Social Sciences Research Journal (SSRJ)
Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi

Aralık/December 2020, 9(4)
Başvuru/Received: 19/11/2020
Kabul/Accepted: 24/11/2020
Araştırma Makalesi/Research Article
http://dergipark.gov.tr/ssrj
http://socialsciencesresearchjournal.com

Sunal, G. (2020). Sinema Mitoloji İlişkisi Bağlamında Arketipsel Motiflerin Kullanımı: Pan'ın Labirenti Filmi Örneği. *Social Sciences Research Journal*, 9 (4), 236-246.

# Sinema Mitoloji İlişkisi Bağlamında Arketipsel Motiflerin Kullanımı: Pan'ın Labirenti Filmi Örneği

Dr. Öğr. Üyesi Gözde Sunal
İstanbul Ticaret Üniversitesi
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü
gsunal@ticaret.edu.tr
Orcid: 0000-0002-9535-5714

## Öz

Günümüzde sinema mitolojik öğelerden, hikayelerden ayrı düşünülemez. Sinema mitleri yeniden üretmeyle birlikte yeni mitler yaratarak da anlatım dilini güçlendirmektedir. Bu yönüyle aslında güçlü ve etkili bir yanı olan sinema insanlık tarihinde kitlelerin bilinçdışını yansıtmaktadır. Sinemanın mitolojiyle taşıdığı benzerlikler göz önüne alındığında sinema gerçekliği yeniden biçimlendirirken düş ile gerçek iç içe geçmektedir. Hem sinema hem de mitoloji eski çağlardan beri kolektif bilinçdışımızda yer alan arketipler aracılığıyla nesiller boyunca sürekli yinelenen deneyimleri kullanmaktadırlar. Dolayısıyla sinema, günümüzde mitolojinin yeniden şekillenmiş bir formu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu süreçte film yönetmenleri adeta bir mitos anlatıcısı olmuşlardır. Bu noktada tıpkı mitoslar gibi sinemanın toplumu değiştirici hatta dönüştürücü etkileri bulunmaktadır.

Filmsel anlatımı kurmada mitolojik öğelerin kullanımına yoğunlaşan araştırmacılardan Carl Gustav Jung analitik psikolojiye ve kolektif bilinçdışı olgusuna odaklanmaktadır. Jung ile birlikte Joseph Campbell'ın çalışmaları da bu alanda yol gösterici olmuştur. Analitik psikolojinin kurucusu olan Jung'un arketip kuramı Campbell'ın monomit kuramının çıkış noktasını oluşturmaktadır. Jung arketip olarak adlandırdığı evrensel sembollerle ile tüm insanlık da var olan nesilden nesile kodlanan kolektif bilinçdışının varlığına vurgu yapmaktadır. Campbell ise Jung'un bahsettiği arketiplerinden biri olan kahraman arketipini kuramının merkezine alarak mitlerde ve efsanelerde yer alan ortak bir döngüden bahsetmektedir. Bu kurama göre, kahramanın mitolojik serüveni, ayrılma-erginlenme-dönüş şeklinde ele alınmaktadır. Bu noktadan hareketle çalışmada bu perspektiften ele alınacaktır. Sinemada mitolojik öğelerin ve arketipsel motiflerin kullanımını açısından yönetmen Guillermo Del Toro'nun filmi Pan'ın Labirenti filmi örnek film olarak çözümlenecektir. Bu bağlamda, sinemada kullanılan mitolojik öğelerin ve arketipsel sembolizm ilişkisinin çözümlenmesi günümüz sinemasının anlaşılmasına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Mitoloji, Arketip, Sembol, Pan'ın Labirenti

# Use of Archetypal Motifs in The Context of Cinema Mythology Relation: Pan's Labyrinth

## Abstract

Currently, cinema cannot be considered apart from mythological elements and stories. Cinema strengthens the language of expression by creating new myths along with reproducing myths. In this aspect, cinema, which is actually a strong and effective side, reflects the unconscious of the masses in human history. Given the similarities that cinema bears with mythology, dream and reality are intertwined when cinema reshapes reality. Both cinema and mythology have been using repeated experiences for generations through archetypes that have been in our collective unconscious since ancient times. Therefore, cinema appears today as a reshaped form of

mythology. In this process, film directors have become almost a mythos narrator. At this point, just like the mythos, cinema has transformative or even transformative effects on society.

Carl Gustav Jung, one of the researchers who focuses on the use of mythological elements in establishing filmic narrative, focuses on analytical psychology and the phenomenon of the collective unconscious. Along with Jung, the work of Joseph Campbell has also been a guide in this area. Jung's archetypal theory, the founder of analytical psychology, is the origin point of Campbell's monomite theory. With universal symbols that Jung calls archetype, all of humanity also emphasizes the existence of the collective unconscious, which is encoded from generation to generation. Campbell, on the other hand, takes the hero archetype, one of the archetypes mentioned by Jung, to the center of his theory, talking about a common cycle contained in myths and legends. According to this rule, the mythological adventure of the hero is considered in the form of separation-adulthood-return. Based on this point, the study will be considered from this perspective. In terms of the use of mythological elements and archetypal motifs in cinema, director Guillermo Del Toro's film Pan's Labyrinth will be resolved as a sample film. In this context, it is thought that the analysis of the mythological elements used in cinema and the relationship of archetypal symbolism will contribute to the understanding of modern cinema.

Key Words: Cinema, Mythology, Archetype, Symbol, Pan's Labyrinth

*Her zaman bir şeyin bir yüzeyi vardır,*

*bir de yüzeyin altında olan tümüyle bambaşka bir şey vardır.*

*Tıpkı dönüp duran ama bizim göremediğimiz elektronlar gibi.*

*Filmlerin yaptığı şeylerden biri de size bu çelişkiyi göstermektedir.*

*David Lynch (Lynch on Lynch,*

*Faber and Faber, Londra, 1997)*

**Giriş**

Bütün çağlarda insanlara ait mitler türemiş ve insan vücudunun ve aklının eylemleriyle ortaya çıkmış ne varsa hepsinin esin kaynağı olmuştur. Sanat, felsefe, dinler, düşler ve büyük buluşlar hepsi o mitin izlerini taşırlar (Campbell, 2013: 13). Toplumsal bilinçdışının ürünleri olan mitler, onbinlerce yılın duygu, korku ve kabullenişlerini kısaca toplumsal deneyimlerini ifade eder. "…Kültürleri ve toplumları etkilemelerinin yanı sıra, içinde yaşadıkları kültür ve toplumlardan etkilenirler, onlardan izler taşırlar" (Gezgin, 2014: 7).

Eski çağlardan beri kolektif bilinçdışımızda biriken arketipler, nesiller boyunca sürekli yinelenen deneyimlerin zihinsel depolarıdır. Bu nitelikleriyle arketipler, insanın insanlaşma sürecini yansıtırlar. İlginç olan mitosların da neredeyse aynı anlamı taşıması, aynı sözcüklerle tanımlanabilir olmasıdır. "Arketipler, Kahramanın Yolculuğu paradigmasındaki temel karakterlerin üstlendiği belirli işlevleri ifade ederler. Evrensel kültürün mirasını yansıtan, binlerce yıllık efsanelerden süzülerek elde edilmiş olan bu karakter arketipleri, Vogler'in tanımıyla; "öyküdeki kişilerin işlev ve amaçlarını anlamak için vazgeçilmez birer araçtırlar" (Vogler, 19998: 13).

Genellikle rüyalar, içerik ve biçim olarak mitlerle benzeşen yönleri bulunmaktadır. "Bilimsel olarak aydınlanmış modern beyinler bile, uykularında mit benzeri eserleri yaratma yeteneğini henüz kaybetmemişlerdir. Görmezden gelsek, nefret etsek ya da saygı göstersek bile mitler bugünkü düşünce şemamız içinde yerlerini çoktan almışlardır" (Fromm, 2014: 20). "Mitoslar usdışı olsalar da gerçeğin yolunu açarlar daima üstü örtülü olarak anlatmak istedikleri bir gerçek vardır. Mitoslar, temel ve ilksel gerçekleri şifreli biçimde taşıyan ve açıklayan alegorilerdir; bu nedenle genellikle herkese teslim olmayan inisiyatik ve aşkın bir nitelikleri vardır (Tecimer, 2006: 14).

