



SİNEMA VE MİTOLOJİ İLİŞKİSİ: PAN'IN LABİRENTİ FİLMİ ÜZERİNE BİR İNCELEME

Ali ÖZTÜRK *

Öz

Mitoloji ve sinema, insanlığın kolektif hafızasında derin izler bırakan iki önemli sanat biçimidir. Mitoloji, toplumların inançlarını, değerlerini ve dünya görüşlerini yansıtan hikâyeler, tanrılar ve semboller bütünüdür. Sinema ise modern çağın güçlü sanat biçimlerinden biri olarak mitolojik öğeleri görsel bir dille aktararak geniş kitlelere ulaştırır. Bu sayede sinema, mitolojiyi sadece bir hikâye kaynağı olarak kullanmakla kalmaz, aynı zamanda mitolojik figürleri ve temaları modern toplumun sorunlarıyla ilişkilendirip derin anlamlar katarak izleyicilerin mitolojik hikâyeleri ve sembolleri modern dünyada yeniden yorumlamalarına ve anlamalarına yardımcı olur. Bu makale, Guillermo del Toro'nun yönetmenliğini yaptığı Pan'ın Labirenti (2006) filminin sinema ve mitoloji arasındaki ilişki bağlamında incelenmesini amaçlamaktadır. Film, İspanya İç Savaşı sonrasında geçen fantastik bir hikâyeyi anlatırken, mitolojik unsurlar ve sembollerle zenginleştirilmiş bir anlatı sunar. Bu çalışmada, filmin mitolojik temalarını ve bu temaların sinematografik anlatımla nasıl birleştiğini analiz etmektedir. Yöntem olarak, nitel araştırma yöntemi kullanılmış ve film, metinlerarası analiz tekniğiyle incelenmiştir. Öncelikle, filmde yer alan mitolojik unsurlar ve semboller belirlenmiş, ardından bu unsurların anlamları ve filmdeki işlevleri detaylandırılmıştır. Mitoloji literatüründen yararlanılarak, filmdeki karakterler, olaylar ve mekanların mitolojik referansları ve sembolik anlamları açıklanmıştır. Bu bağlamda, Ofelia'nın yolculuğu, kahramanın yolculuğu arketipiyle paralellik gösterir ve film, mitolojik unsurları kullanarak büyüme, fedakârlık ve direniş gibi temaları derinleştirir.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Mitoloji, Sinema ve Mitoloji, Pan'ın Labirenti.

The Relationship between Cinema and Mythology: A Review of the Movie Pan's Labyrinth

Abstract

. Mythology and cinema are two significant art forms that leave deep marks on the collective memory of humanity. Mythology is a collection of stories, gods, and symbols that reflect the beliefs, values, and worldviews of societies. Cinema, as one of the powerful art forms of the modern era, conveys mythological elements through a visual language to reach wide audiences. Thus, cinema not only uses mythology as a source of stories but also adds deep meanings by relating mythological figures and themes to the problems of modern society, helping viewers reinterpret and understand mythological stories and symbols in the modern world. This article aims to examine the relationship between cinema and mythology through Guillermo del Toro's film Pan's Labyrinth (2006). The film presents a fantastical story set after the Spanish Civil War, enriched with mythological elements and symbols. This study analyzes the mythological themes of the film and how these themes merge with cinematic narration. The research method used is qualitative, with an intertextual analysis technique applied to the film. Firstly, the mythological elements and symbols in the film are identified, and then their meanings and functions in the film are detailed. By utilizing mythology literature, the mythological references and symbolic meanings of the characters, events, and settings in the film are explained. In this context, Ofelia's journey parallels the hero's journey archetype, and the film deepens themes such as growth, sacrifice, and resistance by using mythological elements.

Keywords: Cinema, Mythology, Cinema and Mythology, Pan's Labyrinth.

*Dr. Öğretim Üyesi, İstanbul Topkapı Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema, aliiozturkk@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-2753-4286>

1. Giriş

Anlam arayışı, insanlık tarihinin en köklü ve evrensel temalarından biri olarak varoluşsal bir sorgulamanın temelini oluşturur. İnsanlar, varoluşun gizemlerine dair sorular sorarak evreni, yaşamı ve kendilerini anlamlandırmaya çalışmışlardır. Bu arayış, farklı kültürlerin kendine özgü inanç ve değer sistemlerini yaratmasına olanak tanımış ve sözlü gelenek aracılığıyla nesilden nesile aktarılan mitolojik anlatılar bu sürecin önemli bir parçası olmuştur. Mitoloji, ilk dönemlerde toplumların evrene ve insan yaşamına dair düşüncelerini şekillendiren bir rehber işlevi görürken, zamanla sanat ve edebiyatın da merkezine yerleşmiştir (Grimal, 2005).

Mitolojiler, evrenin işleyişi ve insanlığın kökenine dair sembolik anlatılar sunarak toplumların dünya görüşlerini şekillendiren güçlü anlatılardır. Tanrılar, kahramanlar ve doğaüstü varlıklar aracılığıyla evrenin kökeni, insan doğası ve doğaüstü güçlerle olan ilişkiler anlatılırken, aynı zamanda toplumların ahlaki değerleri ve etik ilkeleri de pekiştirilir. Bu anlatılar, toplumsal düzeni sağlamanın yanı sıra insanın doğaya ve kendi içsel korkularına karşı verdiği mücadeleyi yansıtır. İlk insanlardan itibaren doğa karşısındaki güçsüzlük ve ölüm korkusu, insanın sembolik anlamlar yükleyerek tanrıları taşlara ve soyut formlara dönüştürmesine yol açmıştır. Bu dönüşüm, insanın hem doğayla hem de kendi bilinçaltındaki korkularıyla yüzleşme çabasının bir yansıması olarak kabul edilir.

Tarihsel olarak, mitler ve sanat, insanın bilinçaltındaki korkularıyla başa çıkma ve onları kontrol altına alma arzusunun bir ürünü olarak ortaya çıkmıştır. İlk mağara resimlerinden itibaren, insanlar sanatı, korkularını ve mücadelelerini ifade etmenin bir aracı olarak kullanmışlardır. Bu bağlamda, sinema da modern çağın güçlü sanatsal araçlarından biri olarak mitolojik anlatı geleneğinin izlerini taşımaktadır (Campbell & Moyers, 2017). Sinema, mitolojik hikâyeleri modern bir formda sunarak, izleyicilere insanlığın evrensel deneyimlerini ve değerlerini aktarma gücüne sahiptir. Mitlerin sembolik dünyası, sinemada yeniden canlanarak çağdaş izleyiciye anlam arayışının derinliklerini keşfetme fırsatı sunar.

Mitoloji ve sinema ilişkisi üzerine yapılan akademik çalışmalar, bu alanın tarihsel ve toplumsal önemini vurgulamaktadır. Mitolojik unsurların sinemasal anlatı üzerindeki etkileri üzerine yapılan araştırmalar, mitlerin sinemanın anlatısal ve estetik yapısını nasıl şekillendirdiğine dair kapsamlı analizler sunmaktadır. Mitoloji ve sinema arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmalar, bu iki alanın kesişim noktalarını ve sinemasal anlatıdaki mitolojik unsurların etkisini anlamada önemli bir rol oynamaktadır.

Mitoloji, tarih boyunca toplumların evreni, insanlık durumunu ve değerlerini sembolik bir şekilde ifade etme biçimi olarak kullanılmıştır. Sinema ise bu anlatı geleneğini modern bir formatta sürdürerek mitolojik yapıları ve sembolleri izleyiciye sunmuştur. Joseph Campbell'ın *The Hero with a Thousand Faces* (2016) adlı çalışması, mitolojik anlatıların ortak yapısını ve bu anlatıların modern sanat formlarında, sinemada nasıl kullanıldığını inceleyen temel eserlerden biridir.

Campbell ve Bill Moyers'in birlikte hazırladığı *Mitolojinin Gücü* (2017), Campbell'ın mitolojinin modern dünyadaki gücüne dair görüşlerini geniş bir kitleye ulaştırmıştır. Bu eser, mitolojinin sinema gibi modern anlatı formlarıyla nasıl etkileşime geçtiğini ve modern hikâye anlatıcılığında mitlerin nasıl yeniden canlandırıldığını tartışır. Christopher Vogler ise *Yazarın Yolculuğu* (2009) adlı çalışmasında Campbell'ın "kahramanın yolculuğu" teorisini Hollywood senaryolarına uygulamış ve bu yolla sinema ve mitoloji arasındaki ilişkiyi somutlaştırmıştır. James Bonnet'in *Stealing Fire from the Gods: The Complete Guide to Story for Writers and Filmmakers* (2006) adlı çalışması, sinema ve mitolojik yapıların hikâye anlatımındaki önemini ve bu yapıların güçlü filmler yaratmadaki rolünü ele alır. Bonnet, mitolojik anlatıların sinemasal hikâye anlatımı üzerindeki etkisini inceleyerek sinemanın mitolojiyi nasıl yeniden yorumladığını göstermiştir. Ken Derry ve John Lyden'in *The Myth Awakens*

(2018) ise Star Wars serisinin mitolojik arketipler ve anlatılarla nasıl şekillendiğini ve bu serinin sinema ile mitolojiyi nasıl bir araya getirdiğini analiz etmektedir.

Bu çalışma, Guillermo del Toro'nun Pan'ın Labirenti filmi üzerinden mitolojik unsurların sinemasal anlatı üzerindeki etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Mitolojik unsurların filmde nasıl kullanıldığını, bunların toplumsal ve psikolojik temalarla nasıl iç içe geçtiğini ve günümüz izleyicileri için ne tür anlamlar taşıdığını değerlendirmektedir. Mitoloji ve sinema arasındaki kesişim noktalarının analiz edilmesi, insan deneyiminin evrensel temalarının nasıl ele alındığını ve sinema aracılığıyla bu temaların nasıl yeniden yorumlandığını gösterecektir. Mevcut akademik literatürde, sinemada mitolojinin rolüne dair çeşitli analizler yapılmış olmasına rağmen, bu çalışma birkaç açıdan önemli katkılar sunmaktadır. Öncelikle, Pan'ın Labirenti'nin mitolojik unsurlarını detaylı bir şekilde ele alarak, filmdeki sembollerin ve temaların sinemasal anlatıya nasıl entegre edildiğini kapsamlı bir biçimde analiz etmektedir. Literatürde genellikle mitolojinin sinemadaki genel etkilerine odaklanılmışken, bu çalışma, belirli bir film üzerinden mitolojik yapıların nasıl modern sinema diliyle harmanlandığını somut bir örnekle ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, çalışmanın, mitolojinin çağdaş sinemadaki uygulanış biçimlerini anlamak açısından bir referans noktası sağlaması beklenmektedir. İkincisi, bu çalışma, sinemada mitolojik temaların nasıl işlediğine dair daha geniş bir anlayış geliştirmeye katkıda bulunarak, mitoloji ve sinemanın kesişim noktasını aydınlatmayı hedeflemektedir. Literatürde, mitolojik unsurların sinemasal anlatı üzerindeki etkilerine dair yapılmış çalışmalar mevcut olmakla birlikte, bu çalışmalar genellikle genel temalar veya geniş çerçeveler üzerinde yoğunlaşmaktadır (Campbell, 1973; Kellman, 2006). Bu çalışma, Pan'ın Labirenti film örneğinden hareketle detaylı bir inceleme yaparak, sinema ve mitoloji arasındaki ilişkileri daha kapsamlı anlamaya yönelik bir adım atmaktadır. Son olarak, bu çalışma, İspanyol İç Savaşı'nın arka planında masumiyet ve hayal gücünün rolünü alegorik bir biçimde inceleyerek, mitolojik unsurların toplumsal ve psikolojik temalarla nasıl iç içe geçtiğini araştırmaktadır. Bu açıdan, filmdeki alegorik anlatının insan deneyiminin evrensel temalarını nasıl sunduğunu ve günümüz izleyicileri için taşıdığı anlamları nasıl yansıttığını değerlendirecektir. Böylece, sinemanın kültürel ve toplumsal eleştiri potansiyeline dair bir anlayış geliştirmeyi amaçlamaktadır.

Çalışmada, nitel araştırma yöntemi benimsenmiştir. Nitel araştırma, karmaşık olguların incelenmesine olanak tanıyan bir yöntemdir ve özellikle sinema gibi sembolik ve tematik anlamlar taşıyan sanat formlarında oldukça etkilidir (Creswell, 2007). Bu bağlamda, Pan'ın Labirenti filminde Carl Gustav Jung'un arketip kavramı temel alınarak bir analiz yapılacaktır. Jung'un arketip teorisi, kolektif bilinçdışının evrensel sembollerini ve motiflerini içerir. Bu arketipler hem bireysel hem de toplumsal düzeyde insan davranışlarını ve kültürel ürünleri anlamada önemli bir rol oynar.

