

**ANİMASYONDA “MONO NO AWARE” ESTETİK
ALGISI KAPSAMINDA DEĞİŞEN ANLATI VE
MUTSUZ SONLAR
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

Ece SÜTİŞ

2022

**ANİMASYONDA “MONO NO AWARE” ESTETİK ALGISI
KAPSAMINDA DEĞİŞEN ANLATI VE MUTSUZ SONLAR**

Ece SÜTİŞ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Danışman: Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tarih (2022)

ÖZET

Animasyonda “Mono No Aware” Estetik Algısı Kapsamında

Değişen Anlatı Ve Mutsuz Sonlar

Ece SÜTİŞ

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, 7 Haziran

Danışman: Doç. Dr. Çiğdem TAŞ ALİCENAP

Anlatının insanlığın gelişmesinde ve kendini ifade etmesindeki rolü önemli olmuştur. İnsanlıkla beraber gelişen ve yeni ifade biçimleri alan anlatının değişkenliği onu inceleyen kuramcıların gözünden kaçmamış ve anlatıyı araştırarak belirli kurallar geliştirmelerini sağlamıştır. Anlatının sadece dönemsel değil aynı zamanda kültürel özellikleri yansıttığı düşünülürse kültürel olarak farklı yollarda ilerlemiş medeniyetlerin anlatıyı daha farklı ele aldığı söylenebilir. Batı kültürüyle şekillenmiş anlatıların ve özellikle batı sinemasının en popüler anlatı şekillerinden biri olan Hollywood tarzı mutlu sonlar ile birleşmiş ve kalıplaşmış anlatı şekli yoğun bir şekilde izleyiciler tarafından beğenilmiş ve bunun sonucunda ortaya çıkan mutlu son anlatıları batı medeniyetleri ile özdeşleşmiştir. Ancak bir doğu medeniyeti olan Japonya'nın anlatıya bakışı farklı olmuştur ve mutlu son yerine daha az masalsı ve daha melankolik bir yapıya sahip olan “*Mono No Aware*” estetik algısına sahip anlatı şeklini günümüzde hala kullanmaktadırlar. Bu çalışma bir Japon estetik ve güzellik anlayışı olan “*Mono No Aware*” algısını odağına almıştır. Kavramın tarihsel süreci ve örnekleri irdelenerek, animasyon filmleri için Hollywood tarzı “*mutlu son*” klişesine alternatif bir anlatı gelişimi sunması amaçlanmıştır. Kavramın günümüzdeki animasyon anlatılarında kullanımına örnek olması amacıyla Isao Takahata'nın “*Prenses Kaguya Masalı*” isimli filmi “*Mono No Aware*” kavramı çerçevesinde incelenecektir. Ayrıca batı tarzı anlatının günümüzde kırılmaya başlaması ve anlatılardaki karakter rollerinin Hollywood kalıplarının dışına çıkmaya başlaması da yine bu algı üzerinden okuyucuya açıklanması amaçlanmıştır.

Anahtar Sözcükler: Anlatı, Mono No Aware, Mutsuz Sonlar, Çizgi film, Animasyon, Anime

ABSTRACT

The role of the narrative in the development and self-expression of humanity has been important. The variability of the narrative, which developed with humanity and took new forms of expression, did not go unnoticed by the theorists who studied it and enabled them to develop certain rules by researching the narrative. Considering that the narrative reflects not only periodical but also cultural characteristics, it can be said that civilizations that have progressed in culturally different ways handle the narrative differently. The stereotyped narrative style of narratives shaped by Western culture, and especially Hollywood-style happy endings, which is one of the most popular narrative forms of western cinema, was intensely liked by the audience, and the resulting happy ending narratives became identified with western civilizations. However, Japan, an eastern civilization, has a different view of the narrative, and they still use the narrative form with the aesthetic perception of "Mono No Aware", which has a less fairy tale and more melancholic structure instead of a happy ending. This study focuses on the perception of "Mono No Aware", a Japanese aesthetic and beauty concept. By examining the historical process and examples of the concept, it is aimed to present an alternative narrative development to the Hollywood-style "happy ending" cliché for animated films. In order to set an example for the use of the concept in today's animation narratives, Isao Takahata's film named "The Tale of Princess Kaguya" will be examined within the framework of the concept of "Mono No Aware". In addition, it is aimed to explain to the reader through this perception that the western style narrative has started to break today and the character roles in the narratives have started to go beyond the Hollywood patterns.

Keywords: Narrative, Mono No Aware, Unhappy Endings, Cartoon, Animation, Anime

TEŐEKKÜR

BaŐta araŐtırma sűrecinde bana destek olan ve yol gűsteren tez danıŐmanım Doç. Dr. iđdem TAŐ ALİCENAP'a teŐekkűrlerimi sunarım. Ayrıca lisans dűnemim boyunca benden yardımlarını esirgemeyen bűtűn bűlűm hocalarıma da ayrı ayrı teŐekkűr eder ve eđitim hayatım boyunca yanımda olan aileme teŐekkűrlerimi borç bilirim.

Tarih : 07.06.2022

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmamın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan "bilimsel intihal tespit programı"yla tarandığını ve hiçbir şekilde "intihal içermediğini" beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

İmza

Öğrencinin Adı Soyadı

Ece SÜTİS

İÇİNDEKİLER

ANİMASYONDA “MONO NO AWARE” ESTETİK ALGISI KAPSAMINDA DEĞİŞEN ANLATI VE MUTSUZ SONLAR	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
TEŞEKKÜR.....	v
.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLO DİZİNİ.....	ix
GÖRSELLER DİZİNİ	x
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Geçmişten Bugüne Anlatının Serüveni.....	11
1.2. Anlatının Temel Öğeleri	20
1.3. Sinema ve Animasyonda Anlatının Gelişimi	34
1.3.1. Doğu (Japonya) Sinemasında Anlatının Gelişimi.....	59
1.4. Japon Anlatılarında Mutsuz Sonlardan Alınan Haz ve “Mono No Aware” Kavramı.....	65
1.5. Japon Sinema ve Animasyon (Anime) Anlatısında “ Mono No Aware” Kavramı	73
1.6. Amaç.....	89
1.7. Önem	90
1.8. Varsayımlar.....	90
1.9. Sınırlılıklar	91
1.10. Tanımlar	91
2. YÖNTEM.....	91
3. BULGULAR VE YORUM.....	92