Bilindik ve olağan anlamı dışında farklı bir anlam katmanının anlatısı olan semboller, psişenin hem bilinçli hem de bilinçdışı yanının tüm işlevlerine hitap eder. Sembolün kendisi ile sembolize ettiği şey arasında ilişkiyi tanımlayabilmek için sembollerin üçe ayrıldığını bilmek gerekmektedir. Bunlar: Geleneksel, rastlantısal ve evrensel sembollerdir. "Geleneksel semboller, kişiye ya da belirli toplumlara özgüdür. Rastlantısal semboller,

çok dar bir çevreye seslenir ve onu yalnızca sembolün anlamını bilenler anlayabilir. Evrensel semboller ise bedenimizin, duygularımızın ve ruhumuzun özellikleriyle ilgilidir. Bu tür semboller tüm insanlar için geçerlidir (Fromm, 2014: 33).

Günümüzde sinema mitolojik öğelerden, hikayelerden ayrı düşünülemez. "Mitoloji gibi sinema da insana ait gerçekliğin sorgulanması ve anlamlandırılması çabasının bir ürünüdür. Toplumsal gerçeklik çağımızda da mitlere sahiptir, mitler de toplumsal evrim sürecinin bir parçasıdır ve kendilerini dönüştürerek var etmeyi sürdürmüşlerdir. Sinema mitolojinin günümüzde kendisini yeniden-ürettiği alanlardan birisidir" (Çoban, 2009).

Bu noktadan hareketle çalışmamızda, yönetmen Guillermo del Toro'nun Pan'ın Labirenti filminin analizi yapılacaktır. Masallarda yer alan anlatım şeklini gerçek dünya ile harmanlayan yönetmenin bu filminin seçilmesi esin kaynağı olarak dünya mitolojisini ele alarak çeşitli sembolleri ile farklı bir anlatım dilini oluşturmasıdır. Genellikle İspanya toplumsal hayatına bir eleştiri olarak filmi 1944 yılındaki İspanya şartlarına göre incelemek gerekmektedir. Hayalle gerçek arasındaki bu masalsı film aslında o dönemin bir aynası olmuştur. Böylelikle, mitolojik öğelerin oldukça yoğun kullanıldığı arketipsel motiflerle çevrelenen film, masalsı bir dille, küçük bir kızın gözünden beyazperdeye yansıtılmıştır.

**Mitos, Ritus ve Sembolizm**

Efsane ve destan niteliği taşıyan, inançsal bağlantılar içeren mitoslar kurgusal ya da doğaüstü varlıklara dair simgesel anlatılardır. Bu anlatılar belirsiz -insanın zaman kavrayışından farklı- bir zamanda yer alırlar. "Belirli bir inancı, düşünceyi ya da ideali aktarma amacını taşıyan mitos, bir alegori niteliğine de sahip olduğu için geniş simgesel anlamların üretilmesini sağlar. Yansıttığı simgesel anlamlarla birlikte bir mitosun gerçekliği, bağlı olduğu toplumun inançları ve geleneksel benimseyişleriyle doğrulanır" (Tecimer, 2006: 13).

Mitoslar, kolektif bilinçdışının dolaysız ifade şeklidir. Bütün topluluklarda ve her çağda aynı biçimlerde rastlanmaktadır. Normal insanın düşlerindeki mitolojik imgelerin belirgin izleriyle, kolektif bilinçdışının varlığı anlaşılmaktadır (Gürol, 1977: 12). "Mitos, insan olmanın ve toplumsal yaşamın doğal bir sonucudur. İnsanın var olduğu her zaman ve yerde mitoslar da var olduğuna göre, insan mitos üreten bir varlık olarak nitelenebilir. Hiç kuşkusuz mitosta, içkin olarak sosyolojik, psikolojik, tarihsel, kültürel ve dinsel boyutlar bulmak mümkündür" (Tecimer, 2006: 14).

Her bireyde ortaklaşa bulunan ve ilksel zamanlardan bu dünya üzerinde yaşamış ve nesilden nesile aktarılarak gelen bu binlerce yıllık deneyimler, birikimler kendini arketiplerle ifade eder. Tüm insanlığın ortak mirası olan kolektif bilinçdışını oluşturan arketipler evrensel olgulardır. Evrensel olmasından dolayı da farklı birçok mitosun içeriğinde bulunan benzer motifleri ve temaları oluştururlar. Dolayısıyla farklı zamanlarda, coğrafyalarda ya da kültürlerde mitoslarda yenilenen bu öğeler ortak bir dil oluşturarak birbirine yakın psikolojik ve kültürel işlevleri yerine getirmiş olurlar.

Mitos gibi ritus da geleneksel yaşam biçiminin tüm değerlerini insanın beynine yerleştirir. Kültürlerin kuşaklar arasında aktarılmasına yarayan bir araç gibi iş görür. Ayrıca toplumsal ve psikolojik işlevler üstlenmişlerdir. Önceden oluşturulmuş anlamlar içeren, kutsalla ilgili olan simgesel, geleneksel eylem ve uygulamalara ritus denir. Kökeni dinsel tören, uygulama, gelenek anlamına gelen Latince bir kelimedir. "Ritusların belirli bir sistem içinde bir araya gelmeleriyle ritüel meydana gelir. Bu anlamda ritus, ritüeli oluşturan öğelerden her biri olarak düşünülebilir. Ritüel, bir törenin ya da bir tapımın (kült) akışını belirleyen kuralların ve bu sırada kullanılan simgelerin kendi içinde tutarlılık gösteren bütünü olarak tanımlanabilir" (Tecimer, 2006: 29).

Kısaca ritüeller, mitosların ve sözel geleneklerin simgesel davranışlar olarak kurumlaşmalarıdır (Tecimer, 2006). "Dünyayı açıklama çabası bağlamında ritus da mitos gibi özünde simgeseldir. Simge kullanmak, çoğu kez insan olmanın ayırt edici bir niteliği olarak görülür. Bir simge, geleneksel olarak yüklendiği anlamın taşıyıcısıdır; hiçbir spesifik mesajın taşımadığı bir anlamı içerir ve bunu aktarır. Simgeler soyut kavramlarla, idealler ve değerlerle ilgilidirler" (Tecimer, 2006: 30).

Kolektif bilinçdışında var olan evrensel arketipler, simgesel bir dil olarak kendini ifade ederler. Bu simgeler yaşamın hemen her alanında kendini gösterirler. Örneğin, sanat, din, düşler de kendini gösterirler ve bu simgeler ile kişinin bilinçdışı evreninin algılanması mümkün kılınır. Joseph Campbell ritüellerin amacının aslında sadece bilinçli değil insanlara bilinçdışı yaşamın düzenlenmesindeki dönüşümlerin zorlu aşamalarında (doğum, ad verme, ergenlik, evlilik ve ölüm gibi) yol göstermek olduğunu vurgulamaktadır (Campbell, 1972).

Ritusların genellikle antik dinlerin tümünü oluşturduklarını, bu süreçte mitosu bütünleyen ritus olduğu söylenebilir. Bu noktada mitos ile ritusun temel birlikteliğinden yola çıkılarak "Ritusu bulunmayan bir dünya, salt kaba maddeye, yalnızca ağırlık ve boyuttan ibaret, işlenmemiş, kültürsüz (ve kültsüz) bir dünyadır; oysa

ritus içeren bir dünya, nesnelere tarih katar, onları anlamdırır ve bireyler arasında birlik olmasını sağlar (Tecimer, 2006: 33) şeklinde ifade edilebilir.

20. yüzyılda mitolojinin araştırılmasında yeni yöntemler ve teoriler ortaya çıkmıştır. Bu yöntemlerden biri, Carl Gustav Jung'un psikanalitik ve arketip yöntemidir (Bayat, 2007: 33). "Jung'un iddiası basitçe bütün insanların, kişisel deneyimlerine bakmaksızın, evrensel insani meselelerle bağlantılı ortak ilişkileri paylaştıklarıdır" (Indick, 2011: 132).

Ritusun temelini oluşturan mitsel arketipler "…model, biçim, anlam bakımından arkaik karakter taşıyıp mitolojik motifler içeren ve sınırları kesinlikle belli olan bir düzendir. Bu mitolojik motiflere; masallarda, mitlerde, efsanelerde ve folklor de rastlanmaktadır. Kurtarıcı kahraman, ejderha, balina balığı ya da kahramanı yutan canavar en çok bilinen motiflerden birkaçıdır (Jung, 2000: 51). Bu motifler gibi kolektif bilinçdışını oluşturan arketipik temalar başka insanlar ile bağlantı kurar ve insanlık bütün olur. Ayrıca kişisel çatışmalarımızı çözmemize ve aşmamıza olanak sağlayan mitoloji bireysel sağlığımızın yanı sıra ortaklaşa (kolektif) biçimde toplumsal uyum sağlamamızın temel unsurudur (Indick, 2011: 156).

