolunu belirleyen ilk unsur olay örgüsü ise ikinci unsur karakterler olabilmektedir. Bu nedenle bir karakterin eylemi tüm olay akışına etki edebilmektedir. Karakterlerin anlatının olay öyküsüne uygunluğu da ayrı bir önem taşımaktadır. Karakterler öyküyle okuyucunun veya seyircinin arasında bir bağ oluşmasını sağlayan önemli unsurdan biri olmaktadır.

Anlatı yapısında olayların gelişimini sağlayan ve olaylara dahil olan kişilere karakter denilebilir. Roland Barthes gibi anlatıbilimciler ve Vladimir Propp gibi kimi biçimci ve yapısalcılar karakterleri olay örgüsünün bir unsuru olarak tanımlamaktadır (Yaren, 2013, s. 176).

Bir anlatıda karakterler öykü düzenine göre önemlilik sırası gösterebilmektedir. Birincil karakter olarak tanımlanan karakterler öykünün planını tanımlayan kahramanlardır yani ana karakterlerdir. İkincil karakter olarak tanımlananlar ise ana karakterlere yardımcı olan, bilgi veren, maddi ve manevi destek olan vb. gibi öykünün gidişatında neye ihtiyaç duyuluyorsa destek rolleri sağlayan karakterlerdir (Gedik, 2020, s. 26).

Karakter en dar anlamıyla anlatı alanındaki katılımcılar ve anlatı araçları ile sınırlıdır. Karakterler anlatılarda üç şekilde atıfta bulunularak tanıtılır. Özel isimler, kesin tasvirler ve şahıs zamirleri ile betimlenirler. Karakterlere farklı karakter kavramı ve teorisi sağlayan farklı perspektiflerden yaklaşılabilir. Burada üç ana unsur olan karakter şöyle ifade edilebilir. Edebi figür olarak karakter yani bir yazar tarafından herhangi bir maksatla inşa edilmiş bir sanatsal ürün olarak karakter, kurgusal alanda var olan, gerçek olmayan fakat iyi tanımlanmış bir birey olarak karakter ve olası bir dünyada birey ve okuyucunun zihninde metne dayalı yapı veya zihinsel imge olarak karakter şeklinde karşımıza çıkmaktadır (Herman, 2007, s. 66).

Karakterler bir filmin veya bir edebi eserin temasına önemli ölçüde katkı sağlayan bireylerdir. Karakterlerin anlatı yapısındaki yeri oldukça önemlidir ki bir hikâye karakter gelişimi ile bir sonuca ancak bağlanabilmektedir. Aslında izleyiciyi ya da seyirciyi hikâyenin içine çeken karakterin duygusal veya fiziksel yolcuğu etkili olmaktadır.

1.1.6. Anlatı Yapısı ve Seyirci

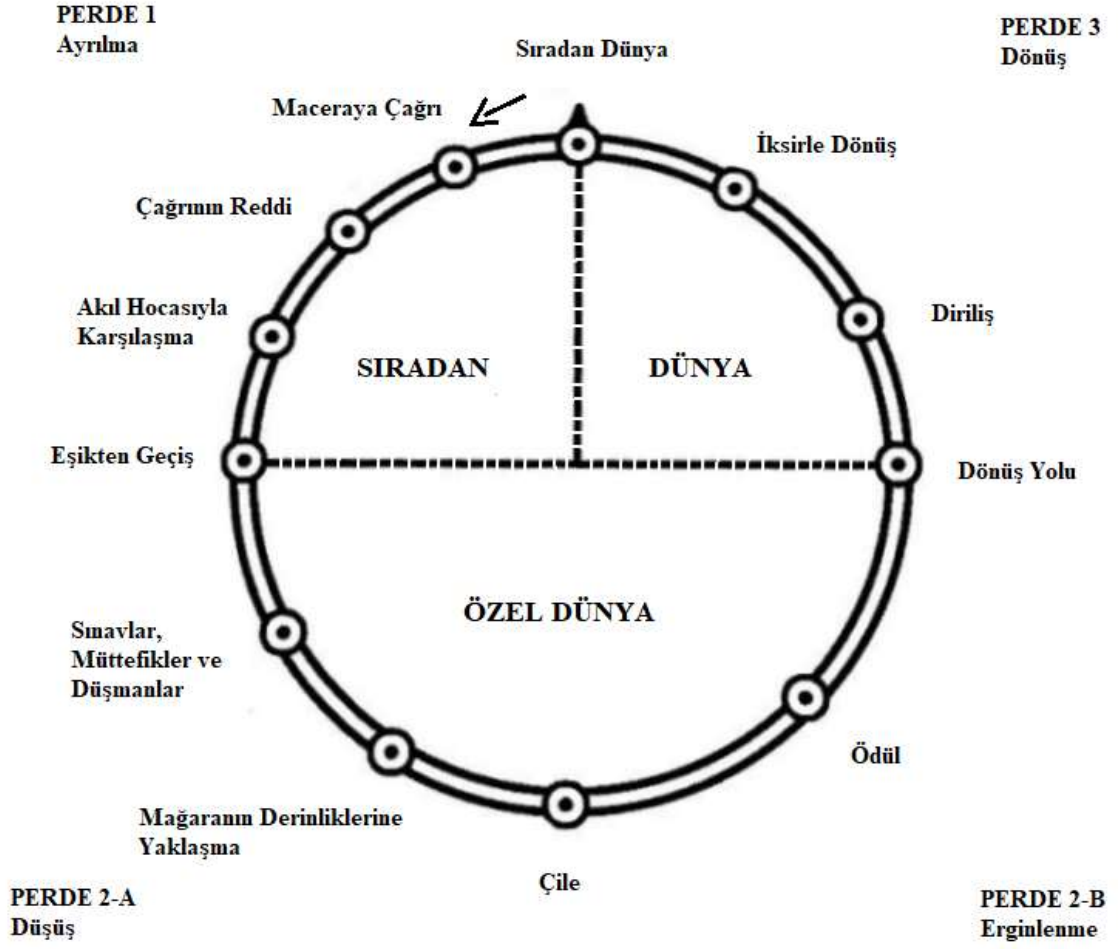
Anlatı da buraya kadar değinilen her şey anlatının içeriğiyle ilgili olan unsurlardır. Anlatı yapısında içerik unsurları ne kadar önemliyse aktarılan kişi veya kişiler de o kadar önemli bir unsur olmaktadır. Seyirci ya da okuyucu anlatının en son durağı, iletişimin aktarılan son kısmı olmaktadır. Bu yüzden seyirci anlatılar için önemli bir etkidir.

Bütün anlatılar sözlü, yazılı veya görsel olsun hepsi içerik (öykü) ve bir söylem (ifade) içermektedir. İfade yani söylem anlatıların ortak bir kümesidir. Söylem dile getirme şeklinin en temel ögesidir. Her sanat dalının farklı söylemlerle kendini dile getirme biçiminin özü olduğu söylenebilir. Ortadan bir anlatı var ise anlatıcı da varlığı sorgulanmaz bir gerçektir. (Chatman, 2008, s. 137)

Sonuç olarak; eğer ortada bir anlatıcı ve bir anlatı var ise bu üçgenin diğer ayağı da seyirci veya okuyucu olmaktadır. Anlatıcının iletişim duygusundan kaynaklanan bu anlatı kendisiyle beraber seyirci veya okuyucunu da kendisiyle beraber oluşmaktadır.

1.2. Anlatı Yapısında Mitolojik Öğeler

Anlatı yapısı içerisinde kullanılan bazı öğeler anlatıya farklı bir boyut kazandırabilmektedir. Anlatı yapısı içerisinde bulunan mitolojik öğeler anlatının mitolojik yapısını oluşturabilmektedir. Aşağıdaki tablo ile anlatı yapısında mitolojik yapımı nasıl yer aldığı anlaşılmaktadır.



Şekil 2: Kahramanın Yolculuğu Kalıbı ((Voytilla, 2020, s. 20)

- **Sıradan Dünya:** Kahramanın tanınması ve özdeşleşme yapılmasına imkân verilen bu ilk aşamada izleyici, kahramanla bu sıradan dünyada tanışır. Kahramanın dürtüleri ve sorunları bu aşamada verilebilir. Özel dünyaya geçmeden önceki yaşamının sunulması kahramanla daha çok bağ kurmayı sağlar.

- **Maceraya Çağrı:** Kahramanın sıradan dünyasının ahengini bozup öykünün akışını başlatan maceraya davet edilir. Bu çağrı genellikle haberci arketipiyle birçok biçimde iletilebilir. Yani yüzleşmesi gereken bir problem veya bir arayışla karşılaşır.

- **Çağrının Reddi:** Kahraman bu çağrı karşısında korkusunu gösterir. Bu aşama kahramanın bu yolculuğunun risklerini seyirciye aktaran önemli kısımdır.

Tereddütlü davranır ya da çağrıyla reddedebilir. Fakat en nihayetinde çağrıyla kabul etmekten başka şansı kalmaması gerekir.

- **Akıl Hocasıyla Karşılaşma:** Kahraman özel dünyaya birdenbire girmek istemeyebilir bu yüzden kendisine yol göstermek ve bilgilendirmek üzere arayışa girer. Kendisine akıl, özgüven, nasihat veya sihirli hediyeler verilmek için akıl hocasıyla karşılaşır. Kahraman şüphesinden ve korkusundan arınsın diye yüreklendirilir. Akıl hocası her zaman bir kişi olarak karşımıza çıkmaz bir harita, simge, yazı, duygu vb. gibi herhangi bir şey olabilir.

- **Eşikten Geçiş:** Kahraman sonunda görevleri kabul edip özel dünyaya girmek için eşikten geçer. Bu geçiş için hikâyeyi ileri götürecektir, kahramanı doğrudan etkileyecek ve eyleme geçmeye ikna edecek bir olay başlatabilir.

- **Sınavlar, Müttefikler ve Düşmanlar:** Kahraman, sınavlar yoluyla müttefikleri ve düşmanları ile karşılaşarak özel dünyayı keşfeder ve kurallarını öğrenir. Özel dünyaya geçilen bu ilk aşamada (erginlenme) kahramanın bu yolculukta başarılı olup olmayacağı ve kararlılığı sorgulanır.

- **Mağaranın Derinliklerine Yaklaşma:** Kahraman onu bekleyen tehlikeler ve en büyük korkularıyla yüzleşmeden önce son planlarını yapar, keşfe çıkar ve hazırlıklar yapar. Artık kendine güvenen kahraman mağaranın derinliklerine doğru ilerler.

- **Çile:** Kahraman bu aşamada çileye, en büyük korkularına veya ölüme esas krizlere göğüs gerer. Kahraman bu aşamada başarısızlığın sınırına yaklaşır. Seyirci, kahramanın hayatta kalma mücadelesini heyecanla izler. Kahraman bir müttefikinin ya da akıl hocasının ölümüne şahit olabilir veya kendisi doğrudan ölümü tadabilir.

- **Ödül:** Kahraman artık kurtulmuş ve çileden sonra korkularıyla yüzleşmesi ve onları aşması sonucu ödülünü almaya hak kazanmıştır. Kahramanın ödülü birçok farklı biçime bürünebilir (bir iksir, sihirli bir kılıç veya obje, hazine, daha fazla bilgelik, sevgiliyle barışma vb.)

- **Dönüş Yolu:** Kahraman dönüş yoluna girer ve yolculuğu bitirmeye niyetlenir. Bu aşamadan kahraman eşikten dönüşte olduğu gibi dönüş yoluna itecek başka bir olay gereklidir. Kahramanın içsel yaşadığı bir duygu durumu da olabilir. Dönüş yolunu başlatan olay aynı zamanda hikâyenin yönünü değiştirebilir.

- **Diriliş:** Kahraman, diriliş ile en büyük korkusu veya ölümle karşılaşp yüzleşmiştir. Bu özel dünyada karşılaştığı diyardan çıkması yani arınması ve temizlenmesini temsil eder. Kahramanın geçtiği yolculukla uğradığı değişim ve arınmanın temsilidir.

- **İksirle Dönüş:** Kahraman artık yolculuğu sona erdirir. Kahramanın yolculuğunun nihai ödülü iksirle dönüştür. Kahraman arındırılmış ve diriltilmiş olarak sıradan dünyaya fayda sağlamak ve iyileştirmek amacıyla iksirle dönüş yapar. (Voytilla, 2020, s. 22-28)

Bununla birlikte karakterlerin oynadıkları roller olarak arketipler de yer almaktadır. Bu yukarıdaki tabloya ek olarak filmlerin yapısı içerisinde belirli roller bulunmaktadır. Bunlara arketip denmektedir.

Arketip:

- Arketipler, filmlerdeki karakterlerin hikâye içerisindeki işlevlerini ve görevlerini tanımlamaktadır. Arketipler karakterlerin taktığı maske olarak görülebilmektedir. Bir karakter baştan sona aynı arketiple de rol alabilir, bu arketip değişim de gösterebilir. Yani akıl hocası olarak karşımıza çıkan bir karakter maske değişerek kahraman maskesine bürünebilir. En çok karşılaşılan arketipler aşağıda verilmektedir.

- **Kahraman:** Birincil amacı sıradan dünyadan ayrılıp kendi çıkacağı yolculuk için fedakârlık yapması gereken hikâyenin ana karakteridir. Kahramanın seyirci ile bağ kurması için evrensel ihtiyaçlar olan aşkı bulma, adalet arama, bir yanlış düzeltme, başarılı olma gibi konular üzerinde ilerlemelidir. Bu yönelimler kahramanın içsel ve dışsal sorunlarıyla ilgili olmalıdır. Kahraman her zaman iyilik timsali olmayabilir. Sisteme karşı olan ve kendi kurallarına göre hayatta kalan antikahramanlar, yalnız kahramanlar ve kanun kaçakları gibi örnekler de vardır.

- **Akıl Hocası:** Ana arketipler biri olan akıl hocası, rehberlik etme amacıyla kahramana yol gösterir, korku ve endişesine karşı motivasyon verir. Akıl hocası arketipi her zaman bir karakter değil, bir nesne, fikir veya içgüdüsel bir duygu da olabilmektedir.

- **Eşik Muhafızı:** Kahramanı sınamak için ve özel dünyanın sırlarını korumak için bulunur. Eşik muhafızı bir karakter olabilir ancak kapı, gizli geçit, anahtar, kasa, hayvan ya da doğal afet gibi herhangi bir şey de olabilmektedir.

- **Haberci:** Haberci, kahramana meydan okumak ve onu yaklaşan deęişime karşı uyarmak için bulunmaktadır. İçsel (rüya, his) ya da dışsal (savaş, doğa olayı vb.) bir olay haberci olarak da karşımıza çıkabilmektedir. Haberci arketipi olayları başlatmak için gereklidir.

- **Şekil Deęiştiren:** Bu arketip bir karakterin sadakatini ve niyetini gizlemesiyle kahramanı yanıltmaya ya da zihnine şüphe düşürüp sorgulamaya yöneltilir.

- **Gölge:** Gölge maskesi genelde kötüler ve kahramanın düşmanları tarafından takılır. Gölge en karanlık arzuları, bilinmeyen kaynakları ve reddedilen nitelikleri kapsayabileceęi gibi, en büyük korku ve fobileri de temsil edebilmektedir. Gölge her zaman kötü olmayabilir, baskılanmış ya da reddedilmiş olumlu özellikleri de simgeleyebilir.

- **Üç Kağıtçı:** Üç kağıtçı maskesi laf ebelikleri ve fiziksel olarak soytarılık yaparak olağan düzenin bozulmasına yol açıp sıradan dünyanın adeta bir kaosa dönüştürülmesinden zevk almaktadır. Üç kağıtçılar, karaktere durumların saçmalığını fark ettirmek ve deęişim getirebilmek için kahkahayı kullanırlar (Voytilla, 2020, s. 29-33).

Anlatı yapısına ilişkin özelliklerin içerisinde film türlerinin de önemi büyüktür. Film türleri anlatı yapısına etki eden unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu nedenle filmlerin tür özelliklerinden de bahsetmek gerekmektedir.

Filmlerin Tür Özellikleri

Film türlerine ilişkin bazı belirgin tür özellikleri bulunmaktadır. Bir hikâye oluştururken veya incelerken bu özellikler göz önüne alınmalı ya da bu özellikler ışığında türe yaklaşılmalıdır. Stutart Voytilla da bu özelliklerden kitabında kısaca bahsetmektedir.

- **Fantastik ve Bilim Kurgu Filmlerin Özellikleri:** Bilim kurgu ve fantastik filmler seyirciyi hayal gücünün sınırlarını aşan uzak diyarlara götürebilir. Bilim kurgu ve fantastik hikayeler bizlerin yeni mitolojileridir. Toplumsal konuları incelemek için bir ayna tutar. Bu yolculuklar kötülüklerin devam etmesi halinde toplumun fobilerini temsil edebilir. Ayrıca bir umudu temsil de ederek ütopyacı bir dünya da sunabilir. Fantastik ve bilim kurgu türü diğer tüm türlerle kolaylıkla harmanlanabilse de kendine ait bir hikâye anlatım şekli de şu şekilde sıralanabilir.

- Fantastik bir dünyaya sıradan bir kahraman girmesiyle oluşan hikayeler bulunabilir.

- Kahramanın sıradan dünyasına fantastik bir varlık girebilir ve bu varlık kahramanın dünyasında kalabilir ya da dönüş yolunu arar.

- Kahraman için sıradan olmuş olan fantastik bir dünyada o dünyanın bilimini ve mitolojisinin farkındalığıyla bir problemi çözmelidir veya onu daha büyük bir amaca ulaştıracak bir arayışa çıkar (Voytilla, 2020, s. 330-332).

- **Romantik Filmlerin Özellikleri:** Romantik film türünün özelliklerine değinecek olursak aşk tutkusu belirgin olarak tüm filmlere etki eden bir duygudur ancak kendi başına da bir tür olabilecek kadar da güçlüdür. Romantik filmler aşk tutkusundan beslenmektedir. Romantik filmlerin kökeni yasak aşk kavramına dayanmaktadır. Yasak aşk her zaman risk taşır ve büyük zorlu engelleri aşması gerekmektedir. Bu uğurda mücadele edilirken ahlaki değerlere ters düşülse de seyirci bu aşkın tamamına ermesini umarak özdeşleşme kurmaktadır. Romantik filmler en temel olarak üç hikâye kalıbıyla karşımıza çıkmaktadır.

- İki insan birbirini sevebilir ve ikisi de bunun farkında değildir. Bu tür yolculukta aşk bir amaç değil yolun sonunda ki ödüldür.
- İki kişi birbirine aşıktır fakat biri bunun farkında değildir. Yolculuğun sonunda aşkı geç gören kahraman görülür.
- İki kişi birbirlerine karşı aşklarının farkındadır ancak büyük engeller ve aşılması gereken zorluklarla karşılaşmaktadır. (Voytilla, 2020, s. 238-240).

- **Korku Filmlerinin Özellikleri:** Korku türünün beslendiği kaynak insanın korkularıdır. En etkili filmlerin beslendiği temel kaynaklar insanın en ilkel korkuları olan bilinmezlik, güçsüzlük, insanlıktan çıkma, yabancılaşma, sakat kalma ve ölüm gibi konular en başta gelir. Korku filmlerinin amacı seyirciyi rahatsız etmektir. Yaratılan korku ne kadar güçlüyse o kadar etkili bir film olur demektir. Bu tür filmlerde seyirci kahramanla özdeşleşmek istemez. Kahraman da özel dünyaya girme konusunda istekli değildir. Korkunun kökeninde öngörülemelik ve güçsüzlük yatar. Korku hikayeleri genellikle üç kategoride sınıflandırılmaktadır.

- İnsanların onları ziyaret eden dış canavarlarla mücadele etmesini konu alan hikayeler.

- İnsan iyi niyetle bir yola çıkmıştır ve sonuç olarak bir canavar yaratır. Bu canavar kontrolden çıkar ve yok edilmelidir. Bu kategoriye felaketle sonuçlanan deneyler ve icatlar da dahil edilebilir.

- Son olarak canavar insandır. İnsanın kötü ve karanlık tarafını ele alan hikayelerdir. İnsanın doğasının dehşet verici ve karanlık tarafıyla yüzleşilir (Voytilla, 2020, s. 104-106).

- **Aksiyon/Macera Filmlerinin Özellikleri:** Aksiyon ve macera filmleri seyirciye koltuğundan kalkmadan yeni maceralara atılma hevesini tatmin etmektedir. Özverili kahraman yüce davasını gerçekleştirmek üzere fedakarlıklarda bulunur. İyi ve kötünün çatışmasını hikâyenin temelini oluşturur. Aksiyon ve macera tek bir tür olarak incelense de bazen ikisinin dünyası farklı olabilir.

- Macera filmlerinin temelleri şöyle sıralanabilir.
- Hikâye egzotik alanlarda, tarihi dönemlerde geçmektedir.
- Maceranın kahramanı, sıradan dünyasına fayda sağlamak üzere arayışı kabul eder.
- Maceranın kahramanı yolculuk için gerekli özel güçlere sahiptir. Eğer ilk defa yolculuğa çıkacaksa özel güçler yolculuk sırasında keşfedebilir.
- Dünyayı etkileyen genel bir çatışma kahramanın arayışı ile ilişkili olur ancak onun gölgesindedir.
- Kahraman ulaştığı iksir ile önünde bulunan yolculuğu nihayete kavuşturur. Ayrıca dünyayı etkileyen çatışmaya da çözüm sağlayabilir.
- Aksiyon filmlerinin temel özellikleri ise şu şekilde sıralanabilir.
- Hikayeler günümüzde veya sıradan dünyaya yakın yerlerde geçer.
- Aksiyonun kahramanı kaçması gereken bir durum içerisine düşürülür.
- Aksiyonun kahramanı yolculuğu daha çok kişisel farkındalık sağlar tüm dünyaya etki edecek sonuçlar doğurmaz.

- Her zaman aksiyonun kahramanın özel güçleri bulunmaz. Sıradan yaşam koşulları ve imkanlarıyla yolculuğa atılır.
- Aksiyon ve macerada kahraman iki tür yolculuk yapabilir.
- Daha yüce olan bir davanın yolculuğu hikâyeyi oluşturur.
- Kişisel gelişim yolculuğu yüce bir dava yolculuğu sırasında ortaya çıkabilen bir alt hikâyeye ile de olabilir (Voytilla, 2020, s. 36-39).

• **Savaş Filmlerinin Özellikler:** Savaş filmleri seyirciyi ölümlü yüzleştirip bizlere ölümlü olduğumuzu hatırlatır. Savaş yolculuğunda kahraman eylemde bulunurken duygu ve ahlak arasında çelişkiler çok fazla görülmektedir. Savaş hikayeleri genellikle kişisel tecrübelerden beslenmektedir. Savaş ortamı masumiyetin kaybedildiği bir meydandır. Savaşın özü insanlıktan çıkmaktır. Savaşlarda insanlarla değil de ‘biz’ ve ‘onlar’ kavramlarına dönüşüm ortaya çıkar. Kahraman orduya veya savaş alanına girdiğinde sıradan dünyasından çıkar ve üniformasını giydiği o yere ait olur. Savaş filmlerinin temeli insandışılaştırma üzerine yoğunlaşılır (Voytilla, 2020, s. 171-176).

Anlatı kavramı açıklanırken, bir disiplin haline gelmeden önce de yaşamımızda bir yeri olduğuna değinilmektedir. Yani bir anlamda anlatı günlük yaşamda birçok farklı şekilde ve birçok alanda kullanılmaktadır. Anlatı kavramı nasıl günlük yaşamımızın merkezinden çıkıp bir bilim ya da disiplin olarak gelişim gösterdiyse bu gelişimi aynı şekilde günlük hayattan çıkıp kendine disiplinler arasında bir yer edinen başka bir kavram karşımıza çıkmaktadır. Anlatıdan çok uzak olmayan bu kavram ‘mit’ kavramıdır. Mit denildiğinde aklımıza efsaneler, olağanüstü olaylar veya kişiler gelse de mitin çıkış noktası hikâyeye anlatma ya da bir öykü aktarma yolu olarak bilinmektedir.

İKİNCİ BÖLÜM

2. MİT, MİTOLOJİ ve SİNEMA

İlkel çağlardaki ateş başında toplanıp hikâye anlatıcısını dinleme ritüeli yerini beyaz perdeye bırakmıştır. Bu sayede sinema günümüzde hikâye anlatıcılığı görevinin baş sorumlusu olmuştur. Ateş başında oturulup mitolojik hikayeler, halk hikayeleri, masallar dinleyen ilkel toplumlardan farksız olarak karanlık sinema salonunda ve beyaz perde karşısında perdeye yansıyan ışığın etrafında bu ritüeli devam ettirilmektedir. Film yönetmenleri veya senaristleri de günümüzde mitlerin yaratıcısı ve hikâye anlatıcıları olarak karşımıza çıkmaktadır.

Filmler bizleri güldürür, eğlendirir, ağlatır, meraklandırır, düşündürür, davranış biçimlerimizi, giyim tarzımızı ve konuşma biçimimizi değiştirir. Hatta bazen hayat felsefemize ışık tutar ve duygularımıza ilham olabilmektedir. Bu nedenlerle filmler sadece film olmaktan çıkar hayatımızı etkileyen yapıtlar olmaktadır. Eskisi gibi etkili olmayan mitolojik hikayeler, kahramanlar ve mitsel imgeler günümüzde sinema filmlerinin yapısında kendini bulabilmektedir.

2.1 Mit(mitos) ve Mitoloji Kavramları

Anlam arayışı insan varoluşundan beri süregelen bir süreçtir. İnsan doğası gereği dünyaya, evrene ve varoluş amacına anlam yüklemek için nedenler aramaktadır. Varoluş amacı arayan insan, ilk insandan beri değişmeyen tek şey olmaktadır. İnsan evrenin her köşesinde kendinden bir parça ve varlığına bir anlam bulmaya çalışmaktadır. Her toplum ve her millet bu arayış sürecinde kendine özgü kültür, dünya görüşü ve değerler oluşturmuşlardır. Yazılı tarihten önce sözlü kültür ile nesilden nesle aktarılan öyküler, efsaneler her toplumun geleceğe miras bıraktığı kültürel değerler halini almıştır.

Bu manada mit; dünyayı algılama biçimi, şekillendirme ve sembolize etmektir yani mitler hayatın ve olayların genelleştirilmiş bir bütünü olarak karşımıza çıkar

(Bayat, 2019, s. 11). Eski Yunan dilinden gelen mythos yani mitos kelimesi söz, öykü anlamına gelmektedir. Bunu baz alarak Azra Erhat mitosun güvenilir olmadığı söylemektedir. Bu yüzden insanların gördüklerini, duyduklarını çarpıtıp üzerine yalanlar ekleyerek süsleyerek aktardıklarını söylemektedir (Erhat, 1996).

Efsanelere dayanan mit, mitos kavramı simgesel bir anlatı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu öyküler efsane veya destan özelliği taşıdığı için inanç öğeleri de içeren olağanüstü olay ve durumlarla karşılaşan insanüstü varlıklara ilişkin öyküleri konu almaktadır. Mitoslar tüm insan topluluklarında, tarihin her çağında görülmüştür. Bu yüzden toplumsal yaşamın ve insanın doğal bir sonucu olarak görülen mitoslarda psikolojik, sosyolojik, kültürel, dinsel ve tarihsel boyutları da içeriğinde barındırmaktadır (Tecimer, 2005, s. 13-14). Efsanelere dayandığı bilinen mitler birçok kültürde geçmişten günümüze izler bırakmaktadır. Her toplumun yaşadığı yerden çıkan mitlerle şekillenmiş düzenine, yaşam biçimine veya düşünce biçimine yön vermemesi elden değildir. Mitleri yaşadığı toplumdan ayrı düşünmek mümkün değildir. Her mitin özgün bir hikayesi bununla beraber de toplumsal ve siyasi olayları, adetleri, yasaları ve ritüelleri bulunmaktadır. Rastgele yazılmış edebi eser niteliği olan dramatik veya lirik anlatımlar değildir (Dumezil, 2012, s. 36). Mitlerin evrensel temaları olsa da mitler her zaman belirli kültürlerle ve zamanlara özgüdür ve belirli bir topraktaki insanlara işaret eder (Ellwood, 1999, s. 172).

Bir söz bir öykü ile başlayan mitler sözlü kültürle başlayıp günümüze dek aktarılarak özünde birçok kültürün izlerini taşımaktadır. Bu mitsel anlatımlar, miti aktaran toplumların kültürel öz değerlerine bağlıdır. Bundan dolayı mitos bir toplumun ayırt edici özelliklerini ve dünya görüşünü ortaya koymaktadır (Tecimer, 2005, s. 14).

