

# Modern Zamanlarda Mitik Bir Kurgu Alanı Olarak Sinema: Sineklerin Tanrısı Filmi Örneği

Ayşe ŞAHİN 

Doktorant, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Sosyoloji Bölümü, Konya/Türkiye, sahinaise94@gmail.

## Makale Bilgisi

## ÖZ

### Makale Geçmişi

**Geliş Tarihi:** 20.11.2024

**Kabul Tarihi:** 23.12.2024

**Yayın Tarihi:** 31.12.2024

### Anahtar Kelimeler:

Mit,  
Ritüel,  
Kötülük,  
Sineklerin Tanrısı,  
Sinema.

Toplumların doğaya, insana, dine dair düşünce ve inanışlarını içeren mit, anlam dünyasının inşasının kritik bileşeni olarak kabul edilir. Mitler, toplumların en genel doğrularını, dünya görüşlerini şekillendirmektedir. Bu haliyle farklı görünümlemlerle toplumsal hayatta varlık bulurlar. Sanat bu görünümlemlerin başlıca aktarım yollarından birisidir. Bu sanat formlarından biri olan sinema, hem mitolojik öyküden ilham alarak uyarlamalar yapmakta hem de yeni kurgularla ve yorumlamalarla modern bir mit üretmektedir. Her ne şekilde miti ele alırsa alsın mitin temel kavramları sabit kalmaktadır. Böylece sinema, geçmişin mirasını sürdürmekte geleceğin mitolojik imgelerini inşa etmektedir. Sineklerin Tanrısı filminde “insan doğasının kötülüğü” ile kurulan mit, sembolik unsurlarla gösterilmektedir. Bu bağlamda çalışmanın amacı, filmdeki diyaloglar ve sahneler özelinde insan doğasının kötülüğü mitini göstergebilimsel yöntem kullanarak analiz etmektir. Film, uçak kazası sonucu bir adada mahsur kalan bir grup çocuğun hayatta kalma ve iktidar mücadelesini anlatan distopik bir romandan uyarlanmıştır. Filmdeki mitik karakterler, miti görünür kılan ritüeller ve soyut olan anlam dünyasını somutlaştırmak için kullanılan sembolik unsurların neler olduğu kötülük miti üzerinden analiz edilecektir. Filmdeki ada, ateş, canavar, sineklerin tanrısı (domuz başı), av ritüelleri gibi mitik ve sembolik unsurlar detaylandırılmıştır. Sonuç olarak filmdeki antropolojik unsurların, kötülük/kaos mitinin yeni bir kurgusunu inşa etmede kullanıldığı iddia edilecektir.

## Cinema as a Mythic Fiction Field in Modern Times: The case of the film Lord of the Flies

## Article Info

## ABSTRACT

### Article History

**Received:** 20.11.2024

**Accepted:** 23.12.2024

**Published:** 31.12.2024

### Keywords:

Myth,  
Ritual,  
Evil,  
Lord of the Flies,  
Cinema.

Myth, encompassing societies' thoughts and beliefs about nature, humanity, and religion, is considered a critical component in constructing a world of meaning. Myths shape the most general truths and worldviews of societies. As such, they exist in social life with different appearances. Art is one of the main means of transmitting these forms. Cinema, one of these art forms, both makes adaptations inspired by the mythological story and produces a modern myth with new fictions and interpretations. Regardless of the way it deals with myth, the basic concepts of myth remain constant. Thus, cinema continues to preserve the legacy of the past and constructs the mythological images of the future. In the film Lord of the Flies, the myth established with the 'evil of human nature' is depicted through symbolic elements. In this context, the aim of the study is to analyse the myth of the evil of human nature by using semiotic method in the dialogues and scenes in the film. The film is adapted from a dystopian novel about the struggle for survival and power among a group of children stranded on an island after a plane crash. The mythic characters in the film, the rituals that make the myth visible and the symbolic elements used to concretise the abstract world of meaning will be analysed through the myth of evil. The mythical and symbolic elements in the film such as the island, fire, monster, god of flies (pig's head), hunting rituals are detailed. As a result, it will be claimed that the anthropological elements in the film are used to construct a new fiction of the myth of evil/kaos.

### To cite this article:

Şahin, A. (2024). Modern Zamanlarda Mitik Bir Kurgu Alanı Olarak Sinema: Sineklerin Tanrısı Filmi Örneği. *Medeniyet ve Toplum Dergisi*, 8(2), 305-322. <http://dx.doi.org/10.51117/metder.2024.76>

\*Corresponding Author: Ayşe Şahin, sahinaise94@gmail



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)

## GİRİŞ

Mit, antropolojik açıdan insanın dünyayı anlamlandırma çabasının merkezinde yer alır. Bir şeyin nasıl var olduğunun bilgisini verir. Bireylerin kültürel ve toplumsal eylemlerine yön veren, onları şekillendiren temel yapı taşlarıdır. Mitolojik anlatılar, gündelik yaşamdaki davranış ve pratiklerinin arka planında işleyen bir mekanizma olarak varlığını sürdürmektedir. Mitolojik hikâyeler, her toplumda davranış şekli olarak ortaya çıkmaktadır. Mitin toplumsal yaşam ve kültürün temelini oluşturduğu insan topluluklarında kutsal tarih anlatıldığı için mitin mutlak hakikati anlattığı düşünülmektedir. Mit, geleneksel toplumlarda gerçekliğin yegâne açıklayıcısı zamanın başlangıcında vuku bulan şeyin doğru bir tarihidir. Ve insan davranışı için model oluşturur (Eliade, 2020, s.20). Bu topluluklarda inançlar, varlığın kökeni ve hayatta kalmak için gerekli olan bilgiler mitlerden karşılanmıştır. İnsan topluluklarının varoluşunu, kökenlerini ve değerlerini anlatan mitler, tarih boyunca kulaktan kulağa dilden dile aktarılarak kültürel hafızanın en önemli unsurlarından biri olmuştur. Günümüzde bu anlatılar edebiyat, resim, tiyatro, sinema gibi pek çok sanatsal ifade biçiminde yeniden yorumlanmıştır (Çöm, 2023, s.585). Sinema da mitler gibi simgesel ve alegorik bir anlatıma sahiptir. Görsel ve işitsel efektler yardımıyla anlatılarını aktaran belli kurgusal ve sembolik unsurları içeren sinema mit ve efsaneleri konu edinmektedir. Mevcut mitleri kullanıp, bir anlatı oluştururken aynı zamanda modern mitleri de oluşturabilmektedir (Tecimer, 2006, s.11). Sinemada mitolojiye dair hangi yaklaşım benimsenirse benimsensin mitolojik metinlerin iyi-kötü, doğru-yanlış, adalet ve ahlak gibi temel kavramlar hakkındaki ideolojik alt-metinleri çoğunlukla sabit kalmaktadır (Tüysüz, 2019, s.323). Her ne kadar mitolojik hikâyeler yeniden üretilmiş olsa da aynı ahlaki ve ideolojik alt yapıyı muhafaza ederek sunmaktadır. Bu anlamda modern dünya mitsel davranışın yalnız eylem alanını değiştirerek tamamen yok edemez (Eliade, 2020, s.39).

Dolayısıyla bu çalışmada distopik bir romandan uyarlanan Sineklerin Tanrısı (1990) filmi, kötülük/kaos mitinin modern kurgusu olarak göstergebilimsel yöntemle analiz edilmiştir. Bu film simgesel unsurlar barındırdığı ve alegorik bir kurgu olduğu için çalışmaya konu edilmiştir. Filmin uyarlandığı roman ile ilgili yapılan çalışmalara bakıldığında; *Sineklerin Tanrısı: İnsan Özünün ve Diktatörlük Çağının Anlatısı* adlı çalışmada, ahlaki normlardan, sosyal kurumlardan uzak bir mekânda, insan doğasının ilkel bir biçimde ortaya çıkabileceğine dair tespitler yapılmıştır. *William Golding'in 'Sineklerin Tanrısı' İsimli Romanında Liderlik ve Güç Savaşımı* adlı çalışmada liderlik ve güç mücadelesinin romanda nasıl ele alındığı ortaya konulmuştur. *Distopik Romanlarda Yiyeyeğin Kullanımı: Açlık Oyunları Serisi, Maddaddam Üçlemesi ve Sineklerin Tanrısı* adlı çalışmada yemek ve beslenme öğelerinin nasıl kullanıldığı incelenmiştir. *'I lost the faith in humanity.'* Using William Golding's *Lord of the Flies* to explore ethical and moral issues through transnational, online literary exchange adlı çalışma ise Norveç, Pakistan ve Birleşik Krallıktan öğrencilerin romana verdikleri ahlaki ve etik tepkilerin raporlaştırılmasından oluşmaktadır. Diğer bir çalışma olan *"Symbol Hunting Golding's 'Lord of the Flies'"* romanın sembolik anlamı üzerinde durmaktadır. Her bir karakterin aslında insan kişiliğindeki yerini göstermiştir. Bunun yanında sinema ve mit ilişkisini ele alan çalışmalarda bulunmaktadır. Satır'ın (2020) yaptığı çalışmada Ethan Coen ve Joel Coen (Coen Kardeşler)'in 2013 yılında yapmış oldukları *Inside Llewyn Davis* filmi, Antik Yunan dünyasına ait bir mit olan Sisifos ile kurmuş olduğu etkileşim ekseninde metinlerarasılık bağlamında incelenmiştir. Tüysüz (2019), mitolojinin modern yorumları ve mitolojik metin arasındaki ilişkiyi inceleyerek yeniden yorumlamanın ideolojik ve kültürel göndermelerini ortaya koymuştur. Bu çalışma, liderlik ve güç mücadelesinin gösterimi ile diğer çalışmalarla benzerlik gösterirken sosyal normlardan arındırılmış bir alanda "insan doğasının kötü olduğu" mitinin antropolojik unsurlarla göstermesi açısından farklılık göstermektedir.