2. Kavram Olarak Mit ve Mitoloji

Mitler, insanlığın evreni, doğayı, toplumsal düzeni ve bireysel varoluşu anlamlandırma çabasının ürünleri olarak ortaya çıkan, genellikle doğaüstü olaylar ve varlıklarla ilgili anlatılardır. Sözlü kültürün bir parçası olarak nesilden nesle aktarılan bu anlatılar, toplumların inanç sistemlerini, değerlerini ve dünya görüşlerini yansıtır. Mit terimi, Yunanca "mythos" kelimesinden türemiş olup, "söz, öykü, anlatı" anlamına gelir. Mitler, anonimdir ve topluluklar tarafından sözel aktarım yoluyla yaşamaya devam ederler. Toplumların evreni nasıl algıladığı, doğa olaylarını ve insan ilişkilerini nasıl anlamlandırıldığı, mitlerin içeriğinde şekillenir (Smith, 2023). Bu anlatılar, toplumların kolektif hafızasında derin izler bırakır ve kültürel kimliklerin oluşmasında önemli bir rol oynar.

Mitoloji, mitlerin derlenmesi, incelenmesi ve yorumlanmasıyla uğraşan bir disiplindir. Yunanca "mythos" (masal, öykü) ve "logia" (bilim, çalışma) kelimelerinden türetilen mitoloji, "mitlerin bilimi" anlamına gelir (Matyszak, 2010; Hamilton, 1999). Mitolojinin amacı, mitlerin kökenlerini, işlevlerini ve anlamlarını çözümleyerek, bu anlatıların bireysel ve toplumsal düzeydeki etkilerini anlamaktır

(Eliade, 1959; Leeming, 1990). Mitler, yalnızca toplumsal yapıların değil, bireysel davranışların da derin anlamlarını ve sembolik yorumlarını içeren birer kültürel araç olarak değerlendirilebilir. Mitoloji, insanların varoluş, doğa ve evren hakkındaki anlayışlarını, toplumsal yapılarını ve değerlerini yansıtır (Armstrong, 2006). Örneğin, Mezopotamya ve Yunan mitolojilerindeki yaratılış temaları, evrensel sorulara cevap arayan anlatılardır. Mezopotamya mitolojisinde ölümden sonraki yaşamın anlamı, Sümer mitolojisinde tanrılar arasındaki mücadeleler ve insanın yaratılışı gibi konular öne çıkmaktadır (Heidel, 2000). Yunan mitolojisinde ise Gaia'nın Uranüs'ü yaratması ve Titanların doğuşu gibi motifler, evrenin yaratılışı ve tanrılarının gücü ile ilgili önemli hikâyelerdir (Hesiod, 1988). Bu mitlerde tanrısal figürler ve kahramanlar, doğaüstü yeteneklere sahip olup, toplumsal ve kültürel düzenlerin temsilcileri olarak karşımıza çıkarlar.

Mitlerdeki kahramanlar, genellikle tanrısal soylarla ilişkilendirilen ya da doğaüstü güçlere sahip olan ölümlülerdir. Bu kahramanlar, tanrılarının sınavlarından geçerken, insanlık için önemli görevleri yerine getirirler. Antik mitolojide kahramanların karşılaştığı zorluklar, toplulukların toplumsal ve ahlaki normlarını yansıtan sembolik anlatımlarla iç içedir. Modern mitolojide ise kahramanlar, yalnızca fiziksel güçleriyle değil, içsel mücadeleleri ve manevi arayışlarıyla da ön plana çıkmaktadır. Cesaret, zekâ ve adalet gibi erdemler, bu modern kahramanların hikâyelerini zenginleştirir ve insan doğasının daha derin anlamlarını keşfetmelerine olanak tanımaktadır (Van De Mieroop, 2007; Dalley, 1993).

Mitler, yaşadıkları dönemdeki toplumların yaşam tarzı, inançları ve değerleri hakkında bilgi sağlarlar. Roland Barthes, mitlerin tarihsel bir bağlama sahip olduğunu ve her dönemin kendine özgü mitlerinin bulunduğunu belirtir (Barthes, 1991). Mitlerin bu esnek yapısı, onları hem inançsal hem de bilimsel temelli söylemler arasında geçiş yapabilen anlatılar haline getirmektedir. Bu anlatılar, zamanla değişebilir ve farklı kültürlerdeki mitolojik unsurlar arasında ortak bir anlayış oluşturabilmektedir (Ellwood, 1999). Mircea Eliade, mitin işlevlerini analiz ederken, bu anlatıların sadece doğaüstü olaylardan daha fazlasını temsil ettiğini vurgular. Eliade'e göre mitler, kutsal kabul edilen ve gerçeklikle ilişkilendirilen hikâyelerdir. Yaratılış temalarıyla bağlantılıdır ve evrendeki herhangi bir nesnenin veya davranışın nasıl ortaya çıktığını açıklayarak insanlara rehberlik ederler. (Eliade, 2024). Bu bağlamda, mitler sadece soyut bilgiler olarak değil, ritüeller ve törenler aracılığıyla yaşanan ve deneyimlenen hikâyeler olarak kabul edilir. Eliade'in vurguladığı gibi, mitlerin toplumlar tarafından gerçek olarak kabul edilmesi, onların bireylerin ve toplulukların davranışlarını ve düşünce biçimlerini şekillendirmedeki etkisini ortaya koymaktadır. Mitlerin sembolik yapısı, toplumsal düzenin, kültürel normların ve ahlaki değerlerin taşıyıcısı olarak işlev görür.

3. Mitlerin Farklı Yorumları

Mitlerin yorumlanması, yüzyıllardır farklı disiplinler tarafından ele alınmış ve her biri mitlerin işlevine dair farklı perspektifler sunmuştur. Farklı düşünürlerin mitleri yorumlama biçimleri, bu anlatıların insanlık tarihindeki yerine dair çeşitli teoriler geliştirmiştir.

James George Frazer, mitlerin, ilkel toplumların doğayı anlamlandırma çabasının bir ürünü olduğunu savunmaktadır. Frazer'a göre mitler, bilimsel bilgi eksikliği nedeniyle ortaya çıkmış ve doğaüstü güçler aracılığıyla evreni açıklamaya çalışmıştır. Frazer'a göre mitler, insan zihninin bilinmeyenle baş etme aracı olarak geliştirilmiş ve zamanla kültürel birikimlerle evrilmiştir (Frazer, 2021). Bu bakış açısı, mitlerin insan düşüncesinin gelişiminde temel bir rol oynadığını öne sürmektedir. Max Müller ise mitlerin, dilin evriminden kaynaklandığını savunur. Ona göre, tarih öncesi insan toplulukları doğayı açıklarken metaforlar ve dilsel imgeler kullanmışlardır. Ancak zamanla bu imgeler ve metaforlar, yanlış anlaşılmalı ve doğaüstü varlıklarla ilişkilendirilen mitolojik anlatılara dönüşmüştür (Müller, 2024). Müller'in yaklaşımı, mitlerin doğrudan kültürel bir gereksinimden ziyade, dilin yanlış kullanımı sonucu oluştuğunu savunan bir teori sunmaktadır. Emile Durkheim, mitleri toplumsal

yapıların ve inançların sembolik bir yansıması olarak ele almaktadır. Ona göre, mitler kutsal ve profan arasındaki ayrımı belirleyen, toplumsal düzeni ve birliği sağlayan ritüellerin açıklayıcı unsurlarıdır (Durkheim, 2008). Durkheim'in perspektifi, mitlerin yalnızca bireysel anlam dünyalarının değil, aynı zamanda toplumun bütünlüğünü ve işleyişini koruyan işlevsel yapılar olduğunu vurgular.

Ananda Coomaraswamy ise mitlerin derin sezgisel ve doğüstü bir bilgi taşıdığını savunur. Coomaraswamy'e göre mitler, evrenin ve insan varoluşunun en derin sırlarını anlatan sembolik hikâyelerdir ve insanlığın kolektif bilinçaltında yankı bulan evrensel hakikatlere işaret eder (Coomaraswamy, 2020). Bu yorum, mitlerin daha mistik ve metafizik bir boyut taşıdığını öne süren bir yaklaşımdır. Carl Jung, mitleri kolektif bilinçdışının bir yansıması olarak ele alır. Ona göre mitler, insan ruhunun derinliklerindeki arketipsel sembollerin ifadesidir ve bu semboller evrensel insan deneyimlerini yansıtır (Jung, 1981). Jung'un yaklaşımı, mitlerin bireysel bilinçdışının ötesinde, insanlığın ortak bir bilinçdışına dair ipuçları verdiğini savunur. Joseph Campbell ise mitlerin evrensel temalar taşıdığını, ancak bu temaların her kültürde farklı biçimlerde ifade edildiğini öne sürer. Campbell'e göre mitler, toplumların kültürel değerleri ve dünya görüşlerine göre biçimlenmiş, ancak insanlık tarihindeki temel temaları işlemeye devam etmiştir (Campbell, 2017). Campbell'in yaklaşımı, mitlerin kültürler arası ortak bir dil sunduğunu, ancak bu dilin her toplumda farklı anlamlar taşıdığını vurgular. Son olarak, Alan Fiske, mitlerin insan varoluşunu açıklama ve anlamlandırma amacı taşıdığını belirtir. Ona göre mitler, toplumların kolektif hafızasını ve değerlerini yansıtan sembolik anlatılardır ve bu anlatılar toplumun birliğini sağlamada kritik bir işlev üstlenir (Fiske, 1996). Sonuç olarak, mitlerin doğası ve işlevi üzerine yapılan bu farklı yorumlar, mitolojinin çok katmanlı yapısını ve mitlerin toplumların kolektif hafızası ile bireylerin iç dünyalarındaki yerini açıkça göstermektedir.

4. Sinema ve Mitoloji İlişkisi

Mitler, bir toplumun kültürel ve tarihsel kimliğinin yapıtaşlarını oluşturan temel unsurlar arasında yer almaktadır. Sanat, bu mitleri yeniden yorumlayarak çağdaş dünyaya ve duyarlılıklara uygun bir şekilde yeniden inşa eder (Carroll, 2008). Özellikle sinema sanatı, mitlerin yeniden üretimi ve canlandırılmasında önemli bir işlev üstlenmektedir. Sinema, dramatik anlatı biçimleriyle tragedyadan, tiyatrodan, görsel açıdan ise resim ve heykel gibi sanat dallarından beslenerek, eklektik bir yaklaşımı benimser. Bu yönüyle sinema, mitolojinin işlevini günümüze taşıyan güçlü bir araç haline gelmiştir.

Sinema ile mitoloji arasındaki ilişki, insanlığın kültürel mirası ve evreni anlama çabasının sanatsal bir yansımasıdır (Miller, 2010). Mitoloji, evrenin doğası, tanrılar, kahramanlar, efsaneler ve doğüstü varlıklarla ilgili inançları içeren geniş kapsamlı bir kültürel miras sunarken; sinema, bu mitolojik unsurları hikâye anlatımı ve görsel estetikle birleştirerek izleyiciye sunan bir sanat formudur (Moyers, 2013). Sinema tarihine bakıldığında, anlatısal akışın iki temel yönü olduğu görülür: İlk akım, Lumiere kardeşlerin önderliğinde gerçekçi bir yaklaşımla ilerlerken, ikinci akım Melies'in temsil ettiği fantezi temelli yaratıcılığa dayanmaktadır (Smith, 2008). Her iki akımın da mitolojik öykülerle derin bir ilişkisi bulunmakta olup, gerçekçi anlatılar mitolojik hikâyeleri doğrudan fantastik bir biçimde işlerken, diğer anlatılar ise alegoriler aracılığıyla bu hikâyeleri modernize etmektedir.

Sinema, tüm sanat formlarından ilham alarak çeşitli anlatılar geliştirmiş ve bu süreçte mitlerden de fazlasıyla yararlanmışır. Sinema öykülerinin biçimlenmesinde etkili olan mitolojik temalar, izleyicinin derin duygusal bağlar kurmasını sağlayan evrensel ve tanıdık motiflerle zenginleştirilmektedir. Bunun yanı sıra, sinema sadece mevcut mitleri yeniden üretmekle kalmayıp, çağdaş toplumsal, siyasi ve kültürel meselelere uygun olarak yeni mitler yaratma potansiyeline de sahiptir. Bu durum, toplumların değişen değerleri ve ihtiyaçlarına uyum sağlayarak mitlerin canlılığını korumasına olanak tanır (Campbell & Moyers, 2017). Dolayısıyla, sinema ve mitler arasındaki ilişki

üzerine yapılan ayrıntılı analizler, sinemadaki anlatılar, metinlerarasılık ve mitolojik kavramların çağdaş anlamlandırma süreçlerini anlamada önem taşımaktadır.