Mitler, doğaüstü varlıkların öykülerini ele almaktadır. Bu öyküler gerçek ve kutsal kabul edilmektedir. Bu nedenle gerçekler ile alakalı doğaüstü varlıklar tarafından üretilmiştir. Mitler sadece yaratılış ile ilgili öyküler sunmamaktadır. Mitler bir şeylerin nasıl gerçekleştiğini, bir davranışı veya çalışma biçimlerinin nasıl yaratıldığını anlatmaktadır. Mitler bu nedenle insana ait her eylemin anlamlı bir benzer türünü oluşturmaktadır. Böylece mitlerle beraber nesnelerin kökenini bilen insan nesnelere nasıl kullanıp yön vereceğine karar verebilmektedir. Mitlerin soyut bir anlatım değil de yaşayan bir bilgi kaynağı olduğu görülmektedir. Mitler arkaik insana, insanın varoluş süreci ile en eski öyküleri anlatmaktadır. İnsan varoluşuyla kozmos

içindeki biçimiyle alakalı her şey insanı da doğrudan ilgilendirmektedir. Nasıl modern insan tarih tarafından kendinin var olduğu kanısındaysa arkaik toplumlarda da insanlar mitsel olaylar sonucunda varolduğunu düşünmektedir. Özetle, mitler Dünya'nın hayatın ve insanın doğüstü bir kökeni ve tarihi olduğunu söyler ve bu kökene dair öyküleri anlatır. Bu öykülerin değerli ve önemli örnek olduğunu gösterir (Eliade, 2001, s. 21-29).

Fuzuli Bayat Mitolojiye Giriş kitabında mitleri iki gruba ayırmaktadır.

- Genel Kategoriler
- Özel Kategoriler

2.1.1 Genel Kategoriler

Bu kategorideki mit türleri her kültürde ve toplumda benzer nitelikler taşıyan mitlerdir. Bu mitler dört ana başlık altında incelenmektedir.

- **Kozmogonik mitler:** Evrenin ve dünyanın yaratılışı ile ilgili olan mitlerdir.

- **İlk insanın yaratılması mitleri:** Evrenin yaratılmasından sonra birbiri ardına yer, gök, ormanlar, dağlar, bitkiler ve hayvanlar en nihayetinde de insan yaratılmıştır. Bu mitler ilk insanın yaratılmasını Tanrı ve demiurg (kutsal özelliklere sahip kültürel nesne ve fenomenlerin ilk kurucusu) ile ilişkilendirir. İlk insanın yaratılışı miti, kozmogoni mitlerinin doğadan topluma geçişini sembolize eder ve kozmogoni dilinden toplum diline geçişini sağlar.

- **Türeyiş mitleri:** İnsan toplumu, kabileler, boylar, soylar ve kabilelerin ortaya çıkması ilk insanın yaratılışı ile genişledi. Her kabilenin kendi kurucu ataları vardır. Kabile veya boyların adı o atadan gelir. Türeyiş mitleri, sosyal gruplardaki farklılıkları kozmik mitolojiyi kabile soyundan gelenlerin diline çevirme biçiminde açıklar ve ataların ve onların kabilelerinin ortaya çıkışını anlatır. Bazı halkların mitolojisinde çok zengin olmasına rağmen bazı halklarda pek gelişmemiştir.

- **Takvim mitleri:** Evren mitinin belki de ilk dönüşümü olan takvim miti, evrenin doğuşuyla kodlanmış zamanın temsilidir. Zamanın ölçümü, ilk zaman ve bunların sembolik dilde ortaya çıkış öykülerini veya kaya üstü tasvirler takvim mitlerini yaratır.

2.1.2 Özel Kategoriler

Bu kategorideki mit türleri her kültürde bulunmayan veya tek bir kültürde bulunup farklı kültürlerden mevcut olmayan mitolojik kategoridir. Tarihi kültür, coğrafi şartlar, gibi çeşitli özellikler özel kategori oluşumunu etkilemiştir. Başlıca beş ana başlık altında incelenmektedir.

- **Tanrılar hakkında mitler(teogoni):** Mitoloji çağından hızla kaybolan ve tarihsel döneme dahil olan halklarda görülür, ilkel yaşam koşullarındaki kabilelerde görülmez. Aslında Tanrı mitleri, kozmogoni miti ile ilgilidir. Tanrıların evreni yaratmadaki rolünü öne çıkarırken, tanrıların şu veya bu işlevle sınırları olan tanrıların Türk mitolojisinde ki gibi daha yüksek bir ruhların olarak ortaya çıkışının nedenlerini açıklar. Tanrılarla ilgili klasik mitoloji biçimi Yunan mitolojisinde görülür.

- **Köken mitleri(etioolojik):** Mitoloji insanların akıllarında oluşan sorulara yanıt bulması düzeyinde yarılmışlardır. Mitler alegorik olarak soyut ve somut kavramları açıklamayı amaçlar. Bu mitler de kökenleri tanımlayıcı türlerdir.

- **Dünyanın sonu mitleri(eskatolojik):** Mitlerin dünyanın sonunu ortaya koyduğuna dair tarihsel bilincin ve dini inancın güçlenmesiyle, dünyanın sonu ve kıyamet anlayışı artmaya başladı. Özellikle tektanrıcılığın baskısı, kıyamet, hazırlığın sona ermesinin sebepleri, ilk belirtiler vs. hakkında birçok hikâye anlatılmaktaydı ve bunlarda eskatolojik mitlerin oluşmasını sağladı. Dünyanın sonu mitleri geleceğin kehanetleri olduğundan, kozmik bilginin sembolik biçiminde bir özellik oluştururlar.

- **Totem mitleri:** Kabilelerin ve boyların, hayvanlar, bitkiler veya cansız bir nesnelere ile bağlantılı olduğu, atalar ve tanrılar arasındaki ilişkinin fenomende birleştiği, yani ataların da kabilenin tanrıları olduğu totem mitleri denir. Totem görüşü, en çok ilkel hayatlar yaşayan ve geçimini toplayıcılık ve avcılıkla kazanan topluluklarda yaygındır. En önemli özelliklerinden biri kan ya da kemik bağı değil, totem bağıdır. Afrika ve Avustralya yerlilerinin hikayeleri totem mitlerine örnektir.

- **Kahramanlık mitleri:** Kahraman mitleri belirli haklarda geniş bir alana yayılmıştır. Türk mitolojisinde kahramanlar zamanla destanlara dönüşmüş ve eski destan kahramanları olarak tasvir edilmektedir. Büyük bir misyonu karşılamak için kahraman olmak isteyen bu kişiler toplumun beklentilerini karşılayarak bireysel karakterlerden uzak durur. Yunan mitolojisinde görülen Yunan kahramanları tanrılar

gibi kişisel özelliklere sahip olmakla birlikte insanlar gibi olumlu ve olumsuz yanları görülmektedir. Bu nedenle kahramanlık mitinin tam tersidir. Ancak Türk kahramanları idealize edilmiş bir tip olarak görülmektedir (Bayat, 2019, s. 15-17).

Mitler bu şekilde sınıflandırılarak kültürler ve toplumlar arası benzerlik veya farklıları anlaşılır kılmaktadır. Her toplumun gelişim sürecine göre anlatılan ve şekillenen mitler bu kategorileri oluşturmaya yardımcı olmaktadır. Bu mit türleri de bizlere toplumların yaşayış biçimleri, inanç sistemleri, ritüelleri, dünyayı algılama ve anlamlandırma şekilleri hakkında önemli detaylarla bilgiler sunmaktadır. Bu mitler sayesinde geçmişten haberler alarak yaşayan kültürlerde izleri bulunmaktadır. Bu izleri inceleyen, araştıran ve yorumlayan bilim dalının oluşmasıyla mitoloji ortaya çıkmıştır. Sözlü kültüre dayanan ilkel efsaneleri günümüze aktaran mitoloji bilimidir. Efsane bilimi olarak da anılmaktadır.

Mitosların tümü mitolojiyi oluşturmaktadır. Mitosların konuları her ne olursa olsun içeriğinde temsil ettiği ilke önemli olandır. Yani mitoloji temsil edilen kozmolojik ilkeler ve bazı özel erdemler üzerine kurulmuştur. Bu öyküler ülkeden ülkeye, kültürden kültüre değişim göstermesi sonucu değiştirmemektedir. Mitoslar evrensel gerçekleri ve soyut kavramları daha anlaşılır hale getirerek sunmaktadır (Tecimer, 2005, s. 23-24).

Aynı zamanda mit bir iletişim sistemi ve konuşma türü olarak da görülmektedir. Mit bir mesajdır bu nedenle nesne, kavram ya da fikir olamayacağını ancak anlamlandırma biçimi olacağını algılamamızı sağlar. Bu nedenle de mitoloji yalnızca tarihsel temele sahip olabilir çünkü mitler, tarihin seçtiği bir konuşma türüdür (Barthes, 1991, s. 107).

Tarih boyunca efsane ve mit fikri toplumların bellek ve ruhsal farkındalığında dikkate değer bir yere sahiptir. Bu hikayeler, kahramanlar, savaş ve zamana meydan okuyan aşklar dünya sahnesinde pek çok kişiyi büyülemiştir. Mitler genişleyen ekonomilerde ve soykırım dehşetlerinin beraberinde çağdaş bilinç içinde yerini almaktadır (Ellwood, 1999, s. 1).

Mitoslar sözlü kültürün ürünleri olarak tarih boyunca karşımıza çıkmaktadır. Tarihten izler taşıdığı inkâr edilemeyecek bir gerçektir. Mitolojiyi, çağdaş akıl doğayı anlamlandırmak için ilkel bir arayış çabası (Frazer); sonraki çağlarda yanlış anlaşıldığı, tarih öncesi dönemlerden gelen şiirsel bir fantezinin ürünü (Müller); bireyi

topluma göre biçimlendirecek alegorik bir bilgi yığını (Durkheim); insanın en derin doğaüstü sezgilerinin geleneksel aracı (Coomaraswamy) ; insan ruhunun derinlerinde arketipsel dürtülerin işareti olan bir dizi hayal (Jung); ve Tanrı'nın Çocuklarının Görünmesi (Kilise) olarak görüşler ortaya atılmıştır. Bu görüşlerin hepsi mitolojidir. Farklı yorumlar, muhakeme yapanların bakış açısıyla açığa çıkar. Çünkü mitolojinin kendisine dikkatle bakarsak, nasıl işlediğine, geçmişte insanlığa nasıl hizmet ettiği, bireylerin, ırkların, çağların ihtiyaç ve tutkuları ile ilgilidir. Hayatın kendisi kadar açıktır (Campbell, 2013, s. 415-416).

Görülmektedir ki mitoloji tek bir anlama gelmemektedir. Her toplum her kültür birbirinden ayrı fikirlere sahip olduğu gibi mitolojiyi tanımlama konusunda da farksız değildir. Yaşam şartlarının getirdiği düzen üzerine her görüşte farklı algılansa da aslında yaşamın içinden insanın özünden bir parça bulunmaktadır.

2.2 Mitolojinin Oluşum ve Gelişim Süreci

Mitoloji oluşumu insanlığın varlığından beri insanlık tarafından üretilmeye başlanmıştır. Bu nedenle mitoloji insana ve insan yaşamının anlamına dair hikayeler içermektedir.

İnsan, başlangıçta meydana gelen bir dizi olay nedeniyle bugünkü haline gelir. Mitler insanlara bu olayları anlatır ve bunu yaparken de nasıl ve neden bu şekilde yaratıldığını açıklar (Eliade, 2001, s. 125).

İnsanoğlu en başından beri mitleri üretmektedir. Bundan dolayı insan varlığından itibaren anlam arayışını sürdürmektedir. Neandertal insanların kazılarında bulunan aletler, silahlar, hayvan kemikleri bizlere gösteriyor ki ölüme bakışları ve gelecek dünyayı nasıl gördüklerini anlatmaktadır. Ölümü keşfedip bunun bilincine varmaları ve ölümlü ilgili ritüeller ve öyküler oluşturmalarıyla diğer canlılardan kendilerini ayırmaktadırlar. Çünkü hayvanlar ölümleri izleseler bile bu konuya karşı kafa yormamaktadır. Böylece günlük hayatlarına da dair fikirler oluşturmaya ve üretmeye başlamışlar. Bu süreç de mitler öylesine anlatılan öyküler olmamıştır. Nasıl davranılması gerektiğini göstermektedir. Neandertal kazılarında ölümlerin cenin şeklinde yatırılmış olduğu görülmüştür bu bize yeniden doğuşu simgelemektedir. Mitler bilinmeyi dile getirmek için doğru sözcükleri bulmakla ilgilenmektedir.

İnsanların hisleriyle algılayabileceği bir gerçeğe kalıp ve biçim vermektedir. Mitoloji mevcut anlamda teolojiyle ilgili değil insan yaşamını ele alınmaktadır. Tanrı, insan, hayvan ve doğa ayrılmaz bir biçimde birbirine bağlı ve aynı yasalara bağlı ve aynı ilahi varlıklardan oluşmuş olarak kabul edilmektedir. İlk başta tanrıların dünyası ile erkek ve kadınların dünyası arasında ontolojik bir ayırım yapılmamıştır. Göksel varlıklar hakkında konuşmak, dünya yaşamı hakkında konuşmakla eş değerdir. Tanrıların varlığı, erkek ve kadınların dünyaya farklı gözlerle bakan fırtınalardan, denizlerden, akarsulardan ve aşk, öfke, cinsel istek gibi güçlü duygulardan ayrılmamaktadır. Bu nedenle mitoloji insanların yaşadıkları sorunlu ortamla başa çıkmalarına yardımcı olmak için tasarlanmıştır. İnsanlar nereden geldiğini anlamak ve algılamak için can atmaktadır. Mitolojiler de insanların dünyada ki yerlerini bulmaya ve doğru yöne ilerlemeye yardımcı olmaktadır. Tarih öncesi sislerin arasından en eski atalarımızın tarihsel olmasa da çevresel koşullara, geleneklerine ve komşularına karşı tutumlarını açıklayacak mitler üretilmiştir (Armstrong, 2006, s. 7-10).

Mitler ilkel insanı bilimsel dürtü ve bilgi yoksunluğu ile donatır. İkel insan, tabiatına göre geçmişe veya doğaya merak duygusuna karşın, hepsinden önce birçok faaliyetle meşgul ve çeşitli zorlukla da savaşmak zorundadır; onun bu ana ilgisi de faydacı görüş açısına yönelmiştir. Mitoloji, ilkel insanların manevi öğretisi olarak güçlü bir araçtır. İkel insanın kültürel mirasıyla baş etmesini olanaklı hale getirir. Mitin ilkel insanlar için önemli görevleri arasında ahlaki ilkeler, dini ayinler ve sosyolojik ilkeler yer alır. Ancak etik ve din, bilime ve geçmişin hikayesine sınırlı alanda ilgi gösterirken mit tamamıyla değişik anlayışla temellenir (Malinowski, 1990, s. 85).

Mit, ilkel toplumlarda olduğu haliyle, yani günümüzdeki şekliyle, yalnızca anlatılan bir öykü değil, yaşayan bir gerçekliktir (Malinowski, 1990, s. 87). Mitlerin tarihsel olarak incelenmesi bize yarı tarihi menkıbelerin, dolaysız öykülerin ve saf mitin ilkeler için iç içe geçtiğini, devamlılığı olan bir dizi oluşturduğu ve gerçekten aynı toplumsal işlevi gördüğünü de gösterir. Mitin önemli yanı geçmişe dönük olmasının yanında bugüne ait olan güncelliktir. Mitoloji ilkeler için ne kurgusal bir öykü ne de tarihe gömülmüş geçmişe ait haberdir; mitler hala varlığını sürdüren gerçekliğin canlandırılmasıdır (Malinowski, 1990, s. 112).

Toplumsal hayatın bir sonucu olarak karşımıza çıkan mitlere bakıldığında görülüyor ki evreni anlamlandırma çabasını vurgulamaktadır. Günümüz dünyasında gelişen bilim ve teknoloji imkanlarıyla birçok soruya yanıt bulanabilir. Tarih öncesi insanları düşündüğümüzde böyle seçeneklerin kısıtlı ve yahut hiç olmamasını göz önünde bulundurduğumuzda karşılaştıkları durumlar için nedenler aramaktaydılar. Doğa olaylarının oluşumu, bitkilerin nasıl büyüdüğü, hayvanlar, yeryüzü, gökyüzü hatta yaşamın kendisi bir bilinmezlikken bu gibi sorulara elbette yanıt aranmıştır. Artık ihtiyaç haline gelen bu bilme isteği oluşumlara ve durumlara karşı söylentiler ve mitler gelişmektedir. Bu süreç de gelişen tüm mitolojileri ortak payda da birleştiren ‘yaratılış’ sorusu olarak anlaşılmaktadır. Başlangıçtan beri kafamızı kurcalayan ‘nasıl ve nereden geldik’ sorusu değişmeyen arayış çabası mitolojileri günümüze dek taşımaktadır.

Dünya mitolojilerinde ortak konulara bakıldığında; ilk anne baba, çoğunlukla yeryüzü ve gökyüzü tanrılarıdır. Daha sonra Tanrı, önce insanları sonrasında bitkileri, kaya ve çamur gibi yeryüzünde ki katmanların yaratıldığına dair mitlerdir. Tanrılar ölümlü insanlara en az bir kere dünyayı büyük tufanla yok eder ve doğada ki gibi evrenin de doğum, ölüm ve yeniden doğuş şeklinde döngüde olduğunu içeren mitler yer alır. Birçok mitin ayrılmaz bir parçası yaşamı yaratan ve evrenin yönetimine egemen olan veya birden fazla ilahi güce olan inançtır (Rosenberg, 2003, s. 18).

Yaratılış olgusunu bir mitosla örneklendirmek gerekirse Babil’in Enuma Eliş destanına bakılabilir. Babilliler ve Asurlular tarafından Enuma Eliş (‘vaktiyle yukarda...’) adıyla bilinen çivi yazısıyla yazılan Sami yazıtlarında şiirin başlangıç kelimelerinden bu ismi almıştır. Bu destan Mezopotamyalıların kozmogoni ve teogoni konularında fikir beyan etmesi dolayısıyla bunların incelenmesi geniş bir kitlede ilgiyle karşılanmıştır. Karşılaştırılmalı olarak eski Yakın Doğu dinlerinin incelenmesi bakımından büyük önem ve anlam taşımaktadır (Heidel, 2000, s. 9)

Babil yaradılış miti, ilk tanrısal anne ve baba Apsu ile Tiamat ve oğulları Mummu’dan başka hiçbir şeyin olmadığı zamanlara kısaca değinmesiyle başlar. Daha sonra dünyaya gelen çocukları ve onlardan dünyaya gelen tanrılar dünyasını anlatır. Ve bu tanrılarında Marduk tanrıça Tiamat’a karşı isyan çıkarır. Diğer tanrılar kendi aralarında ittifak kurarlar ve Marduk’u lider olarak seçerler. İsyan sonucu savaş çıkar. Marduk Tiamat’ı öldürür ve Tiamat’ın dev gövdesini ikiye böler. Gövdesinin yarısıyla yeryüzü yarısıyla da gökyüzünü yaratır. Bundan sonra da büyük tanrılar için

gökyüzünde konaklar yaratıp; doğu ve batısıyla günleri, ayları ve yılı belirlemesi için takımyıldızlarını göğe yerleştirir ve takvimi düzenler. Güneş için doğu da ve batı da kapılar inşa edip aya ışık verip geceyi ona verir. Bu şekilde Marduk göğü ve yeri yönetmeye başlar. Enuma Eliş bu yaratılış öyküsü evrenin köken ve düzenine açıklama getirmektedir (Heidel, 2000, s. 17-24).

Yaratılış öyküsünden bir kesit şu şekilde tabletlerden aktarılmıştır:

- **Tablet: 1-2:** Üstte değirmi gök daha adsızken,
Alta da yağsız yer ad almamışken,
- **Tablet: 25-26:** Apsu bastıramadı bağırlarını,
Tiamat da ses çıkarmadı (davranışlarına).
- **Tablet: 33-34:** Gidip Tiamat'ın önünde durdular,
Danışıp söyletiler ilk doğan (çocukları) tanrılar üstüne (Heidel, 2000, s. 29).

Örnek olarak verilen bu mit kültürel ortamın ve çevresel faktörlerin verdiği birikimlerden hareketle oluşturulmuş yaratılış sorusuna cevap vermektedir. Birçok kültür de bu doğrultu da kendi dünya görüşleriyle bu soruya cevap niteliğinde mitoslar üretilmiştir. Bu mitler bazen gerçeküstü efsanelerle anlatılan olaylar bazen de gerçek olaylara veya kişilere dayanmaktadır. Böylece tarihi süreç de mitoslar insan yaşamının bir parçası olarak günümüze dek gizemini ve yaşamda yerini koruyan sorulara cevap arayan öyküler olmaktadır. Sanat dallarına ve edebi eserlere tarih boyunca esin kaynağı olan mit ve mitoloji kavramının, sanatla fark gözetmediğini kavrayabilmek için önemli psikiyatr Carl Gustav Jung'un ortaya koyduğu kolektif bilinçdışı kavramını da anlamak gerekmektedir.

2.3 Kolektif Bilinçdışı

Bir şeyler anlatmak veya aktarmak için sözcükler kullanılmaktadır. Sözcüklerin her dilde bilinen anlamları bulunmaktadır. İletişimin gerçekleşmesi için iletişim kuranlar arasında bu anlamların anlaşılması ve bilinmesi gerekmektedir. En basit düzeyde iletişimin temeli bu şekilde oluşmaktadır.

Diller semboller ile dolu olmakla birlikte genellikle tamamı açıklayıcı olmayan işaret ve resim de kullanılmaktadır. Örneğin; TR, AB, UNİCEF gibi bazı kısaltmalar, ünlü markalar, ilaç isimleri bazı kişilerin görev sembolleri gibi bunlar yalnız başına hiçbir anlam taşımazlar da ilişkili oldukları nesnelere bağlantı oluşturulup bir anlam kazanmışlardır. Sembol ya da işaret denilen günlük hayattan bilinen ve tanınan alışlagelmiş ve anlamı açık bir terim, isim ve hatta görüntüdür. Görünür olan anlamını bildiğimiz ancak simgesel olarak ne içerdiği anlaşılmayan şeyler de olabilir. Örneğin; genellikle Girit mezarlarında eğri bir balta resmi görülür. Bizler baltanın ne olduğunu biliriz fakat simgesel içeriğinin anlamı bilinmemektedir. Bir resim veya bir sözcük açık olandan ve ilk anlaşılan anlamından daha fazla ve derin bir anlam içerdiğinde sembolik bir hal almaktadır. Daha sonra net olarak anlaşılamayan ve tanımlanamayan daha geniş ‘bilinçdışı’ bir yön kazanmaktadır (Jung, İnsan Ve Sembolleri, 2009, s. 20-21). Yaşanılan şeyler hiçbir zaman varlığını kaybetmez (Geçtan, 1998, s. 173). İnsan net bir düşünceye sahip olduğu anda bazen söyleyeceği şeyi aniden unutabilmektedir. Ya da bir konuşma esnasında arkadaşının ismini hatırlamayabilmektedir. Bu gibi durumlarda zihin bilinçdışı olmuş veya bir süre bilinçten ayrılmış olabilir. Bazı şeyler bilincimizden ayrılrsa da ortadan yok olmuş sayılmaz. Tıpkı köşeden dönen bir aracın ortadan yok olup gitmediği gibi görünmez olurlar varlıkları ortadan kaybolmaz. Öyleyse bilinçdışının bir kısmı belli zamanlarda zihne girip geri plana çekilmiş imgeler, fikirler, izlenimlerden oluşmaktadır (Jung, İnsan Ve Sembolleri, 2009, s. 32-33)

Kişisel ve kişiotesi yani kişi dışında bilinçdışı vardır. Kişiotesi denilen bilinçdışına ortak yani ‘kolektif bilinçdışı’ denmektedir. Bu nedenle tamamen evrensel ve genel bir olay ve kişisel olabilecek her şeyden çok uzak olur ve her yerde bulunabilirler. Bunlar bireyin bilincinde oluşmayan şeylerdir. Kişisel bilinçte unutulmuş hatıralar, bastırılan ve geri itilen (yani bile bile unutulmuş) acı verici hatıralar, eşikaltı algılar, yani henüz bilinç yüzeyine çıkacak gayreti bulamamış duyuşsal algılar, en sonunda da bilinç için henüz olgunlaşmamış bazı içerikler bulunmaktadır. Bu sıklıkla rüyalarımızda karşılaştığımız gölgelere karşılık gelmektedir (Jung, Analitik Psikoloji, 2006, s. 146).

Kişisel bilinçdışı, daha önceden bilinçte yer alan yaşanılan deneyimleri içermektedir. Ancak kolektif bilinçdışı ise kişinin hayatı boyunca asla

deneyimlemediği içeriklerdir. Yani kolektif bilinçdışını Jung'un birincil imgeler olarak isimlendirdiği bir dizi gizil imgeler oluşturmaktadır. Psişenin ilk gelişim evresini oluşturan bu imgeler insanlara atalarından miras gibi aktarılmaktadır. Onlar sadece insanlık tarihinin bir ürünü olmamakla beraber insan öncesi evriminin de bir ürünüdür. İnsanların atalarının bir zamanlar geliştirdikleri davranışları taklit eden, benzerlik gösterme eğiliminde olan gizilgüçler bu irksal imgelerdir. Buna bir örnek vermek gerekirse bir kişinin yılandan korkması için illa yılanla karşılaşmış olması gerekmemektedir. Kişiyi korkma eğilimi kuşaklarından, atalarından yaşamına taşınmış olabilir. Düşündüğümüzde de kendi yaşamımızda da bu tarz izler veya kalıntılar bulma imkânı oldukça mümkün olabilmektedir (Geçtan, 1998, s. 175-176). Jung insan ruhunda doğuştan gelen bir manevi unsurun olduğu inancındadır. Bu noktada Freud'un kuramından ayrılmaktadır. Freud'un insanı dürtülerinin biyolojik olmayan temellerini reddetmektedir. Buna karşın belirli bir tanrı ya da manevi güç iddiasında olmasa da tüm insanlığın metafizik bir düzeyde birbirine bağlı olduğuna ve bu metafizik bağlılık inançların, dinlerin ve maneviyatın evrensel olarak daha büyük güce inanma ihtiyacının arkasındaki psikolojik etken olduğuna inanmaktadır. Jung bu ruhsal dürtüleri bilimsel olmayan bir temele bağlaması onun itibarını zedelemiş olsa da tüm insanlar arasındaki metafizik bağlılığa, inşaların ortaklaşa paylaştığı bu bilinç alanını 'kolektif bilinçdışı' olarak adlandırmaktadır (İndick, 2011, s. 132).

Bilinçte yer alan her kavramda ruhsal çağrışımlar vardır (Jung, İnsan Ve Sembolleri, 2009, s. 40). Bilinç denilen şey bazı ilkel tezahürleri eski ruhların unsurlarını gizlemektedir. Bilinçdışı ruhun derinliklerinden kendi gelişim zamanından her şeyi geri kazanmaya çalışıyormuş gibi temel dürtüler, fanteziler, illüzyonlar ve eski düşünme biçimleri vb. gibi bildirimler göndermektedir. Rüyaların sembolleri de bu özellikler hakkında ipuçları vermeye devam etmektedir. Bu da insanların bazen korksalar bile neden bilinçdışı içeriklerle ilgilenip uğraştıklarını açığa çıkarmaktadır (Jung, İnsan Ve Sembolleri, 2009, s. 98).

Bir çocuk doğduğunda, anne imajı kolektif bilinçdışındaki imgesinden dolayı çocuk anneyi çabucak tanır ve anneye ilişki kurar. İnsanlar dış dünyalarında ki, içsel imgelerine tanıdık gelen nesnelere algıladıklarında bunlarla bağlantı kurarlar ve bu bilinçte gerçeklik halini alır. Anne imgesinde olduğu gibi hemen bağ kurulur. Böylece insanların algı ve davranışların seçici olması kolektif bilinçdışındaki içerikle

açıklanabilir. Yani bazı şeyleri daha kolay algılayıp tanımamızın ve onlara tepki vermemizin sebebi kolektif bilinçdışında ki eğilimlerden kaynaklanmaktadır (Geçtan, 1998, s. 176).

Bilinçdışı iki katman olarak görünmektedir. Kişisel olan katman ilk dönemlere yani çocukluk hatıralarına kadar uzanmaktadır. Ortak katman ise erken çocukluk dönemine dek uzanır ve atalarımızın hayatlarının izlerini kapsamaktadır. Bunlar kişinin bireysel olarak deneyimledikleri imgelerdir bu yüzden kişisel bilinçdışı bellek imgeleri tabiri caizse dolu olduğu söylenebilir. Kolektif yani ortak bilinçdışının arketipleri tam değildir; bunun nedeni de bireysel olarak hiç deneyimlenmemiş ve yaşanmamış bir form olmasıdır. Öte yandan, şayet psişik enerji geri giderse, erken çocukluk döneminde de geriye dek uzanır ve atalarımızın mirasını içeriyorsa, işte o vakit mitolojik imgeler canlanır ve onlar birer arketiptir (Jung, Analitik Psikoloji, 2006, s. 154-155).

