

MİTTEN SİNEMAYA OLYMPOS'TAN HOLLYWOOD'A GÖSTERGELERARASI DÜZLEMDE TANRILARIN GÖÇÜ*

From Myth to Cinema and Olympos to Hollywood: The Migration of the Gods In the Context of Semiotics

Arş. Gör. Dr. Kağan GARİPER**

ÖZ

Mitik bellek, sanatın her dalında yeniden üretimlerle birlikte kendini gösterir. Tarihî süreç içerisinde binlerce bir aktarımı ortaya koyan bu düzlem, üretilen yeni eserlerin kaynağını gösterme ve bağlam değişiminin/yenilenmesinin çözümlenmesi noktasında önemli veriler sunar. Sözlü kültür ortamının başat anlatıları arasında yer alan mitlerin, yazınsal alana ve ilerleyen teknolojik gelişmelerle birlikte sinemaya aktarılması, uyarlanması veya yeniden üretilmesi söz konusu alanlar/türler arasında göstergelerarası alışverişleri başlatır. Toplum bilincinin ortak duyuş, düşünce ve hayal dünyasının ürünü olan mitler, yaşamı anlamlandırma ve anlatma işlevlerini gerçekleştirirken yanında daha sonra üretilen her türden anlatıya birçok açıdan kaynaklık eder. Bu noktada anlatıları aynı anda görsel ve işitsel olarak sunma imkânına sahip olan sinemanın da mitolojik öğelerle sıkı bağlar kurduğu görülmektedir. Özellikle Amerikan film üretiminin simgesi hâline gelen Hollywood sineması, göstergelerarası düzlemde antik Yunan tanrılarıyla bağlantılı olarak, onları anıştıran, dönüştüren, uyarlayan ya da doğrudan kaynak alıp yeniden üreten yeni nesil tanrılar ortaya koyarak mitik Olympos'u kendi coğrafyasına taşır. Böylece sürekli yenilenen ve sınırlarını kendi belirlediği mitolojik bir evren kurgular. Çoğu kaynak aldığı mitik tanrılardan esinlenen çizgi roman türünden uyarlanarak beyaz perdeye taşınan yeni nesil tanrıların her biri kendine özgü özellikleriyle öne çıkar. Süper kahraman görünümündeki bu yeni tanrılar, teknolojiyle birlikte her an gelişmeye devam eden sinema sanatına ait yeni bir epik anlatı dünyası oluşturur. Böylece mitten sinemaya aktarım sağlanırken, kurgusal alanda olsa dahi felsefeden de mite dönüş sağlanır. Mitik anlatılarda kozmik güçlerini yitiren antik Yunan tanrıların zamanla birer destan kahramanına dönüşmeleri, Hollywood sinemasının yarattığı yeni tanrıların öykülerinde de benzer biçimde devam eden izleksel bir yapıdır. Sonsuz bir döngünün farklı bağlamlarda yeniden yazımıyla mücadeleye girişen kahramanlar, birçok yönüyle mitik anlatılara ve bu anlatıların kahramanlarına (tanrılarına ve tanrıçalarına) gönderme yapar. Mitlerin temel işlevleri arasında yer alan yeniden yazmanın sinemayla olan ilişkisini/etkileşimini gözler önüne seren bu kahramanlar epik/yenilmez birer savaşçı özelliği gösterir. Mitik tanrıları/tanrıçaları anıştıran ve bu yönüyle insanüstü güçlerle donatılan, Hollywood sineması film kahramanları, tüm insanlığın ortak koruyucusu rolünü üstlenir. Bu yolla inandırıcılığı artırılmış sanal gerçekliğin hegemonik söylem aracına dönüşmesi de açık bir şekilde gözlemlenir. Bu çalışmada Hollywood sinemasının öne çıkan kurgusal kahramanlarından Süpermen ve Wonder Woman'ın antik Yunan mitolojisine yaptığı göstergelerarası göndermeler irdelenmiştir. Bu bağlamda Süpermen karakterinin Yunan tanrısı Zeus'a benzerliği üzerinde durulmuş, her iki kahramanın ortak özellikleri ve işlevleri ortaya konmuştur. Wonder Woman'ın ise yine Yunan mitolojisinden yapılan doğrudan uyarlama ile sinemaya aktarılışı vurgulanmıştır. Her iki kahraman etrafında oluşturulan film serilerinden mitolojik göndermelerin ve alışverişlerin daha belirgin olduğu Süpermen Dönüyor (Superman Returns) (2006) ve Wonder Woman (2017) filmleri merkeze alınarak göstergelerarası düzlemde çözümlenmeler yapılmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler

Mitoloji, Hollywood sineması, göstergelerarasılık, yeniden yazma.

ABSTRACT

Mythic memory manifests itself with reproductions in every branch of art. Such a memory, which reveals a conscious transmission in the historical process, provides important data at the point of showing the source of the producing new works and analyzing the context change/renewal. The transfer, adaptation or reproduction of the myths, which are among the dominant narratives of the oral culture, to the literary field and to the cinema with the advancing technology, initiates the semiotic relations between the fields/genres. The myths, which are the products of common sense, thought and imagination of the social consciousness, are not only a source for all kinds of narratives produced latterly, but also fulfill the functions of understanding and telling life. At this point, it is seen that the cinema, which is able to present the narratives both visually and audibly, establishes

* Geliş tarihi: 19 Mayıs 2021 - Kabul tarihi: 23 Kasım 2021
Gariper, Kağan. "Mitten Sinemaya Olympos'tan Hollywood'a Göstergelerarası Düzlemde Tanrıların Göçü" *Milli Folklor* 134 (Yaz 2022): 92-105

** Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Konya/Türkiye, kgariper@erbakan.edu.tr, ORCID ID: 0000-0001-6204-3039.

strong ties with mythological elements. In particular, Hollywood cinema, which has become the symbol of American film production, carries the mythic Olympos to its own geography by creating a new generation of gods through recalling, transforming, adapting or directly sourcing and reproducing the ancient Greek gods at semiotic context. Thus, it constructs a mythological universe that is constantly renewed and whose boundaries are determined by itself. The new generation gods, which are adapted from the comic book genre and mostly inspired by the mythic gods from which it originated, are brought to the movie screen with their unique features. These new gods in the appearance of superheroes create a new epic narrative world in cinema with evolving technology. Thus, while transferring from myth to cinema, a return to myth from philosophy is provided even in the fictional field. The transformation of the ancient Greek gods, who lost their cosmic powers in mythical narratives, into epic heroes over time has a similar thematic structure in the stories of the new gods created by Hollywood cinema. Heroes struggling with the rewriting of an endless cycle in different contexts refer in many ways to mythical narratives and to the heroes (gods and goddesses) of these narratives. These heroes, who reveal the relationship/interaction between cinema and rewriting, which is among the basic functions of myths, show the characteristics of epic/invincible warriors. Hollywood movie heroes, which recall mythic gods/goddesses and endowed with superhuman powers in this respect, are regarded as common protector of all humanity. By this way, a hegemonic discourse tool is revealed with the transformation of virtual reality with increased plausibility. This study examines the semiotic references to the ancient Greek mythology of Superman and Wonder Woman, which are the prominent fictional heroes of Hollywood cinema. In this context, the study emphasizes the resemblance of the Superman character to the Greek god Zeus, while revealing the common features and functions of both heroes. It is also underlined that Wonder Woman is transferred to the cinema with a direct adaptation from Greek mythology. Finally, the films *Superman Returns* (2006) and *Wonder Woman* (2017), in which the mythological references and exchanges are more pronounced among the film series created around both heroes, have been analyzed on the semiotic context.

