

Thesus'un Sinemadaki Distopik Yolculuğu ve Dönüşümü Üzerine¹

Dilar Diken YÜCEL*

Özet

Sinema anlam yaratma, eleştirme ve gerçekliği dönüştürme serüveninde kendine birçok yol arkadaşı edinmiştir. Özellikle mitolojik kahramanlar vasıtasıyla dünü bugüne ve yarınlara taşıyarak, yeniden yaratmaya çalıştığı gerçeklik algısı ile bizleri sorgulamaya davet eder. Çalışma kapsamında da mitoloji ile sinemanın kol kola yürüdüğü bir film serisi incelenmiş ve mitolojik bir kahramanın bir distopya kahramanına dönüşümü gözler önüne serilmiştir. Mitin aslına oldukça sadık kalınarak yapılan bu uyarlama ile bir mite konu olmuş kahramanlık öyküsünün sinemadaki izdüşümü incelenmiştir. Bu aşamada ise göstergebilimsel yöntemden faydalanılmıştır. Ana kahramanın bir Yunan mitinden esinlenerek oluşturulduğu film serisinde, mit aracılığıyla toplumsal farkındalığı arttırıp, toplumu dönüştürmeye yürekli karakterler oluşturmak amaçlanmıştır. Nitekim film serisinin sonunda tıpkı mitte olduğu gibi bir dönüşüm yaşanmıştır. Bu noktada sinema ile mitolojinin işbirliği amacına ulaşmış ve sorgulayan bireyler kitlesi oluşmuştur.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Açlık Oyunları, Mitoloji, Göstergebilim, Gözetim

¹ Bu makale, D. Diken Yücel, 2016. Açlık Oyunları Film Serisinde Gözetim ve İktidar. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Referanslı tezden esinlenerek üretilmiştir.

* Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı
İletişim: dlra-35@hotmail.com

Geliş Tarihi – *Received*: 09.12.2016
Kabul Tarihi – *Accepted*: 25.01.2017

On Transformation And Dystopian Journey Of Thesus In Cinema

Dilar Diken YÜCEL*

Abstract

Cinema has acquired many companion for itself on its journey of creating meaning, criticizing and transforming reality. Especially, by carrying yesterday to today and tomorrow through mythological heroes, cinema invites us to question with the perception of reality that it tries to recreate. Within the scope of the study, the movie series Hunger Games, in which mythology and cinema are together, was examined and the transformation of a mythological hero into a dystopian hero was revealed. With this adaptation, which is considerably made faithful to the original myth, cinematic projection of heroic story that has been a subject of myth was examined. At this stage, semiotic method was used. In the movie series where the leading character was composed with the inspiration of a Greek myth, it was objected to create characters who have the courage to transform society by increasing social awareness by means of myth. Indeed, at the end of movie series, there was a transformation just like in the myth. At this point, the cooperation between cinema and mythology reached its objective and mass of questioning individuals has been constructed.

Keywords: Cinema, Hunger Games, Mythology, Semiology, Surveillance

*Gazi University, Faculty of Communication, Institute of Social Sciences
Contact: dlra-35@hotmail.com

Received – *Geliş Tarihi*: 09.12.2016
Accepted – *Kabul Tarihi*: 25.01.2017

Giriş

Sinema, var oluş mücadelesi verdiği ilk günden beri çeşitli kaynaklardan beslenmektedir. Kimi zaman resim, müzik, spor kimi zaman edebiyat, kimi zaman ise tarih ve mitolojiden ilham alınmıştır. Bu yüzdendir ki Alain Badiou (www.youtube.com, 10.11.2016) sinemayı “saf olmayan sanat” olarak adlandırır ve sinemanın yedinci sanat olarak nitelendirilmesini kendinden önce gelen tüm sanat dallarından izler barındırmasına bağlar.

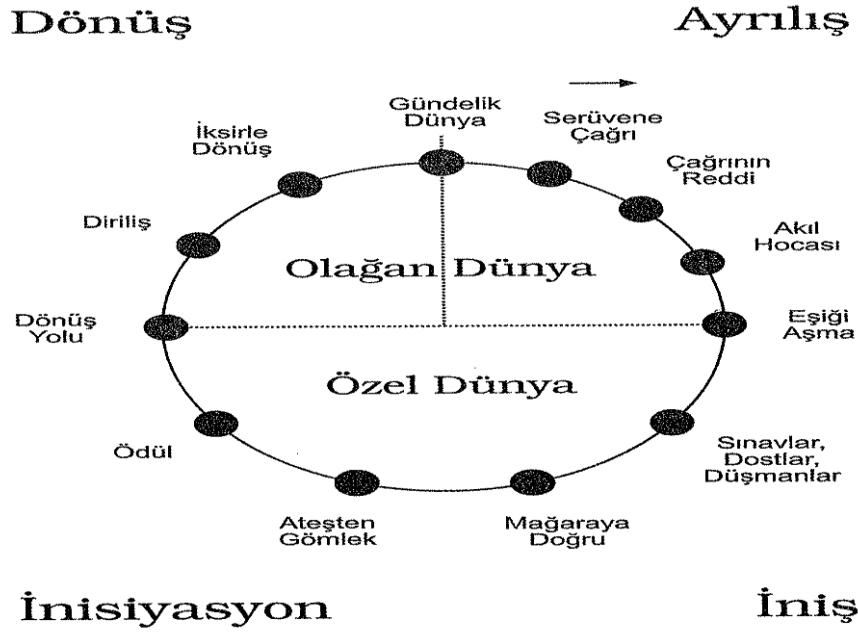
Bu çalışmada sinemanın mitolojik öğelerden yararlanışına odaklanılmış ve bu yönelim mitolojik bir kahraman olan Thesus aracılığıyla örneklendirilmiştir. Thesus’un sinemadaki temsilini ve dönüşümünü analiz edebilmek için ise, Suzan Collins’in üçleme romanlarından sinemaya uyarlanan *The Hunger Games (Açlık Oyunları, Gary Ross/Francis Lawrence, 2012-2015)* film serisi seçilmiştir. Film serisi incelenirken kahramanların özellikle de Thesus’un izdüşümü olan Katniss karakterinin zorba iktidara ve gözetimine karşı direnişine odaklanılmıştır. Katniss karakterinin direnişi ve iktidarın söz konusu direnişe dair hamlelerini, alt metinleri ile okuyabilmek, var olan örtülü anlamları açığa çıkarabilmek için ise göstergebilimsel yöntemden faydalanılmıştır.

Mitler en yalın haliyle, doğüstü varlıkların veya olayların anlatıldığı kurgusal öyküler olarak tanımlanabilir ve varlıkları sayesinde toplumsal olaylara ilişkin yaygın görüşler nesiller boyu aktarılır. Tam da bu noktada sinema ve mitolojinin yolları kesişir. Zira tıpkı mitoloji gibi sinema da bir *aktarıcı* görevi üstlenmektedir. Görsel ve işitsel imgelerin bir harmonisi olan sinema sayesinde düşünceler, kanaatler ve tutumlar kolaylıkla geniş kitlelere iletilir. Söz konusu iletim sürecinde ise, mitolojik kahramanlar ile filmlerin kahramanları arasında zaman zaman benzerlikler kurulur. Bu benzerlik üzerine temellendirilen çalışmada öncelikle mitolojik bir kahraman olan Thesus’a yer verilmiş ardından Thesus’un *Açlık Oyunları* film serisinde vücut bulduğu karakter olan Katniss ile ortak özelliklerine değinilmiş ve son olarak Katniss’in (dişi Thesus’un) iktidarın gözetimine karşı gerçekleştirdiği direniş pratikleri göstergebilimsel analiz yoluyla incelenmiştir.