Arketiplerin bir ifade biçimi olan mitoslar tıpkı düşler gibi bilinç üstüne yansıyan arketipleri içermektedir (Tecimer, 2006: 97). Jung, "…Söz konusu katmanlar, kişisel olmayan mitolojik karakterde içeriklerin, başka deyişle arketiplerin kaynaklandığı yerdir. Dolayısıyla, ben bunları kişisel olmayan ya da kolektif bilinçdışı diye nitelendiriyorum" şeklinde düşünmektedir (Jung, 2000: 52). Jung, yaşamı boyunca mitoloji ile yakından ilgilenmiştir. Mitosları insan yaradılışının temel ifadeleri olarak gören Jung, şöyle düşünmektedir: "Bir mitos biçimlendiği zaman ve sözlerle dile getirildiğinde bilincin ona biçim verdiği gerçektir; ama mitosun ruhu, simgelediği yaratıcı idi, dile getirdiği ve uyandırdığı duygular, hatta konusunun büyük bölümü, kolektif bilinçdışından çıkar" (Gürol, 1977: 12).

Ruh bir iç deneyimdir özünde tüm insanlarda aynı olan güdülere, dürtülere, çelişkilere, korkulara sahiptir (Campbell&Moyers, 2009: 77). "Ruh, düşlerde olduğu gibi mit ve masallarda da kendini anlatır ve arketipler bu doğal etkileşimde 'oluşum, yeniden oluşum ve ebedi zihnin ebedi eğlencesi' olarak görünürler" (Jung, 2013: 87).

Semboller, ruhbilimsel çözümlemede oldukça önemlidir. Özellikle gizlenmiş ya da net bir şekilde belli olmayan kodların yerini almaktadırlar. Çoğu zaman semboller birçok kavramla (düşünce, arzu, istek vb.) yer değişmektedirler. Örneğin filmlerde erkek ve kadın kahramanlar genellikle sembolik olarak kullanılmakta ve onların yerine geçen terimlerle yorumlanmaktadır (Berger, 1996: 78). Ortak bir anlamı ifade eden semboller "başka bir şeyin yerinde duran, onun yerini alan, onu temsil eden şeklinde tanımlanmaktadırlar (Fromm, 2014: 28). Jung, semboller ve anlamları üzerinde oldukça titiz çalışmıştır. Jung'a göre, "Her sembol hem bireysel hem de toplumsal açıdan değerlendirilip yorumlanmalıdır. Sembollerin anlamları, özellikle ruh içi süreci etkiler" (Jung, 1997: 65).

Bu semboller ile ilgili sıradan bir bakış açısı olmakla birlikte, aslında sembollerin her birinin bir tecrübe, duygu ve düşüncenin temsili olduğunun düşünülmesi gerekmektedir. "Sembol diliyle, içimizdeki duyguları, sanki somut birer algıymış gibi açıklayabilir ve birçok şeyi temsili olarak anlatabilme imkânına kavuşuruz" (Formm, 2014: 28). Örneğin "çeviklik, güç, neşe, canlılık ve hareketlilik" ateş sembolü ile anlatabileceğimiz duygulardır (Fromm, 2014: 32).

Mitoloji din, sanat, öyküler, efsaneler aracılığıyla aktarılmaktadır. Özellikle günümüzde hepsini temsilen sinema büyük bir rol oynamaktadır. "Ortak bir düş olan sinema, çağımızın arketiplerini ifade etme, aktarma ve bütünleştirmenin başlıca yöntemi haline gelmiştir" (Indick, 2011: 156). Yönetmen ise film yapım yönetim sürecinde bilinçdışındaki (yasak) istek ve arzularını filmdeki sembollerle ortaya koymaya çalışır; izleyici de bu sembollerin yönetmenin bilinçdışında neye tekabül ettiğini anlamaya çalışır" (Bilici, Yılmaz ve Sayğılı, 2012: 154).

Özetle, Carl Gustav Jung'un çalışmalarından da anladığımız üzere bireyin kolektif bilinçdışı evreninde mevcut bulunan ilksel imgeler sürekli olarak yenilenmektedirler. Yani bu ilksel imgelerin, arketiplerin etkileri mitoslarla ile birlikte modern insanın davranışlarını da etkilemekte ve bu etkiler gündelik yaşamda da sürüp gitmektedir.

**Filmsel Anlatımı Kurmada Sinema-Mitoloji İlişkisi**

Filmsel anlatımı kurmada mitoloji belirli bir rol oynamaktadır. Mitoslar gibi filmler de yaratıcısının düşüncesini, duygularını diğer insanların zihnine aktaran kolektif, toplumsal ürünler olarak karşımıza çıkmaktadır. "Mitosların hem yapısal hem de psikolojik işleyişlerini açıklayan kuramlardan yola çıkarak sinemayı 'modern mitoloji' olarak değerlendirmek mümkündür (Tecimer, 2006: 11).

Filmsel anlatımı kurmada mitolojinin rolü üzerine yoğunlaşan Jung, Eliade, Gaster gibi yetkin araştırmacıların yanında Joseph Campbell'ın çalışmaları bu alanda yol gösterici olmuştur. Analitik psikolojinin kurucusu olan Jung'un arketip kuramı Campbell'ın monomit kuramının çıkış noktasını oluşturmaktadır. Jung arketip olarak adlandırdığı evrensel sembollerin aslında her birinin altında bir neden yattığından bahsetmektedir. Tüm insanlık da var olan kodlanan kolektif bilinçdışının varlığına vurgu yapmaktadır. Campbell ise Jung'un bahsettiği kahraman arketipini kuramının merkezine alarak mitlerde ve efsanelerde yer alan ortak bir döngüden bahsetmektedir. Bu kurama göre, kahramanın mitolojik serüveni, ayrılma-erginlenme-dönüş şeklinde bir biçimde ilerler. Kahramanın yola çıkışıyla başlayan yolculuk zorluklarla, engellerle mücadele ve bu yolun sonundan zaferle geri dönmesiyle biter. Bu süreç coğrafya bakımından farklılıklar gösterse de insanoğluna ait dünya üzerinde tüm mitoslar aslında hep aynı kalıbı izlediği söylenebilir. Indick'e göre Campbell, arketipik olan erkek kahramanın serüveninin psikolojik sürecini ortaya çıkarmıştır (Indick, 2011: 171).

> Sinema yalnızca modern mitoloji olmakla kalmamış, kendi kökenini de mitolojide bulmuştur. Kabile ateşinin etrafında anlatıcıdan ritüelleri algılayan insanların o an ki duyguları ile sinema salonundaki insanların duyguları aynıdır. Günümüzde sinema salonu, anlatıcıyı dinleme geleneğinin yerini almıştır. Sinema projeksiyonu karanlıkta yerini alır ve imgeleri yansıtır, kabile ateşinin etrafındaki topluluk da alevleri izlerken kendilerine sunulan salt gerçeklere maruz kalır. Sinema, zamanla mitolojik öykülerin öğrenildiği modern çağ tapınağı haline gelmiştir. İlkel zamanlarda Şaman ya da bilgenin görevi olan inisiyasyon zamanla yerini yönetmenlere bırakmıştır. Film yönetmenleri bir mitos yaratıcısı ve anlatıcısı olmuştur. Sinemanın tıpkı mitoslar gibi insanı etkileyici, değiştirici ve dönüştürücü etkisi vardır. Bazı filmleri, karanlık salonda, perdenin karşısına geçip dikkatle izleyen kişi, filmin sonunda kendini büyümüş ve arınmış hisseder. Önemli olan insanın düşleridir, insan mitosların, sinemanın, edebiyatın, dramanın sunduğu düşler sayesinde kendini geliştirmiştir. Bu anlamda sinema gerçek bir felsefi işlevi yerine getirmiştir. Bir film izlediğimizi sanırız, bu görünüşte doğrudur. Daha dikkatli gözlemle, filmin de bize baktığını ve böylece bizi değiştirdiğini fark ederiz. İmgeler siz onlara bakarken sizi çoktan değiştirmişlerdir. Sinema ve mitolojini asıl büyüsü, imgelerin ve duyguların etkisi altında rağmen insanın yine de kendisine neler olduğunu çözümleyebilmesi ve anlamlandırmasıdır (Tecimer, 2006: 11-12).