Sineklerin Tanrısı filminde insan doğasının kötülüğü mitini göstergebilimsel yöntem kullanarak analiz etmeyi hedefleyen bu çalışmada ilk olarak antropoloji ve sosyolojide mitin kullanımı üzerinde

durulmuştur. Modern zamanlarda mitin dönüşü ve mitin aktarıcısı olarak sinemanın rolüne değinilmiştir. Ardından mitik bir kurgu örneği olarak film analiz edilmiştir.

## 1. Yöntem

Gösterge, biçimsel varlığı temsil eden “gösteren” ve zihinsel varlığı temsil eden “gösterilen” arasındaki ilişkiden ortaya çıkmaktadır (Barthes, 1979, s.26). Göstergebilim ise kendi dışında bir şeyi temsil eden, temsil ettiği şeyin yerini alabilecek nitelikte olan her çeşit biçim, nesne, olgu vb. olarak duyularla kavranabilecek fiziksel bir şeydir ve varlığı kullanıcıların onu bir gösterge olarak kabul etmelerine bağlıdır (Fiske, 2003, s.63). Bu anlamda gösterge kavramı somut ve soyut düzlemde anlam oluşturma süreçlerinin temel bileşenlerinden biri olarak değerlendirilmektedir. Bir görüntü içerisinde anlamı olan ve insanlar tarafından tanımlanan her şey göstergedir. Dilleri, simge ve sembolleri inceleyen bir bilim dalı olan göstergebilim, bir metnin ya da görüntünün yüzeydeki açık anlamından ziyade arka plandaki derin anlamı keşfetmeye odaklanmaktadır (Demir, 2009, s.16). Göstergeler, bu derin anlamı iletme yetisine sahip oldukları ölçüde bir nesne ya da olguyu temsil etmekte ve böylelikle belirli bir anlam taşımaktadırlar.

Üretilen simgelerin yanı sıra çevrede görülen resimler, kıyafetler, yiyecekler birer ileti özelliğine sahiptir. Bu göstergeler aracılığıyla insanlar düşüncelerini dışa vurmaktadır (Bulduklu ve Karaçor, 2019, s.205). Simge, sembol, işaret, ses, yazı, görüntü, hareket gibi araçlarla ifade edilen anlamlı bütün (gösterge) aracılığıyla insanlar hem kendi düşüncelerini dile getirmekte hem de toplumsal bir anlayış ve ortak bir yaşam alanı oluşturmaktadır. Dolayısıyla göstergeler, kültürel kodlardan bağımsız değildir. Toplumsal ve kültürel olarak üretilen kodlar aracılığıyla göstergeler anlam bulmakta bu kodlar sayesinde birey yaşam dünyasını anlamlandırabilmekte ve onu yeniden şekillendirmektedir (Özer ve Yazar 2019, s. 111). Sembol ve göstergeler bulunduğu toplum ve kültürel bağlamlar çerçevesinde üretilmekte; maddi, manevi ve etkileşimsel unsurlar, göstergelerin içeriğini belirlemektedir. Aynı cümlenin, göstergenin insanlara farklı anlamlar taşıyabileceği üzerine odaklanan Roland Barthes anlamlandırmanın iki düzeyi olduğu düşüncesine yer vermiştir (Fiske, 2003, s.115). Barthes’a (2014) göre, düz anlam, göstergenin neyi temsil ettiğini ifade ederken, yan anlam ise göstergenin nasıl temsil edildiğini ifade etmektedir. Düz anlam göstergenin ortak, aşikâr anlamına dışsal gerçekliğe gönderme yapmaktadır. Yan anlam ise, göstergenin kullanıcıların kültürel değerleriyle buluştuğunda meydana gelen etkileşimi betimlemektedir.

Sinema, kendine özgü anlatım yöntemleri ve kitleleri ikna etme, yönlendirme gücüyle diğer anlatı türlerine kıyasla daha güçlü bir etkileme kapasitesine sahiptir. Bu güç, sinemanın görsel efektler kullanımı, yalın anlatım dili ve imgelerin izleyiciye doğrudan sunulmasıyla pekişmektedir (Çiçek, 2016, s.33-35). Göstergebilim perspektifinden bakıldığında, sinemada perdeye yansıyan nesne ve ışık gibi unsurlar "gösteren" olarak tanımlanmakta, bu unsurlara yüklenen düşünce ve anlam ise "gösterilen" olarak ele alınmaktadır (Aydın, 2016, s.1). *Sineklerin Tanrısı* filminde düz anlam düzeyinde görünen görüntülerin arkasında gizlenen yan anlamlar bulunur. Bu bağlamda, mitik unsurlar içeren filmdeki semboller ve göstergeler, göstergebilimsel yöntem kullanılarak, örtük anlamların ve çok katmanlı anlam düzeylerinin açığa çıkarılmasında kullanılacaktır. Filmde çeşitli olaylar, karakterler, semboller düz anlamın ötesinde yan anlamlar taşımaktadır. Örneğin sembolik aktarım olarak domuz başı sadece bir hayvanın kafasını değil aynı zamanda yan anlamda kötülüğü ve armağanı da simgelemektedir. Karakterlere bakıldığında Ralph ve Jack’ın düzen ve kaosu temsil etmektedirler. Ada, coğrafi bir mekân olmanın ötesinde güç ve iktidar mücadelesinin zemin bulduğu düzen ve kaos mitinin belirginleştiği bir alanı göstermektedir. İletişim aracı olarak deniz kabuğu; grubu bir arada tutan kuralları ve bu kuralların kırılabilirliğini temsil etmektedir. Ritüel olarak av şölenleri şiddetin meşrulaştırılmasını simgelemektedir. Dolayısıyla mekan, iletişim, sembol ve ritüel üzerinden düz ve yan anlamlar detaylandırılmış ve her biri kötülük miti bağlamında açıklanmıştır. Bu

anlamda göstergebilimsel yöntem ile filmin yüzeysel anlamından daha katmanlı anlamlara gidilebilir.

## 2. Antropoloji ve Sosyolojide Mitin Kullanımı

Mit kavramı, belirli bir sözlü anlatım şekli olarak ele alınmış ve her şeyin başlangıcını konu edinen uzun bir hikâyenin bir çeşit anlatımı olarak görülmüştür. İnsanlığa ve farklı kökenlerden ortaya çıkan doğaüstü öğelere ilişkin fikirleri içeren ve genellikle dışarıdan bir gözlemci tarafından derlenen bir mitoloji olarak değerlendirilmesinin yanında belirli bir hikâyenin çeşitlenmelerinden birine ya da tümüne verilen ad olarak da açıklanmıştır (Goody, 2017, s.11-15). Mit, geleneksel olarak yayılan veya toplumun hayal gücü etkisiyle biçim değiştiren alegorik bir anlatımı olan; gerçeğe uymayan, düzensiz, asılsız ve uydurma hikâye olarak da tanımlanır (TDK, 2024; Gölcük, 1995, s.359). Mitler, varlıkların nasıl ortaya çıktığı bir şeyin nasıl hayat bulduğu bir davranışın, uygulama biçiminin nasıl oluştuğu ile ilgili bilgi vermektedir. İnsanın kendini, doğayı, doğal olayları, dünyayı ve kozmogonik unsurları anlamlandırmak ve yorumlamak amacıyla oluşturduğu anlatılardır. Genellikle kutsal bir öyküyü belirttiği için değerli görülmektedir.

