

Mit ve Sinema İlişkisi Bağlamında *Titanların Öfkesi* Filminin Analizi

Serdar GÜRÇAY*

Öz: Mitler, antik toplumların kutsal anlatıları olmalarının yanı sıra modern kültürel üretim içerisinde farklı biçimlerde yeniden yorumlanan sembolik yapılar olarak varlıklarını sürdürmektedir. Günümüzde mitler; sinema, edebiyat, mimarî tasarım, reklamcılık ve popüler kültür gibi birçok alanda kendini göstermektedir. Özellikle sinema endüstrisi, mitolojik kahraman anlatılarını ve arketipsel karakter yapılarını modern hikâye anlatımında sıklıkla kullanmaktadır. Bu çalışma, antik Yunan mitolojisindeki Perseus anlatısının modern bir uyarlaması olan 2012 yapımı *Wrath of the Titans* (Titanların Öfkesi) filmini mitolojik anlatı kuramları bağlamında incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmanın kuramsal çerçevesi, Joseph Campbell'ın monomit kuramı ve Carl Gustav Jung'un arketip yaklaşımı üzerine kurulmuştur. Çalışmada, nitel film analizi yöntemi kullanılmıştır. Filmde yer alan karakterler, anlatı motifleri ve sembolik unsurlar mitolojik açıdan değerlendirilmiştir. Bulgular, filmin anlatı yapısının Campbell'ın "kahramanın yolculuğu" (monomit) modelinin temel aşamalarıyla büyük ölçüde örtüştüğünü göstermektedir. Filmdeki baba-oğul çatışması, kardeş rekabeti ve kahramanın erginlenme süreci gibi temalar, mitolojik arketiplerle de ilişkilidir. Çalışma, antik mitolojik anlatıların, modern sinema aracılığıyla yeniden üretildiğini ve mitlerin çağdaş kültürde sembolik bir anlatı dili olarak varlığını sürdürdüğünü desteklemektedir. Antik sözlü mitolojik geleneğin, modern sinema anlatıları içerisindeki sürekliliğini ve dönüşüm dinamiklerini tartışarak mitlerin kültürler üstü bir sembolik dil oluşturma potansiyeline dikkat çekmektedir.

Anahtar Kelimeler: *Mitoloji, Monomit, Sembolizm, Perseus Miti, Mitolojik Film Analizi.*

* Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Kültür Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, İstanbul/TÜRKİYE. s.gurcay@iku.edu.tr. <https://orcid.org/0000-0003-1412-7910>.

Geliş Tarihi / Received: 1 Nisan 2026 / 1 April 2026

Kabul Tarihi / Accepted: 16 Mayıs 2026 / 16 May 2026

Analysis of the Movie, *Wrath of the Titans* in Terms of Myth and Cinema Relation

Abstract: Myths not only functioned as sacred narratives of ancient societies but also continue to exist as symbolic structures that are reinterpreted in various forms within modern cultural production. Today, mythological themes and motifs appear across a wide range of fields including cinema, literature, architectural design, advertising, and popular culture. In particular, the film industry frequently incorporates mythological hero narratives and archetypal character structures into contemporary storytelling. This study aims to examine the 2012 film *Wrath of the Titans*, a modern adaptation of the Perseus narrative from ancient Greek mythology, within the framework of mythological narrative theories. The theoretical framework of the study is based on Joseph Campbell's monomyth theory and Carl Gustav Jung's archetypal approach. A qualitative film analysis method was employed in the research. The characters, narrative motifs, and symbolic elements presented in the film were evaluated from a mythological perspective. The findings indicate that the narrative structure of the film largely corresponds to the fundamental stages of Campbell's "Hero's Journey" model. Furthermore, themes such as father-son conflict, sibling rivalry, and the hero's initiation process are shown to be closely related to mythological archetypes. The study demonstrates that ancient mythological narratives are reproduced through modern cinema and that myths continue to function as a symbolic narrative language in contemporary culture. By discussing the continuity and transformation dynamics of the ancient oral mythological tradition within modern cinematic narratives, the study highlights the potential of myths to constitute a cross-cultural symbolic language.

Keywords: *Mythology, Monomyth, Symbolism, Perseus Myth, Mythological Film Analysis.*

Giriş

“Mit” sözcüğü en genel anlamıyla; evrenin, insanın ve toplumsal düzenin kökenine ilişkin açıklamalar sunan, çoğu zaman kutsal nitelik taşıyan, sembolik ve anlatısal özellikler barındıran sözlü veya yazılı geleneksel anlatıları ifade eder. Mitler, insanlığın en eski ifade biçimleri arasında yer almakta ve toplumun evreni, doğayı ve insanın varoluşunu anlamlandırma çabalarının ürünleri olarak görülmektedir.

Mitoloji üzerine önemli çalışmaları bulunan, Amerikalı yazar ve akademisyen Joseph Campbell’a göre mitler, insanın varoluşunu yorumlayabilmesi için kültürel bir rehber işlevi görmektedir (Campbell, 2013: 24). Antik toplumlarda kutsal anlatılar olarak değerlendirilen mitler, kozmolojik açıklamalar sunmanın yanı sıra, insan davranışları için model oluşturarak toplumsal düzeni ve kültürel değerleri biçimlendiren anlatı sistemleri olarak işlev görmektedir (Eliade, 2001: 15, 16). Campbell’a göre Batı mitolojisinde mit ve ritüelin temel işlevi, insan ile ilahî düzen arasında bir bağ kurmaktır (Campbell, 2003: 10).

Kozmogonik mitler, evrenin ve tanrısal düzenin başlangıcını açıklayan anlatılar olarak mitolojik düşüncenin temel unsurlarından biridir (Bonney, 2000: 611). Bu özellikleriyle mitler, inandırıcılık nitelikleri ve ritüellerle kurdukları yakın ilişki doğrultusunda antik toplumlarda kutsallık atfedilen anlatılar olarak öne çıkar. Bu sözlü anlatılar, toplumsal ve kozmik düzeni temellendiren modellere dönüşmüştür. Toplumların ideal kalıplarını ortaya koyan, normatif yapısını yönlendiren bir çerçeve sunmuş ve aynı zamanda kuşaklar arası kültürel aktarımı sağlayan eğitsel bir araç olarak işlev görmüştür. Mitolojik anlatılar, geçmişten bugüne modern kültürde de varlığını sürdürmektedir.

Modern kültür içerisinde mitolojik anlatılar tamamen ortadan kalkmamıştır; aksine farklı sanat alanlarında yeniden üretilerek varlıklarını sürdürmektedir. Edebiyat, tiyat-

ro ve özellikle sinema bu dönüşümün görünürlük kazandığı alanlardandır. Günümüz popüler sinemasında mitolojik anlatı kalıplarının sıklıkla kullanılması, mitlerin kültürel hafızadaki sürekliliğini göstermektedir. “Modern sinema, mitolojik anlatıların çağdaş kültür içerisinde yeniden üretildiği önemli anlatı alanlarından biri olarak değerlendirilmektedir. Nitekim sinema anlatıları, klasik mitlerin sembolik yapılarını ve anlatı kalıplarını yeni anlatım teknikleriyle yeniden yorumlayabilmektedir” (Tecimer, 2005: 11). Bu durum, sinemanın bir anlatı aracı olmanın yanında; mitik düşüncenin çağdaş kültürde yeniden üretildiği dinamik bir alan olduğunu göstermektedir. Sinema, mitlerin yapısal unsurlarını dönüştürerek ve uyarlayarak modern izleyiciye göre günceller ve böylece kültürel sürekliliği sağlar.

Teknoloji ve kitle iletişim araçları, ilk bakışta halk bilgisi ve mitolojinin yok olmasına neden oluyor gibi görünür. Ancak bu araçlar, bilgilerin aktarımını hızlandırır, onları daha kalıcı kılar ve evrenselleşme sürecini kısaltır (Dundes, 2006: 32). Bilhassa sinema anlatıları, klasik mitolojik motif ve arketipleri yeniden üretir. Kahramanın yolculuğu, kutsal görev, erginlenme, kader ve baba-oğul çatışması gibi temalarsa hem antik mitlerde hem de modern filmlerde tekrar eden çekirdek anlatı yapılarıdır. Bu nedenle mitolojik kuramlar da sinema eserlerinin analizinde önemli bir kuramsal araçtır. Çalışmada analiz birimi olarak *Titanların Öfkesi* filmindeki karakterler ve sembolik unsurlar esas alınmış ve bu unsurlar Campbell’ın monomit modeli ve Jung’un arketip kuramı çerçevesinde yorumlanmıştır.