Sinema, mitolojik öyküleri modern bir bağlamda izleyiciye sunmanın etkili bir yoludur. Birçok film, mitolojik temalar, karakterler ve olaylarla doludur. Sinemada sıkça karşımıza çıkan temalar ve karakterler, mitolojik kahramanlar, tanrılar ve efsanelerden ilham alır. Örneğin, "kahramanın yolculuğu", "kaderle mücadele" ve "iyilik ile kötülük arasındaki çatışma" gibi temalar mitolojik kökenlere dayanır. Mitolojik anlatılardaki kahramanlar genellikle yarı tanrı ya da olağanüstü yeteneklere sahip ölümlüler olarak tasvir edilmektedir. Bu kahramanlar, tanrılarla ya da doğaüstü varlıklarla karşı karşıya gelerek zorlu mücadelelere girerler ve bu süreçte yeni erdemler kazanırlar. Ancak mitolojik kahramanlar kusursuz değildir; zayıflıklar ve insani zaafıyla donatılmış olmaları, izleyici için onları daha erişilebilir ve özdeşleşilebilir kılmaktadır. Bu özellikler, izleyicinin hikâyeye daha fazla bağlanmasını sağlamakta ve kahramanın zorlukları aşarak başarıya ulaşması, izleyiciye umut aşılamaktadır.

Mitolojiden esinlenen filmler, sinema tarihinde her zaman popüler bir kategori olmuştur. Özellikle büyük prodüksiyonlu yapımlar, antik Yunan mitlerinden ilham alarak kahramanlar, tanrılar ve canavarları modern bir şekilde işleyip geniş kitlelere sunmaktadırlar. Örneğin, Wolfgang Petersen'in "Truva" (Troy, 2004) filmi Homeros'un "İlyada" destanını modern sinemaya taşıırken, "Titanların Savaşı" (Clash of the Titans, 2010) gibi yapımlar Yunan mitolojisinden kahramanlık hikâyelerini beyazperdeye uyarlamaktadır. Bunun yanı sıra, J.R.R. Tolkien'in mitolojik temellere dayanan "Yüzüklerin Efendisi" serisi ile George Lucas'ın "Star Wars" serisi gibi filmler de mitolojik motiflerden beslenirler.

Mitolojiyi modern bir bakış açısıyla yorumlayan sinemasal anlatılar, klasik mitolojik temaları, sembolleri ve hikâyeleri çağdaş bağlamlarda yeniden şekillendirerek izleyicilere sunma yetisine de sahiptir. Bu filmler, antik mitolojik unsurları modern toplumsal, siyasi ve teknolojik gelişmelerle harmanlayarak hem eski hem de yeni anlam katmanları oluştururlar. Örneğin, "The Matrix" serisi, mitolojik temaları modern teknoloji ve siberpunk unsurları ile birleştirerek özgün bir yapıt ortaya koymaktadır. Filmin ana karakteri Neo, klasik bir "seçilmiş kişi" veya mesih figürü olarak sunulurken, onun yolculuğu, Joseph Campbell'ın "Kahramanın Yolculuğu" modelinin modern bir yorumudur. Bu modelde, kahraman bilinmeyene yolculuk eder, zorluklarla karşılaşır, kendini keşfeder ve ardından topluma dönüş yapar (Campbell, 1949). Neo'nun, gerçekliğin doğasını sorgulaması ve özgür iradeyle kendi kaderini çizme mücadelesi, mitolojik anlatıların modern bir yansımasıdır. Benzer bir şekilde, "Inception" (2010), yönetmen Christopher Nolan tarafından modern bir bilim kurgu filmi olarak sunulmasına rağmen, mitolojik labirent motiflerini kullanmaktadır. Baş karakter Dom Cobb'un zihinsel labirentlerde gezinişi, Yunan mitolojisindeki Minotor efsanesi ile benzerlikler taşımaktadır. Mitolojiyi çağdaş bir perspektiften ele alan bir diğer önemli yapıt ise "Black Panther" (2018) filmidir. Marvel Sinematik Evreni'ne ait olan bu yapıt, Afrikalı mitolojilerden ve kültürel motiflerden ilham almaktadır. Wakanda'nın mitolojik geçmişi, yüksek teknolojik gelişmelerle iç içe geçirilerek, geleneksel ve modern unsurlar arasında bir köprü kurmaktadır. T'Challa'nın kimlik arayışı ve krallığını koruma mücadelesi, klasik mitolojik temalarla paralellik göstermektedir; kahramanın hem kişisel hem de toplumsal sorumluluklarını dengeleme mücadelesi, mitolojinin değişmez motiflerinden biridir. Guillermo del Toro'nun "Pan'ın Labirenti" (2006) filmi, mitoloji ve peri masalları arasında bir köprü kurarak anlatı sunmaktadır. İspanya İç Savaşı'nın karanlık günlerinde geçen bu film, mitolojik semboller ve yaratıklarla doludur. Ana karakter Ofelia'nın, mistik bir dünya içinde kendini bulma yolculuğu, klasik mitolojik kahramanların karşılaştığı zorlukları çağrıştırmaktadır. Kahramanın tehlikeli yolculuğu, ahlaki kararlar alma sürecindeki zorluklar ve doğaüstü güçlerle yüzleşme, sinemada sıklıkla işlenen mitolojik motiflerden birisidir.

5. Mitoloji, Kültür ve İdeoloji

Mitler, kültürel ve ideolojik bağlarla sıkı bir ilişki içinde varlık gösterir ve insanın varoluşsal ve toplumsal deneyimlerini anlamlandırma çabasında önemli bir rol oynar. Bir kültürün gerçekliğinin veya doğasının belirli yönlerini açıklamak için oluşturulan mitler, toplumların dünya görüşlerini ve değerlerini yansıtır. Bu mitler, ölüm ve yaşam, insan ve tanrı, doğa ve kültür gibi temel karşıtlıklar etrafında şekillenen açıklamalar sunarak, insanın varoluşsal kaygılarına ve meraklarına yanıt vermektedir. Mitler, yalnızca bu sorulara yanıt vermekle kalmaz, aynı zamanda bireylerin yaşam deneyimlerini ve toplumsal rollerini de biçimlendirir. Ayinler ve ritüellerle desteklenen mitler, erginleşme, sorumluluk üstlenme, evlilik ve aile kurma gibi temel yaşam olaylarına dair kurallar ve öneriler içerir (Eliade, 1959).

Mitler, toplumların günlük hayatını belirleyen ve etkileyen önemli bir referans kaynağıdır. Bu nedenle, toplumsal değişim ve dönüşümler, mitler aracılığıyla izlenebilmektedir. Claude Levi-Strauss'un mit ve kültür ilişkisini incelediği çalışmaları, mitolojinin kültürlerin temel yapı taşlarından biri olduğunu ortaya koymaktadır. Lévi-Strauss, bir kültürü anlamak ve çözümlemek için o kültüre ait akrabalık sistemleri, evlilik kuralları ve özellikle mitolojinin incelenmesi gerektiğini savunur (Levi-Strauss, 2013). Ona göre, mitolojik hikâyeler, yüzeyde görünenin ötesinde, belirli bir düzen ve anlam taşımaktadır. Bu düzen, mitlerin evrensel bir anlamlandırma sistemi sunduğunu gösterir. Levi-Strauss'a göre, mitler arasında büyük farklılıklar bulunmamaktadır. Hepsinin temelinde değişmez unsurlar yatmaktadır. Bu unsurlar arasındaki ilişkilerin incelenmesi, mitlerin anlamlarını açığa çıkarmak için gereklidir (Levi-Strauss, 2013). Levi-Strauss'un "İkili Karşıtlık" kavramı, mitolojik hikâyelerin temelini oluşturan iki kategori sistemi olarak tanımlanır. Bu kategoriler genellikle zıtlıklar üzerine kurulmuştur; dolayısıyla mitolojik hikâyelerdeki karakterler, olaylar ve semboller, bu zıtlıklar arasındaki ilişkiler üzerinden anlam kazanır. Örneğin, iyilik ve kötülük, doğa ve kültür, hayat ve ölüm gibi ikili karşıtlıklar mitolojik anlatılarda sıkça görülen temalardır. Levi-Strauss'un yaklaşımı, mitlerin evrensel bir düzen içinde işlediğini ve farklı kültürlerde ortak temel yapılar taşıdığını göstermektedir. Bu durum mitolojinin, insanların evreni ve varoluşsal sorunları anlamlandırma aracı olduğunu vurgulamaktadır.

Mitoloji, bir kültürün anlamlandırma sistemi olarak işlev görmesi açısından ideolojik bir boyut da kazanmaktadır. Bu yönüyle, kendi gerçekliklerini inşa ederek topluma aktarır ve bu gerçekliği sürekli olarak yeniden üretir (Strauss, 2013). İlkel dönem mitolojisi ile günümüzdeki mitolojinin ideolojik açıdan farklılıklar gösterse de mitlerin ideolojik yeniden üretim aracı olma işlevi değişmemektedir. Hem ilkel hem de modern mitolojilerin, doğal olmadıkları, tarihsel ve toplumsal olarak biçimlendirildikleri unutulmamalıdır. Ancak mitler, taşıdıkları anlamların ve oluşturdukları gerçekliğin tarihsel ve toplumsal yönlerini gizleyerek, bunları "doğal" gibi sunma eğilimindedir. Bu doğallaştırma süreci, mitin ideolojik işlevini belirleyici bir rol oynar.

6. Carl Gustav Jung'un Arketip Kavramı

Arketip kavramı, köken olarak Antik Yunan'a dayanmaktadır. Bu terim, eski ve orijinal anlamına gelen "archein" ve model, tip anlamına gelen "typos" kelimelerinin birleşiminden türetilmiştir ve bu birleşim sonucunda ortaya çıkan "arketip" terimi, orijinal model veya prototip anlamına gelmektedir. Carl Gustav Jung, psikoloji ve mitoloji alanındaki katkılarıyla tanınan önemli bir düşünürdür ve arketip kavramı, Jung'un analitik psikoloji teorisinde merkezi bir rol oynamaktadır.

Jung'un Arketip Teorisi, kolektif bilinçdışının yapı taşlarını oluşturan evrensel, kalıtsal semboller, motifler ve imgeler bütünü olarak tanımlanmaktadır. Jung'a göre, arketipler, tüm insanlık tarafından paylaşılan ve bilinçdışında var olan bu sembolik yapılar, insan deneyimlerinin temel öğelerini temsil eder. Arketipler, bireylerin bilinçdışında yer alan ve kültürel sınırları aşan ortak bir yapıyı ifade eder; bu yapılar hem bireysel hem de toplumsal düzeyde önemli psikolojik işlevler görür (Jung, 1981).

Jung'un arketip kavramı, bireylerin ve toplumların mitolojik ve kültürel anlatılarındaki kalıpları anlamada kritik bir araç olarak kullanılır. Arketipler, efsaneler, mitler ve sanat eserlerinde tekrar eden yapılar olarak ortaya çıkar, bu da onların kolektif bilinçdışında evrensel bir temele dayandığını gösterir. Bu bağlamda, arketipler, bireylerin içsel dünyalarındaki temaların ve çatışmaların anlaşılmasına yardımcı olurken, kültürel ve toplumsal anlatılardaki derin yapıları açığa çıkarmak için de kullanılabilir (Jung, 1968).

6.1. Kolektif Bilinçdışı ve Arketipler

Carl Gustav Jung'un analitik psikoloji teorisinde kolektif bilinçdışı, bireysel bilinçdışının ötesinde, tüm insanlık tarafından paylaşılan bir bilinçdışı düzeyi olarak tanımlanır. Bu düzey, arketipler tarafından şekillendirilir ve yönlendirilir. Jung, arketiplerin biyolojik olarak miras alındığını ve insan türünün evrimi boyunca geliştiğini öne sürer; bu nedenle arketipler, insan davranışlarını, düşüncelerini ve duygularını etkilemektedir (Jung, 1981).

Arketipler, kolektif bilinçdışının yapı taşlarını oluşturur ve kültürel ile bireysel deneyimlerin kökeninde yatan evrensel motifler olarak işlev görür. Jung, çeşitli arketipleri tanımlamış ve bunların hem bireysel hem de toplumsal düzeyde insan davranışlarını ve kültürel ürünleri anlamada önemli bir rol oynadığını belirtmiştir. Yaygın olarak bilinen arketiplerden bazıları şunlardır: Kahraman Arketipi, genellikle zorluklara karşı cesurca mücadele eden karakterleri temsil eder ve bireylerin zorluklarla başa çıkma ve kişisel büyüme süreçlerini simgeler; Anne Arketipi, koruyucu ve besleyici bir figürü ifade eder, hem biyolojik hem de sembolik olarak şefkat ve güvenliği temsil eder; Gölge Arketipi, bireyin bilinçdışında bastırılmış, reddedilmiş veya kabul edilmemiş yönlerini temsil eder ve bireylerin içsel çatışmalarını ve karanlık taraflarını anlamalarına yardımcı olur; Akıl Hocası Arketipi, bilgi ve deneyimle yönlendiren, öğretici bir figürü ifade eder ve öğrenme ve kişisel gelişim sürecinde önemli bir rol oynar; Haberci Arketipi, yeni fikirleri, değişim ve yenilikleri temsil eder, dönüşüm ve keşif süreçlerinde rol oynar. Bu arketipler, bireysel psikolojik süreçlerde ve kültürel anlatılarda tekrar eden temalar olarak ortaya çıkmaktadır (Jung, 1981).