Mitoslar, efsaneler ve masallar ile köprü kurup okuyucusuna ulaşmaya çalışan Joseph Campbell bir mitolojisttir. Kendisinin sürekli vurguladığı nokta, mitosların sadece zamansal olarak değil coğrafya bakımından da evrensel olmalarıdır. Campbell, "insanın kendini tanıma ve değiştirme arzusunun, yani inisiyasyon serüvenlerinin zorlu mücadeleler olduğunu, bu hassas sürecin, eski öykülerle yaşamımızın duygusal olguları arasındaki gerçek bağlantıyı oluşturduğunu" ileri sürmüştür (Tecimer, 2006: 107).

"Mitsel bağlamda sinema modern dönemde mitleri yeniden-üreten bir yapıdadır. Klasik çağın toplumsal bellekte halen etkisini sürdüren mitleri yeniden-üretmenin dışında bu mitlerin "aura"sını kullanarak, yeni mitler yaratmakta ve bu mitler "popüler kültürün" temel belirleyenleri haline gelmektedir" (Çoban, 2009).

Mitosların çağdaş bir biçimi olan filmler de aynı mitoslar gibi varoluşumuzun derinliklerini bize yansıttıkları gibi yaşamlarımızı ve kültürümüzü değiştirip dönüştüren önemli bir anlatım geleneği haline gelmişlerdir (Voytilla, 1999: 1). Sinemada belirleyici bir rol oynayan mitler düşsel bir içerik olarak değerlendirilmektedir. Sinemada yoğun olarak kullanılan mitolojik malzemelerin ya da yeniden canlanan mitolojik öykülerin olduğu görülmektedir. "Örneğin 'Yüzüklerin Efendisi', 'Harry Potter', 'Hayvanların Efendisi', 'Troia' gibi son dönemin moda filmleri mitolojik zamanı ve mekânı yeni dünyaya taşımak açısından büyük önem taşır" (Bayat, 2007: 130).

Düşlerimiz, genellikle nitelik bakımından mitlerle benzeşmektedirler. Mitler, bugünkü düşünce şemamız içinde çoktan yerlerini almışlardır. "… bilim-kurguyla iç içe geçmiş olan fantastik eserlerin, geniş bir mitolojik birikim istediği aşikârdır" (Bayat, 2007: 129). Örneğin, Yönetmen George Lucas, filmlerinde sürekli mitolojik figürler kullanmaktadır. Star Wars filmindeki Darth Vader bir robottur, insanlık açısından gelişmemiştir; kendisine empoze edilen sisteme göre yaşayan bir bürokrattır. Filmdeki, "Sistem sizi dümdüz edip insanlığınızı yadsıyacak mı, yoksa insani hedeflere ulaşmak için sistemden faydalanmayı başarabilecek misiniz?" sorusu bugün bile hayatımızı tehdit eden sorulardan biridir. Bununla birlikte, "Star Wars" filminde insanların yüzündeki maskeler dikkat çekmektedir. Bu maskeler, modern dünyadaki gerçek canavar gücünü temsil etmektedir (Campbell&Moyers, 2009: 188).

Geleceğe yönelik filmler ki, bunların başını Star Wars çekmektedir, temelinde tek bir düşünce yatmaktadır: Bütün bu sanatsal ve bilimsel eserlerde dünyanın bütünlüğü ve etkileşimi yoğun bir şekilde çağdaş insanın bilinçaltına sunularak, modadan öte, bir kökene dönüş olarak addedilip, değerlendirilmelidir. Zira geçmişi

bilmek, yeni gelecekler yaratma noktasında önemli malzemeler çıkarmaya son derece elverişlidir. Son dönemlerde art arda yinelenen, popüler kültürün fantastik kurguları, mitolojik kahramanların ve olayların yeniden sunulması bahsini tasdik etmektedir (Bayat, 2007: 129).

Sinemada ifade edilen arketipler evrensel konuları, karakterleri temsil ederler. "Filmlerdeki arketipler oyuncular ve onları tanımlayan olay örgülerinin ötesine geçen karakter tipleri ve temalardır. Bu arketipler evrensel karşılığı bulunan psikolojik sorunlar ve figürlerin temsilleridir. Her ne kadar arketiplerin fiziksel görünümleri değişecekse de arketiplerin ardındaki sembolizm binlerce yıldır aynı olmuştur ve her zaman da aynı kalacaktır" (Indick, 2011: 132-133).

Arketip türlerini çok kesin olmamakla birlikte belirli bir sınıflandırma altında üç grupta toplamamız mümkün. Bunlar çalışmamızın da ana ekseni olan arketipsel motifler ya da durum arketipleri (yaratılış, ölümsüzlük, kahramanlık gibi), ikincisi arketipsel nesneler ya da simgesel arketipler (su, güneş, çember, renkler,sayılar, hayvanlar gibi), üçüncüsü ise bireyleşme arketipleri (özben, ben, persona, gölge, anima-animus gibi).

Arketipsel motifler genellikle yaratılış, ölümsüzlük ve kahramanlık gibi durum arketipleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Arketipsel motiflerden yaratılışa baktığımızda en önemli arketipsel motifdir. Evrenin (evren-doğum, kozmogoni) ve insanın (insan-doğum, antropogoni) nasıl yaratıldığını anlatan mitoslara sahiptir. Ölümsüzlük motifi ise iyi ayrı anlatım biçimi vardır. Zamandan kaçış, cennete dönüş, mutluluğa yeniden kavuşma anlatısıdır. Diğeri ise yeniden ölüm ve doğum olgusudur. Doğanın sürekli döngüsü ve ölümsüzlüğünün yansımasıdır. Kahramanlık motifi ise, bireysel dönüşüm ve kurtarıcılık olgularının içerir. Olanaksız görevler, zorlu sınavlar 'Arayış', olgunlaşma, bilgelik yoluna giriş, ölüm ve yeniden doğum 'İnisiyasyon', suçları üstlenen, herkesi kurtarmaya çalışan 'Kendini feda etme' gibi temel durumları yinelemektedir. Ayrıca bunları dışında başka durum arketipleri de bulunmaktadır: cennetten kovulma, iyileşmez yara, büyülü silah, iyi-kötü savaşı, doğa-uygarlık savaşı gibi (Tecimer, 2006: 98).

İlkel insanın kökenlere ve ilk örneklere (arketip) duyduğu özlem mitoslarda net bir biçimde gösterilmektedir. Mitos bir yaradılışın bir oluşun öyküsüdür ve insanı dünyanın başlangıç dönemine geri götürür. Joseph Campbell'a göre mitoslar eski ya da ölü değil, canlı ve günümüzde de geçerli anlatılardır. Mitoslar sayesinde bizim için, kültür normlarını öğrenmek, yaşamı nasıl sürdüreceğimiz konusunda ipuçları edinmek mümkündür (Tecimer, 2006: 106)

Campbell'ın dile getirdiği ve sürekli vurguladığı mitosların evrensel olmaları konusu aslında Carl Gustav Jung'un arketip kavramıyla kesişmektedir. Dolayısıyla arketipler evrensel düzeyde aynı kültür içeriklerini yansıtır. "Campbell'ın ısrarla üzerinde durduğu husus, mitosların sadece zamansal olarak değil, mekan, yani coğrafya bakımından da evrensel olmalarıdır. Bu evrensellik, aslında Jung'un arketip olarak formüle ettiği bir genel kavrama uygun düşer. Yerel düzeyde farklı anlamlar kazanan arketipler, evrensel düzeyde aynı kültür içeriklerini yansıtır (Tecimer, 2006: 107). Bu doğrultuda çalışmamızın örneklemini oluşturan Pan'ın Labirenti filmi İspanyol İç Savaşı'ndan beş yıl sonra hiper-faşist Kaptan Vidal dağlardaki son isyan kalıntılarını da yok etmeye çalışırken eşi Carmen çocuğunun doğumunu beklemektedir. Vidal'in üvey kızı Ofelia, ise bir Pan'ın kendisine yeraltı dünyasının kayıp prensesi olduğunu söylemesiyle büyülü bir maceraya atılır.