Bu çalışmanın amacı, 2012 yapımı *Wrath of the Titans* filmini mitolojik anlatı kuramları çerçevesinde incelemek ve filmdeki anlatı yapısının klasik mitolojik anlatı kalıplarıyla ilişkisini ortaya koymaktır.

1. Mit ve Mitoloji

“Mit” kavramı genel olarak evrenin, insanın ve toplumsal düzenin kökenine ilişkin açıklamalar sunan kutsal anlatılar

olarak tanımlanmaktadır. Mitler çoğu zaman sembolik bir dil kullanarak doğa olaylarını, insanın varoluşunu ve kültürel değerleri açıklamaya çalışır. Mircea Eliade'ye göre mitler “kutsal bir başlangıcın anlatısı”dır ve toplumların kozmolojik düzeni anlamlandırma biçimlerini yansıtır (2001: 15, 16). Mitlerde ele alınan temalar, insanın hem doğayla hem de kendi varoluşuyla kurduğu çok boyutlu ilişkinin kapsamlı bir yansımasını teşkil eder. Bu anlatılarda, doğa ve doğa içinde gerçekleşen olaylardan, doğum-ölüm-yeniden doğum döngüsü, insan-hayvan-bitki ilişkileri, gök cisimleri ve göksel olaylar ile deprem, sel gibi doğal afetler kozmik düzenin açıklanmasına yönelik sembolik çerçeve içinde ele alınır. Bunun yanı sıra mitler, insanın temel varoluşsal sorgulamalarına da yanıt üretir: “Ben kimim?”, “Neden varız?”, “Yaratılış nasıl gerçekleşti?”, “Hayatın amacı nedir?” ve “Ölümden sonra ne olur?” gibi temel varoluşsal sorular, mitolojik anlatıların düşünsel arka planını oluşturur.

İnsanoğlu, doğası gereği kaos karşısında düzene meyler. Zira kahramanın üstlendiği misyon, salt şahsî egosunu tatmin etmek arzusuyla tanımlanamaz. “Arayışın temel amacı insan için bir kurtuluş ya da vecit değil, bilgelik ve başkalarına hizmet etme gücü olmalıdır” (Campbell, Moyers, 2007: 13). Geleneksel kahramanın epik-mitolojik yolculuğu, bireysel bir serüvenden ziyade toplum tarafından biçimlendirilmiş sembolik bir rolü temsil eder. Bu rolü üstlenen kahraman, bireysel bir dönüşüm katalizörü olmaktan öte kolektif değerlerin taşıyıcısı hâline gelerek toplumsal kimliğin önemli bir parçası hâline gelir. Onun erginlenme süreci boyunca karşısına çıkan sınavlar, dostlar-düşmanlar ve rehber figürler ile aştığı zorlu mücadeleler, toplumun ona yüklediği anlamın ve atfettiği değerlerin mitolojik düzlemdeki yansımalarıdır.

Mitler aynı zamanda tarihsel hafızayı dönüştürerek aktarır. Önemli yöneticiler, savaşlar, işgaller ve zaferler çoğu zaman mitik bir çerçeveye yerleştirilir. Böylece kolektif kimliğin ve siyasî meşruiyetin kurucu unsurlarına dönüşür. Mitolojik

anlatılarda toplumsal yapı ve sınıfsal ilişkiler, sembolik temsiller aracılığıyla ifade bulur. Örneğin; ejderha figürü, zalim bir yöneticiyi temsil edebilir. Bunun yanı sıra aşk, nefret, kıskançlık, bilinçaltı ve rüya gibi insana özgü psikolojik durumlar da mitlerin dramatik yapısını besleyen temel unsurlar arasında yer alabilir.

Claude Lévi-Strauss ise mitleri insan zihninin evrensel düşünme biçimlerinin bir yansıması olarak değerlendirir. Ona göre mitler, analogiler ile karşıtlıklar üzerinden işleyen sembolik anlatı sistemleridir (2013: 18). Bu da mitlerin, insan zihninin dünyayı anlamlandırma biçimini yansıtan yapısal modeller olduğunu göstermektedir. Lévi-Strauss'a göre doğa-kültür, yaşam-ölüm, düzen-kaos veya iyi-kötü gibi ikili karşıtlıklar, mitolojik anlatıların temel örgütleyici ilkelerini oluşturur. Campbell, farklı kültürlerle ait mitolojik anlatıların birbirinden bağımsız gibi görünse de benzer temalar ve semboller içerdiğini ifade etmektedir. Ona göre bu benzerlikler, insanlığın ortak psikolojik ve kültürel deneyimlerinin mitolojik anlatılara yansımasının bir sonucudur (Campbell, 2013: 16). Dolayısıyla mitler, farklı kültürlerde ortaya çıkmış olsalar da farklı bağlamlarda benzer yapısal özellikler gösterebilen evrensel anlatı biçimleri olarak değerlendirilebilir.

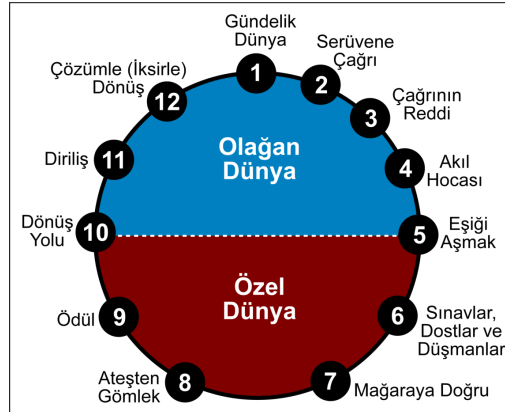
Mitoloji, mitolojik anlatıları inceleyen bir disiplin olarak tanımlanırken bu anlatılar, onları üreten toplumların kültürel yapısını anlamada temel kaynaklar arasında yer alır (Bonnefoy, 2000: VII). Mitoloji çalışmaları; mitlerin sembolik yapısını, kültürel işlevlerini ve psikolojik boyutlarını çözümlemeye odaklanır.

2. Joseph Campbell ve Monomit Kuramı

Joseph Campbell, mitolojik anlatıların evrensel bir anlatı modeline sahip olduğunu ileri sürmüş ve bu modeli “monomit” veya “kahramanın yolculuğu” olarak adlandırmıştır (Campbell, 2013). “Kahramanın yolculuğu”, Joseph Campbell tarafından *The Hero with a Thousand Faces* (Kahramanın

Sonsuz Yolculuğu) adlı eserde kuramsallaştırılan bir anlatı modelidir. Campbell’a göre farklı kültürlerin kahraman anlatıları ortak bir monomit yapısı içinde benzer evrelerden geçmektedir. Bu yapı “ayrılma (yola çıkış)”, “erginlenme” ve “dönüş” olmak üzere üç ana bölümden oluşur. Bu bölümler kahramanın maceraya çağrısı, eşiğin aşılması, sınavlar yolu, nihaî ödül ve dönüş gibi alt aşamalarla gelişir (Campbell, 2010: 63–267). Kahramanın yolculuğu, fiziksel bir hareket olmanın ötesinde kahramanın sınavlar aracılığıyla bireysel dönüşüm geçirerek sembolik bir dirilişe ulaşmasını ifade eden edebî-anlatısal ve psikolojik bir süreçtir.

Joseph Campbell’ın 12 aşamalı kahraman yolculuğu modeline göre, mitolojik anlatılarda başkahraman serüvenine sıradan ve alışılmış gündelik yaşamından, aldığı içsel bir çağrı ile adım atar. Bu çağrının ardından, deneyim kazanacağı ve karşılaştığı sorunlara çözüm arayacağı “özel dünya”ya geçiş yapar. Yolculuk sürecinde değişir ve gelişir; en zorlu sınavı ise “ateşten gömleği giymek” olarak ifade edilen kritik mücadeledir. Bu engeli aşmayı başarırsa, macerasını tamamlayarak çözümle birlikte kahraman kimliğiyle yeniden kendi dünyasına döner. Ancak bu dönüşten sonra artık hiçbir şey eskisi gibi değildir.



Şekil 1. Joseph Campbell’in 12 Aşamalı Karakter Çemberi

Olağan Dünya, kahramanın sıradan yaşamını sürdürdüğü alandır; maceraya davet bu ortamda gerçekleşir ve yol gösterici figür de kahramanla burada karşılaşır. Özel Dünya ise kahramanın eşiği geçerek gündelik yaşamını geride bıraktığı ve asıl serüvenin yaşandığı alandır.