Mit bir anlamda insan davranışı için model olması ve bu yolla yaşama değer katan olgu anlamındadır. Toplumsal düzeni doğrular, destekler ve sürekliliğini sağlar; ait olduğu topluluğun üyelerinde, onları topluluğun amaçlarına bağlayan bir duygular dizesi yaratır (Tecimer 2006, s.18). Mitler, toplumsal yaşamın şekillenmesinde oldukça önemli anlamsal yapılardır. Mitlerin başlıca işlevleri bütün anlamlı insan etkinliklerinin (çalışma, eğitim, sanat, bilgelik) örnek oluşturacak modellerini ortaya koymaktır. Başka bir deyişle, mit, doğaüstü varlıkların müdahaleleri sonucunda, ister tüm gerçeklik yani kozmos, ister yalnızca bir parçası (örneğin bir ada, bir bitki türü, bir insan davranışı ya da bir kurum) olsun, bir gerçekliğin nasıl varlık kazandığını ifade etmektedir (Eliade, 2001, s.16). Mitler, bireylerin kültürel ve yerel eylemlerinde derinlemesine gömülü olan, arka planda sürekli işleyen bir anlam dünyası oluşturmaktadır. Bu anlamda toplumsal hafızanın yerel ve kültürel eylemlerle iç içe geçtiği, sosyal ve kurumsal boyutta toplumun dinamiklerini etkileyen anlatılar olarak bir meşruiyet zemini oluşturur. Mitler için toplumsalın ortak bilgisi, kolektif düşüncenin önemli biçimi (Eliade, 2020: 27; Strauss, 2018, s.131) denilebilir. Mit üretildiği kültürün dışındakiler için anlaşılması zordur. En yerel ve kültürel eylemler içine gömülü ve bazen ritüel etkinliklerine sıkı bir şekilde bağlıdır. Kapalı bir grup etkinliğinin mitinden söz edilebildiği gibi nispeten nadir bulunan ve bir dünya görüşü kuran yaratılış mitinden de söz edilebilmektedir (Goody, 2017, s.66). Mitler, bireylerin dünya görüşlerini, toplumsal ilişkilerini ve dini pratiklerini anlamlandıran, onlara yön veren bir yapı sunar. Bu açıdan, mitlerden kaçınmak ya da onlardan bağımsız bir düşünce sistemi geliştirmek neredeyse imkânsızdır; çünkü mitler, insanın anlam dünyasını kuran ve şekillendiren en temel unsurlardır. Mitolojiyle ilgilenen antropologlar, mitolojinin öneminin spesifik detaylarda değil, öykünün bütününde yattığını vurgulamışlardır. Mitolojide asıl önemli olan, öykünün genel yapısı ve bu yapının taşıdığı anlamdır. Bu bağlamda, mitolojideki bireysel unsurların değişken olabileceğini, ancak öykünün ana fikrinin ve vurgusunun sabit kaldığını öne sürerler. Örneğin Jack Goody, "Söz ve Ritüel" adlı eserinde, mitolojiyle ilgili çalışmalarında ses kayıt cihazı kullanmanın önemini vurgulamaktadır. Goody, bu cihazı kullanarak farklı zamanlarda ve farklı şekillerde aynı mitolojik öyküleri kaydettiğini ve bu süreçte kelimelerin ve anlatıların değişebileceğini, ancak öykünün temel vurgusunun değişmediğini gözlemlemiştir. Bu durum, mitolojinin temel işlevinin, spesifik detaylar yerine, öykünün ana fikrini ve bu fikrin taşıdığı anlamı aktarmak olduğunu ortaya koymaktadır. Mitin taşıdığı anlam ve vurgu zaman ve mekân içerisinde yeniden biçimlendirilir ve şekillendirilir; ancak mitin özü, yani muhtevası, kendini korumaktadır. Örneğin Frazer, aktarılan servetin mirasçısı olduğu dolayısıyla yapılan davranış ve eylemlerin önceki atalardan izler taşıdığını ifade etmiştir. Yüreği ağzına gelmek deyiminin ilk ataların ruhun ağızdan çıkıp gideceği korkusundan izler taşımaktadır (2004, s.122). Bu anlamda her mit, ortaya çıktığı toplumun gerçekliğinin, umutlarının veya korkularının bir yansımasıdır. Mit toplumsal yaşamı biçimlendirmesinin yanında bireylerin yaşamını

zihin ve benliklerini de şekillendirmektedir (Satır, 2020, s.2). Geleneksel toplumlarda mitoloji, dini inançların ve toplumsal yapıların temelini oluşturan ana unsurlardan biridir. Bir anlamda inançsal bağlantılar içeren, olağanüstü olaylara karışan tanrılara dair öyküler olan (Tecimer, 2006, s.13) mit, birçok toplumda dini yapının yerini tutmuştur.

Modern toplumlara kıyasla, bu toplumlarda mitoloji sadece büyük dinler üzerinden değil, totem inancı gibi ilkel inanç sistemlerinde de merkezi bir rol oynamaktadır. Totemci toplumlarda, tanrılaştırılan ya da kutsallaştırılan totemler, belirli mitolojik hikâyelere dayandırılarak toplumun anlam dünyasının temelini oluşturmaktadır. Bu tür toplumlarda mitolojinin işlevi, toplulukların kimliklerini ve ritüellerini şekillendirir. Örneğin bazı ilkel topluluklar kendilerinin uzaydan geldiğine inanır ve bu mitolojik anlatıya dayanarak yaşamlarını düzenlerler. Bu bağlamda mitler ile toplumsal yaşam arasında bir ilişki olduğu ve mitlerin toplumsal yaşam süren bireylere anlam haritası sunduğu (Satır, 2019, s.6) söylenebilir. Dolayısıyla mitler toplumlara ve kültüre göre farklılıklar göstermektedir. Bu inanç doğrultusunda ritüeller, ayinler ve semboller, örneğin maskeler, toplumsal statüyü ve inanç sistemini pekiştiren araçlar olarak kullanılmaktadır. Maske gibi semboller mitolojik anlatının ve toplumsal yapının bir parçası olarak görülür. Bu bağlamda, ontolojik bir dünya görüşü, mitolojik öyküler üzerinden kurulmakta ve topluma doğru inen bir anlam zinciri meydana getirilmektedir.

### 3. Modern Zamanlarda Mitin Dönüşümü

Geleneksel toplumlarda mitolojik anlatılar genellikle yazılı değil, sözlü kültüre dayalıdır. Mitler, toplumlar tarafından sözlü olarak aktarılır ve bu şekilde toplumsal hafızada yer alır. Modern toplumlara geçişle birlikte, sözlü kültürden yazılı kültüre doğru bir dönüşüm yaşanmıştır. Bu dönüşüm, mitlerin sözlü anlatılardaki geniş anlam dünyasını sınırlandırmış, onları daha belirli ve sınırlı anlatılar haline getirmiştir. Yazıya geçiş, mitlerin sözlü aktarımındaki esneklik ve anlam genişliğini daraltarak, daha katı ve sabit bir anlam dünyası oluşturmuştur. Goody, mitlerin yazıya döküldüğünde, bu esnekliğin sınırlanarak mitin doğal yapısının zedelendiğini savunmuştur. Hâlbuki mitler tekrar dinlense ya da farklı bir zamanda karşılaşılsa, bu mitlerin farklılaşabileceğini; mitlerin daha canlı ve esnek bir yapıya sahip olduğunu söyler. Bu bağlamda, sözlü kültürün, mitin doğal yaşam alanı olduğuna inanır ve yazılı kültüre geçişin, mitolojik alanı kısıtladığını ifade eder (2017, s.55) Goody'nin bu eleştirisi, modern toplumların mitolojiyle olan ilişkisini de yeniden düşünmemize olanak sağlamaktadır.

17. yüzyıldan sonra ortaya çıkan bir tür olan roman, modern dünyanın yeni mitolojik alanını kurgulayan en önemli unsurlardan biri olarak öne çıkmıştır. Roman, modern toplumun ontolojik varlığına dair yeni bir kurgu oluşturmakta ve bunu okuyucuya sunmaktadır. Roman, geleneksel mitlerin aksine, bir inanç olarak değil, bir kurgu olarak kabul edilir. Zaman, uzak bir geçmiş değil, herhangi bir zaman dilimi olarak varsayılır; mekân ise kutsal değil, seküler bir alanda yer alır. Romandaki kahramanlar da olağanüstü varlıklar değil, sıradan insanlardır. Modern toplumda roman, bir anlamda geleneksel mitolojinin yerini alarak yeni bir kurgu dünyası oluşturur. Örneğin Batılı anlamda ilk roman olarak kabul edilen Daniel Defoe'nun Robinson Crusoe adlı eseri, yeniden yaratılmış bir insan tipolojisi sunar. Bu roman, tarihe ihtiyaç duymayan, kendi başına hayatta kalabilen bir insanı anlatır ve bu insanı yeni bir mitos olarak sunar. Modern insanın bireyselliğini, doğaya hükmetme arzusunu sembolize etmektedir.