3.1. “Prenses Kaguya Masalı” (Kaguya hime no Monogatari) Animasyon Filminin “Mono No Aware” Kavramı Üzerinden Çözümlemesi	92
3.1.1. Prenses Kaguya Filminin Özeti.....	92
3.1.2. Geçmişten Bu Güne Gelenek ve Görenekler	93
3.1.3. Doğada Aranılan Mutluluk Anlayışı.....	97
3.1.4. İnsanların Nesnelere Aradığı Mutluluk.....	103
3.1.5. Anlatıda Ay’ın Yeri ve Budizm ile “Mono No Aware” Kavramlarının Çatışması.....	119
3.1.6. “Mono No Aware” Güzellik Algısının Müziğe Yansıması ve Sahnelerdeki Etkisi	128
3.2. Anlatılarda Alternatif Bir Son Olarak “Mono No Aware” Kullanımı ve “Beyterek” Filmi Örneği	133
3.2.1. “Mono No Aware” Kavramının Türk Hikâye Unsurları Üzerinden Yeniden Yorumlanması	133
3.2.2. Senaryo.....	134
3.2.3. Senaryodaki Türk Motifleri ve Karakter Eylemleri	135
3.2.4. Karakterler ve Mekân İmgeleri	142
3.2.5. “Beyterek” Filminde “Mono No Aware” Uygulaması	148
3.3. “Beyterek” Uygulama Filminin Üretim Sürecindeki Teknik Aşamalar	152
3.3.1. Karakter Tasarım Aşaması.....	152
3.3.2. Animasyonu Planlama Aşaması, Mekân ve Storyboard	155
3.3.3. Karakter Animasyon Aşaması ve Render.....	156
3.3.4. Ses Eklenmesi ve Uygulama Filminin Sonlandırılması	157
4. SONUÇ	157
KAYNAKÇA.....	161

TABLO DİZİNİ

Tablo 1.1. Propp'un 31 işlevi	16
Tablo1.2. Öykü ve Olay örgüsünün sahip olduğu ve paylaştığı alanlar	23

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1. 1. Chauvet mağarasındaki duvar resimleri	1
Görsel 1. 2. Aya Yolculuk filminin posterini.....	35
Görsel 1. 3. (Solda) “Gertie the Dinosaur” / (Sağda) “The Sinking of Lusitania”	48
Görsel 1. 4. Pamuk Prens ve Yedi Cüceler ‘den bir sahne	52
Görsel 1. 5. UPA stili animasyon örneği	55
Görsel 1. 6. (Solda) 1950 yapımı (Cinderella) Anastasia / (Sağda) 2007 yapımı (Cinderella III) Anastasia ve Cinderella	58
Görsel 1. 7. (Solda) 1959 yapımı (Sleeping Beauty) Malefiz / (Sağda) 2014 yapımı (Maleficent) Malefiz.....	59
Görsel 1. 8. Ulusal Hazine. “The Tale of Nezame” Parşömen tomarı, kâğıt üstüne renk. Heian Dönemi (12.yy) Yamato Bunkakan Müzesi.	69
Görsel 1. 9. “Hanami” festivalinden bir kare.	71
Görsel 1. 10. Kintsugi tekniği ile onarılmış kırık çömlekler.	72
Görsel 1. 11. (Solda) Bir Sonbahar Öğleden Sonra,1962 / (Sağda) Ekinoks Çiçeği,1958. Ozu’nun filmlerindeki “Tatami Shot” örnekleri.....	79
Görsel 1. 12. (Solda) Ekinoks Çiçeği, 1958 / (Sağda) Good Morning 1959.Ozu’nun filmlerindeki “yastık çekimi” örnekleri.	82
Görsel 1. 13. Kiki’s Delivery Service, bir (Mono No Aware) “ Beyaz An” örneği.	89
Görsel 3. 1. “Mono No Aware” kavramının en bilinen sembolü olan “Hanami Festivali” sahnesi	94
Görsel 3. 2. Kaguya, dişlerine “kanemizu” örneğini uygularken.....	95
Görsel 3. 3. Tahta kâselerin yapımı ve yapımında kullanılan aletler	95
Görsel 3. 4. Bir “Tatami Shot” örneği	96
Görsel 3. 5. (Solda) Kaguya’nın dünyaya gelişi / (Sağda) Kaguya’ile beraber ilk bahara giren doğa	98
Görsel 3. 6. Kaguya bambu ağacını kullanarak eve kestirme yoldan dönüyor.....	99
Görsel 3. 7. Sahnede tek başına gösterilen yahni sepeti	100
Görsel 3. 8. Kaguya ve kiraz ağacı.....	103

Görsel 3. 9. Anne karakteri ve örtü sahnesi	104
Görsel 3. 10. Anne ve baba karakterinin bodrum sahnesi	106
Görsel 3. 11. Kaguya ve minik hizmetli isim şöleninde perde arkasında otururken.	108
Görsel 3. 12. Kaguya'nın şöleden kaçma sahnesi	109
Görsel 3. 13. Minik hizmetli Kaguya'ya bir kiraz ağacı dalı getirirken.....	114
Görsel 3. 14. Kaguya ve İmparator	116
Görsel 3. 15. Ay perilerinin Kaguya üzerinde varlıklarını göstermesi.....	120
Görsel 3. 16. (Solda) Ay, bambu ormanındaki kulübenin üzerinde anlatıya dâhil oluyor. / (Sağda) Kaguya isim şöleninden kaçarken Ay, kendisini izliyor	121
Görsel 3. 17. Prens Ishitsukuri'nin konuşma sahnesindeki Ay'ın varlığı	121
Görsel 3. 18. Kaguya dünyadan ayrılırken.	123
Görsel 3. 19. Kaguya, Lider ve ay sakini.....	125
Görsel 3. 20. Kaguya bahçede “Warabe Uta” şarkısını mırıldanırken.....	130
Görsel 3. 21. Minik hizmetli “Warabe Uta” şarkısını söyleyerek Kaguya'ya ulaşmaya çalışıyor	131
Görsel 3. 22. (Solda) Hayat ağacı işleminin ilk örneklerinden biri / (Sağda) Uygulama filmindeki Kayın/Hayat Ağacı.(Ece SÜTİŞ kişisel arşivi).....	137
Görsel 3. 23. Uygulama filminde ağaçlara dilenen dilekler.(Ece SÜTİŞ kişisel arşivi).....	138
Görsel 3. 24. Uygulama filminde ağaçta oluşan çentikler.(Ece SÜTİŞ kişisel arşivi)	139
Görsel 3. 25. Uygulama filmindeki Udağan/ Kadın Şaman (Ece SÜTİŞ kişisel arşivi).....	142
Görsel 3. 26. Uygulama filmindeki Adsız Hanım temsili. (Ece SÜTİŞ kişisel arşivi)	145
Görsel 3. 27. (Solda) Adamotu bitkisi. /(Sağda) Uygulama filmindeki bitki çocuklar.(Ece SÜTİŞ kişisel arşivi)	146
Görsel 3. 28. (yukarıda) Uygulama filminde yer alan mekân ve çadır örneği.(Ece SÜTİŞ kişisel arşivi) / (aşağıda) Türk çadırı örneği	147
Görsel 3. 29. Alternatif Udağan tasarımları. (Ece SÜTİŞ kişisel arşivi).....	153
Görsel 3. 30. Alternatif Udağan tasarımları. (Ece SÜTİŞ kişisel arşivi).....	153
Görsel 3. 31. Alternatif Udağan tasarımları. (Ece SÜTİŞ kişisel arşivi).....	154

Görsel 3. 32. Bitki ve insan çocuk denemeleri ve renk tercihleri.(Ece SÜTİŞ kişisel arşivi).....	154
Görsel 3. 33. <i>Adsız Hanım denemeleri.</i> (Ece SÜTİŞ kişisel arşivi).....	155
Görsel 3. 34. Storyboard örnekleri.(Ece SÜTİŞ kişisel arşivi)	156
Görsel 3. 35. Arka plan tasarım aşaması örneği.(Ece SÜTİŞ kişisel arşivi)	156