1. Mitolojik Bir Kahraman: Thesus

Gerek sinemada gerekse mitolojide kahramanların yolculukları benzerlikler gösterir. Thesus’un sinemadaki yolculuğuna değinmeden önce kahramanların birbirleriyle benzerlik taşıyan yönlerinden bahsetmekte yarar vardır. Campbell (2000:41-42) kahramanların yolculuğunun aşamalarını ayrılma, erginleme ve dönüş olarak ifade eder. Öncelikle kahraman gündelik yaşantısından uzaklaşır ve birçok sınava tabii tutulacağı bir maceraya doğru adım atar. Bu adım ayrılma evresine karşılık gelmektedir. Kahraman sonunu bilmediği bu yolculuk sırasında birçok tecrübe edinir ve olgunluğa erişir. Bu durum ise erginleme evresi olarak nitelendirilebilir. Son adım olan dönüş evresinde ise kahraman artık başladığı noktada değildir, değişmiş ve zafer kazanmıştır.

Ömer Tecimer (2006: 133) ise kahramanların bu yolculuğunu karakter çemberi adını verdiği aşağıdaki şekil üzerinden açıklar. Tıpkı Campell'in sıralamasında olduğu gibi Tecimer de kahramanların yolculuğunda ayrılış ve dönüş aşamalarını vurgulamıştır.



Görsel 1: Karakter Çemberi

1.1. Thesus Kimdir?

Mitolojik bir kahraman olan Thesus'un sinemadaki dönüşümünü örneklendirmeden önce Thesus'u tanımak yerinde olacaktır. Thesus, Atina kralı Aigeus ile Trezene kralının kızı Aithra'nın oğludur ve hayatı Yunanistan'ın milli kahramanı olarak anılan Herakles'e benzetilir. Zira tıpkı Herakles gibi haksızlıkların cezasını verir ve zalimleri yok eder. Tüm bu özelliklerinden dolayı ise vatan kurtarıcısı olarak nitelendirilmiştir. Thesus da diğer kahramanlar gibi gündelik yaşantısından ayrılır ve bir amaç uğruna çeşitli maceralara atılır. Amacı babasını bulmaktır. Zira annesinin yanında yetişmiştir ve belli bir güce ulaştıca yolculuğu başlar. Thesus, Atina yollarında iken birçok macera yaşar. Periphetes isimli bir dev, Sinis ve Skiron adında haydutlarla mücadele eder.

Thesus'un bilinen en meşhur mücadelesi ise Minotauros adlı belden yukarısı boğa, aşağısı insan olan yaratıktır. Girit Kralı Minos'un oğlu Atina'da bir spor müsabakasında azgın bir boğa ile güreşirken ölmüştür. Bunun üzerine Minos, her yıl Atina'dan yedi genç kız ve yedi genç oğlanın canavar Minotauros'a kurban edilmesi için gönderilmesini ister. Böylece oğlunun intikamını alacak ve Atina'ya gözdağı verecektir. Tüm bunları duyan Thesus ise kurbanlar arasında gidip canavarla savaşmak ve onu öldürmek ister. Zira ancak bu şekilde her yıl on dört gencin göz göre göre ölümüne engel olabilecektir. Babası Aigeus ise bu fikre karşı çıkar. Çünkü canavar bir labirentte yaşamaktadır ve o güne kadar labirentten sağ çıkmayı başarabilen olmamıştır. Thesus fikrinde ısrarcıdır, canavarın yaşadığı labirente

girer ve onu öldürmeyi başarır. Bu zafer sayesinde artık gençler her yıl ölüm sırasının kendilerine gelmesini beklemeyecektir (Can, ? 186-189).

2. Thesus'un Sinemadaki Dönüşümü

Thesus'un canavar Minotaurus ile macerası *Açlık Oyunları* film serisinin senaristi Suzan Collins için bir ilham kaynağı olmuştur. Çocukların acımasızca öldürülmesinden etkilenen Collins bu mit sayesinde Katniss karakterini oluşturmuştur. Thesus bu sayede yeni bir bedene bürünmüş ve sinema ile mitolojinin işbirliği başlamıştır. Thesus miti ile Katniss karakteri arasında oldukça benzerlik vardır hatta en belirgin farkın sadece cinsiyet olduğu yorumu yapılabilir. Thesus erkek bir kahramanken Katniss kadındır.

Thesus miti ile Katniss karakterini karşılaştırmak için Katniss karakterini de tanımak gerekir. Suzan Collins'in romanlarından sinemaya uyarlanan *Açlık Oyunları* film serisi 2012-2015 yılları arası gösterime giren dört filmden oluşmaktadır. *Açlık Oyunları* (2012), *Ateşi Yakalamak* (2013), *Alaycı Kuş Bölüm 1* (2014) ve *Alaycı Kuş Bölüm 2* (2015) serinin filmleridir. Serinin filmleri distopik olarak değerlendirilebilir. Zira distopya kavramını ilk kullanan John Stuart Mill bu kavram ile kaosları, savaşları, despot iktidarları ifade etmiştir. Serinin tüm filmlerinde de Mill'in saydığı unsurların tümüne rastlanır.

Serinin filmleri Panem adlı distopik ülkede geçmektedir. Panem, Kuzey Amerika'nın savaşlar ve doğal afetler ile yok olması sonucu o bölgede kurulmuştur. Ülkede "Capitol" adlı başkent ve başkente bağlı 13 mıntıka mevcuttur. Fakat 13. Mıntıka'nın Capitol'e karşı isyan başlattığı öne sürülmüş ve yok edilmiştir. Capitol'de yaşayan halk ile mıntikalarda yaşayan halk arasında hem ekonomik hem de sosyal imkânlar yönünden uçurum vardır. Capitol halkı lüks ve abartılı bir yaşam tarzına sahipken mıntikalarda yaşayan halk bir o kadar yoksuldur. Mıntıka halkları bir yandan Capitol'ün zorba iktidarı karşısında yaşam mücadelesi vermekte bir yandan da açlık ve yoklukla mücadele etmektedir. Capitol ise tüm ihtiyaçlarını mıntikalardan sağlamakta ve onları sömürmektedir. Tüm bu unsurlar akıllara Marks'ın sınıf çatışması kavramını getirmektedir. Marks, üretim ilişkileri üzerine temellendirdiği sınıf teorisinde, üretim araçlarından, bu araçların denetimini elinde bulunduran "yönetici sınıf (burjuvalar)" ve herhangi bir üretim aracına sahip olamayan "sömürülen sınıf (Proletaryalar)" dan bahseder". *Komünist Parti Manifestosu*'nda da söz konusu iki sınıf şu şekilde ifade edilir: "Çağımızın -yani burjuvazi çağının- ayırt edici özelliği ise sınıfsal çelişkilerin ayan beyan gözler önünde oluşudur. Toplumun tamamı, gitgide, birbirine dış bileyen iki büyük kampta toplanmaktadır, birbirine karşıt iki büyük sınıfa- proletarya ve burjuvaziye-bölünmektedir" (Marx ve Engels, 2013: 33). İncelenen film serisinde de tıpkı yukarıdaki alıntıda ifade edildiği gibi birbirine dış bileyen iki büyük kamp vardır, Capitol halkı (burjuvalar) ve mıntıka halkları (proletaryalar).