Sonuç olarak kolektif bilinçdışı denilen kavram bilincin ötesinde kalan insanın farkında dahi olmadığı kontrol edemediği bir alanı kapsamaktadır. Ortak yani kolektif bilinçdışı bireysel olarak değil de yaratılışı ve manevi olan içgüdüleri içermektedir. Görülüyor ki içine doğulan bu dünyada insan sadece kendi bilincinde kavrayabildiği şeyleri hissedip yaşamamaktadır. Hiç tanımadığı bilmediği bir atasının korkusu, sevinci ya da bir düşü bilinçdışında bir yerlerde bilince ulaşmaya uğraşmaktadır. Rüyalar, dürtüler vb. gibi yollarla birçok şeyde kendini buldurmaya uğraşırçasına bilinçdışından su yüzeyine çıkar gibi bilinçte var olmaya çabalamaktadır.

2.3.1 Arketip

Arketip kavramı kolektif bilinçdışının önemli bir unsurudur. Arketipler incelendiği zaman insanın bilincinde saklı olan veya gün yüzüne çıkmaya çalışan düşünce ve davranış biçimlerinin nedenini anlama imkânı sağlayabilmektedir.

Psike'nin işlevleri bilhassa bilinçdışı olan eğilimlerden kaynaklanmaktadır. Bunlar da önceden biçimlenmişlerdir. Yaratıcı fantezi bunların en önemlisidir. İlk imge kavramı arketip burada yani fanteziler de karşımıza çıkmaktadır. Sözcük anlamı olarak arketip kavramı ilk örnek, ilk imge anlamına gelmektedir. Arketip kavramının ortaya çıkışı Platon'un idea kavramına kadar uzanmaktadır. Platoncu manada idea'lar

her psike’de olan duyguları, düşünceleri ve davranışları içgüdüsel olarak şekillendirip etkilemektedir (Jung, Analitik Psikoloji, 2006, s. 20-21). Bu kavram göğe yükselme ve yolculuk gibi yaygın olarak kullanılan motifleri, tanıdık karakter tiplerini ve yaygın ortak sembolleri veya dini tasvirleri içermektedir (Tecimer, 2005, s. 93).

Campbell bu arketipleri ‘zeminsel düşünce’ olarak adlandırmıştır. Freud’un bilinçaltı kavramı ve Jung’un bilinçaltı arketipleri arasında ki farkı da şu şekilde açıklamaktadır. Freud’un bilinçaltı kavramını kişisel yani biyografik, Jung’un bilinçaltı arketipini biyolojik olarak nitelendirmektedir. Bu arketipler ya da zeminsel düşünceler insanlığın ve tarihin başlangıcından beri çeşitli biçimlerde görülmektedir. Bu biçimlerin çeşitli olmasının nedeni de çevresel, toplumsal ve tarihsel şartların sonucudur (Moyers, Mitolojinin Gücü, 2013, s. 77).

Arketipler, bir insanın hatıraları ve yaşantılarına ait canlı görüntüler değil, insanın geçmiş deneyimlerinin bir ürünüdür. Arketipler evrensel yapıdadır. Yani her insan aynı arketiplere sahiptir. Örneğin; anne arketipi bir kadın veya bir anne fotoğrafı değil genel bir imgedir. Bir bebek nerede doğarsa doğsun bir anne imgesiyle dünyaya gelir sonrasında bebeğin annesiyle olan ilişkisi sonrası kişisel deneyime dönüşür. Arketipler birbirinden bağımsız yapıdadırlar fakat bazen yeni alışmaları oluşturmak için birleşebilmektedir. Örneğin şeytan imgesiyle kahraman imgesinin birleşimi olarak ‘şeytani lider’ veya ‘acımasız lider’ tipi gibi bir insanı oluşturabilmektedir (Geçtan, 1998, s. 177).

Arketip bizleri insanlığın geçmişine bağlayan, farklı kültürler arasında aynı şekilde görülebilen birikim ve mirastır. Bireyler tarafından değil de bütün insanlık tarafından paylaşılmaktadır. Arketipler mitleri ifade etme biçimleridir. Bilinçüstüne yansıtılan arketipler mitosları oluşturmaktadır. Bu mitoslar da toplum ya da doğa gibi dış olgulardan değil, doğuştan gelen zihinsel olgulardan kaynaklanabilmektedir (Tecimer, 2005, s. 97)

Jung arketipleri türlere ayırıp arketip motifleri ve arketip nesnelere olarak iki türde sınıflandırmaktadır. Bunlar şu şekildedir.

2.3.1.1 Arketipsel Motifler

Arketipsel motifler insana dair özellikler ve insan yaşamının içinde bulunduğu olay ve olguları içermektedir.

Bu grupta üç motif bulunmaktadır.

- **Yaratılış:** Arketipsel motiflerin en önemlisi denilebilir. Bütün kültürlerin mitoslarında kozmos, doğa ve insanın nasıl yaratıldığına dair anlatımlar bulunmaktadır.

- **Kahramanlık:** Arayış durumunda kahraman yolculuğa çıkar ve imkânsız zorlu görevler ve canavarla karşılaşır. Bu görevleri tamamlar gizemleri çözer ve engelleri aşar. Üyeliğe kabul edilme durumunda çekilmez pek çok acıya katlanıp olgunlaşır. Ait olduğu toplumunun yetişmiş ve bilge üyesine dönüşür. Ayrılma, dönüşüm ve geri dönüş evrelerinden oluşur. Günah keçisi yani kendini feda etme durumunda ise kahraman insanlar için veya toplumu için kurtarıcı olur.

- **Ölümsüzlük:** İki tarz anlatı tarzı vardır. Birincisi zamandan kaçış; kadın ve erkeklerin işledikleri günahattan sonra ölüm cezasıyla sonuçlanan trajik düşüşten önceki cennete ve mutluluğa geri dönüş. İkincisi ise zaman döngüsüne gizemle dalma; yeniden doğuş ve sonsuz döngüde tekrarlanan ölüm temasıdır. İnsanlık doğanın yinelenen döngüsü ve uçsuz bucaksız mevsimsel döngü içerisinde güçlü ve gizemli ritme boyun eğmesiyle ölümsüzlük kazanılır. (Korucu, 2003, s. 605)

Bu motifler insanın yaşamdaki yolcuğunun birer sembolü gibi görülebilmektedir. Anlatılarda da insanın yaşamına dair seçilen göreve karşın önüne çıkan aşamaların kalıplarıdır. İnsan kendine ve çevresinde olan bitene anlamlar yüklemektedir. Bunun sonucu olarak bazı semboller ve motifler karşımıza çıkmaktadır.

2.3.1.2 Arketipsel Nesnelere

Bazı nesnelere evrensel olarak belli anlamları olabilmektedir. Arketipsel nesnelere olarak anılan bu nesnelere buldukları yerde neyi simgelediği fazlaca değişken olabilmektedir.

Bazı arketiplerin gösterdikleri birtakım anlamlar şu şekildedir:

- **Su:** Arınma, doğum, bereket, diriliş ve yaratılış.
- **Güneş:** Yaratıcı enerji, bilgelik, aydınlanma, zaman ve yaşam. Güneşin doğumu yaratılış iken batışı ölümdür.
 - **Renkler:** Mavi: pozitif, güvenli ve temiz. Kırmızı: şiddet, kan, kurban etme, hırs. Siyah: bilinmezlik, ölüm, kötü, hüzn. Yeşil: bereket, filizlenme, umut. Beyaz: masumluk, ışık, saflık.
 - **Çember (mandala, yang-yin, ouroboros):** Birlik, birleştirici küre, hayat ve üretim gücü, karşıtlıkların birleşimi ve sonsuzluk döngüsü.
 - **Yılan(kurt):** Güç, kötü, gizemli, arzu, çöküş, bilinçsizlik.
 - **Sayılar:** Bazı sayılara özel anlamlar yüklenmektedir. Örneğin: Üç: ruhsal bilinç ve bütünlük. Dört: hayat döngüsü, mevsimler ve dört element. Yedi: kusursuz düzen.
 - **Arketipsel Kadın:** Büyük ana yaşam, ölüm ve dönüşüm. Anne simgesi ikiye ayrılır. İyi anne: bolluk, bereket, sıcaklık, olumlu yönler taşır. Kötü anne: büyücü, cadı, tehlikeli, olumsuz yönler taşır. Güzel kadın veya prenses de bir kadın arketipidir.
 - **Yaşlı Bilge:** Rehberlik eden ahlaklı, yetenekli, deneyim sahibi karakter, bilge, öngörülü, sağduyulu, sezgileri kuvvetli ve kurtarıcı.
 - **Bahçe:** Cennet, bozulmamış güzellik, doğurganlık.
 - **Ağaç:** Yaşamı simgeler. Doğma-büyüme-ölme sürecinin sembolüdür.
 - **Çöl:** Verimsizlik, hiçlik, ümitsizlik. (Korucu, 2003, s. 604-605)

Bu nesnelere geçtikleri yerlere göre değişken özellikler gösterse de genel olarak belirli anlamlar yüklenmiş bu anlamlara atıfta bulunarak kullanım amaçları olmaktadır. Elbette her kullanıldığı yerde özel bir anlamı bulunmayabilir. Fakat bilinen anlamları dışında da taşıdıkları sembolik özellikler açısından anlatılara çeşitli anlamlar yükleyebilmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. GUILLERMO DEL TORO SİNEMASI ve MİTOLOJİ İLİŞKİSİ

Filmler şimdi ki zamanın mit yapıcı bir aracı olarak karşımıza çıkmaktadır. Sembolik anlamlar yüklenip metaforların bolca yer aldığı filmler hayata dair birçok şey içerebilmektedir. Mitlerin içeriklerinin değişmesi veya aynı kalmasının bir önemi olmaksızın aktarıldığı araçlar zamandan zamana teknolojinin evrimi ile el değiştirmiştir. Bu araç ile birçok yönetmen içeriklerini ne olursa olsun beyaz perdeye hikayelerini aktarabilmektedir. Kimi tarihsel öğeleri, kimi gerçek hikayeleri, kimi günlük yaşamdan hikayeleri konu edinip filme almaktadırlar. Kimileri de mitolojik hikayeleri uyarlayarak ya da farklı konulara adapte edip hikâyeye işleyip sunmaktadır. Bu şekilde filmlerinde kullandığı bol metaforlar ve gerçeküstü öğeler ile öne çıkan yönetmenlerden biri olan Meksikalı yönetmen Guillermo Del Toro'nun sineması bu nedenle çalışmaya örnek olmaktadır.

3.1 Guillermo Del Toro kimdir?

Guillermo Del Toro son zamanlarda adından çokça söz ettiren Meksikalı bir yönetmenidir. Del Toro projeleriyle hem geleneksel hem de uluslararası alanda kariyer gelişimini yukarı doğru taşıyan bir yönetmen olduğu söylenebilmektedir.

Meksikalı film yönetmeni, senarist ve roman yazarı Guillero Del Toro 9 Ekim 1964'te Guadalajara, Jalisco'da dünyaya gelmiş ve Katolik bir aile tarafından büyütülmüştür. Genç yaşlarında film yapımcılığına ilgi duymaya başlamıştır. Daha sonra efsane olan Dick Smith'ten (The exorcist/1973) makyaj hilelerini ve efektlerini öğrenmiş ardından kısa filmlerini çekmeye çalışmıştır. Del Toro makyaj süpervizörü olarak 10 yıl geçirdikten sonra 'Necropia' isimli kendi şirketini kurmuştur (İMDB, 2022).

Kendini Latin Amerika sinemasına adanmış, doğduğu yeri sinema merkezi yapmak için yaptığı televizyon programları ve film atölyelerinin yanı sıra Film Çalışmaları Merkezini ve Guadalajara merkezli Meksika Film Festivalini kurmuştur. James Whale, Mario Bava, George A. Romero, Alfred Hitchcock gibi korku üstatlarından ve İngiltere de bulunan Hammer Films'in çalışmalarına hayranlığıyla bu çalışmalara önderlik etmiştir (Bozzola, 2022).

Del Toro'nun ilk uzun metraj yönetmenlik denemesi olan Cronos (1993) filmi Del Toro'nun Meksika sinemasının yükselişine ve ün kazanmasına yardımcı olmuştur. Alçakgönüllü ve iyi sergilenen bir oyunculuğun olduğu filmde, Cronos'un vampiri bir asalak olarak betimlemesi hem türün akıllıca bir revizyonu hem de Meksika ve Amerika Birleşik Devletleri hakkında örtülü bir alegori olarak göstermiştir. Cannes Film Festivali'nde eleştirilenler ödülünü kazanan Cronos filmi Del Toro'yu dünya sineması ve Amerika bağımsız sinema haritasına yerleştirmiştir. Del Toro Sundance Film Festivali ve Independent Spirit Awards (Bağımsız Ruh Ödülleri) seçim komitelerinde hizmet vermenin yanı sıra Cronos'dan sonra Mimic (1997) ile Hollywood'a adım atmıştır. Miro Sorvino'nun başrolünde oynadığı Mimic filmi New York da terör estiren şekil değiştiren ve mutant böceklerden büyük bir korku hikayesi yaratmıştır. Kendi ülkesinde sinemayı şahlandırmak istediği için tüm bu deneyimler Hollywood'dan teklifler Del Toro'yu memnun etmemiştir (Wikipedia, 2022).

Meksika'ya dönüp kendi yapım şirketi olan The Tequila Gang'ı kurmuştur. Yapımcılığını Pedro Almodovar ve kardeşi Agustin Almodovar'ın üstlendiği ve çekimi İspanya da yapılan Şeytanın Omurgası (The Devil's Backbone/2001) filmi İspanya iç savaşı sonlarında geçen politik metaforları olan bir trajik hayalet hikayesi anlatılmıştır. Del Toro Tüylü ürpertici bir atmosferi ve zekice karmaşıklığıyla övülen film Del Toro'nun sanatlar anlamında yeteneklerini göstermiş ve eleştiriler karşısında övgüler de kazandırmıştır. Şeytanın Omurgası filmindeki başarısından memnun olan Del Toro, Hollywood'un neler sunabileceğini hakkında da net bir şekilde bilgi sahibi olmuştur. Del Toro, kişisel filmi vampir gerilim olan bir çizgi roman uyarlamasını yüksek bütçeli Blade 2'yi (2002) çekmiştir. Hollywood'un başına buyruk ünlü yönetmenleri olan James Cameron ve Francis Ford Coppola birlikte bazı çalışmalar ve Amerikan projeleri geliştirmeye çalışmışlardır. Del Toro'nun sıradaki çalışması çizgi roman sanatçısı ve yazarı olan Mike Mignola tarafından uyarlanan çağdaş ve doğüstü

bir hikayesi olan Hellboy (2004) filmi olmuştur. Daha sonra kendini Hollywood'dan biraz geri çekmiş ve efsanevi bir faun tarafından kayıp prenses olduğuna ikna olan bir genç kızın arayışını takip ederek çocukluk masumiyeti ve zalim baskı temalarına odaklanmaya devam etmiştir. İspanya iç savaşı sırasında geçen Pan'ın Labirenti (2006) filmi nadir görülen bir akıcılıkla gerçek dünya ile efsanevi dünyayı birleştiren bu hikâye Del Toro'ya Akademi üyelerinin beğenisini ve Oscar ödülünü getirmiştir (Bozzola, 2022).

Del Toro Pan'ın Labirenti filmiyle fantastik türüne ilgisini göstermiş ve bununla birlikte Goya, BAFTA ve Ariel'de birçok adaylık ve ödül almıştır. Bunların dışında en iyi makyaj, sanat yönetmenliği ve görüntü yönetmenliği ödüllerini de almıştır (İnformador, 2012).

Guillermo Del Toro bunların dışında birçok filmin yönetmenliğini, senaristliğini ve yapımcılığını elbette yapmıştır. Onu son zamanlarda uluslararası alanda tanıtan ve daha fazla ün kazanmasına yardımcı olan filmi Suyun Sesi (2017) filmi olmuştur. Film Del Toro ya ün getirmesinin beraberinde birçok dalda da ödül getirmiştir. Del Toro'nun filmlerinden anlaşıldığı üzere fantastik merakı olduğu söylenebilmektedir. Bu fanteziyi gerçek yaşamla ve politik olaylarla harmanlayıp hikayelerini filmlere başarılı bir şekilde aktarmaya devam etmektedir.

Del Toro, her ne kadar Hollywood sineması içerisinde yer alır şekilde görünse de aslında kendi ülkesinin sinemasına oldukça katkı sağlamış ve sağlamaya devam etmektedir. Meksika Sineması'nı Dünya Sineması'nın içerisinde bir yer edindirmek her zaman için amaçlarının arasındadır.

3.2 Meksika Sineması

Dünya üzerinde Meksika sinemasının günümüzdeki etkisini inkâr edilmez bir gerçek olduğu söyleyenebilir. Cannes Film Festival'inde yarışan filmlerine bakıldığında bu etki görülebilmektedir.

Sinema Latin Amerika'ya Lumiere kardeşlerin temsilcileri tarafından ulaşmıştır. Bu yeni buluşun yarattığı etkiden herkesin yararlanması için Latin Amerika'ya gönderilen iki ekipten biri Rio de Janeiro, Montvideo ve Buenos Aires'e, diğeri ise Havana ve Meksiko'ya gitmişlerdir. Böylece bölge sinema ile tanışmış aynı zamanda

ilk dönem filmlerini çekmek için hem yapım şirketi hem de filmlerin taleplerini güvenceye almak için Avrupalı göçmenler tarafından çekilmiştir. Bu ilk filmlerin tarihleri ülkeler arasında farklılık göstermektedir. Meksika’da 1896 da Küba, Arjantin ve Venezuela’ da 1897, Brezilya ve Uruguay’da 1898 ve Peru’da 1911 yılındadır. Bu sayede kıta boyunca sinema hızla yayılmaya başlamıştır (Chanan, Latin Amerika'da Sinema, 2008, s. 486-487).

Meksika’da ilk gösterim başkentte yani Mexico City’de gerçekleşmiştir. Bir eczanenin bodrum katında gerçekleşen bu gösterime halk bir hayli ilgi göstermiştir. Bu gösterimden sonra ilk sinema salonu olan ‘Salon Rojo’ açılmıştır. 1906’lara ise Meksika artık 16 sinema salonuna sahip olmuş ve sinema artık Meksika’yı etkisi altına almıştır. Bu tarihler de Guillermo Becerril ve Enrique Rosas gibi isimler öne çıkan sinemacılar olmuştur. Bu dönemdeki eleştiriler çekilen kısa filmlerin ulusal duygudan uzak olduğu yönündedir. Ulusal bir duyguyla Salvador Toscana (1872-1947) Meksika devriminden bahseden görüntüler kayda almış ve böylece Meksika’nın ilk film yapımcısı olarak tarihe geçmiştir. ‘Memorias de un Mexicano’ da en kayda değer filmi olmuştur (Aksoy, 2009).

Meksikalı sinema tarihçisi Aurelio de los Reyes (1983), 1910-13 tarihleri arasında yani Meksika devrimi sırasında yapılan belgesel anlatının yapılandırılmasını, Kuzey Amerikalıların yapıtlarından daha ilerde olduğu bildirmiştir. Meksika olayları sırasında esinlenen filmler 1911 tarihli ‘Meksikalı Haydutlar’ filmi gibi silah kaçakçılığı masallarından, devrimci, haydut veya şiddete düşkün, sorumsuz ve hain Latinler arasında kalmış beyaz kahramanları yücelten öyküler 1914 tarihli ‘Aztek Hazinesi’ gibi filmlere kadar uzanmaktadır. Sinemanın geniş kitlelere yayılmaya başlamasıyla, Kuzey Amerikalı dağıtımçıları Hollywood pazarını Latin Amerika’da yaymak için bölgeye akın etmiştir. Brezilya’da büyük bir pazara sahip olmuştur. Meksikalılar kendi ülkelerinde düzen, adalet ve ilerleme getiremeyecekleri öne sürerek ABD’nin eylemlerini haklı gösteren Kuzey Amerika filmleri teşvik edilmiş ve çok sayıda şirketini Rio Grande’ ye çekmiştir. Meksikalılar, Hollywood tarafından kendi gerçeklerinin çarpıtılacağı düşüncesiyle protesto etmişler. Meksikalı kadınları aşağı gösteren ‘Kocasının Şirketi’ filmine tepki gösteren Meksika hükümeti Paramount’ un tüm filmlerine geçici de olsa ambargo koymuştur. Sorun diğer Latin Amerika ülkelerinde devam etmiştir (Chanan, Latin Amerika'da Sinema, 2008, s. 488).

Aslında Meksika’da sessiz filmler dönemi iyi belgelenememiştir. Yalnızca dönemin gazetecilik kaynaklarından bir araya getirebilir. Meksika’nın önde gelen Emilio Garcia Riera 1920’lere kadar bir kısmı kaybolan filmlerin eksikliğine değinmiş ve kaynaklara ulaşip ilk film yapımcılarının bilgilerine net olarak varılmadığı için eleştiride bulunmuştur (Mora, 1989, s. 5).

1920’lerin sonunda sözlü filmlerin gelişiyle bu sırada Meksikalı stüdyolar tarafından üretilen filmler çeşitli toplumsal, kültürel ve politik kaygıları yansıtmıştır. Böylece Meksika devrimi kendini ifade edecek ortam bulmuştur. Yabancı etkiler de Meksika film endüstrisinin gelişimine kaynak olmuştur. Meksika ve Latin Amerika’nın diğer yerlerindeki milliyetçiler, sesli filmlerin gelişini Amerika’nın barışçıl işgalinin en güçlü silahı olarak kullanmasından endişe duymuşlardır. Bundan sonra tüm filmler İngiliz dilinde yapılırsa eğlenmek isteyen insanlar bu dili öğrenmek zorunda kalacak ve kendi dillerinin yavaş yavaş unutulacağını düşünmüşlerdir. Bu endişe El Universal gazetesine tüm Latin Amerika hükümetlerine İngiliz filmlerinin gösterilmesinin yasaklaması konusunda kampanya başlatmasına neden olmuştur. Gazeteye saldıran aylık dergi Continental bu kampanyaya destek olmamıştır. Aksine İngilizce gösterimlerin Meksikalılara faydalı olacağı, iş dünyası ve dil öğrenmeye katkıda bulunacağına dair savunmuştur. Sessiz filmlerin döneminin sona ermesinden sonra vatansever bir tarz geliştiren eski devrimci savaşçı Miguel Contreras Torres ve Toscana gibi öncü kameramanlıktan, dağıtımçı ve stüdyo sahibine kadar yöneten Jorge Stahl olmuştur. Sesli filmlerin gelişiyle daha da önem kazanmışlardır. 1930’ların başında Hollywood’un İspanyolca film prodüksiyonu için Meksika’ya birçok yönetmen, yapımcı ve oyuncu gelmiştir. Büyük Amerikan Şirketleri, El Universal’ın kampanyasından endişe duyup bu pazarı ellerinde tutmak ve genişletmek için İngilizce filmlerin orijinallerini İspanyolca versiyonları veya sessiz filmlerin orijinallerinin sesli yeniden yapımını çözüm olarak sunmuşlardır. Özellikle Fox’ da filmler yalnızca İspanyolca çekilmiştir (Mora, 1989, s. 28-31).

Sesli dönemde Meksika, ranchere denilen popüler kültür müzik türünden uyarlamalar söyleyip oynayan popüler sanatçı ve komedyenlerin de filmlere dahil olmuştur. 1931-32 de Arjantinli ünlü tango şarkıcısı Corlos Gardel çok sayıda film yapmıştır. Latin Amerikalı ilk uluslararası müzikal film yıldızı Corlos Gardel Arjantin ve diğer yerlerde etkili ün kazanmıştır. Eisentein Oue viva Mexico! filmi (1931)

Meksika kültürüyle ilgili çekmiş fakat bu film sonuçsuz kalmıştır. Eisentein'in sanatsal biçimini izleyen bir grup Redes'i (Dalga) radikal Meksika hükümetinin daveti üzerine çekmişlerdir. Harika bir orkestra müziği yapan Meksika'nın kendine özgün bestecisi Silvestre Revueltas'la beraber New York'lu fotoğraf sanatçısı Paul Strand ve Meksikalı Emilio Gomez Muriel'in yardımcısı olan Avusturyalı bir genç yönetmen olan Fren Zinneman bu grubu oluşturmuştur. Meksika yaşamı üzerine olan bu film Vera Cruz balıkçılarının sömürüye karşı direnmelerini ve dayanışmayı savunmuştur. Ancak bu film tamamlanmayan bir film dizisinin ilki olarak kalmıştır. Bu film Latin Amerika'nın 1960'larda her bir yerinde politik sinemanın öncüsü olarak önemli bir örneği olmuştur. Kuzey ve Güney arasında ortaklığın da ilk örneği olan film aynı zamanda da 1930'lar New York okulunun ilk başarılarında sayılmıştır. Ancak Meksika sinemasının büyük bir bölümü rancheras (müzikal) ve melodramlara (trajik, duygusal ve kostümlü) dayanmıştır (Chanan, Latin Amerika'da Sinema, 2008, s. 491-493)

2.Dünya Savaşı'nın sona ermesiyle beraber Meksika, Migual Aleman'nın (1946-52) yönetimiyle görülmemiş bir ekonomik gelişme ve refah 'patlama' dönemine girmiştir. Bu yıllar film endüstrisinin de üretim ve kar açısından 'altın çağını' oluşturmuştur. Bu dönemde yapımcılar halk arasında popüler olan filmlere değil, aynı zamanda Banco Cinematografico yalnızca ticari başarı olasılığı yüksek olan projeleri desteklediği için, izleyiciler tarafından test edilmiş tür filmlerine yönelmişlerdir. Endüstri işçilerin sendikalaşması da genel sanatsal durgunluğa sebep olmuştur. En önemli faktör olan yıldız sistemi bu sinema sektörünü ayakta tutmuştur. 1940'lar ve 1950'ler döneminde en kötü filmler de bile ticari başarıyı garantileyen yetenekli, karizmatik ve çekici oyuncuların olması sektör için şans kapısı olmuştur. Bu durum senaryoyu ikincil konuma gelme endişesini beraberinde getirmiştir (Mora, 1989, s. 75).

Meksika sinemasının altın çağı fazlaca ışıltılı bir dönem olarak geçmiştir. Bu dönemde sahne ışıklarının üstünden hiç atmayan büyük yıldızlar, komediler, melodramlar, aşk, hırs, ihtiras, epik kahramanlıklar içinde her şey barındıran bu dönem büyük sükse yapmıştır. Hollywood'a gidip sinemanın sessizliğinden fırsat bulup dil sorunu aşan birçok Meksikalı film yıldızı da ülkelerine dönmüştür. Kendi ülkelerinin yıldızı olma niyetiyle dönüş yapmışlardır. Lupe Velez ve özellikle Frida Kahlo ve Diego Rivare'ye yakınlığı olan Dolores de Rio gibi yıldızlar Hollywood tarafından

keşfedilmiştir. Lupe Velez genç yaşta ağır depresyon sonucu intihar etmiş, Dolores de Rio ise hem Hollywood'a hem Meksika sinemasına hakim olarak altın çağda gerçek bir yıldız olmuştur. Oynadığı Maria Candelari filmiyle 1943'de Cannes'dan Meksika'ya Altın Palmiye ödülünü getirmiştir. Los Abandonas (1946) ve La Otra (1946) filmleri Meksika'da ses getirenler arasında yerlerini almıştır. Bazı sinema eleştirmenlerinin görüşüne göre 1935 yapımı Fernando de Fuentes'in yönetmenliği yaptığı Vamonos con Pancho Villa filmi yalnızca altın çağın değil Meksika sinemasının en iyi filmleri listesinde ilk sırada yerini almıştır. Film aynı zamanda epik sinemanın ilk ve en iyi örneği olması yönüyle de bilinmektedir. Bir diğer önemli altın çağın yönetmenleri Luis Bunuel'in, 'el indio' lakabıyla bilinen Emilio Fernandez'in, Roberto Gavaldon, İsmael, Rodriguez ve Julio Bracho'nun yapımları da listede yer alabilmişlerdir. Bu dönemde toplumsal içerikli filmler ve Meksika'da yükselişte olan fakirliğe dikkat çeken filmler yapılmıştır. Bu filmlere 1950 yapımı Luis Bunuel'in Los Olvidados ve İsmael Rodriguez'in Nosotros Los Pobres gibi eserler örnek olmuştur. Bu dönemde bir de komedi ustalıklarıyla tanınan Cantiflas (Mario Moreno) ve Tin Tan (German Valdes) halka hayatın sorumluluklarını unutturan mizah anlayışlarıyla Latin Amerika'da Meksika'yı eğlence sinemasının merkezi haline getirmişlerdir (Aksoy, 2009).

1950'lerin sonuna gelindiğinde Latin Amerika'da, kendine yer oluşturmak için en ufak şansı bile değerlendirip olumsuz koşullarda bile büyümeyi sürdürerek, yoksulluğun üstesinden gelip kendini protestoyu kutsamaya adanmış bir sinema olduğunu kanıtlayıp yeni bir sinema olarak doğmuştur. 10-15 yıl içerisinde kıtanın bir ucundan diğer ucuna ulaşmış ve dünyanın ilgisini kendine çekebilmeyi başarmıştır. Fernando Solanas ve Octavio Getino bu iki sinemacı 'Üçüncü Bir Sinemaya Doğru' adlı manifestosuyla bir kurtuluş sineması olarak tanımladıkları şeyi sürdürmüşlerdir. İki sinemacının taslağında Birinci ve İkinci sinema, Birinci ve İkinci Dünyalarına denk gelmez, onlar kendilerine ait bir coğrafi oluşturmuşlardır. Amerikan film endüstrisi Birinci Sinema; Hollywood filmlerinin olduğu yerlerde -Los Angeles, Mexico City veya Bombay- dayattığı model, İkinci Sinema ise salt bir Avrupa fenomeni olmayan Boenes Aires gibi yerlerde denk gelinen sanat ya da auteur sinemayla bağdaştırmışlardır. Yani bir Üçüncü Sinemaya ihtiyaç duyulduğuna, doğrudan ve açık

bir şekilde sistemle mücadele etmeye yönelik filmlerin yapılması gerektiğine dikkat çekmek istemişlerdir (Chanan, Latin Amerika'da Yeni Sinemalar, 2008, s. 841-847).