Keywords

Mythology, Hollywood cinema, semiotics, rewriting.

Giriş

İnsanlığın kadim zamanlarından bu yana yaşamlarının bir parçası olan sözlü kültür anlatılarında, inanç sitemlerinin, sosyal hayatların, savaşların, felaketlerin, göçlerin, kahr-ramanlıkların kısaca insana dair bütün bir tarihî sürecin izleri yer alır. Bu izler sadece geçmişe dönük kolektif yaşam serüvenlerinin birer izdüşümü değil, anı ve geleceği yönlendirebilen ortak kültürel kodlar olarak varlık kazanır.

“Erken anlatılar muhtemeldir ki dönemlerine tanıklık etmiş, kültürel aktarım işlevlerini harfiyen yerine getirmişlerdi. Bir yandan kurguladığı söylencelerle kendi kimliğini her şeyin üzerine koyan insan diğer yandan doğa mücadelesinde edindiği birikimi diğerlerine, yeni nesillere aktaracak anlatıların inşasına girişmiştir” (Gezgin 2020: 167). Bu anlatılar arasında mitler de yerini alır. Böylece insanlığın ortak hafızası olarak mitlerin doğuş süreci başlar. Mitler, doğuşlarının ardından geçerliliklerini korudukları süreç sonunda yok olmaz, ya aynı biçim ve içerikle yahut biçim veya içerik değiştirerek varlığını farklı anlatılarla sürdürür. Bu, toplumun kolektif hafızasının anlatıları sürekli olarak yeneden üretime tabi tutmasıyla açıklanabilir. Geniş tanımlamayla,

“Mit, kutsal bir öyküyü anlatır; eski zamanda, ‘başlangıçtaki’ masallara özgü zamanda olup bitmiş bir olayı anlatır. Bir başka deyişle mit, Doğaüstü Varlıkların başarıları sayesinde, ister eksiksiz olarak bütün gerçeklik yani Kozmos olsun, isterse onun yalnızca bir parçası (sözgelimi bir ada, bir bitki türü, bir insan davranışı, bir kurum) olsun, bir gerçekliğin nasıl yaşama geçtiğini dile getirir” (Eliade 2016: 17).

Buna göre mitler, herhangi bir içerikteki kutsal doğuşlara ilişkin anlatımlar olarak değerlendirilebilir. Bununla birlikte mitlerin canlı ve devingen birer yapıları vardır. Çünkü güncel kurgusal anlatılar daha -ister sözlü ister yazılı olsun- palimpsest (üstüne-yazma) okumalara tabi tutulduğunda alt metinlerinde büyük oranda mitik öğelere gönderme yapar. Bu durum mitlerin yeni üretilen anlatılarda/metinlerde kimi zaman belirgin,

hareketli bir gölge kimi zamansa silik, eski zamanların hayaleti olarak yer aldığını gösterir.

Mitlerin başlıca işlevi, “bütün ritlerin ve bütün anlamlı insan etkinliklerinin (beslenme ya da evlilik olduğu kadar çalışma, eğitim, sanat ya da bilgelik de) örnek oluşturacak modellerini ortaya koymaktır” (Eliade, 2016: 20). Bu modeller, özellikle kurgusal içerikteki sözlü anlatılar (masallar, destanlar vb.) ve daha sonra yazılı anlatılarında ilk örneklerini ortaya koyar. İlk örneklerin ardından ise temeli yapışöküme dayanan Joseph Campbell’in “Kahramanın Sonsuz Yolculuğu” teorisiyle çözümlenebilecek, mitik/epik anlatıların sürekli olarak devingen bir içerikle kendini yenileyerek yeniden üretilişine tanık olunur. Başka bir ifadeyle model olan ilk ve tek arketipik karakterin hikâyesi farklı bağlamlarda yeniden yazılır. Model alma ve yeniden yazma süreci bir bütün olarak toplumun zihninde ortak tematik kodlar oluşturarak yeni anlatıların/eserlerin oluşturulmasını sağlar. Çünkü “Kolektif bilinçdışını oluşturan unsurlar olan arketiplerin etkileri bütün sanat eserlerinde görülmekte, bu eserler insanlığın ortak malı izlenimi vermektedir” (Geçtan 2014: 166).

Walter J. Ong, *Sözlü ve Yazılı Kültür*’de sözlü kültür ve yazının düşünme ve anlatım biçimine getirdiği yenilikler üzerinde dururken “kulağın göze teslimi”ni vurgular (2014: 140-145). Çünkü söz/sözsözsel anlamlandırma insanlığın gelişimine bağlı olarak yerini görsel anlamlandırmayı ortaya koyan yazıya bırakmıştır. Bu gelişimin bir sonraki adımı elektronik araçlarla kültürel aktarımın sağlanmasının yolunu açar. Bu noktada, özellikle teknolojiyle birlikte, sözsözsel olanın görselle birleşimi de söz konusu olacaktır. İşte bu birleşimin belki de en dikkat çeken sonuçlarından biri sinema sanatının doğuşudur.

Sinema, kamerayla film şeridi veya dijital bellek üzerine yazılan anlatı sanatıdır. Düşünsel aktarımı çok yönlü olarak hem bireysel duyuşla hem de aynı anda bireyden bağımsız olarak sağlayabilen tekniklerle izleyicisine sunma imkânına sahip olan sinema, başta senaryo ham maddesi olarak kullanılmaya üzere edebiyatla ve farklı birçok sanat dalıyla sürekli ilişki hâlinindedir. Bu türden bir ilişki ise göstergelerarası alışverişi (uyarlamayı) ortaya koyar (Aktulum 2018: 72).

Be yaz perdede hafızanın hayal gücüyle birleştiği, kendine özgü kuralları ve atmosferi olan “Hollywood sinemasının doğuşuna bakıldığında, 1910’lu yıllardan itibaren, onun bir ‘tür sineması’ (genre movie) olarak yapıldığı görülmektedir. Melodram, western, komedi, fantastik, komedi müzikal, kara film gibi türlerden oluşan bu çeşitlilik, filmlerin temel öğelerinin belli bir biçimde tipeştirilip kolayca tanınabilir ve tekrar edilebilir tarzda standartlaştırılmasıyla doğmuştur” (Denis Levy’den akt. Gönen 2007: 27).