Panem'de mıntıkların her biri birbirlerinden tamamen tecrit edilmiş şekilde yaşamaktadır ve Capitol tarafından kendilerine çizilen sınırlardan dışarı çıkmaları yasaktır. Aksi şekilde davranan bedelini en ağır şekilde ödemektedir. Böylece en mutlak tahakküm biçimlerinden biri olan yalıtma sayesinde olası kollektif bilincin oluşmasını ve direnişin düşünmesini dahi engellemek amaçlanmıştır. Mıntikalarda ayrıca, tüm havadisleri Capitol'e

bildiren muhafızlar bulunmaktadır ve böylece halk sürekli denetim ve gözetim altında tutulmaktadır.

Filmlere adını veren *Açlık Oyunları* ise her yıl Capitol tarafından gerçekleştirilen bir televizyon şovudur. Fakat şov sadece Capitol halkını eğlendirir. Zira her yıl mıntıklara gözdağı vermek amacıyla düzenlenmektedir. Şov için, her yıl 12 mıntikadan canlı yayında ölümüne mücadele etmesi için ikişer haraç² gönderilir ve yalnızca bir haraç hayatta kalırdı. Yirmi üç genç ise göz göre göre ölüme yürürdü.

Katniss karakteri de 12. Mıntıkada annesi ve kız kardeşiyle birlikte yaşayan 16 yaşlarında genç bir kızdır. Yaşadığı mıntika Capitol'e kömür temin etmekle görevlidir. Mıntikanın erkekleri kömür madenlerinde iş güvenliği olmaksızın ağır şartlar altında çalıştırılırlar. Katniss'in babası da bir kömür madeni işçisidir ve madendeki bir patlamada hayatını kaybetmiştir. Evin büyük kızı olarak hem bunalıma girmiş olan annesinin hem de küçük kız kardeşinin bakımını üstlenir. Capitol tarafından yasaklanmış olan ormana gizlice girer ve babasından kalan ok ile yay sayesinde avlanır. Katniss'in en büyük zaafı kız kardeşi Prim'dir, zira hem savunmasız hem de ilgiye muhtaçtır.

Günlerden bir gün *Açlık Oyunları'*na gönderilecek olan kurbanlar için kura çekilir ve Prim'in adı okunur. Katniss hiç düşünmeden küçük kız kardeşinin yerine oyunlara dâhil olmak istediğini söyler ve bu teklifi kabul görür. Zira şov için bu durum bir reyting unsurudur. Capitol halkı fedakâr ablayı izlemekten zevk alacaktır. İşte Katniss ve Thesus'un yollarının kesiştiği ilk kırılma noktası da burasıdır. Zira Thesus da labirente canavarın yemesi için gönderilen gençlerin ölümüne razı olmaz ve bir fedakârlık gösterip labirente kendisi gider. Katniss de aynı fedakârlığı başlangıçta sadece kız kardeşi için gösteriyormuş gibi olsa da serinin diğer filmlerinde *Açlık Oyunları'*na son vermeyi amaçlayan ve iktidara direnen bir karaktere dönüşecektir. Katniss ile birlikte oyunlara katılacak olan diğer haraç ise Petaa'dır. Petaa Katniss'e çocukluğundan beri ilgi duymaktadır ve bu ilgi oyunlarda bir aşka dönüşecektir.

Katniss ve Peeta seçimlerden sonra oyun arenasına gönderilmek üzere Capitol'e götürülürler. Oyun arenası Capitol tarafından yaratılmış sanal bir ormandır ve tıpkı Thesus mitindeki canavarın yaşadığı labirent gibi buradan sağ çıkış neredeyse imkansızdır. Üstelik Capitol sahip olduğu üstün teknoloji sayesinde bu sanal mekânı sürekli gözetleme imkânına sahiptir. Oyun arenasında mitteki boğaya atf yapan bir mekân da vardır. Latince de bolluk boynuzu anlamına gelen *Cornucopia* adlı boynuzu andıran yapı, içinde haraçların savaşmak için ihtiyacı olabilecek silahları ve malzemeleri barındırır fakat bu yapıya yanaşmak oldukça tehlikelidir. Zira tüm haraçların bu malzemelere ihtiyacı vardır ve yapı tıpkı avını yakınına çeken bir tuzak gibidir.

² Açlık Oyunları'nda mücadele etmesi için seçilen gençlere verilen addır.



Görsel 2: Cornucopia

Katniss, serinin tüm filmlerinde tıpkı bir erkek gibi davranır ve dış görünüşü de bu tutumu destekler niteliktedir. Bir erkek gibi giyinir, avlanır ve savaşır. Katniss'i Thesus'a yaklaştıran erkeksi tavırları, film serisi boyunca gözlemlenir. Thesus mitinin tasvirinde kullanılan kılıç ve kalkanın yerini Katniss de ok ve yay almıştır.



Görsel 3: Katniss'in ok ve yayı



Görsel 4: Thesus'un kılıç ve kalkanı

Katniss kız kardeşi için girdiği bu ölüm çıkmazında tek başına olmadığını anlar. Peeta onun destekçisidir ve ona duyduğu aşk yüzünden Katniss'in hayatta kalmasını ister. Katniss ve Peeta serinin ilk filminde arenada müttefik olurlar ve sağ kalmayı başarırlar. Capitol'ü ise eğer oyunun iki kazananı olmazsa birlikte intihar edeceklerine inandırır ve bunun üzerine arenadan galip olarak ayrılırlar. Bu durumu bir hezimet ve başkaldırı olarak değerlendiren Capitol başkanı Snow için ise intikam alma vaktidir. Tıpkı mitteki kral Minos gibi Snow da tekrar kurban ister ve galiplerin yer aldığı bir Açlık Oyunları daha düzenler. Bu sayede Katniss ve Peeta tekrar oyunlara dâhil olmuştur. Katniss ve Peeta'nın müttefikliğine bu oyunlarda diğer galiplerden bazıları da eklenmiştir. Zira Capitol'ün isyan başlattığı gerekçesiyle yok ettiği 13. Mıntıkadın bir grup hala hayattadır ve yıllarca özgür bir Panem'in hayalini

kurmuşlardır. 13. Mıntıkadaki örgütlenme oyun arenasından Katniss'in kaçırılmasını sağlar. Katniss artık isyanın yüzüdür ve devrim için bir umut ışığıdır. Katniss de tıpkı Thesus gibi her yıl onlarca gencin ölümüne sebep olan bir uygulamaya son verme görevini üstlenir. Başlangıçta sadece kız kardeşi için gösterdiği fedakârlığı artık tüm Panem için göstermektedir. Tüm mıntıkları cesaretlendirmek için propaganda videoları çekerler ve Snow'un zorba yönetimini her fırsatta eleştirirler. Artık Katniss de Thesus gibi labirente bir kere girmiştir ve galip olmadan buradan çıkış yoktur.

Katniss'in propaganda videoları kısa zamanda birçok müttefik kazanmalarını sağlamıştır ve artık Capitol'un karşısında birden fazla mıntıkaya sahiptir. 13. Mıntıkaya'nın askeri yapılanması ve Katniss'in propagandaları sayesinde Snow'un despot iktidarına son verilir ve Panem demokrasi ile tanışır. Katniss karakteri devrimden sonra bir kırılma yaşar ve artık bir kadın olduğunu hissettirir. Peeta ile evlenmiş ve iki çocuk sahibi olmuştur. Erkek gibi davranan ve eli silah tutan bir devrim öncüsünden bir anneye dönüşüm olmuştur.