Bu süreç, kahramanın alışılmış dünyadan ayrılması (ayrılış), yeni ve bilinmez olana adım atması (iniş), çeşitli sınavlarla olgunlaşması (inisiyasyon) ve nihayet amacına ulaşip düzeni yeniden kurarak başlangıç noktasına dönmesi (dönüş) aşamalarından müteşekkildir.

Campbell’ın ortaya koyduğu bu yapı, günümüzde anlatı kuramı çalışmalarında ve özellikle sinema çözümlemelerinde sıklıkla başvurulmuş bir model olarak öne çıkmaktadır.

3. Carl Gustav Jung ve Arketip Kuramı

“Arketip” kavramı, insanlığın en eski ortak düşünsel ve ruhsal örüntülerini ifade eden ilksel imgeler bütünü olarak değerlendirilmektedir. Bu çerçevede arketipler, tekrar eden motiflerin ötesinde, insanın yaratıcı ve simgesel düşünme kapasitesinin kökensel biçimlerini temsil eder. Ana örnek ya da ilk model niteliği taşıyan bu yapılar, farklı dönem ve kültürlerin anlatılarında çeşitli biçimlerde yeniden üretilerek evrensel insan deneyiminin izlerini taşır (Moran, 1994: 201). Stevens’in belirttiği üzere arketipler, insan davranışlarını ve düşünsel yönelimleri biçimlendiren doğal nöropsişik merkezler olarak da değerlendirilmektedir (1999: 49). Arketipsel eleştiri yaklaşımında sanat yapıtı, insan ruhsallığının sembolik bir dışavurumu olarak ele alınır ve eserin görünür yapısının altındaki derin anlam katmanları çözülür (Gökeri, 1979: 5). Bu doğrultuda arketipsel okuma, anlatının gizli yapısını açığa çıkaran ve toplumların kültürel ve kolektif bilinçdışındaki kodlarını görünür kılan bir yorumlama yöntemi sunar.

Carl Gustav Jung’un analitik psikoloji kuramı, mitolojik anlatıların yorumlanmasında önemli bir teorik çerçeve sunmaktadır. Jung’a göre arketipler, bireysel deneyimle son-

radan öğrenilen imgeler değil; kolektif bilinçdışında yer alan ve insanlığın ortak ruhsal mirasından beslenen ilkörneklerdir (2003: 27, 28). Arketipler, belirli bir karakter ya da figürden ziyade farklı kültürlerde çeşitli sembolik biçimlerde ortaya çıkan evrensel davranış ve anlam örüntülerini ifade eder. Bu çerçevede kahraman, gölge, bilge yaşlı adam ile ana ve baba arketipleri, mitolojik temsillerin ötesinde insan deneyiminin ortak psikolojik modelleri olarak değerlendirilmektedir.

Jung'a göre arketiplerin evrensel kabul edilmesinin nedeni, bunların tarihsel olarak kültürler arasında ödünçlenmiş motifler olmaktan ziyade insan psişesinin derin yapılarında kendiliğinden ortaya çıkan ortak imgeler olmasıdır. Bu yönüyle arketipler; mitlerde, rüyalarda, dinî anlatılarda ve sanat eserlerinde tekrar eden sembolik örüntüler olarak görünürlük kazanmaktadır (Jung, 2017: 21-24). İnsan zihni, doğrudan kavrayamadığı ya da tam olarak tanımlayamadığı olguları ifade edebilmek için sembollere başvurur. Bu durum, özellikle mitolojik ve dinsel anlatılarda sembollerin yoğun biçimde kullanılmasının temel nedenlerinden biridir (Jung, 2009: 20). Arketipler, bu yönüyle anlatı çözümlemelerinin yanında bireyin bilinçdışıyla ilişkisini ve bireyleşme sürecini anlamada da işlevsel kuramsal araçlar olarak değerlendirilmektedir. Mitos ile arketip arasındaki ilişki hem anlatının derin yapısını hem de insanın kendini gerçekleştirme serüvenini anlamada temel bir anahtar niteliği taşımaktadır (Tecimer, 2005: 83). Bu nedenle arketip kuramı, mitolojik film anlatılarının sembolik ve psikolojik katmanlarını çözümlemede önemli bir yorumlama aracı olarak kullanılmaktadır.

4. Titanların Öfkesi Filminin Mitolojik Analizi

4.1. Film Hakkında

Titanların Öfkesi (Wrath of the Titans), 2012 yılında gösterime giren ve antik Yunan mitolojisinden esinlenen bir fantastik-aksiyon filmidir. Filmin yönetmeni Jonathan Liebesman'dır ve film, 2010 yapımı Clash of the Titans (Titanların Savaşı) filminin devamı niteliğindedir.

“Titanların Savaşı”, Helenistik dönemin erken ve önde gelen kahraman figürlerinden biri olan Perseus’un mitolojik öyküsünü merkeze almaktadır. Perseus miti, antik dönemden modern edebiyata kadar birçok sanatçı ve düşünürü etkilemiştir (Kerenyi, 1959: 82). Söz konusu yapımlar ise, kökeni binlerce yıl öncesine uzanan mitolojik anlatılardan ilham alınarak kurgulanmıştır.

Yunan mitolojisine dayanan filmin olay örgüsü kısaca şöyledir: Yeryüzünün yaratıcısı Gaia (Toprak Ana), gökyüzü Tanrısı Uranos ile birleşerek altı erkek ve altı dişi Titan dünyaya getirir. Titanlar da kendi soylarını devam ettirirler. Ancak Titanların lideri olan ve “zaman”ı simgeleyen Kronos, kendi geçmişinin tekrarlanacağından endişe ederek ilerleyen süreçte çocuklarından korkmaya başlayarak onları yutar. Buna karşılık Zeus’un öncülüğünde ayakta kalan evlatlar Titanlara savaş açar ve galip gelir. Kronos ile diğer Titanlar, Titanomachia sonrası yenilgiye uğrayarak Yeraltı Dünyası Tartaros’a sonsuza kadar hapsedilir. Zeus ve kardeşleri ise Olympos Dağı’nın zirvesindeki saraylarından dünyayı yönetmeye başlar ve Olympos tanrıları olarak anılırlar.

Zeus, insanları yarattıktan sonra zaman zaman farklı kılıklara bürünerek onların arasına karışır ve birçok gizli çocuğa sahip olur. Perseus da bu çocuklardan biridir. Bir balıkçı aile tarafından büyütülen Perseus’un yaşamı, onu bir kahramana dönüştürecek şekilde gelişir. Öte yandan Zeus, Yeraltı Dünyası’nı denetlemesi için kardeşi Hades’i orada kalmaya zorlamıştır. Bu durumdan hoşnut olmayan Hades, Zeus’un egemenliğini sona erdirmek ister.

Hades, amacına ulaşmak için dev deniz yaratığı Kraken’i (Ketos) kullanarak kurnaz planlar kurar; ancak Perseus bu planları bozup Hades’i engelleyerek hem Zeus’u hem de dünyayı kurtarır. Bu başarısının ardından Zeus, Perseus’a tanrılık teklif eder; fakat Perseus ölümlü bir insan olarak kalmayı tercih eder. Devam filmi ise bu noktadan sonraki olayları ele almaktadır.

4.2. Başlıca Karakterler

Perseus: Önceki serüveninde önemli ölçüde olgunlaşan yetim balıkçı Perseus, bu hikâyedeki başarısıyla daha deneyimli bir savaşçıya dönüşmüştür. Aynı zamanda babası Zeus ile ilişkisi güçlenmiş, kendi oğluna değer ve erdem aktarabilecek bir olgunluk seviyesine ulaşmıştır.

Helius: Perseus ile IO'nun oğludur. IO, önceki anlatıda yer alan ve bu filmin başında öldüğü kabul edilen, insan formuna bürünmüş bir su perisidir. Perseus, oğlunu tehlikelerden uzak tutarak sade bir balıkçı hayatı sürmesini ister; ancak şartlar Helius'u da babasının izinden giderek kahramanlığa yöneltir. Babasını savaş tanrısı Ares'e karşı korumak için onunla yüzleşir ve kendi "ateşten gömleğini" giymiş olur. Böylece o da kahramanlık yoluna adım atar.

Hades: Yeraltı Dünyası'nın bekçisi olarak görevlendirilmesi nedeniyle kardeşi Zeus'a karşı derin bir öfke beslemektedir. Yeraltı, olağan dünyanın karşıtı ve bir bakıma onun "gölge"si konumundadır. Ancak zamanla Zeus'un yaşadığı acılara tanık olması, Zeus'un kendisine şefkatle yaklaşması ve dünyayı korumak için kendini feda etmeye hazır oluşu, Hades'in içindeki nefreti dönüştürür. Böylece hikâyeye kinle başlayan Hades, yaşadığı dönüşüm sonucunda bu duyguyu aşarak merhamet ve şefkat yönünü keşfeder.