1974'de Meksika devlet başkanı Luis Echeverria Alvarez, Meksikalı film yapımcılarının, yönetmenlerin, oyuncuların ve teknisyenlerin tüm gücünü Mexico City'deki Los Pinos başkanlık malikanesinin geniş arazisinde toplamış ve bir dönüm noktası oluşturmuştur. Bu şekilde tüm sinema işçilerini devlet bünyesinde birleştirmeye ve Meksika Devrimi'nin temaları üzerine filmler yapmaya davet etmiştir. Bu daveti Meksika siyaseti ve sinema tarihinde eşsiz bir deneyim olmuştur. Bu Meksika'nın sosyal kaygılarına cevap niteliğinde olup bunlarla konuşulacak yeni bir sinema türünün zeminini hazırlamıştır. Meksika hükümeti film endüstrisinin millileştirilmesini bitirmek ve film yapımcılarına sanatla artan sermayelerin, siyasi destekle sanatsal özgürlüklerin kalitesini yükseltmek için gerekli çabaları sağlamıştır (Trevino, 1979, s. 26).

1980'lere gelindiğinde siyasal temanın dönüşü sürgün sinemasıyla sınırlı kalmamıştır. Arjantin sinemasının 1980'lerde yeniden doğuşu birçok farklı ülkede özellikle Meksika ve Brezilya'da bir kadın sineması ortaya çıkmıştır. Meksika film endüstrisinin canlanması ve Venezuela'da Super 8 hareketi gibi alternatif bazı gelişmeler olmuştur. Bütün filmler hem estetik hem siyasal olarak artan çeşitlikle 1960'larda başlayan bir hareket fikrini, farklılıkları bünyesinde toplarmış bir hareket düşüncesi olmasına rağmen gerileme yaşanmıştır. Ancak ticari sinema ile adanmış sinema arasında ayırım net değilse bunun nedeni farklı siyasal gerçekliklerin kabul edilmesi olmuştur. Adanmış deneysel bir sinema geleneği, Frida (1984) ve Dollar Mambo (1993) gibi filmlerin yapımını üstlenen Meksikalı Paul Leduc gibi yönetmenler sayesinde canlılığını korumuştur. Frida'nın yapımcılığını, Bunuel'in iki en iyi Meksika filminin –'Los olvidados' (Unutulmuşlar) ve 'Öldürücü Melek'- yapımcısı Manuel B. Ponce ile dahası bir yönetmen olarak bilinen ve 'Las aparencias enganan' (Aldatıcı Görüşler/ 1977), 'Dana Herlinda y su hijo' (Dona Herlinda ve oğlu/1984) gibi yasak getirilen sinema filmleriyle Meksika'da öne çıkan bir 'eşinsel' sinemasının savunuculuğunu, Jaime H. Hermosillo üstlenmiştir. Latin Amerika sinemasında kadın varlığının ilk işaretleri kendini 1970'lerinde sonuna doğru Ana Coralina'nın evlilik kurumunun yapıbozumu olan 'Mar de Roses (Güller Denizi/1977) ve Tisuka Yamasaka'nın 'Graijin'si ile cinsiyet, etnik köken ve sınıfsal ilişkileri içine

alan öyküsü başlatmıştır. 1980'lerin başlarında Brezilya ve Meksika'da kadın belgesel grupları ortaya çıkmıştır (Chanan, Latin Amerika'da Yeni Sinemalar, 2008, s. 848-850).

1990'lara gelindiğinde adeta Meksika sineması şahlanmaya başlamıştır. Carlos Salinas de Gortari hükümeti 50 yıllık devlet ve sinema ilişkisini değiştirmiştir. Sinemaların kontrolünü El Consejo Nacional para la Cultura y las Artes 'e (Conaculta/ Ulusal Kültür ve Sanat Konseyi) devreden hükümet sinemanın politik olmasından çok sanata yakın durması gerektiğini savunmuştur. Yeni dalga Meksika sinemasının ilk örneğini 1992 yapımı Como Agua Para Chocolate filmiyle Alfonso Arau vermiştir. Latin Amerika'nın en yaygın kullanılan akımı Realismo Magico (büyülü gerçeklik) bu filmde etkisi görülmüştür. Meksika Devrimi sırasında geçen film düş ile gerçeği Meksika kültürüne getirmiştir. Film ABD'de en yüksek gişe alan Meksika filmi olmuştur. Bu sayede yeni dalga Meksika sineması ile birçok yönetmen dünya sinemasında yerini almıştır. Arturo Ripstein, yeni dalga Meksika sinemasında en dikkat çeken yönetmenlerden biri haline gelmiştir. Ripstein'i uluslararası başarı getiren ilk filmi La Mujer del Puerto (Liman Kadını/1991) olmuştur. En çok Great Expectations (1998) ve Children of Men (2006) filmleriyle tanınan Alfonso Cuaron yeni dalga Meksika sineması için önemli yönetmenlerin arasında yer almıştır. Meksika için gelmiş geçmiş en iyi film olan Y Tu Mama Tambien'i (2001) yaptığı için önemli bir yönetmendir. Guillermo Del Toro yalnızca yeni dalga Meksika sineması için değil Dünya sineması içinde önemli bir yere sahip olan yönetmen olmuştur. Latin Amerika'nın büyümlü gerçekliğini fantastik sinema ile bir araya getiren yönetmenin Mexico City'de geçen Cronos'u (1993) bu tarza örnek ilk filmidir. Alejandro G. İnarritu'nun Amores Perros, 21 Gramos ve Babel filmleri özellikle Amores Perros (2000) Meksika'da sinema anlamında bir milat kabul edilmiştir. Yeni dalgada öne çıkan bir diğer başlık 'kanunsuzluk' konulu filmler olup sinemaya yeniden dönüş yapılmıştır. Ek olarak La ley de Herodes (Herodot Kanun/1999), Sexo, Pudor y Lagrimas (Seks, Utanç, Gözyaşları/1999), El Crimen del Padre Amaro (Padre Amaaro'nın Suçu/2000) ve El Otra Conquista (Başka bir Fetih/2000) filmleri yeni dalganın dikkat çeken örnekleridir. 2000'den sonra gelen 10 yıl içinde Meksika sineması kendini daha bağımsız bir bakış açısı getirmiştir. Daha özel ve kişisel perspektif olarak dönüşün sağlayan sinema Avrupa sinemasına özgü olan 'auteur' yani

yönetmen sinemasının gelmesini sağlamıştır. Yeni dalgayla yerini sağlamlaştırmıştır. Sokak kültürü sanata yakınlaşmış ve Amat Escalante ve Carlos Reyendas gibi çok iyi iki yönetmenin öne çıkmasını sağlamıştır (Aksoy, 2009).

Ulusal sinema olan Meksika sinemasının son yıllarda ünlü yönetmenler sayesinde tanınsa da aslında sinemanın icadından çok da uzak olmayan bir tarihi olduğu görülmektedir. Meksika sinemasının ulusal sinemadan kendini aşip Dünya sinemasında yer edinmeyi başarmış ve bunu hala devam ettirmekte olduğu da söylenebilir. Cuaron, İnarritu ve Del Toro öne çıkan yönetmenleri ana akım içerisinde bir format izleseler bile kendi ülkelerinin kültürüne ve geleneğine bağlı kalmaktan asla vazgeçmemişlerdir. Guillermo Del Toro'nun sinema perspektifi de bu yönde ilerlemektedir.

3.3 Guillermo Del Toro Sineması ve Mitoloji İlişkisi

Bazı insanlar için gerçeklik ile düş arasında uçurumlar bulunmaktadır. Gerçeklik denilen bilim, fizik ve kanıtlarla sınırlandırılmaktadır. İnsanlar görmeyince veya görmek istemeyince, kanıt sunulmadıkça bir şeyler gerçekliğe kavuşmamaktadır. Tüm insanlar bazı şeylerin temsili ile zihnimize hayal etme ve yaratma yeteneğe sahip olmaktadır. Bir zamanlar birilerinin zihninde olan fikirlerin temsilleri sanat, edebiyat ve sinema eserleri vb. olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir film yönetmeni toplumda fantezi olarak adlandırılan şeyleri gerçek dünyada varmış gibi gösterebilmektedir. Gerçek dünya ile hayal dünyası arasındaki o uçurumun arasını kapatabilir hatta ikisini aynı dünyaya yerleştirebilmektedir. Bu fikri filmlerinde kullanan, karakterlerin ve onların dünyalarını ya da olayların gizemliliğini sorgulayarak ve tasvir ederek bizlere sunan bir yönetmen karşımıza çıkmaktadır. Bu yönetmen Meksikalı Guillermo Del Toro' dur.

Filmler bizleri etkileyebilen, dönüştürebilen, bilincimize veya bilinçaltımıza etkisi yok sayılmayacak derece hayatımızın yönünü ya da hayata bakış açımızı yeniden yönlendirebilecek gücü sahip sanat dalının ürünleridir. Birçok kişinin 'bir film izledim hayatım değişti' cümlesini kurduran izlediği ve hayat görüşüne yansıyan bir film mutlaka olmuştur. Yönetmen Del Toro'ya da bu cümleyi kurduran film Frankenstein'dır (1931). İlk izlediği çocukluk yıllarında filmin etkisi şimdiki yönetmenlik yaşamında çokça etkili olmaktadır. Dr. Frankenstein' ın yaratımını ve

canavarla olan aşk ilişkisinin başlamasında etkilidir. Olağanüstü olana sevgisi ve merakını tetikleyen, sihrin ve dinin bir harikalar dünyası yaratmasında yardımcı olan şey çocukluk deneyimleridir. Sıradan çocukluk yılları olmayan Del Toro Meksika'nın en büyük ikinci metropolü ve en Katolik metropolü olan Guadalajara, Jalisco' da doğup ve büyümüştür. Meksika'nın birçok çelişkisi ve büyüünü deneylemiştir (Munoz, 2019).

Del Toro, çocukluğundan beri iyi bir çizim yeteneğine sahip olmuştur. Ansiklopedilerden yararlanarak yaratıklar çizmeye başlamıştır. Ancak bu yönde ressam olamayacağı korkusu oluşmuştur. Böylece filme dönmüştür. Özel efektler üzerinde çalışmayı seven Del Toro lisedeyken kısa film denemeleri yapmıştır. Daha sonra Guadalajara 'da yeni bir film okulu olan Cento de Investigación y Estudios' a gidip mezun olduktan sonra da 1983'te Alfred Hitchcock hakkında kitap uzunluğunda bir makale yayınlamıştır. Böylece artık sinema yaşamına başlamış bulunmaktadır. 1993 yılında vampir olduktan sonra büyükbabasına karşı sevgisi derinleşen bir kızı konu alan ilk uzun metraj filmi Cronos' u yayınlamıştır (Zalewski, 2011).

Cronos filmi vampir korku alt türüne yepyeni bir bakış açısı getirdiği için dikkate değer bir film olmuştur. Film, çok şiddetli ve kanlı olmasına rağmen iyi bir prodüksiyon tasarımı ve neredeyse peri masalı gibi bir hikâye anlatımı sunmuştur. Film göreceli bir ticari başarısının yanı sıra Meksika sinemasında da kritik bir yere sahip olmuştur. Kısa sürede insanların dikkatini üzerine çekmiş ve Hollywood' un Miramax stüdyolarının Del Toro' nun kapısını çalması uzun sürmemiştir. 1997 yılınca şok edici bir canavar filmi Tehlikeli Yaratıklar' ı (Mimic) çekmiştir. Şehrin çocuklarını öldüren bir hastalığın yayılmasını durdurmak amacıyla Manhattan' ı hamamböceği sorunundan kurtarmaya yardımcı olmak için genetik olarak bir süper böceğin mühendisliğini yapmaya çalışan bir entomologun hikayesini konu almaktadır. Del Toro bu filmde sessiz bir renk paleti tutan ve yaratıkları neredeyse hiç gölgelerden çıkmayacak şekilde sınırlamıştır. Bunun amacı etkili bir korku yaratmak niyetiyle bir canavar filmine dönüşmüştür (Bat, 2011). Tehlikeli Yaratıklar' da (Mimic) sergilenen motifler bir çocuk kahraman, böcekler ve bir genç ile yaşlı arasındaki ilişkiye yöneliktir.

Tehlikeli Yaratıklar (Mimic/1997) filminde dev böcekler ile klişeye kaçan Del Toro sonraki canavarlarını bir ressam güzelliği ile birleştirip kendine özgü çarpıcı bir

şekilde karşımıza çıkmıştır. 2004'den itibaren süper kahramana dönüşen ve canavarla savaşıyan beceriksiz ve boynuzlu bir iblisi konu alan Hellboy çizgi romanından gösterişli bir uyarlamaya yapmıştır (Zalewski, 2011).

Del Toro filminin bariz bir şekilde ayıran şeyler korkunç ve fantastik ayrıntılara verdiği önem olmuştur. Şeytanın Omurgası (The Devil's Backbone /2001) ve Kızıl Tepe (Crimson Peak/2015) her iki filmde hayalet hikayelerini konu almaktadır. İki filmde hayaletler intikam almak amacıyla yaşayanlara musallat olup, katilleri yanlarında yaşamaya mahkum edilmiş veya eylemlerinin sonuçlarından kaçamamışları konu edinmiştir (Robinson, 2015).

Del Toro bir röportajında Kızıl Tepe' nin (Crimson Peak) İtalyan giallo filmleri ve Viktorya dönemi tablolarından görsel dokunuşlarla Hammer korku filmleri ve gotik aşklardan ilham aldığını belirtmiştir (Toro, The Influence of Crimson Peak, 2015).

Del Toro' nun yanılsama ve özel efektlere olan hayranlığında ve çağdaş Hollywood'un natüralizme olan sevgisini reddetmesi, Del Toro'nun gerçek olmayana, tuhaf olana ve gizemli olana bağlılığı görülmektedir. Bu hiçbir yerde gerçek olduğunu düşündüğümüz şeyin özünü sorgulayan bir anlatı yaratmak için seyircinin gerçekliğin boyutlarına ve zıddına götürmek için bir karakter olan Pan'ın Labirenti' den (Pan's Labyrinth) belirgin olarak anlaşılmaktadır. Pan's Labyrinth' nin karmaşık inşası, önceki İspanya İç Savaşı filmi Şeytanın Omurgası (The Devil's Backbone) gibi çarpık bir fanteziye dayanmaktadır. İspanya İç Savaşı'nda geçen film Alice'in tavşan deliğine düşen kızı andırması gibi anlaşılmaktadır. Ancak filmde Ofelia'nın derin bir hikâyeye dalması ve yapması gereken görevler macera boyunca ölümlülüğün sertliği ve gerçekliği, savaşın gerçeği, annesinin hastalığı ve üvey babasının kalpsizliği gibi birçok etken içeren film daha derin anlamlara sahiptir. Faun tarafından kayıp prenses olduğuna inanan Ofelia, çevresinde meydana gelen büyülü şeylerin gerçekliklerini sorgulamaz, Del Toro öyle bir fanteziyi öyle bir şekilde yaratmıştır ki folklorla özgüdür. Bu yüzden izleyiciye Ofelia'nın sanrı gördüğünü varsayıp filmin kurgusal dünyasının gerçek olup olmadığının algılanmamasına izin vermektedir. Del Toro bu şekilde anlatma ve izleyiciyle etkileşim kurup gerçek ve sahte fikrinin kendisi bu sayede mükemmel şekilde gösterilmektedir (Chang, 2011).

Cronos'un Aurora'sı, Tehlikeli Yaratıklar' in (Mimic) Chuy'u ve Şeytanın Omurgası' nın (The Devel's Backbone) Carlos'u gibi Ofelia da yetişkinlere hitap

etmeyi başarmıştır. Son sahnede, hizmetçi ve asi Mercedes Vidal'a oğlunun ondan haberi olmayacağını söylediğinde, bu dünyanın düzeni yeniden kurulmuştur. Ofelia erkek kardeşini kurtarmış ve eve geri dönmeyi başarmıştır. Aurora'nın büyükbabası kefareti bulur, Santi Jacinto'yu cezalandırır, Carlos ve arkadaşları yetimhaneden ayrılır ve öğretmeni artık hayalet olmasına rağmen amacını gerçekleştirir. Ofelia bunca zulümden ona ihtiyaç duyan bir dünyada umudunu bırakır. Del Toro'nun filmlerinin çoğunda düzen, peri masallarında olduğu gibi sonunda yeniden kurulur. Şu sonuca varıyoruz ki Del Toro'nun İspanyolca üçlemesinde umut ve adalet onun dünya görüşünün anahtarı olmuştur (Munoz, 2019).

Del Toro bir röportajında yaratıcı olan her eylemin belli bir noktada politik olduğunu vurgulamıştır. Peri masalları dahi olsa içinde biraz anarşik tür olduğunu, kim olduğunu en güzel kurmacalar aracılığıyla göstermenin mümkün olduğunu savunur. Bu yüzden kurmaca eserlerde kendini maskeleyerek anlatma imkânı bulunmaktadır. Ve fantastik türlerin sosyal yaşama dair olan biten olayları daha iyi yansıttığını savunmaktadır (Toro, Guillermo del Toro: "Hayatımızın küratörü ölümdür", 2017).

Kişisel filmlerine rağmen peri masallarındaki uzmanlığını Blade 2 (2002), Hellboy (2004), Hellboy 2: Altın Ordu (Hellboy:2The Golden Army (2008) ve Pasifik Savaşı (Pacific Rim /2013) gibi filmlerle daha ticari yapımlar için sunmuştur. Ayrıca Hobbit filmi için yönetmenlik yapacakken telif anlaşmazlıkları nedeniyle askıya alınmış ve 5 yıl bekleyen Del Toro Yeni Zelanda'da ön prodüksiyonda çalıştıktan sonra projeyi terk etmiştir. Özellikle Hellboy 2'de Del Toro'nun hayal gücü bu seride fazlaca görülmüştür. Çizgi romanı ele alışı ve kendi dünya görüşünü zaten sevimli olan karakteriyle harmanlanması izin vermiştir. Filmde gece yatmadan önce peri masalı okuyan bir genç Hellboy görülmektedir. Bu peri masalları J.R.Tolkein'ci mit ve efsanelerden oluşan Hellboy okuduğu devler, elfler, goblinler ve altın mekanik ordu ile yüz yüze gelmiştir. Hellboy 2'yi Yüzüklerin Efendisi'nden esinlenen Del Toro bu filmde insan doğasının karmaşıklığına inerek gerçekliği sorgulamaktadır (Munoz, 2019).

İnsan doğasını keşfetmek ve 'neden buradayız ve ne yapıyoruz' sorularına yanıt vermek Del Toro'nun filmlerinde ki değişmez unsurları oluşturmaktadır. Bu temalara ek olarak vazgeçemediği canavarları, hayaletleri ve farklı varlıkları kullanmaktadır.

Son zamanlara gelindiğinde Del Toro birçok dalda ödüle layık görülen projesi Suyun Sesi (The Shape of Water/ 2017) filmi dilsiz genç bir kadın olan Elisa, bir sinema kompleksinin en üst katında yaşamakta ve geceleri bir araştırma tesisinde kapıcı olarak çalışmaktadır. Film bu tesis de tutulan bir canavar ile Elisa arasında oluşan sevgi bağına odaklanmaktadır. Hem karada hem suda yaşayabilen farklı dilleri kolay öğrenen akıllı bir canlıyı ABD güçleri araştırmaktadır. Soğuk savaş döneminde geçen Suyun Sesi (The Shape of Water) ABD'nin Rusların teknolojinin ileri olmasından endişe duymaları konu edinmiştir.

Suyun Sesi (The Shape of Water) amfibik adam ile Elisa arasında beklenmedik bir aşk hikayesinden daha fazlasını içermektedir. Soğuk savaş dönemin ABD'nin korkuları üzerine fantastik figürlerle de olsa da temsil edilen konular ABD'ye özgün ve kolektif korkularını konu almaktadır (İşlek, 2019, s. 119). Elisa'nın dilsiz olması, Del Toro'nun İspanyolca konuşan bir yaratıcıdan iki dilli bir auteur'e dönüşmesiyle de paralellik göstermektedir. Belki de bu yüzden Elisa'nın sesini kaybedip bulduğunu, yuva arayıp bulduğunu, dünyayı filmlerle anlamlandırıldığını ve hayata ancak sanat yoluyla aktarılabilir şekilde baktığı görülmektedir (Munoz, 2019).

Şimdiler de yeni projeleriyle dijital platformlarla çalışmaya başlayan Del Toro psikolojik- gerilim türünde filmi Kâbus Sokağı (Nightmare Alley/ 2021); gezici bir kumpanyada akıl okuma seansları yapan bir adamın hikayesini konu edinmektedir. Kâbus Sokağı filmi aynı zamanda film-noir örneği olarak anılmaktadır. Del Toro bu filmle güçlü bir dönüş yapmıştır. 24 Kasım 2022' de gösterime girmiş olan stop-motion bir animasyon olan Pinokyo (Pinocchio/ 2022) filmi de merak edilenler arasında yerini almaktadır.

Del Toro, yaşam ve deneyimlerini maneviyat olarak fantezi sanatı ile eserlerinde, özellikle filmlerinde ifade etmektedir. Bunları birleştirmesi büyüleyici çalışmalar ortaya çıkarmaktadır. Del Toro aynı zamanda derin düşünceleriyle birleştirdiği bu yaratıcı tutkunun sonucu olarak sanatsal biçimde somutlaştırmaktadır. Del Toro'nun röportajlarında ki söylemlerinden hareketle sanat üzerine birçok eleştirel ifadesi bulunmaktadır. Çeşitli şekillerde sanatı icra etmesi onun yalnızca genel olarak film yapıcılığına ilgisini değil, aynı zamanda sanata yaklaşımıyla ilgili canavarlar, metaforlar, mit, arketip ve Jung psikolojisi gibi çeşitli unsurları da içermektedir (Morehead, 2015, s. 8).

Guillermo Del Toro sinemasında autuer bir yönetmen olarak özgünlüğünü filmlerindeki figürleri farklı anlamlar yükleyerek, canavarlara ve hayaletlere salt kötülük yüklemeyerek insanlarla aralarında duygusal bağ oluşturup gerçekte fanteziyi karıştırarak izleyiciye sunmaktadır. Birçok film türünü karışık türde sunarken mitolojik öğelere, bilinçdışı kaygılara ve politik içeriklere de yer vermektedir. Del Toro filmlerinin karmaşık zamanları anlama ve hayatta kalmasına yardımcı olmak için belirli peri masalları ile tarihsel zamanların anlatımlarını kullanmaktadır. Şeytanın Omurgası (The Devil's Backbone) ve Pan'ın Labirenti (Pan's Labyrinth) filminde canavarlara yüklediği anlamlarla asıl salt kötülüğün insanlarda olduğunu vurgulamaktadır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. ARAŞTIRMA VE ANALİZ

4.1 Araştırmanın Konusu (Problem Durumu)

İnsanlığın başlangıcından beri bilinmektedir ki insan kendini ve çevresinde olup biten şeyleri anlamlandırma ve algılama çabası içindedir. Bu çaba da insanların kafasını kurcalayan soruları meydana getirmektedir. Evren hakkında, insanlık hakkında ve yaradılış hakkında sorular geçmişten günümüze hala cevaplanmaya çalışılan sorulardır. Sözlü kültür ürünü olan insanların söylemleri ile gelişen ve yeniden üretilebilen mitler bu sorulara yanıt niteliğinde doğmuştur. Mitoloji geçmişten günümüze her millet ya da toplumda kendini o toplumun kurallarına ve yaşam anlayışlarına göre gelişim gösteren mitlerin incelemesiyle ilgilenen bir alan olarak tanımlanabilmektedir. İnsanların kendini ifade etme biçimi ilk olarak duvar yazılarıyla veya resimleriyle başlayıp günümüzde edebiyat, sanat, fotoğraf, resim, heykel, sinema vb. gibi birçok araca evrilerek gelmiştir.

Mitoloji ve sanatı birbiriyle ilişkilendiren Joseph Campbell erken dönem mit oluşturanlar ile günümüz sanatlarının eşdeğer olduğunu ifade etmektedir (Moyers, Mitolojinin Gücü, 2013, s. 117). İnsanların kendini ifade etmesine yardımcı olan mitler, insana dair olan her şeyde mitlerden izler taşıyabilmektedir. Yani insanlığın tarihi ile süregelen mitler insanın zihinsel varoluşuyla ve her dönem evrim geçirerek güncel olaylarla kendini yeniden üretebilmiştir. Böylece sanat dalları başta olmak üzere edebiyat, din gibi alanlarda da mitlerden izler görülebilmektedir.

Mitler yaşamın gerçeklerini kendine özgün bir şekilde izah etmesidir. Bu anlamda mitolojik metinler en evrensel kozmos-kaos, hayat-ölüm, doğa-insan, karanlık-aydınlık, vb. gibi karşılaştırmalardan en basit mitolojik ifadelere kadar bütün evreni kapsayabilmektedir. Yani mitoloji yıllar boyunca toplumların ve milletlerin, soyların veya kabilelerin etnik ve medeni sistemlerinde hakimiyet kurmuştur (Bayat, 2019, s. 14). Buna göre mitoloji için toplumların ortak istek ve arzularıyla ahlaki,

estetik, siyasi ve ideoloji gibi görüşlerinin harmanlanmasıyla oluşan olaylar bütünü oluşturmaktadır.

Sinema da günümüzde gelişen teknolojisi ile büyük kitlelere hem ulaşma hem de etkileme aracı olarak oldukça gelişim göstermiştir. Toplumlar artık eski mitlerle bağımlı koparmış ancak Jack ve Rose 'un (Titanik) aşk hikayesini ya da Luke Skywalker'ın (Yıldız Savaşları) hikayelerini bilmeyen yoktur. Bu gibi sinema filmleri ile hikayeler değişmiş olsa da karşıladıkları ihtiyaç ve sordukları soruların etkileri önemi korunmaktadır. Sinemanın önünün açılması pazarlama ve özel efektleri sayesinde bir senarist ya da yönetmenin elinde olan mit yaratma gücü önemlidir (Voytilla, 2020, s. 369). Yani bu çalışmanın da konusunun gelişmesine etki eden şu soruları sorabiliriz.

- Sinema yoluyla aktarılan hikayelerde de mitlerin etkilerini ve izlerini bulabilir miyiz?
- Örneklem olarak seçilen filmler mitolojik anlatı yapısını içerir mi?

Bu sorulara aranan yanıtlar ışığında bu çalışmanın konusunu ele almayı sağlayan temel neden olmaktadır. Bu kapsamda son zamanlarda başarısı ve aldığı ödüller ile farklı hikâye aktarma tarzı ile dikkat çeken yönetmen Guillermo Del Toro sineması ele alınmıştır. Filmlerinde bu etkiler görülmüş mü? Eğer görülüyorsa bunun beyaz perdeye aktarımı nasıl olmuştur? Soruları çalışmanın temel sorularıdır.

4.2 Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı Guillermo Del Toro 'nun sinema filmlerinin mitolojik anlatı yapısına bağlı olup olmadığı analiz etmek ve mitolojinin filmlerinde nasıl ve ne şekilde bir yansıma gösterdiğini ortaya koymaktır. Bu amaç için şu sorulara yanıt aranmaktadır.

- Guillermo Del Toro sinema yoluyla aktardığı hikayelerde mitolojinin etkileri ve izlerine rastlanabilir mi?
- Guillermo Del Toro filmleri mitoloji anlatı yapısıyla doğru orantılı mıdır?

4.3 Araştırmanın Hipotezi (Denenceler) veya Alt Amaçlar

Bu çalışmanın hipotezlerini şu şekilde sıralayabiliriz.

- Sinemanın kendisi başlı başına bir mit üretim aracıdır.
- Kitleleri etkileyen sinema filmleri mitolojik öyküleri kullanarak toplumlar ile daha yakın bağ kurmayı amaçlar.
- Guillermo Del Toro filmlerinde mitolojik öğelere yer verir.
- Guillermo Del Toro filmlerinin yapısı mitolojik anlatı yapısına her zaman uyum sağlamaktadır.

Sıralanan bu hipotezlerin geçerli olup olmadığına bakılmıştır.

4.3.1 Araştırmanın Önemi

Bu çalışma sinema ve mitolojinin birbiriyle bağlantılı olduğu ve hatta iç içe geçen bir yapıda olduğuna vurgu yapmaktadır. Sinema ve mitoloji ekseninde gelişen bu çalışma filmlerin mitolojik anlatı yapısı analizleriyle diğer yapılacak olan çalışmalara mütevazi bir esin kaynağı olabilme açısından önem kazanmaktadır.