1. GİRİŞ

İnsan, dünyadaki varlığı boyunca dünyayı tanımak ona uyum sağlamak ve anlamak için araçlar ve yöntemler geliştirmek durumunda kalmıştır. Bu araç ve yöntemlerin çoğu doğaya ve etrafına uyum sağlamak ve belkide onu ehlileştirmek amaçlı ortaya çıkmış olan nesnelere. İnsanlar kendi hayat döngülerinde öğrendiklerini gelecek nesillere aktarmanın bir yolunu bulamazlarsa nesillerinin devamının gelişip değişmeyeceğini fark etmiştir ve kendisi kadar eski olan anlatı ve onun türlerine başvurmuştur. İnsanlığın içinde bulunduğu ortamda hayatta kalabilmesi ve gelişmesi, araç ve gereçleri en iyi şekilde kullanabilmesi ile mümkün olmuştur. Fakat gelişim için edinilen bilgiler ve üretilen araçlar ne kadar önemliyse o araçları kullanarak üretilen ürünlerinin oluşumunun temelini sağlayan yaratıcılık da bir o kadar önemlidir denilebilir. Yaratıcılık insanı sanata yöneltmiştir ve edindiği tüm bilgileri renk ve biçim ile destekleyerek imgelere dönüştürmüştür. Daha sonra bu imgelere sembolik anlamlar yükleyerek bir sanat eserine ve kültürel anlatıya dönüştürmüştür. Chauvet Mağarası, sanat ve anlatının çıkış noktası için güzel bir örnek oluşturabilir. 1994'te gezgin üç arkadaşın rastlantı sonucu keşfettiği mağarada günümüzden yaklaşık olarak otuz iki bin yıl öncesine dayanan duvar resimleri olduğu bilinmektedir. Renkleri hala canlı olan bu resimlerin figürlerinin anatomileri ve hareketleri çok iyi bir şekilde yansıtılmıştır. Ek olarak Almanya'da bir kazı alanında tarihi aşığı yukarı 42-43 bin yıl öncesine uzanan kuş kemiklerinden ve mamut dişlerinden yapılmış flütler bulunmuş olduğu bilinmektedir (Ağluç, 2013, s. 9).



Görsel 1. 1. Chauvet mağarasındaki duvar resimleri (<http-1>)

Peki, o dönemin insanların duvarları boyaması ya da müzik aletleri yapmasının hayatta kalmaları ve basit ihtiyaçlarını gidermeleri konusundaki önemi nedir? O dönemde yaşamış bir insan duvarlara resim yaparken ne amaçlamış olabilir? Bir gazeteci olan Robert Fulford kitabında bu konuya dair şu şekilde bir cevap verir: “*Bir İnsanın iyi bir hikâyesi olmaması çok üzücü. Bunu ifade edecek bir sözcük üretmemişiz. Bu duruma anlatı yoksunluğu diyebilir ya da o kişiyi hikâyesiz olarak adlandırabiliriz. Belki de iyi bir hikâye kişinin kendini değerli hissetmesi için zaruridir.*” der ve “*Bir hikâyeye sahip olmamaksa başarısızlık hissi yaratır(...)*(Fulford, 2019, s. 31)” diyerek ekler. Fulford’un cevabından hareketle insanların anlatıya karşı olan yönelimi kendi hikâyesini anlatma arzusu ve orada olduğunu kanıtlama isteği olduğu söylenebilir. Anlatılacak bir hikâyesi olmayan insan iletişimde sorun yaşayabilir. Anlatının ve anlatma isteğinin iletişim ihtiyacımızdan kaynaklandığını düşünecek olursak, paylaşamayan ve anlatamayan bir insan kendini başarısız hissedebilir. Çevresine ve kendinden sonrakilere anlatacak veya öğretecek bir bilgisi olmayan insan belki de içinde bulunduğu toplumdan soyutlanabilir. Dolayısıyla anlatının, insanın içinde bulunduğu ortam ile iletişime geçmesine yardımcı olurken aynı zamanda kendi öz benliğinin de varoluş ihtiyaçlarını karşılayan bir olgu olduğu söylenebilir. Anlatının aynı zamanda gelecek nesillere bilgi aktarmanın yollarından biri olduğu da düşünülebilir. Anlatı değişkendir, bununla beraber dönemine ve içinde bulunduğu kültüre göre gelişir ve farklılaşır. İnsanlık kadar eski olan anlatı belki başta ilkel sebeplerle kendini göstermiş olsa da günümüzde anlatma ihtiyacı hala devam etmektedir. Anlatıya her zaman ihtiyaç duyulmuştur. İnsanlar günlük hayatlarında basit bir konudan bahsederlerken bile istemsizce bir anlatı ortaya koymaktadırlar. İnsanlık kadar eski ve onun kadar değişken olan anlatı ise doğal olarak sadece mağara resimleriyle sınırlı kalmamıştır. Zamana ayak uydurmuş ve pek çok farklı biçimde kendini göstermiştir. İletişim kurma ihtiyacından ortaya çıkan anlatı ve hikâyeciliğin aslında tüm edebi sanatların çıkış noktası olduğu söylenebilir. İletişim kurma yöntemleri arasında en eski ve rahat ama aynı zamanda en karmaşık ve ilginç olanı olduğu düşünülmektedir. Yüz yıllar boyunca insanın olduğu yerde anlatı ve hikâye olmuştur. Nesillerdir devam eden bu en eski iletişim biçimi, insanlık ile beraber doğmuş ve onun kültürel gelişimindeki en temel yapı taşı olmuştur. Anlatı gerek gelecek nesilleri uyarmak ve onlara yol göstermek için kullanılan bir araç, gerekse eğlence amaçlı kullanılan bir zaman geçirme yöntemi olarak kullanılmıştır. Hikâyeler insanların hiçbir zaman tanışamayacağı atalarıyla aralarında bir bağ oluşturmuş ve hikâye yoluyla aktarılan bilgiler ise medeniyetlerin

başlangıcı olmuştur. Fulford'dan aktaran Antropolog Clifford Geertz; “*İnsanların sembolize eden, kavramsallaştıran, anlam arayan hayvanlar olduğu*”nu dile getirmiştir ve “*bir deneyimden anlam çıkarma dürtüsü, ona biçim ve düzen kazandırma isteği en bilindik biyolojik ihtiyaçlar kadar gerçek ve güçlüdür*” demiştir. Geertz: “*İnsanlar anlayamadığı bir dünyada yaşayamayacak türden bir canlıdır* (Fulford, 2019, s. 27)” diyerek ekler. Geertz tıpkı Fulford gibi anlatının insanın bir ihtiyacı olduğu konusunda hemfikirdir. Geertz'in dediğine göre insan gerçekten anlam arayan ve deneyimlerinden anlam çıkarma dürtüsüne sahipse o zaman anlatıya ve anlatmaya olan ihtiyacı insanın her döneminde var olmuştur. Chauvet Mağarası örneğinde olduğu gibi insan çevresindeki bilgileri zihin süzgecinden geçirerek onlara bir düzen kazandırmış ve kendini ifade etmiştir. İnsanın anlatıyı kullanarak bilgileri düzene sokma isteği sayesinde de kültürler oluşmuştur. Anlayamadığı olayları anlatı çerçevesinde ve kendi bilgi birikimi içerisinde yeniden düzenleyerek anlam kazandırmış ve bilinmezliği aydınlatacak yöntemler geliştirmiştir. Fulford insanın hikâye yaratma ihtiyacından “*Anlatının Gücü*” adlı kitabında şu şekilde bahsetmiştir:

“Hikâye yarattığımızda, yani olayları kişisel efsanelere, kıssalara, destanlara ve anekdotlara dönüştürdüğümüzde, varlığın zorlu ve kafa karıştırıcı gerçeklerinden birini kabul etmeye başlarız. Hikâye anlatmak yaşamın korkutucu raslantısallığının üstesinden gelebilme, en azından onu kısmen kontrol altına alma çabasıdır (...) Çözümlemeyle kıyaslandığında, anlatının gerçekliğinin meydana gelişini taklit etme gücüne sahip olmasıdır. Anlatı seçicidir, hatta doğru da olmayabilir, ama olayların zaman içinde gerçekleştiği hissini yaratır; bu da gerçeklikle ilişkili görünür. Bu aynı zamanda anlatının zaferinin, onun ortak imgelememizdeki egemenliğinin de sebebidir. Kadim araçları son teknoloji ile birleştirerek, yaşamı kopyalıyor gibi görünebilir (Fulford, 2019, s. 26).”

Anlatının gelişmesi ve her çağa uyum sağlaması ile anlatı kavramı, gazete haberi, tarihi roman, film, pandomim, dans ve hatta dedikodu şeklinde insanlığın gelişimine bağlı olarak sayısız şekilde kendini göstermiştir. Bununla beraber anlatının temellerinin yazılı kültüre geçmeden çok daha öncesine dayandığını gösteren genel tarihi bulgular eşliğinde anlatının dünya üzerindeki ilk varlığını belki de dedikodu biçiminde gösterdiğini söyleyebiliriz. Bir kişiden ötekine anlatılan basit sözlü hikâyeler olarak da tanımlanabilen dedikodu özellikle sözlü anlatı döneminde sıkça başvurulan bir iletişim türü olarak nitelendirilebilir. Anlatı, teknoloji ve çağ geliştikçe yeni biçimler kazanmaya başlamıştır. Halk hikâyeleri, efsaneler ve mitler olarak başlayan bu sözlü süreç daha sonra yazıya geçmiştir ve onu görsel anlatı takip etmiştir. Günümüzde bile hala gelişmekte olan anlatı, teknoloji ilerledikçe yeni şekiller almış ve almaya devam etmiştir. Günümüzde mevcut

teknolojik kaynaklar yardımıyla bir düşünce, hikâye haline getirilip dijital ortama aktarılabilir. Bunun bir uzantısı olan VR teknolojisi kullanılarak dijital ortamın içinde gerçekliği taklit eden üç boyutlu hikâyeler ve anlatılar oluşturulabilir. Araştırmada insan ile beraber gelişen anlatıyı daha rahat açıklamak amacıyla anlatı kavramı sözlü, yazılı ve görsel anlatı olacak şekilde üç temel bölüme ayrılmıştır. Anlatı bu kadar kolay bölümlere ayrılacak kadar basit bir konu olmamakla beraber sadeleştirme amacı güderek böyle bir yola başvurulmuştur.

Anlatının değişimi günümüzde hala devam etmekte olup, sanatla harmanlanarak yeni biçimler kazanmıştır. Sinema anlatıları da bunlardan biri olmuştur. Görsel anlatı türlerinden biri olan Sinema, anlatılar içinde anlatıyı en çok eğip büken ve ona yeni perspektifler kazandıran türlerden biri olmuştur. Sinema denilince akla ilk olarak Hollywood sinemasının geldiği söylenebilir. Çünkü daha sinema yeni yeni oluşurken Amerika bu sanat ve anlatı kavramının üzerine çokça düşmüş ve pek çok eser üretmiştir. Ürettiği eserleri izleyicilerin taleplerine göre hızlı bir şekilde sunması da onu bu sektörde yukarı taşımıştır. Fakat bulunduğu konumu elinde tutabilmek için zoraki olarak üretilen bir takım kalıplaşmış ancak herkes tarafından benimsenmiş anlatı kurallarını da beraberinde getirmiştir. Ece Pınar Kapıcı'nın tezine göre Amerikan sineması sinema için bir Hollywood devrimi başlatmıştır. Sinemanın en belirgin normlarının Hollywood tarafından anlatılmış klasik anlatı sinemasının normları olduğunu ileri sürmüştür. Kapıcı'ya göre Klasik anlatı sineması, sinema sanatı içerisinde Hollywood sineması ile özdeşleşmiştir. Buna ek olarak bir öykü anlatmanın en yaygın ve en eski yöntemi olan klasik anlatı yapısının Hollywood tarafından sinema alanı içerisinde geliştirilerek dünya sinemasına yön verdiğini düşünmektedir (Kapıcı, 2020, s. 1). Kapıcı'nın yorumundan hareketle her ne kadar kalıplaşmış ve benimsenmiş bu anlatı türü bir başarı olsa da aynı zamanda belirli sınırlılıklara da sahiptir ve sinema anlatısının akışını katı kalıplara sokmuştur. Yine de bu anlatı biçiminin bu kadar baskın olmasının dünyanın içinde bulunduğu savaşların ve ekonomik krizlerin de etkisi olduğu söylenebilir. Nihayetinde sinemanın aynı zamanda insanların çevrelerinde olan olaylara ve yıkımlara ışık tutmak için kullanılan bir iletişim ve farkındalık aracı olduğu söylenebilir.

İlk sinema salonları Amerika'da ortaya çıkmıştır. Sinema salonlarının açılışı sinemanın aynı zamanda endüstri sektörünü başlatmıştır. Savaş döneminde Fransa gibi sinema konusunda güçlü olan devletlerin ekonomisi zayıflamıştır. Fransa finansal destek