Görsel 5: Savaşçı Katniss



Görsel 6: Anne Katniss

Aşağıdaki tabloda Thesus'un sinemadaki bahsi geçen dönüşümü Katniss karakteri aracılığıyla özetlenmiştir.

Katniss	Thesus
Erkek gibi davranan kadın kahraman	Erkek kahraman
Savaşçı ve cesur	Savaşçı ve cesur
Ok ve yay kullanıyor	Kılıç ve kalkan kullanıyor
Gençlerin ölümüne sebep olan Açlık Oyunları arenasına gidiyor	Gençlerin ölümüne sebep olan labirente gidiyor
Arenaya gönüllü olarak gidiyor	Labirente gönüllü olarak gidiyor

Arenada diğer haraçların yanı sıra mutant yaratıklarla da savaşıyor	Labirentte yarı insan yarı boğa bir yaratıkla savaşıyor
Oyun arenasından dışarıdan müdahale olmaksızın çıkmak imkânsız	Labirentte tıpkı oyun arenası gibi çıkışı neredeyse imkânsız
İktidara direnip, gençlerin ölümüne neden olan Açlık Oyunları'na bir son vermek istiyor	Kral Minos'a direnip gençlerin ölümüne sebep olan canavarı yok etmek istiyor
Direnişinde başarılı oluyor ve Başkan Snow ölüyor	Direnişinde başarılı oluyor ve canavar Minotauros ölüyor

Tablo 1: *Thesus'un Katniss'e Dönüşümü*

3. Katniss'in Yolculuğu: İktidarın Gözetiminden Kaçış³

İncelenen film serisinde Thesus mitinin bir yansıması olan Katniss karakteri, ülkede devrime yol açan bir hareketin öncüsü olmuştur. Fakat bu yolda birçok engel ile karşılaşmıştır. Thesus mitinde, labirentteki canavarı yok etme serüveni tüm ayrıntıları ile anlatılmaz. Dolayısıyla Thesus'un serüveninde karşılaştığı engellerden haberdar değilizdir. Katniss için ise engelleri yaratan Kral Minos'a benzetebileceğimiz Başkan Snow'dur. Hâlihazırda var olan iktidarın sahibi Snow, tüm hâkimiyetini gözetim vasıtasıyla sağlamaktadır.

Antony Giddens'in (2008: 24-25) bahsettiği gibi gözetim temelde iki olguya dayanır. Bunlardan ilki, bireylerin eylemlerini kontrol etmeye yarayan şifrelenmiş bilgi birikimleridir, diğeri ise, bireylerin eylemlerinin otoriteler tarafından doğrudan gözlenmesi esasına dayanır. Başkan Snow da gözetimin bahsi geçen iki unsurunu birden kullanmaktadır. Gilles Deleuze (2001) ise, disiplin toplumları ile denetim toplumları arasındaki farka para üzerinden değinmiştir ve bu farkı şu sözlerle açıklar:

Eski para midyedir, yani kapatıp-kuşatan bir ortamın hayvanı; oysa denetim toplumlarının hayvanı yılanıdır. Bir hayvandan diğerine, midyeden yılanı geçmiştiz. Yalnızca içinde yaşadığımız sistem açısından değil, yaşam tarzlarımız ve başkalarıyla ilişkilerimiz açısından da. Disiplin insanı, sürekli olmayan bir enerji üreticisiydi; denetim insanı ise dalgalıdır, yürüngededir, sürekli bir şebekenin içindedir. "Sörf" her yerde eski bildik "spor"ların yerini almıştır bile.

Tıpkı Deleuze'ün ifade ettiği gibi Başkan Snow da bir yılan misali sinsi hareket eder ve görünmeden gözetlemeyi tercih eder. Görünmeden gözetleme ilkesi ise akıllara Jeremy Bentham ile duyulan Panoptikon hapisane projesini getirir. Panoptikon kavramının kökeni de Yunan mitolojisine dayanmaktadır. Kavramın, Argus Panoptes adlı tüm vücudu gözlerle kaplı olan ve bu sayede aynı anda birden çok şeyi görebilme yeteneğine sahip olan bir mitten türediği ifade edilmektedir (Akt. Aydınalp Ilıcak, 2013). Foucault, *Hapishanenin Doğuşu* (1992:251) adlı eserinde Bentham'ın Panoptikon projesini şu sözlerle anlatır:

³ Bu başlık altında bulunan iktidarın gözetimine dair tartışmalarda, 2015 yılında yayınlanan "Sinema Filmlerinde Gözetim ve İktidar İlişkilerinin İnşası" adlı şahsıma ait çalışmadan yararlanılmıştır.

... çevrede halka halinde bir bina, merkezde bir kule; bu kulenin halkanın iç cephesine bakan geniş pencereleri vardır; çevre bina hücrelere bölünmüştür, bunlardan her biri binanın tüm kalınlığını kat etmektedir; bunların, biri içeri bakan ve kuleninkilere karşı gelen, diğeri de dışarı bakan ve ışığın içeri girmesine olanak veren ikişer pencereleri vardır. Bu durumda merkezi kuleye tek bir gözetmen ve her bir hücreye tek bir deli, bir hasta, bir mahkûm, bir işçi veya bir okul çocuğu kapatmak yeterlidir. Geriden gelen ışık sayesinde, çevre binadaki hücrelerin içine kapatılmış küçük silüetleri olduğu gibi kavramak mümkündür.

Bentham'ın Panoptikonu, Başkan Snow'un mntıkaları ve Kral Minos'un labirenti ile hemen hemen aynı işlevi görmektedir. Mntıkaların da tıpkı bir hapisane gibi sınırları bellidir ve bu sınırları aşmak yasaktır. Var olan sınırlar içinde de özgür bir yaşam söz konusu değildir. Zira tıpkı bir hapisane gardiyanı gibi davranan Capitol çalışanı barış muhafızları, halkı sürekli göz hapsinde tutmaktadır. Barış muhafızları deyim yerindeyse *iktidarın gözü* dür. Labirente ise kapatılmışlık hissi hâkimdir. Zira içinde ölümcül bir yaratığın olduğu bu mekândan çıkmak oldukça zordur.

Thesus mitinde doğrudan kapatıp/kuşatma varken, mntıkalarda doğrudan gözetimin yanı sıra elektronik gözetim de uygulanmaktadır. Elektronik gözetim ise akıllara Süperpanoptikon kavramını getirmektedir. Mark Poster geliştirmiş olduğu kavramı şu şekilde tanımlar: *"Bugünkü iletişim devreleri ve veri tabanları Süperpanoptikonu bir kurum olarak yaratmaktadır. Burası öyle bir kurumdur ki duvarsız, penceresiz, gözetleme kulesiz bir gözetim yeridir"* (Akt: Güven Kesim, 2007: 92). Süperpanoptikonda, Panoptikonun duvarları yıkılmıştır ve artık hayatın her alanında bireyler gözetlenebilir hale gelmiştir. Kullandığımız cep telefonları, bilgisayarlar, kredi kartları vb. sayesinde adeta bedenler kaybolmuş ve sayısallaşmıştır. İncelenen film serisinde de Capitol üstün bir teknolojik güce sahiptir ve bu güç iktidarın devamlılığı için kullanılmaktadır. Mntıkaların dört bir yanına yerleştirilen gizli kameralar sayesinde halk sürekli gözetlenmekte ve mahremiyetleri ihlal edilmektedir. Sadece kameralar değil haraçlara oyun arenasına gönderilirken takılan takip cihazları da Süperpanoptikonun işleyişini gözler önüne sermektedir. Capitol bedenleri sayısallaştırmak için düzenli olarak nüfus sayımları yapmakta ve kan örnekleri depolamaktadır. Böylelikle mntıka halklarının biyolojik özelliklerine dahi hâkim olmaktadır.