4.3.2 Araştırmanın Sınırlılıkları

Yönetmen olan Guillermo Del Toro'nun yönetmenliğini yaptığı on iki (12) sinema filmi (tv dizileri ve sadece yapımcısı olduğu filmler hariç) çalışmanın evrenini oluşturmaktadır. Bu evren içerisinde dört farklı fantastik film türü analiz edilmek üzere seçilmiştir. Bu filmler; Suyun Sesi (2017/fantastik/romantik), Kızıl Tepe (2015/fantastik/korku) Pan'ın Labirenti (2006/fantastik/savaş), Hellboy (2004/fantastik/aksiyon/macera) olarak tespit edilmiştir.

4.3.3 Varsayımlar (Sayıtlar)

Bu çalışmanın amacı Guillermo Del Toro'nun filmleri üzerinden mitolojinin sinema üzerine etkisini ortaya koymaktır. Araştırmanın varsayımı Guillermo Del Toro mitolojik öykülerin etkisini filmlerinin yapısında gösterdiği üzerinedir. Bu doğrultuda yapılan analizlerle bu varsayım dahilinde konu üzerinde durulmuştur.

4.4 Araştırmada Kullanılan Yöntem ve Metodoloji

Bu çalışmada nitel araştırma yönteminden yararlanılarak fenomenolojik yaklaşım kullanılmaktadır.

Fenomenolojik yaklaşım; ‘insan deneyimini anlama’ amacı ile felsefi bir hareketten doğan fenomenolojinin en temel özelliği ise ‘yaşanmış deneyimi anlamlandırmaya çalışmasıdır’. Fenomenolojik çalışmalarda araştırılacak “fenomene” vurgu yapılarak katılımcıların bu fenomene ilişkin algıları ve bakış açıları, bu fenomeni nasıl anlamlandırdıkları, fenomeni nasıl deneyimledikleri ve bu deneyimlerini nasıl betimledikleri üzerine odaklanmaktadır. Bu fenomen bir kavram, bir düşünce ya da bir duygu olabilmektedir. akt (ARSU, 2020, s. 158-159).

Fenomenolojik yaklaşım farkında olduğumuz ancak ayrıntılı ve derin bir anlayışa sahip olmadığımız olgulara odaklanır. Fenomenolojinin temel amacı bir fenomenle ilgili bireysel deneyimleri evrensel nitelikteki bir açıklamaya indirgemektir (Creswell, 2013, s. 77). Fenomenolojik yaklaşım bireyin dünyayı nasıl algıladığı yapısını temel almaktadır.

Sinema filmlerinde sıklıkla mitolojik öğelere rastlandığı görülür. Bu öğeler bazen kolay algılanır bazen de hiç algılanmaz. Guillermo Del Toro filmlerinde fantastik ve mitolojik öğelere rastlandığı görülmektedir. Bu nedenle çalışmada mitolojik anlatı yapısı ve mit kavramı fenomenolojik yaklaşımla sistematik bir şekilde incelenmektedir. Konuya ilişkin makale, tez, dergi, doküman, kitap, fotoğraf, video, film vb. gibi kaynaklardan yararlanılmaktadır. Doküman incelemesiyle veriler elde edilip ulaşılan veriler ışığında mit, mitoloji, mitolojik efsane gibi kavramlara değinilmektedir. Böylece içerik analizi tekniğiyle sonuçlara varılmıştır.

İçerik analizi tekniği; dokümanların, kayıtların ya da görsel içeriklerin karakterize edilmesi ve karşılaştırılması için kullanılmaktadır. Amacı bu verilerin içeriklerini sistematik olarak tanımlamaktır (Altunışık, Çoşkun , Bayraktaroğlu, & Yıldırım, 2010, s. 322).

Bu kapsamda Stuart Voytilla’nın Sinema ve Mit kitabında kahramanın yolculuğu adlı anlatı yapısı modeli ölçüt alınmıştır. Bu model ile örneklem olarak seçilen filmlerin mitolojik yapısı içerik analizi tekniğiyle incelenmesi amaçlanmıştır. Bu analiz ile filmlerde mitolojik öğelerin kullanıldığı, anlatı yapısının da bunun

üzerine kurulduğu sonucuna ulaşılacağı öngörülmektedir. Bu nedenle örneklem olarak seçilen filmlerin çalışmanın kapsamına uygun olduğu düşünülmektedir.

Bu çalışma sinema ve mitoloji arasındaki bağı analizler ile ayrıntılı sonuçlara ulaşmayı hedeflemektedir.

4.4.1 Araştırmanın Evreni

Bu çalışmada Guillermo Del Toro'nun yönetmenliğini yaptığı Cronos (1192), Mimic (1997), Şeytanın Belkemiği (2001), Blade 2 (2002), Hellboy (2004), Pan'ın Labirenti (2006), Hellboy 2: Altın Ordu (2008), Pasifik Savaşı (2013), Kızıl Tepe (2015), Suyun Sesi (2017) ve Kâbus Sokağı (2021) olmak üzere on iki (12) filmi evren niteliği taşımaktadır.

4.4.2 Araştırmada Örneklem

Bu çalışmada Guillermo Del Toro filmleri evren niteliği taşımaktadır. Yönetmenliğini yaptığı 12 film içinden fantastik tür ile birlikte Suyun Sesi (2017/fantastik/romantik), Kızıl Tepe (2015/fantastik/korku) Pan'ın Labirenti (2006/fantastik/savaş), Hellboy (2004/fantastik/aksiyon/macera) 4 farklı film türünü de barındıran filmler analiz edilmek üzere örneklem olarak seçilmiştir. 12 filmin analizi zaman sınırı açısından içeriklerinden dört farklı türü de barındırması sebebiyle 4 film örnekleme dahil edilmiştir.

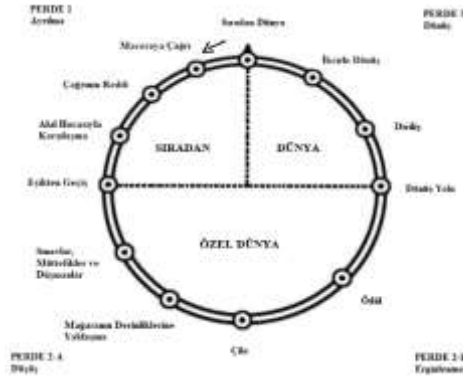
4.5 Veri Toplama Yöntemi

Bu çalışmada veriler literatür taraması ve görüntü kayıtlarının izlemesi yoluyla toplanmıştır. Veri kaynakları olarak kitap, makale, tez, dergi, web siteleri, video kayıtları ve filmler olmak üzere birçok kaynaktan yararlanılmıştır. Konuyla ilgili yazılı kaynakların taranmasının ardından Guillermo Del Toro'nun filmleri izlenmiştir.

4.6 Verilerin Analizi ve Değerlendirme Teknikleri

Örneklem olarak seçilen filmlerin Stuart Voytilla' nın Sinema ve Mit kitabından ölçüt olarak alınan Kahramanın Yolculuğu kalıbı ile analizleri sağlanmıştır.

Ek olarak anlatı içerisinde arketipler de içerik analizi ile ortaya konmaktadır. Kahramanın yolculuğu kalıbı aşağıdaki tabloda yer almaktadır.



Şekil 2: Kahramanın Yolculuğu Kalıbı (Voytilla, 2020, s. 20)

4.7 Bulgular ve Yorum

4.7.1. Suyun Sesi (Shape Of Water/ 2017) Filmi Mitolojik Anlatı Yapısı

'-Bu sevgi ve kayba dair bir hikâye...

..ve bütün bunları yok etmek isteyen bir canavara...'

Dış ses.

- Yönetmen: Guillermo Del Toro
- Senaryo: Guillermo Del Toro, Vanessa Taylor
- Türü: Romantik/ Fantastik
- Süre: 2 saat 3 dakika

Konu: Fantastik bir romantik film kategorisinde yer alan Suyun Sesi filmi ilk bakışta romantik filmlerin vazgeçilmezi olan imkânsız ve yasak aşk konusu üzerine kurulu olduğu görülmektedir. Film 1962 yılında Baltimore'da geçmektedir. Yüksek güvenlikli bir devlet araştırma laboratuvarında temizlik görevlisi olarak çalışan Elisa, dilsiz ve kendi halinde yaşayan bir kızdır. Araştırma laboratuvarına Güney Amerika'dan getirilen suda yaşayan ancak farklı bir yaşam formuna sahip olan Varlık (amfibi adam) ile Elisa arasında gelişen duygusal bağ ile Elisa'nın yolculuğu

başlamaktadır. Film bizleri soğuk savaş dönemindeki Ruslara karşı oldukça paranoyak ve anti-komünist ABD'ye götürmektedir. Bu ortamda yeni keşfedilen bir tür ile ruh eşini bulan dilsiz kadının dünyası yansımaktadır.

Yolculuk: Daha açılış sahnesi filmin fantastik aşk hikayesinin ruh halini ve ritmini belirlemektedir. Bir kamera, yüzen mobilyaların ve dalgalanan kumaşın olduğu batık bir odada hareket ederek uyuyan bir kadına yani Elisa'ya doğru yaklaşırken dış ses bizlere hikâyeye dair ip uçları vererek başlar. Elisa'nın saati çalar, uykusundan uyandığında, oda kuru normale döner ve işe gitmek üzere hazırlanmaya koyulur. Duşunu alır, yumurtasını kaynatır, yemeğini hazırlar ve evden çıkar. Çalıştığı laboratuvara gider ve işine başlar. Yani Elisa'nın rutini başlamış olur. İlk aşama olan sıradan dünya görülür. Yeni keşfedilen Varlık laboratuvara getirilip incelemeye başlanacakken Elisa, Varlık'ı görür ve ona karşı meraklanır. Merakı üzerine onunla iletişim kurmaya çalışıp başarılı olur. Hikâyede ilk dönüm noktası diyebileceğimiz yer Varlık'ın Elisa'ya karşılık vermesidir.



Görsel 1: Elisa, Varlık' la iletişim kuruyor.

İletişim de başarılı olan Elisa gün geçtikçe daha çok bağlanır ve onu kendine çok yakın hisseder. Yakın hissetmesinin nedeni Varlık'ın da onun da dilsiz ve yalnız olmasıdır. Varlık diğer insanlar gibi onun eksikliğini görmez ve onu olduğu gibi kabul eder. Elisa araştırma laboratuvarında olan bir Varlık'la ve gizli bir şekilde iletişime geçmekte ve gün geçtikçe onunla duygusal bağ kurmaktadır. Bu nedenle maceraya çağrı aşaması olarak ele alabiliriz. Bu sırada üzerinde araştırmalar yaptıran ve onu getiren Strikland, Varlık'a zarar vermektedir. Onu kontrol edemedikleri ve aynı

zamanda Rusların eline geçmesinden korktukları için hükümet Varlık'ın ölüm emrini verir. Bu olay Elisa için artık tam bir dönün noktası ve eşikten geçiş için tetikleyici olay olmaktadır. Elisa onu önce kurtarıp, saklamak ve uygun zamanda denize salmak için plan yapmaya başlar. Yakın arkadaşı denilebilecek komşusu Giles' den yardım isteyen Elisa ilk önce reddedilse de sonrasında Giles'in yardımı gecikmemektedir. Öte yandan araştırmada yer alan bilim adamlarından biri olan Mr.Robet Hoffstetler (Dimitri) Rus ajanıdır. Onlar da kaçıramadıkları halde öldürme planı yaparlar. Ancak Elisa ile Varlığın iletişim kurduğunu gören Dimitri öldürmek istemez. Elisa planı uygulamaya başlar ve laboratuvara girer. Onu zincirlerinden çıkarırken Rus ajanı olan Dimitri onu görür ve Elisa'ya yardım eder. İş arkadaşı olan Zelda'nın haberi yoktur onları kaçırdığını görür ve onlara yardım eder. Bu aşamada Elisa müttefikleriyle verdiği Varlık'ın düşmanlarına karşı olan sınavlarıdır. Yani bu aşamada sınavlar, müttefikler ve düşmanlar belli olmaktadır. Elisa bu sınavı başarıyla atlatır ve Varlık'ı evindeki küvete su doldurup onu evinde saklar. Okyanusa açılan bir kanalın yağmurlarla dolması gereken süreç içerisinde onu evinde saklamalıdır. Kanal yağmurla dolmadan açılmayacağı için bu süre içinde bulunmaması gerekir. Strikland Varlığın kaçırılmasına çok sinirlenir ve laboratuvar çalışanlarını sorgulamaya başlar. Bu sırada evde olan Varlık, Giles'in uyuması üzerine evdeki kediyi karşılaştır ve kedinin hırlamasını tehdit olarak algılayıp onu yer. Giles gelir ve durumu görünce ona durması için bağırır. Varlık kaçmak için koşarken Giles'in kolunu yaralayıp evden dışarı doğru kaçar. Elisa eve döndüğünde olup biteni görür ve Varlık'ı aramaya çıkar ve onu sinema salonunda filme bakarken bulur. Varlık'ı eve geri götürür. Giles'in yaralarını temizlerken Varlık, Giles'in yanına gelir ve onun başına ve koluna dokunup iyileştirme gücüyle onu iyileştirmeye çalışır. Sabah uyandığında Giles'in olmayan saçları çıkar ve kolu tamamen iyileşmiştir. Bu sırada Elisa banyonun tamamını su ile doldurup Varlık ile orada birlikte olurlar. Bu sırada ise Dimitri ülkeden kaçmaya hazırlanır ve ortaklarıyla kaçmasını sağlamaları için anlaşır. Elisa ve Varlık artık birlikte ve ikisi de birbirine aşiktir. Bu aşamayı mağaranın derinliklerine yaklaşma olarak tanımlayabiliriz. Yani burada olaylar artık daha kızışmaya başlayacak artık bu yolda herkes korkularıyla yüzleşmeye hazırdır. Bu sırada yağmurlar şiddetini artırıp yağmaya başlar ve artık kanal dolmaya başlamıştır. Diğer taraftan Strikland'ın üstü olan General onu tehdit eder ve Varlık bulmazsa buradan süreceğini ima eder.

Strikland'e 36 saat verir. Strikland Dr. Hoffstetler 'dan yani Dimitri'den şüpheleniyordur onu takibe başlar. Dimitri ortaklarıyla anlaştığı buluşma noktasına gider ancak ortakları onun Varlık'ı öldürmediğini öğrenmiş olacak ki onu vururlar. Tam o sırada Strikland arkadan gelir ve ortakları vurur. Strikland, Dimitri'nin Rusça konuştuğunu duymuştur ona işkence ederek Varlık'ı kimlerinde kaçırdığını ve yerini söylemesini ister. Dimitri ilk başta söylemez ancak onu elektrik veren Strikland'ın yüzüne doğru onların temizlikçi olduğunu dalga geçerek söyler. Strikland hemen Zelda'nın evine giderek Varlık'ı sorar ancak Zelda suskun kalınca tehdit ederek hikaye anlatır o sırada Zelda'nın kocası, Varlık'ı Elisa'nın kaçırdığını söyler. Strikland koşarak evden çıkarken Zelda derhal Elisa'ya haber verir. Elisa durumu öğrenir öğrenmez Varlık'ı, Giles ile beraber kanaldan denize açılması için rıhtıma götürürler. Strikland, Elisa'nın evine gelir bulamayınca çılgına döner ve takvim yaprağında yazan rıhtım kelimesini görünce o da rıhtıma gider. Elisa, Varlık ile vedalaştığı anda Strikland gelir ve Varlık'a ateş eder ve ardından da Elisa'ya da ateş eder. Elisa ve Varlık ikisi birden yere yığılırlar. Bu aşama tam olarak çile aşamasıdır. Yani kahramanlarımız bu aşamada düşmanlarıyla savaşır ve korkularıyla yüzleşirler. Giles o sırada Strikland'i durdurmak için eline sopa alıp onun kafasına vurur. Giles yerde yatan Elisa'nın yanına gidip ona sarılarak ağlar. Tam o sırada Varlık kendini iyileştirir ve hiç vurulmamış gibi yarası kapanır, ayağı kalkar. Strikland yavaşça yerden kalkıp silahına davranırken Varlık onu öldürür. Çile aşamasında kahramanların müttefiki olan Dimitri'yi kaybederler ancak düşmanı da yenerler. Varlık, Elisa'yı kucağına alıp suya atlar. Arkalarından Giles ve Zelda suya bakakalırlar.

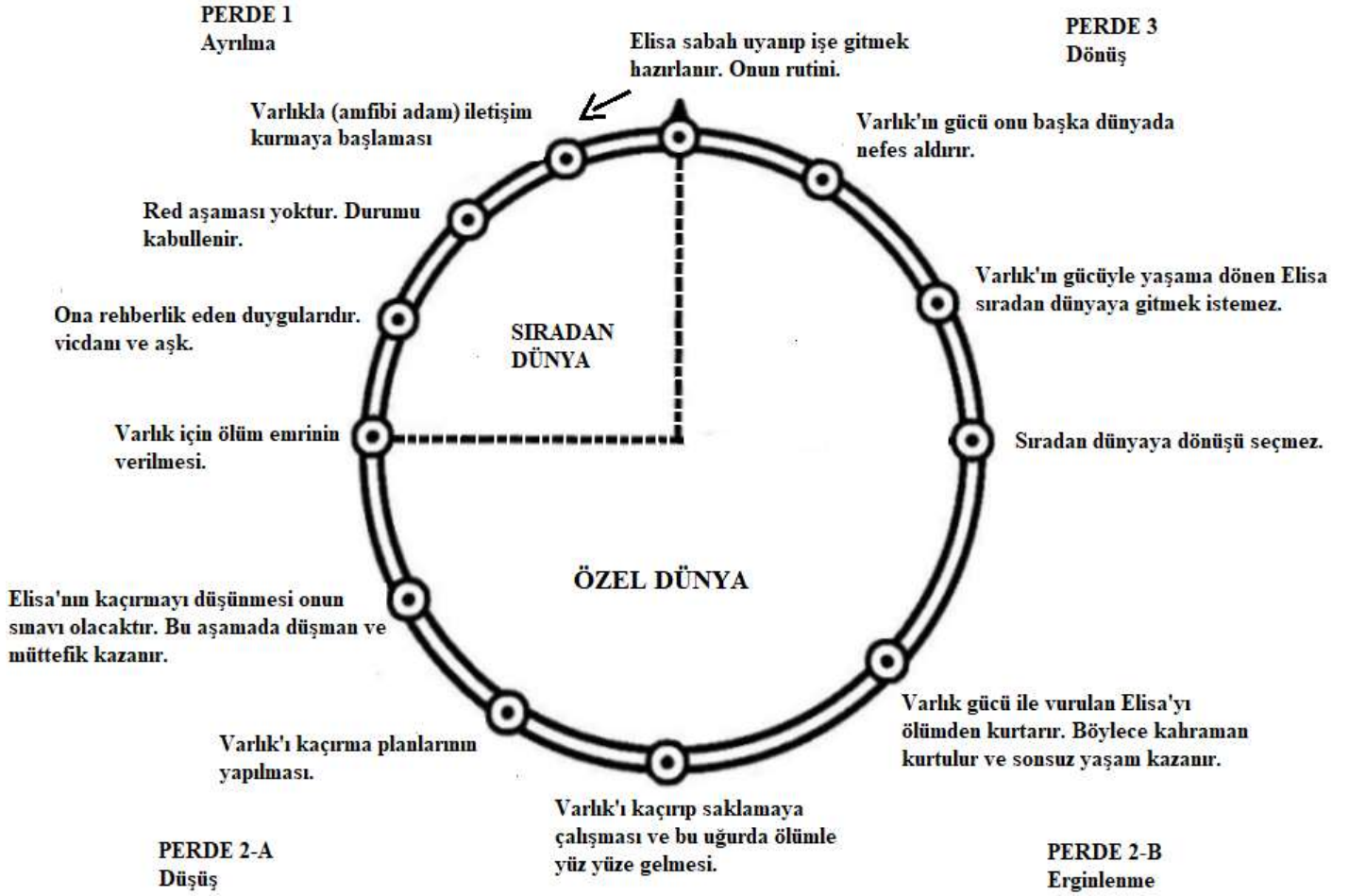


Görsel 2: Varlık Elisa'yı öpüyor.

Suyun iyice derine inerler ve Varlık Elisa'yı öper. Varlık'ın öpmesi üzerine Elisa nefes alarak gözlerini açar ve artık suyun altında nefes alabilen Elisa iyileşir. Kahraman artık kurtulmuştur yani ödül aşamasına gelinmiştir. Varlık ve Elisa birbirine sarılırlar ve ekran kararır. Sonsuza dek mutlu mu yaşamışlar bilinmez. Ancak kahramanın yolculuğu burada sonlanmıştır. Elisa'ya göre bu dünyada kendi için yer olmadığından sıradan dünyasına dönmek için dönüş yoluna girmemiştir.

Ek olarak yer alan arketiplere bakacak olursak; kahraman arketipinde Elisa'yı görmekteyiz. Hem hikâyenin yolculuğunu başlatır hem de aşkı önündeki engelleri aşar ve aşkını kurtarır. Akıl hocası konumunda bir kişiyi göremeyiz onun akıl hocası içgüdücü ve Varlık'a duyduğu yakınlık yani aşktır. Elisa'nın baş düşmanı ve Varlık'ı yok etmeye adete ant için Strikland eşik muhafızı olarak tespit edebilir. Elisa'yı harekete geçiren haberci maskesi Varlık'ın öldürülmesine karar verilmesidir. Bu olayı haberci maskeyle görebiliriz. Bir hikâyede arketipler yer almalıdır veya tümü olmalıdır diye bir kural yoktur elbette ancak bu hikâyede bu dört arketip görülmüştür.

Belirtilen aşamalar aşağıdaki tabloda ölçüt üzerinde görsel olarak yer almaktadır.



Şekil 3: Suyun Sesi (2017) Filmi Kahramanın Yolculuğu Aşamaları

4.7.2. Kızıl Tepe (Crimson Peak/ 2015) Filmi Mitolojik Anlatı Yapısı

- Hayaletler geçmiş için sadece bir metafor.

- -Edith Cushing
- Yönetmen: Guillermo Del Toro
- Senaryo: Guillermo Del Toro, Matthew Robbins
- Tür: Fantastik/ Korku
- Süre: 1 saat 59 dakika

Konu: Gotik ve romantik bir aşk hikayesinin üzerine kurulu olan film; 1900’lü yıllarda Buffalo, New York da başlar. Zengin bir iş adamı olan Carter Cushing’in kızı Edith Cushing ile beraber mutlu bir yaşam sürerler. İngiliz Baronet Sir Thomas Sharpe tasarladığı bir maden makinesine fon alabilmek için Carter Cushing’den yardım ister. O sırada kızı Edith Cushing ile tanışır. Sir Thomas Sharpe, Edith’i etkileyerek kalbini çalar. Ancak Edith’in babası Sir Thomas Sharp’dan hoşlanmamaktadır. Kısa zamanda Sharpe’a aşık olan Edith, babasının cinayete kurban gitmesiyle Thomas Sharpe’la daha çok yakınlaşır ve evlenirler. Evliliğin üzerine Thomas Sharpe onu Camberland’e Allerdale Hall adlı mülklerine götürür. Kız kardeşi Lady Lucille Sharpe ile burada yaşamaktadırlar. Sharpe’ların planlarından bir haber olan Edith eve girer girmez karşılaştığı görüntü onu ürkütse de sevdiği adamla olmanın mutluluğu içindedir. Bu karanlık ve gizemlerle dolu evde huzursuz gezen ve hayaletler görmeye başlayan Edith, Sharpe’ların onun için planlarını öğrenir ve onlarla mücadele etmeye çalışır.

Yolculuk: Açılış sahnesi olarak hayalet gibi solgun bir kızı yani Edith’i görüyoruz. Belirsiz, karlı bir manzarada kanlar içinde ve ağır ağır nefes alarak elinde bir bıçakla kameraya bakmaktadır. Dış sesle Edith ‘hayaletler gerçek bu kadarını biliyorum’ diyerek sahne değişir bir kız çocuğu annesinin cenazesindedir. Daha sonra yatağında yatan küçük kız koridordan bir ses duyar oraya doğru bakar bir hayalet görür ve yatağına geri koşar. Kızın annesinin hayaletin olduğunu görürüz ve hayalet yatakta yatan küçük kızın arkasından gelerek kızıl tepeden uzak durması gerektiğini söyleyerek yok olur



Görsel 3: Edith elin kanlı şekilde.

Daha sonra yatağında yatan küçük kız koridordan bir ses duyar oraya doğru bakar bir hayalet görür ve yatağına geri koşar. Kızın annesinin hayaletin olduğunu görürüz ve hayalet yatakta yatan küçük kızın arkasından gelerek kızıl tepeden uzak durması gerektiğini söyleyerek yok olur. Ondan 14 yıl sonrasına atlayan hikâye 1900'lü yılların başında Buffalo, New York da başlar. Edith'i görürüz bir kitap yazmış bunu yayınlamak üzere bir yayıncının yanına gider. Yayıncı kitabı inceler ancak bir hayalet hikayesi yazdığı için beğenmez bir aşk hikayesi yazması gerektiğini söyler. Edith de hayaletlerin hikâyede bir metafor olarak kullandığını savunur. Ancak kitabını basmaz. Eve dönüp bu olaydan dolayı babasına yakınıdır. Bu sahneler Edith'in sıradan dünyasıdır. Bu sahnelerle Edith'i tanımaya fırsat bulunmaktadır. Edith 'in hayat koşulları, isteklerini ve sorunlarını bu aşamada görmekteyiz. Edith babasının zengin ve saygın bir iş adamı olmasına rağmen kendini sosyeteden ve o dönemdeki kadınların amaçladıkları şeylerden ve aşktan kendini soyutlamıştır ve en büyük isteği yazdığı kitabı yayınlamaktır. Edith babasının iş yerinde daktilo ile yazı denemeleri yaparken kapıdan ona doğru gelen adam Carter Cushing'le randevusu olduğunu söyler ve kartını Edith'e verir. Adam İngiliz Baronet Sir Thomas Sharpe'dır ve Edith'in yanında buluna kadın Carter Cushing'e haber vermek üzere gider. Edith de masadan kalkıp giderken Sir Thomas Sharpe masadaki Edith'in yazdığı romanı görür ve incelemeye başlar. Beğendiğini söyleyerek Edith'e kimin yazdığını sorar. Edith'e yazılanları över ve yazan kişinin iyi bir yazar olabileceği hakkında şeyler söyler. Edith kendisinin yazdığını söylediği sırada babası Carter Cushing gelir ve Edith yanında görünce kızıyla tanışır. Edith ve Thomas burada tanışır. Thomas, Carter Cushing'den kil madeninden kil çıkaracak bir makine icat ettiğini ve bu makineyi yapabilmesi için destek istemektedir. Thomas sunumunu yapar, makinesinin detaylarını anlatır ancak ne kadar ısrar etse de Carter Cushing ona destek vermek istemez. Daha sonra Carter Cushing bir baloya gitmek için hazırlanmaktadır. Edith böyle şeyleri sevmediği için evde kalır. Odasında kitaplarla ilgilenirken bir anda kapalı olan kapının kolu aşağı yukarı hızlı hızlı hareket etmeye başlar. Kapıya yaklaşan Edith kapıyı açar ve annesinin hayaletini koridorun sonunda gördüğü anda kapıyı kapatır. Kapının içinden çıkan hayalet ona kızıl tepeden uzak durması gerektiğini söyler ve kaybolur. O sırada Edith yerde korkudan titrerken kapı açılır ve içeri giren hizmetli Thomas'ın kapıda olduğunu haber verir Edith korku dolu gözlerle hizmetliye bakarak ona gitmesini

söylemesini görüşmeyeceğini söyler. Bu ilk reddediş olarak karşımıza çıkar Sir'ün görüşme isteğini reddetmesi çağrının reddi aşaması olarak görebiliriz. İlk tanıştıkları anda aralarında oluşan çekimden Sir Thomas'la bir aşk yaşayabileceğine dair bir mesaj algılanmaktadır. Bundan dolayı maceraya çağrının habercisidir. Şimdi de ilk reddediş karşımıza çıkıyor. Daha sonra hizmetli Sir Thomas'ın ısrarlı olduğunu söyleyince Edith onun yanına gider. Sir Thomas Edith'i baloya gelmesi için davet eder ve balo kapısında içeri beraber girerler. Baloda piyana çalan Leydi Lucille Sharpe olduğunu öğrendiğimiz kadın onlara imalı bir bakış atar. Edith'in yakın arkadaşı ve Edith'e ilgisi aşikâr olan Dr. Alan McMichael ile Sir Thomas'ı Edith tanıştırır. Sir Thomas da Edith ile kardeşi Leydi Lucille'i tanıştırır. Daha sonra Sir Thomas vals dansının inceliklerini balo salonun ortasında anlatır ve dans etmek üzere Edith'i davet eder. Edith başta reddetse de biraz çekinerek kabul eder. Tüm gözler onların üzerindedir. Edith'in babası bu durumdan hiç memnun değildir. Ertesi sabah Carter Cushing, şüphe duyduğu ve kızının yaklaşmasını istemediği Sir Thomas ve kardeşi Leydi Lucille'i araştırmak için özel bir detektif tutar. Edith, Dr. Alan'ın muayenehanesine gelir ve orada iki yakın arkadaş fotoğraf bilimi ve ölüm üzerine bir sohbet gerçekleştirirler. Dr. Alan onu Sherpa'lara karşı uyarır ve güvenmemesini söyler. Daha sonra Sir Thomas, Edith ve leydi Lucille bir park da birlikte vakit geçirirler. Ölen kelebekleri gören Edith onlar için üzülür o sırada imalı bir nakışla Leydi Lucille güzel olan şeylerin kırılğan olduğundan bahseder. Leydi Lucille ve Sir Thomas, Edith'den uzak bir yerde onu seçtiği için doğru yapıp yapmadığı hakkında sorgular, Sir Thomas seçiminin doğru olduğunu söyler. Özel dedektif Holly, Curter Cushing'e bir zarf içinde önemli bir bilgi getirir. Daha sonra Carter Cushing evinde bir yemek daveti vermektedir. Davetliler arasında Sir Thomas ve Leydi Lucille de vardır. Sir Thomas, Edith'e bir yüzük verip onunla evlenmek isteyecekken Carter Cushing onu ve kardeşini konuşmak üzere odasına çağırır. Onların kötülükleri öğrenmiş ve gitmeleri için onlara bir miktar para verir. Sir Thomas'dan da kızının kalbini kırıp öyle gitmesini ister. Sir Thomas yemekte gittiklerinin bilgisini verirken Edith üzülür ve masadan kalkıp gider. Peşinden giden Sir Thomas ona romanın kötü olduğundan ve şımarık küçük bir kız olduğu gibi sözlerle onun kalbini kırıp öyle giderler. Ertesi sabah banyoda tıraş olan Carter Cushing bir ses duyar sesin kaynağını aramak için dolaşır ancak bir şey görmez geri lavabonun başına döndüğünde sular açılmış ve taşmakta olduğunu görür. Endişeli

gözerle etrafa bakınırken arkasından daha sonra Leydi Lucille olduğunu öğrendiğimiz kişi gelir ve kafasını çarpa çarpa öldürür. O sırada her şeyden habersiz Edith odasında otururken hizmetli içeri girer ve Sir Thomas'dan bir mektup olduğunu söyler. Edith önce sinirle alır mektubu okur ve mektubunda kendi isteğiyle değil babasının gitmesini istediği için gittiğinden bahsetmektedir. Bunu okuyan Edith koşarak onları durdurmak üzere kaldıkları yere ulaşır ve Sir Thomas'la karşılaşır. Sir Thomas ona aşık olduğunu onsuz yapamayacağını söyler ve öpüşürler. Eve dönen Edith ve Sir Thomas, Carter Cushing 'in ölüm haberini alırlar. Edith duyunca kahrolur onu görmek için morga gider ve ağlamaya başlar. Babasının cenaze töreninde Edith ve Sir Thomas birlikte sarılmış olarak dururlar ve ona aşık olan Dr. Alan onlara sadece mezarın diğer ucundan hüznle bakar. Carter Cushing'in cinayete kurban gitmesi birliktelikleri hızlandırmıştır. Bu sayede Sir Thomas ve Edith evlenmişler ve Leydi Lucille ve Sir Thomas'ın yaşadığı Camberland'de bulunan malikaneleri Allerdela Hall'e beraber dönerler. Bu aşama Edith için o farkında olmasa artık hayatının dönüm noktası olmuştur. İlk dönüm noktası Sir Thomas'la tanışmasıdır. İkinci ve tamamen eşikten geçiş sağlayan nokta Allerdela Hall' e gelmesidir. Eve ilk baktığında çatısında nefes almasını sağlayan dev bir delik görünmektedir. Eskiyen döşemelerden sızan kan kırmızı kil ile ev başlı başına adete karakter özelliği taşımaktadır.