konusunda sorun yaşadığından film üretimini yavaşlatma yoluna gitmiştir. Sinema, 1907-1908 yıllarında kısa fakat şiddetli bir ekonomik bunalım geçirmiştir. Bu buhran sinemanın endüstriye dönüşmesine sebep olmuştur. Birinci Dünya savaşı öncesi sinema endüstriye dönüşmüş olsa da sinema endüstrisi piyasasına egemen olan bir ülke henüz oluşmamıştır. Avrupa sineması ve özellikle Fransız sineması bu dönem entelektüellerin elinde bulunmuştur. 1917 yılına kadar savaşın dışında kalan Amerika, izleyicisine yeterince film ithal edemez duruma gelmiş ve kendi filmlerini üretme yoluna girmiştir. Amerika sineması Avrupa'dan göçen göçmenlerden ekonomik gelir elde edebileceğini düşünmüş ve bu durum sinemanın bir ticaret aracına dönüşmesini sağlamıştır. Fatma Gödeoğlu'na göre Hollywood sinemayı sanat olarak görmemektedir. Gödeoğlu'nun "*Yüzyılın En İyi 100 Filmi*" isimli kitabının yazarı Barry Norman'dan aktardığı gibi "*Hollywood sinema için endüstri alanıdır ve öyle de kalacaktır*". Böylece Hollywood, New York'un yerini alarak yavaş yavaş sinema endüstrisinin merkezi haline gelmiştir (Gödeoğlu, 2019, s. 39-45). Bunlara ek olarak savaşın ve ekonomik çöküşün diğer ülkelerin sinemalarına yansması çok daha farklı şekilde olmuştur. Bu darbelerden yeni akımlar doğmuş ve yeni denemeler yapılmıştır. Hollywood, sinema sanatını ticari kaygı güden bir eğlence aracı olarak özümlediğinden izleyicinin filmlerden alacağı haz ve izleyicinin film anlatısı ile özdeşleşmesi anlatılarının başarısı için büyük önem taşımaktadır. Bundan hareketle bu gereksinimleri karşılamak amacı ile bir takım kalıplar üretmek durumunda kalınmıştır. Bu kalıplar aynı zamanda tür sinemasının doğmasının önünü açmış ve bu kalıplaşmış anlatılar filmlerde sıklıkla kullanılmıştır. Tür sinemasının en genel açıklamasını benzer olay örgüsü, zaman, mekân ve karakter özelliklerine sahip pek çok filmi kolayca sınıflandırmaya yarayan bir kavram olarak ifade edilebilir. Dolayısıyla sinemanın ve onu benimsemiş olan Hollywood anlatısının büyük bir kısmını kapsayan tür filmleri izleyicinin beğenisine uygun ürünler üretmeye ve sinemanın izleyici üzerindeki etkisini canlı tutmaya yarayan yöntemlerle varlığını sürdürmüştür. Ancak Hollywood bu kalıplaşmış anlatı şeklinin içinde ürünlerini hızla tüketiciye sunarken bu kalıpların dışına taşmak isteyen yönetmenler ve onların çektiği filmler ise sinema anlatısında yeni bir anlatı şekli "*janr*" yaratmıştır (Kapıcı, 2020, s.2). Diğer adı "*tür*" sineması olan bu anlatı şeklinin, filmlerin kategorize edilmesi ve gelişmesinde büyük bir rol oynadığı bir gerçek olarak kabul edilmiştir. Birinci Dünya Savaşından sonra sinema standart bir hale gelmiştir ve daha sonra özelleştirilen ve rayına oturtulan bu sistemi, 1930'dan beri Hollywood sineması dünyaya yaymıştır (Altman, 2000,s.180). Ancak bu

rayına oturtulan sistemden çıkmak isteyen yönetmenler olmuştur ve bu dışarı taşma isteği ve denemeleri Amerikan şekli Hollywood tarzı sinemanın tek düzelikliğini bozmasa da dünya genelinde yeni akımlar yaratmış ve dünya sinemasına katkılar sağlayarak onu geliştirmiştir.

İtalyan Yeni Gerçekçilik ve Fransız Yeni Dalga Akımları sinema içerisinde güçlenen modern bir anlatı şekli haline gelmiştir. Modern anlatı Hollywood'un anlatı kalıpları karşısında durarak anlatımda yönetmenin özgürlüğünü savunmuş ve seyircinin sinemaya aktif olarak katılmasını istemiştir. Modern anlatı sineması film ile izleyici arasında klasik anlatı sinemasından farklı bir ilişki kurarak özdeşleşmeyi reddetmiştir. Farklı senaryo, oyunculuk ve kamera kullanımı ile izleyiciyi rahatsız edici nitelikte ve öyküdeki neden-sonuç bağıntısının yok edilmesi ile seyircinin filme yabancılaşması sağlanmıştır (Kapıcı, 2020, s.2). Ancak Hollywood'un dışında oluşan bu alternatif anlatı şekilleri her izleyici için tatmin edici olmamıştır. Alışılan bir anlatının dışına çıkmak her zaman rahat bir deneyim olarak kabul edilmemiştir. Amerikan filmleri, dolayısıyla klasik Hollywood sinemasının tarzı hızlı olmuştur. Olay örgüsü son derece hızlı ilerlemiştir. Anlatı için önemli olan görüntüler bile olay örgüsünün akışı bozulmaması için aceleyle geçilmiş ve izleyici diyaloga ya da o anki olay örgüsünün çözümüne odaklanması sağlanmıştır. Bu anlatı bakımından yanlış ya da kusurlu kabul edilmemektedir. Ancak bahsedilen bu klasik anlatının yolundan çıkan dünya sinemalarının temposu Hollywood Sinemalarına göre ağır kalmıştır. Martha P. Nochimson " *Bir Dünya Sinema* " isimli kitabında özellikle altyazılı yabancı filmler izleyemeyen ya da altyazılarını kaçıran ve bundan dolayı altyazı sorunları yaşayan izleyicilerin bu durumunun Hollywood filmlerinden edinilen izleme alışkanlığından dolayı ortaya çıktığından bahsetmiştir (Nochimson, 2012, s.9). Nochimson'un yorumundan hareketle bir Hollywood film izleyicisinin hızlı aksiyondan yana olduğu söylenebilir. Hollywood'un basmakalıp anlatılarında karşılaşılan bir başka özellik ise basmakalıp karakterleri ve sonları olmuştur. Bir Hollywood filmi izlerken sonunun nasıl biteceğinin rahatlıkla tahmin edilebilir olduğu söylenebilir. Karakterin ne gibi zorluklardan geçeceğini ve ne tür bir macera yaşayacağını neredeyse doğru bir şekilde tahmin edilebilir olması bir Hollywood filminin daha izlenmeye başlamadan seyircisinde zaten sonunun güzel biteceği duygusunu yaratmıştır. Klasik anlatı sinemasının biçim bakımından esas aldığı en köklü anlayış, Aristoteles'in " *Poetika* " eserine kadar uzanmaktadır. Klasik bir yapıya sahip bir anlatıda karakterin her şeyin temelinde yer aldığı düşünülmektedir. Karakterlere karşı duyulan acıma ve yakınlık

duygusu bu tür anlatılar için önemli olmuştur. “*Poetika*”da karakterler için önemli olan bir nokta da “*katharsis*” konusudur. Daha sonra da etraflıca açıklanacak olan “*katharsis*” konusu Aristoteles’e göre. “*Uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkularından temizlemektir*”(Karadoğan, 2016, s.110). Klasik anlatıların daha doğrusu Hollywood tarzı anlatıların temelinde yatan izleyici ile karakteri duygusal anlamda bağlama, izleyicilerin anlatıyı takip etmesini ve merak etmesinin ardında yatan en büyük unsurlardan birisi olmuştur. Fakat Hollywood’un kalıplaşmış anlatılarının mutlu sonları artık klişe denecek kadar sıklıkla kullanmasının ardındaki sebeplerden birisi de savaş döneminin getirmiş olduğu sıkıntıları hafifletme amacı taşıyor olduğu söylenebilir. Bu konuyla ilgili David Bordwell, makalesinde J. Stuart Blackton’dan şu şekilde bir alıntı yapar:

“Mutlu sonlar demokratik bir ülkenin doğal mirasıdır. Bu yüzden mutlu sonlarla alay etmemeliyiz. Bunu yerine mutluluk ve iyimserlik ruhunu ülkemize yaydığı neşeyi ve dünyanın aydınlık kısmından bir parçayı uygar dünyamıza gösterdiği için sinema filmlerine teşekkür etmeliyiz” (Bordwell, 1982,s. 2).