Belirgin tipeştirmeleri, gerçeğe yakın sahneleme teknikleri, seyirciyle özdeşleşme konusunda oldukça başarılı olan Hollywood sinemasının öne çıkan özelliklerinden bir diğeri de kurmaca kaynağı olarak daha önce üretilmiş diğeri sanat dallarına ait eserleri (roman, çizgi roman, hikâye, tiyatro, opera vb.) kullanmasıdır. “Batı kültürünün temel yapıcı unsurlarından birisini mitlerin oluşturduğunu, Elektra, Oidipus, Prometheus, Don Juan gibi daha pek çok mitin insanın temel karmaşalarını, saplantılarını yansıtmak için yaratılan ve sürekli olarak başvurulana birer simge olduklarını anımsatalım” (Aktulum 2021: 544-545). Bu açıdan değerlendirildiğinde Hollywood sineması hazır malzemeleri kullanan bir yeniden üretim mekanizması olarak işler. Bu çalışmada Hollywood sinemasının öne çıkan fantastik-bilim kurgu film üreticileri DC Comics’in yapımını üstlendiği ve kült filmleri arasında yer alan *Süpermen (Superman)* serisinden, yönetmenliğini Bryan Singer’in yaptığı *Süpermen Dönüyor (Superman Returns)* (2006) ile yönetmenliğini Paty Jenkins’in üstlendiği *Wonder Woman* (2017) filminde yer alan kahramanlarla mitik

anlatı kahramanları arasında kurulan göstergelerarası bağlar ortaya konulmaya çalışılacaktır.

Göstergelerarası Serüven: Büyük Göç

Joseph Cambell, *Mitoloji'nin Gücü*'nde Bill Moyers'la yaptığı söyleşide “dünya ile anlaşabilmek, gerçeklikle kendi aramızda bir uyum yaratmak için hikâye anlatıyoruz” görüşüne katıldığını belirtir (Cambell ve Moyers 2007: 22). Dünya ve gerçeklikle kurulan anlatmaya dayalı bu bağın ilk zamanlardan bu yana kendini koruduğu fakat her yeni dönemde biçim veya içeriğini yenileyerek, dönüştürerek, eksiltiyerek veya genişleyerek süreklileştiği görülür. Sümer’den Antik Mısır’a ve daha sonra Eski Yunan’ın mitik öykü-cüleri Homeros, Hesiodos, Aiskhylos, Sofokles, Euripides gibi ozanların aktarımına geçen bu bağ, Batı dünyasında klasik ve modern dönem sanatçılarıyla korunmaya devam eder. Çünkü “Yazarlar mitolojiden çeşitli biçimlerde yararlanırlar. Bazıları mitolojik karakterleri ya da sahneleri yapıtlarına renk katmak için kullanır. Diğerleri mitolojik anlatımları ya da konuları yeniden işler” (Sears 2014: 37). Özellikle Batı dünyasında, hemen her dönemin eserlerinde işlenen mitoloji, edebiyatla birlikte daha genç bir sanat dalı olan sinemanın da kaynakları arasında yer alır. Formu değişse de aktarım, yine insanın dünya ve gerçeklikle kurduğu bağı açıklamayı/sunmayı hedefler. Böylece söz ve yazıda yaratılan anlam, simgesel değerler ve çoklu kurgu sistemi, sürekliliğini sinemaya da aktarır.

Sinemada göstergelerarası (farklı sanat dalları arasında yapılan) alışverişler, sık kullanılan teknikler arasındadır. Bu bağlamda montajlar, kolajlar, remake (daha önce gösterime girmiş bir filmin yeniden yeni bir versiyonun üretilmesi)¹ gibi filmlerarası göndermeler öne çıkarken, “ayrı bir dolayımı olan ve önceki bir metne dayanan” (Aktulum 2018: 72) uyarlamalara sinemanın her türdeki filminde rastlamak mümkündür.

Sinema, uyarlamalarla birlikte simgesel öğelerinde yeniden üretim merkezi hâline gelmiştir. Çünkü sözlü ve yazılı kültürün yeni aktarım aracı artık sinemadır. Klasik Yunan mitolojisindeki Olympos dağının simgesel değerinin modern mitoloji anlatıcısı sinema kanalıyla Hollywood’a taşındığı söylenebilir.

“Klasik mitolojide tanrıların ve tanrıçaların evi Olympos Dağı çok net olarak tanımlanmıyor. Kimileri onun dünyanın en yüksek dağı olduğunu ileri sürüyor. Bazı söylencelere göre Olympos Dağı’nın çok sayıda doruğu var, bunların her birinde bir tanrı oturuyor ve Zeus da en yüksek dorukta bulunuyor” (Sears 2014: 54).

Olympos dağının tanrılarına ait mitler, farklı dolayımınlarla ve sinema sanayinin yoğun olarak faaliyet yürüttüğü, büyük film yapım stüdyolarının yer aldığı özel bir coğrafi bölge olan Hollywood’a taşınır. Amerikan sinemasının simgesi hâline gelen, beyaz ve büyük puntolarla “HOLLYWOOD” yazan dağ, sinemanın ürettiği çoğu mitolojik kökenli yeni tanrılara ev sahipliği yapar. “Toplumsal tüm nesnel yapı ve öznel yapımlar, praksis ve edimler tarihsel diyalektik ilişkilerin olgu ve olayların sembolleşmiş hayaletleri ve yeniden canlandırılmış biçimleridir. Bunlar, bugünümüzü ve verili durumlarımızı belirlemektedir” (Kaplan 2018: 120).

Hollywood sineması, yarattığı karakterlerle özellikle antik Yunan mitolojisinin tanrılarını kimi zaman doğrudan kimi zamansa dönüştürerek veya yeniden üretime tabi tutarak beyaz perdeye yansıtır. İşte bu kahramanlar arasında öne çıkanlardan biri de Süpermen’dir. Sinemanın dünya çapında çok tanınan kurgusal kahramanı *Süpermen (Superman)* (1978, 1979, 1983, 1987), *Smallville* adıyla dizi film olarak (2001 ve 2011), *Süperman Dönüyor (Superman Returns)* adıyla (2006), *Çelik Adam (Man of Steel)* adıyla (2013), *Adalet Birliği (Justice League)* film dizisi içinde *Batman ve Süperman: Adeletin Şafağı (Batman vs Superman: Dawn of Justice)* adıyla (2016), *Adalet Birliği (Justice League)* adıyla (2017) filmleriyle sinemada izleyicisiyle buluşur. Ayrıca *Adalet Birliği*

(*Justice League*) (2017), yönetmen Zack Snyder tarafından 2021 yılında *Adalet Birliği 2* (*Justice League 2*) adıyla genişletilerek tekrar izleyiciye sunulur. Bununla birlikte Süpermen etrafında özellikle animasyon film türünde çok sayıda eser üretilir. Öte yandan Türk sineması dâhil birçok ulusal sinema yapımcısı, Süpermen'i doğrudan ya da dolaylı bir aktarımla beyaz perdeye taşır.

Film serisi içinde mitolojik kaynakları belirgin bir şekilde işleyen 2006 tarihli *Süpermen Dönüyor* (*Superman Returns*), bu yönüyle yaratılan kurgusal kahramanın göstergelerarası bağlarını ortaya koymak adına veriler sunar. Senaryosunu Michael Dougherty ve Dan Harris'in yazdığı, yapımcıları arasında Gil Adler, Jon Peters ve Bryan Singer bulunan filmin başrollerinde Brandon Routh (Superman/ Clark Kent), Kate Bosworth (Lois Lane), Kevin Spacey (Lex Luthor) ve Parker Posey (Kitty Kowalski) yer alır. Mitik bir anlatı üzerine kurulan filmde, serinin ilk filminden itibaren Süpermen'in mitolojik tanrıları anıştıran özellikleri korunur.