Romanda olduğu gibi sinemada mitolojik öyküyü uyarlayarak modern bir yorum getirmektedir. Örneğin Cesur Yeni Dünya (*Brave New World*), eserinde dinin yerini alan yeni sistemler, hazza dayalı yaşam, teknolojiye bağımlılık, aile ve insani bağların silindiği bir dünya tasavvur edilmiştir (Çiftçi, 2023: 1). Yüzüklerin Efendisi (*The Lord Of The Rings*), Titanlar Savaşı (*Clash of the Titans (2010)*) gibi mitolojiden ilham alan toplumların korkularını, ahlaki çatışmalarını, kaygılarını, umutlarını



sembolize eden eserler de bulunmaktadır. Bu bağlamda, roman, sinema gibi sanat formları modern dünyada mitolojik bir işlev üstlenmekte ve modern mit yaratmaktadır. Bu bakış açısıyla, modern toplumda roman, sinema gibi sanat formlarının mitlerden faydalanarak yeni bir mit, anlam dünyası ve kurgu oluşturduğu söylenebilir. Sinema da mitolojiden yararlanarak modern insanın ontolojik sorgulamalarını ve toplumsal varoluşunu yeni bir mitos olarak sunar ve bu süreçte yazılı kültürün sınırlamalarını da beraberinde getirmektedir. Modern toplum, mitlerin kutsallığını ortadan kaldırma çabası içinde olsa da aslında insanın varoluşsal ihtiyaçları doğrultusunda yeni mitoslar yaratır ve bu mitoslar aracılığıyla kendi hakikatini inşa eder. Çünkü insan, doğru olup olmadığından bağımsız olarak varoluşsal arayışının temel parçası olarak bir cevaba ihtiyaç duymaktadır.

#### 4. Modern Zamanın Mit Aktarıcısı Olarak Sinema

Görsel kültür çerçevesi bağlamında ele alınabilecek bir sanat formu olan sinema, tüm sanat formları ve farklı anlatı türlerinden beslenmektedir. Mitler, efsaneler, masallar ve diğer edebi metinler, sinema anlatılarının oluşumunda önemli bir rol oynar (Satır, 2020: 8). Mitolojik hikâyeler müzik, tiyatro, edebiyat ve sinema gibi sanatın farklı dallarında karşılık bulmuştur. Sinema mitleri tekrardan yaratmakla birlikte yeni mitler oluşturarak da anlatılmak istenen yansıtmaktadır (Çöm, 2023: 584). Sinema, mitolojiyi görsel ve işitsel biçimde yeniden şekillendirerek ve kurgulayarak modern zamana göre sunmaktadır. Mitoslar, kurgusal olay ve doğaüstü varlıkları içeren geleneksel öykülerdir, temsili anlam çağrıştıran konularıyla alegorik ve simgesel anlatılardır.

Filmlerde tıpkı mitoslar gibi yaratıcının kişisel etkisini farklı insanların zihnine taşıyan kolektif toplumsal ürünlerdir. Kültürel mirası mitoslar biçiminde aktarmak artık kabile ihtiyarlarının görevi değildir. Film yönetmenleri yeni mitos yaratıcıları ve öykü anlatıcıları olmuştur. Mitoslar gibi sinemanın insan yaşamını değiştirici unsurları bulunmaktadır. Bu nedenle sinemayı modern mitoloji olarak değerlendirmek mümkündür (Tecimer, 2006: 11-12). Sinemanın da mitler gibi kimliği, toplumsal değerleri ve varoluşu yeniden üretmesi sinema ve mit arasında bir ilişki olduğundan söz edilebilir. Mitler ilk başta sözlü iken yazının icadıyla birlikte pek çok mitolojik hikâyeye zaman içinde çeşitli sanat formlarına aktararak kalıcı hale gelmiştir. Sinema genellikle mitolojideki hikâyeleri uyarlayarak sunma eğilimindedir. Bu anlatılar kahramanlık destanları, aşk hikâyeleri ve efsaneler aracılığıyla iyi kötü arasında bitmek bilmeyen savaşı anlatır. Mitolojik kahramanların günümüzde popüler olmasının sebebi ilkel toplumlarda olduğu gibi modern insanlara belirli davranış modelleri ve ahlaki değerler sunmaya devam etmesidir (Tüysüz, 2019, s.329). Örneğin yeni yıl kutlamaları, bir çocuğun doğumu yeni bir ev yeni başlangıca ve yeniden doğuşa duyulan muğlak ihtiyacı açığa vurur. İnsan mitsel bir kişiliğin davranışını yinelediği veya taklit ettiği sürece daima bir mitle zamandadır (Eliade, 2020: 27, 35). Bu anlamda sinema da mitle ilişkisi doğrultusunda mitolojik hikâyeyi yeniden yorumlayarak yinelediği için mitle zamandaş olduğu söylenebilir. Nitekim, Herkül: Özgürlük Savaşçısı (*Hercules: The Thracian Wars*) gibi filmler mitolojik temaların sinemaya yansımış görüntüleridir. Bunun yanında mitolojiyi modern bakışla yorumlayan sinemasal anlatılar da bulunmaktadır. Sinema filmleri, mevcut mitleri kurgusal öğelerle harmanlayarak izleyiciye yeni bir anlatı sunma potansiyeline sahiptir. Bu doğrultuda, mitler açık bir şekilde filmin konusunu oluşturabileceği gibi örtülü olarak da filmin içerisinde yer almaktadır (Satır 2020, s.9). Bu çalışmada ise Sineklerin Tanrısı (1990) filminin insan doğasının kötü olduğuna dair miti sinema aracılığıyla örtülü bir şekilde verdiği söylenebilir.

#### 5. Sineklerin Tanrısı Filmi

Nobel edebiyat ödüllü İngiliz edebiyatçı William Golding'in (1911-1993) yazdığı Sineklerin Tanrısı (Lord of the Flies, 1954) adlı roman İkinci Dünya Savaşından hemen sonra yayınlanmıştır. Golding'in tecrübe ettiği savaş, insanlık düşüncesine zarar vermiş ve kaleme aldığı romanyla insan doğasındaki şiddet ve kötülüğü ortaya çıkarmayı hedeflemiştir. İnsana dair kötümser öneriler sunan Sineklerin Tanrısı, sürekli savaşan, birbirini yok eden, şiddet uygulayan insan ırkının şiddet, savaş ve

kötülüğün ardında yatan nedene odaklanmıştır. Eserde şiddet insanın kendi içinde barınan, değiştirilemez bir özellik olarak gösterilmiştir (Aşkaroğlu, 2016, s.359). William Golding'ın bu eseri 1963 yılında İngiltere'de Lord of the Flies adıyla sinemaya aktarılmıştır. Filmin senarist ve yönetmeni Peter Brook'tur. 1990 yılında filmin yüksek bütçeli yeni bir çevrimi daha yapılmıştır. Senaryosunu Jay Presson Allen'ın yazdığı filmin yönetmeni ise Harry Hook'tur.

Sineklerin Tanrısı filmi ıssız bir tropikal adaya çıkan bir grup çocuğun gittikçe vahşileşerek kendilerine göre bir düzen kurmalarını anlatmaktadır. Zaman geçtikçe bu oyun alanı rekabet, korku, güvensizlik durumuna geçmelerini bunun sonucunda ise korkunç bir kişiliğe bürünmelerine yol açmıştır. Ralph ve Jack arasında bu noktada ciddi görüş ayrılıkları başlamıştır; Ralph adadan kurtulmayı öncelerken Jack avcılıkla ilgilenmektedir. Jack'in grubu, avladıkları bir domuzu sembolik olarak adadaki hayali canavara sunmuş ve bu ritüel av şölenine dönüşmüştür. Çocuklar avladıkları domuzu yerken, av törenleri ve eğlenceler düzenlenmiştir; bu esnada bir çember oluşturarak törensel bir dans yapmışlardır. Simon ise adadaki sözde canavarın aslında bir insan cesedi olduğunu keşfetmiş, ancak arkadaşlarına bu gerçeği anlatmaya çalıştığı anda, onu canavar zannederek öldürmüşlerdir. Film boyunca liderlik mücadelesi devam etmiş ve bu çatışma, Jack'in Piggy'nin gözlüklerini çalması ve ardından Roger'ın bir kaya yuvarlayarak Piggy'yi öldürmesiyle şiddetlenmiştir. Jack, Ralph'i öldürmek amacıyla adayı ateşe vermiş ve ona sivriltmiş mızraklarla bir grup halinde saldırmışlardır. Hikâye, Ralph'in kaçış çabaları sırasında adaya gelen askeri görmesi ile sona ermiştir.