**Pan'ın Labirenti Filminde Mitolojik Öğelerin ve Arketipsel Motiflerin Kullanımı**

Pan'ın Labirenti, fantastik filmler içerisinde kendine mitolojik dünyayı kaynak kullanan bir yapımdır. Film, 1944 yılında iç savaş yaşamış İspanya'da geçmektedir. İspanya iç savaşı, 1936-1939 yıllarında Cumhuriyetçi ve Milliyetçi taraflar arasında çıkan bir iç savaştır. Savaş sonrasında İspanya faşizmin hakim olduğu bir yönetime sahip olmuştur. Sınıflar arasındaki farklar fazlasıyla çoğaldığı gibi, aynı zamanda büyük bir kıtlık mücadelesiyle karşı karşıya kalınmıştır (Gökşenli, 2013: 147). Yönetmen Guillermo del Toro, 2007 yılında En İyi Yapım, En İyi Görüntü Yönetmeni, En İyi Makyaj ve Saç Tasarımı Oscar'ı olmak üzere 3; En İyi Kostüm Tasarımı, En İyi Makyaj ve Saç Ödülü olmak üzere 2 BAFTA ödülü başta olmak üzere toplamda 34 ödülün sahibi olmuştur.

Fantastik filmlere imza atan yönetmen Guillermo del Toro, her filminde masallardan ve mitolojilerden esinlenerek filmleri içerisinde yeni bir evren kurmaya çalışmaktadır. Yönetmen, masallarda yer alan anlatım şeklini özellikle fabl türünü, gerçek dünya yaşantısıyla birlikte harmanlamaktadır.

Tarihte her uygarlığın kendine ait mitolojisi, mitolojik kahramanları ve canavarları olmuştur. Günümüzde bu mitolojik kahramanlar çeşitli türlerdeki filmlere konu olup sıklıkla işlenmektedir. Guillermo del Toro filmlerinde esin kaynağı olarak dünya mitolojisini ele alırken bunları filmlerinin içerisine çeşitli semboller yolu ile ekleyerek farklı mitolojik ögeleri birbiri ile harmanlamaktadır.

Filmin ana kahramanı Ofelia (Ivana Baquero), savaşın etkilerini yaşayan küçük bir kız çocuğudur. Terzi olan babası öldükten sonra annesi Carmen (Ariadna Gil) Yüzbaşı Vidal (Sergi Lopez) ile evlenir ve hamile kalır.

Annesi ile yüzbaşının yanına taşındıktan sonra hayatı değişen Ofelia, bulunduğu ortamın koşullarından kaçmak üzere hayal gücüne sığınarak yeni bir maceraya çıkar.

Filmde seyirci ile tanıştırılan ilk karakter Ofelia'dır. Ofelia aslında yer altı dünyasında yaşayan Prenses Moanna'dır. Bilinmeyen bir zamanda insanların yaşadığı dünyayı ziyaret eder ve hafızası silinir. Artık bir ölümlüdür. Amacı babasının dünyanın farklı yerlerinde yapmış olduğu geçitlere ulaşarak yer altı dünyasına geri dönmektir.

Bir masal anlatısı olarak başlayan film Ofelia'nın yaşadıkları üzerinden anlatılmaya devam eder. Ofelia, babasını yeni kaybetmiş, iç savaşa tanıklık eden bir kız çocuğudur. Yanında olan tek kişi annesidir ve yüzbaşından hamile kalmıştır. Bu yüzden Ofelia'nın öfkesine filmde tanık olmaktayız. Annesinin zorlamalarına rağmen ona "baba" demeyi reddetmektedir. Filmin başından sonuna kadar Ofelia, yer altı dünyasındaki babasına ulaşma amacı gütmektedir. Filmin tamamına hakim olan karanlık yer yer sahnelerdeki detayların bile zorlukla görülmesini neden olmaktadır. Bu karanlık atmosfer tekinsizliğin, kaygının, korkunun, yeraltının ve ölümün metaforudur. "Bu durumda metaforik açıdan bilinmeyenlerin göstereni olan karanlıklar ve yeraltı tüm mitolojilerde genel olarak anne imgesi olarak yorumlanmaktadır (Campbell, 2010: 349).

Filmde Ofelia karakterine giydirilmiş kıyafetlerle de en başta anlatılan masalda bir prenses olarak bahsedilmesini desteklenmektedir. Ofelia karakterine kısa saçları, narin görüntüsü, konuşması, ses tonu, kıyafetleri, ayakkabısı ve diğer karakterler ile ilişkisi bakımından tamamen bir prenses imajı çizilir. Ofelia'nın annesi Carmen, kocası öldükten sonra kocasının terzi dükkanını tek başına işletmeyi denemiş, belli bir süre sonra Yüzbaşı Vidal ile tanışmış ve hamile kalmıştır. Dönemin şartlarında, iyi şartlarda yaşamanın tek yolu otoriteye yakın bir konumda olmaktır. Ofelia'nın ve annesinin bu yeni hayatı, aslında tamamen bu savaş sonrası İspanya'da iyi bir hayat sürmek için verilen kararların bir yansımasıdır.

Filmin açılış sahnesinden sonra Ofelia'nın annesi ile birlikte Yüzbaşı Vidal'in yanına gittiği görülmektedir. Yüzbaşı Vidal'in yanına giderken Carmen arabada rahatsızlanır ve ormanda durmak zorunda kalırlar. Carmen'in rahatsızlandığı sırada askerlerin bir kadının sağlığından çok, yüzbaşına gecikmekten dolayı endişe ettikleri dikkat çekmektedir. Bu da savaş sonrası askeri otoritenin elinde olan İspanya'da otoritenin, her şeyden (gerekirse sağlıktan bile) önce olduğu dönem şartlarını henüz daha filmin ilk dakikalarındayken bize hissettirmektedir. Carmen arabadan indikten sonra Ofelia da annesi gibi arabadan iner. Annesi kendini iyi hissetmezsen o da yavaş yavaş ilerlemeye başlar adeta hipnoz olmuş gibi etrafına gökyüzüne bakar. Birden ayağına bir taş takılır ve taşı eğilip alır. Daha da ilerleyip ormanın içine doğru girdiğinde dikkatini bir taş heykel çeker fakat heykelin sol gözü eksiktir. Elindeki taşın heykelin bir parçası olduğunu anlayan Orfelia taşı yerine yerleştirir. Heykelin yakın planda gördüğümüz ağzından -kitaplarda gördüğü perileri canlandıran- uçan bir böcek çıktığını görürüz. Tam o sırada annesi Orfelia'ya seslenir. Adeta uykudan uyandırır gibi. Peygamber devesine benzeyen bu böcek çalışkanlığı ve sabrı ile tanınan bir böcek türüdür. Filmde de olgunluğu, değişimi ele almaktadır. Peygamber devesi böceği ile karşılaşan Ofelia, yeni bir dünyaya, masallar diyarına adım atar. İlerleyen sahnelerde peygamber devesi Ofelia'nın kitapta gördüğü peri figürüne dönüşür ve yardım etmesi için Pan tarafından Ofelia'ya peri formundaki peygamber böcekleri verilir (Blair, 2009: 4). Filmde yer alan sol gözün yerine takılması, Mısır mitolojisinde yer alan Horus'un gözü ile özdeşleşebilir. Her şeyi gören göz sembolü, Horus'un gözü, burada değinilmesi gereken sembollerden biri olarak düşünülmektedir. Horus Mısır mitolojisinde gökyüzünün tanrısıdır ve her şeyi gördüğü düşünülür. Eski Mısır mitolojisine (söylenbilimine) göre Horus, Osiris'in oğludur. Kötülüğü temsil eden Seth, Osiris'i öldürür. Osiris'in oğlu Horus, intikam almak üzere Seth ile savaşır. Seth, bu savaşta Horus'un gözünü çıkarır. Savaşı kazanan Horus, gözünü geri alır ve onu babasına armağan eder. Osiris ölüler dünyasısın kralı iken savaşın sonunda Horus yaşamın kralı olur. Seth ise her türlü kötülüğün tanrısı olmaya devam eder. Horus'un gözleri her daim dünyanın üstünde olan ay ve güneşi temsil eder, manevi anlamda vicdanın gözünden hiçbir şeyin kaçmayacağını, insanın iç âlemindeki her niyetini ve yaşamdaki her davranışını gözden kaçırmayan bu merhametsiz yargıcın keskin bakışını sembolize eder (www-fdk-yildiz-edu-tr-misirtarihi-pdf). Ay gökyüzündeki Horus'un gözüdür ve sol gözü her şeyi görünür kılmaktadır. Ofelia'nın sol gözü yerleştirmesi ile birlikte asıl ait olduğu masal diyarının da kapısı açılmaktadır. Aynı zamanda Ofelia, Ay'a aittir ve omzunda ay şeklinde bir doğum lekesi yer almaktadır. Horus'un her şeyi gören gözleri, farklı şekilde farklı mitolojilerde de yer almaktadır (Daniels, 2017: 60).