Benzer bir yaratım süreci *Wonder Woman* film serisinde görülür. *Wonder Woman* (2017) ve *Wonder Woman 1984* (2020) isimlerini taşıyan, DC Comics (çizgi roman) karakterinden uyarlanan film kahramanının mitik kökenleri daha belirgindir. Özellikle Patty Jenkins tarafından yönetilen, senaryosu Jason Fuchs'un yazdığı serinin ilk filmi, mitik bağları göstermesi açısından öne çıkar. Çünkü filmin başlangıç sahnesi Yunan mitolojisinde yer alan "Amazon" halkının yaşamını sergiler.

Süpermen ile *Wonder Woman* film serileri incelendiğinde Yunan mitolojisinin en güçlü tanrısı Zeus'la benzerlikler taşıyan Süpermen ve yine Antik Yunan anlatılarından Amazonlara ait özelliklerin doğrudan kullanıldığı *Wonder Woman*'ın göstergelerarası alışverişlerle Hollywood sinemasına taşınmış kahramanlar olduğu sonucuna ulaşılır. Seçilen filmlerdeki kahramanların kökenleri araştırıldığında mitik anlatıların izleri ve mitolojik kahramanlarla olan benzerlikleri dikkat çeker. Mitoloji ile sinema arasındaki bu ortak yapı, her iki gösterge arasında kurulan bağların sonucudur.

Yeni Nesil/Teknolojik Tanrılar

Antik Mısır'da yerel/mahalli tanrılar hayvan, kozmik tanrılar insan şeklinde tasvir edilir. İnsan ve hayvan tanrıların birleştiği yapılarda, hayvanlara ait özelliklerin insanlara aktarılması veya mitik bir anlam alanı kurmak düşüncesinin öne çıktığı görülür. Yani tanrısal özellikler iç içe geçer ya da birleşir. Örneğin, antik Mısır mitolojisindeki ölüm ve cenaze tanrısı Anubis'in başı bir hayvan (çakal), vücudunun tamamı bir insan şeklinde çizilir. Ölüm/cenaze tanrısının bu şekilde çizilmesi, ölümün mitik anlamlandırılmasının bir sonucu olarak yorumlanabilir: Antik Mısır'da ölen kişi çöle gömülür. Çöle defnedilen cesedi, çöl çakalları yer. Böylece ceset, yeni bir vücutta (çakalın/ölüm tanrısının bedeninde) sonsuzluk döngüsüne girer. Çakalların mezara gelişi aynı zamanda Anubis'in de mezara/cenazeye gelişini temsil eder. Ölen kişiye yer altı dünyasında Anubis yol gösterecek, yer altı yargıçlarının huzuruna çıkaracaktır. Bu görev, Yunan mitolojisinde Hermes'indir. Çünkü "Biri öldüğünde Hermes o kişinin gölgesini (ruhunu) alıp Yeraltı Dünyası'na götürmeye gelirdi" (Sears 2014: 78).

Antik Mısır'ı anıştıran Yunan mitolojisindeyse hayvan ve insan fenomenlerinin zaman zaman karıştığı, kimi zaman kötülük yönleri ağır basan tanrıların (örneğin göz göze geldiği erkeği taşa dönüştüren Medusa gibi) hayvan/yarı insan-yarı hayvan şeklinde, kozmik tanrıların ise benzer şekilde genellikle insan şeklinde tasvir edildiği görülür. Fakat Antik Mısır ve hatta Antik Mısır'ın da arketiplerini barındıran Sümer'den farklı olarak Yunan mitolojisinde tanrılar süreç içinde sahip oldukları kozmik değerleri kaybetmiş, ana özellikleri itibarıyla birer efsane kahramanına, fiziksel olarsa mükemmel insan formuna dönüşmüşlerdir.

Yunan mitolojisindeki tanrıların kozmik değerlerini/özelliklerini yitirerek efsane kahramanlarına dönüşümü modeli üzerine kurgulanan anlatı içerikleri Hollywood sine-masında da (filmlerle üretilen modern mitlerde/efsanelerde) devam eder. Görsel yansı-maya dayalı sinemada izleyiciye çok boyutlu gerçeğin veya hayal evreninin taklidi sunu-lur. Bu sunum belleğin süzgecinden geçerken simgesel öğeleri ve çağrışımları da berabe-rinde getirir. Çünkü “Sinema eserleri, kendisini ortaya koyan süjenin bilişsel tasarımla-rından farklı olarak kolektif bilinçdışı ve arketipal komplekslere yönelik elementleri yığın ve çok katmanlı bir yapıda sunmaktadır” (John Izod ve James Hillman’dan akt. Kaplan: 2018: 219).

Senaryolarda teknolojinin sunduğu imkânlarla ve mitolojik arka planlarıyla doğan yeni tanrıların her biri yerel, dünya çapında hatta galaksiler arası birer kahraman olarak tasvir edilir. Hollywood’un senaryolarında kendisine yer bulan tanrı, yarı tanrı ya da titan özelliği gösteren süper kahramanların hemen hepsi tıpkı mitolojik tanrılar gibi belirli normların üzerindedir. Bu bağlamda mitik bir tanrı olan Zeus ile sinema evreninin öne çıkan kahramanlarından biri olan Süpermen arasında kimi benzerlikler dikkat çeker.

Zeus, kozmik güçlerinin (yağmur yağdırma, yıldırım ve şimşek fırlatma vb.) yanı sıra “[...] özellikle yeryüzünde düzenin ve adaletin korunmasını sağlar. Katilleri döktük-leri kanın vebalinden arındırır, yeminlere bağlı kalınmasına, konuklara karşı görevlerin yerine getirilmesine nezaret eder; krallık gücünün ve genel olarak sosyal hiyerarşinin ke-filidir” (Grimal 2012: 802). Zeus’a benzerliğiyle dikkat çeken “Süpermen karakteri ilk olarak 1933 yılında Jerry Siegel ve Joe Schuster isminde iki genç çizgi roman yazarı ta-rafından yaratıldı” (Göç 2020: 235). Farklı birçok çizgi roman karakterlerini beyazper-deye uyarlayan Hollywood sinemasında başlangıçta mükemmel insan formunda olmayan Süpermen’in ilerleyen çizgi roman serisinde ve özellikle zamanla daha çok yer aldığı si-nema filmlerinde giderek güçlendiği, neredeyse her yeni aktarımda yeni ve üstün fiziksel özelliklerle donatıldığı görülür. Sinema dünyasında belirginleşen karakteristik özellikle-riyle Süpermen, kimi yönleriyle antik Yunan tanrısı Zeus’u anımsatır. Bu bağlamda mitik anlatı kahramanı Zeus ve sinema evreninin kurgusal kahramanı Süpermen arasındaki ben-zerlikler şöyle sıralanabilir:

Zeus	Süpermen
Baş tanrıdır, aynı zamanda tanrıların kralıdır.	Başkahramandır, aynı zamanda üstün güçleri olan diğer kahramanların lideridir.
Koruyucu ilah olarak Jüpiter gezegeniyle özdeşleşir.	Koruyucu kahraman olarak Kripton gezegeninin temsilcisidir.
Doğumundan sonra annesi Reia tarafın-dan babasının öldürme tehdidine karşı Calipso adasına gönderilerek saklanır.	Gezegeninin yok olması tehdidine karşı annesi Lara Lor Van tarafından dünyaya gönderilerek saklanır.
Asasıyla şimşek fırlatır.	Gözleriyle ölümcül ışın fırlatır.
Kartal şekline girerek uçar.	Kostüm değiştirerek uçar.
Babası Kronos’u ve onun soyundan gelen titanları yenip ikinci kuşak Olympos tan-rılarının egemenliğini başlatır.	Kendi ırkından olan ve dünyayı işgal etmeyi amaçlayan General Zod, Apoklips gezegeni yö-ne-ticisi Darkseid gibi düşmanlarını yenerek insan ır-kının egemenliğini sağlar.
Uzak bir diyarı temsil eden kurmaca ada-daki (Atlantis) titan ve savaşçılarla müca-dele eder.	Farklı galaksilerden ve gezegenlerden gelen düş-manlarla mücadele eder.

Adaletin koruyucusudur. Dünya düzeninin işleyişini sağlayan tanrılara liderlik eder.	Adaletin koruyucusudur. Dünya düzeninin işleyişini sağlayan diğer tanrısall kahramanlara liderlik eder.
Kusursuz bir insan formunda düşünülür.	Kusursuz bir insan formunda görünürlük kazanır.

Bütün bu benzerliklerle birlikte 2021’de gösterime giren Zack Snyder’in yönettiği *Adalet Birliđi 2 (Justice League 2)* filminde Süpermen ve Zeus’un aynı filmde yer alışı dikkat çeker. Şöyle ki kurgusal alanda evrensel boyuttaki bütün yaşamların ezeli düşmanı olan Darside’a karşı tarihî süreçte Zeus müttefikleriyle birlikte savaşırken artık Süpermen bu mücadeleyi devralmıştır. Filmdeki bu sahne her iki kahramanın varoluş amaçlarının ve işlevlerinin benzerliğini gösteren bir kesit olarak anlam kazanır.

Filme göre Zeus’un görevini devralan Süpermen’in kendi tanrısall ya da başka bir ifadeyle süper kahraman özellikleri ondan farklılık gösterir. Çünkü Zeus’un kozmik güçleri, bir kartal kılığına girerek uçması gibi tanrısall özellikleri Süpermen’de yoktur. Süpermen, Amerikan endüstrisinin temel üretim gücü olan çelikle özdeşleşir. Hatta o, kimi zaman *Çelik Adam (Man of Steel)* (2013) filminde olduğu gibi, doğrudan bu adla anılır. Bu bağlamda özellikle sinemanın görsel efektlerinin teknolojiyle birlikte gelişmesiyle kurgusal bir kahraman olan Süpermen’in de kostümünden tanrısall güçlerine kadar birçok özelliğinin geliştiđi görülür. Süpermen’in Zeus’la olan benzerliđi kurgusal bir model olmayı düşündürür. Bu noktada Zeus’un kimi tanrısall özelliklerinin doğrudan, kimilerinin ise dolaylı bir şekilde Süpermen’e aktarılışı dikkat çeker.

Hollywood sinemasında her geçen gün sayısı artan “süper kahramanlara” eklenen adlardan biri de *Wonder Woman*’dır. Tarihin ilk süper kadın kahramanlarından olan Wonder Woman, psikanalist olan William Moulton Marston ve *DC Comics* ortaklığı ile 1940’ta yaratılır. Aynı adlı Amerikan çizgi roman karakterinden uyarlanan karakterin mitolojik bağları Süpermen-Zeus ilişkisine göre daha açıktır. 2017 yılında izleyicisiyle buluşan, başrolünde Gal Gadot’un oynadıđı film, kaynađını doğrudan mitolojiden alır. Film Amazon halkı arasından seçilmiş bir kahraman olan Amazon prensesi Diana’nın, yaşadıkları adaya düşen savaş uçağından sağ kurtulan pilottan dünyada savaş olduğunu öğrenmesi üzerine harekete geçmesiyle başlar. Dış dünyaya giderek savaştaki yıkıma engel olan Diana, mücadelesi sonrası kendisine bahşedilen gücün ve yazgısının farkına varır.

Mitik anlatılardan çizgi romana, oradan da beyaz perdeye uyarlanan prenses Diana, Themyscira adasında, mükemmel yetiştirilmiş bir Amazon savaşçısıdır. O, Yunan mitolojisinde yer alan anlatılara uygun şekilde canlandırılan Amazon halkının bir temsilcisidir. Amazonların yani “Savaş tanrısı Ares ve Nympha Harmonia’nın soyundan gelen kadınlardan oluşmuş halk[ın]” (Grimal 2012: 56) temsilcisi olan Diana’nın en güçlü silahı da yine mitolojide Amazon prensesi Hippolyte’ye ait “kemer”dir. Bu kemer mitolojideki değerini filmde de korur. Kemer, mitik anlatılardaki gibi film serisinde de bağlandıđı/sarıldığı kişiyi her koşulda doğru söylemeye zorlar. Ayrıca filmde Diana, ona bahşedilen ve mitolojik tanrı Hermes’e ait olan sandaletleri kullanarak çok uzun mesafeleri bir çırpıda kat edebilir.

Filmde yarı tanrıça özellikleri gösteren Diana, üstün yetenekleriyle aslında Amazonlar arasında da seçilmiş kişidir. Savaşçı ve lider olan Amazon kraliçesi Hippolyte’nin kilden yaptıđı bir heykelin Olympos Dağı’ndaki tanrıların izniyle hayat bulmasıyla var olur. Bu yönüyle o, dört amazon kraliçesi Hippolyte (Hipolite), Antiope, Melanippe (Melanipe) ve Penthesileia (Pentesilya) soyundan gelir ve onların üstün özelliklerini taşır.

Mitik anlatımda öykülere konu olan Amazonların tarihi oldukça eskidir. Farklı birçok coğrafyada izleri görülür. Bu noktada Türkiye’de yapılan kazı çalışmalarında ortaya

çıkan mozaikler dikkate alındığında filmlerde yer alan sahnelerin tarihî dokuyla uygunluğu göze çarpar. Özellikle Urfa'daki mozaikler filmle göstergelerarası bağların ne denli kuvvetli sahnelere ulaştığını ortaya koyan veriler sunar.²



Resim 1. Amazon Kraliçelerinin Av Sahnesini Canlandıran Mozaik (Şanlıurfa/Haleplibahçe)



Resim 2. Amazon Kraliçeleri Menalipe ve Thermodosa (Şanlıurfa/Haleplibahçe)

“Dört Amazon kraliçesinin Hellenic isimleriyle aynı panoda betimlendiği tek örnek Haleplibahçe mozağıdır. Yerinde sergilenen ve 3,91x9,02m ölçülerindeki mozaik, MS. 5-6. yüzyıl arasına tarihlenmektedir” (Eraslan 2014: 462). Serinin ilk filminde bu dört kraliçenin adeta yeniden üretimini bir örneği sunulur, mitolojiye ait kahramanlar özgün formlarına yakın biçimde beyaz perdeye aktarılır.