7. Çalışmanın Amacı

Bu çalışmanın temel amacı, Guillermo del Toro'nun yönetmenliğini yaptığı Pan'ın Labirenti filmi, sinema ve mitoloji arasındaki ilişki bağlamında derinlemesine incelemektir. Filmdeki fantastik öğelerin, özellikle de mitolojik temaların, hem bireysel bir büyüme hikâyesi olan hem de siyasi bir alegori taşıyan bu karmaşık anlatıda nasıl kullanıldığına odaklanılacaktır. Pan'ın Labirenti, tarihsel ve politik bağlamı fantastik bir dünya ile harmanlayarak izleyiciye sunmaktadır. Filmin baş karakteri Ofelia'nın Faun tarafından verilen üç testi geçme süreci, antik mitolojilerde sıkça karşılaşılan kahramanın yolculuğu motifine dayanmaktadır. Bu motif, kahramanın çeşitli zorlukları aşarak büyüme ve olgunlaşma sürecini simgeler. Ofelia'nın hikâyesi hem bireysel bir büyüme anlatısı hem de otoriter rejimine karşı bir direniş sembolü olarak okunabilir. Bu bağlamda, filmdeki mitolojik unsurlar ve semboller, sadece birer estetik öğe olmanın ötesine geçerek derin anlamlar ve yorumlar sunmaktadır.

8. Yöntem

Bu çalışmada, nitel araştırma yöntemi benimsenmiştir. Nitel araştırma, sosyal bilimlerde karmaşık olguların detaylı incelenmesine olanak tanımaktadır (Creswell, 2007). Bu yöntem, özellikle film analizinde, içerdiği sembolik ve tematik derinlikleri ortaya çıkarmak için oldukça uygundur. Çalışma kapsamında, metinlerarası analiz tekniği kullanılarak filmdeki mitolojik unsurlar ve semboller incelenmiştir. Metinlerarası analiz, bir metin veya eserdeki anlam katmanlarının diğer metinlerle olan ilişkilerini ortaya çıkarmaya yönelik bir yöntemdir (Kristeva, 1986). Bu teknik, bir eserin içeriğini, diğer metinlerle olan benzerlikler ve farklılıklar üzerinden okuyarak, eserin anlamını daha geniş bir bağlamda değerlendirmesini sağlamaktadır. Pan'ın Labirenti filmi, mitolojik referanslarla ve sembolik anlamlarla

zenginleştirilmiş bir yapıya sahiptir. Bu nedenle, metinlerarası analiz tekniği, filmdeki bu unsurların detaylı bir şekilde incelenmesi ve anlamlandırılması için uygun bir yöntem olarak seçilmiştir. Bu yöntem doğrultusunda, öncelikle filmde yer alan mitolojik unsurlar ve semboller belirlenmiştir. Filmin sahneleri dikkatlice izlenmiş ve notlar alınmıştır. Ardından, bu unsurların anlamları ve filmdeki işlevleri detaylandırılmıştır. Mitoloji literatüründen yararlanılarak, filmdeki karakterler, olaylar ve mekanların mitolojik referansları ve sembolik anlamları açıklanmıştır. Bu süreçte, filmin anlatısının nasıl yapılandırıldığı ve izleyiciye nasıl bir mitolojik dünya sunduğu analiz edilmiştir.

8.1. Veri Kaynağı

Çalışma verileri, Pan'ın Labirenti filminin tekrar tekrar izlenmesi ve detaylı bir şekilde analiz edilmesi yoluyla toplanmıştır. Filmin her sahnesi, diyalogları, görsel unsurları ve sembolleri dikkatlice incelenmiş ve not alınmıştır. Bu süreçte, filmin ana temaları, karakterlerin davranışları ve etkileşimleri, kullanılan semboller ve mitolojik referanslar üzerine ayrıntılı gözlemler yapılmıştır. Ayrıca, film üzerine yazılmış akademik makaleler, kitaplar ve eleştiriler de çalışmanın bir parçası olarak değerlendirilmiştir. Bu ikincil kaynaklar, filmin mitolojik temalarını ve sinematografik tekniklerini anlamak için önemli bir referans noktası sağlamıştır. Akademik literatür, filmin analizinde metodolojik bir temel oluşturmuş ve filmin mitolojik öğelerini daha geniş bir bağlamda değerlendirme imkânı sunmuştur.

Bu çalışmanın örnekleme, Guillermo del Toro'nun Pan'ın Labirenti filmi ve filmde yer alan mitolojik unsurlardan oluşmaktadır. Filmdeki ana karakter Ofelia ve onun etkileşimde bulunduğu fantastik yaratıklar, mitolojik hikâyeler ve semboller bağlamında incelenmiştir. Ofelia'nın yolculuğu, klasik mitolojik kahraman yolculuğu arketipine benzerlikler gösterdiği için önemli bir inceleme alanı oluşturmuştur. Filmdeki fantastik yaratıklar, antik mitolojilerden esinlenmiştir ve bu çalışmanın merkezinde yer almıştır. Bu yaratıkların özellikleri, davranışları ve Ofelia ile olan etkileşimleri, mitolojik referanslar ve sembolik anlamlar bakımından detaylı bir şekilde analiz edilmiştir. Bu analizler, filmin fantastik unsurlarının, izleyicilere mitolojik temalar üzerinden nasıl mesajlar verdiğini ortaya koymak amacıyla gerçekleştirilmiştir. Örnekleme, filmin genel temalarını ve mitolojik yapısını anlamak için yeterli ve temsil edici bir kapsam sunmaktadır. Filmdeki karakterler, olaylar ve mekanlar, mitolojik referanslar ve sembolik anlamlar bakımından zengin bir analiz alanı sağlamaktadır. Bu sayede, Pan'ın Labirenti filmi üzerinden sinema ve mitoloji arasındaki ilişkinin derinlemesine incelenmesi mümkün olmuştur. Bu örnekleme, çalışmanın amaçlarına ulaşmasını ve mitolojik temaların modern sinema bağlamında nasıl yeniden yorumlandığını göstermesini sağlamaktadır.

8.2. Verilerin Analizi

Veri analizi, toplanan ham verilerin düzenlenmesi, dönüştürülmesi ve yorumlanması yoluyla anlamlı bilgiler ve sonuçlar elde etmek için kullanılan bilimsel bir süreçtir. Bu çalışmada, Pan'ın Labirenti filminin mitolojik unsurları, karakter gelişimi ve sinematografik anlatım teknikleri detaylı bir şekilde incelenmiştir. Verilerin analizi, filmin hem içerik hem de biçimsel yönlerini ele alarak yapılmış ve nitel analiz yöntemi kullanılarak filmin çeşitli sahneleri ve temaları ayrıntılı bir şekilde gözlemlenmiş ve yorumlanmıştır.

8.3. Araştırma Etiği

Araştırma etiği, bu çalışmanın yürütülmesinde temel bir ilke olarak benimsenmiştir. Çalışmanın veri toplama ve analiz aşamalarında, etik kurallara uygunluk esas alınmıştır. Film analizi sırasında, Pan'ın Labirenti adlı eserin içeriği ve anlatı teknikleri objektif bir biçimde değerlendirilmiştir. Filmdeki olaylar ve karakterler hakkında yapılan yorumlar, orijinal içerikle tutarlı kalmış, herhangi bir yanlış anlama veya manipülasyon riskini minimize etmek amacıyla dikkatli bir şekilde ele alınmıştır. Film ve anlatı teknikleri üzerindeki yorumlar, akademik literatür ve güvenilir kaynaklardan elde edilen veriler ışığında yapılmıştır. Kullanılan literatür ve kaynaklar, alanında yetkin ve güvenilir kaynaklardan

seçilmiştir. Kaynakların seçimi, akademik standartlara uygunluk sağlamak ve çalışmanın bilimsel geçerliliğini korumak için özenle yapılmıştır (Creswell, 2007; Kristeva, 1986). Çalışmanın sonuçları, sinematik anlatımın toplumsal ve kültürel anlayışlara nasıl katkıda bulunabileceği açısından titizlikle ele alınmış ve objektif bir şekilde sunulmuştur. Bu etik standartlar, çalışmanın bilimsel geçerliliğini ve güvenilirliğini korumak amacıyla uygulanmış ve araştırma sürecinin her aşamasında dürüstlük ve şeffaflık prensipleri gözetilmiştir. Sonuç olarak, çalışmanın etik açıdan titiz bir şekilde yürütülmesi, elde edilen bulguların güvenilirliğini ve geçerliliğini artırmıştır.

8. Film: Pan'ın Labirenti (2006)

Görsel 1

Pan'ın Labirenti Film Afişi



Yönetmen: Guillermo del Toro

Senaryo: Guillermo del Toro

Oyuncular: Ivana Baquero, Sergi López, Doug Jones

8.1. Filmin Konusu:

"Pan'ın Labirenti" (Pan's Labyrinth), 1944 yılında İspanya İç Savaşı'nın karanlık atmosferinde geçen büyüleyici bir hikâye sunmaktadır. Film, genç Ofelia'nın gözünden anlatılmaktadır. Ofelia, savaşın dehşetiyle başa çıkmak ve yeni bir yaşam arayışında, fantastik bir dünyaya adım atar. Bu dünya, ona çeşitli mitolojik varlıklar ve zorluklarla dolu bir labirenttir. Ofelia, gerçek dünyasındaki acımasızlık ve zulümle baş etmeye çalışırken, aynı zamanda mistik görevlerini yerine getirmek zorundadır. Bu bağlamda hem Ofelia'nın büyüme yolculuğu hem de savaşın getirdiği travmalar, filmde ele alınmaktadır.

8.2. Filmdeki Mitolojik Unsurlar

Pan'ın Labirenti (2006), Guillermo del Toro tarafından yönetilen ve İspanya İç Savaşı'nın karanlık atmosferinde geçen fantastik bir dramdır. Film, antik Yunan ve Roma mitolojisinden birçok referans içermekte olup, labirent, faun, peri ve canavar gibi mitolojik unsurları barındırmaktadır. Bu bölümde, filmin mitolojik unsurları detaylı bir şekilde ele alınarak, bu unsurların filmdeki işlevleri ve anlamları incelenecektir.

8.2.1. Labirent

Labirent, mitolojide karmaşıklığın ve gizemin sembolü olarak önemli bir yer tutar. Antik Yunan'da Kral Minos'un Girit'teki labirenti, hem çözülmesi zor bir yapıyı temsil eder hem de Minotor'u barındırarak korkutucu bir unsuru ortaya koyar. "Pan'ın Labirenti" filminde ise labirent, fiziksel bir mekânın ötesinde derin sembolik anlamlar taşımaktadır. Ofelia'nın labirente girişi, onun bilinçaltına ve fantastik dünyaya yaptığı bir yolculuğu temsil etmektedir. Labirent, aynı zamanda Ofelia'nın kendi içsel büyüme ve keşif sürecinin bir sembolüdür. Labirent, bu bağlamda, izleyiciye hem karakterin psikolojik yolculuğunu hem de hikâyenin gizemli ve mistik doğasını anlatmaktadır. Filmdeki labirent, ana karakter

Ofelia'nın fantastik maceralarının merkezinde yer almaktadır (Dopido, 2019). Ofelia, labirentin gizemlerini çözmek ve içsel güçlerini keşfetmek için bir dizi zorlu görevle karşı karşıya kalır. Labirent, Ofelia'nın hayal gücünü ve cesaretini test eden bir mekandır. Karmaşık koridorlar, gizli geçitler ve tehlikeli engellerle doludur. Ofelia'nın hikâyesindeki çekirge figürü, filmdeki önemli bir fantastik öğedir. Onun gerçeklikten hayal dünyasına olan kaçışını temsil etmektedir. Geceleri çekirge tarafından çağrılması, bu fantastik dünyanın kapılarının aralandığının bir işaretidir. Ofelia'nın çekirgeyle yaşadığı bu fantastik deneyim, gerçeklik ile mitoloji arasında bir köprü oluşturmaktadır. Çekirge, periye dönüşerek Ofelia'yı labirente götürmesi, mitolojik unsurları filmde daha da güçlendirmektedir. Girit Labirenti'nin mitolojik tasvirinin filmdeki sembolizmi, Ofelia'nın hikâyesindeki derin temalarla bağlantılıdır. Yüzbaşı Vidal, Ofelia'nın üvey babası olarak, güç ve kontrol arayışında olan bir figürdür; bu arayış, çevresindekilere zarar verme noktasına varır. Minos'un hikâyesi ile Vidal'ın karakteri arasındaki benzerlikler, filmdeki çatışmaların ve temaların derinliğini vurgular.

8.2.2. Pan

Pan, Yunan mitolojisinde doğanın, vahşi yaşamın ve çobanların tanrısı olarak öne çıkmaktadır. Yarı insan yarı keçi formuyla tasvir edilen Pan, ormanlar ve kırsal alanların koruyucusudur. Onun doğası, müzik ve dans ile olan ilişkisiyle de belirginleşir; özellikle pan flütü çalarkenki betimlemeleri, doğanın armonisini simgeler. Pan, vahşi doğanın güçlerini ve insanın bu güçlerle olan ilişkisini temsil etmektedir (Morehead, 2015). Filmde, Ofelia'nın rehberi olarak önemli rol üstlenmektedir.