Capitol'ün uyguladığı bir diğer gözetim pratiği ise Sinoptikon süreciyle ilişkilendirilebilir. Thomas Mathiesen'in geliştirmiş olduğu bu kavramın temelinde televizyon vardır. Kavram en yalın haliyle kitle iletişim araçları vasıtasıyla gözetimi ifade etmektedir. Fakat burada Panoptikondan farklı olarak çoğunluk, azınlığı izler yani izlenen azınlık artık izleyen çoğunluğa dönüşmüştür. Sinoptikonu Panaoptikondan ayıran en belirgin fark ise gözetime gönüllü olarak katılımın söz konusu olmasıdır. Sinoptikonun temelleri eğlendirirken bir yandan da gözetleme ilkesine dayanmaktadır. Bir eğlence unsuru olan televizyon sayesinde iktidarlar, herhangi bir dayatma olmaksızın iradelerini halka kolaylıkla empoze edebilme gücüne sahiptir. İncelenen film serisinde de her mntıkada canlı olarak yayınlanan ve herkesin izlemekle yükümlü olduğu *Açlık Oyunları* televizyon şovu, Sinoptikon sürecine

hizmet etmektedir. Capitol şov sayesinde mntıkalara, isyana kalkışmamaları için gözdağı vermektedir ve böylece gücünü perçinlemektedir.

Çalışma kapsamında *Açlık Oyunları* film serisinden alınan kesitler vasıtasıyla bir tablo oluşturulmuştur. Tablo sayesinde iktidarın gözetimine dair film serisinde ön planda olan izler gözler önüne serilmeye çalışılmıştır. Bu amaçla çevremizde bulunan anlamlar evrenini açıklamaya yardımcı olan göstergebilimden faydalanılmıştır. Bu sebeple filme dair kesitleri incelemeyen önce göstergebilime ve sinema ile olan ilişkisine değinmekte yarar vardır.

3.1. Göstergebilim ve Sinemaya Dair

Her insan doğduğunda onu çevreleyen göstergeler evrenine dâhil olmaktadır. Zira içinde yaşadığı toplumun kendine özgü kültürel kodları ve değerleri vardır. Böyle bir ortamda çevreyle iletişim, söz konusu kodları çözmeye ve anlamlandırmaya bağlıdır. Yazının icadından önce dahi insanoğlu çevresiyle iletişim kurmanın yollarını aramıştır ve bu yollardan ilki görseller kullanmaktır. Günümüzden yaklaşık 17000 yıl önce mağara duvarlarına çizilen figürler ile insanoğlu göstergelerin sonsuz evreni ile tanışmıştır. Zamanla söz konusu göstergeleri inceleme ve anlamlandırma ihtiyacı doğmuş ve 20. yy başlarında göstergebilimin tohumları filizlenmiştir. Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce (1839-1914) ve İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure (1857-1913) göstergebilimin kurucu babaları olarak nitelendirilirler fakat göstergebilimin bugün halen tamamlanmadığı ve sürekli bir devinim halinde olduğu söylenebilir. Bu sebeple göstergebilimsel yöntemi kullanan birçok isim, göstergebilimin farklı bir noktasına yönelmiş ve yeni kavramlar ortaya atmışlardır.

Göstergebilimin temeli göstergelere dayanmaktadır. Bu sebeple öncelikle göstergenin ne anlama geldiğini açıklamakta yarar vardır. Gösterge temelde, kendi dışında bir şeyi temsil eden ve bu sebeple temsil ettiği şeyin yerini alabilen nesne, olgu vb. olarak tanımlanabilir. Bu tanımdan hareketle sözcükler, işaretler, simgeler, vb. gösterge olarak adlandırılabilir. İnsanların toplumsal hayatın bir gereği olarak ürettikleri diller, trafik işaretleri, reklam afişleri, resim, müzik, edebiyat gibi unsurların hepsi birer anlamlı bütündür. İşte bu anlamlı bütünlüğün her bir birimi gösterge olarak tanımlanabilir. Mehmet Rifat'ın (2009:12) belirttiği gibi, bir tablodaki renk bir gösterge olarak kabul edileceği gibi bir romandaki kahramanın amacı ya da davranışları da birer göstergedir. Bu örneklerden hareketle göstergebilimin dilsel göstergeler ile dil dışı göstergeleri bir arada işlediği yorumu yapılabilir.

Göstergebilim kavramının kökeni ise Yunanca'ya dayanmaktadır. Batı dillerinde göstergebilim ile karşılaştığımız sözcükler olan Semiotik, Yunancada semeiotike teriminden, semiyoloji sözcüğü ise gösterge anlamına gelen semeion ve kuram/söz anlamına gelen logia sözcüklerinin birleşiminden oluşmuştur. Gösterge anlamına gelen semeion sözcüğünün ise İÖ. 5. Yüzyılda Hippokrates ve Parmenides tarafından, kanıt/belirti anlamında kullanıldığı bilinmektedir (Rifat, 2009:27). Göstergebilim en yalın haliyle göstergeleri inceleyen bir bilim dalı olarak tanımlanabilir fakat bunun yanında aynı zamanda anlama ve anlamlandırmaya ilgilidir.

Fiske'ye göre (1996: 63) göstergebilimde alıcı/okur etkin bir rol oynar. Okur kişisel deneyimlerini, duygularını ve tutumlarını metne taşıyarak metnin anlamlandırılmasında

oldukça aktiftir. Göstergebilim birçok kaynaktan beslenmektedir. Bunun nedeni ise, mantık, matematik ve dilbilim gibi disiplinlerin temsilcileri tarafından ortaya atılmasıdır. Özellikle dilbilimci Saussure'ün etkisiyle dilbilime ve dilbilimsel kavramlara çok yakındır. Dilbilime olan yakınlığı nedeniyle göstergebilimin yalnızca sözcüklerle ilgilendiğini düşünmek eksik bir yaklaşım olur. Zira göstergebilim salt dille değil söylemin ve eylemin içindeki dille ilgilenir. Göstergebilimin ne olduğu ve sınırları hakkında ortak bir yorum yoktur. Kimileri sadece dil ile alakalı göstergeleri incelendiğini kabul eder, kimileri dil dışı göstergeleri. Ortak nokta ise göstergebilimin anlama yönelik olan her şey ile ilgilendiğidir.