Resim 3. *Wonder Woman* (2017) Film Görsele



Resim 4. *Wonder Woman 1984* (2020) Film Görsele

Serinin ikinci filmi 2020 tarihli *Wonder Woman 1984*'te kahramanın çocukluğu canlandırılırken mitolojideki Amazonların yaşamı, eğitimleri ve savaşçı yönleri, daha yakın planda izleyiciye gösterilir.

Bütün bu benzerlikler Hollywood sinemasının mitolojik düzlemde daha önce var olan göstergeleri *Wonder Woman* örneğindeki gibi doğrudan kaynak olarak uyarılma yoluna gittiğini gösterir. Böylece “Bir sanat dalında ortaya konan göstergeler, başka bir sanat dalının ifade alanına taşınmakta, edebiyat dili, sinema diline dönüştürülmektedir” (Gariper 2015: 74). Mitolojiden çizgi romana ve daha sonra sinemaya yeniden üretilerek taşınan karakter, sinemanın oluşturduğu kurgusal evrenin (*Adalet Birliği* film serisinin) saygın ve güçlü bir üyesi olur.

Mitten Sinemaya Aktarım/Felsefeden Mite Dönüş

Süpermen Dönüyor (2006) filminin konusu tamamen mitik bir anlatı olan antik Yunan'ın Prometheus söyleni üzerine kurulur. Benzer türden bütün filmlerdeki gibi *Süpermen Dönüyor* (2006)'da da birbirine indirgenemeyen iki zıt gücün, başka bir ifadeyle iyi ve kötünün savaşı anlatılır. Fakat söz konusu filmde senaryonun düalizminin hasım/kötü gücünü temsil eden Lex Luthor, henüz filmin ilk sahnelerinde Prometheus anlatısına gönderme yapar. Bu sahnedeki diyaloglar,

Kitty Kowalski: -Lex, arkadaşların beni ürpertiyor.

Lex Luthor: -Hapishane ürpertici bir yerdir Kitty, hayatta kalabilmek için ürkütücü dostlar edinmek zorundasın. Benim gibi engin yetenekleri olan bir adam bile içerde sigaradan, cepte bulunan keskin bir metal parçasından değersizdir.

- Prometheusun hikâyesini biliyor musun?

-Tabii ki hayır!

- Prometheus, diğer tanrılardan ateşin gücünü çalıp, onun kontrolünü ölümlülere veren bir tanrı. Aslında bize teknoloji bir güç veriyor.

Kitty Kowalski: -Yani biz ateş mi çalıyoruz? Kutuplarda...

Lex Luthor: -Aslında öyle sayılır. Kim teknolojiye hükmediyorsa dünyaya da o hükmeder. Roma İmparatorluğu yollar yaptığı için dünyaya hükmetti. İngiliz İmparatorluğu dünyaya hükmetti çünkü gemiler yaptı. Amerika atom bombası... Vesaire... Vesaire... Vesaire...

-Sadece Prometheusun istediğini istiyorum.

Kitty Kowalski: -Kulağa hoş geliyor Lex, ama sen tanrı değilsin.

Lex Luthor: - Tanrılar kırmızı pelerinleriyle etrafta dolaşan ve güçlerini insanlıkla paylaşmayan bencil yaratıklardır.

kişinin “ezilen, zulme/saldırıya uğrayan” grupta bulunması ön şartı göze çarpar. Bununla birlikte kutsiyet atfedilen bir bağın sonucu (bir hükümdarın soyundan gelmek, dinî bir misyon yüklenmek vb.) olarak da kahramana seçilmişlik vasfı yükleyebilir.

Hollywood sinemasının süper kahraman filmlerinde de benzer bir yapının yer aldığı görülür. Bir veya birkaç süper kahraman sayesinde “yok oluş ya da kitlesel ölümden kaçış” ana ve ortak izlek olarak öne çıkar. Söz konusu filmlerin üstün yetenekli kahramanları sürekli tekrar eden bir döngüyle dünyanın veya insanlığın kıyametini engeller. Stuart Voytilla *Sinema ve Mit* kitabında Campbell’den hareketle sinema evreninin mitik kahramanlarının izleyiciye sunduğu, her filmde yeniden tekrarladığı sonsuz mücadele döngüsünü şöyle sıralar:

1. Sıradan dünya
2. Maceraya çağrı
3. Çağrının reddi
4. Akıl hocasıyla karşılaşma
5. Eşiği geçme
6. Sınavlar, müttefikler ve düşmanlar
7. Yaklaşma
8. Çile (Zorlu sınav)
9. Ödül
10. Dönüş yolu
11. Diriliş
12. İksirle dönüş (2020: 9).

Buna göre izleyici, öncelikle kahramanın günlük yaşamı ve yetenekleriyle tanışır. Kahramanın zorlu mücadele sürecine (hatta ölümüne ve tekrar dirilişine) tanık olur. Son olarak da kahramanın zafere yürüyüşünü izler.

Voytilla’nın ortaya koyduğu bu kurgu modeli, birçok süper kahraman filmi gibi Süpermen serisine de uygulanabilir. Hatta Süpermen’in her yeni filmde tekrar edilmesi gereken tanıtıma da ihtiyacı yoktur. Sinemanın yarattığı etkiyle dünya genelinde oldukça ünlü bir kurgusal kahraman fenomeni hâline gelen Süpermen’in hikâyesi aynı kurgu biçimiyle yeniden üretilir, değişen sadece hasım güçler ve onların saldırılarıdır.

Süpermen Dönüyor (2006)’da ait olduğu gezegen olan Kripton’da kendi tarihinin ve ailesinin izlerini araştırmak isteyen, beş yıllık aradan sonra tekrar dünyaya dönen Süpermen’in baş düşmanlarından Lex Luthor’la mücadelesi canlandırılır. Filmde hasım güç, Lex Luthor’un Süpermen’in tanrısal özelliklerine sahip olma, Süpermen’i öldürme isteği, bununla birlikte başta Kuzey Amerika olmak üzere dünyayı yeniden şekillendirmek için yaptığı plan ve giriştiği mücadeleyle temsil edilir. Daha önce belirtildiği gibi sinema evreni içinde tanıtılma ihtiyacı olmayan Süpermen’in mücadeleye davet edilmeye de ihtiyacı yoktur. Çünkü o, adaletin ve insanlığın koruyuculuğunu üstlenmiştir. Üstlendiği bu rol başka bir ifadeyle tanrısal güçlerin doğru/iyi amaca hizmet etmesi ise -Zeus’un Calipso adasında saklanması anıştıran yapıyla- doğumundan sonra dünyaya gönderilmesi ve iyi bir ailenin yanında yetiştirilmesiyle ilintilidir. Bu bağlamda özellikle annesi “Martha Kent”, Carl Gustav Jung’un ileri sürdüğü bilgeliğin temsilcisi ruh arketipinin karşılığı olarak anlam kazanır. Çünkü “[...] ruh arketipi, insanın idrak, anlayış, iyi bir tavsiye, karar, plan gibi şeylere ihtiyaç duyduğu, ama kendi imkânlarıyla bunlara ulaşamadığı durumlarda ortaya çıkar” (Jung 2005: 74).