Pan karakteri, doğaüstü dünyaya açılan kapının anahtarıdır ve Ofelia'ya üç görev vererek onu bir dizi sınavdan geçirir. Bu görevler, Ofelia'nın hem fiziksel hem de ruhsal olarak olgunlaşmasını sağlar. Faun'un gizemli ve belirsiz doğası, onun güvenilirliğini sorgulamamıza neden olur, bu da filmi daha da karmaşık ve çok katmanlı hale getirmektedir. Pan, aynı zamanda korku ve kaosun tanrısıdır. "Panik" kelimesi, Pan'ın aniden ortaya çıkışıyla insanlarda yarattığı korku ve dehşetten türetilmiştir. Bu yönüyle Pan, doğanın hem besleyici hem de tehdit edici taraflarını temsil etmektedir. Mitolojik anlatılarda, Pan'ın vahşi doğası ve maceraları, insanın içgüdüsel ve ilkel yanlarını yansıtmaktadır (Funke, 2019).

8.2.3. Pan'ın Testleri

Pan, Ofelia'ya verdiği üç görev aracılığıyla onun hem fiziksel hem de ruhsal olgunlaşmasını sağlamak için bir dizi test gerçekleştirir. Bu testler, sadece karakterin içsel güçlerini keşfetmesine değil, aynı zamanda onun dünyayı anlama biçimini de derinleştirir. Pan'ın görevleri, mitolojik bir bağlamda, kahramanlık yolculuğu olarak değerlendirilebilir. Testlerin her biri, Ofelia'nın cesaretini, ahlaki bütünlüğünü ve kararlılığını sıarken, aynı zamanda onun içsel dönüşümünü ve karakter gelişimini yansıtmaktadır. Ofelia'nın ilk testi, büyük bir ağacın köklerinde yaşayan dev bir kurbağayı yenmektir. Bu görev, klasik mitolojideki kahramanın canavarlarla yüzleşmesini andırmaktadır. Birinci görev, Ofelia'nın cesaretini ve iradesini test ederken, onun korkularıyla yüzleşmesini gerektirir. Bu görev, Ofelia'nın sadece fiziksel engelleri aşması değil, aynı zamanda kendi içsel güçlerini keşfetmesi açısından da önemlidir.

İkinci test, Ofelia'nın korkunç bir yaratığın mağarasına girmesini gerektirmektedir. Bu yaratık, masada dizili olan yiyeceklerle çevrili olmasına rağmen, bu yiyeceklere dokunan herkesi cezalandırmaktadır. Ofelia'nın bu görevdeki başarısı, onun arzularını kontrol etme ve disiplinli olma yeteneğine bağlıdır. Pale Man'ın mağarası, mitolojideki yasak meyve ve yasak bölge temalarını yansıtmaktadır. Ofelia'nın bu testi geçmesi, onun irade gücünü ve öz disiplinini gösterir. Ayrıca, Pale Man'ın korkunç görüntüsü ve cezalandırma mekanizması, savaşın ve baskının dehşetini sembolize etmektedir. Son test, Ofelia'nın masum bir çocuğun kanını kullanarak sihirli bir kapıyı açması gerektiği bir durumu içermektedir. Bu test, ahlaki bir ikilem sunmakta ve Ofelia'nın fedakârlık yapma yeteneğini

ve ahlaki değerlerini sınamaktadır. Faun, Ofelia'ya bu fedakarlığı yapması için baskı yaparken, Ofelia, kendi değerlerine ve inançlarına sadık kalmayı seçer. Bu test, mitolojideki en yüksek fedakârlık ve kahramanın nihai sınavı temalarını yansıtmaktadır. Ofelia'nın bu testi reddetmesi ve kendi hayatını riske atarak masum bir çocuğu kurtarması, onun ahlaki bütünlüğünü ve cesaretini zirveye taşımaktadır.

Pan'ın Labirenti filmindeki testler, antik mitolojideki kahramanın yolculuğuna benzer şekilde, Ofelia'nın ruhsal ve psikolojik gelişimini temsil etmektedir. Her test, Ofelia'nın içsel çatışmalarını ve büyüme sürecini yansıtmaktadır. Ofelia'nın testleri, aynı zamanda İspanya İç Savaşı'nın zor koşulları altında bireysel cesaret ve direnişin önemini de vurgulamaktadır. Her testi geçme şekli, onun karakterini ve içsel gücünü açığa çıkarmaktadır. Bu testler, mitolojinin evrensel temalarının modern bir bağlamda nasıl yeniden yorumlanabileceğini ve sinemanın bu temaları nasıl güçlü bir şekilde görsel olarak ifade edebileceğini göstermektedir.

8.3. Periler ve Diğer Yaratıklar

Pan'ın Labirenti filminde periler ve diğer fantastik yaratıklar, gerçeklik ile hayal dünyası arasındaki ince çizgiyi belirginleştiren ve filmin atmosferini derinleştiren önemli unsurlardır. Bu yaratıklar, izleyiciye yalnızca Ofelia'nın fantastik dünyasına açılan bir kapı sunmakla kalmaz, aynı zamanda filmin mitolojik ve sembolik katmanlarını da zenginleştirir. Periler, özellikle Orman Perisi, doğanın güçlerini ve gizemini temsil eden figürlerdir. Orman Perisi, doğanın koruyucusu olarak Ofelia'ya rehberlik eder ve ona fantastik dünyada nasıl yol alacağını gösterir. Periler, doğa ile fantastik dünya arasında bir bağ kurarak, Ofelia'nın hayal gücünü ve özgürlüğünü simgelemektedir. Perilerin varlığı, Ofelia'nın dünyasındaki masalsı unsurların belirginleşmesini sağlarken, aynı zamanda filmin doğaya ve onun gizemli güçlerine olan vurgusunu da pekiştirmektedir.

Pan karakteri, yarı insan yarı keçi formuyla klasik mitolojideki Faun figürünü anımsatır. Pan'ın doğası, hem koruyucu hem de tehdit edici unsurlar barındırmaktadır. Bu ikilik, Ofelia'nın dünyasında karşılaştığı zorluklar ve seçimlerle paralel bir anlatı sunmaktadır. Pan'ın belirsiz ve gizemli tavırları, izleyicinin karaktere olan güvenini sorgulamasına neden olmakta ve bu da filmdeki fantastik unsurların dramatik etkisini arttırmaktadır. Bunun yanı sıra, filmdeki diğer yaratıklar da Ofelia'nın maceralarına derinlik katan sembolik varlıklardır. Örneğin, Pale Man karakteri, grotesk ve tehditkâr yapısıyla Ofelia'nın karşılaştığı tehlikelerin somutlaşmış hali olarak görülebilir. Bu yaratıklar, filmin karanlık ve mistik atmosferine katkıda bulunurken, Ofelia'nın içsel dünyasındaki korku ve belirsizlikleri de yansıtmaktadır.

8.4. Doğaüstü Varlıkların İnsanlarla Etkileşimi

Pan'ın Labirenti filminde doğaüstü varlıkların insanlarla etkileşimi, filmin temel dinamiklerinden biridir ve birçok açıdan derinlikli bir şekilde işlenmektedir. Filmin doğaüstü varlıkları, genellikle insan dünyasından ayrılan veya onunla çatışan karakterlere sahiptirler ve insanlarla etkileşimleri çoğunlukla zorlu veya karmaşıktır. Örneğin, Ofelia'nın doğaüstü varlıklarla etkileşimi, onun içsel gücünü ve cesaretini sınamaktadır. Periler ve diğer fantastik varlıklar, Ofelia'ya rehberlik ederken, aynı zamanda onu zorlu görevlerle de karşı karşıya bırakır, böylece onun karakter gelişimine katkıda bulunurlar. Diğer yandan, Yüzbaşı Vidal gibi bazı karakterler, doğaüstü varlıklara karşı şüpheli veya düşmanca bir tutum sergilerler. Bu, insanların fantastik dünyaya olan tepkilerini ve bu varlıklara karşı duydukları korkuyu ve endişeyi yansıtmaktadır. Filmin doğaüstü varlıkları, sadece fiziksel varlıklar olarak değil, aynı zamanda sembolik ve metaforik anlamlar taşıyan figürler olarak da işlenmektedir. Örneğin, Pan karakteri, Ofelia'nın içsel yolculuğunu temsil ederken, Periler doğanın güçleri ve dengesiyle ilişkilendirilebilir. Dolayısıyla, filmdeki doğaüstü varlıkların insanlarla etkileşimi, filmdeki temaları derinleştirmekte ve karakterlerin gelişimine katkıda bulunmaktadır.

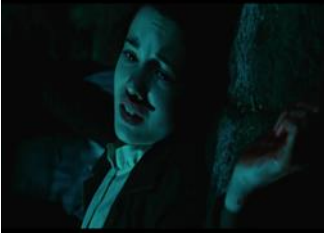
9. Pan'ın Labirenti Filminin Anlatısı

Pan'ın Labirenti filmi, Guillermo del Toro tarafından 2006 yılında çekilmiş ve büyük beğeni toplamış bir yapımdır. Film, İspanya İç Savaşı'nın döneminde yaşayan genç bir kız olan Ofelia'nın hikâyesini anlatmaktadır. Film hem tarihsel gerçekliği hem de fantastik unsurları iç içe geçirerek zengin ve çok katmanlı bir anlatı sunmaktadır.

9.1. Açılış Sahnesi ve Temel Anlatı

Filmin ilk sahnesi, siyah bir ekranla açılır ve ardından geriye doğru çekilen bir kızın beyaz yüzü, kanlı görüntüsü görülür. Bu sahne, filmin karanlık ve sürükleyici atmosferini hemen başlangıçta belirler (Görsel 2). Dış ses, Yeraltı Krallığı'nda insanların hayalini kuran bir prensesin varlığını anlatır. Bu anlatımda, bir gün korumalarını atlatan prensesin kaçtığını ve yukarı çıktığında parlak güneşin gözlerini kör ettiğini, bütün hatıralarının silindiğini aktarır. Bu dış ses, filmde anlatılan fantastik dünyaya girişi ve temel hikâye örgüsünü tanıtmaktadır.

Görsel: 2



Görsel: 3



Görsel: 4



Sonraki sahnelerde, ana karakter Ofelia ve hamile annesi Carmen arabada yolculuk yaparken görünmektedir. Ofelia'nın üvey babası olan Yüzbaşı Vidal'a katılmak üzere bir köye doğru seyahat etmektedirler. Ofelia, yolculuk sırasında peri masalları kitabını okurken annesi ona artık büyüdüğünü söyler. Bu sahnede, Ofelia'nın gerçek dünyadaki içsel mücadelesi ve hayal dünyası arasındaki çatışma belirgin hale gelmektedir (Görsel 3). Ofelia, araçtan inip çevreyi keşfederken, göz figürlü bir taş bulur ve kayıp gözün yerine yerleştirir. Bu, fantastik dünyanın belirtilerinden birisidir ve Ofelia'nın fantastik macerasının başlangıcını işaret etmektedir (Görsel 4). Bu sahneler, filmin temel temasını ve ana karakterlerin gelişimini tanıtırken, aynı zamanda karanlık fantezi atmosferini ve mitolojik unsurlarını da vurgulamaktadır.

Ofelia'nın sıradan dünyasından ayrılmasını sağlayan ilk olay, annesiyle birlikte Yüzbaşı Vidal'ın yanına gitmeleridir. Bu yolculuk, Ofelia'nın annesine, neden Yüzbaşı Vidal'la evlendiğini sormasıyla birlikte gerçekleşir. Bu soru, annesinin Yüzbaşı Vidal'la evlenmesinin hayatlarını nasıl değiştirdiğini açığa çıkarmaktadır. Ardından, uçan böcek, ikinci bir haberci olarak ortaya çıkar ve Ofelia'yı maceraya davet eder. Yolda, Ofelia'nın peşinden giden uçan böcek, onu eve doğru yönlendirir. Eve vardıklarında, Ofelia arabadan iner inmez böceği görür ve onun peşinden koşmaya başlar. Böcek, Ofelia'yı bir labirentin kapısına çekerken, Ofelia içeri girmeye hazırlanırken, Vidal'in evinde hizmetli olan Mercedes arkasında gelir. Mercedes, Ofelia'ya buranın tehlikeli bir yer olduğunu ve girmemesi gerektiğini söyler. Bu sahneler, Ofelia'nın gerçek dünya ile fantastik dünya arasındaki geçişini ve çatışmasını gösterirken, aynı zamanda Yüzbaşı Vidal'ın evinin gizemli ve tehlikeli doğasını da vurgulamaktadır.