Görsel 4: Edith Allerdela Hall'e giriyor.

Evin kasveti ardından göz alıcı ve karmaşık tasarımları aynı anda huzursuzluk duygunu ve keşfetme arzunu çağrıştırıyor. Edith için bundan sonra her şey daha kötüye başlayacağı duygusu içimize işleniyor. Ölü güveler ve kelebekler her yerde

görülmektedir. Evde tedirgin dolaşan Edith, evin her yanına endişe ve merak dolu gözlerle keşfetmeye çalışır. Sir Thomas ona ısınması için sıcak bir banyo hazırlar ve Edith banyo küvetinde koridora doğru bakar. Bir çıtırtı duyan Edith küvetten çıkar üzerini giyinirken arkasından parlak kırmızı belli belirsiz hatlara sahip bir kadın hayalet kapıya kadar gelir Edith arkasını döner dönmez kaybolur. Sir Thomas ve Edith şömine başında otururken Leydi Lucille ona zehirli olan bir çay getirir ve Edith'i yavaş yavaş zehirlenmeye başlarlar. Edith gece yatarken bir anda irkilerek uyanır. Bu sırada Amerika'da ise Dr. Alan, Carter Cushing'in ölümünü araştırmaktadır. Sir Thomas ve Edith atölye öpüşmeye başlar bu sırada leydi Lucille gelir sinirle bakarak Edith'e çaydan verir. Edith yine gece karnında ağrıyla irkilerek uyanır. Sir Thomas yine yanında değildir. Eline bir şamdan alarak Sir'ü aramaya başlar. Gıcırtilar ve garip sesler duyan Edith bir yerin kapısını açmaya çalışır ancak arkadan hayalet tutup çeker ve kapı kapanır.



Görsel 5: Edith hayaleti arıyor.

Arkasına dönen Edith koridorun diğer ucunda zeminden sürünerek gelen bir hayalet görür ve bağırarak kaçmaya başlar. Asansöre doğru koşan Edith aşağı iner mahzen gibi bir yere gelir ve ne olduğunu anlamaya çalışır etrafına bakınır kapalı bir kutunun üzerinde bulunan kilitte 'enola' ismini görür. Ertesi gün Sir Thomas'la atölyede konuşurken Sir Thomas konuşma arasında buraya yerden çıkan kırmızı kilin karlarla dolduğunda karlar altından görünmesinin üzerine 'kızıl tepe' adını taktıklarını söyler. Bunu duyan Edith şaşkınlıkla gözlerini Sir'e diker ve endişe içini kaplamaya başlar. Geçmişte annesinin hayaletinin bahsettiği 'kızıl tepe' nin burası olduğu

şüphesine kapılır ve bu saatten sonra olan bitenleri araştırmak üzere evde ipuçları toplamaya başlar. Bunlar olurken Dr. Alan, Carter Cushing ölümünün Sir Thomas'la bağlantılı olduğu hakkında Cushing'in avukatıyla hem fikir olurlar. Diğer yandan Edith zehrin etkiyle öksürerek uyanır ve ağzından kan geldiğini görür. Sir Thomas yine yanında değildir. Eline şamdanı alan Edith hayaletle konuşmaya başlar burada olduğuna dair ondan işaret ister. Edith hayaletlerden korkmuyordur artık onların onu uyaran haberciler olduğunu anlamıştır. Edith banyodan gelen sesleri takip ederek oraya doğru ilerler ve küvette derisiz parlak kırmızı kafasında saplanmış bir balta olan hayalet ona doğru yürür. 'Onun kanı seni takip ediyor' diyerek yok olur. O sırada Sir Thomas gelir, Edith olanları anlatır ve buradan gitmesi gerektiğini söyler. Leydi ve Sir bunun nasıl olabildiğine şaşırır ancak ona hayal gördüğünü söyleyerek burada kalması gerektiğine ikna ederler. Ona yine zehirli çaydan verirler. Ertesi gün Edith biraz olsun oradan uzaklaşması için Sir Thomas onu postaneye götürür. Postane evden uzaktır ve kar ve fırtına gelmeden önce dönmeleri gerekir. Ancak Edith, Sir Thomas'a kalmak istediğini söyler Sir isteksizdir ancak ikna olur. Postaneden Edith gelen mektupları alır. Bunlar olurken Dr. Alan Edith'in adresini araştırmaktadır. Özel dedektif Dr. Alan'nın yanına gelerek Carter Cushing için Sharpe'ları araştırdığı belgeleri ona verir. Sharpe'lar hakkında çıkan kötü haberler ve Sir Thomas'ın zaten evli olduğu ortaya çıkar. Sir ve Edith eve döndüklerinde Leydi Lucille gece eve gelmedikleri için onlara sinirlidir ve Edith'e içten içe öfke püskürür. Yaptığı yulaf lapasını öfkeden Edith'e doğru fırlatır. Edith'in o sırada Leydi'nin masanın üstündeki anahtarlığındaki 'enola' yazan bir anahtar dikkatini çeker. Gizlice anahtarlardan o anahtarı çeker alır. Edith odasında ona gelen mektuplara bakarken İtalya'dan gelen bir mektup vardır ve açıp okumaya başladığında 'enola' ismi yine karşısına çıkar. Edith artık onu bekleyen sınavla yüzleşmeye başlamıştır. Ve bu yolda ona yardım eden müttelikleri o evde cinayete kurban giden kadınların hayaletleridir. Düşmanları Sir Thomas ve Leydi Lucille'e karşı yüzleşmeye hazırlanmaktadır. Yani mağaranın derinliklerine yaklaşma aşamasına gelmiştir. Gizlice aldığı anahtarla mahzene iner ve 'enola' yazılı kilidi açar. İçinden bir gramafon benzeri balmumu ses kayıtlarını çalan bir cihaz ve zarflar çıkar. Bu kayıtları dinlemeye başlar kayıtlarda kendisi gibi genç kadınların fotoğraflarını Sir Thomas'la beraber görür. Kayıtlarda onları zehirli çay ile zehirlediklerini paralarını aldıktan sonra öldürdüklerini söyler ve kesilir. Edith bunları duyduğu anda kapıya

dođru kořarak kapıyı aar ve fırtına ve kardan kapıdan geilmez bile zehrinde etkisiyle olduđu yere yıđılır. Yatak odasında ve bitkin halde uyanan Edith bařında Sir Thomas 'ı ve ona yemek ve ay getiren Leydi'yi grr. Sir ona imemesini syler ancak Leydi bu sefer zehri yemeđine katmıřtır. Sir artık onuldrmek istemez ancak Leydi kendisi ve Sir Thomas'la ařkı iin yapmaları gerektiđini syler. Ensest bir iliřki ierisinde dirler. Ve bunu srdrmek iin annelerini bile bu uđurdaldrmüşlerdir. ile ařamasına ulařılmıřtır ve Edith hayatta kalma mcadelesi iindedir. Evde bunlar yařanırken bir diđer mttefik olan Dr. Alan kasabaya ulařmıř ve Sharpe'ların evini aramaktadır. Tekerlekli sandalye de dolařan Edith Enola'nın hayaletini grr, Enola ona bir yeri gsterir ve Edith oraya dođru gider. Edith, Leydi Lucille ve Sir Thomas'ı beraber yatakta grr ve dehřete kapılır. Leydi onust kattan ařađı dođru iter. atının deliđinden yerde biriken karınstne dřer. O sırada kapı alınıyordur ve gelen Dr. Alan'dır. Edith grr grmez onu kucaklar ve kırılan ayađını tedavi eder. Olanlardan řüphelenir Edith'i oradan gtrmek iin koluna girer ve kapıya dođru ilerlerken Leydi onu bıaklar. Dr. Alan'ıldrmesi iin Sir Thomas'a bıađı verir. Edith onların bir canavar olduklarını syler buna karřılık Leydi annesinin son szlerinin de aynı olduđunu syleyerek Edith'i alıp miras belgelerini imzalattakzere gtrr. Sir Thomas, Dr. Alan'ıldrmek istemeyince onalmemesi iin nereden bıaklaması gerektiđini sorar ve oradan bıaklar.



Grsel 6: Edith, Lucille'dan kaıyor.

ile ařaması Edith iin zorlu ok zorludur. Hem onların gerek yzlerini grmüştür hem de ihanete uđramıřtır. Sir Thomas Dr. Alan'a Edith i kurtaracađına dair

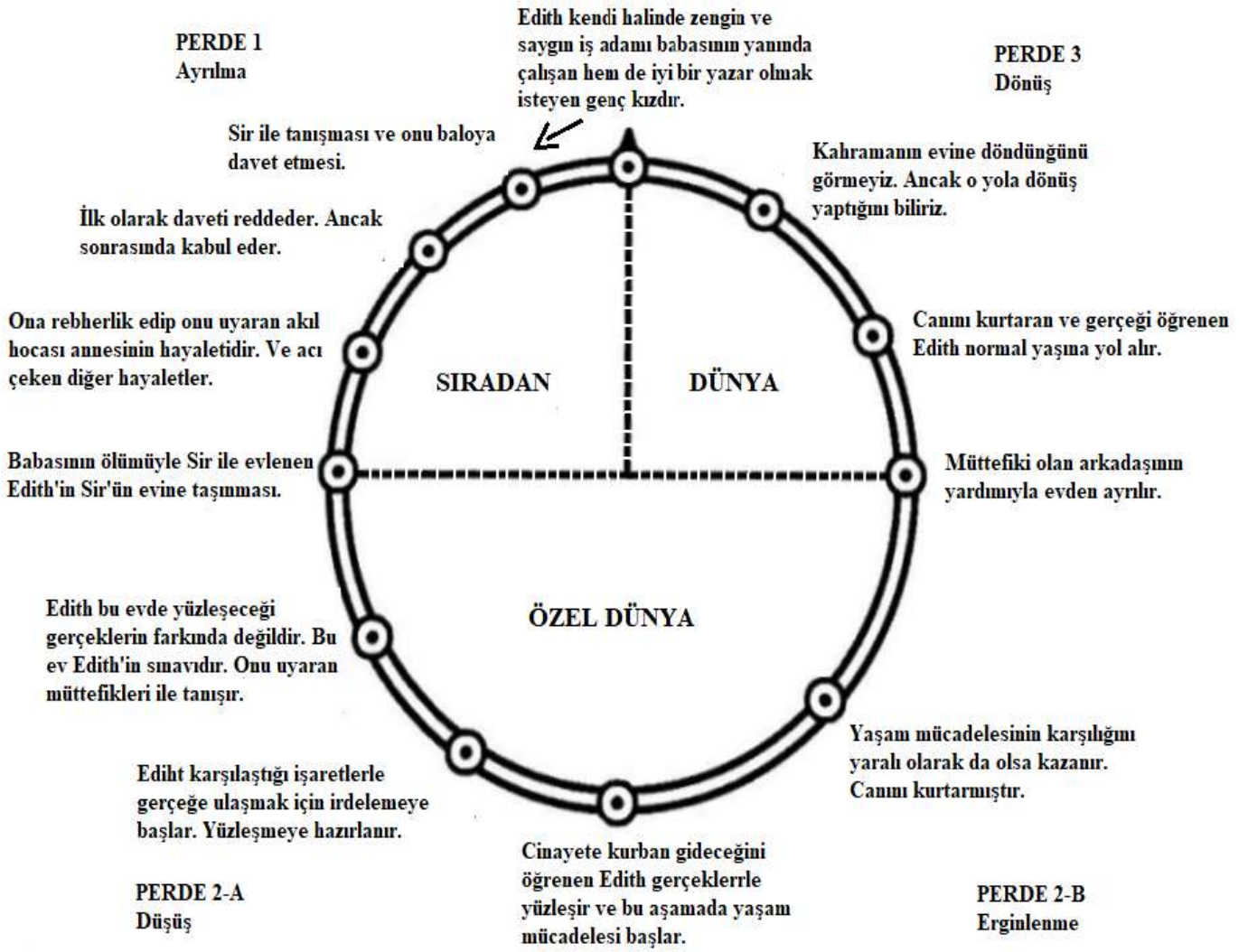
söz verir. Leydi Lucille, Edith'i belgeleri imzalaması için bağırır ve tehdit eder. Edith hayal kırıklığının verdiği hüznün ile ona neden tüm bunları yaptıklarını sorar. Leydi aşk için her şeyi yapabileceğini söyler. Edith imzayı atar ve eline kalemi alıp Leydi Lucille'in göğsüne saplar ve kaçar. Sir Thomas karşısına çıkar ve ona güvenmesi gerektiğini söyler. Sir Thomas Leydi'nin yanına gider ve kayıtları ateşe atar. Leydi'ye Edith'e aşık olduğunu söyler ve bunu duyan Leydi delirir gözü döner ve Sir Thomas'ı bıçaklar ve oracıkta ölür. Edith Sir'ü beklerken gidip bakar ve onun öldüğünü görür, Leydi onu öldürmek için onu kovalamaya başlar. Edith kaçmaya başlar, Mahzene inen Edith önce yaralı olan Dr. Alan'ın güvenli bir yere saklar. Leydi ardından mahzene gelir ve sakladığı annesini öldürdüğü baltayı alıp Edith'in peşine düşer. Merdivenlerden dışarı koşan Edith karlı ve sisli olan dışarıya çıkar. Birbirlerini zor görebilmektedir. Edith elinde bıçakla Leydi'den saklanır. Sislerin içinden Edith'e doğru koşan Leydi onu yaralar. Karşılıklı dövüşmeye başlarlar. Biri ölene kadar bu dövüş son bulmayacaktır. Edith, Leydi'yi sonunda yener ve onu öldürür. O sırada Sir Thomas'ın hayaletini gören Edith onun kanayan yarasına dokunur ve hayalet kaybolur. Her şeye son veren Edith ve Dr. Alan beraber malikaneden uzaklaşırlar. En sonda Edith'in dış sesiyle 'bir kine, bir dürtüye, bir duyguya, bir aşka, bir intikama, bir haksızlığa, bir eşyaya veya bir mekâna bağlanan hayaletler hiç gitmiyorlar' diyor ve ekliyor 'hayaletler gerçek bunu biliyorum' bitirirken Leydi'nin hayaleti piyano çalmaktadır. Edith ödül olarak canını kurtarmıştır ve kendi sıradan dünyasına doğru dönüş yoluna girmiştir. Sonuç olarak filmin korkutucu tarafı hayaletlerin olması değildir. Burada ki hayaletler intikam peşinde koşan kötü ruhlar olarak karşımıza çıkmaz. Aksine uyarıcı görevi görürler. Edith'in dikkatini bir şeylere çekmeye çalışırlar ve Edith'i korumak için yönlendirme eğilimdedirler. Burada kötülük ve dehşet saçan insanlardır.



Görsel 7: Sir Thomas ve Leydi Lucille.

Ek olarak filmde yer alan arketiplere bakarsak kahraman arketipinde Edith'i görmekteyiz. Yolculuğa çıkan kahraman Edith karakteridir. Akıl hocası maskesi altında küçüklüğünden onu uyararak rehberlik eden annesinin hayaletidir. Ona yol gösterir öğüt verir. Kızıl tepeden uzak durması gerektiğini söyler. Eşik muhafızı olarak en başta Leydi Sharpe ve Sir Thomas karşımıza çıkar. Ancak Sir Thomas bu maskesini sonradan değiştirir. Edith'i ona aşık olduğuna ikna eder ancak onun parasını alıp öldürme amacındadır. Bu yüzden Sir Thomas şekil değiştiren olarak görünmektedir. Haberci olarak birçok yerde farklı biçimler de karşımıza çıkar bir mektup veya ses kayıtları gibi fakat en belirgin olarak olayların akışını değiştiren hayaletlerin uyarıları ve yönlendirmesidir. Gölge maskesini Leydi Sharpe'da görmekteyiz. Sir Thomas'ın kardeşi sıfatıyla yanında durur ancak ilişkileri vardır. Bir diğeri ise Edith'e iyi davranıyor gibi görünür. Bu film de bir arketip tek bir şey ya da tek bir kişi üzerinde değildir. Arketipler değişim gösterebilmektedir elbette bir arketip filmin başından sonuna kadar aynı kalmayabilir.

Belirtilen aşamalar aşağıdaki tabloda ölçüt üzerinde görsel olarak yer almaktadır.



Şekil 4: Kızıl Tepe (2015) filmi kahramanın yolculuğu aşamaları

4.7.3.Hellboy (2004) Filmi Mitolojik Anlatı Yapısı

-İnsanı insan yapan nedir?

-Kökenleri mi, başlangıcı mı?

-Dış Ses

- Yönetmen: Guillermo Del Toro
- Senaryo: Mike Mignola, Guillermo Del Toro

- Tür: Fantastik/Aksiyon/Macera
- Süre: 2 saat 2 dakika

Konu: İkinci Dünya Savaşı'nın sonlarına doğru Naziler cehennem güçlerini dünyaya salma planı için kara büyüye başvurarak karanlık tarafa bir portal açmak için ritüel yaparken Müttefikler ritüelin gerçekleştiği yere gelir ve durdururlar. Ordunun paranormal uzmanı portaldan sızan parlak kırmızı, boynuzu olan ve kuyruklu bir bebek bulur. Ona sevgiyle yaklaşır ve Hellboy ismini koyar. Onu oğlu gibi büyütür. Hellboy yıllar sonra büyüdüğünde kötülüklerle savaşmayı kendine iş edinmiştir. Kara büyü yapan Rasputin geri döner ve Prof. Broom tarafından iyiliğe hizmet etmek üzere yetiştirilen Hellboy'u özünün kötülük olduğuna ikna edip dünyaya kıyameti getiren kaderine dönmesi için onu manipüle eder. Bu planı bozmak için Hellboy ve yol arkadaşları Rasputin'le macera ve aksiyon dolu bir mücadeleye atılırlar.

Yolculuk: Geçmişte 9 Ekim 1944 de İskoçya kıyılarında Nazilerin yer aldığı sahneyle başlayan film İkinci Dünya Savaşının sonlarına doğru çaresiz bir planla karanlık tarafa açılan bir portal geçiş kapısı açmaya çalışlar. Başlarında olan Hitlerin kiralık suikastçisi Karl Kroenen ve Yedi Kaos Tanrısını çağırmak üzere Grigori Rasputin eline bağladığı bir alet ile söylediği bazı sözlerle portalı açmaya başlamışken o sıradan ABD askerleri ve paranormal uzman olan Dr.Broom onlara engel olur. Ancak Rasputin eriyerek portalda kaybolur ve portal kapanır. Fakat portaldan dünyaya gelen parlak kırmızı renginde boynuzu ve kuyruğu olan bir bebek düşer.



Görsel 8: Hellboy.

Dr Broom onu görür ve ona sevgiyle yaklaşır. Dr.Broom ona Hellboy adını verir. Ve sahne günümüz dünyasına döner yıllar sonrasında Dr.Broom, Hellboy’u oğlu gibi büyütmüş ve ona bakmıştır. Hellboy da FBI tarafından saklanır ve dünya için kötülerle savaşır. FBI’ın gizli bir karargahında Hellboy, babası Dr.Broom ve psişik güçlere sahip olan entelektüel bir suda yaşayan balık adam Abe Spen ile beraber yaşar. Hellboy’un geçmişi görüldükten sonra asıl sıradan dünyasını görüyoruz. Sıradan dünyasında dünyayı kurtarıp geri gizli yaşamına dönen insanlar arasına karışmayan Hellboy ihtiyaç olduğunda karargâhtan çıkmaktadır. İnsanlar arasında hem efsane hem de bir canavar (iblis) olarak anılan Hellboy çizgi romanların kahramanıdır. Dr.Broom hasta ve ölmek üzere olduğu için Hellboy’u hem emanet edebileceği hem de onun için yeni yardımcı ve bakıcısı olarak atanan John Myres gizli karargaha gelir ve eski bakıcısı olan Cly onu Hellboy’la tanıştır. Diğer taraftan Nazilerden olan Rasputin’nin sevgilisi İlsa ve suikastçı Kroenen bir rehber eşliğinde Moldova da labirent gibi yeri aramaktadırlar ve oraya ulaştıklarında rehberi bıçaklarlar. Rehber kanı labirenti doldururken İlsa elindeki kitaptan bir şeyler söyler ve labirentin ortasındaki kuyudan Rasputin dirilir. Hellboy ve Myres’in tanışma sırasında kırmızı kod gelir ve bunun anlamı canavarlarla savaşmaya gitmektir.



Görsel 9: Balık Adam Abei Hellboy’u tedavi etmektedir. Myres ve Dr.Broom onu izliyorlar.

Buna alışık olan Hellboy savaş silahlarını alır ve Abe Spien, Dr.Broom, ve Myres’la saldırı olan yere giderler. Ve müzede araştırmaya koyulurlar. Abe’nin gücü dokunduğu nesnelere yaşanan olayları görmesidir. Bu yüzden orada bulduğu nesnelere üzerinde araştırmalar yapar ve sonunda bir kılıca dokunur. İlsa, Rasputin ve Kroenen ‘nun heykelin içine gizlenmiş olan canavarı serbest bırakmasını görür. Bunu Dr. Broom’a da gösterir ve Dr. Broom endişe içinde dünyayı yok etmek için geri döndüklerini söyler. Hellboy müzede canavarı arar ve kertenkeleye benzeyen bu Samuel adında canavarla savaşır. O sırada araştırma yapan Abe canavarın türünü söyler. Canavarı vurduğunda öldü sana Hellboy arkasını döner ama canavar ölmemiştir. Onunla tekrar savaşır, canavar onun fırlatır zorlu bir mücadelenin içinde olan Hellboy dışarı fırlar ve karşısına Rasputin çıkar. Onu bu dünyaya kendinin getirdiğini söyler ve kaybolur. Canavar tekrardan gelir ve Hellboy’a saldırır mücadele yine bu canavar kolay kolay ölmez ve vurdukça yumurtalarını bırakarak yeniden doğar. Metro tünelleri kadar ilerleyen mücadele tren raylarından güç alarak canavarı ateşe veren Hellboy onu küle çevirir. İşte bu Rasputin’in Hellboy’a yaptığı ilk maceraya çağrıdır. Hellboy canavarı öldürdükten sonra bir akıl hastanesine gider oraya kendini kapatmış olan Liz’e aşiktir ve onun geri dönmesini ister. Fakat Liz gücünü tam anlamıyla kontrol edemediği için yangınlar çıktığından dönmeyi kabul etmez. Liz’in

de kendini ateş topu yapabilme gücü vardır. Hellboy onu almaya gelen Dr. Broom ve Myres'la eve döner. Liz dönmeyi kabul etmez fakat Rasputin onu gece yatağında yatarken kulağına Hellboy'a dönmesini fısıldayıp ortadan kaybolur. Hastane Liz'in ateş topuna dönmesiyle ateş alır. Dr. Broom gerçeği bildiği için o da Liz'in dönmesini ister ve bu yüzden onu ikna edip ekibe katılması için Myres'a görev verir. Myres hastaneye gidip Liz'i dönmeye ikna eder. Bu sırada metro hatlarına giden ekip Hellboy, Abe ve FBI'dan ajanlar canavarı araştırmak üzere ipucu aramaya başlarlar. Abe orada bulunan bir kuyudan su altına iner ve neler olduğuna bakarken canavarla karşılaşır ve onu kovalamaya başlar. Hellboy ise Kreenen'le karşılaşır ve onun peşinden gider. O sırada yukarıda da olan canavarlar diğerlerinin peşine düşmüştür. Hellboy Kreenen'u ararken bir canavar karşına çıkar ve onunla dövüşmeye başlar. İnsanların arasına taşan bu dövüş Hellboy için zorlu geçer. Sonunda hızla gelen metronun arasına atar fakat her öldüğünde canavar yeniden doğuyordur. Abe sudan yaralı olarak çıkar ve saklanır. Kreenen'la karşılaşan Clay, ona ateş eder fakat işlemediği için Kreenen onu birkaç kere bıçaklar. Ve yere yığılan Clay'ın yanına Kreenen'da yığılır. Yaralılar ve vücudu incelenmek üzere Kreenen de karargâha getirilir. O sırada Liz'de karargâha gelmiştir. Kreenen'un vücudunu inceleyen Dr.Broom onun bu şekilde nasıl hayatta kalabildiğine dair bir şeyler arar. Bir kâğıt bulur ve bu kâğıtta bir Moskova'da bulunan bir adres yazar. O araştırmasını yaparken Kreenen hareketlenir eşyaları alır ve efendisi Rasputin'le beraber Dr.Broom'un yanına gidip artık Hellboy'un kaderine dönmesi gerektiğini söyler. Ardından Kreenen onu öldürür. Bu olay artık reddedilen çağrının artık kabulü ve filmin dönüm noktasıdır. Bu olay kahramanımız Hellboy doğrudan ve derinden etkiler. Eşikten geçişin kapısı bu olay ile aralanmış olur. Kahraman ve müttefikleri Dr.Broom 'un bulduğu adrese gitmek için hazırlıklara başlar. Mağaranın derinlikleri inme aşamasını burada gerçekleştirmektedir. Bunun için planlar yapılır ve kahraman onu bekleyen tehlikelerle yüzleşmek üzere yola çıkar. Moskova da bahsedilen yere gelen Hellboy, Liz, Myres ve FBI'dan ajanlar bir mabet aramak için yola koyulurlar. Dıştan bir mabet gibi görünen yere girerler içi ise büyük ve labirent gibidir.