## **6. Bir Mitik Kurgu Örneği Olarak Sineklerin Tanrısı Filmi**

Filmin başlangıç anlatısı, savaş ortamında denize düşen bir uçağın içinden kurtulan çocukların bir adaya çıkmasıyla şekillenir. Olay örgüsünün büyük bölümünün geçtiği bu mekân, ıssız bir ada figürü olarak seçilmiştir. Ada, başlangıçta her şeyden izole olmuş, su kaynakları ve yiyeceklerle dolu, keşfedilmeyi bekleyen doğal bir cennet görünümündedir. Ada ile gösterilen yan anlam çerçevesinde yalnızca fiziksel bir mekân olmanın ötesinde, çocukların anlam dünyalarını yansıtan grubun toplumsal dinamiklerinin şekillendiği, ritüellerin icra edildiği güç ile iktidar mücadelesinin zemin bulduğu bir yer olarak da işlev görmektedir. Bunun yanında ada cennet mitini de göstermektedir. Bozulmamış, yasaların olmadığı, tanrısal bir düzeni temsil etmektedir (Eliade, 2020). Böylece filmin başında düzen ve kaos miti belirginleşmeye başlamıştır. Nitekim (resim 2)'de filmin sonunda adanın büyük çoğunluğunun yandığı gösterilmiştir. Yan anlam ile gösterilen ise kaosun tüm adaya ve bir grup çocuğun anlam dünyasına hâkim olmasıdır. Adaya ilk ayak bastıklarında, grubun adadan kurtulmak amacıyla yaktıkları ateşin çevreyi yakması sonucu verdikleri söndürme mücadelesi, zamanla Ralph'i öldürmek için tüm adanın yanmasına, bozulmasına sebebiyet veren bir araca dönüşmüştür.

## Resim 1

### *Adanın görünümü*



Her çağın kendine uygun ıssız ada hikâyesi vardır. Bazı hikâyeler gençleri eğitime amacı güderken, bazıları bilim ve teknolojiye dair hayal kırıklıklarını temsil etmektedir. İssız adalar, insanlık durumunun metaforu ve ütopyik toplumun alegorisi olarak, pek çok anlatının bu mekânda geçmesinin temel nedenini oluşturur (Hannabuss, 2009, s.1). Bu bağlamda, ıssız ada, insan doğasını ele almak için tasarlanmıştır. Özellikle filmin sonunda adanın ateşe verilmesi, bir grup çocuğun kurguladıkları kötülüğün somutlaşmasını temsil etmektedir. Ateş ve duman başlangıçta adadan kurtulmanın ve bilginin sembolü iken, zamanla vahşetin simgesi haline gelmiştir.

## Resim 2

### *Adanın yakılması*



Film anlatısı içinde gösterilen adanın içinde bir çocuğun ateşten kaçmasıdır. Yan anlam düzleminde adaya hâkim olan kötülükten kaçmayı simgelemektedir. İlk başta ihtiyaç ölçüsünde yanan ve kurtuluş amacıyla kullanılan ateş, filmin sonunda ötekileştirilen düşman için önlenemez ve umursanmayan büyük bir tehdide dönüşmüştür. Başlangıçta grubun küçük çaplı şiddet içeren oyun



alanı, zamanla genişleyerek kontrol edilemez bir hâl almıştır. Adadaki yapı, başlarda ortak kararlarla şekillenirken, nihayetinde korku ve gücün hâkim olduğu bir düzen haline gelmiştir.

Filmde bir diğer mitik unsur deniz kabuğudur. Yan anlam bağlamında Piggy ve Ralph'in bulduğu deniz kabuğu, grubun toplanmasını sağlayan ve çıkardığı sesle işlev gören bir araç niteliği taşımıştır. Aynı zamanda, elinde bulunduran kişiye konuşma hakkı vermesiyle, grup için kutsal bir nesne haline gelmiştir. Bu nesne, mitolojide kutsal nesnelerin güç ve meşruiyet sağlama işlevine benzer bir rol üstlenmiş ve grubun bir araya gelmesi, düzenin sağlanması gibi görevler icra etmiştir. Bu bağlamda deniz kabuğu, mitolojik bir unsur olarak değerlendirilebilir. Ancak, filmin ilerlemesiyle birlikte deniz kabuğunun hem pragmatik yararı hem de sembolik değeri grup nezdinde anlamını yitirmeye başlamış ve Piggy'nin kasıtlı olarak öldürülmesi sırasında deniz kabuğu da kırılmıştır. Bu olay düzenin kaosa dönüştüğünün, kötülük tarafından yenilgiye uğramasının kırılma noktalarından biridir. Yan anlam özelinde deniz kabuğunun kırılması, aynı zamanda normların ve kuralların yıkıldığını göstermekte Jack'in temsil ettiği şiddet, adada bir anomi halini ifade etmektedir. Ahlaki disiplin ve rehberliğin yerinin bireysel hırslara bırakılmasıyla (Durkheim, 2006, s. 55) toplumun ortak kuralları kaosa dönüşmektedir. Bu bağlamda, bir toplumda sembollerin yitirilmesinin, anlam dünyasının bozulmasına ve buna bağlı olarak kaosun artmasına neden olacağı söylenebilir.

### **Resim 3**

*Deniz kabuğu*



Bir diğer mitolojik unsur ise canavar figürüdür. Bu figür, Ralph'ın grubundan ayrılan Jack'in grubunun maddi, manevi ve etkileşimsel alanlarının bir yansıması olarak ortaya çıkmaktadır. Bilinmeyene duyulan korku, grubun şiddet üretiminde önemli bir faktör haline gelmiştir. Canavar figürü, grubun korkularına verdikleri bir isim olmanın yanı sıra, bu korku ile başa çıkmak için gerçekleştirdikleri ritüellerin de kaynağını oluşturur. Avlanma, av dansı ve av şöleni gibi ritüellerin merkezinde, canavara sunulan bir armağan olarak domuz başı yer almaktadır. Bu bağlamda, canavar miti, grubun şiddet üretiminde sembolik bir rol oynamaktadır. Filmdeki mitolojik unsurların hem içsel hem de dışsal olarak iki yönlü bir yapı sergilediği görülmektedir. Canavar figürü yan anlam düzleminde bir yandan bireysel iç dünyayı temsil ederken, diğer yandan çevresel tehditlere karşılık gelir. Örneğin canavar, dışsal bir tehdit olarak algılanmakla birlikte, aynı zamanda insan doğasındaki kötülük ve vahşiliğe de atıfta bulunmaktadır. Canavar miti, fiziksel bir varlık olmanın ötesinde, grubun zihinlerinde bilinmeyene ve keşfedilmeyene karşı duyulan korkunun bir sembolüdür. Bu şekilde, mitik

figür hem bireysel korkuları hem de toplumsal şiddeti besleyen bir unsur haline gelmiştir.

#### Resim 4

*Kesik domuz başı*



Filmdeki en önemli kritik sembol ve mitik unsur Sineklerin Tanrısı olarak adlandırılan domuz başıdır. Domuz semavi dinlerde yasaklanmış bir hayvan olarak kabul edilirken, Eski Mısır'da yılın bir günü tanrı Osiris'e domuz kurban edilmiştir. Bununla birlikte bazı kültürlerde domuz kutsal anlamlar taşımaktadır; örneğin Kuzey Avrupa halkları arasında tahıl ruhu hayvanlarından biri olarak kabul edilmektedir (Gezgin, 2019, s.71-73). Domuz başı, düz anlam olarak canavara sunulan bir kurbandır. Yan anlam bağlamında adadaki kötü canavardan kurtulmak için ona sunulan armağan işlevini görmektedir. İlkel toplumlar için önemli bir itibar ve prestij unsuru aynı zamanda topluma ve karşısındakine gücünü gösterme aracı olan armağan (Birekul, 2014, s.107) sayesinde grup bilinmeyen canavara karşı güç gösterimini muhafaza etmiştir. Bunun yanında domuz başına bilinmeyen bir canavara boyun eğme ve öngörülen kötülüğün yeri şeklinde birden çok anlam verilmiştir (Koç ve Yaşar, 2023, s.343). Sineklerin Tanrısı ismi, Matta İncili 12: 24-30'da cinlerin önderi, Eski Ahit'teki 2. Krallar 1:2-3 ve 1:6'da ise Ekron'un tanrısı olarak geçmektedir. Şeytan ve kötü ruhları simgeleyen Beelzebub, bazı İbrahimî dinlerde büyük iblis olarak tanımlanmıştır. Dolayısıyla Beelzebub figürü, bir grup çocuk üzerinden insan doğasının kötülüğünün yansımaları simgelemektedir.