Yüzbaşı Vidal'in yanına annesi ile birlikte yerleştikten sonra Ofelia, yatağına gelen peygamber böceğinin peri şekline dönüşmesiyle onu takip eder ve ormanın derinliklerinde gizli bir yer bulur. Ofelia'nın söz dinlemeyerek ormana gizlice gitmesi aslında faşizme karşı bir duruş ve itaatsizliğinin bir göstergesidir. Burada kendisini bir Pan karşılar. Pan, yarı insan yarı keçi görünümüne sahiptir. Yunan mitolojisinde karşılaşılan bu canavar aynı zamanda Roma mitolojisinde de faun olarak yer almaktadır.

Pan, Ofelia'nın ait olduğu yere dönebilmesi için üç sınavı başarı ile tamamlaması gerektiğini söyler. Bu noktada Joseph Campbell'ın kahramanın yolculuğunu ya da diğer bir deyişle monomitos modelinden bahsetmek gerekmektedir. Mitin ortak karakteristiklerini kapsayan genel bir kalıp olan monomit, karakterin fiziksel yolculuklarının yanı sıra içsel yolculuğunu da ele alır. "Monomitos modeline göre, kahraman bir arayışa çıkmıştır ve kişiliğini değiştirecek bir dizi belirgin aşamalardan geçmiştir. En önce yola çıkış, farklı anlamda ise olağan gerçeklikten kopuş aşaması gelmiştir" (Tecimer, 2006: 107). Bu aşamada filmde Orfelia'nın annesiyle birlikte yüzbaşının yanına giderken aniden rahatsızlandığı sahnede anne kız arabadan inerler. Annesinden ayrılan kızın ayağına bir taş çarpar ve karşılaştığı heykelin sol gözüne o taşı yerleştirir. Böylece olağan gerçeklikten kopuş aşaması bu noktada başlamaktadır. "İkinci olarak inisiyasyon aşaması gelir. Bu aşamada kahraman olağanüstü bir evrene girmiştir ve burada sayısız tehlikeleri savuşturmak, birçok sınavı başarı ile vermek zorunda kalmıştır" (Tecimer, 2006: 108). Bu aşamaya da Pan'ın Orfeliaya'ya verdiği 3 tane zorlu görev bulunmaktadır. Bunlar inisiyasyon aşamasına örnek olabilecek süreçlerdir. Son olarak ise dönüş aşaması gelir. "Sonunda kahraman değişmiş olarak başladığı yere döner ama her şey eskisinden daha iyi olmuştur" (Tecimer, 2006: 108). Filmin açılış sahnesinde de gösterilen Ofelia'nın ölüm sahnesi, filmin sonunda da yer almaktadır. Bu sahne aslında dönüş aşamasına örnek verilebilir. İşte tüm bunlar monomitos'tur.

Ofelia'nın ilk sınavı, bir ağacın içerisinde yaşayan kurbağanın midesindeki anahtarı almaktır. Ağaç, her uygarlığa ait mitolojide benzer anlamlara gelmektedir. Ağaç, hayatı simgeler ve dünyadaki yaşamın başlangıcıdır. Aynı zamanda filmde ağacın girişinin gösterildiği sahne kadın cinsel organını anımsatmaktadır. İnsan için ana rahmi bir zamanlar kovulduğu, fakat her daim dönmek istediği cenneti işaret etmektedir (Gezgin, 2014: 188). Orfelia da sahip olduğu yeraltı dünyasındaki hayatına ve ailesinin yanına dönebilmek için bu sınavlardan geçmeye çalışmaktadır. Bir nevi tekrar doğmak istediği içindir tüm çabası. İlk görevi olan kurbağa görevinde, yiyip yiyip doymayan ve ağacı kurutan kurbağanın o dönemdeki faşizmi simgelediği düşünülmektedir çünkü o dönem şartlarında gerçek hayatta da İspanya'da kıtlık hakimken toplumun belirli bir kesimi lüks içinde yaşamaktadır. Filmde, aç gözlü kurbağaya son olarak atılan böceği yemesi aslında sonunu hazırlamaktadır. Seyirciye, kurbağanın, lüks içinde yaşayan kesimin bir temsili olduğu hatırlatılırken Ofelia ise kıtlık içinde çırpınan İspanya halkını temsil etmektedir. Buna benzer bir sahneyi Pale Man ve görkemli masasında da görmekteyiz. Aynı mesaj bu sahnede de verilmektedir. Kurbağanın kusması sembolik olarak kardeşinin doğumunu çağrıştırmaktadır. Ofelia'nın söylediği sözlerde gelecek kardeşine mesajlar içermektedir.

İkinci görevini yerine getirmesi için Pan Ofelia'ya bir tebeşir verir. Ofelia, annesinin rahatsızlanması yüzünden ikinci göreve geçememektedir. Bunun üzerine Pan, Ofelia'ya yardım etmek için gelir ve kendisine adamotu (mandrake otu) verir. Adamotunu süte yatırarak annesinin yatağının altına koyması gerektiğini söyler. Adamotu, insan şeklinde olması çeşitli mitlere konu olmuştur. En önemlisi de erkek çocuğa sahip olmak isteyenlerin tüketmesiyle dileklerinin kabul olacağı bilinmektedir. Ofelia, Pan'ın dediği gibi adamotunu annesinin yatağının altına koyar ve annesi iyileşmeye başlar (Altay ve Uğur, 2018: 134). İkinci görev için Ofelia, odasının duvarına tebeşir ile bir kapı çizer. Görevi başka bir diyara açılan kapıdan geçip kurbağanın midesinden çıkan anahtar ile doğru kilidi açmaktır. Pan, Ofelia'yı içeride görkemli bir masanın olduğuna ve bu masanın başında bir canavarın bulunduğuna dair uyarır. Masadaki herhangi bir yiyecekten birini yerse canavar uyanacaktır. Ofelia, canavarın yer aldığı odaya girdiğinde duvarlarda çeşitli mitolojik hikayeleri andıran resimler çizilidir ve çocuklara ait ayakkabı yığını Ofelia'nın dikkatini çeker. Bu aslında Nazi toplama kamplarını anımsatan bir sahnedir ve sahnenin kendisi, nasıl olduğuna dair bir metafor işlevi de görmektedir. Ofelia, anahtar ile doğru kilidi açtıktan sonra bir hançer bulur ve yanına alır. Giderken masadaki üzümlere gözü takılır ve üzümlerden yemeye başlar. Böylelikle uyuyan canavar uyanır, avuç içlerine gözlerini yerleştirerek görmeye başlar, Ofelia'ya yardım etmesi için Pan'ın vermiş olduğu iki periyi yer. Peri bir çocukluk temsili olarak karşımıza çıkmaktadır. Perileri yiyerek aslında masumiyeti hiç sayan bir sistem eleştirilmektedir. Ofelia ilk görevini başarı ile tamamlasa da ikinci görevinde başarılı bir sona ulaşamamıştır. Çünkü Pale Man'in sofrasından yememesi gerektiği halde dayanamayıp yemeklerden yemiştir. Ancak dönemin şartlarına göre incelediğimizde o dönemde İspanya büyük bir kıtlıkla mücadele eder. Pale Man gibi Vidal de bolluk içindeki faşizmi temsil etmektedir. Her ne kadar önü yemek dolu olsa da Ofelia'nın yemiş olduğu üzümlere sinirlenen Pale Man ona saldırmaya başlar. Bu faşizmin gücünü ve otoriter devletin halka karşı tutumunu göstermektedir. Aslında mevcut siyasi görüşü teslim etmektedir. Bu görevi başarısızlıkla sonuçlanan Ofelia, hayal dünyasındaki ilk itaatsizlik örneğini gerçekleştirmiş olur. Ayrıca Pale Man'in Ofelia'yı kovalaması Ofelia'nın faşizmin ve savaşın olumsuz getirilerinden kaçışının bir metaforudur.

Filmde oldukça dikkat çeken başka bir tema ise canavar ile İspanyol ressam Goya'nın "Çocuklarını Yiyen Satürn" adlı tablosuna benzetme yapılmasıdır (https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/features/visual-majesty-pans-labyrinth). Aynı zamanda Goya'nın tablosunda, İspanya'da yaşanan iç savaşa atıfta bulunduğu düşünülmektedir. Çocuk yiyen tanrılar, farklı mitolojilerde de yer almaktadır. Roma mitolojisinde Satürn adı ile karşımıza çıkan çocuk yiyen tanrı, Yunan mitolojisinde de Kronos adı ile karşımıza çıkmaktadır. İki mitolojide

de tanrılar adına benzer hikayeler yer almaktadır. Kronos, tanrıların babası olarak bilinen Zeus'un babasıdır. Kronos, cennetin güçlerini babası Uranos'tan, onu sivri bir orak ile hadım ederek alır. Onun da kendi oğullarının eline düşüp aynı kaderi paylaşacağına dair bir kehanet üzerine Kronos, Rhea'nın doğurduğu her çocuğu yutarak sorunu çözmek ister (Daniels, 2017: 141).