Çağdaş anlamda göstergebilimin ilerleyişi, İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure ve Amerikalı felsefeci, mantıkçı ve matematikçi Charles Sanders Peirce ile olmuştur. Saussure'ün Cenevre Üniversitesi'nde verdiği derslerin notlarının, ölümünden sonra öğrencileri tarafından derlenmesiyle oluşturulan Cours de linguistique generale (Genel Dilbilim Dersleri) [1916] adlı yapıt yeni bir bilim dalının doğacağını müjdelemiştir. Semiologie olarak adlandırılan bu yeni bilim dalı için Saussure (1916:36-37) şöyle der:

"Dil kavramlar belirten bir göstergeler dizgesidir; bu özelliğiyle de yazıyla, sağır-dilsiz alfabetiyle, simgesel törenlerle, incelik belirten davranış biçimleriyle, askerlerin kullandıkları işaretlerle, vb. karşılaştırılabilir. Yalnız, dil bu dizgelerin en önemlisidir. Demek ki, göstergelerin toplum içindeki yaşamını inceleyecek bir bilim tasarlanabilir; bu bilim toplumsal ruhbilimin, dolayısıyla da genel ruhbilimin bir bölümünü oluşturacaktır; biz bu bilimi göstergebilim (Fransızca semiologie; 'gösterge' anlamındaki Yunanca semeion' dan) olarak adlandıracağız. Göstergebilim bize göstergelerin ne gibi özellikler içerdiğini, hangi yasalara bağlı olduğunu öğretecektir. Henüz böyle bir bilim var olmadığından, nasıl bir şey olacağını söyleyemeyiz ama kurulması gereklidir, yeri önceden belirlenmiştir. Dilbilim, bu genel bilimin bir bölümünden başka bir şey değildir; göstergebilimin bulacağı yasalar dilbilime de uygulanabilecek ve dilbilim, böylece, insanla ilgili olgular bütünü içinde iyice belirlenmiş bir alana bağlanmış olacaktır".

Saussure görsel göstergeler üzerinde durmayı tercih etmez. Zira görsel göstergeler çok boyutludur. Saussure işitimsel göstergeler üzerinde durur ve kavramla işitimi imgesinin birleşimini gösterge olarak tanımlar. Saussure'a göre gösteren ile gösterilen arasındaki bağlantı rastlantısalıdır ve anlamı en iyi belirleyen şey gösterenin sistemdeki diğer göstergelerle ilişkisi, yani değer'dir (Fiske, 1996: 69). Örneğin ağaç kavramının, göstereni olan a, ğ, a, ç söz dizileri ile herhangi bir bağlantısı yoktur. Fakat simge için aynı durum söz konusu değildir. Adaletin simgesi için kullanılan terazi yerine başka bir simge düşünülemez (Saussure, 1916:63). Saussure'de sözlü dil ikili karşıtıklara dayanır. Bunlar gösteren/gösterilen, dil/söz gibi karşıtıklardır.

Pierce ise göstergebilimi mantığın bir diğer adı olarak ifade eder. Pierce göstergebilimin her çeşit olguyu inceleyebileceğini söyler ve onu, salt dilbilgisi, gerçek anlamıyla mantık ve salt sözbilim olmak üzere üç bölüme ayırır. Saussure'den farklı olarak Pierce göstergeleri üçlü karşıtıklara dayandırır. Bunlar, nesne/gösterge/yorumlayan, görüntüsel gösterge/belirti/simge gibi karşıtıklardır. Yine Saussure'den farklı olarak Pierce'de gösterge ile nesne arasında bir bağıntı vardır. Göstergeler bir nesnenin yerini tutar

ve onu yorumlayacak olan kişi üzerinde bir etki bırakır. Bu durumu aşağıdaki örneklerle somutlaştırmaya çalışmıştır.

“Yalpalayarak yürüyen bir adam görüyorum. Bu, adamın bir denizci olmasını muhtemel kılan bir özelliktir. Ayakkabılarında tozluk, üstünde kalın fitilli bir giysi olan çarpık bacaklı bir adam görüyorum. Bunlarda adamın bir jokey ya da bu tür bir şey olduğunun muhtemel belirteleri” (Akt. Wollen,2014:110).

Göstergebilim üzerine çalışan bir diğer isim olan Roland Barthes'ın göstergebilime yaklaşımı ise Peirce'a benzer. Barthes göstergebilimi, dilbilimin bir bölümü olarak kabul eder; zira göstergebilimin sadece dil desteğiyle bir gerçeklik kazanacağına inanır. Barthes göstergebilime moda, görüntü, yazın, çağdaş mitler gibi çeşitli konular çerçevesinden yaklaşmıştır. Barthes göstergebilimin ilkelerini dilbilimden yola çıkarak, Dil ve Söz, Gösterilen ve Gösteren, Dizim ve Dizge, Düzanlam ve Yananlam olmak üzere dört başlık altında ve ikili karşıtlıklar olarak ele almıştır (Rifat, 2009:61).

Sinemada göstergebilim deyince ise akla, Christian Metz, Peter Wollen, Umberto Eco ve Yuriy Mikhailovich Lotman isimleri gelmektedir. Şüphesiz bu isimlerin göstergebilimin kurucuları olan Saussure ve Pierce'ın görüşlerinden etkilendikleri açıktır. Seçil Büker (2012:36-43), Metz'in Saussure'den, Wollen'ın Pierce'den, Eco'nun ise her ne kadar Saussure ve Pierce'ı eleştirse de her ikisinden de etkilendiğini belirtmektedir.

Eco'ya göre göstergebilim bir yalan kuramıdır. Çünkü gösterge bir başka şeyin yerini tuttuğunda, o şeyin gerçekte var olması önemli değildir. Üstelik bu yalan kuramı sadece sözlü dillere mahsus değildir. Fotoğraflar, çizimler, sinema vb. ile var olmayan varlıklar gösterilebilir. Örneğin bir film gerçekte karşılaşmayan iki kişiyi kurgu yoluyla karşılaşmışlar gibi gösterebilir. İşte bu nokta da göstergeler aracılığıyla yalan söylenmiştir. Eco'ya göre göstergebilim uzlaşma varılmış kültürel kodlara dayalıdır. Zira ancak bu şekilde bir şey başka bir şeyin yerine geçtiğinde anlamlandırma söz konusu olur. Eco'da, gösteren/gösterilen ikilisi yerine anlatım/içerik ikilisi vardır. Çünkü anlatımlar aracılığıyla kültürel bir içeriğin gösterilmesi mümkün olmaktadır. Ona göre göstergebilimin odağı nesne ya da gönderge değil içeriktir. Eco'ya göre görüntünün, gösterdiği ile arasında bir nedensellik vardır fakat bu nedensellik toplumsal onaya bağlıdır. Eco bu ifadesini Michelangelo Antonioni'nin Chung Kuo (1972) adlı filminden verdiği örnek ile destekler. Filmde Antonioni, Nanking köprüsünün görüntüsünü alıcıyı alt bir açıdan konumlandırarak verir. Seçilen bu açı Çinli eleştirmenlerde köprünün sağlam olmadığı izlenimini yaratır ve bu durumdan rahatsız olurlar. Fakat Antonioni'nin böyle bir izlenim yaratma derdi yoktur. Bu durum Çin ikonografik kodlarından kaynaklanmaktadır. Zira Çin ikonografisinde önden/bakışık çekimler vardır ve Antonioni'nin çekimini anlamlandırmaları bu zemin üzerine kurulmuştur (Akt. Büker, 2012: 37-39).