Filmde dünyaya dönen Süpermen’in, dünyadan kendisine haber vermeden ayrılmasına içerleyen sevgilisi Lois Lane’in yazdığı “Dünyanın Süpermen’e Neden İhtiyacı Yok?” başlıklı makalesi kahramanın mücadeleye karar vermesindeki eşik olarak yer alır.

Çünkü üstün/tanrısal özellikleri sayesinde dünyadaki bütün sesleri ve özellikle yardım çağrılarını işitebilen kahramanın bir karar vermesi beklenir. Yine annesinin bilgeliğine sığınan Süpermen, insanlığa yardım etmeye ve adaleti korumaya karar verir. Bunun sonucu olarak filmdeki hasım/karşı güç Lex Luthor'un planlarına karşı insanlığı korumak amacıyla mücadeleye girişir. Bu mücadelenin sonucunda ölümcül yaralar alan kahraman, Lois Lane'in yardımıyla tekrar hayata döner ve mücadelesini başarıyla sonuçlandırır.

Tematik düzlemdeki bu döngü *Wonder Woman* (2017)'da da kendisini yineler. Film, mitolojik bir kahraman olan Amazon prensesi Diana'nın dünyayı bir yıkımdan kurtarmaya yönelik yolculuğunu ve mücadelesini konu alır. Bu bağlamda kurgusal evrende kendi sıradan dünyasında yaşayan Diana (*Wonder Woman*), I. Dünya Savaşı'ndan haberdar olarak maceraya davet edilmiş olur. Başlangıçta bu çağrıyı göz ardı etmesine rağmen (Chris Pine'in canlandırdığı) "Steve Trevo" karakteriyle yakınlaşmasıyla ve annesiyle (akıl hocası) konuşmalarının ardından mücadeleye girişme kararında *eşiği geçer*. Sınavlar, müttefikler ve düşmanlar aşamasında birçok olaya dâhil olan Diana, üstün yetenekleri sayesinde görevini tamamlar. Onun yenilmesi (yani yaklaşma, çile ve ödül) ve tekrar güçlenmesi (dönüş yolu, diriliş ve iksirle dönüş) aşamaları ise serinin ikinci filmi olan *Wonder Woman 1984* (2021)'da daha belirgin bir şekilde izleyiciye sunulur.

Wonder Woman (2017) filminde kahramanın kozmik güçlerinden çok, mitolojik anlatıların kaynaklık ettiği/sinemadaki yeni bir kahramana uyarlandığı üstün güçler vurgulanır. Ayrıca onu değerli kılan da Süpermen'de olduğu gibi *seçilmişlik* vasfının yüklenmesidir.

Her iki kahraman Süpermen ve Diana'da beliren bu özellikler, onları antik Yunan tanrılarının kaosa ve birbirleriyle olan mücadelelerinden ayıran yönleri ortaya koyar. Kurgusal döngünün insanlığı koruma/adaleti sağlama işleviyle yeniden üretimi, tanrısal güçlerin paylaşılması gibi motifler antik Yunan tanrılarını anıştıran özelliklerdir.

Güç Gösterisi ve Hegemonik Söylem

İlk örneklerinden bu yana hangi türden olursa olsun, türün anlatıcısı kendisini, kendisiyle ilgili olanın öyküsünü aktarma eğilimindedir. Buna bağlı olarak anlatının coğrafi merkezini de kendi konumu, dolayısıyla bağlı bulunduğu topluluk/ulus belirler.

Hollywood sineması her şeyden önce, her bir filmiyle birbirini tamamlayan bir "ulus-uygarlık kurgusu" yaratır. Teknolojinin, görselliğin sağladığı yapay gerçeklik, doğrudan izleyicinin bilinçaltına yönelik göndermeleri içerir. Süper kahraman filmlerinin ana izleğini oluşturan büyük saldırılar, evrensel felaketler, kitlesel yok oluşlar gibi kurgular temelde siyasal bir nüfuz artışı için kullanılan temel besin kaynaklarıdır. "Tüm bu şatafatlı yıkım senfonisi, özünde sistemin fiyakalı bir blöfüdür. Bireyi 'henüz belli olmayan bir gelecekte' beklemesi muhtemel olan felaketlerden kurtaracak olan şey, var olan siyasal düzenin ta kendisidir!" (Yürür 2017: 11).

Hemen her üretimde, Amerika'nın ulus bütünlüğüne vurgu yapılan filmlerde, dünyanın koruyuculuğu görevi de Amerika'ya, Amerikan halkına verilir. Yıldız aktörler ve aktrislerin mitik tanrılara ökünülerek sergilenen olağanüstü fizikleri, sınırları zorlayan zekâ ve teknolojik üretimlerle birleştirilir. Böylece filmlerin süper kahramanları yenilmez tiplere dönüştürülür. Bu tiplerin ortak mücadeleleri ise Amerika'yı önceleyerek dünyayı ve evreni savunma etrafında birleşir. "İşte bu anlamda J.L. Godard, 'Büyük İskender'in Sezar'ın ve Napolyon'un ordularıyla yapamadığını, Hollywood sineması Hitchcock filmleriyle yapmış ve evreni ele geçirmiştir" (Gönen 2007: 18).

Siyasal erkin himayesinde, daima onu yücelten bir sunuş tarzını benimseyen Hollywood sinemasında süper kahraman filmlerinin epik hikâyelerinde vurgu her zaman güç gösterisindedir. Bu bağlamda mitolojik bağların, bu yapıya uygun dönüşümleri dikkat

çekicidir. DC Comics'in mitolojik kaynaklı süper kahramanları Süpermen ve Wonder Woman'ın bütün ilişkilerinin Amerika Birleşik Devletleri'yle olması gibi yine Hollywood'da aynı sektörün popüler film üreticisi Marvell'de de benzer hegemonik söylemin filmlere yerleştirildiği açık şekilde görülür. Örneğin Marvell'in telif haklarını bulundurduğu İskandinav mitolojisi kaynaklı süper kahraman (mitolojiye göre tanrı) Thor'un evrendeki hiç kimse tarafından kaldırılamayan çekici, 2019 yapımı *Avengers: Endgame* filminde "Kaptan Amerika" tarafından kullanılır. İdeolojik söylem ve buna bağlı bir güç gösterisi etrafında gelecek oluşturmaya dayalı bu tür sahneler, Hollywood'da üretilen hemen her süper kahraman filminde yer alır. Böylece hegemonik söylem, mitolojik kaynakları kendine mâl eder, yeniden üretime tabi tutarak süreklilik kazandırır.