Andromeda: Önceki macerada halkını kurtarmak için kendini Kraken'e (Ketos) kurban etmeyi kabul edecek kadar cesur ve fedakâr bir prensesken, bu anlatıda artık bir generale dönüşmüştür. Argos ordusuna komuta eder ve canavar saldırıları karşısında kararlılığını daha da pekiştirir. Perseus ile birlikte Yeraltı Dünyası'na inmeyi göze alır ve hayatta kalmayı başarır. Titan Kronos'un öncü güçlerine karşı Argos askerlerini başarıyla yönetir. Böylece fedakâr bir prenses olmaktan çıkıp güçlü bir lidere evrilir; bu da onun bireysel olgunlaşma sürecini temsil eder.

Agenor: Poseidon’un oğlu olmasına rağmen başlangıçta bunun farkında değildir ve savruk bir yaşam sürer. Perseus’un rehberliğiyle yarı tanrı olduğunu öğrenir ve maceraya katılır. Mizahi tavrına rağmen yolculuk boyunca sadık kalır ve arkadaşlarıyla birlikte mücadeleyi tamamlayarak kahraman statüsüne ulaşır. Sonunda arzuladığı “Gemici” ünvanını gerçekten hak eder. Daha önce bu adı kendine yakıştırsa da Argos askerleriyle birlikte Hephaistos’un saklandığı adayı bulurken gemiyi doğru şekilde yönlendirmesiyle bu lakabı kazanır. Dede Korkut anlatılarında olduğu gibi hak edilmiş bir isim, kahramanlık nişanesidir. Agenor ayrıca babasının üç dişli mızrağını da elde etmeyi başarır; bu silah sonradan Zafer Mızrağı’na dönüşse de kazanılmış bir ödüdür.

Hephaistos: Tanrıların usta zanaatkârı olan Hephaistos; Zeus, Poseidon ve Hades’in asalarını yapmıştır. Ancak yaşadığı olayların etkisiyle kendini izole ederek bilinmeyen bir adaya çekilmiştir. Poseidon’un oğlu Agenor’un adayı bulması ve Andromeda’nın iknasıyla yeniden harekete geçer. Aynı zamanda Tartaros’un ve ona ulaşan dev labirentin mimarıdır. Üç tanrının asalarının birleşiminden oluşan Zafer Mızrağı hakkında da kahramanları bilgilendirir; çünkü bir Titan ancak bu silahla yenilebilir.

Hephaistos, başlangıçta dünyadan uzaklaşmış olsa da kahramanların çağrısına karşılık vererek kendi sınırını aşar. Onları labirente ulaştırır ve giriş için zaman kazandırmak amacıyla, yaşlı ve güçsüz olmasına rağmen savaş tanrısı Ares’e karşı koyar. Bu fedakârlığı sayesinde kahramanlar ilerleme fırsatı bulur. Bu uğurda hayatını kaybetse de kendi “ateşten gömleğini” giymiş ve zaferin kazanılmasına katkı sağlamıştır; aksi hâlde Ares tüm kahramanları kolaylıkla yok edebilecek güçtedir.

4.3. Filmdeki Mitolojik Unsurlar ve Sembolik Yapı

Sembol, en genel tanımıyla, bir unsurun kendi literal anlamının ötesinde başka bir kavramı, düşünceyi veya olguyu temsil etmesidir. Cassirer, insanı “rasyonel hayvan” olarak

tanımlamak yerine “sembolik hayvan (animal symbolicum)” olarak tanımlamayı önerir (Cassirer, 1944: 44). Cassirer’e göre insan, kendi ürettiği semboller içinde var olan ve bu semboller tarafından kuşatılmış bir varlıktır (Cassirer, 2011: 9). Bu bağlamda semboller temsil araçları olmanın yanında anlamın kurucu öğeleridir (Cassirer, 2011: 205). İnsan, gerçeklikle doğrudan değil; dil, mit, sanat ve din gibi sembolik formlar aracılığıyla ilişki kurar (Cassirer, 1944: 43). Dolayısıyla semboller, insanın dünyayı algılama, anlamlandırma ve yeniden kurma süreçlerinin temel belirleyicileri olarak işlev görür.

Lévi-Strauss, mitleri ve sembolik düzenleri, bilinçdışı zihinsel yapıların yansımaları olarak ele alır (2012: 261). Dolayısıyla semboller; sözcükler, görsel imgeler, ritüel hareketler, dans figürleri, müzikal yapılar ve eylemler aracılığıyla çok katmanlı anlamlar üretir ve içinde bulundukları kültürel bağlam doğrultusunda farklı yorumlara açık hâle gelir. Mitolojik anlatıların incelenmesinde temel amaçlardan biri, bu anlatılar içerisinde yer alan unsurların hangi sembolik anlamları taşıdığını ortaya koymaktır. Bu doğrultuda çalışma, mitlerin içerdiği motif ve öğelerin temsil ettiği kavramsal ve kültürel anlam katmanlarını analiz etmeyi hedeflemektedir.

Mitolojik anlatılar, semboller ve ritüellerle birlikte işleyen bütüncül bir anlam sistemi oluşturur (Ateş, 2001: 9). Bu semboller, zamanla coğrafi ve kültürel sınırları aşarak modern kültürel üretim alanlarında da varlığını sürdürmektedir. Geleceklerde, popüler kültürde, sanatsal üretimlerde ve ticarî markalarda yeniden üretilerek farklı bağlamlarda yorumlanmaktadır. Modern sinema anlatıları da mitolojik kalıpları yeniden üretmekte ve bu yolla çağdaş kültür içinde bir tür “modern mitoloji” oluşturmaktadır. Bu nedenle sinema, mitolojik anlatıların günümüz toplumlarında yeniden yorumlandığı önemli bir kültürel alan olarak değerlendirilmektedir (Tecimer, 2005: 20).

Mitolojik sembollerin güncel kullanımlarına bakıldığında, bu süreklilik daha açık biçimde görülür. Örneğin; Eros figürü günümüzde aşkı simgeleyen popüler bir imgeye

dönüşmüştür. Benzer şekilde Asklepios'un tek yılanlı asası, tıp ve eczacılık alanında sağlık ve iyileşme düşüncesini temsil etmektedir. Spor kulüplerinde ve markalarda kullanılan ejderha ya da uçan at gibi figürler ise güç, hız ve zafer gibi niteliklerin sembolik ifadesi olarak işlev görür. Örneğin Nike markası, adını Yunan zafer tanrıçası Nike'den almakta ve marka kimliğini bu anlam alanı üzerinden kurmaktadır.

Mitler, efsanevî ve masalsı bir anlatım diline sahiptir. Bu bağlamda “Perseus efsanesi dünyanın birçok başka folklorlarında bulunan masal motifleriyle süslüdür” (Erhat, 1996: 433). Bu durum, mitlerin anlatısal özelliklerinin yanı sıra güçlü bir sembolik yapı içerdiğini gösterir. Mitlerde yer alan semboller, görünür anlatımın ötesine geçerek çok katmanlı anlamlar üretir. Bu nedenle mitolojik eserler ve mitolojiyi temel alan filmler incelenirken açık anlamın ötesinde kalan örtük ve sezgisel anlamların da çözülmesi gerekir.

İncelenen bu film, mitolojik karakterleri modern sinema anlatısı içinde yeniden yorumlayarak antik mitlerin günümüz popüler kültüründeki yansımalarından biri olarak değerlendirilebilir. Anlatıda öne çıkan başlıca temalar arasında çeşitli mitolojik öğelerin kullanımı, karakterlerin bireysel erginlenme süreçleri ve Perseus'un kahramanın yolculuğu bağlamında gelişen karakter çemberi yer almaktadır. Bunun yanı sıra filmde kardeş çatışması (Zeus-Hades; Perseus-Ares), baba-oğul çatışması (Kronos-Zeus; Zeus-Perseus; Zeus-Ares) gibi ilişkisel ve psikolojik temalar da anlatının temel dinamikleri arasında bulunmaktadır.

Filmde çeşitli mitolojik varlıklar ve unsurlar yer almaktadır. Titanlar arasında Kronos; tanrılar arasında ise Zeus, Poseidon, Hades, Ares ve Hephaistos gibi figürler dikkat çekmektedir. Bunun yanı sıra Perseus ve Poseidon'un oğlu Agenor, yarı tanrı kimlikleriyle anlatıda önemli bir rol üstlenmektedir.