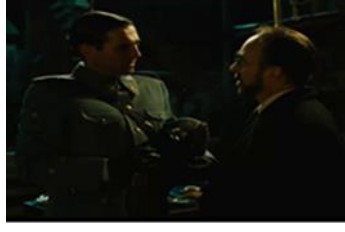
Ofelia'nın annesi, hamilelik nedeniyle hastadır ve dinlenmesi gerekmektedir (Görsel 5). Doktor, Carmen'e uyumasına yardımcı olacak bir ilaç verir. Doktor, Vidal'e karısının bu yolculukla iyi yapmadığını söyler. Ancak Vidal, çocuğunun babasının yanında doğması gerektiğine inanarak doktoru tersler (Görsel 6). Bu sahnede, Vidal'in otoriter ve baskıcı kişiliği, onun karakterini ve evdeki dinamiği belirleyen önemli bir unsur olarak ortaya çıkmaktadır. Aynı zamanda, Carmen'in zorlu hamilelik süreci ve Vidal'in kararlarına olan bağımlılığı, ailenin içinde bulunduğu gerilimi artırmaktadır. Vidal'in emri

altındaki insanlara karşı olan acımasız tavrı, onu filmdeki önemli bir antagonistle yapar. Bu özellikleri, hem ana karakter Ofelia'nın içsel mücadelesini hem de evdeki gerilimi artırarak filmin atmosferini zenginleştirmektedir.

Görsel: 5



Görsel: 6

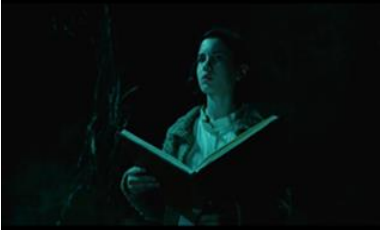


Görsel: 7



Ofelia, uyuduğu sırada bir ses duyar ve uyanır. Odada uçan bir cisim görür ve ona peri olup olmadığını sorar. Cisim, bir periye dönüşür. Peri, Ofelia'yı takip etmesi gerektiğini işaret eder ve onu labirente götürür (Görsel 7). Labirentin ortasına gelince, etrafına bakınırken arkasında Pan (Faun) belirir. Pan, Ofelia'ya yeraltı krallığında bir prenses olduğunu ve bu geçidin onun babasının yanına güvenle dönmesini sağlamak için açıldığını söyler.

Görsel: 8



Görsel: 9



Görsel: 10



Pan, Ofelia'nın geri dönebilmesi için yapması gereken görevleri anlatır ve bunları içeren bir kitap verir. Kitabı yalnızca tek başına olduğu zaman açması gerektiğini söyler ve sonra kaybolur (Görsel 8). Bu çağrıyı kabul eden Ofelia, Pan'ın sözlerine inanarak maceraya atılmayı tereddütlü de olsa kabul eder. İlk görevini kabul ederek mağaranın derinliklerine yaklaşan Ofelia, zorlu olsa da kara kurbağayı zekasıyla alt etmeyi başarır. Zehirli kurbağanın içinden çıkan mukusun içinden anahtarı alır (Görsel 9). Bu sahne, Ofelia'nın cesaretini ve zekasını sergilediği ilk görevi başardığı anı vurgulamaktadır. Aynı zamanda, filmdeki fantastik dünyanın tehlikelerini ve Ofelia'nın kararlılığını göstermektedir. Ofelia, bu görevi başarıyla tamamladığında, bir sonraki zorlu göreve hazırlıklı olur (Görsel 10). Ofelia, gece yanına gelen periye anahtarı aldığını ve labirente gitmek istediğini söyler. Periyle beraber labirente giderler ve Pan'a anahtarı gösterince Pan sevinir. Başarılı olmasında mutlu olduğunu söyleyerek ona bir tebeşir verir ve bir daha ki görevinde ona yardımcı olacağını söyler.

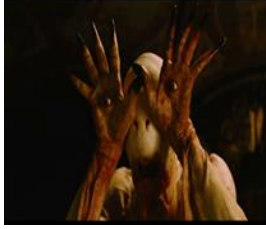
Annesinin bağırma sesiyle kapıya giden Ofelia, annesinin kanaması olduğunu ve bebeğin düşme tehlikesiyle karşı karşıya olduğunu görür. Doktor hemen müdahale eder fakat annesi gün geçtikçe daha kötüye gitmektedir. Vidal, doktora anneden ziyade bebeği kurtarmasının öncelikli olduğunu emreder, bu da onun ne kadar gaddar biri olduğunu göstermektedir. Bu sırada Pan, gece Ofelia'nın yanına gelir ve hasta olan annesi için bitki kökü verir. Onu annesinin yatağının altında saklamasını ve belirttiği şekilde kullanması durumunda annesinin iyileşeceğini belirtir. Ayrıca Ofelia'yı görevlerine devam etmesi için uyarır. Yeni görevinde ona yardımcı olması için üç periyi Ofelia'ya emanet eder ve gider. Bu sahnelerde, Ofelia'nın fantastik dünya ile gerçek dünya arasında gidip gelmesi hem annesinin sağlığı hem de kendi kaderi üzerindeki etkilerini vurgulamaktadır.

Ofelia, yeni görevi için kitabı açar ve talimatları okumaya başlar. Tebeşirle odasının herhangi bir yerinde sihirli bir kapı açarak oradan geçmeli ve gittiği yerde ne görürse görsün hiçbir şey yiyip içmemelidir. Ayrıca, kapıya koyduğu kum saati dolmadan da geri dönmelidir.

Görsel: 11



Görsel: 12



Görsel: 13



Görsel: 14



Kapıyı çizip daha sonra kapıdan geçen Ofelia, yüksek sütunlu bir yere girer ve yolu takip eder (Görsel 11). Bir masada bol miktarda yiyecek bulunan birinin yanına gelir. Ofelia, adamı görünce irkiler ve önündeki tabaktaki adamın gözlerine bakar, ardından perileri çantasından çıkarır. Peri, Ofelia'ya anahtarla nereyi açması gerektiğini gösterir ve Ofelia üç kilidin olduğu yeri deneyerek hangi kilidin açıldığını kontrol eder. Bir kilit açılır ve içinden parlak bir hançer çıkar. Ofelia hançeri alır ve çantasına koyar. Dönerken, sofrada duran yemeklerden birkaç tanesini alır ve yer. Ancak üzüm tanesini aldığı anda masada oturan uyanır ve onu kovalamaya başlar (Görsel 12). Periler Ofelia'yı korumaya çalışırken ikisi ölür. Ofelia, kalan tek periyle birlikte kaçmaya devam eder ancak kum saati dolunca kapı kapanır (Görsel 13). Hızla yeni bir kapı açar ve zorlansa da oradan çıkmayı başarır (Görsel 14). Bu sahnede, Yüzbaşı Vidal'in tutumuyla paralellik göstermektedir. Her ikisi de yiyecekleri kendilerine saklarlar ve eksildiğinde endişelenirler. Ofelia, görevini tamamlasa da müttelikleri olan iki periyi kaybetmiştir. Bu aşamada, kazançlarına rağmen kayıplar yaşamıştır.

Filmin sonraki aşamasında direnişçilerle çatışma çıkar. Yaralı direnişçiler öldürülürken, kaçmaya çalışanlar da yakalanır ve depoya götürülür. Esir alınan direnişçiye işkence yapılarak bilgi almaya çalışılmaktadır. Aynı zaman aralığında Ofelia, odasında uyurken Pan gelir ve ona görevini sorar. Ofelia, perilerin sadece birinin kaldığını ve bir kaza sonucu diğerlerinin öldüğünü söyler. Pan bu duruma çok sinirlenir, Ofelia'nın krallığa dönme şansını kaybettiğini ve onu bir daha göremeyeceğini, ceza olarak da insan gibi yaşlanıp öleceğini söyleyerek gider. Vidal ise direnişçiye işkence etmek için Doktor'u çağırır ve direnişçinin tedavi edilmesini emreder. Doktor, direnişçinin daha fazla acı çekmemesi için onu ilaçla öldürür. Ancak Vidal, Doktor'un çantasında gördüğü ilaç şişesinin, direnişçinin isteği üzerine ölmesi için verilen ilaçla aynı olduğunu fark eder. Bu durumda Doktor'un aslında direnişçilerin tarafında olduğunu anlamasını sağlar. Doktor'u sorguladığında, Doktor "sorgulamadan itaat etmek yalnızca sizin gibilerin yapabileceği bir şey" diyerek oradan ayrılırken, Vidal arkasından ateş ederek onu öldürür.

Ofelia'nın annesi, durumu daha iyiye gitse de Carmen, Ofelia'yı mandrake otu ile uğraşırken yakalar. Carmen, sinirle kızının bu çocukça şeylerden vazgeçmesi gerektiğini söyleyerek mandrake otunu ateşe atar ve ot yanarak yok olurken, Carmen fenalaşarak bağırmaya başlar. Doğum başlayan Carmen, bebeğini dünyaya getirir ancak kendisi hayatını kaybeder. Mandrake otunun yanmasıyla Carmen'in hayatını kaybetmesi, büyülü dünya ile gerçek dünya arasındaki iç içe geçmişliği göstermektedir. Mercedes'in davranışlarından şüphelenmeye başlayan Yüzbaşı Vidal, onu depo anahtarıyla ilgili ve casusun kim olabileceğiyle ilgili sorular sormaya başlar. Mercedes, evden kaçmaya hazırlanırken Ofelia ile vedalaşmaya gelir ve Ofelia'nın da onunla gelmesini ister. İkisi evden beraber kaçarlar, ancak Vidal, onları ormana çıkmadan yakalar. Vidal, Ofelia'yı odaya hapsederken, Mercedes'i de sorgulamak üzere depoya gönderir. Vidal, Mercedes'i kadın olduğu için küçümser ve tek başına ilgilenebileceğini düşünerek diğer askerleri dışarı çıkarır. İşkence aletlerini çıkardığı sırada belindeki

bıçakla iplerden kurtulan Mercedes, Vidal'ı arkasından bıçaklar. Şaşkınlıkla dönerek ona doğru bakan Vidal'in ağzını bıçakla keserek oradan kaçır. Mercedes, ormanda sıkıştığında, askerler tarafından tam yakalanacakken direnişçiler gelir ve askerleri öldürerek Mercedes'i kurtarır. Ofelia ise odasında üzgün bir şekilde otururken Pan gelir ve ona son bir şans verdiğini, son şans için ne söylerse sorgulamadan yapması gerektiğini söyler. Ofelia'ya kardeşini alıp labirente gelmesini ister. Ofelia başlangıçta itiraz eder, ancak Pan, ne söylerse yapması gerektiğini hatırlatır. Ofelia sonunda kabul eder. Vidal, yaralı ağzını dikerken Ofelia gizlice kardeşini almak için odada gizlenir. Bir askerin gelip Vidal'i çağırmasıyla Vidal odadan ayrılır. Ofelia, kardeşini kucaklar ve Yüzbaşı Vidal'in içeceğine annesinin ilacını döküp saklanır. Vidal, içeceği içtikten sonra Ofelia'nın oğlunu kaçırdığını görünce ilacın etkisiyle sendeleyerek peşinden koşar. Bu sırada direnişçiler saldırıya geçer. Ofelia labirentte ilerlerken, Vidal de peşinden gelir.

Ofelia'nın kucağındaki kardeşini kendisine vermesini isteyen Pan, Ofelia'nın reddetmesi üzerine sinirlenir. Geçidin açılması için bir masumun kanının sunulması gerektiğini söyleyerek Ofelia'dan kardeşini feda etmesini ister. Ancak Ofelia, kendi kardeşine zarar vermek istemez. Pan, Ofelia'nın kararını kabul eder, ancak tam o sırada Vidal gelir. Pan'ı göremeyen Vidal, Ofelia'dan oğlunu alır ve Ofelia'ya ateş ederek onu vurur. Ofelia geçidin kenarına yığılır. Labirentten oğluyla birlikte çıkan Vidal, direnişçiler ve Mercedes tarafından karşılanır. Mercedes ve Ofelia'nın direnişi paralel olarak ilerler, ikisi de başlarında bulunan otoriteye karşı direnir ve vicdanlarıyla hareket ederler. Olaylar sonucunda Vidal oğluna babasının ölüm saati ve kahramanlıklarını anlatırken, Mercedes, onun hakkında adını bile bilmeyeceğini söyler ve onu vurarak öldürür.