Çizdiği kapı ile canavardan kaçmayı başaran Ofelia, yaşadığı gerçek hayata geri döner. Kapı ve girişleri film boyunca görmekteyiz. Bu kapıların film boyunca genç kahramanımızla ilişkisine bakacak olursak eylemlerini, duygularını, aklını ve üvey babasını temsilinde yardımcı olmak için kullanılmaktadır. Aslında çizdiği bu kapı ile İspanya'da yaşanan iç savaştan kurtulmanın da bir yoludur bu kapı. Kapı, doğumun bir metaforu olarak düşünülebilir. Fakat emirlerinin yerine getirilmediğini ve iki perinin canavar tarafından yenildiğini gören Pan, Ofelia'nın geri dönmeyi hak etmediğini söyleyerek ortadan kaybolur. Bu sırada Yüzbaşı Vidal, Ofelia'nın annesinin yatağının altına koymuş olduğu adamotunu bulup yakar ve Carmen'in sancıları artmaya başlar. Ani bir şekilde sancı çekmeye başlayan Carmen, doğum sırasında ölür. Bir erkek çocuğu dünyaya getirir ve Vidal oğluna bakmaya başlar. Odasında kilitli bir şekilde oturmakta olan Ofeliaya'ya Pan, ikinci bir şans vermek üzere geri döner. Kendisine bir kapı çizmesini söyleyip erkek kardeşini de alarak labirente gitmesini gerektiğini bildirir. Ofelia Pan'ın dediklerini yapar fakat bu sırada Vidal'e yakalanır. Vidal, Ofelia'yı kovalamaya başlar ve labirentin içerisine girer. Labirentin sonunda Ofelia Pan ile karşılaşır ve Pan,son test olarak canavarın odasında bulmuş olduğu hançer ile bir masumun kanının akıtılması gerektiğini söyler ve kardeşini öldürmek üzere Ofelia'ya uzatır. Ofelia kardeşini öldürmeyi kabul etmez ve Vidal labirentte Ofelia'yı bularak öldürür.

Ofelia'nın Vidal'den kaçmak için kullandığı Pan'ın labirenti, Antik Yunan mitolojisinde yer alan Minotor'un labirenti ile benzerlik göstermektedir. Girit'e tanrı Posedion, beyaz bir boğa gönderir. Boğa, Girit Kralı Minos'un karısı Pasiphae'yi etkileyerek onunla birlikte olur ve bu birliktelikten Minotor adında yarı insan yarı boğa olan bir canavar doğar. Minotor, doğar doğmaz Kral Minos tarafından Girit'te bulunan labirente hapsedilir ve her yıl yedi genç erkek, yedi genç kadın Minotor'a kurban edilmek üzere Girit'e getirilir (Altay ve Uğur, 2018: 131-132). Filmde labirentin içerisinde yer alan daire şeklinde sembol, Minotor'un hapsedildiği labirentin tasviri ile benzerlik göstermektedir. Aynı zamanda gaddarlığı ile bilinen Kral Minos, Yüzbaşı Vidal karakteri ile de örtüşmektedir. Bir gün Yunanlıların kahraman olarak nitelendirdiği Theseus gönüllü olarak Minotor'a yem edilmek üzere yola çıkan gemiye binerek Girit'e gider. Theseus, kralın kızı Ariadne'nin bir ip yardımı ile labirentin çıkışını bulup canavarı öldürebileceği fikrini dinler ve labirentin içerisindeki canavar Minotor'u öldürerek Minos'un korku ile yönetilen krallığına son verir ve Atina kralı olur. Bu efsane bir nevi filmdeki Vidal'in sonu ile örtüşmektedir. Vidal'in emrindeki askerler ile ormanda savaşan Mercedes'in erkek kardeşi labirentin başına gelir ve Mercedes Vidal'den oğlunu aldıktan sonra onu öldürür. Tıpkı Yunan efsanesinde yer aldığı gibi filmde de kötü karakter olan Vidal, ormanda cesur bir şekilde resmedilen Mercedes'in erkek kardeşi tarafından öldürülür ve burada da kötünün savaşı kaybettiği alt metni yatmaktadır.

Ofelia masallara inanan bir karakter olarak karşımıza çıkarken annesi Carmen tamamen zıttıdır. Masallara ya da hikayelere inanmaz, hayatın zorluklarına karşı göğüs germeye çalışır. Kendisi Ofelia'yı prenses gibi görmek ister. Carmen filmde adeta İç savaşın ardından kurulan rejime boyun eden, artık bundan kaçışı olmadığını düşünen İspanyol halkını temsil etmektedir. Doğuracağı bebek ise İspanya'nın geleceğini sembolize etmektedir. Vidal soyunun devam etmesini çok ister. Hatta son sahnede vurulmak üzereyken bile bebeğe onun babasının kim olduğunun söylenmesini istemesi oldukça şaşırtıcıdır.

Yüzbaşı Vidal, gaddar bir asker olarak karşımıza çıkar. Sert ve acımasız bir karakter olarak yansıtılan Vidal babasını hiç tanımamıştır. Babası, adından övgü ile bahsedilen bir asker olarak anılır. Vidal'in rol modelinin babası olduğu anlaşılır. Tıpkı babası gibi o da bir askerdir, o da bir erkek evlat ister ve erkek evladına hamile olan Carmen'i çok iyi bir şekilde bakmayı kendine görev edinmiştir. Aradığı bir erkek evlat özlemi vardır, bu çizilen sert imaja tamamen terstir. Filmin sonunda da Vidal kendi babası ile aynı kaderi paylaşarak babası gibi oğluna kendi saatini bırakmak ister fakat bu gerçekleşmez.

Mercedes, Vidal'in yanında görevli olan aslında iç savaşta karşı tarafa yardım eden bir ajan görevi görmektedir. Hem ormandaki erkek kardeşine yardım etmesi ile hem yüzbaşının yanında sorumlu olduğu işlerle hem de Carmen rahatsızken Ofelia'ya annelik yapmasıyla filmde Mercedes karakterine bir annelik misyonu verilmektedir. Anne arketipiyle Mercedes, sevdiği insanları önemseyen koruyup kollayan bir karakterdir.

Doktor Ferreiro, Carmen'in iyileşmesinden sorumlu olduğu gibi Mercedes ile birlikte ormandaki insanlara gizli bir şekilde yardım etmektedir. Doktor olması sebebi ile bilgili bir insan olarak resmedilir. Onurlu bir karaktere sahip Ferreiro çizilen karakter imajına yakışır bir şekilde elinde çantası ve temiz görüntüsü ile öldürülür. Sessiz ve sakin bir karakter olarak görülen doktor, iki tarafa da yardım ederek iç savaşta tarafsız bir insan olarak yaşlı bilge adam arketipiyle örtüşmektedir. Toplumun aydın kesimini de temsil etmekte olan doktorla aslında savaş

sonrası İspanya döneminin şartlarında, toplumun hangi kesiminden olursa olsun (ister Mercedes gibi alt sınıf isterse doktor gibi aydın sınıf) her şekilde üstün ve otoriter güç olan faşizmin elindedir.

Filmin açılış sahnesinde de gösterilen Ofelia'nın ölüm sahnesi, filmin sonunda da yer almaktadır. Ofelia'nın ölümünde burnundan gelen kan, labirentin içerisine doğru akar. Kan akıtmak, iyilik uğruna tanrılara insan kurban etmek, bütün kültürlerin mitolojisinde yer alan bir eylemdir. İlk çağlarda Aztek gibi birçok uygarlık, tanrılarına kurban etmek için tıpkı filmdeki labirent gibi semboller içeren tapınaklar yapmakta ve her sene bu tapınaklarda tanrılara insan kurban ederek günahlarından arındıklarına inanmaktadırlar. Ofelia'nın küçük erkek kardeşinin kanını akıtmak istememesi, masumluğunu ve masumu koruduğunu işaret eder. Kahraman arketipiyle örtüşen Ofelia ölür ama görevini tamamlar ve yeraltı dünyasına geri döner. Dolayısıyla kahramanın yolculuğu tamamlanmış olmaktadır.