Hikâye, tarih öncesi ve mitolojik bir zaman diliminde tanrılar ile insanlar arasındaki sınırların henüz kesinleşmediği

bir evrende geçmektedir. Anlatı, Argos'ta başlayarak kahramanın yolculuğu boyunca farklı mitik mekânlara uzanan bir yapı sergiler. Argos'taki kurban töreni sahneleri, toplumsal düzen ile tanrısal otorite arasındaki gerilimi görünür kılarken Olympus Dağı'na ilişkin sahneler, tanrıların insan kaderi üzerindeki belirleyici rolünü vurgular. Perseus'un kulübeden çıkarak Kimera ile savaşmaya yönelmesi, kahramanın eşik geçişinin filmdeki somut karşılığıdır. Bu sahne, kulübenin korunaklı ve kapalı yapısı dikkate alındığında, sembolik düzlemde “anne karnı”ndan çıkışı ve yeniden doğuşu çağrıştıran bir mekânsal metafor olarak da yorumlanabilir. Kahramanın Yeraltı Dünyası'na inışı ölüm ve yeniden doğuş temasını sembolik bir düzlemde işlerken Labirent sahnelerinde kullanılan labirentvari mekân kurgusu kaos, sınav ve yön bulma mücadelesini simgesel olarak yansıtır. Anlatının ilerleyen bölümlerinde Tartaros'a yapılan yolculuk da düzen ile kaos arasındaki nihai çatışmanın mekânsal karşılığı olarak kurgulanır. Bu mekânsal çeşitlilik, mitolojik zamanın lineer olmayan yapısıyla birleşerek anlatının epik— sembolik derinliğini güçlendirmektedir.

Filmde ayrıca Zeus, Poseidon ve Hades'e ait âsalar ile bu üç tanrının güçlerinin birleşiminden oluşan Zafer Mızrağı gibi mitolojik nesneler de önemli sembolik öğeler olarak öne çıkmaktadır. Bunun yanı sıra Kimera, Tepegöz, Makhai ve Pegasus gibi yaratıklar, anlatının fantastik ve mitolojik evrenini tamamlayan unsurlar arasında yer almaktadır.

Filmde dikkat çeken mitolojik nesneler arasında; Zeus'un yıldırım asası, Poseidon'un üç dişli yabası, Hades'in iki dişli asası ve bu üç gücün birleşiminden oluşan Zafer Mızrağı yer almaktadır. Bu nesneler, tanrıların doğa üzerindeki egemenliğini simgesel düzlemde görünür kılan temel öğeler olarak öne çıkar.

Zeus'un yıldırım asası, yıldırımını andıran mızrak formuyla göksel güç ve kudreti temsil eder. Poseidon'un üç dişli yabası, denizcilerin kullandığı zıpkınlara benzer yapısıyla deniz

üzerindeki hâkimiyeti ve doğa güçleri üzerindeki üstünlüğü simgeler. Hades'in iki dişli asası ise ateşi karıştırmaya yarayan demir çubukları andıran formuyla yeraltı dünyasının karanlık ve ateşle ilişkili doğasını yansıtır. Bu üç gücün birleşiminden oluşan Zafer Mızrağı, anlatı içinde Titanları yenebilen en güçlü silah olarak konumlandırılır. Zeus, Poseidon ve Hades'in sırasıyla gökyüzü, deniz ve yeraltını temsil ettiği düşünüldüğünde, bu birleşim mitik üçlü evren tasarımının bütünleşmesini ifade eder. Bu bağlamda Zafer Mızrağı, doğanın birleşik gücünü, düzenin yeniden kurulmasını ve kozmosun sürekliliğini simgeleyen bir unsur olarak değerlendirilebilir.

Buna karşılık Kronos, yok oluşu ve kaosu temsil eden bir figür olarak konumlandırılmaktadır. Perseus'un Zafer Mızrağı'nı elde etmesi, Joseph Campbell'ın "kahramanın yolculuğu" (monomit) modelindeki nihai ödül aşamasına karşılık gelir. Bu ödül aracılığıyla Kronos'un yenilmesi ise kaosu ortadan kaldırılarak kozmosun (tanrısal düzenin) yeniden tesis edilmesini simgelemektedir.

4.4. Perseus ve Kahraman Arketipi

Joseph Campbell'ın "kahramanın yolculuğu" (monomit) modeli, mitolojik anlatılarda kahramanın geçirdiği dönüşümü aşamalar hâlinde ele alan bir çerçeve sunar. Bu model çerçevesinde *Titanların Öfkesi* filmindeki Perseus karakteri incelendiğinde, kahramanın yolculuğu aşamalarının büyük ölçüde anlatı içerisinde yer aldığı görülmektedir.

Filmin başkarakteri Perseus, başlangıçta "olağan dünya" içinde yaşayan sıradan bir birey olarak konumlanır. Ancak yaklaşan tehlike onu yeniden maceraya çağırır. Bu çağrıya ilk aşamada direnç gösterse de daha sonra görevi kabul ederek yolculuğa çıkar. Süreç boyunca çeşitli sınavlar ve engellerle karşılaşan Perseus, yolculuğun sonunda Kronos'u yenerek dünyayı kurtarır. Bu gelişim çizgisi, kahramanın fiziksel bir serüvenin haricinde psikolojik bir dönüşüm süreci geçirdiğini de ortaya koymaktadır.

1) Gündelik Dünya: Campbell'ın modelinde bu aşama, kahramanın henüz maceraya atılmadan önce içinde bulunduğu düzenli hayatı ifade etmektedir. Hikâyenin başlangıcında Perseus'un oğluna balıkçılık öğretmesi, ona yaşam hakkında öğütler vermesi ve eğitim alması için köyün şifacı kadınına götürmesi, kahramanın sakin ve sıradan hayatını temsil eden gündelik dünya aşamasını oluşturmaktadır.

2) Serüvene Çağrı: Campbell'a göre bu aşama, kahramanı gündelik yaşamından kopararak onu bilinmeyene yönelten bir çağrıyla başlar (Campbell, 2013: 99). Zeus, Perseus'un rüyasına girerek yaklaşan büyük bir tehlike hakkında uyarır ve ondan yardım ister. Bu durum kahramanın yeni bir maceraya davet edilmesini temsil etmektedir.

3) Çağrının Reddi: Perseus, başlangıçta söz konusu çağrıya olumlu yaklaşmaz. Yeraltı dünyasında meydana gelen büyük bir olayın tanrıların meselesi olduğunu düşünerek bu sorumluluktan uzak durmak ister.

4) Akıl Hocası: Kahramanın yolculuğunda ona rehberlik eden bu figür, Campbell'ın modelinde "bilge yaşlı adam" arketipiyle ilişkilendirilmektedir. Zeus'un oğluna şefkatli ve bilge bir şekilde yaklaşması, kahramanın yolculuğunda ona manevî destek sağlayan rehber, bilge baba figürünü temsil etmektedir.

5) Eşiği Aşmak: Campbell'ın "eşik aşımı" aşaması, kahramanın bilinmeyene geçişini ifade eder. Perseus'un kulübeden çıkıp Kimera ile savaşıma gitmesi, bu eşik geçişinin filmdeki somut karşılığıdır. Bu eylem hem fiziksel hem de manevî anlamda yeni bir yolculuğun başlangıcını simgelemektedir.

6) Sınavlar, Dostlar ve Düşmanlar: Kahraman bu aşamada çeşitli sınavlarla karşılaşır:

Sınavlar: Köyü ve oğlunu Kimera'dan korumak, tepeliklerin saldırısından kurtulmak ve yeraltı dünyası ile Tartaros

arasındaki labirenti geçmek gibi zorlu mücadeleler kahramanın karşılaştığı sınavlar arasında yer almaktadır.

Dostlar: Zeus, köyün öğretmeni Glea, Poseidon, Pegasus, Argoslu askerler, Andromeda, Poseidon'un oğlu Agenor, silah ustası Hephaistos ve Perseus'un oğlu Helios kahramanın yolculuğunda ona destek olan karakterlerdir. Helios'un babasına şans getirmesi için verdiği tahta kılıç, sembolik açıdan oldukça dikkat çekicidir. Tahta kılıç; çocuk saflığı ve masumiyeti, bilgelik, barış ve doğayla uyum gibi kavramları temsil eden sembolik bir nesne olarak yorumlanabilir (Gürçay, 2021).

Düşmanlar: Hades, Ares, Kimera, Tepegözler, Minotor ve Makhai gibi varlıklar kahramanın karşı karşıya geldiği başlıca düşmanlar arasında yer almaktadır.