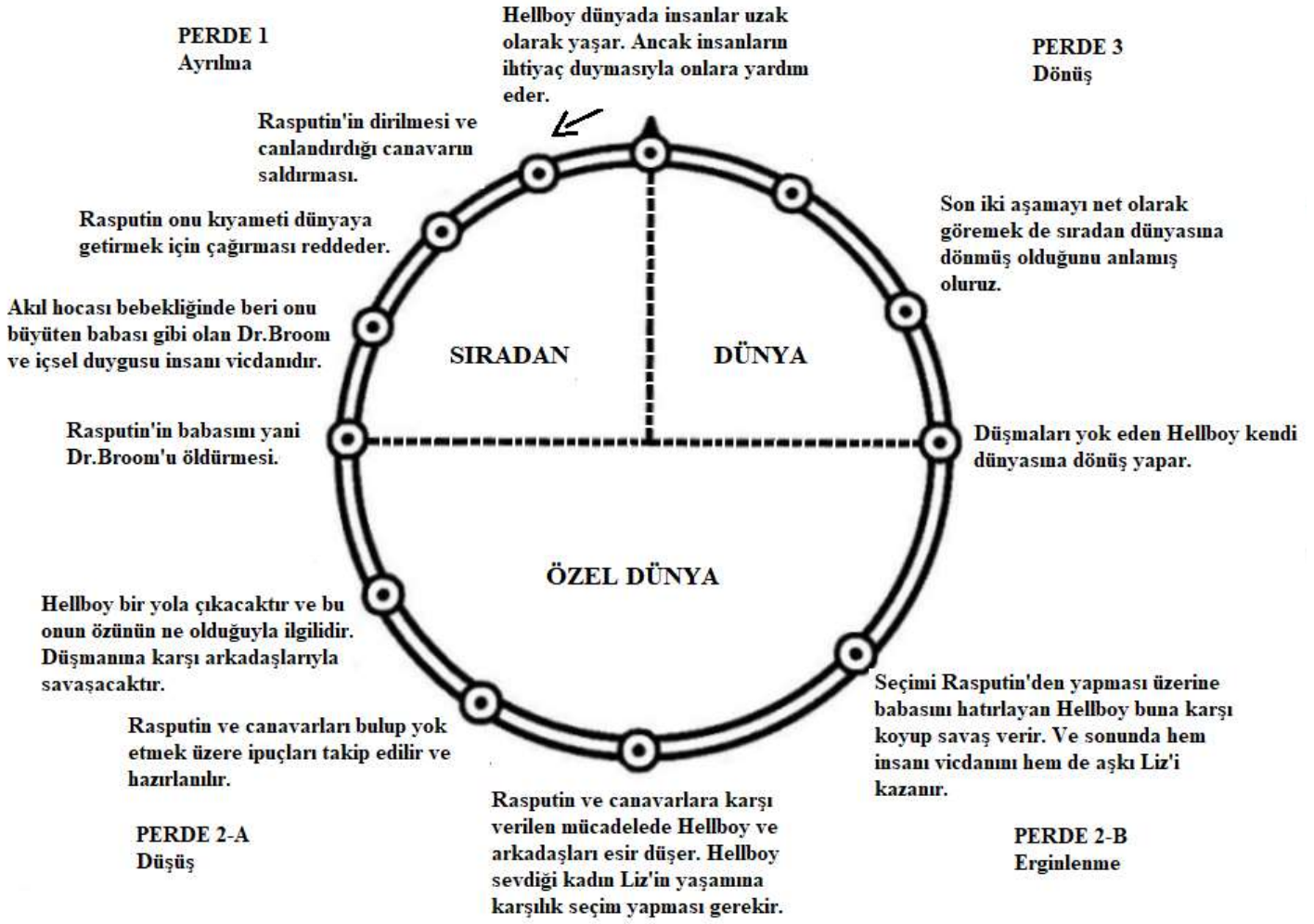
Görsel 10: Hellboy ve Liz.

Her gittikleri yerde kapılar kapanır ve ayrı düşüp ilerlemek zorunda kalırlar. İlerledikçe kocaman kapılar açılıp köprüler yıkılmaya başlar. Zorlu yolda ilerleyen Hellboy ve FBI ajanı diğer tarafta da Liz ve Myres beraber ilerlemektedir. Hellboy Kreegan'ı bulur ve onunla dövüşür ancak zorlu olan bu dövüşün galibi Hellboy olur. Diğer yandan ilerleyen Liz ve Myres canavarların dolu olduğunu yere gelirler. O sırada da yukarıdan düşen Hellboy onlara savaşır ancak her ölenin yerine yenisi doğar. Liz, Hellboy'un daha fazla dayanamayacağını görür ve ona yardım etmek için kendi gücünü kullanarak her yeri ateşe verir. Bu aşamada kahraman ve müttefikler düşmanla savaşmaktadır hem de kendi korkularıyla yüzleşmektedirler. Ölüm gibi esas krize göğüs gerip çile aşamasına gelmişlerdir. Bu aşamada bazı kayıplar verilebilmektedir. Ateşe verilen yerin sönmemesine üstüne Myres'ı bağlayıp Hellboy ve Liz'i esir alırlar. Liz mezar taşı gibi bir yerde yatmaktadır ve Hellboy da eli kolu zincirlenmiş halde onlardan kurtulmaya çalışır. Rasputin Liz'in ruhunu alır ve onun ruhuna karşılık onun anahtarı olduğunu geçit kapısını açmasını söyler. Onun kaderinin bu olduğunu zaten özünün kötü ve karanlık tarafa ait olduğu için kıyameti gerçekleştirmesini gerektiğini söyler. Hellboy Liz için kabul eder ve kestiği boynuzları ateşle yeniden çıkar. Kapıyı açmaya başlayan Hellboy son kilide geldiğinde Myres arkadan kim olduğunu unutmaya diye bağırıp ona babasının yani Dr. Broom'un tesbihini atar. Hellboy tesbihi alıp boynuzlarını kırar ve Rasputin'i öldürür. Rasputin'in içinden ahtapot gibi bir canavar

çıkart ve İlsa ve can çekişen Rasputin'i öldürür. Liz'i alan Hellboy ve Myres oradan kaçır. Hellboy canavarı öldürmek için geri döner ve onunlar savaşıır ve bu savaşı da kazanır. Liz'in yanına döner Hellboy, Liz öldüğünü düşünürken Liz bir anda nefes alır hayata döner. Hellboy ve Liz öpüşürler ve alevler içinde kalırlar. Film burada biter ve ekran kararır. Hellboy kaderini reddedip insan olmayı seçmiştir. O yaptığı seçimle kendi özünün getirdiği kötülüğü yok sayarak kendini iyiliğe ve insanlığa adanmıştır. Yaptığı seçim hem dünyayı kurtarmış hem de aşkını ona kazandırmıştır. Çile aşamasının ardından onun ödülü hem büyük aşkı Liz'dir hem de içinde olan iyilik duygusunu seçebilmesi olmuştur. Yani Hellboy kökenleriyle değil yaptığı seçimlerle tamamlandığına dair söyleme dayanır.

Ek olarak yer alan arketiplere bakarsak; kahraman arketipinde Hellboy bulunmaktadır. Hem ana karakter hem de fedakârlık yaparak kurtarıcı görevi üstlenen kişidir. Akıl hocası arketipinde Dr.Broom yer alır. En başından beri Hellboy'u eğiten ve ona yol gösterendir. Eşik muhafızları ise kahramanı sınavan Rasputin ve yardımcıları Kreenen ve İlsa'dır. Haberci maskesi Rasputin'nin dirilmesi olayıdır. Yaklaşan değişimin habercisidir. Rasputin, Hellboy'un karanlık tarafını ortaya çıkarmak üzere gelmiştir. Onun geçmişinin ve bastırıldığı özünü çıkarmaya çalışmaktadır. Bu nedenlerle Gölge maskesini de Rasputin takmaktadır. Görülen arketipler bu şekildedir. Burada görüldüğü üzere bir kahraman birçok arketipi üzerinde taşıyabilmektedir.

Belirtilen aşamalar aşağıdaki tabloda ölçüt üzerinde görsel olarak yer almaktadır.



Şekil 5: Hellboy (2004) filmi kahramanın yolculuğu aşamaları

4.7.4.Pan'ın Labirenti (Pan's Labyrinth/2006) Filmi Mitolojik Anlatı

Yapısı

-Büyüyorsun! Yakında hayatın peri masallarında ki gibi olmadığını anlayacaksın...

-Carmen

- Yönetmen: Guillermo Del Toro
- Senaryo: Guillermo Del Toro
- Tür: Fantastik/ Savaş
- Süre: 1 saat 59 dakika

Konu: İspanya İç savaşının bitiminden 5 yıl sonrasında geçen film 11 yaşında olan Ofelia, hamile annesiyle birlikte sadist bir yüzbaşı olan yeni üvey babasının bulunduğu kırsal bölgeye gitmesiyle başlar. Ofelia burada faşizmin dehşetiyle yüz yüze gelmektedir. Ofelia, General Francisco Franco'nun ordusu ve faşist düzene direnen gerillalar arasında geçen savaşın ortasında kalır. Çürüyen labirentte bir Pan'la karşılaşan Ofelia hem ürkütücü hem de güzel bir sona varma hayaliyle garip ve efsanevi bir yolculuğa çıkar. Ofelia yaşadığı bu şiddetli gerçeklikle fantastik iç dünyası kesişir ve bir seçim yapmak zorunda kalır. Sihir, savaş, isyan ve trajedi temalarıyla karanlık bir hikayedir.

Yolculuk: 1944'de siyah bir ekranla açılan film zaman geriye akarken beyaz yüzlü, siyah ve burnundan akan kanın geriye doğru çekilen kızın görünmesiyle dış ses yeraltı krallığının sürgün edilen ve kayıp evine giden bir portal bulduğunda Kral olan babasına dönecek olan Prensesin hikayesini anlatır. Daha sonra Ofelia ve hamile olan annesi Carmen arabanın içinde gitmektedir. Ofelia'nın üvey babası olan kırsal bölgede direnişçilerle mücadele eden Yüzbaşı Vidal'ın yanına yolculuk ederler. Ofelia yolda peri masaları kitabını okurken annesi onlar için artık büyük olduğunu söyler. Ofelia durumdan hoşnut değildir. Yolda midesi bulanan annesi hava almak için aracı durdurup indiklerinde Ofelia etrafı gezinirken göz figürlü bir taş bulur ve üzerinde yüz olan dikili bir üzerine kayıp gözün yerine yerleştirir. Ve dikili taşın ağız kısmından uçan bir böcek çıkar ve Ofelia onu görür.



Görsel 11: Ofelia incir ağacını kurtarmaya gelir.

Annesinin çağırması üzerine arabaya dönen Ofelia annesine bir peri gördüğünü söyler ancak annesi tepki vermez. Ofelia'nın sıradan dünyasını bu şekilde görmüş oluruz. Kitaplara kendini kaptıran peri masallarına düşkün bir çocuktur. Onu sıradan

dünyasından ayıran ilk olay aslında Yüzbaşı Vidal'ın yanına gitmeleridir. Annesine ikimiz mutlu yaşıyorken neden evlendiğini sorması onun Yüzbaşı Vidal'le beraber hayatının değiştiğini öğreniriz. Uçan böcek ise ikinci bir haberci olarak karşımıza çıkar. Onun için maceraya davet eden habercidir. Yolda onları takip eden uçan böcek Ofelia'nın peşinden gider. Eve vardıkları anda arabadan iner iner böceği görür ve peşinden koşturmaya başlar. Onu bir labirent kapına çeken böcek Ofelia içeri gireceken Vidal'in evinde hizmetli olan Mercedes arkasında gelir. Ona buranın tehlikeli bir yer olduğunu ve girmemesi gerektiğini söyler. Yüzbaşı Vidal ve askerler direnişçileri tuzağa düşürmek ve onları ilaçsız ve yiyeceksiz bırakmaz için plan yaparlar. Mercedes onlara içki getirirken planları duyar ve yiyecek ve ilaçların nereye saklanacağını öğrenir. Mercedes'in kardeşi direnişçilerden olduğu için direnişçilere yardım etmektedir. Ofelia'nın annesi hamilelik yüzünden hastadır ve yatakta yatar. Doktor, Carmen'e uyumasına yardımcı olacak bir ilaç verir. Doktor, Vidal'e karısının bu yolculukla iyi yapmadığını söyler ancak Vidal oğlu olacağından emin bir şekilde oğlunun babasının yanında doğması gerektiğini söyleyerek tersler sert, otoriter ve sorgulamadan yargılayan Yüzbaşı Vidal vicdansız bir liderdir. Ormanda yakaladıkları iki köylünün söylediklerine inanmayarak onları dehşet verici şekilde öldürür. Ofelia gece yatağında uyurken bir ses duyar uyanır ve uçan böceği odada görür. Ona peri olup olmadığını sorar. Böcek de kitapta gösterdiği gibi bir periye dönüşür. Peri onu takip etmesini işaret eder ve peri Ofelia'yı labirente götürür. Labirentin ortasına gelirler ve aşağı doğru dönen merdivenlerden inerler. İndiğinde etrafına bakınıp kimsenin olup olmadığını kontrol ederken arkasında Pan (faun) çıkıverir. Ofelia'nın yeraltı krallığında ki Prenses olduğunu ve bu geçidin onun babasının yanına güvenle dönmelerini sağlamak amacıyla açıldığını söyler. Omzunda bulunan ay lekesi de bunun kanıtı olduğunu ve özünün bozulmadığını kanıtlamak amacıyla yapması gereken görevler olduğunu anlatır. Ancak bu görevleri yaparsa geri dönebileceğini söyler ve görevleri söyleyecek olan kitabı verir. Kitabı yalnızca tek başına olduğu zamanda açması gerektiğini söyler ve kaybolur. Gelen haberci perinin çağrısını kabul eden Ofelia Pan'ın söylediklerine inanarak maceraya çağrışı tereddütlü de olsa kabul eder. Pan ona rehberlik eden akıl hocası olarak karşımıza çıkar. Yüzbaşı Vidal evde verdiği yemek daveti için annesi Ofelia'yı banyo yapması ve güzel giyinmesi için tembihler. Banyoda ay lekesine bakan Ofelia kitabı açar ve kitapta yazılar, şekiller ve işaretler belirir. İlk görevini alan Ofelia

bunu gerçekleştirmek üzerine ormana doğru yol alır. Diğer yanda direnişçilerin peşine düşen Yüzbaşı Vidal onlardan bir iz bulmak üzere ormana doğru giderler. Aynı anda da Ofelia ormanın derinliklerine doğru ilerler ve ilk görevi kuruyan ağaç kavuğundaki kara kurbağayı öldürmek ve ağacın yeniden yeşermesini sağlamaktır. Ofelia ağacın yanına gelir ve elindeki büyülu taşları kurbağanın ağızına koyabilirse kurbağa ölecektir. İçeri girer ve ağaç kavuğundan tünel gibi yerde balçık ve böceklerin arasından ilerlemeye çalışır. Ofelia için eşikten geçiş çoktan yaşanmıştır. Görevi kabul ettiğinde eşikten geçiş aşaması gerçekleşmiştir. Artık vermesi gereken sınavlar vardır. İlk görevini kabul ederek mağaranın derinliklerine yaklaşma aşamasına gelen Ofelia, zor olsa da kara kurbağayı zekasıyla kandırır ve onu yok etmeyi başarır. Zehirli kurbağanın içinden çıkan dev mukusun içinden anahtarı alır ve oradan tüm vücudu çamurlu olarak çıkar. O sıradan Yüzbaşı Vidal misafirlerini yemek daveti için karşılamaktadır. Mercedes de ormanın girişinde direnişlere işaret verirken ormandan çamur içinden gelen Ofelia ile karşılaşır ve onu hemen eve götürür. Gece yanına gelen periye anahtarı aldığını ve labirente gitmek istediğini söyler. Periyle beraber labirente giderler ve Pan'a anahtarı gösterince Pan sevinir. Başarılı olmasında mutlu olduğunu söyleyerek ona bir tebeşir verir bir daha ki görevinde ona yardımcı olacaktır. Ofelia sabah uyanıp annesinin yanından banyoya gider ve neler olacağını görmek için kitabı açar. Kitap dişi üreme sistemi şeklinde kanamaya başlar ve tüm kitabı sarar. O sırada annesinin bağırma sesiyle kapıya giden Ofelia annesinin kanamasını olduğunu bebeğin düşme tehlikesine geldiğini görür. Doktor hemen müdahale eder fakat annesi gün geçtikçe daha kötüye gitmektedir. Vidal, Doktora gerekirse bebeği kurtar demesi onun ne kadar gaddar olduğunu bir kere daha görürüz. Ofelia annesi için üzülür bu yüzden görevlerini aksatmıştır. Pan gece Ofelia'nın yanına gelir annesi için mandrake kökü verir. Onu annesinin yatağının altında söylediği şekilde saklarsa annesinin iyi olacağını söyler ve görevlerini devam etmesi için onu uyarır. Yeni görevini için ona yol göstermesi için yardımcıları olan üç periyi ona emanet verir ve gider. Bu sırada Doktor ve Mercedes direnişlerin yanına giderek onlara yardım edip yiyecek ve ilaç götürürler. Yeni görevi için kitabı açan Ofelia talimatları okumaya başlar. Tebeşirle odasının herhangi bir yerinde sihirli bir kapı açarak oradan geçecek ve gittiği yerde ne görürse görsün hiçbir şey yiyip içmemesi gerekmektedir. Kapıya koyduğu kum saati dolmadan da dönmek zorundadır. Kapıyı çizip kapıdan geçen Ofelia yüksek sütunlu

yere girer ve yolu takip Ofelia bir bol yiyecekler donatılmış bir masa görür ve başında oturan solgun adamın canavarın yanına gelir. Onu görünce irkilen Ofelia önündeki tabakta duran adamın gözlerine bakar ve ardından perileri çantadan çıkarır. Peri ona anahtarla nereyi açması gerektiğini gösterir ve Ofelia üç kilidin olduğunu yerde deneme yaparak hangi kilidin açıldığı kontrol eder. Kilitlerden biri açılır içinden parlak bir kılıç çıkar ve kılıcı çantasına atar. Dönerken sofrada duran yemeklerin içinden küçük bir tanesi alır. Üzüm tanesini almasıyla Solgun Adam uyanır ve gözlerini eline takarak onu yemek için kovalar. Periler onu engellemeye çalışırken Ofelia kaçmaya başlar. Ancak perilerden ikisini yiyerek öldürür. Ofelia kalan tek periyle birlikte kaçmaya devam eder ancak kum saati dolar ve kapı kapanır. Hızla yeni bir kapı açarak zorlansa da oradan çıkmayı başarır. Solgun Adam ile yemek davetinde masanın başında oturan Yüzbaşı Vidal ile paralellik görülmektedir. İki de yiyecekleri kendilerine saklar ve içlerinden eksilmesi onları deli eder. Solgun adam canavarı burada savunmasız onları mağdur eden ve yağmayan otoriteyle de ilişkilendirilebilir. Bu aşamada Ofelia görevini tamamlasa da kayıplar yaşamıştır. Onun müttefiki olan iki peri onun yüzünden ölmüştür. Bu sırada Mercedes de direnişçilere Yüzbaşı Vidal' dan gizlice aldığı yiyecek ve ilaçların bulunduğu deponun anahtarını onlara verir. Pan' ın verdiği mandrake otu sayesinde Ofelia'nın annesinin durumu iyiye gitmektedir. Bir patlama olur ve Yüzbaşı Vidal ve askerler patlamanın olduğu yeri incelerken, depoda gerçekleşen ikinci bir patlamayı görürler ve oraya doğru giderler. Kapı kilidinin zorlanmadığı fark eden Vidal etrafına şüpheyle bakar.

Direnişçilerin saldırmasıyla bir anda çatışma başlar ve uzun süre çatışan direnişçiler ve faşistler, kaçamayan direnişçiler öldürülür. Konuşacak durumda olan bir direnişçiye konuşturmak üzere depoya esir alırlar. Direnişçiye işkence ederek bilgi toplamaya çalışırlar. Diğer yandan Ofelia odasında uyurken Pan gelir ve ona görevini sorar. Ofelia perilerin sadece birinin kaldığını bir kaza olduğunu söyler ancak Pan çok sinirlenir.



Görsel 12: Yüzbaşı Vidal Ofelia'ya vurur.

Ona krallığa dönme şansını kaybettiğini bizi bir daha göremeyeceğini ve ceza olarak insan gibi yaşlanıp öleceğini söyleyip gider. Öte yanda direnişçiye işkence eden Vidal daha fazla işkence edebilmek için Doktor'u çağırır ve direnişçiyi tedavi etmesini emreder. Doktor direnişçiyle ilgilenirken, Vidal direnişçilerin kaldığı yerde bulduğu ilaç şişesine benzeyen Doktor'un çantasında gördüğü küçük ilaç şişesini fark eder. İkisinin aynı olduğunu görür ve Doktor'un direnişçilerin tarafında olduğunu anlar. Doktor direnişçinin isteği üzerine daha fazla acı çekmemesi için onu ilaçla öldürür. Doktor' a neden itaat etmediğini sorduğunda Doktor 'sorgulamadan itaat etmek yalnızca sizin gibilerin yapabileceği bir şey' diyerek oradan ayrılırken Yüzbaşı Vidal arkasından ateş ederek onu öldürür. Diğer yandan annesinin durumu daha iyiye giden Ofelia mandrake otunu kontrol ederken Yüzbaşı Vidal onu yakalar ve bağırmaya başlar. Carmen, Yüzbaşı Vidal' dan otu alıp sinirle kızının ne yaptığını bu çocukça şeylerden vazgeçmesi gerektiğini söyleyerek yanan ateşe otu atar ve ot çılgınlıkla yanarak yok olurken Carmen de fenalaşarak bağırmaya başlar. Doğumu başlayan Carmen bebeğini dünyaya getirir ancak kendisi hayatını kaybetmiştir. Pan 'ın verdiği otun yanmasıyla Carmen hayatını kaybeder ve bu da gösteriyor ki büyülü dünya ile gerçek dünya birbiriyle iç içe geçmiştir. Yani Ofelia'nın hayal dünyasının yansıması olmadığını kanıtlar nitelik taşımaktadır. Annesinin cenazesinin ardından bavulunu toplayan Ofelia oradan gitmek için hazırlanır. Ofelia'nın kardeşiyle Mercedes ilgilenmektedir.



Görsel 13: Pan, Mandrake kökünü Ofelia'ya ya veriyor.

Mercedes' den şüphe duymaya başlayan Yüzbaşı Vidal onu depo anahtarıyla ilgili ve casusun kim olabileceği ile ilgili sorular sormaya başlar. Mercedes evden kaçmaya hazırlanırken Ofelia ile vedalaşmaya gelir ve Ofelia, kendisini de götürmesini ister. Mercedes ve Ofelia evden beraber kaçarlar ancak Vidal onları daha ormana çıkmadan yakalar. Ofelia ikinci görevden bu yana çile aşamasındadır ve acı çekmektedir. Başarısızlığın sınırına yaklaşmıştır. Kendisi ve müttefiki olan Mercedes hayatta kalma mücadelesine girmiştir. Ofelia'yı odaya hapseden Vidal, Mercedes'i de sorgulamak üzere depo bağlamıştır. Mercedes'i kadın olduğu için küçük gören ve tek başına ilgilenebileceğini söyleyen Vidal diğer askerleri dışarı gönderir. İşkence aletleri çıkardığı sırada belinde gizlediği bıçakla iplerden kurtulan Mercedes, Vidal'ı arkasından bıçaklar. Şaşkınlıkla yüzünü dönen Vidal'in ağzını bıçakla keserek oradan kaçıp ormana doğru koşmaya başlar. Mercedes'i fark eden askerler onun peşinden atlarla koşarlar. Ormanda sıkışan Mercedes'i tam yakalayacakken direnişçiler, askerlere ateş ederek hepsini öldürür ve Mercedes kurtulur. Diğer yanda Ofelia odasında üzgün olarak otururken Pan gelir ve ona son bir şans verdiğini, son şans için sorgulamadan ne söylerse yapması gerektiğini söyler. Ofelia'ya kardeşini alıp labirente gelmesini söyler ancak Ofelia itiraz eder, Pan ne söyler yapması gerektiğini hatırlatır. Ofelia sonunda kabul eder. Vidal yaralı ağzını dikerken Ofelia gizlice kardeşini almak için odada gizlenmektedir. Bir askerin gelip Vidal'i çağırmasıyla Vidal odadan ayrılır. Ofelia kardeşini kucaklayıp Yüzbaşı Vidal'in içkisine annesinin

ilacını katıp saklanır. Vidal içkiyi içtikten sonra Ofelia'nın oğlunu kaçırdığı görünce ilacın etkisiyle sendeleyerek peşinden koşturur. O kovalamaca sırasında da direnişçiler faşistlere saldırıya geçer ve sayıca üstün olurlar. Ofelia labirentte ilerlerken, Vidal de peşinden gider. Pan'nın yanına gelen Ofelia kucağında ki kardeşini Pan ondan ister. Kardeşini vermeyi reddeden Ofelia, Pan' a karşı gelir. Pan ona itaat etmesi gerektiğini ve söz verdiğini söyler. Geçidin açılması için bir masumun kanının sunulması gerekmektedir bu yüzden Pan, Ofelia'dan kendisi için kardeşini feda etmesi gerektiğini söyler. Ancak Ofelia kendi için kardeşine zarar vermek istemez. Pan kraliyetten onun için vazgeçmiş olmasına çok sinirlenir ve ona bağırmaya başlar. O sırada Vidal gelir ve Ofelia'yı görür ancak Pan'ı göremez. Pan sonunda Ofelia'nın kararını kabullenir. Ancak tam o sırada Vidal, Ofelia'dan oğlunu alır ve Ofelia'ya ya ateş ederek onu vurur. Ofelia geçidin kenarına yığılıverir. Labirentten oğluyla beraber çıkan Yüzbaşı Vidal'ı direnişçiler ve Mercedes karşılar. Aslında olay örgüsünü bakıldığında Mercedes ve Ofelia'nın direnişi paralel olarak ilerlemektedir. İkisi de başlarında bulunan otoriteye karşı direniş gösterirler ve vicdanlarıyla karar verirler. Ondan bebeği alırlar. Vidal oğluna babasının öldüğü saati ve kahramanlıklarını anlatmasını isterken, Mercedes 'ismini dahi bilmeyecek' der ve Mercedes'in kardeşi onu ateş ederek öldürür. Ofelia'nın yanına koşan Mercedes onu yerde görünce yanına giderek başında ağlamaya başlar. Ofelia'nın elinden akan kanların sunağa dökülmesiyle her yeri bir ışık kaplar ve Ofelia öbür tarafa geçmiştir. Gözlerini bir sarayda açan Ofelia prenses kıyafetleriyle tahtın üzerinde oturan baba ve annesini görür. Annesi uzun zamandır Ofelia'yı beklediklerini söyler. Yeniden gerçek dünyaya döndüğümüzde yerde yatan Ofelia'nın yüzünde bir gülümseme görünür ve dış ses prensesin anne ve babasıyla krallığında mutlu yaşadığını ve halkı tarafından da çok sevildiğini söylemesiyle ekran kararır. Tüm bu zorlu ve mücadele dolu yolculuğun sonunda Vidal unutulmaya mahkum edilmiş, Ofelia ise sonsuz yaşamla ödüllendirilmiştir. Kardeşini korumak için kendini feda etmiştir. Bu ürpertici karakterler arasından en korkutucu olanlar Vidal ve faşistler olmuştur yani o kadar olağanüstü canavara karşı dehşet saçan insanlar olmuştur. Kahramanımız bu yolculukta sıradan dünyasına dönüş yoluna girmez ancak o fantastik dünyaya dönüş sağlamıştır ve orada yeniden diriliş göstermiştir. Onun nihai ödülü sonsuz yaşam olmuştur. Bu peri masalı dünyası, onun zamanının karanlığıyla yüzleşme cesaretini

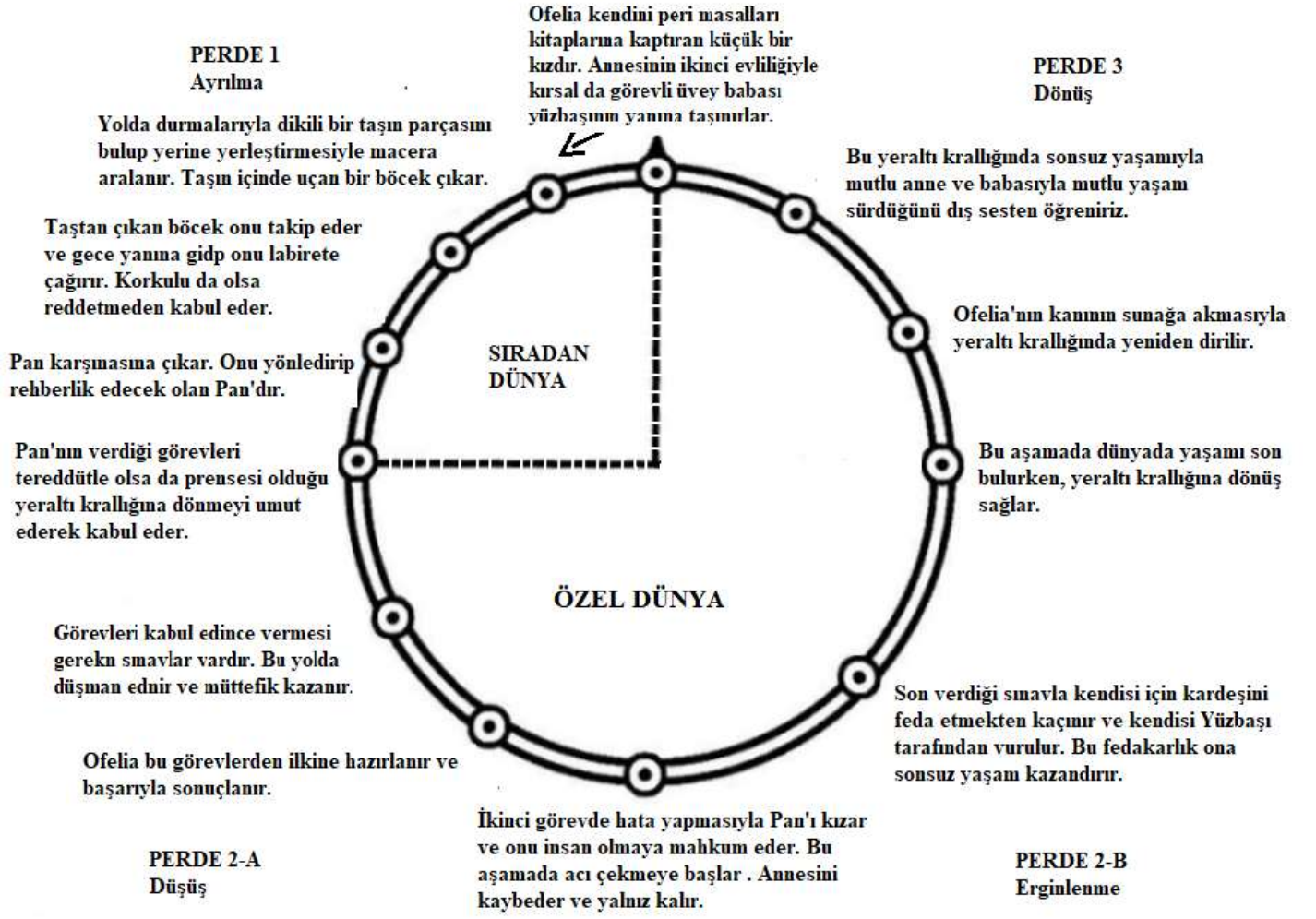
geliştirmesini sağlar ve yeraltı krallığına yolculuk, olgunluğa doğru bir yolculuğa dönüşür.