Sinemada göstergebilim üzerine çalışan bir başka isim olan Metz ise, sinema dilinin sözlü dillerden ne denli farklı olduğunu sorgulamaktadır. Metz'e göre sinemada anlamı oluşturan unsurlar doğal dünyadan kaynaklanır. Bu sebeple de görüntü hem gösteren hem de gösterilendir. Zira görüntüyü oluşturan her bir çekim, tümceyle eşdeğerdir. Metz, filmlerin

kodlara dayandığını söyler ve bu kodları, kültürel ve özgül kodlar olmak üzere ikiye ayırır. Kültürel kodları öğrenmek için herhangi bir eğitim gerekmez çünkü bu kodlar içinde yaşadığımız toplumda var olan ve yabancı olmadığımız kodlardır. Fakat özgül kodlar için aynı şey geçerli değildir çünkü bu kodlar için bir öğrenme süreci gerekir. Özgül kodlardan kasıt ise kurgu, optik unsurlar ve alıcının devinimleri gibi unsurlardır (Akt. Büker, 2012:41-42). Örneğin bir yönetmene ait birden fazla film izleyen bir kişi için, ilk filmde kavradığı özgül kodlar ile son filmde kavradıkları arasında bir fark olur. Çünkü zamanla yönetmene ait özgül kodlar öğrenilir. Metz, sinema dilinin bir dilbilgisi olmadığını söyler. Elbette sinema dilinin de kuralları vardır fakat dilbilgisi gibi katı kurallar içermez. Bu yüzden yönetmenin dilini değerlendirirken dilbilgisi yönünden eleştirmek yersizdir (Andrew, 2010:329).

Pierce'ün kuramını sinemaya uyarlayan Wollen ise, tıpkı Pierce gibi göstergeleri ikon, belirti ve simge olarak üçe ayırır ve ancak bu üç unsurun birleşiminden sinema dilinin doğacağına inanır. Bu göstergelerden yalnızca birini seçenler ona göre sinemayı yoksullaştırmaktadır. Wollen, belirti ve görüntüsel göstergelerin sinemada ön planda olduğunu vurgular. Ona göre simgesel göstergeler ikinci plandadır (Wollen, 2014:126).

3.2. Açlık Oyunları Film Serisine Ait Kesitlerin Göstergebilimsel Analizi

Bu bölümde serinin filmlerinden çeşitli kesitler alınarak bir tablo oluşturulmuş ve kesitler göstergebilim aracılığıyla değerlendirilmiştir. Aşağıdaki tabloda film serisinde iktidarın gözetimine dair belirgin göstergelere yer verilmiştir.

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Nesne	Takip cihazı	Gözetim teknolojileri (Süperpanoptikon süreci)
Nesne	Kan alımı ve Sayım defteri	Gözetimin nesnesi "İnsan"
Mekân	Oyun kumanda odası	Teknolojinin, gözetim ile İnsan hayatına müdahalesi
İnsan	Barış muhafızları	İktidarın mantıkaldaki gözü
Doğa	Oyun arenası (orman)	İnsan/Doğa çatışmasının varlığı
İnsan	Katniss'in propaganda videoları	Sinoptikon sürecinin işleyişi
Mekân	Mantıklar	Panoptikon sürecinin işleyişi

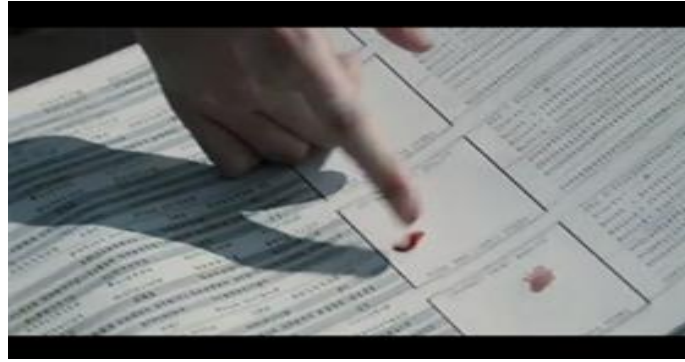
Tablo 2: İktidarın Gözetimine Dair Göstergeler

Film serisinden alınan ilk kesitte, oyun arenasına gönderilen haraçların vücuduna yerleştirilen takip cihazları mevcuttur. Capitol sahip olduğu teknolojik gücü gözetim amaçlı kullanmakta ve Süperpanoptikon sürecini işletmektedir. Cihaz sayesinde iktidarın gözü her yerdedir ve sürekli takiptedir.



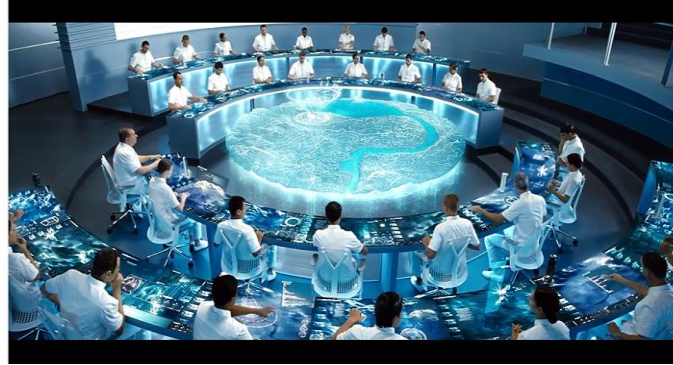
Görsel 7: Takip cihazı

Capitol bir yandan da enformatik gözetim yapmakta ve mantıka halkları hakkında sürekli bilgi depolamaktadır. Aşağıdaki kesitte sayım işleminin ardından gerçekleştirilen kan örneği alımı mevcuttur. Bu sayede Capitol, gözetlediği halkı en yakından tanyandır. Zira olası bir isyana karşı düşmanın zaafalarını bilmek her daim caziptir.



Görsel 8: Kan örneği alımı

Film serisinde Süperpanoptikonun bir mekân dâhilinde işlediği görülür. Söz konusu mekân oyun kumanda merkezi olarak adlandırılır. Bu merkez sayesinde oyun arenasını ile Capitol arasında bağlantı kurulur ve arenaya kolaylıkla müdahale edilir. Deyim yerinde iktidarın gözü bu mekândır.



Görsel 9: Oyun kumanda merkezi

Panoptikonun gardiyanları film serisinde barış muhafızları olarak vücut bulmuştur. Capitol askeri olan muhafızlar her muntıkada mevcuttur ve halkı sürekli gözetim altında tutmaktadırlar. Capitol aleyhine davranışta bulunanların cezalandırılması da yine bu muhafızlar aracılığıyla olmaktadır.



Görsel 10: Barış muhafızları direnişe katılanları infaz ediyor

İncelen film serisine hâkim olan çatışma unsuru her ne kadar iktidar ile muntika halkları arasında olsa da, Capitol'ün yarattığı sanal gözetim mekânları olan oyun arenaları da insan ile doğa arasındaki çatışmanın bir unsurudur. Arenaların dört bir yanına yerleştirilen gözlem kameraları ve haraçların vücuduna yerleştirilen takip cihazları sayesinde sürekli gözetleyen iktidar, bir yandan da ölümcül mutantlar, afetler, tuzaklar vb. sayesinde haraçları mücadeleye zorlamaktadır. Katniss'in mücadele ettiği ölümcül mutantlar, Thesus mitindeki yarı boğa yarı insan canavarı anımsatmaktadır. Zira her iki türde öldürme üzerine programlanmıştır.



Görsel 11: Ölümcül maymunlar

Katniss karakteri Capitol'ün tüm müdahalelerine karşı direnişi, Capitol aleyhine propaganda videoları çekmekte bulmuştur. Bu sayede tıpkı Capitol gibi o da Sinoptikon sürecine dâhil olmuştur. Çoğunluğa sesini duyurabilmek için seçtiği bu yolda oldukça başarılı olmuş ve müttefik toplamıştır. Katniss bir nevi Capitol'ün silahını/Sinoptikonu Capitol'e karşı kullanmıştır.