7) Mağaraya Yaklaşma: Mağara; yolculuğun yüreği, ateşten gömleğin giyileceği yerdir. "Çoğunlukla bu aşamada eylem akışı bir süreliğine yavaşlar; hazırlıklar, planlar yapılır" (Vogler, 2007: 14). Perseus ve beraberindeki ekip, yeraltı dünyasına açılan gizli bir geçidi kullanarak tehlikeli yolculuklarına devam eder. Perseus'un yeraltına inişi sahnesi, Jungcu anlamda bilinçdışına inişi temsil eden kritik hazırlık sürecidir.

8) Ateşten Gömlek (En Büyük Sınav): Bu aşamada Perseus, savaş tanrısı Ares ile yüz yüze gelerek onunla mücadele etmek zorunda kalır. Kahramanın büyük düşmanı ile tek başına karşı karşıya gelmesi, Campbell'ın modelindeki en kritik sınavı temsil etmektedir.

9) Ödül: Kahramanın elde ettiği ödül; Zeus, Poseidon ve Hades'in güçlerinin birleşiminden oluşan Zafer Mızrağıdır. Bu silah, Titan Kronos'u yenebilecek tek güç/ sihirli silah olarak anlatıda önemli bir rol üstlenmektedir.

10) Dönüş Yolu: Perseus, Zafer Mızrağı'nın son parçasını elinde bulunduran Ares'i yenerek Pegasus ile Argos'a doğru uçar ve Titan Kronos'a karşı verilen savaşa katılır.

11) Diriliş: Bu aşamada kahramanlar çeşitli zorluklarla yüzleşerek kişisel gelişimlerini tamamlamış ve sembolik anlamda yeniden doğmuşlardır. Aynı süreçte Kronos, Tartaros'taki hapisanesinden çıkarak dünyayı yok etmeye çalışmaktadır.

12) Yuvaya Çözümle Dönüş: Campbell'a göre bu aşama, kahramanın elde ettiği bilgiyi veya gücü (iksir/ödül) topluma geri getirdiği aşamayı temsil etmektedir. "Bu ödül, dünyayı yeniler" (Campbell, 2013: 274). Hikâyenin sonunda Perseus, Pegasus'un sırtında gökyüzünden Kronos'a saldırır ve Zafer Mızrağı'nı kullanarak Titan'ı yenmeyi başarır. Böylece dünyayı yok oluştan kurtarır ve kahramanın yolculuğu zaferle tamamlanır.

4.5. Jungcu Arketip Kuramı Açısından Karakterlerin

İncelenmesi

Carl Gustav Jung'un analitik psikoloji kuramı kapsamında geliştirdiği "gölge" arketipi, insan psikolojisinin yanı sıra sanat ve mitolojik anlatılarda da merkezî bir konuma sahiptir. Gölge, bireyin bilinçdışında biriken yoğun ve bastırılmış duyguları ifade eder. Bu duygular zaman zaman kişinin davranışlarına da yansiyabilir. "Gölge" kavramının bu şekilde adlandırılmasının sebebi ise, insanın fiziksel gölgesinin kendisinin bir yansıması olmasına rağmen daha karanlık, derin ve tam olarak seçilemeyen bir biçimde ortaya çıkmasıdır.

"Gölge, en uç dallarının hayvan atalarımızın ülkesine uzandığı, dolayısıyla bilinçdışının bütün tarihsel görünümünü kapsayan, genellikle aşağı, suçlu, gizli ve bastırılmış kişiliktir. İnsan gölgesinin bütün kötülüğün kaynağı olduğu düşünülse de bilinçdışı yalnızca olumsuz eğilimlerden oluşmaz. Normal içgüdüler, gerçekçi görüşler ve yaratıcı içtepeler de bu yapının içinde yer alır" (Jung, 2006: 406). Psikolojinin yanı sıra "gölge" kavramı sanatta da karşılık bulur. Görsel anlatılarda; iyi ile kötü kahramanlar arasındaki ayrım çoğu zaman açık ve koyu renk karşıtlığı üzerinden ku-

rulmaktadır. Açık tonlar erdem ve düzenle ilişkilendirilirken koyu tonlar ise genellikle tehdit, bilinmezlik ve kaosla bağlantılı biçimde sunulabilmektedir. Bu tür karşıtlıklar, farklı dönem ve kültürlerde tekrar eden sembolik anlatım biçimleri arasında yer almaktadır.

Sanat eserlerine psikolojik açıdan bakıldığında, kötü karakter çoğu zaman iyi karakterin “psikolojik gölgesi” olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda erdemi temsil eden figürün, karanlık yönleri ve nefsanî eğilimleri simgeleyen karşıtını alt etmesi beklenir. Bu karşıtlık ilişkisi, anlatının yüzeydeki çatışmasının ötesinde, daha derinlerde yatan psikolojik anlam katmanlarına işaret eder. Nitekim sanat eserleri ve özellikle filmler, görünen anlamın ötesinde tarihsel, politik, kültürel ve psikolojik göndermeler barındırır. Bu durum, “tüm filmlerin yapıldıkları dünyaya çeşitli biçimlerde referans verdiği” şeklinde ifade edilmektedir (Ryan & Lenos, 2014: 7). Benzer şekilde, Robert Graves’e göre, mitolojik anlatılar hayal ürünü olmanın ötesinde, erken dönem toplumların tarihî, dinî ve sosyal yapıları hakkında da önemli bilgiler sunar (2010: 13). Bu nedenle yazar ve yönetmenler, semboller aracılığıyla anlatıya çok katmanlı anlamlar eklemleyerek görünen hikâyenin ötesine geçen bir anlatım sistemi meydana getirmektedir.

Bir sanat eserinde karakter, en büyük rakibiyle yüzleştiğinde aslında kendi bilinçdışındaki korkularla ve nefsanî yönleriyle de karşı karşıya gelmiş olur. Bu durum yalnızca karakterler için değil, mekânlar açısından da geçerlidir. Örneğin, bir karakterin yeraltına inerek düşmanlarla savaşması, psikolojik açıdan onun bilinçdışına inip kendi gölgesiyle mücadele etmesi şeklinde yorumlanabilir.

Bu bağlamda *Wrath of the Titans* filminde Perseus’un Labirent ve Tartaros’a yaptığı yolculuk bu duruma örnek teşkil eder. Perseus’un bu karanlık ve karmaşık mekânlarda karşılaştığı yaratıklar ve engeller, fiziksel tehditler olmasının yanında aynı zamanda onun korkuları, kaygıları ve içsel çatışmalarının

sembolik yansımalarıdır. Labirentvari mekânın yön kaybetti-ren yapısı kahramanın zihinsel karmaşasını ve kimlik arayışını görselleştirirken onun Tartaros’a iniş ise bilinçdışının en derin katmanlarına yapılan bir yolculuğu simgeler.

Nitekim mitolojik anlatılar, toplumsal ve bireysel çatış-maları sembolik düzlemde görünür kılan anlatı sistemleridir (Atayman, Çetinkaya, 2016: 19). Dolayısıyla bu süreçte kar-şılaşılan düşmanlar, kahramanın bastırılmış yönlerini açığa çıkaran “gölge” temsilleri olarak da okunabilir. Bu yönüyle *Wrath of the Titans*, mitolojik bir kahramanlık hikâyesi anlatır-ken insanın kendi korkuları, karanlık yönleri ve içsel çatışma-larıyla yüzleşme sürecini de sembolik biçimde aktarmaktadır.

4.5.1. Baba-Oğul Çatışması

Joseph Campbell’a göre baba figürü, kahramanın ergin-leşme sürecinde karşılaştığı temel otoriteyi temsil eder ve bu otoritenin ancak sınavlardan başarıyla geçen bireyler tarafın-dan aşılabileceği vurgulanır (2013: 149). Bu nedenle baba fi-gürü, anlatılarda çoğu zaman kahramanın aşması gereken bir engel ya da karşıt güç olarak konumlandırılır. Kahramanın te-mel görevi ise bu otoriteyi aşarak bireysel varlığını ortaya koy-mak ve kendi yaşamını şekillendirecek özgürlük alanını elde etmektir (Campbell, 2013: 110).