Ofelia'nın yer altı krallığına geri dönüşü aynı zamanda Yunan mitolojisinde yer alan Persephone'un hikayesi ile de benzeşmektedir. Zeus ve Demeter'in kızı olan Persephone, "bahar tanrıçası" olarak adlandırılmaktadır. Bir gün yer altı tanrısı olan Hades tarafından kaçırılır. Annesi Demeter'in de yardımıyla yılın belirli zamanlarında yeryüzüne çıkmayı başarır fakat diğer zamanlarda da yer altı kraliçeliğini yapmak zorundadır. Persephone'un yeryüzüne çıkışı ile baharın geldiğine inanılır ve filmde çiçeğin açması ile son bulur (https://tr.wikipedia.org/wiki/Persefoni). Ofelia'nın ailesi ile karşılaştığı sahne, Hristiyan mitolojisinden bir kareyi andırmaktadır. Yer altı krallığı olarak geçen yer, bir katedralin iç görünümüne sahiptir. Bu katedral, İspanya'nın Sevilla şehrinde yer alan dünyanın en büyük gotik kilisesi olan Sevilla Katedrali'ne benzemektedir. Gotik bir dünya ile biçim alan Pan'ın Labirenti, yine gotik mimarinin izlerini taşıyan bir mekanda son bulmaktadır.

Gerillalar tarafından öldürülen Vidal, ölmeden önce oğlunu Mercedes'e emanet eder. Mercedes'in son sözleri hem filmde Vidala hem de dönem şartlarındaki İspanya'nın otoritesine bir darbe niteliğindedir: "Oğlun seni asla bilmeyecek ve hiç hatırlamayacak!" Bu cümle otoritenin devamına ve faşizme karşı gelen özgür fikrin bir ifadesi olarak karşımıza çıkmaktadır.

**Sonuç**

Fantastik sinemanın başarılı temsillerinden olan film Pan'ın Labirenti, kullandığı mitolojik öğeler ve arketipsel sembollerle savaşın izlerini küçük bir kız çocuğu üzerinden anlatmaktadır. Yönetmen Guillermo Del Toro kurduğu atmosfer ile masal ve gerçeğin izlerini taşıyan bir dünya yaratmaktadır. Yeni bir zaman ve mekan kavramı ile oluşturduğu farklı bir sinematografik anlatım tarzına sahip film İspanya'da yaşanan iç savaşı kapalı bir anlatım ile yorumlamıştır.

Filmde arketipsel öğelere sıklıkla yer verildiği görülmektedir. Kahramanın yolculuğunda bu öğelerin belirli işlevleri bulunmaktadır. Dolayısıyla öyküdeki kişilerin işlev ve amaçlarını anlamak için arketipler en önemli araçlardandır. Carl Gustav Jung'un da her defasında vurguladığı gibi evrensel kültürü yansıtan, binlerce yıllık efsanelerden süre gelen bu karakter arketiplerine ve mitolojik öğelere filmde yer verilmiştir. Örneğin, Horus'un Gözü, Minotor'un Labirenti gibi.

Filmin kendisinden önce filmin afişi de seyirciye birçok ipuçları vermektedir. Yönetmenin kendisinin de bahsettiği üzere afişte gördüğümüz bir üreme imajı hatta iki büyük ağaç dalı fallop tüplerini anımsatmaktadır. Ama aynı zamanda bir yüzün yansıması olduğunu söylemektedir. Kızın bu görsele dönük durması da aslında onun kendi dünyasına girmeye hazırlanmamız gerektiği konusunda bizi uyarmaktadır. Dolayısıyla film pek çok açıdan detaylıca düşünülmesi gerektiğini ve hiçbir sahnenin ya da sembolün rastgele oluşturulmadığını göstermektedir.

Yönetmen sinemasının en önemli özelliklerinden biri sahnelerde ipuçları bırakmaktır. Filmde, klasik dramatik yapı anlatım tarzından uzak, olayların çizgisel ilerlemediği, seyirciyi olaylar arasındaki bağlantıları kurmaya zorlayan onu düşündüren metaforik bir işleyişle epik bir anlatım hakimdir. Yönetmenin en sık kullandığı öğelerden biri de şiddettir. Fakat bu öğeyi seyirci alışılmışın dışında görmektedir. Filmde kullanılan şiddetin şekli ilişki kurmamızı sağlamak içindir. Seyirciye kanı, vahşeti göstermek yerine empati kurmayı ve duyarlılığı artırmak amaçlı şiddet kullanılmaktadır.

Özetle, yönetmen ve sinemasının özelliklerinin önemli noktalarını Pan'ın Labirenti filminde görmekteyiz. İlk bakışta bir çocuk filmi gibi görülen bu filmin aslında fantastik ve korku sinemanın özelliklerini barındırırken mitolojik öğelerin ve arketipsel sembollerin kullanımıyla da bulunduğu toplumsal yapıya ciddi bir eleştiri getirmektedir. Ayrıca filmin politik bir duruş sergileyen bir yapıt olduğu düşünülmektedir.

**Kaynakça**


Altay, S. ve Uğur U. (2018). Sinemada Masalsı Anlatı ve Mitolojik Ögeler: Pan'ın Labirenti Filmi. The Journal of Academic Social Science, 6 (72), 123-14. https://www.academia.edu/36971143/Sinemada_Masals%C4%B1_Anlat%C4%B1_ve_Mitolojik_%C3%96geler_Pan%C4%B1n_Labirenti (Erişim Tarihi: 01.11.2020).

Bayat, F. (2007). *Mitolojiye Giriş*. İstanbul: Ötüken Yayınları.

Berger, A. A. (1996). *Kitle İletişiminde Çözümleme Yöntemleri*. (Çeviren: Uğur Demiray). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Bilici, Mustafa, Sayğılı, İshak. ve Yılmaz, Yücel (2012). Yönetmenin Rüyası Olarak Film. Başka Psikiyatri ve Düşünce Dergisi, (8), 152-168.

Blair, L. N. (2009). Pan's Labyrinth: Finding the Center. SIAS faculty publications. https://www.academia.edu/4483398/Pans_Labyrinth_Finding_the_Center (Erişim Tarihi: 10.11.2020).

Campbell, J. & Moyers, B. (2009). *Mitolojinin Gücü Kutsal Kitaplardan Hollywood Filmlerine Mitoloji ve Hikayeler*. (Çeviren: Zeynep Yaman). İstanbul: MediaCat Yayınları.

Campbell, J. (1972). *The Hero with A Thousand Faces*. New Jersey: Princeton University Press.

Campbell, J. (2013). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. (Çeviren: Sabri Gürses). İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.

Çoban, B. (2009). Sinema, Mitoloji, İdeoloji; Sinemaya Eleştirel Bir Bakış. Medya Eleştirileri 2009: Bilinç Endüstrisinin İktidar ve Siyaset Pratikleri (Ed. Z.K. Uslu, C. Bilgili). İstanbul: Beta Yayınları.

Daniels, M. (2017). *Bir Nefeste Dünya Mitolojisi*. (Çeviren: Pınar Üstel). İstanbul: Mayakitap.

Fromm, E. (2014). *Rüyalar, Masallar, Mitler*. (Çeviren: Aydın Arıtan ve Kaan H. Ökten). Ankara: Say Yayınları.

Gezgin, İ. (2014). *Sanatın Psikolojisi*. İstanbul: Sel Yayıncılık.

Gürol, E. (1977). *Carl Gustav Jung*. İstanbul: Cem Yayınevi.

Indick, W. (2011). *Senaryo Yazarları için Psikoloji*. (Çeviren: Ertan Yılmaz ve Yeliz Karaarslan). İstanbul: Agora Kitaplığı.

Jung, Carl G. (1997). *Analitik Psikoloji*. Ender Gürol (çev.). İstanbul: Payel Yayınevi.

Jung, G. C. (2000). *Analitik Psikolojinin Temel İlkeleri (Konferanslar)*. (Çeviren: Kamuran Şipal). İstanbul: Cem Yayınevi.

Jung, G. C. (2013). *Dört Arketip*. (Çeviren: Zehra Aksu Yılmazer). İstanbul: Metis Yayınları.

Tecimer, Ö. (2006). *Sinema Modern Mitoloji*. İstanbul: PlanB.

Vogler C. (1998). *The Writer's Journey, Mythic Structure For Writers*, Michael Weise Productions.

Voytilla, S. (1999). *Myth and Movies*, Michael Weise Productions.

http://doczz.biz.tr/doc/72778/www-fdk-yildiz-edu-tr-misirtarihi-pdf (Erişim Tarihi: 25.11.2020).