Görsel 12: Katniss, propaganda videosu çekiyor

İncelenen film serisinde gözetim pratiklerinin gerçekleştirildiği mekânlardan biri de mıntikalardır. Mıntıklar daha önce bahsi geçtiği gibi Bentham'ın Panoptikonuna ve Kral Minos'un labirentine benzer özellikler gösterirler. Zira bir hapisane gibi sınırları ve gardiyanları andıran muhafızları vardır, ayrıca bir labirent gibi çıkışı bulup kurtulmak oldukça zordur.



Görsel 13: Sınırı belirten elektrikli teller ve uyarı levhası

Sonuç

Mitoloji günümüzde, sinemada etkin bir biçimde kendini yeniden var edebilmektedir. Çünkü tıpkı mitolojide olduğu gibi sinema da insanın kendine ait gerçekliği sorgulayabilmesi ve anlamlandırabilmesini mümkün kılar. Bu bakımdan sinema, mitleri günümüz dünyasına yeniden uyarlar.

Çalışma kapsamında incelenen Thesus miti ise distopik bir gelecek içinde yeniden hayat bulmuştur. Açlık Oyunları film serisinin ana kahramanı olan Katniss, Thesus mitinin distopik gelecekteki aynası olmuştur. Peki, Katniss/Thesus aracılığıyla film serisinin senaristi hangi gerçekliğin sorgulanmasını arzulamıştır? Bu sorunun birden fazla yanıtı olsa da bizi ilgilendiren ve üzerinde düşünmeye sevk eden kısmı iktidarın gözetimi olmuştur. Zira film

serisine, iktidarın gözetim vasıtasıyla bedenleri metalaştırdığı fikri hâkimdir. Zorba ve despot iktidarın karşısında bu zulme direnecek olan kişi de oldukça uzaklardan Yunan mitolojisinden gelmiştir. Çalışma kapsamında Thesus mitinin Katniss karakterine ilham verdiği hususlara değinilmiştir. Gerek mücadelecisi, muhalif ve fedakâr ruhu, gerekse savaştaki becerisi ile Katniss'in Thesus'a olan benzerliği yadsınamaz bir gerçektir. Temelde her iki kahramanda toplumda yapıcı değişikliklere sebep olmuştur. Artık labirentte gençler canavara yem olmayacak ve Açlık Oyunları'nda birbirlerini öldürmeyeceklerdir. Özünde her iki kahramanın da tek bir gayesi vardır o da iktidara direnmek. Thesus mitini geleceğe taşıyan senarist ise film serisinin finaliyle birlikte izleyiciye bir umut aşlamıştır. Distopik bir evrende dahi tek bir kahraman sayesinde tüm düzen değişebilmektedir. Önemli olan kişileri umutsuzluğa iten faktörlere karşı kişisel sorgulamalar yapmaktır. Nihayetinde Katniss ve Thesus da içsel sorgulamaları sonucu eyleme geçmişlerdir. Thesus'un kral Minos'un isteğini, Katniss'in ise başkan Snow'un isteklerini sorgulaması toplumsal bir dönüşümün ilk adımı olmuştur. Sorgulayan kahramanlar ile tanışan izleyicilerin de kendi çevrelerinde olup bitenleri sorgulayıp anlamlandırabilmesi için bir fırsat doğmuştur. İşte bu noktada sinema ile mitolojinin işbirliği başarıya ulaşmış olur. Mitolojik bir kahramanın güncel uyarlamasıyla karşılaşan izleyici için yeni bir rol model yaratılmıştır.

Sinemada düşler üretilir ve bu düşler üzerinden gerçeklerin eleştirisi yapılır. Mitoloji de bu düş üretiminde sinemayı besler. Açlık Oyunları film serisinde de Katniss ve Thesus'un yarattığı düş sayesinde iktidarın gözetiminin sorgulandığı görülmektedir. Özetle film serisinde, mitoloji sayesinde sadece bir karaktere şekil verilmemiş aynı zamanda izleyiciye eleştirel bakış açısı kazandırılmaya çalışılmıştır.

Kaynaklar

Açlık Oyunları/The Hunger Games (Gary Ross, 2012).

Açlık Oyunları; Alaycı Kuş Bölüm 1/ The Hunger Games/ Mockingjay Part 1 (Francis Lawrence, 2014).

Açlık Oyunları; Alaycı Kuş Bölüm 2/ The Hunger Games/ Mockingjay Part 2 (Francis Lawrence, 2015).

Açlık Oyunları; Ateşi Yakalamak/ The Hunger Games; Catching Fire (Francis Lawrence, 2013).

Aydınalp Ilıcak, G. (Ekim, 2013). Sosyal Medyaya Halkla İlişkiler Perspektifinden Eleştirel Bir Bakış. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, Vol. 3, 4.

Badiou, A. (Şubat, 2015). Cinema and Philosophy.

<https://www.youtube.com/watch?v=Arwso3fy50M> adresinden 10 Kasım 2016'da alınmıştır.

Campbell, J. (2000). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. Sabri Gürses (Çeviren). İstanbul: Kabalcı Yayınevi. (Eserin Orijinali 1968'de yayımlandı), 41-42.

- Can, Ş. (?). *Klasik Yunan Mitolojisi* (4. Baskı). İstanbul: İnkılâp Kitabevi, 186.
- Deleuze, G. (2001). Denetim Toplulukları Konusunda Bir Ek. (Çev. U. Baker). *Birikim Dergisi*, 142-143 (23-26).(Orijinal Makalenin Yayın Tarihi, 1992).
- Foucault, M. (1992). *Hapishanenin Doğuşu*. (Çev. M.A. Kılıçbay).Ankara: İmge Kitabevi.(Eserin orijinali 1975’de yayımlandı), 251.
- Giddens, A. (2008). *Ulus, Devlet ve Şiddet*. (Çev. C. Atay). İstanbul: Kalkedon Yayınları. (Eserin orijinali 1985’de yayımlandı), 24-25.
- Güven Kesim, S.(2007). Gözetim Toplumu Ve Toplumsal Meşruiyet, Yayımlanmamış Doktora Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 92.
- Marx, K., Engels. F. (2013). *Komünist Parti Manifestosu*. (Çev. S. Jabban). İstanbul: Patikakitap. (Eserin orijinali 1848’de yayımlandı), 33.
- Tecimer, Ö. (2006). *Sinema Modern Mitoloji*. İstanbul: Plan b Yayıncılık, 133.
- Rifat, M. (2009). Göstergibilimin Abc’si. İstanbul: Say Yayınları, 12-61.
- Fiske, J. (1996), İletişim Çalışmalarına Giriş. (çev. Süleyman İrvan), Ankara: ARK, 63-69.
- Saussure, F. de (1916). Genel Dilbilim Dersleri. (Çev. B. Vardar). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları, 36-63.
- Wollen, P. (2014). Sinemada Göstergeler ve Anlam. (Çev. Z. Aracagök ve B. Doğan). İstanbul: Metis Yayınları, 110-126.
- Büker. S. (2012). Sinemada Anlam Yaratma. İstanbul: Hayalperest Yayınevi, 36-43.
- Andrew, J. D. (2010), Büyük Sinema Kuramları (çev. Zahit Atam). İstanbul: Doruk Yayınları, 329.