Mercedes, Ofelia'nın yanına koşar ve onun yerde olduğunu görünce yanına giderek ağlamaya başlar. Ofelia'nın elinden akan kanların sunağa dökülmesiyle her taraf ışıkla kaplanır ve Ofelia öbür tarafa geçer. Gözlerini bir sarayda açan Ofelia, prenses kıyafetleriyle tahtın üzerinde oturan baba ve annesini görür. Annesi, uzun zamandır Ofelia'yı beklediklerini söyler. Geri döndüğümüzde ise yerde yatan Ofelia'nın yüzünde bir gülümseme vardır ve dış ses, prensesin anne ve babasıyla krallığında mutlu yaşadığını ve halkı tarafından çok sevildiğini belirtir. Tüm bu zorlu ve mücadele dolu yolculuğun sonunda Vidal unutulmaya mahkûm edilmiş, Ofelia ise sonsuz yaşamla ödüllendirilmiştir. Kardeşini korumak için kendini feda etmiştir. Filmde Ofelia'nın karşılaştığı gerçek dünyadaki kötülüklerle fantastik dünyadaki zorluklar arasında bir karşıtlık bulunmaktadır. Ofelia'nın fantastik dünyaya dönüşü, gerçek dünyadaki acılara ve zorluklara rağmen umudu ve direnişi temsil etmektedirler. Sonunda, Ofelia'nın ödülü sonsuz yaşam olur. Bu, onun cesareti ve kararlılığıyla kazandığı bir ödüldür. Peri masalı dünyası, Ofelia'nın içsel büyümesine ve olgunluğa doğru bir yolculuğa dönüşürken, aynı zamanda izleyiciye de insan doğasının derinliklerine ve karanlık yanlarına bir ayna tutmaktadır.

10. Pan'ın Labirenti Filmindeki Arketipler

Carl Gustav Jung'un psikolojik ve mitolojik araştırmalarıyla ortaya çıkan arketip kavramı, psikoloji, edebiyat ve sinema gibi alanlarda önemli bir yere sahiptir (Jung, 2016). Jung'a göre arketipler, insanların kolektif bilinçdışında bulunan ve evrensel olarak paylaşılan semboller, motifler ve karakterlerdir. Mitolojik kaynaklar ise arketiplerin derin köklerini oluşturan mitler, efsaneler ve hikâyelerdir. Çalışmanın bu bölümünde, Pan'ın Labirenti filmindeki arketipler ve bu arketiplerin hikâyenin gelişimindeki rolü incelenmektedir.

10.1. Kahraman (Hero) Arketipi

Pan'ın Labirenti filmindeki Ofelia karakteri, Carl Jung'un kahraman arketipi kavramına uygun olarak klasik bir kahraman figürünü temsil etmektedir. Jung'un tanımına göre, kahraman arketipi, bireyin bilinçdışıyla yüzleşme ve bilinçli farkındalık düzeyine ulaşma sürecini simgeler (Jung, 1981). Bu süreç, bireyin kendi içsel dünyasında yaptığı yolculuk sırasında karşılaştığı zorluklar ve dönüm

noktalarıyla karakterize edilir. Ofelia'nın üç zorlu görevi üstlenmesi, onun hem fiziksel hem de ruhsal engellerle mücadele etmesini gerektirir ve bu bağlamda kahramanlık yolculuğunun evrensel temalarını içerir.

Ofelia'nın kahramanlık yolculuğu, onun kişisel bir dönüşüm yaşadığı ve bilinçli bir farkındalığa ulaştığı bir dizi sınavdan oluşur. İlk görevinde, devasa bir kurbağayı yenerek sihirli bir anahtar elde etmesi, onun cesaretini ve kararlılığını simgelemektedir. İkinci görevinde ise Pale Man ile yüzleşerek; burada akıl ve çevikliğini kullanarak hayatta kalmayı başarır. Bu, kahramanın daha derin ve tehlikeli engellerle karşılaştığı bir dönüm noktasıdır. Jung'un kahraman arketipine göre, kahraman bilinçdışının karanlık yönleriyle yüzleşmeli ve onları aşmalıdır. Pale Man karakteri, Ofelia'nın bilinçdışı korkuları ve tehlikelerinin somutlaşmış hali olarak değerlendirilebilir. Ofelia'nın bu zorlukların üstesinden gelmesi, onun içsel güçlerini keşfetme sürecinin bir parçasıdır. Ofelia'nın son görevi, nihai fedakarlığı içermektedir. Ofelia, masum bir ruh olarak kendini feda etmeyi kabul eder. Bu sahne, onun kahramanlık yolculuğunun doruk noktasıdır ve karakterin ruhsal olgunluğa eriştiği anı simgeler. Jung'un teorisine göre, kahramanın yolculuğu, bilinçdışı ve bilinçli unsurların entegrasyonunu gerektirir ve bu süreç kahramanın kendi içsel dünyasında derin bir dönüşüm yaşamasıyla sonuçlanır (Jung, 2023). Ofelia'nın nihai fedakarlığı, onun içsel dönüşümünü tamamlayan ve kahramanlık yolculuğunun son aşamasına ulaşmasını sağlayan bir eylemdir. Bu bağlamda, Pan'ın Labirenti filmi, kahraman arketipinin klasik anlatı yapısına uygun olarak, Ofelia'nın bireysel mücadeleleri ve içsel yolculuğu üzerinden, izleyicilere evrensel insani deneyimler ve temalar sunmaktadır. Jung'un kahraman arketipi teorisine örtüşen bu anlatı, Ofelia'nın karakter gelişimini ve onun kahramanlık yolculuğunun sembolik anlamını derinleştirmektedir.

10.2. Haberci (Herald) Arketipi

Haberci arketipi, kahramanın yolculuğunun başlangıcını bildiren ve onu maceraya davet eden bir figürü temsil etmektedir. Bu arketip, kahramanın hayatında önemli bir değişimin habercisi olarak ortaya çıkmaktadır ve genellikle bir rehber veya yol gösterici rolü üstlenir (Campbell, 2013). Filmde, bu arketip Ofelia'nın karşılaştığı peri tarafından somutlaştırılmaktadır. Filmin başında, peri Ofelia'yı fantastik dünyaya davet eder ve ona rehberlik eder. Bu davet, Ofelia'nın sıradan dünyasından ayrılarak bilinmeyen ve tehlikeli bir yolculuğa çıkmasını sağlar. Peri, ona Faun ile tanışması gerektiğini söyler ve böylece Ofelia'nın kahramanlık yolculuğunun ilk adımını atmasına yardımcı olur. Peri, Ofelia'ya sadece yolculuğun başlangıcında rehberlik etmekle kalmaz, aynı zamanda ona üç zorlu görevi tamamlaması için gerekli bilgileri ve talimatları verir. Bu görevler, Ofelia'nın karakter gelişimini ve dönüşümünü desteklemektedir. Peri, Ofelia'nın bilinmeyene adım atmasını sağlayan ve ona gereken cesareti veren haberci arketipinin klasik bir örneğidir. Bu arketipin varlığı, filmin anlatsal yapısında önemli bir rol oynamaktadır. Haberci, kahramanın yolculuğunun tetikleyicisi olarak, hikâyenin ilerlemesine ve kahramanın içsel ve dışsal çatışmalarla yüzleşmesine olanak tanımaktadır. Ofelia'nın peri ile olan etkileşimi, onun kaderini kabul etmesini ve kahramanlık yolculuğuna başlamasını sağlamaktadır. Jung'un arketip teorisi çerçevesinde, haberci arketipi, kahramanın bilinçdışı ile olan bağlantısını güçlendirmekte ve onu bilinçli farkındalığa doğru yönlendirmektedir (Jung, 1981).

10.3. Akıl Hocası (Mentor) Arketipi

Akıl hocası arketipi, kahramanın yolculuğunda ona rehberlik eden, bilgi ve bilgelik sunan bir figürü temsil etmektedir. Bu arketip, kahramanın gelişimini destekleyerek ona zorlu görevleri başarması için gerekli olan araçları ve bilgiyi sağlamaktadır (Campbell, 2013). Filmde, Pan karakteri bu arketipin klasik bir örneğidir. Pan, Ofelia'ya rehberlik eder ve ona üç zorlu görevi tamamlaması için gereken bilgileri ve talimatları verir. Pan, Ofelia'nın yolculuğunda karşılaştığı engelleri aşmasına yardımcı olurken, aynı zamanda onun içsel ve dışsal dönüşümüne katkıda bulunmaktadır. Pan'ın rehberliği,

sadece fiziksel görevleri yerine getirme konusunda değil, aynı zamanda Ofelia'nın cesaret, azim ve fedakârlık gibi kişisel erdemlerini geliştirmesi açısından da önemlidir. Jung'un arketip teorisine göre, Mentor Arketipi, kahramanın bilinçdışı ile bağlantısını güçlendirmekte ve ona bilgelik, koruma ve rehberlik sağlamaktadır (Jung, 2023). Pan, Ofelia'ya sadece bilgi ve talimatlar vermekle kalmaz, aynı zamanda ona güven aşılar ve onu destekler. Bu şekilde, Pan, Ofelia'nın kendi potansiyelini keşfetmesine ve kendi kaderini belirlemesine yardımcı olur. Pan'ın, Ofelia'ya verdiği üç görev, onun kahramanlık yolculuğunun önemli aşamalarını temsil etmektedir. Bu görevler, Ofelia'nın kişisel gelişimini ve içsel dönüşümünü hızlandırmaktadır. Pan, bu süreçte bir mentor olarak, Ofelia'nın sınırlarını zorlar ve onu daha güçlü bir birey haline getirir.

10.4. Gölge (Shadow) Arketipi

Carl Jung'un gölge arketipi, bireyin bilinçdışında saklı olan, bastırılmış duygular, istekler ve karanlık yanlarını simgelemektedir. Bu arketip, bireyin kendisiyle yüzleşme ve içsel çatışmalarını aşma sürecini ifade etmektedir. Vidal'in karakteri, Jung'un gölge arketipine uygun olarak, Ofelia'nın içsel dünyasındaki karanlık yönleri simgelemektedir. Vidal'in baskıcı ve acımasız yapısı, Ofelia'nın hayalperest ve saf dünyasıyla sürekli bir çatışma içindedir. Bu çatışma, Ofelia'nın büyüme ve olgunlaşma sürecinin merkezinde yer alır. Vidal, sadece dışsal bir düşman olarak değil, aynı zamanda Ofelia'nın kendi korkuları, içsel çatışmaları ve bastırılmış yönlerinin bir yansıması olarak da yorumlanabilir. Jung'a göre, birey gölgesiyle yüzleşmeli ve onu entegre etmelidir, aksi takdirde bu karanlık yönler bireyin kontrolsüz bir şekilde yaşamını şekillendirir (Jung, 1981). Ofelia'nın Vidal ile mücadelesi, bu psikolojik sürecin dışavurumu olarak değerlendirilebilir. Vidal, sadece dışsal bir düşman değil, aynı zamanda Ofelia'nın içsel çatışmalarının ve korkularının bir yansımasıdır. Ofelia, Vidal'in karşısında durarak ve onun zalimliğine direnerek, kendi içsel güçlerini ve cesaretini keşfeder. Onun zalimliği, Ofelia'nın masumiyeti ve cesareti ile keskin bir tezat oluşturmaktadır. Bu tezat, filmin dramatik gerilimini arttırmakta ve izleyiciye güçlü bir duygusal deneyim sunmaktadır.

10.5. Anne Arketipi

Carl Jung'un arketip teorisinde, Anne Arketipi, yaşamın kaynağı, koruyucu ve besleyici bir figür olarak bireyin bilinçdışında derin bir yere sahiptir. Anne Arketipi, güvenlik, sevgi ve bakımın simgesi olarak görülür ve bireyin gelişim sürecinde kritik bir rol oynar (Jung, 1981). Ancak Pan'ın Labirenti filminde, Ofelia'nın annesi Carmen, bu geleneksel arketipin tersine dönen bir yansıması olarak sunulmaktadır. Carmen, anne arketipinin taşıması gereken koruyucu ve besleyici nitelikleri yerine getiremeyen bir karakter olarak tasvir edilir. Hamilelik nedeniyle zayıflamış ve hastadır, bu da Ofelia'nın ihtiyaç duyduğu korumayı ve güvenliği sunmasını engellemektedir. Carmen'in fiziksel ve duygusal zayıflığı, Ofelia'nın kendi kendine yeterli olma gerekliliğini vurgulamaktadır. Bu durum, Jung'un teorisinde anne arketipinin eksikliğinin bireyin ruhsal gelişimi üzerindeki derin etkisini vurgulamaktadır. Ofelia, annesinin yetersiz kaldığı noktalarda kendi cesareti ve gücüyle büyür, böylece olgunlaşma sürecini tamamlamaktadır.

11. Sonuç ve Tartışma

Mitolojik hikâyeler genellikle insanlara veya toplumlara 'ideal insan'ı oluşturma ve gösterme görevini üstlenirler. Bu özellikler günümüz edebi eserlerinde ve öykülerinde de sıkça görülmektedir. Hikâyeler genellikle belirli bir olay örgüsü etrafında şekillenir ve mitolojik yapıtlardan ilham alabilmektedir. Bu nedenle, mitlerin sadece efsaneler olmadığını, aynı zamanda günümüz anlatılarına da ışık tuttuğu söylenebilir. Mitler, insanların içgüdüsel olarak anlam arayışıyla ortaya çıkar ve genellikle toplumların kolektif bilinçdışını yansıtan bir ayna görevi görürler. Sözlü kültürün bir parçası olan mitler, zaman içinde evrilerek farklı toplumların değerlerini, inançlarını ve dünya görüşlerini yansıtan hikâyeler haline gelmiştir. Bu mitler, ideoloji, din, edebiyat, sanat ve daha birçok alanda

kendini göstermektedir. Sinema da bu alanlardan biridir ve mitler sinemanın önemli esin kaynaklarından birini oluşturmaktadır.