Mutlu son merakı anlaşılabilir üzere çökme ve ayrılma tehlikesinden korkan Amerika yönetiminin halkı bir arada tutma isteğinin bir ürünü olarak görülebilir. Mutlu sonlarla gelen rahatlama hissi ve iyilerin kazanıp kötülerin kaybetmesi durumu ve olayların siyah ve beyaz olarak lanse edilmesinin altındaki amacın birlik ve beraberlik endişesinin getirisi olduğu düşünülebilir. Nitekim Hollywood sinemasının belirli bir dönemden sonra ticari kaygılar gütmeye başladığını göz önüne alınırsa 1918-1960 klasik anlatının mutlu sonları incelenmeye değer bulunmuştur. Hollywood klasik anlatılarına bakılacak olursa bu anlatı şeklinin ve sonların izleyiciyi motive etmek için özenle hazırlandığı düşünülebilir. Hollywood sinema anlatıları sebep ve sonuçtan oluşan hızlı, net ve mutlu sonları tercih etmiştir lakin aynı zamanda mutsuz son ihtimalini seyirciye hatırlatarak anlatının sıkıcı olmamasını da sağlamıştır. Bordwell’e göre Amerika’nın oluşturmaya ve korumaya çalıştığı Amerikan iyimserliği 2. Dünya savaşı sonuna kırılmıştır. Bunun sonucunda artık insanlar safça bir iyimserliğe kapılmayı bırakmıştır. Bordwell makalesinde bu konuyla ilgili Lang’dan şu alıntıya yer vermektedir:

“ Sanatsal devrime inanıyorum. Değişen dünyayı yansıtmak için yeni yaklaşımlar sergilemeliyiz. Ama şekerin tek alternatifinin zehir olmadığını düşünüyorum. Eğer bakmasını bilirsek izleyicimizin şekerden bunaldığını görebiliriz fakat onlar da şekerin arsenikten daha besleyici ve güvenli olduğunun farkındalar” (Bordwell, 1982, s.2).

Bu alıntıda Lang'in bahsettiği “*Şeker*” bir deyim olan “*Sugar Coating*”¹ ile benzerlik göstermektedir. Bu açıklama Lang'in paragrafını anlamlandırmak için bir yol gösterici olabilir. Lang'in bahettiği “*şeker*” olarak tasvir edilen şey mutlu sonlar ve klasik Hollywood anlatısı olduğu düşünülmüştür. “*Arsenik*” ise mutsuz sonlar ya da depresif bir anlatı şeklidir. Bu durum Amerikan anlatısında bakış için yeni bir perspektif sunabilir. Ayrıca yine bundan hareketle bir Amerikan izleyicisinin tercihlerini de gösterebilir. Buna göre klasik bir Amerikan izleyicisi hızlı ve net anlatı şeklini benimsemiştir. Üzerinde çok düşünmesi ve kafa yorması gerekmediği bir anlatıyı tercih etmektedir. Anlatıdan çıkarılması istenen sonucun film sonunda kendisine sunulduğu ve yine mutlu sonlarla biten rahat anlatıları tercih ettikleri söylenebilir. Klasik Hollywood anlatısı eğer bir Amerikan izleyicisini tatmin etmek istiyorsa hızlı ve nesnel olmalıdır ve kitle ne istiyorsa onu üretmelidir. Ancak dünya sinemasına ve anlatılarına bakıldığında Klasik anlatının her zaman orada olmadığı göze çarpmaktadır. Sinema ve anlatı sadece batı ülkelerinde gelişmemiştir. Her ne kadar batılı devletler klasik anlatıyı benimsese ve bu klasik anlatıya başkaldıran yönetmenler olsa da sinema ve anlatı sadece batı üzerinde var olmamıştır. Anlatı, içinde bulunduğu konuma göre şekillenmiştir. Nasıl iki insanın dünyayı görüşü farklı olabilirse özellikle kültür olarak birbirinden farklı dönemler geçirmiş ülkelerin sinemaları da bir o kadar farklı olabilmektedir. Nihayetinde anlatı, kültürlerin oluşmasına ön ayak olmuş ve insalığın uygarlaşmasını sağlamıştır. Uygarlıklar da anlatı türleri olarak farklılıklar göstermiştir.

Bu çalışmada değinilecek ve çalışmanın etrafında şekilleneceği konu bir doğu medeniyeti olan Japonya'nın sanat ve estetik kavramı çerçevesinde oluşan “*Mono No Aware*” kavramı olmuştur. Bu kavram özünde bir anlatı türü değildir fakat bir düşünce ve bir duygu olduğu bilinmektedir. “*Mono No Aware*” kavramının tam olarak oluştuğu bir dönem olmamakla birlikte, ilk bahsi bir Japon nedimesi olan Murasaki Şikibu tarafında 11. Yüzyılın başlarında yazılmış ve dünyanın ilk romanı olarak kabul edilen “*The Tale of Genji*” de tüm bu duyguların genel bir ismi olarak “*Mono No Aware*” şeklinde adlandırılmıştır. Bu kavramı açıklamak zorlayıcıdır çünkü başlangıçta tek bir duygunun değil pek çok duygunun karmaşık bir manifestosu olmuştur. Bunlara mutluluk, sürpriz, korku ve iğrenme örnek gösterilebilir olsa da daha sonra bu kavram sadece hüznün

¹ “*Sugar Coating*” terimi nahoş bir şeyi hoş gibi göstermek ya da bir şeyi olduğundan daha hoş göstermek anlamında kullanılır. (<http-2>)

ile anılmaya başlamıştır. “*Mono No Aware*”yi en basit hali ile tanımlamak gerekirse; “*her şeyin son bulacağı bilinci ile “şeylerin” geçici doğasının güzelliğini anlamamıza yardımcı olan bir düşünce ve estetik algısı*” denilebilir. Bu kavramı klasik anlatılarda görmek neredeyse imkânsızdır çünkü hızlı ve seyirciyi besleme kaygısı taşıyan anlatılarda nesnellik ve neden sonuç çok net bir şekilde sunulmuştur. Ancak “*Mono No Aware*” gibi bir duyguyu bir film içerisinde görebilmek için filmin daha yavaş ilerlemesi gerekmektedir. İzleyiciye durup düşünebileceği soluklanmalar yaşatmalıdır. İşte burada kültürlerin anlatıya bakışının farklılaşmasının sebeplerini görülebilir. Japonya konumu, tarihi ve kültürü açısından uzun bir zaman izole kalmıştır. Hatta izole olmanın iyi olduğunu düşünen hükümdarlar tarafından yönetildiği zamanları olmuştur. Kendi içine kapanan bir kültür gene kendi içinden beslendiğinde başka kültürlerin anlamakta zorluk çekebileceği sanat ve estetik anlayışları üretebilirler. Tarihleri boyunca bu sanat ve estetik anlayışını sanatta ve dünya görüşlerinde sürdürebilirler. Dolayısıyla o kültüre ait olan sanat eserleri de bu kavramlardan beslenecek ve ürettikleri filmlerde kendi özgün mizansenleri yakalayacaklardır. Günümüzde Japonya artık o kadar izole değildir fakat kültürlerinin köklerinin beslendiği “*Mono No Aware*” gibi pek çok anlayış türü hala modern toplumlarında kendini göstermektedir. Bu anlayışı benimsemiş yönetmenlerinin yapmış olduğu filmler klasik anlatıdan farklıdır ve filmlerinde anlatılmak istenen tıpkı “*Mono No Aware*”nin kendisi gibi karışık olmuştur. Batı medeniyetlerine uzak bir yol çizmişlerdir. Fakat bu durum bunun gibi estetik anlayışların göz ardı edilmesi gerektiğini göstermez, hatta sinemanın ve anlatının gelişmesi ve değişime ayak uydurması için gerekli olduğu düşünülebilir. Anlatıdaki bu gelişim ve değişimin kısmen başladığını söylemek mümkündür. Günümüz sinema anlatılarında ve özellikle karakterlerin bolca klişe rollere sokulduğu çizgi film anlatılarındaki karakterlerin ve görevlerinin değişmeye başladığı söylenebilir. Siyah ve beyaz olan anlatılar tamamen yok olmasa da batı sinema ve çizgi film anlatılarında gri alanların oluşmaya başlamıştır. Artık batı sinema anlatıları, ellerini birbirine ovuşturan “*saf kötü*” karakterleri görmeyi bırakmaya başlamıştır. Bununla beraber iyilik timsali mükemmel başkarakterler de artık o kadar da “*saf ve iyi*” olarak görülmemektedirler. Bunun nedeninin değişen izleyici olduğu söylenebilir. Modern toplumda insanlar klasik anlatılardaki peri masalımsı ve gerçeklikten uzak karakterlere eskisi kadar sıkı bir bağ hissedememektedir. Çünkü iyilik ve kötülüğün göreceli olduğunun farkında olan izleyici artık kötü karakterlerle de özdeşleşmeye başlamıştır. İzleyici “*kötü*” karakterlerin yapıtığı kötülüklerin nedenlerini merak etmeye