Kenan mitolojisi ve Ugarit metinlerinde sıkça karşılaşılan bir tanrı olan Ba'l (Baal), Sami dillerinde "efendi, üstün olan, bir şeyin sahibi, yüce Tanrı'ya yaklaştıran put" anlamına gelmektedir (Taşpınar, 1991, s.121). Hem tanrı hem de şeytan anlamlarına gelen bu isim, filmde avcı grubun içindeki kötülüğü emreden bir tanrı/şeytan figürünü simgelemektedir. Canavar miti domuz başı sembolü aracılığıyla somutlaşmış ve yapılan av ritüelleri ile grubun daima canavar mitini yinelemesini sağlamıştır. Grubun canavar korkusu, içlerindeki kötülüklerinin açığa çıkmasında etkili olurken domuz başı ise bu kötülüklerin tanrısı olarak simgelenmektedir. Fakat Simon, sineklerle çevrili olan domuz başı ile konuşmasında esas canavarın insanın doğasında olan kötülük olduğunu vurgulamıştır. Bu domuz başı toplumsal düzenin bozulmaması için canavara adanmaktadır. Fakat çocukların kendileri bu düzeni bozmuş ve hiyerarşi oluşturmuştur. Domuz başı içsel kötülüğü simgelerken aynı zamanda şiddetin kutsallaştırılmasına sebep olmuştur. Sembol alanı genellikle mitin kutsallaştırılmasında önemli olmaktadır. Durkheim'e göre (2005), bir nesneye sembolik bir değer yüklenerek o nesne kutsallaştırılmaktadır. Totemde olduğu gibi, bu kutsallık sembolize edilen şeyle birleşir ve kuşkulu bir

durumdan çıkıp varlık kazanır. Sadece bir duygu olmaktan çıkıp, reel bir alana dönüşür. Böylece, semboller hem bir nesneyi gündelik hayattan çıkararak mitik alana bağlamış hem de mitik alanı gündelik hayata entegre etmiştir.

Simge bir anlamda temsil ettiği varlık ya da nesne gibi hissedildiğinden burada temsil etme sözcüğü birebir olarak o an için orada olmasını sağlamak anlamına gelmektedir. Aralarında oluşan bütünleşme duygusu nedeniyle bir varlık ya da nesnenin simgesiyle oynanmaya kalkışıldığında kendisiyle oynanmış olunmaktadır (Buruhl, 2016, s.196-198). Semboller, toplumun kutsal saydığı ve anlam yükledikleri nesne ve varlıkları temsil etmektedir. Semboller, mitik alanı kuşku olmaktan çıkarır. Dünyevi bir alan üzerinden kutsallık atfederek, mitolojiyi somutlaştırır. Bu kutsallık, sembol aracılığıyla mitik alana bağlanır. Böylece mitoloji, sadece soyut bir duygu olmaktan çıkar ve somut bir varlık haline gelir. Bu semboller ve ritüeller, toplumun inanç sistemini görünür kılar ve toplumsal hayatta somut bir karşılık bulur. Örneğin bir hayvanın sembolik anlamı, o hayvanın topluluk için manevi bir değer taşıdığını ve toplumun kolektif bilincinde derin bir yer edindiğini gösterir. Bu bağlamda semboller, soyut olan kutsallığı somutlaştırır ve bireylerin bu kutsallığı günlük yaşamlarında deneyimlemelerini sağlar. Aslan ya da kartal gibi güçlü hayvanların sembolleştirilmesi, toplumun bu hayvanlarla özdeşleşmesine ve güç arzusunu yansıtmaya olanak tanır.

Filmde diğer bir mitik unsur Piggy'in gözlüğüdür. Gözlük ve Piggy'nin karakteri yan anlam düzleminde kötülüğün, ahlaksızlığın karşısında bilgi ve mantığın sembolü olarak öne çıkmaktadır. Ancak, Piggy'nin astım hastası olması nedeniyle iş bölümlerinde aktif olarak görünmemesi, kavramsal bilginin deneyimsel bilgi olmadan yetersiz kalacağını göstermektedir (Martin, 1969, s.409). Piggy (Domuzcuk), diğer grubun kıyafetlerini çıkararak bedenlerine maske yapmasına karşılık, adaya geldikleri kıyafet düzenini sürdürmeye çalışmaktadır. Piggy, grup için her zaman gerçekliği savunmaktadır ve bu oyun alanının bir gün sonlanacağı gerçeğini ısrarla aktarır. Adada kurulan oyun alanının farkında ve bir gün sonlanacağını bilmektedir. Fakat av ritüellerine, eğlenceye ve oyun alanına kendini kaptıran Jack önderliğindeki grup bu gerçekliği ve Piggy'nin temsil ettiklerini kabul etmemektedirler. Kurdukları düzeni devam ettirmek isteyen grup, gözlüğü çalarak adadan kurtulmak için ateş yakmak yerine kendi av şenlikleri için gözlüğü araçsallaştırır. Bu durumda temsil edilen bilgi ve mantık da kötülüğün kurbanı olmuştur.

Semboller, yalnızca anlam dünyasının unsurları olmakla kalmaz, aynı zamanda törensellik barındırır. Her sembol, bir törensel işlemi de içerir. Semboller, yalnızca görsel ve işitsel boyutlarla sınırlı kalmaz, aynı zamanda zaman ve mekânı da kuşatır ve düzenler. Bir mekânın kurgusu, kendine has bir sembolizm taşır ve bu mekânla ilişkili zaman dilimleri de sembolik bir anlam kazanır. Sembollerle yapılan ritüeller, bu sembollerin anlamını çözmeyi ve ritüel deneyimini daha derin bir şekilde anlamayı sağlar. Sembol, sadece bir temsili değil, aynı zamanda bu temsille bir bütünleşme ve ruhsal bir bağlantı oluşturmayı ifade etmektedir. Sonuç olarak, mitsel semboller, kültürel ve ritüel bağlamda derin anlamlar taşıyan ve toplumsal hafızayı, kutsallığı ve kültürel değerleri temsil eden nesnelere veya işaretlerdir. Bu bağlamda filmde en sık görülen ritüeller avlanma etrafında şekillenmektedir. Avlanma ritüelleri özelinde kötülük ve şiddet meşrulaştırılmaktadır. Törenlerin yinelenmesi ve tekrarı bu miti yenilemektedir. Domuz avlama, pişirme, şölen düzenleme ve dans, en önemli ritüel pratikleri arasında yer almaktadır. Bedenlerine yaptıkları farklı şekillerden ve renklerden oluşan maskeler, avladıkları hayvandan elde ettikleri takılar grubun "avcı" rolünü üstlenmelerinde ve diğerlerinden ayrılmasında etkili olmuştur. Jack ve grubu avladıkları domuzun başını çift tarafı sivriltilmiş bir ağaca geçirerek adada var olduğunu düşündükleri canavara armağan olarak sunmaktadır. Bu eylem, canavarın onları koruması amacıyla gerçekleştirilen bir tür kurban ritüeli niteliğindedir. Nitekim, kurban ritüellerinin bir parçası olarak çeşitli yiyeceklerin (koyun, keçi, un, arpa, ekmek) tanrılara sunulduğu bilinmekte ritüellerde rastlanan kutsal olan adak malzemesi toplumun kültürel ve dini ortak anlam dünyasının bir parçasını oluşturmaktadır (Metli ve Ulutürk, 2020, s.77,

96).

Av ritüelleri mitik alanın görünür hale gelmesinde, şiddetin meşrulaştırılmasında ve pekiştirilmesinde grup aidiyetinin sağlanmasında aracı rol üstlenmektedir. Özellikle Ralph'ten ayrılan grubun anlam dünyalarının inşasında tekrar edilen av ritüelleri kilit rol oynamıştır. Bu ritüeller, aynı zamanda canavar mitinin sürekli gündemde kalmasını ve hatırlanmasını sağlamıştır. Bu süreç, grup lideri Jack'in gücünü ve konumunu pekiştirmiştir. Grup üyelerinin Jack'e bağlılığı, büyük ölçüde bu av ritüelleri aracılığıyla inşa edilmiştir. Adada tüketebilecekleri et kaynağını Jack sağlamaktadır ve çocukları et dağıtarak, aynı zamanda canavar korkusunu kullanarak teker teker yanına çekmiştir.