Bu durum, modern psikolojide Sigmund Freud’un ortaya koyduğu Oedipus kompleksi kavramıyla da ilişkilendirilebilir. Freud’a göre birey, gelişim sürecinde babayı otoriteyi temsil eden bir rakip olarak algılar. Nitekim *Totem ve Tabu* adlı ça-lışmasında, tüm kadınları kontrol eden ve oğullarını dışlayan “zorba ve kıskanç baba” figürü üzerinden bu otoriteyi açıkla-maktadır (Freud, 2019: 150). Böylece baba figürüne karşı ve-rilen mücadele, bireyin otoriteyle kurduğu ilişkinin sembolik bir yansıması hâline gelir.

Bu çerçevede mitolojik anlatılar, toplumsal ve bireysel çatışmaları sembolik düzlemde görünür kılan anlatı sistemleri olarak değerlendirilebilir (Atayman & Çetinkaya, 2016: 19-

23). Genel bir perspektiften bakıldığında, bu tür çatışmaların ortaya çıkmasında çeşitli etkenler rol oynayabilir. Aile içi sorunlar, psikolojik travmalar, sağlıklı rol modellerle karşılaşmama ve bireysel gelişim sürecinin sağlıklı biçimde tamamlanamaması bu etkenler arasında sayılabilir. Bu süreçte birey, otorite figürü olan babayı aşılması gereken bir engel veya rakip olarak algılayabilmektedir. Bununla birlikte Oedipus kompleksinin çok daha geniş ve farklı boyutları bulunmakta olup bu çalışmanın kapsamı bu kuramın tüm ayrıntılarını incelemeyi amaçlamamaktadır.

Filmde baba-oğul ilişkileri, anlatının temel tematik unsurlarından birini oluşturur. Bu bağlamda Kronos-Zeus, Zeus-Perseus ve Zeus-Ares ilişkileri, farklı düzlemlerde ortaya çıkan çatışma biçimlerini temsil eder. Antik Yunan mitolojisinde Kronos, iktidarını korumak adına çocuklarını yok etmeye çalışan zalim bir baba figürü olarak tasvir edilir. Filmde bu figür, kaosun somutlaşmış hâli olarak yeniden kurgulanır. Bu nedenle Zeus hem kendisini hem de kardeşlerini korumak amacıyla Kronos'a karşı mücadele ederek onu Tartarus'a hapsedmek zorunda kalır. Ancak Kronos'un yeniden ortaya çıkması, anlatı içinde düzenin bozulmasını ve kaosun geri dönüşünü simgeler. Çünkü mitolojik anlatılarda kaos ve kozmos, sürekli olarak birbirinin yerini almaya çalışan karşıt güçler şeklinde tasvir edilmektedir. Bu noktada, Perseus'un Kronos'a karşı verdiği mücadele, fiziksel bir mücadelenin ötesinde kozmik düzenin yeniden ihdas edilmesi anlamına da gelmektedir.

Baba-oğul ilişkilerinin bir diğer boyutu ise Zeus ile Perseus arasındaki ilişkide görülebilir. Perseus, fakir bir balıkçı ailesi tarafından büyütülmüş ve hayatı boyunca gerçek kimliğinden uzak bir şekilde yaşamıştır. Ancak büyüdüğü aileyi kaybetmesi ve dünyanın içinde bulunduğu karmaşık durum, onun tanrılara karşı öfke duymasına sebep olmuştur. Bu bağlamda Perseus, babası Zeus'un otoritesini sorgulayan ve zaman zaman ona karşı mesafeli bir tavır geliştiren bir karakter olarak ortaya çıkmaktadır.

Filmdeki baba-oğul çatışmasının bir diğer örneği ise Zeus ile savaş tanrısı Ares arasındaki ilişkide görülmektedir. Ares, babasının diğer oğlu olan Perseus'a daha fazla değer verdiği düşüncesi nedeniyle Zeus'a karşı yoğun bir kıskançlık ve öfke duymaktadır. Bu nedenle Ares, babasının otoritesine karşı çıkarak ona karşı bir düşmanlık geliştirmekte ve hatta onu devirmeyi arzulamaktadır. Bu durum, filmdeki baba-oğul çatışmasının bireysel bir gerilimin ötesinde güç, otorite ve miras ilişkileriyle bağlantılı daha geniş bir çerçevede ele alındığını göstermektedir.

Dolayısıyla filmdeki baba-oğul çatışması, mitolojik bir mücadeleden ziyade psikolojik ve sembolik bir güç mücadelesi olarak yorumlanabilir.

4.5.2. Kardeş Çatışması

Filmde dikkat çeken tematik unsurlardan biri de kardeşler arasında ortaya çıkan güç ve otorite mücadelesidir. Anlatı içerisinde Zeus-Hades ve Perseus-Ares ilişkileri, kardeş rekabeti ve iktidar çatışmasının mitolojik düzlemdeki yansımaları olarak karşımıza çıkmaktadır.

Antik Yunan mitolojisine göre Zeus, babaları Kronos'u devirdikten sonra evrenin yönetimini kardeşleriyle paylaşır. Bu paylaşım sonucunda Zeus gökyüzünün, Poseidon denizlerin, Hades ise Yeraltı Dünyası'nın hâkimi olur. Filmde ise bu düzen, Hades'in rızası dışında üstlenmek zorunda kaldığı bir görev olarak yorumlanmaktadır. Zeus'un, Kronos'un yeniden dirilmesini engellemek amacıyla Hades'i babalarının zindanında bekçilik yapmakla görevlendirmesi, kardeşler arasında uzun süreli bir gerilimin ortaya çıkmasına neden olur. Bu durum zamanla Hades'in, Zeus'a karşı öfke ve intikam arzusuna dönüşür; böylece kardeşler arasındaki ilişki belirgin bir güç mücadelesine evrilir.

Benzer bir kardeş rekabeti, Zeus'un oğulları olan Perseus ve Ares arasında da görülmektedir. Ares, safkan bir tanrı olmasına rağmen Zeus'un yarı tanrı olan oğlu Perseus'a daha

fazla değer verdiğini düşünmekte ve bu durum onun Perseus’a karşı kıskançlık ve düşmanlık beslemesine neden olmaktadır. Bu bağlamda Ares’in Perseus’a karşı beslediği kin, babanın sevgisini ve otoritesini kazanma mücadelesi olarak yorumlanabilir.

Böylece filmdeki kardeş rekabeti, kişisel bir anlaşmazlığın ötesinde iktidar, üstünlük kurma ve kabul görme mücadelesine dönüşmektedir.

“Kardeş çatışması” teması, mitolojik anlatıların ötesinde farklı kültürel ve tarihsel bağlamlarda da karşımıza çıkar. Nitekim kutsal metinlerde yer alan Habil ve Kabil anlatısı, kardeş rekabetinin erken örneklerinden biri olarak kabul edilmektedir (Eliade, 2003: 208, 209). Benzer şekilde tarihsel süreçte de kardeşler arasındaki iktidar mücadelelerinin siyasal sonuçlar doğurduğu görülmektedir. Osmanlı Devleti’nde Fatih Sultan Mehmet döneminde uygulanan kardeş katli, bu mücadelenin devlet düzeni üzerindeki etkisini göstermesi bakımından dikkat çekicidir (İnalçık, 2003).

Mitolojik anlatılarda ise kardeş çatışmaları çoğu zaman düzen–kaos, otorite–isyan ve meşru iktidar–başkaldırı gibi karşıtlıkları temsil eder. C. Lévi-Strauss’a göre kültürel ve toplumsal sistemlerde anlam, karşıtlıklar üzerinden kurulmaktadır (2012: 219). Bu bağlamda filmdeki kardeş çatışmaları, bireysel rekabeti aşarak karşıtlıklar üzerinden kurulan daha geniş bir sembolik mücadeleyi yansıtır.

Sonuç

Bu çalışma, *Titanların Öfkesi* filmini mitolojik anlatı kurguları çerçevesinde inceleyerek modern sinema anlatılarının klasik mitolojik yapı kalıplarıyla olan ilişkisini ortaya koymayı amaçlamıştır. Yapılan analizler, filmin anlatı kurgusunun Joseph Campbell’ın “kahramanın yolculuğu” (monomit) modelinin temel aşamalarıyla büyük ölçüde örtüştüğünü göstermektedir. Perseus karakterinin gündelik dünyadan ayrılarak maceraya çağırılması, çeşitli sınavlardan geçmesi, güçlü düş-

manlarla mücadele etmesi ve nihayetinde dönüşüm geçirerek dünyayı kurtarması bu anlatı modelinin temel yapısını yansıtmaktadır.