başlamış ve bu da özellikle karakter anlatımında değişimlere yol açmıştır. Saf kötü ve saf iyi karakterlerin sıkça görüldüğü klasik çizgi filmlerin bile artık kötü karakterlerin o kadar da kötü olmadığını gösteren devam filmleri bulunmaktadır. Alışılan son anlayışları da değişmeye başlamış ve artık “*mutsuz sonlar*” da bir seçenek haline gelmeye başlamıştır. Daha sonra da değinilecek izleyicinin mutsuz sonlardan da haz alabileceğini gösteren araştırmalar “*Mono No Aware*” kavramının günümüz batı anlatılarında kendini gösterebileceği alanlar oluşmasını sağlayabilir. Japonya bu kavramı uzun süre önce anlatılarına başarılı bir şekilde yedirmeyi başararak yeni anlatı seçenekleri geliştirmeyi başarmıştır. Batı anlatılarının da kalıplaşmış güvenli alanından çıkmaya çalışması bunun yapılabileceğine dair bir fikir sunmaktadır. Bu araştırmada, Batı ve Doğu sinema ve animasyon sinemasında anlatının gelişimi ve değişimini ayrıntılı olarak inceleyerek ve bir Japon estetik anlayışı olan “*Mono No Aware*” kavramını temel alarak, günümüz animasyon filmleri için Hollywood tarzı “*mutlu son*” klişesini kıran alternatif bir anlatı gelişimi ortaya koyulması amaçlanmaktadır. Çalışmada “*Mono No Aware*” kavramının kökenine inilecek ve daha sonra gelişim aşamaları incelenecektir. Bir hikâyenin sonuna ve içerdiği değere farklı bir açıdan bakılmasına olanak sağlayabilen bu estetik anlayışın Doğu sinema ve çizgi filmlerindeki örnekleri araştırılacaktır. Daha sonra aynı kavramın Batı sinemasında ve animasyon sinemasında karşılığı olup olmadığı sorusuna yanıt aranacaktır. İnsanların daha gerçekçi bir dünya görüşü kazanması ve peri masallarının inandırıcılığını kaybetmesiyle aşına olunan Hollywood tarzı “*mutlu son*” klişesi ve kalıplaşmış anlatısının kırılmaya başlayıp başlamadığı sorgulanacak ve bu durumun “*Mono No Aware*” ile benzerliği olup olmadığı araştırılacaktır. “*Mono No Aware*” estetik anlayışının sinema ve animasyon sinemasına uyarlanabilirliği örnekler üzerinden incelenecektir. Araştırma sonunda “*Mono No Aware*” felsefesi kullanılarak hazırlanan bir animasyon film senaryosundan 05:35 Dakikalık “*Beyterek*” isimli animasyon film üretilecektir.

Bu arařtırmada řu sorulara yanıt aranacaktır;

- Gemiřten bugüne anlatının temel yapısı deęiřti mi?
- Doęu ve Batı sinemasında anlatıda farklılıklar var mı? Varsa bu farklar neler?
- Bir Japon estetik anlayıřı olan “*Mono No Aware*” sinema ve animasyon sinema anlatısında kullanılabilir mi?
- Günümüz anlatı yapısındaki deęiřim “*Mono No Aware*” kavramı ile iliřkili mi?
- Japon estetik algısı olan “*Mono No Aware*” animasyon sinema anlatısında alternatif bir hikâye anlatım aracı olarak kullanılabilir mi?

1.1. Gemiřten Bugüne Anlatının Serüveni

İnsanlık tarihi kadar eski olan anlatı insanların iletiřim ihtiyalarından dolayı ortaya ıkmıřtır. Anlatı insanın doęasının getirdięi anlatma ihtiyacından doęmuřtur ve ilk olarak sözlü alanda ürünler vermiřtir. Mitolojiler, destanlar ve masallar anlatılageldike kültürler oluřmuř ve toplumlar geliřmiřtir. Anlatının toplum için iletiřimin temelini oluřturduęu söylenebilir. Zeynep etin, tezinde anlatının toplum için olan önemini: “*Dünyanın hiçbir yerinde anlatısı olmayan bir halk yoktur, hiçbir zaman da var olmamıřtır. ünkü anlatı, tıpkı yařam gibi hep vardır*” diyerek açıklamıřtır (etin, 1999, s.5). Yer ve zaman bakımından uzak řeylerin öykülenmesi řeklinde de tanımlanabilen anlatının, öykü ve anlatıcı olmak üzere iki temel bileřeni bulunmaktadır. Anlatı, gönderici ile alıcı arasındaki iletiřim süresini kapsar dolayısıyla anlatının anlatılabilmesi için iletiřimin kurulabilmesi gerekmektedir. Anlatı aynı zamanda zaman ve mekân içinde meydana gelen neden-sonuç iliřkisi içinde birbirine baęlı olan olaylar dizisidir. Aristo’nun belirttięi üzere anlatıların bir bařlangıcı, geliřmesi ve sonucu olmalıdır (etin, 1999, s. 5-6). Anlatıya tarihsel açıdan bakılacak olursa söz, yazıdan önce gelmektedir ve her toplum yazıyı geliřtirmeden önce sözlü dönemden gemiřtir. Yazı, insanlık tarihinde önemli bir dönüm noktası olmakla beraber yazının varlıęı, unutmaya korkusunu söküp almıř ve medeniyetlerin bilgilerini bir sonraki nesillere aktarma iřini kolaylařtırmıřtır. Yazıdaki üslup ve belirli kurallar sözlü dönemlerde farklı biçimlerde kendini göstermiřtir. ünkü yazı hatırlanma kaygısı gütmeyen yazılabilir ancak söz onu iletecek bir bařkası olmadığı sürece arkasında hiçbir řey bırakamamaktadır. Bundan ötürü sözlü anlatılar hatırlanmak