Ritüel hem bilimsel perspektifte hem de inanç temelli zihinsel süreçlere karşılık gelen bir olgu olarak algılanan, çeşitli faaliyetler ve dini amaçlı yolculukları içeren, aksiyonel, gizemli, biçimlendirici, düzenli ve şenlikli bir karaktere sahip eylemler bütünüdür. Ezberden okuma, şarkı söyleme, grup törenleri, dans, kurban sunma ve göreve başlangıç törenleri gibi uygulamaları içerir. Bu uygulamalar, önceden belirlenebilir nitelikte olup hem anlamlı hem de anlamsız olarak değerlendirilebilecek özellikler taşımış; düzenli, model oluşturan, ardışık, sembolik ve geleneksel unsurlarla şekillenmiştir (Collins, 2012, s.122). Ritüel, dini veya seküler, olağanüstü değişik davranışları eylemleri, kutsal yolculukları, eğitim faaliyetlerini toplu ayinleri de kapsayabilmektedir. Mitlerin toplumsal alanda somutlaştığı temel yapı taşlarını ritüeller oluşturmuştur. Ritüeller, mitlerden aldıkları sembolik anlamlarla beslenmiş ve bu sembolizmi toplumsal bir pratik haline getirmiştir. Mitolojiyi görünür ve somut kılan, toplumsal boyutta işlevsel hale getiren ritüeller, mitleri eyleme dönüştürerek toplumsal yaşantının merkezine yerleştirmiş ve süreklilik kazandırmıştır.

### Resim 5

*Av ritüelleri*



Film anlatısında Jack ve grubu bir domuzu avladıktan sonra av dansı ve şöleni düzenler. Bu dans yaktıkları ateş etrafında bir kişinin domuz rolü üstlendiği diğer kişilerin avcı olduğu bir ayin görünümündedir. Avcı olarak kendilerini nitelendiren grup domuz avı ritüellerinin en coşkulu olduğu süreçte kontrolsüz şiddette yoğunluk kazanmıştır. Kurdukları oyun alanı ile gerçeklik belirsizleşmiş ve arkadaşları Simon'u canavara benzetecek kadar şiddet artmıştır. Ve Simon av ayininde kurban edilmiştir. Bu olay yan anlam bağlamında masum birinin ve masumiyetin kurban edilmesine de işaret etmektedir. Bu linç sahnesi adaya gelen büyük çoğunluğun ne derece değişikliklerini göstermektedir. Av ritüelleri, kötülüğü ve şiddeti daha görünür kılarak bu davranışı yeni bir ahlak haline getirmiştir. Grubun adaya geldiklerinde kurdukları sosyal kuralların yerini yeni şiddet kuralları almıştır.



## SONUÇ

Antropoloji, toplumların kültürel ve sosyal yapılarının tarihsel gelişimini incelerken sosyoloji ise, bu bilgileri mevcut toplumsal yapılar ve ilişkiler üzerinde uygulamayı amaçlar. Antropoloji, kültürü yeniden değerlendirerek gözlem, simge, işaretler ve dil üzerinden sosyolojik analizlerin daha derin ve geniş bağlama sahip olmasına katkı sunmaktadır. İnsanın maddi manevi ve etkileşimsel alanını oluşturan dünya görüşü hakkında bilgi veren kültür, iki disiplin için ortak alanlardan biridir. Toplumun kültürel ve yerel eylemlerini şekillendiren başlangıç hikâyesini anlatan mitler, dünyanın nasıl algılandığının temel zihinsel modelleridir. Mitler, toplumların en temel doğrularını ve dünya görüşlerini şekillendirir. Bu haliyle soyut anlatılar olan mitler, ritüeller ve semboller aracılığıyla somut bir hale getirilir. Ritüeller biçimsel ve dönüştürücü özelliğinin yanında bireysel kimlik ve statüleri aşarak daha geniş bir toplumsal ve ahlaki düzleme işaret etmekte; kolektif bir anlam kazanmaktadır. Coşku verici gücü ile gündelik yaşamdan farklılaştırarak mitin yeniden anımsanmasına doğüstü varlıkları yeniden bulmaya, kutsal zamana ve mekâna yeniden götürmektedir. Semboller ise toplumların atalarıyla, kutsal mekânlarla veya önemli mitolojik figürlerle bağlantı kurmalarına olanak sağlamaktadır. Kutsal, doğüstü olayları betimlemeleri nedeniyle mit her çağda ve zamanda kendine bir varlık alanı bulmuş ve toplumda etkileri devam etmiştir. Örneğin kabul törenlerinin ibretlik senaryosunun yinelenmesi ve profan zamandan (kutsal dışı) uzaklaşma mitsel davranışın temel işareti olarak kabul edilmektedir. Bu durumda mitler her çağda sürekli olarak yeniden üretilmekte ve yaşatılmaktadır.

Her toplumun mitik düşünce kalıpları bulunsa da bu kavramlar toplumdan topluma farklılık gösterir. Geleneksel toplumlarda mitler inançla yakından ilişkilidir ve hayatın her alanını düzenler. Modern zamanlarda mitin işlevi değişmiş farklı araçlarla kendine yeni ifade biçimleri bulmuştur. Günümüzde, geleneksel mitolojinin yerini büyük ölçüde modern romanlar ve sinema almış, mitolojiden ilham alarak yeni mit dünyaları oluşturulmuştur. Bu noktada sinema, farklı bir sanat formu olarak mitik unsurları ve hikâyeleri örtülü bir biçimde izleyiciye aktarmada önemli bir rol oynamaktadır. Sineklerin Tanrısı filminde insan doğasının kötülüğü mitini göstergebilimsel yöntem kullanarak antropolojik unsurlar çerçevesinde analiz edilmiştir. Film, sembolik unsurlar barındırmakta ve kötülüğün doğasına dair temalar bulundurmaktadır. Filmde yer alan kötülük miti Antik Yunan mitolojisinde “Pandoranın Kutusu” miti ile benzerlik göstermektedir. Kutunun açılmasıyla acının, ölümün ve kötülüğün insan dünyasına girmesi, adadaki düzenin çöküşü ve kötülüğün ortaya çıkmasıyla paralellik göstermektedir. Bu bağlamda filmin mitik bir çerçevede ele alındığı birçok sembolle gösterilmiştir. Film güç ve liderlik savaşını gösterimi açısından önemli olduğu kadar aynı zamanda düzen ve kaos mitini ele alması açısından önem arz etmektedir. Ada, ateş, canavar ve av ritüelleri gibi görsel göstergeler ve diyaloglar bu mitik kurgunun oluşturulmasında katkı sağlamıştır. Filmde yer alan göstergelerin yan anlamları incelendiğinde insan doğasının saf kötülüğü miti üzerinden hareket ettiği adadaki düzenin son kertede kaosa dönüştüğü net bir şekilde görülmektedir. Sonuç olarak Sineklerin Tanrısı filmi (1990), mitik bir kurguyu sinema aracılığıyla gösterir. Şiddet, insan doğasının içsel kötülüğü düzen ve kaos arasındaki çatışma ritüel ve semboller üzerinden şekillenmektedir. Bu bağlamda film, mitik kurguyu (insan doğasının kötülüğüne dair) sinema anlatısıyla oluşturduğu söylenebilir.



**Finans**

Finansal destek alınmamıştır.

**Çıkar Çatışması**

Çıkar çatışması bulunmamaktadır.

**Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri (SDG)**

Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri: Desteklemiyor

## Kaynaklar

- Aşkaroğlu, V. (2016). Sineklerin Tanrısı: İnsan özünün ve diktatörlük çağının anlatısı, *ZfWT*, 8(1), 357-371.
- Aydın, D. (2016). Göstergebilim ve sinemada propaganda kodları. *Anadolu Bil Meslek Yüksekokulu Dergisi* (43).
- Barthes, R. (1979). *Gösterge bilim ilkeleri* (B. Vardar ve M. Rifat, Çev.). Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Barthes, R. (2014). *Göstergebilimsel serüven* (M. Rifat ve S. Rifat, Çev.). Yapı Kredi.
- Bilginoğlu, E. (2020). William Golding'ın 'sineklerin tanrısı' isimli romanında liderlik ve güç savaşımı. *İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(2), 319-337.
- Birekul, M. (2014). *Armağan kültürü*. Açılım Kitap.
- Bruhl L. L. (2016). *İlkel toplumlarda mistik deneyim ve simgeler* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı.
- Bulduklı, Y. ve Karaçor, S. (2019). *Kitle iletişim kuramları*. Çizgi Kitabevi.
- Collins, P. (2012). Din ve ritüel: çok yönlü bir yaklaşım (A. İ. Güngör, Çev.). İçinden P. B. Clarke (Ed.) *Din sosyolojisi çağdaş gelişmeler* (İ. Çapçioğlu, Çev.). İmge Kitabevi.
- Çiçek, M. (2016). Göstergebilim ve sinema ya da sinema göstergebilimi. *Kesit Akademi Dergisi*, (2)3, 25-41.
- Çiftçi, H. A. (2023). Distopya edebiyatında dini fenomenler ve referanslar - Aldous Huxley'nin cesur yeni dünya'sına fenomenolojik bir yaklaşım. *Rize İlahiyat Dergisi* 23, 95-108.
- Çöm, Ş. (2023). Sinema ve mitoloji ilişkisi çerçevesinde alev almış bir genç kızın portresi filminin analizi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(86), 584-597. <https://doi.org/10.17755/esosder.1215809>
- Demir, S. (2009). Göstergebilim, Umberto Eco ve yapıtları bağlamında göstergebilime katkıları [Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Durkheim E. (2005). *Dini hayatın ilkel biçimleri* (F. Aydın, Çev.). Ataç Yayınları.
- Durkheim, E. (2006). *Sosyoloji Dersleri*, (A. Berktaş, Çev.). İletişim Yayıncılık.
- Eliade, M. (2001). *Mitlerin özellikleri* (S. Rifat, Çev.; 2. bs). Om Yayınevi.
- Eliade, M. (2020). *Mitler, rüyalar ve gizemler* (S. Cem, Çev.; 2.bs). Doğu Batı Yayınları.
- Fiske J. (2003). *İletişim çalışmalarına giriş* (S. İrvan, Çev.; 2. bs.). Bilim ve Sanat.
- Frazer, J. G. (2004). *Altın dal dinin ve folklorun kökleri* (M.H. Doğan, Çev.). Payel Yayınevi.
- Gezgin D. (2014). *Hayvan mitosları* (4. bs.). Sel Yayıncılık.
- Goody, J. (2017). *Mit, ritüel ve söz* (D. Sezgi, Çev.). Küre Yayınları.
- Gölcük, Ş. (1995). *Esatir içinde TDV İslam Ansiklopedisi*, 11 Cilt 359-360.
- Hannabuss, S. (2000). New review of children's literature and librarianship, 6(1), 1-16
- Martin, J. (1969). Symbol hunting golding's "lord of the flies". *The English Journal* 58(3), 408-413.
- Metli, M. ve Ulutürk, M. (2020). Ekmek penceresinden mezopotamya medeniyetinin kültürel ve dini hayatına bakış, *Medeniyet ve Toplum Dergisi*, 4(1), 76-99.
- Naylor, A., McGuinn, N., Shaikh, G., Varga, Z., ve Rimmereide, H.E. (2021). I lost the faith in

- humanity.’ using william golding’s lord of the flies to explore ethical and moral issues through transnational, online literary exchange. *Cambridge Eğitim Dergisi*, 52 (2), 137–153.
- Özer, N. P. ve Yarar, A. E. (2019). Göstergibilimsel bir reklam analizi: burger king “ateş seni çağırıyor” *Atatürk İletişim Dergisi* (18), 105-124. <https://doi.org/10.32952/atauniiletisim.641375>
- Satır, M. E. (2020). Metinlerarasılık bağlamında mitler ve sinema: Inside Llewyn Davis (2013) filmi ve Sisifos miti. *Global Media Journal*, 11 (21).
- Satır, M. ve Çetin, C. (2019). Toplumsal gerçekliğin ideolojik inşasında bir kitle iletişim aracı olarak sinemanın rolü: Potemkin Zırhlısı filmi örneği. *Kurgu*, 27(2), 129-146.
- Strauss, C. L. (2018). Mit ve anlam (Y. Gökhan, Y. Demir, Çev.). İthaki Yayınları.
- Taşpınar, İ. (1991). *Ba’l* İçinde TDV İslam Ansiklopedisi. 4. Cilt 553-554.
- TDK (2024), Mit, <https://sozluk.gov.tr/>.
- Tecimer, Ö. (2006). Sinemada modern mitoloji. Plan B Yayınları.
- Tüysüz, D. (2019). Mitolojinin sinemada modern yorumu: “ Nerdesin Be Birader?” ve “Kutsal Geyiğin Ölümü” filmlerinde çağdaş Odysseus ve Agamemnon hikâyeleri. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21, 323-341.
- Yılmaz, M. Ve Saymalı, M. (2013). Göstergibilimsel yöntem ışığında otomotiv firmalarının amblemlerinin çözümlenmesi. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(23), 167-180.

## **EXTENDED ABSTRACT**

Myths shape societies' most general truths and worldviews. Therefore, they exist in social life through various representations. Art is one of the main means of transmission of these representations. Different branches of art such as painting, literature and music are effective tools in producing mythological narratives. Among these art forms, cinema, makes adaptations inspired by mythological narratives and produces a modern myth with new fictions and interpretations. But regardless of the way the myth is depicted, its fundamental concepts remain constant; themes such as heroism, tragedy, chaos and order, good and evil continue to exist as universal narratives. Thus, cinema feeds on ancient myths and constructs mythological images of the future by merging them with dynamics of the modern world. In the film *Lord of the Flies*, the theme of 'evil human nature' is depicted as a mythological narrative and portrayed with symbolic elements. In this regard, the aim of this study is to analyse the myth of the evil nature of human beings through the dialogues and scenes in the film using the semiotic method. This method has been preferred for being one of the most appropriate approaches to analyse the symbolic space and layers of meaning presented by the film. The characters, symbols and rituals in the film draw attention as the means by which the Chaos myth is embodied. This study analyses the mythic characters in the film and the bringing to life of the mythological story. It also examines the rituals, including behaviours and repetitions that make the myth of the evil of human nature visible, and the symbolic elements used to embody the abstract world of meaning. The connotations of mythic and symbolic elements in the film such as the island, fire, monster, Lord of the Flies (pig's head), hunting rituals are detailed. Consequently, anthropological elements in the film are argued to serve as a means of constructing a new fiction of the Myth of Evil/Chaos.

Semiotic method is used in the film *Lord of the Flies* to reveal the implicit meanings concealed under the images that are on the literal meaning level. Various events, characters and symbols in the film carry connotations beyond the literal meaning. For instance, while the pig's head symbolises the head of an animal in the scene, it expresses evil and a gift at the level of connotation. Through characters such as Ralph and Jack, it is observed that behind individual figures lie broad themes such as social order and chaos. The concept of myth is defined as symbolic stories that describe humanity's ideas on the supernatural and the origins of beings, as part of the collective memory of society, and that support social order.

Traditional myths may have largely lost their function, yet, modern societies have created new mythological spaces. Art forms such as novels and cinema assume the mythological function of the modern world and offer new fictions to individuals' ontological questions. While *Robinson Crusoe* glorifies individuality and the desire to dominate nature, *Brave New World* addresses technological addiction, pleasure-centred life and the destruction of human bonds. Other works such as *The Lord of the Rings* and *The Clash of the Titans* retell social fears and moral conflicts in a mythological context. Thus, modern societies construct new myths to respond to humanity's existential quest and adapt these mythological narratives to the contemporary world through mediums such as novels and cinema.

The narrative of the film *Lord of the Flies* is shaped around an island. In fact, the island is an area where the myth of order and chaos is clearly visible. The island, which initially appears as a natural paradise, is depicted at the end of the film as a world corrupted by mankind's inner evil. Besides being a tool that preserves order, the symbolic function of the seashell also reveals the fragility of social norms. Moreover, the figure of the monster and the rituals associated with it show how societies' fear of the unknown becomes functional in the production of violence.

Ultimately, hunting rituals ensured the constant remembrance of the Monster Myth, making evil and violence more visible and transforming this behaviour into a new morality. The social rules established by the group when they arrived on the island were replaced by new rules of violence.

The film deals with the themes of power, leadership and order-chaos through symbolic elements about the evil of human nature (island, fire, monster, hunting rituals). In conclusion, the film *Lord of the Flies* depicts the conflict of evil human nature in terms of order and chaos through symbols and rituals.