Filmde yer alan karakterlerin Jung'un arketip kuramı çerçevesinde değerlendirilebilecek sembolik özellikler taşıdığı görülmektedir. Perseus, kahraman arketipini temsil ederken Zeus bilge baba figürünü, Ares ve kısmen Hades ise gölge arketipini çağrıştıran karakterler olarak yorumlanabilir. Bu durum, filmdeki anlatının yalnızca epik bir mücadele anlatısı olmadığını, aynı zamanda psikolojik ve sembolik anlam katmanları barındırdığını da göstermektedir.

Eserde öne çıkan temalar arasında doğanın güçleri ile yok oluşu temsil eden kaos arasındaki mücadele, kardeş rekabeti, baba-oğul ilişkileri ve karakterlerin bireysel erginlenme süreçleri yer almaktadır.

Çalışmanın bulguları, modern sinema anlatılarının antik mitolojik anlatıların temel yapısal özelliklerini önemli ölçüde koruduğunu göstermektedir. Fantastik ve epik türdeki filmler; kahramanın yolculuğu, erginlenme, kadercilik ve aile içi çatışma gibi mitolojik temaları çağdaş anlatı teknikleriyle yeniden üretmektedir. Bu durum, mitlerin kadim anlatılar olmanın yanında kültürel üretim süreçleri içerisinde farklı biçimlerde varlığını sürdürdüğünü ortaya koymaktadır.

Bu çalışma, mitolojik anlatı kuramlarının modern sinema metinlerine uygulanabilirliğini somut bir örnek üzerinden göstermesi bakımından literatüre katkı sunmaktadır. Özellikle Campbell'ın monomit modeli ile Jung'un arketip kuramının birlikte kullanılması, film çözümlemelerinde disiplinlerarası bir yaklaşımın nasıl kurulabileceğini ortaya koymaktadır. Bu yönüyle çalışma, mitoloji ve sinema ilişkisini yalnızca betimleyici düzeyde ele almakla kalmayıp, kuramsal çerçevenin anlatı çözümlemesine nasıl entegre edilebileceğine dair bir model önerisi sunmaktadır. Bunun yanı sıra çalışma, *Titanların Öfkesi* filmi üzerinden mitolojik anlatı kalıplarının modern po-

püler sinema içinde nasıl dönüştürülerek yeniden üretildiğini göstermesi bakımından da önem taşımaktadır.

Çalışmanın özgünlüğü, sıklıkla analiz edilen klasik mitolojik metinler yerine, görece daha az incelenmiş bir popüler sinema örneğini merkeze alarak bu metni kuramsal bir çerçevede içinde çözümlemesi noktasındadır. Böylece çalışma, mitolojik film analizlerine yönelik literatürde yer alan örnekleri genişletmekte ve popüler sinema ürünlerinin de kuramsal analiz için elverişli metinler olduğunu göstermekte, bu yolla alan açmaktadır.

Araştırma, tek bir film üzerinden gerçekleştirildiği için belirli sınırlılıklar taşımaktadır. Gelecekte farklı mitolojik temalı filmler arasında yapılacak karşılaştırmalı analizler, mitolojik anlatı kalıplarının modern sinemadaki kullanımını daha kapsamlı biçimde ortaya koyabilir. Bunun yanı sıra farklı kültürlerle ait mitolojik anlatıların sinema eserlerinde nasıl temsil edildiğini inceleyen araştırmalar, mitoloji ve sinema ilişkisini daha geniş bir perspektif içerisinde değerlendirme imkânı sağlayacaktır.

Dolayısıyla *Titanların Öfkesi* filmi, modern sinemanın mitolojik anlatı geleneklerinden nasıl yararlandığını gösteren dikkat çekici bir örnek niteliğindedir. Filmde kullanılan anlatı yapısı, karakter arketipleri ve sembolik unsurlar, antik mitolojik anlatıların günümüz popüler kültüründe yeniden üretildiğini ortaya koymaktadır. Bu durum, mitolojinin çağdaş anlatı dünyası içerisinde canlılığını koruyan güçlü bir sembolik dil ve ifade sistemi olmayı sürdürdüğünü göstermektedir.

Kaynaklar

- Atayman, V., Çetinkaya, T. (2016). Popüler Sinemanın Mitolojisi: Komedi, Western, Melodram ve Korku. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Ateş, M. (2001). Mitolojiler ve Semboller. İstanbul: Aksiseda Matbaası.

- Bonnefoy, Y. (2000). Antik Dünya ve Geleneksel Toplumlarda Dinler ve Mitolojiler Sözlüğü II. çev. Levent Yılmaz. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Campbell, J. (2003). Batı Mitolojisi: Tanrının Maskeleri III. çev. Kudret Emiroğlu. Ankara: İmge Kitabevi.
- Campbell, J. (2013). Kahramanın Sonsuz Yolculuğu. çev. Sabri Gürses. İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Campbell, J., Moyers, B. (2007). Mitolojinin Gücü: Kutsal Kitaplardan Hollywood Filmlerine Mitoloji ve Hikayeler. çev. Zeynep Yaman. İstanbul: Mediacat Kitapları.
- Cassirer, E. (1944). An Essay on Man: An Introduction to a Philosophy of Human Culture. New Haven: Yale University Press.
- Cassirer, E. (2011). Sembol Kavramının Doğası. çev. Milay Köktürk. Ankara: Hece Yayınları.
- Dundes, A. (2006). “Halk Kimdir?”. çev. M. Ekici. ed. M. Ekici & S. Gürçayır. Halk Biliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 1 içinde. Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Eliade, M. (2001). Mitlerin Özellikleri. çev. Sema Rifat. İstanbul: Om Yayınevi.
- Eliade, M. (2003). Dinsel İnançlar ve Düşünceler Tarihi I: Taş Devrinden Eleusis Mystéria’larına. çev. Ali Berktaş. İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Erhat, A. (1996). Mitoloji Sözlüğü. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Freud, S. (2019). Totem ve Tabu: Vahşiler ile Nevrotiklerin Ruhsal Yaşamlarındaki Bazı Örtüşmeler. çev. Zehra Aksu Yılmaz. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Gökeri, A. İ. (1979). Arketiplere Dayanan Yeni Bir İnceleme Yönteminin Tanıtılarak İngiliz ve Türk Edebiyatında Bazı Romans ve Epik Niteliğinde Yapıtlara Uygulanması [Yayımlanmamış doktora tezi]. Ankara: Ankara Üniversitesi DTCE.
- Graves, R. (2010). Yunan Mitleri: Tanrılar, Kahramanlar, Söylenceler. çev. Uğur Akpur. İstanbul: Say Yayınları.
- Gürçay, S., Koçak, A. (2021). Alevî-Bektaşî Velâyetnâmelerinde Tahta Kılıç Sembolizmi. Aydın Türklük Bilgisi, C.7, S. 12: 111-140.

- Jung, C. G. (2003). Dört Arketip. çev. Zehra Aksu Yılmaz. İstanbul: Metis Yayınları.
- Jung, C. G. (2006). Analitik Psikoloji. çev. Ender Gürol. İstanbul: Payel Yayınları.
- Jung, C. G. (2009). İnsan ve Sembolleri. çev. Ali Nahit Babaoğlu. İstanbul: Okuyan Us.
- Jung, C. G. (2017). İnsan ve Sembolleri. çev. Hatice Mukaddes İlgün. İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Kerenyi, K. (1959). The Heroes of the Greeks. London: Thames and Hudson.
- Kershaw, S. P. (2018). Yunan Mitolojisi: Tanrılar, Canavarlar, Kahramanlar ve Efsanelerin Kökenleri. çev. Şefik Turan. İstanbul: Salon Yayınları.
- Lévi-Strauss, C. (2012). Yapısal Antropoloji. çev. Adnan Kahiloğulları. Ankara: İmge Kitabevi.
- Lévi-Strauss, C. (2013). Mit ve Anlam. çev. Gökhan Yavuz Demir. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Liebesman, J. (Yönetmen). (2012). *Wrath of the Titans* [Film]. Warner Bros Pictures.
- Mitoloji. TDK. <https://sozluk.gov.tr/?ara=mitoloji> (21.06.2020).
- Moran, B. (1994). Edebiyat Kuramları ve Eleştirisi. İstanbul: Cem Yayınevi.
- Ryan, M., Lenos, M. (2012). Film Çözümlemesine Giriş. çev. Emrah Suat Onat. Ankara: De Ki Basım Yayın.
- Stevens, A. (1999). Jung. çev. Ayda Çayır. İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Tecimer, Ö. (2005). Sinema Modern Mitoloji. İstanbul: Plan B.
- Van Gennep, A. (1960). The Rites of Passage. çev. M. B. Vizedom, G. L. Caffee. Chicago: University of Chicago Press.
- Vogler, C. (2007). The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.