Çalışma konusu olan Guillermo del Toro'nun Pan'ın Labirenti (2006) filmi, İspanya İç Savaşı'nın tarihsel gerçekliğini mitolojik ve fantastik unsurlarla harmanlayarak derin bir anlam ve duygusal yoğunlukla sunmaktadır. Pan'ın Labirenti filminin temel temalarından biri, gerçeklik ve hayal arasındaki çelişkiden doğan gerilimdir. Ofelia, savaşın vahşeti ve üvey babasının acımasızlığıyla dolu gerçek dünyadan kaçmak için fantastik bir labirente sığınır. Labirentte Ofelia, fantastik varlıklarla karşılaşır ve prenses olduğunu öğrenir. Bu fantastik dünya, Ofelia'ya masumiyet ve umut hissi verir. Ancak labirentten kaçmak o kadar kolay değildir ve Ofelia, labirentte de zor seçimler yapmak zorunda kalır.

Pan'ın Labirenti filmi, İspanya İç Savaşı'nın yıkıcı etkilerini de göstermektedir. Ofelia, savaşın vahşetini ve masum insanların maruz kaldığı acıları görür. Film, savaşın sadece cephede değil, sivillerin günlük yaşamlarında da nasıl bir yıkıma yol açtığını göstermektedir. Pan'ın Labirenti filmi, savaşın yıkıcı etkileri, masumiyetin kaybı, kahramanlık ve fedakârlık gibi evrensel temaları ele almaktadır. Ofelia'nın karşılaştığı zorluklar ve bu zorlukları aşma çabası, izleyicide güçlü bir duygusal tepki yaratmakta ve filmin temalarını güçlendirmektedir. Labirent, filmdeki karmaşık ve gizemli yapıyı temsil ederken, peri masalları ve mitolojik figürler ise masumiyetin ve umudun simgesidir. Labirent, karakterlerin içsel yolculuklarını ve dışsal zorluklarla olan mücadelelerini anlatırken, peri masalları ise Ofelia gibi ana karakterlerin dünyasında bir kaçış ve güvenli bir liman sunmaktadır.

Çalışmanın sonuçları, mitolojinin sinema sanatındaki rolünü ve bu rolün sinemasal anlatılar üzerindeki etkisini açıkça vurgulamaktadır. Pan'ın Labirenti filmindeki mitolojik referanslar ve semboller, sinemasal anlatıların derinleştirilmesine olanak tanımaktadır. Mitolojik figürlerin ve temaların filmde nasıl kullanıldığı, Campbell'ın (1973) "Kahramanın Yolculuğu" modelinin filmdeki karakter gelişimi ve anlatı yapısıyla nasıl örtüştüğünü göstermektedir. Campbell'ın kahraman yolculuğu arketipi, Ofelia'nın filmdeki dönüşüm sürecini ve karakter gelişimini anlamak için bir çerçeve sunmaktadır. Bu modelin filmdeki fantastik unsurlarla nasıl entegre olduğu ve Ofelia'nın kahraman olarak evrimi, araştırmanın bulgularıyla tutarlıdır. Ayrıca, Jung'un (1981) kolektif bilinçdışına dair görüşleri, Pan'ın Labirenti filmindeki mitolojik unsurların ve sembollerin analizinde önemli bir temel sağlamaktadır. Jung'un mitlerin ve arketiplerin insan psikolojisindeki etkilerini vurgulayan görüşleri, filmdeki karakterlerin içsel çatışmalarını ve mitolojik figürlerle olan etkileşimlerini anlamak için değerli bir perspektif sunmaktadır. Filmdeki mitolojik figürlerin, kolektif bilinçdışının yansımaları olarak nasıl işlendiği, bu çalışmanın bulguları ile örtüşmektedir.

Filmdeki mitolojik unsurların ve temaların analizi, sinemanın kültürel ve toplumsal bağlamda nasıl bir ayna işlevi gördüğünü de göstermektedir. Pan'ın Labirenti, savaşın ve şiddetin bireyler üzerindeki etkilerini mitolojik bir çerçevede ele alarak, toplumsal ve psikolojik temaları işlemektedir. Bu yönüyle, sinemanın toplumsal eleştiri ve yorumlama potansiyelini göstermektedir. Film, bireylerin savaş ve şiddet karşısındaki içsel mücadelelerini mitolojik bir anlatı çerçevesinde sunarak, sinemanın toplumsal sorunlara dair bir bakış açısı sunduğunu göstermektedir. Literatürdeki diğer çalışmalar, mitolojinin sinema üzerindeki etkilerini farklı açılardan ele almıştır. Örneğin Pan'ın Labirenti filmindeki mitolojik unsurların ve ritüellerin modern sinemadaki yansımalarını anlamak için önemli bir referans noktasıdır. Frazer'in mitlerin toplumsal ve kültürel işlevlerine dair görüşleri, bu çalışmanın bulguları ile paralellik göstermektedir. Filmdeki mitolojik temaların ve ritüellerin, modern anlatılarda nasıl yeniden şekillendirildiği ve yorumlandığı, Frazer'in teorileriyle uyumlu bir şekilde ortaya konmuştur. Bu tartışma, Pan'ın Labirenti filminde mitolojik unsurların ve temaların sinemasal anlatı üzerindeki etkilerini anlamak için kullanılan teorik ve analitik çerçevelerin önemini vurgulamaktadır. Mitolojik referansların sinematik anlatım üzerindeki etkileri hem teorik hem de pratik bağlamda derinlemesine bir şekilde ele alınmış ve sinemanın kültürel ve psikolojik anlamda nasıl bir etki yarattığı ortaya konmuştur.

11.1. Öneriler

Bu çalışma, Pan'ın Labirenti filmindeki mitolojik unsurların sinemasal anlatı üzerindeki etkilerini detaylı şekilde ele almış, ancak sinema ve mitoloji arasındaki ilişkiyi daha geniş bir bağlamda incelemek için bazı ek araştırma alanları önermiştir. İlk olarak, mitolojinin farklı sinema türlerinde nasıl kullanıldığını anlamak amacıyla kapsamlı araştırmalar yapılabilir. Mitolojik öğelerin sadece fantastik sinemada değil, drama, bilim kurgu ve animasyon gibi türlerde nasıl şekillendiği ve bu kullanımın sinemasal anlatıya nasıl etki ettiği incelenebilir. Bu bağlamda türler arası karşılaştırmalı çalışmalar, mitolojinin sinemadaki rolünü daha geniş bir perspektiften değerlendirmeye katkı sağlayacaktır.

İkinci olarak, kültürel ve coğrafi karşılaştırmalar yapılarak mitolojik unsurların farklı kültürlerde nasıl temsil edildiği araştırılabilir. Örneğin, bir ülkenin kültüründeki mitolojik figürler ile farklı coğrafi ve kültürel bağlamlardaki temalar karşılaştırılabilir. Böyle bir çalışma, mitolojinin evrensel ve yerel bağlamlarda nasıl farklılık gösterdiğini ve kültürel çeşitliliğin sinemaya nasıl yansıdığını anlamamıza yardımcı olacaktır. Ayrıca, modern sinemada teknolojik gelişmelerin mitolojik anlatılar üzerindeki etkilerini inceleyen araştırmalar yapılabilir. Dijital efektlerin, sanal gerçeklik teknolojilerinin ve diğer yeniliklerin mitolojik unsurların sinemasal anlatıya entegrasyonunu nasıl dönüştürdüğü üzerine yapılan analizler, sinemanın hem teknolojik hem de anlatsal evrimini kavramaya katkı sağlayacaktır.

Son olarak, mitolojik figürlerin ve temaların psikolojik ve sosyal bağlamlarda analiz edilmesi önerilmektedir. Bu tür araştırmalar, mitlerin bireylerin iç dünyası ve toplumsal yapı üzerindeki etkilerini inceleyerek, sinemanın hem bireysel hem de toplumsal düzeydeki işlevlerini daha kapsamlı değerlendirebilir. Jung'un arketip teorisi gibi psikolojik yaklaşımlar ışığında yapılan analizler, mitolojik unsurların izleyici üzerindeki etkilerini daha geniş bir perspektiften ele alabilir. Bu öneriler, mitoloji ve sinema arasındaki ilişkiyi daha geniş bir çerçevede anlamak ve derinleştirmek için önemli fırsatlar sunmaktadır. Sinemanın ve mitolojinin kesişim noktalarındaki araştırmalar hem akademik hem de pratik anlamda önemli katkılar sağlayabilir. Mitolojik temaların ve figürlerin sinemadaki temsilinin daha geniş ve çeşitli açılardan ele alınması, bu alandaki bilgi birikimini artıracak ve sinemanın kültürel ve psikolojik işlevlerine dair daha derin bir anlayış sağlayacaktır.

12. Kaynakça

- Armstrong, K. (2006). *Mitlerin kısa tarihi*. Alfa.
- Barthes, R. (1991). *Mythologies*. The Noonday.
- Carroll, N. (2008). *The philosophy of motion pictures* (Revised edition). Wiley-Blackwell.
- Campbell, J., Moyers, B. (2012). *The power of myth*. Doubleday.
- Campbell, J. (2013). *Kahramanın Sonsuz Yolcuğu*. Kabalıcı.
- Campbell, J., & Moyers, B. (2017). *Mitolojinin Gücü*. Mediacat.
- Campbell, J. (1973). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton University.
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Sage.
- Coomaraswamy, A. K. (2020). *The Door in the Sky: Coomaraswamy on Myth and Meaning*. Princeton University.
- Dalley, S. (1993). Ancient mesopotamian gardens and the identification of the hanging gardens of babilon resolved. *Garden History*, 21/1, ss. 1.

- Dalley, S. (2009). *Myths from mesopotamia: creation, the flood, gilgamesh, and others*. Oxford University.
- Decker, G. M. P. (1981). *The mythological dimensions of the film*. University of Wisconsin.
- Derry, K., Lyden J. C. (2018). *The Myth Awakens: Canon, Conservatism, and Fan Reception of Star Wars*. Cascade Books.
- Dopido, D.M. (2019). *Pan's Labyrinth*. British Film Institute.
- Durkheim, E. (2008). *The elementary forms of religious life*. George Allen & Unwin.
- Ellwood, R. S. (1999). *The politics of myth*. State University of New York.
- Eliade, M. (2024). *Mitlerin özellikleri*. Alfa.
- Eliade, M. (1959). *The sacred and the profane: the nature of religion*. Harvest Books. Harcourt Brace Jovanovich.
- Eliade, M. (1959). *The myth of the eternal return: or, cosmos and history*. Princeton University.
- Funke, C. (2019). *Pan's Labyrinth: The Labyrinth of the Faun*. Katherine Tegen Books.
- Fiske, J. (1996). *İletişim çalışmalarına giriş*. Bilim ve Sanat.
- Frazer, J. G. (2021). *The golden bough: a study in magic and religion*. Gece Kitaplığı.
- Grimal, P. (2005). *The dictionary of classical mythology*. Wiley -Blackwell.
- Hamilton, E. (1999) *Mythology: timeless tales of gods and heroes*. Little, Grand Central.
- Heidel, A. (2000). *Enuma eliş babil yaratılış destanı*. Ayraç.
- Hesiod. (1988). *Theogony*. Oxford University; Reprint edition.
- Kristeva, J. (1986). *The Kristeva Reader*. Columbia University.
- Kellman, S. G. (2006). *Myth and Cinema*. University of Minnesota.
- Leeming, D. (1990). *The world of myth: an anthology*. Oxford University.
- Levi-S. C. (2013). *Structural anthropology*. Basic Books.
- Matyszak, P. (2010). *The greek and roman myths: a guide to the classical stories*. Thames & Hudson; First American edition (November 15, 2010)
- Miller, T. (2010). *Film and theory: an anthology*. Blackwell.
- Morehead, J. W. (2015). *The Supernatural Cinema of Guillermo del Toro*. McFarland & Company
- Müller, M. (2024). *Lectures on the science of language*. Magic.
- Patton, M. Q. (2018). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. Pegem.
- Smith, G. N. (2008) *Dünya sinema tarihi*. Kabalcı.
- Smith, J. (2023). The role of myth in Ancient Greek Society. *Journal of Classical Studies*, 45(2), 123-145.
- Jung, C. G. (2016). *İnsan ve sembolleri*. Kabalcı.
- Jung, C. G. (1981). *The archetypes and the collective unconscious*. Princeton University.
- Jung, C.G. (2023). *The structure and dynamics of the psyche*. Routledge.

Jung, C.G. (2009). *The red book: liber novus*. W.W. Norton & Company.

Van De Mieroop, M. (2007). *A history of the ancient near east*. Blackwell.

Vogler, C. (2009). *Yazarın Yolculuđu*. Okuyan Us.