Sonuç

Kadim Sümer tanrısı Temmuz'un görünümünün antik Yunan mitolojisinde Adonis'te -yeniden üretime bağlı olarak- belirmesi (örneğin her ikisinin de baharı ve canlanan tabiatı temsil etmesi) gibi birçok örneği içinde barındıran mitik tekrarlamalar, model almalar, göstergelerarası alışverişler, tarihî sürecin her aşamasındaki anlatıların köklerini ortaya koyar. Diğer sanat dallarına göre daha genç bir tür olan sinemanın kurgusal evreninde de mitlerin önemli yeri bulunmaktadır.

Sanatsal üretimlerin epik türler silsilesinde güncel olarak izlenen/takip edilen, önemli bir tür hâline gelen, sinema sanatının/endüstrisinin başat aktörü Hollywood sineması, kurgusal bir evren oluştururken göstergelerarası alışverişlerle özellikle antik Yunan'ın mitik anlatılarını, bu anlatıların kahramanlarını kimi zaman dönüştürerek kimi zaman anıştırmalarla kimi zamansa doğrudan uyarlamalarla beyaz perdeye taşır. Hollywood sineması aracılığıyla dünya genelinde bir ikon hâline dönüşen Süpermen'in farklı filmlere yansıyan birçok özelliğinin mitolojik bir tanrı olan Zeus'u anıştırması dikkat çekicidir. Çizgi roman türüyle birlikte hayat bulan Süpermen karakterinin belirleyici ilk fiziksel özelliklerinin (örneğin saçsız/kel olmasının) zamanla sinemaya taşınmasıyla birlikte mükemmel insan hatta tanrı formuna dönüştüğü gözlemlenir. Böylece sinemanın kurgusal evreni, kaynak aldığı mitolojik figürü kimi dönüşümlerle yeniden üretir.

Hollywood sinemasının mitolojiden aktarımla doğrudan uyarlama yoluna gittiği figürlerden bir olan Wonder Woman (Prences Diana/Diana) karakteri ise, mitolojinin filmlerde daha belirgin hâlde kullanılışını gözler önüne serer. Yunan mitolojisine ait tanrıçaların adlarının, hikâyelerinin ve tanrısal özelliklerinin doğrudan anlatıldığı film serisi, mitik zamanı güncel zamanla aynı düzleme/iç içe bir yapıya taşır.

Seçilen film örnekleri dışında Hollywood sinemasının zaman zaman antik Mısır, İskandinav ve Ortadoğu mitolojileriyle kurduğu göstergelerarası bağların sayısını artırmak mümkündür. Bu noktada üstlendiği misyonla Hollywood sineması, belirli işlevler yüklediği mitik tanrılar yaratarak, antik Yunan mitolojisine ait tanrıları Olympos'tan Hollywood'a taşıyarak yeniden üretilmiş mitik bir dünya kurgular.

YAZARLARIN KATKI DÜZEYLERİ: Birinci Yazar %100.

ETİK KOMİTE ONAYI: Çalışmada etik kurul iznine gerek yoktur.

FİNANSAL DESTEK: Çalışmada finansal destek alınmamıştır.

ÇIKAR ÇATIŞMASI: Çalışmada potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

NOTLAR

1. Bkz. Aktulum, (2018), s.58.
2. Şanlıurfa/Haleplibahçe mevkiinde tespit edilen mozaikler nedeniyle 2006-2009 yılları arasında kazılar gerçekleştirilir. Çalışmalar sonucunda bir Amazon kadınları villası, bir hamam ve dört Amazon kraliçesini betimleyen mozaiklere ulaşılmıştır.

KAYNAKÇA

- Aktulum, Kubilay. *Sinema ve Metinlerarasılık –Filmlerarası Etkileşimler ve Aktarımlar-*. Konya: Çizgi Kitabevi, 2018.
- Aktulum, Kubilay. *İmgelem Çözümlemesine Giriş*. Konya: Çizgi Kitabevi, 2021.
- Cambell, Joseph ve Moyers, Bill. *Mitoloji'nin Gücü*. (Çev.: Zeynep Yaman). İstanbul: Mediacat Kitapları, 2007.
- Eliade, Mircea. *Mitlerin Özellikleri*. (Çev.: Sema Rifat). İstanbul: Alfa Yayınları, 2016.
- Eraslan, Şehnaz. "Haleplibahçe Amazon Kraliçeleri Mozaïği: Antioch, Sephoris, Ouled Agla ve Apamea'nın Mozaikleriyle İkonografik İlişkisi". *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. Cilt: 7 Sayı: 34. (2014): 456-465.
- Gariper, Cafer. "Cengiz Aytmatov'un Al Yazmalı Selvi Boylum Hikâyesi ve Göstergelerarasılık". *Bilgi* 74. (Yaz 2015): 71-96.
- Geçtan, Engin. *Psikanaliz ve Sonrası*, İstanbul: Metis Yayınları, 2014.
- Gezgin, İsmail. *Homo Narrans "İnsan Niçin Anlatır?" –Mit Masal ve Hikâyenin Arkeolojisi-* İstanbul: Redingot Yayınları, 2020.
- Göç, Murat. *Superman Kimi Temsil Ediyor?: Superman'de Kimlik, İdeoloji ve Cinsiyet. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 66. (2020): 233-249.
- Gönen, Metin. *Hollywood Sineması*. İstanbul: Es Yayınları, 2007.
- Grimal, Pierre. *Mitoloji Sözlüğü –Yunan ve Roma-*. İstanbul: Kambalçı Yayınevi, 2012.
- Jenkins, Patty, yön. *Wonder Woman*. Sen. Allan Heinberg, Zack Snyder, Jason Fuchs. Oyun. Gal Gadot, Chris Pine, Robin Wriğth. DVD. DC Comics. 2017.
- Jung, Carl Gustav. *Dört Arketip*. (Çev. Z. Aksu Yılmaz). İstanbul: Metis Yayınları, 2005.
- Kaplan, Ali Barış. *Arketipal Topografyaların Sinematografik Düzlemlerde İncelenmesi*. Konya: Çizgi Kitabevi, 2018.
- Ong, Walter j. *Sözlü ve Yazılı Kültür –Sözün Teknolojileşmesi-*. İstanbul: Metis Yayınları, 2014.
- Sears, Kathleen. *Mitoloji 101 –Eski Yunan ve Roma Mitolojisi Hakkında Bilmeniz Gereken Her Şey-*. (Çev.: Ekin Duru). İstanbul: Say Yayınları, 2014.
- Singer, Bryan, yön. *Süpermen Dönüyor (Superman Returns)*. Sen. Michael Dougherty, Dan Harris, Bryan Singer. Oyun. Brandon Routh, Kevin Spacey, Kate Bosworth. DVD. DC Comics. 2006.
- Voytilla, Stuart. *Sinema ve Mit*. (Çev.: İlknur Urkun Kelso). İstanbul: Hil Yayın, 2020.
- Yürür, Fatih. *Kıyametin Sineması: Post Apokaliptik Filmler*. İstanbul: Cinius Yayınları, 2017.