Görsel 14: Ofelia Yeraltı Krallığında Prenses kıyafetiyle etrafa bakıyor.

Ek olarak filmde yer alan arketiplere bakarsak; yolculuğun sahibi olan kahraman arketipinde ana karakter Ofelia'yı görmekteyiz. Haberci maskesini böcek olarak onu takip eden peri takar. Onu labirente çekerek Pan ile karşılaşmasını sağlar. Akıl hocası arketipinde Pan karşımıza çıkar. Ona rehberlik eder, yol gösterir ancak diğer yandan da gölge maskesini takarak onu sınar ve vicdanını sorgular. Pan şekil değiştiren maskesiyle de örtüşmektedir. Eşik muhafızı arketipine gelindiğinde karşımıza Yüzbaşı Vidal çıkar. Yüzbaşı Vidal tüm karakterler için bir tehdit unsuru ve düşmandır. Filmde bu arketiplere rastlanmaktadır.

Belirtilen aşamalar aşağıdaki tabloda ölçüt üzerinde görsel olarak yer almaktadır.



Şekil 6: Pan'ın Labirenti (2006) filmi kahramanın yolculuğu aşamaları

5. SONUÇ

Anlatı kavramı geçmişten bugüne dek yaşamda da yer alan bir kavram olarak karşımıza çıkmıştır. İnsan toplumlar halinde yaşadığından dolayı iletişim kurma yetisi doğuştan gelmektedir. Bu nedenle anlatı hiçbir zaman yabancı olunan bir kavram olmamıştır. Anlatı kavramı günlük yaşamdaki iletişimin her halini karşılar niteliktedir. Anlatının 1970'li yıllardan itibaren bir disiplin ortaya atılmasından sonra yeni bir boyut ve kavramsal özellikler kazanmıştır. Eğitim, psikoloji, sosyoloji vb. gibi disiplinlerde yer alması sonucunda alanı genişlemiştir. Geçmişin sözlü anlatıları olan mitler de bu sayede incelenme fırsatı yakalamıştır.

Mitler ilk uygarlıklardan bu yana insanların yaşamı anlamlandırma uğraşı ile ortaya çıkmıştır. Bu anlam arama içgüdüleriyle ortaya çıkan mitler toplumların kolektif bilinçdışını yansıtan bir ayna görevi görmektedir. Sözlü kültürün bir ürünü olan mitler yer aldığı toplumların içerisinde evrimleşerek günümüze kadar güncel söylem ve eylemlerde kendini gösterebilmektedir. İnsanlığın durumlarıyla ilgili olan her yerde kendini bulabilen mitler ideoloji, din, edebiyat ve sanat gibi alanlarda da sıkça karşımıza çıkabilmektedir. Günümüzde önemli sanat dallarından olan sinema da mitler en önemli esin kaynağı olmaktadır. İlk sanat dallarından olan tragedyalarda mitler görülmektedir ve Aristotelesçi anlatı yapısı içerisinde günümüz sinemasında da önemli rol oynamaktadır. Gelişen teknolojilerle görsel gücü artan ve büyük kitlelere etki eden sinema, yıllar içerisinde mitleri yeniden üreten bir araç haline almıştır. Mitlerin incelemesiyle de zaman içerisinde gelişen “mitoloji bilim” ortaya çıkmıştır. Mitoloji toplumların mitlerini araştırarak onların yaşam biçimlerine, dünya görüşlerine dair bilgilere ulaşabilmektedir.

Mitolojik yapıtlarda ki kahramanlar ve arketipler günümüze dek ulaşmış ve çeşitli yollarla sanat yapıtlarının içine girmiştir. Mitolojik hikâye kahramanların yolculukları sıradan bir dünyadan ayrı düşer ve öngörülmez tehlikelerle ve yüzleşilmesi gerekenlerle beraber olağandışı, özel bir dünyaya geçiş yapar. Burada yaşayacağı maceralar ve olaylar kahramanın karakter dönüşümünü gerçekleştirir. Sıradan dünyasında çaylak, tecrübesiz olan kahraman yolculuk sırasında bazı sınavları

aşarak yeni erdemler kazanır. Bu yolculukta cesur olmalı ve fedakarlıklar göstermeli bu yüzden sonunda kurtarıcı görevini üstlenmesi gerekmektedir. Mitolojik hikayeler de kahramanlar insanın kendini bulmasını ve mükemmel ulaşma amacını içermektedir. Bir başka ifade ile mitolojik kahramanlar insanlara veya toplumlara 'ideal insan' ı oluşturma ve gösterme görevini üstlenmiştir. Mitolojik hikayeler anlatı yapısı içerisinde bulunan bu özellikler günümüz edebi eserleri veya öykülerinde görülmektedir. Bu olay örgüsü biçimine göre hikayeler sunulmaktadır. Dolayısıyla mitlerin bir efsaneden öte olduğunu kabul etmek gerekmektedir. İçerik olarak efsane özellikleri barındıran mitler biçimsel olarak günümüz anlatılarına ışık tutmaktadır. Böylece mitlerin başlangıcı ile insan varoluşunun başlangıcına kadar uzanmaktaysa anlatı kavramının da tarihi bir o kadar eskidir. Günümüze ulaşmış anlatı teorisi halini alması yakın tarih olarak görünse de 'anlatı' başlı başına iletişim kaynağı olabilecek kadar eskidir. Günümüzde ise her alanda anlatı teorisi karşımıza çıkabilmektedir. Her hikâyeye, öykü veya şiirin anlatı biçimi açısından incelemesi ve tartışması yapılabilir. Bu çalışmada üzerinde durulan alan ise sinemadır. Sinemada sunulan anlatı biçimi mitolojik anlatı biçimiyle benzerlik gösterir mi? Bu çalışma en temelde bu soruya yanıt aramaktadır. Çalışma bu soruya yönelik yanıt arayışta bulunan bulgular ile alana özgü literatüre katkı sağlama amacındadır.

Sinema da filmlerin türleri ile sunulan hikayeler farklılık göstermektedir. Her türün kendine özgü özellikleri bulunmaktadır. Bu türlerinden biri olan fantastik tür de mantıksal dünyaya paralel bir evren sunarak kahramanları çeşitli hikayelerle harmanlayarak sinemaya aktarmaktadır. Filmleri bu anlatıların gerçek dünyadaki arketiplerini kullanarak, sıradan dünya ile iç içe geçen doğüstü gerçekliği anlatmaktadır. Bu nedenle fantastik tür doğüstü maceraların kendini var edebilmesi ve yaratılabilmesine imkân vermektedir. Fantastik bir tür insanın hayal gücünü sınırları aşan bir dünya sunabilmektedir. Fantastik türü izleyen seyirci gerçek dünya ile bağlantısını sorgulamaz ve yadırgamaz. Bunun sebebi bu türün izleyicisinin fantastik türün özelliklerinin farkında olmasıdır. Eğer fantastik bir tür varsa içinde olağanüstü güçler ve dünyalar görme olasılığı çok fazladır. Bu nedenle mitolojik hikayeler kendini en çok bu tür içerisinde var edebildiğini söylemek mümkündür. Mitoloji ve sinema ekseninde gelişen bu çalışmanın sınırlılığı tüm filmlerinde fantastik türü kullanan bir yönetmen olan Guillermo Del Toro sineması üzerinden

sağlanmaktadır. Yönetmene ait on iki fantastik filmin tamamı zaman sorunu sebebiyle analiz edilemeyeceğinden örneklem olarak dört farklı fantastik türü içerisinde barındıran dört filmin analizi yapılmaktadır. Bir başka ifade ile çalışma evreni amaçlı örneklem dahilinde sınırlandırılarak seçilen dört film ile oluşturulmuştur. Filmler belirtilen ölçüt olan kahramanın yolculuğu kalıbıyla içerik analizi tekniği kullanılarak analizi sağlanmıştır. Del Toro'nun mitolojik anlatı yapısı çerçevesinde incelenen filmlerinde anlatı yapısının yanı sıra temel arketipler de aranmıştır. Analizlerin sonucunda bulgular şu şekilde sıralanabilir.

-İlk olarak analiz edilen film fantastik bir aşk hikayesi olan Suyun Sesi (2017) filminde insan olmayan amfibi adam ve dilsiz kadının yasak aşkını konu edinmektedir. Bu hikâyede kahramanın yolculuğu kalıbına uygunluk aranmıştır ve tek tek aşamalar halinde film hikayesi üzerinden analiz sağlanmıştır. Bunun sonucunda bu ölçüt ile uyum içerisinde olduğu görülmüştür. Yani ölçütte yer alan kahramanın yolculuğu aşamalarını sırasıyla hikâyede karşımıza çıkmaktadır. Her aşamanın tek tek görüldüğü film sona gelindiğinde bir farklılık göstermektedir. Sıradan dünyadan, özel dünyaya geçiş yapan kahraman sıradan dünyaya dönmemektedir. Film baştan sona diğer tüm aşamaları karşıladığından dolayı son aşama film de görülme de mitolojik anlatı yapısına uyum sağlamaktadır. Arketiplere bakıldığında ise karakterler de temel arketiplerin yer aldığı da görülmektedir. Bir korku hikayesi olarak sunulan Kızıl Tepe (2015) filminde ise Edith'e karşı kurulan kötü plandan kurtulma çabasının anlatıldığı hikâyenin kahramanın yolculuğu kalıbı ölçütüyle yapılan analizde uyum sağlandığı görülmektedir. Ölçüt olarak alınan kalıbın tüm aşamalarını karşılayan film ve içerisinde bulunan arketiplerle de mitolojik anlatı yapısını karşılamaktadır. Bir diğer film süper kahraman hikayesi olan Hellboy' da (2004) karanlık taraftan dünyaya bir şekilde gelen Hellboy'un gücünü dünyaya fayda sağlamak için kullanmayı seçmesi üzerinedir. Filmin kahramanın yolculuğu kalıbı ölçütü bağlamında bakıldığında uyum sağladığı görülmektedir. Olayların akışı kahramanın yolcuğuna denk gelmektedir. Arketipler kontrol edildiğinde temel arketiplerin yer aldığı da tespit edilmiştir. Son olarak İspanya İç Savaşının ardından yaşanan karşılık içinde küçük bir kızın peri masalı olan Pan'ın Labirenti (2006) filmi analiz edilmiştir. Filmde kahramanın yolculuğu kalıbı aşamaları tek tek belirlenerek uyum sağladığı tespit edilmiştir. Karakterlerin arasında da temel arketiplerin yer aldığı saptanan filmin mitolojik anlatı

yapısında olduđu anlaşılmıştır. Sonuç olarak analiz edilen filmler mitolojik anlatı yapısına uygunluğu ile Guillermo Del Toro'nun filmlerinde mitolojik hikâye ve arketiplerden yararlandığı tespit edilmiş olmaktadır.

-Analiz edilen dört filmde mitolojik anlatı yapısı dışında bulunan temel arketiplerin de yer aldığı tespit edilmiştir. Yer alan arketiplere bakıldığında mitolojilerde bulunan temel arketipsel motiflerle de benzerlik göstermektedir. Kahramanlık ve ölümsüzlük temaların baskın olduđu filmler Del Toro'nun mitlerin özelliklerinden faydalandığı sonucunu doğurmaktadır. Özetle bu arketiplerin yer alması mitolojik hikayelerden yararlanıldığı anlaşılmaktadır.

-Guillermo Del Toro filmlerinde kullandığı canavarların genellikle insan vahşetine maruz kalan ve savunmasız yaratık veya varlıklar olarak temsil edilen karakterler olarak yaratmıştır. Salt kötülüğün insanda olduğunu vurgulayan filmlerde mitolojik hikayelere paralel olarak 'ideal insan' kavramına uyan vicdani kararlar veren karakterlere yer vermiştir. Bu nedenle hikayelerinde ki kahramanların seçimleri hep iyiye ve doğruya yönelik verilen kararlar olduđu görülmektedir.

-Son olarak araştırma sorularının yanı sıra hipotezlerin karşılanması konusu ele alındığında ise; sinemanın bir mit üretim aracı olarak görülmesi varsayımı Stuart Voytilla'nın da ifadelerinde yer verdiği gibi hem insanların izlediklerinden etkilenme eğiliminde olması sebebiyle hem de mitsel öğelerin yer verildiği filmler olması sonucunda olumlu karşılanmıştır. İkinci hipotez olan mitolojik hikayelerle toplumlarla yakın bağ kurmayı amaçlanması konusunda ise karşılanan olumlu bir sonuca varılmamıştır. Ancak olumsuz olarak da bir veri elde edilememiştir. Bir diğer hipotez olan Guillermo Del Toro filmlerinin mitolojik öğelere yer vermesidir. Bu konu bağlamında çalışma sonucunda rastlanan mitsel öğeler ve arketiplerin olması bu hipoteze doğrulama niteliği kazandırmıştır. Son hipoteze gelindiğinde ise Del Toro anlatı yapısında mitolojik yapıyla doğru orantılı bir yapıda olduđu analiz edilen filmler sayesinde geçerli olduđu sonucuna varılmıştır.

Sonuç olarak örneklem olarak seçilen filmlerin olay örgüsü, mitolojik yapı ile paralellik gösterdiği ortaya çıkmıştır. Fantastik türün özelliklerini filmlerinde gösteren Guillermo Del Toro, anlatılarında mitolojik anlatı yapısını kullanmaktadır. Ayrıca rastlanan temel arketiplerin olması da bu sonucu kanıtlar niteliktedir. Böylece bu çalışma araştırma sorusuna olumlu olarak yanıt sağlamaktadır. Bir başka ifade ile

sinema ve mitoloji çerçevesinde oluşan bu çalışma sonuçları doğrultusunda sinema ve mitolojinin birbiri ile paralel ilerlemekte olduğu görülmüştür. Sinema mitolojiden, günümüzde oluşturulan mitler ise sinemadan fazlasıyla yararlanmaktadır.

KAYNAKÇA

Aksoy, E. (2009, 04 21). *Öteki Sinema*. 11 22, 2022 tarihinde <https://www.otekinsinema.com/dosya-meksika-sinemasi/> adresinden alındı

Aktaş, P. Ş. (1991). *Roman Sanatı ve Roman İncelemesine Giriş* (2. b.). Ankara: Akçağ Yayınları.

Altunışık, P., Çoşkun , P., Bayraktaroğlu, P., & Yıldırım, P. (2010). *Sosyal Bİlimlerde Araştırma Yöntemleri*. Sakarya: Sakarya Yayıncılık.

Aristoteles. (2021). *Poetika* (20. b.). (S. Rifat, Çev.) İstanbul: Can Yayınları.

Armstrong, K. (2006). *Mitlerin Kısa Tarihi*. (C. Alpan, Dü., & D. Şendil, Çev.) İstanbul: Merkez Kitapçılık.

ARSU, M. T. (2020, 12 29). Nitel Araştırma Yöntemi Olarak Fenomenolojik Yaklaşımın Kapsamı ve Sürecine Yönelik Bir Derleme. *Ufkun Ötesi Bilim Dergisi*, s. 153-172. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/uobild/issue/58856/813813> adresinden alındı

Bal, M. (2017). *Narratology-Introduction to the Theory of Narrative* (4. b.). University of Toronto Press.

Barthes, R. (1991). *Mythologies* (25. b.). (J. C. Ltd., Çev.) New York: The Noonday Press. 01 19, 2022 tarihinde alındı

Bat, A. (2011, 02 24). *Medium*. 11 25, 2022 tarihinde Medium: <http://hopelies.com/2011/02/24/genre-the-work-of-guillermo-del-toro/> adresinden alındı

Bayat, P. (2019). *Mitolojiye Giriş* (7. b.). İstanbul: Ötüken.

Bozzola, L. (2022). *ALLMOVİE*. 11 20, 2022 tarihinde <https://www.allmovie.com/artist/guillermo-del-toro-p166461> adresinden alındı

Campbell, J. (2013). *Kahramanın Sonsuz Yolcuğu* (2. b.). (S. Gürses, Çev.) İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.

Cevizci, A. (1999). *Felsefe Sözlüğü* (3. b.). İstanbul: Paradigma Yayınları.

Chanan, M. (2008). Latin Amerika'da Sinema. G. Nowell-Smith, & G. Nowell-Smith (Dü.) içinde, *Dünya Sinema Tarihi* (A. Fethi, Çev., s. 468-495). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Chanan, M. (2008). Latin Amerika'da Yeni Sinemalar. G. Nowell-Smith, & G. Nowell-Smith (Dü.) içinde, *Dünya Sinema Tarihi* (A. Fethi, Çev., s. 841-850). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Chang, N. (2011, 04 21). *Wordpress*. 11 25, 2022 tarihinde <https://narrativeinart.wordpress.com/your-artist-2/> adresinden alındı

Chatman, S. (2008). *Öykü ve Söylem: Filmede ve Kurmacada Anlatı Yapısı*. (Ö. Yaren, Çev.) Ankara: De Ki Basım Yayım.

Creswell, J. W. (2013). *Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Siyasal Kitapevi.

Dervişcemaloğlu, B. (2014). *Anlatıbileme Giriş*. İstanbul: Dergah Yayınları.

Dumezil, G. (2012). *Mit Ve Destan*. (A. Berktay, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Eliade, M. (2001). *Mitlerin Özellikleri* (2. b.). (S. Rıfat, Çev.) İstanbul: Om Yayınevi.

Ellwood, R. (1999). *The Politics of Myth*. New York: State University of New York Press.

Erhat, A. (1996). *Mitoloji Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş.

Fludernik, M. (2009). *An Introduction to Narratology* (This edition published in the Taylor & Francis e-Library b.). Routledge.

Foster, E. (2001). *Roman Sanatı* (3. b.). (Ü. Aytür, Çev.) İstanbul: Adam Yayınları.

Geçtan, E. (1998). *Psikanaliz Ve Sonrası* (8. b.). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Gedik, A. (2020). 3 Boyutlu Kurmaca Sinemada Anlatı Yapısı. *Doktora Tezi*. Ege Üniversitesi/ Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Genette, G. (2011). *Anlatının Söylemi yöntem hakkında bir deneme*. (F. B. Aydar, Çev.) İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Heidel, A. (2000). *Enuma Eliş Babil Yaratılış Destanı*. (İ. Birkan, Çev.) Ankara, Kızılay: Ayraç Yayınevi.

Herman, D. (2007). *The Cambridge Companion To Narrative*. (1). (D. Herman, Dü.) New York: Cambridge Universty Press. 10 15, 2022 tarihinde

https://archive.org/details/cambridgecompani0000unse_j1b9/mode/2up?view=theater adresinden alındı

İMDB. (2022). *İMDB*. 11 20, 2022 tarihinde İMDB: https://www.imdb.com/name/nm0868219/bio?ref_=nm_ov_bio_sm adresinden alındı

İndick, W. (2011). *Senaryo Yazarları İçin Psikoloji* (2. b.). (E. Y.-Y. Kararlan, Çev.) İstanbul: Agora Kitaplığı.

İnformador. (2012, 01 08). *İnformador.com*. 11 21, 2022 tarihinde <https://web.archive.org/web/20150112051646/http://www.informador.com.mx/entret/enimimiento/2012/409818/6/guillermo-del-toro-cumple-48-anos-en-espera-de-el-hobbit.htm> adresinden alındı

İşlek, S. T. (2019, 08). Guillermo Del Toro'nun Fantastik Figürleri Hangi Türlerin Sınırlarında Gezer ? *SEKANS Sinema Kültürü Dergisi*(11), s. 101-127.

Jahn, M. (2021, 06). Narratology 2.3: A Guide to the Theory of Narrative. University of Cologne/ English Department. 10 29, 2022 tarihinde <http://www.uni-koeln.de/~ame02/pppn.pdf> adresinden alındı

Jung, C. G. (2006). *Analitik Psikoloji* (2. b.). (E. Gürol, Çev.) İstanbul: Payel Yayınevi.

Jung, C. G. (2009). *İnsan Ve Sembolleri* (4. b.). (A. N. Babaoğlu, Çev.) İstanbul: Okuyan us yayın.

Korucu, A. (2003, Kasım). Felsefe Ansiklopedisi Cilt 1. *Arketip*. (A. Cevizci, Dü.) İstanbul: Etik Yayınları.

Malinowski, B. (1990). *Büyü, Bilim Ve DİN*. (S. Özkal, Çev.) İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Monami. (2022, 07 07). *Owlcation*. 10 12, 2022 tarihinde Owlcation: <https://owlcation.com/humanities/Aristotle-Theory-Drama-poetics> adresinden alındı

Mora, C. J. (1989). *Mexican Cinema: Reflections of a Society*. California: University of California Press. 11 22, 2022 tarihinde <https://archive.org/details/mexicancinemaref00mora/mode/2up?view=theater> adresinden alındı

Morehead, J. W. (2015). The Supernatural Cinema of Guillermo del Toro: Critical Essays. United States of America.

https://books.google.com.tr/books?hl=tr&lr=&id=4kq7CQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=guillermo+del+toro&ots=Ozvsi-kB8V&sig=54R1uJffOiaIMty3YhCB5KXqH6o&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false adresinden alındı

Moyers, J. C. (2013). *Mitolojinin Gücü* (3. b.). (Z. Yaman, Çev.) İstanbul: Kapital Medya Hizmetleri A.Ş.

Moyers, J. C. (2013). *Mitolojinin Gücü* (3. b.). (Z. Yaman, Çev.) İstanbul: Kapital Medya.

Munoz, G. (2019, 03). *Senses of Cinema*. 11 25, 2022 tarihinde Senses of Cinema: <https://www.sensesofcinema.com/2019/great-directors/guillermo-del-toro/#fn-37080-4> adresinden alındı

Prince, G. (1987). *A dictionary of narratology*. Lincoln, Lincoln, States Of America: University of Nebraska Press. 10 10, 2022 tarihinde <https://archive.org/details/dictionaryofnarr0000prin/page/n6/mode/1up?view=theater> adresinden alındı

Robinson, T. (2015, 10 20). *Gizmodo*. 11 25, 2022 tarihinde Gizmodo: <https://gizmodo.com/the-theme-that-ties-all-of-guillermo-del-toros-movies-t-1737615770> adresinden alındı

Rosenberg, D. (2003). *Dünya Mitolojisi Büyük Destan ve Söylenceler .Antolojisi* (3. b.). İstanbul: İmge Kitabevı Yayınları.

TDK. (2022). *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. 9 11, 2022 tarihinde Türk Dil Kurumu. adresinden alındı

Tecimer, Ö. (2005). *Sinema Modern Mitoloji*. İstanbul: Plan B İletişim,Tasarım,Yayıncılık ve Yapımcılık San.ve Tic.Ltd.Şti.

Thompson, D. B. (2011). *Fİlm Sanatı*. (E. Y. Onat, Çev.) Ankara: De Ki Basım Yayım.

Topçu, A. D. (2004). *Sinema ve Zaman: Geleneksel (klasik) Anlatı ve Çağdaş Anlatı Filmlerinde Zamanın Kullanımı ve Anlatısal Yapı ilişkileri*. F. D. Küçük Kurt, & A. Gürata (Dü) içinde, *Sinemada Anlatı ve Türler* (s. 49-93). Ankara: Vadi Yayınları.

Toro, G. D. (2015). The Infulence of Crimson Peak. (S. Collura, Röportaj Yapan) Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=ghLINZ-woIY&ab_channel=IGN adresinden alındı

Toro, G. D. (2017, 03 25). Guillermo del Toro: “Hayatımızın küratörü ölümdür”. (L. Wilford, Röportaj Yapan, & C. Koçak, Çevirmen) Bright Wall/ Dark Room. 11 25, 2022 tarihinde <https://vesaire.org/guillermo-del-toro-hayatimizin-kuratori-olumdur/> adresinden alındı

Trevino, J. S. (1979). The New Mexican Cinema. *Film Quartely*, s. 26-37. 11 22, 2022 tarihinde https://archive.org/details/The_New_Mexican_Cinema/mode/2up?view=theater adresinden alındı

Voytilla, S. (2020). *Sinema ve Mit* (1. b.). (İ. U. Kelso, Çev.) İstanbul: Hil Yayın.

Wikipedia. (2022). *Wikipedia*. 10 20, 2022 tarihinde https://tr.wikipedia.org/wiki/Guillermo_del_Toro adresinden alındı

Yaren, Ö. (2013). Sinemada Anlatı Kuramı. Z. Özarıslan, & Z. Özarıslan (Dü.) içinde, *Sinema Kuramları-2* (s. 167-190). İstanbul: Su Yayınevi.

Zalewski, D. (2011, 01 30). *The New Yorker*. 11 25, 2022 tarihinde <https://www.newyorker.com/magazine/2011/02/07/show-the-monster> adresinden alındı

Zona, M. (2014, 01 08). *Word Press*. 11 11, 2022 tarihinde <https://mineofgod.wordpress.com/2014/01/08/narrative-space/> adresinden alındı

EKLER

Görsel Kaynakları:

Görsel1:<https://www.beyazperde.com/filmler/film246009/fotolar/detay/?cmediafile=21484998>

Görsel 2: <https://boxofficeturkiye.com/film/suyun-sesi--2013781/foto-galeri>

Görsel 3: <https://www.universalpictures.com/movies/crimson-peak>

Görsel 4: <https://boxofficeturkiye.com/film/kizil-tepe--2012145/foto-galeri>

Görsel 5: <https://torontoist.com/2017/04/crimson-peak-filmed-toronto/>

Görsel6:<https://www.pushing-pixels.org/2017/01/09/cinematography-of-crimson-peak-interview-with-dan-laustsen.html>

Görsel 7: <https://www.universalpictures.com/movies/crimson-peak>

Görsel8:<https://www.beyazperde.com/filmler/film45279/fotolar/detay/?cmediafile=18382220>

Görsel9:<https://www.beyazperde.com/filmler/film45279/fotolar/detay/?cmediafile=18382220>

Görsel10:<https://www.beyazperde.com/filmler/film45279/fotolar/detay/?cmediafile=18382220>

Görsel11:<https://www.beyazperde.com/filmler/film57689/fotolar/detay/?cmediafile=18865826>

Görsel12:<https://www.beyazperde.com/filmler/film57689/fotolar/detay/?cmediafile=18865826>

Görsel13:<https://www.beyazperde.com/filmler/film57689/fotolar/detay/?cmediafile=18865826>

Görsel14:<https://www.beyazperde.com/filmler/film57689/fotolar/detay/?cmediafile=18865826>