amacıyla kendine ait bir üslup geliştirmiştir ve bu üslup *şiiirsel* olmuştur. Elif Kanca, makalesinde yazar Ünsal Oskay'dan alıntılıdığı üzere *şiiirsel* üslubun özelliklerini şu şekilde açıklamıştır: “Sözü uzatmayan, zengin açılımlara yatkın bir biçimde çok incelikle ifade edilmiş, akılda kalması için de uyaklı, ritimli söz dizeleri, deneyimlerin bilgiye evrimlendirilip toplumun belleğinde saklanmasını kolaylaştırıyor”(Kanca, 2020, s. 538). Buna göre sözlü toplumlarda *şiiirsel*liğin zaruri olduğu söylenebilir. Unutulmamanın mecburiyetinden ortaya çıkan bu üslubun amacı kolay hatırlanabilir olmasıdır. Bunu başarmak için verilmek istenen mesaj kısa tutulmuştur. Konunun karmaşık bir hale gelmemesi için sadece ana tema üzerinde durulmuş ve ritimli dizeler kullanmıştır. O halde aslında *şiiir* denen şey aslında sözlü kültürlerin bilgilerini *şiiir* formatı kullanarak nesilden nesile aktarma çabasıdır ve belki de bu sebepten dolayı *şiiir* sözcüğü kimi eski toplumlarda “*bilen insan*” anlamı taşımaktadır. Sözlü kültür ürünlerinde ortaya çıkan anlatılar genelde mitolojik ve simgesel olmuştur. Bundan dolayı zorunlu olarak evrensel bir yapıya sahip olmuşlardır. Fakat evrensel olmak zamanın dışında olmayı da beraberinde getirir ve zaman kavramı da bir belirsizlik içinde bulunmaktadır (Kanca, 2020,s. 539). Bu durum yazılı ve sözlü edebiyatı üslup olarak birbirinden ayırmıştır. Kanca'nın aktardığı üzere yazar Murat Belge bu ayrımı şu şekilde açıklamıştır:

“Sözlü edebiyatın ozanı, kendinden önce yaşayan ozanların yüzyıllar boyunca geliştirmiş oldukları destan dilini kullanır, yazılı edebiyatın *şiiir*i ise kendi dilini kendi yaratır. (...) (ozanın) belleğine yerleştirdiği bir sürü kalıp vardır, onların birkaçını bir araya getirip söyleyiverir. (...) Ozan çıraklığı süresinde, belli *şiiir*leri değil, bütün *şiiir*leri meydana getiren belirli kalıpları, formülleri ezberlemiştir. Bunları sırası geldikçe art arda dizerek İlyada'dan çok daha uzun bir *şiiir*i bile ezberden okuyabilir.” (Kanca 2020,s.539).

Buna göre atasözleri gibi kalıplaşmış cümleler tekrarlanan bilginin indirgendiği en basit aktarım yöntemi olarak sayılabilir ve gelecek nesillere aktarılmaya hazır ve onlara kılavuzluk edecek yararlı kuralları içerdikleri söylenebilir. Sözlü kültürün bir diğer özelliği ise bilginin bireysel değil toplumsal bir olgu olarak düşünülmüş olmasıdır. Hikâyeler ve masallar dilden dile söylene geldiği için sözlü toplumların bilgisi de ortaktır ve kimse bilgi olarak bir diğerinden aşağıda sayılmamıştır. Bilgiye herkesle birlikte varılmıştır (Kanca, 2020, s. 540). Sözlü anlatıların en büyük derdi olan bilgiyi iletme ve toplumsal bilgiyi yaşatma amacı aslında neyi önemli bulacaklarını anlama çabasından kaynaklanıyor denebilir. Fulford'un “*Anlatının Gücü*” isimli kitabında bahsettiği gibi ahlak felsefecisi Alasdair MacIntyre bu konuyla ilgili şu şekilde yorum yapmıştır:

“yalnızca kendimi hangi hikâyenin parçası gibi hissediyorum sorusuna cevap verdikten sonra ne yapacağım sorusuna yanıt bulabilirim” der. MacIntyre: *“Çocukları hikâyelerden mahrum bırakırsanız, onları hem davranışlarında hem de konuşmalarında öngörüden yoksun kekemelere dönüştürmüş olursunuz... Kendinizinki de dâhil herhangi bir toplumu anlayabilmek için, o toplumun köklerindeki dramatik yakıtı oluşturan hikâyelerin bütünü bilmemiz gerekir”* diyerek ekler (Fulford, 2019, s.42). Fulford ise kitabında bu konuyla ilgili Peter Pan örneğini vermiştir. Peter, kendini hiç hikâye anlatılmamış kayıp bir çocuk olarak tanımlar. Bu yüzden büyümemekte ve diğer kayıp çocuklar gibi kendi hikâyelerinde barınmaktadırlar. Yetişkinliğe geçemez çünkü gerekli anlatı mekanizmalarından yoksundur. Bir noktada Wendy’e *“ben hiç hikâye bilmiyorum. Kayıp çocuklar da hiç hikâye bilmiyorlar”* der. Anlatının etkisi sadece nesiller arasındaki geçişlerle sınırlı olmamıştır. Toplumların başından geçen olay ve değer birikerek *“büyük anlatılara”* dönüşebilir. Toplumda kriz anlarında birlik ve beraberliği sağlamak için de kullanılabilen bu anlatılara örnek olarak Fulford, Batılı ülkelerin büyük anlatısını İkinci Dünya Savaşı olarak vermektedir. Ona göre bu savaşla ilgili olaylar ve kişiler toplumun kıyas yapabileceği emsaller sunar. Britanya ve Fransa, 1983 Münih konferansında Çekoslovakya’nın büyük bölümünü Hitler’e bıraktığı için *“Münih”* sözcüğünün dillerinde altmış yıldır başarısız bir taviz anlamına geldiğinin sözünü eder (Fulford, 2019, s. 43). Aslında burada Münih sözcüğü tıpkı sözlü anlatılarda sözü geçen kalıplaşmış cümlelerden birinde dönüşmüştür. Bir cümlenin tarihsel olaylar sonucu anlamının değişmesi ve üstü kapalı yepyeni bir anlam kazanmasının onu büyük anlatıya bağlı bir deyim haline getirmiş olabileceği söylenebilir. Sözlü anlatı üzerine düşünüldüğünde tüm bilgiyi taşıma ve onu hatırlatma gayesi kulağa kaotik gelebilir. Sonuçta tekrara dayalı bir bilgi olması onu her an kaybetme tehlikesini de beraberinde getirmiştir. Fakat sözlü anlatılar da kendi içinde bir takım kurallara sahip olmuşlardır. Söylem çözümlemesi alanında anlatı çözümlemesine yönelik pek çok çalışma yapılmıştır. Bu çalışmalar anlatıcıların aktardıkları hikâyelere düzen kazandırma yöntemlerini, dinleyicileri yakalamak için dilsel ve kültürel öğelerin bireysel kullanımını ve anlatıcı ile dinleyici arasındaki iletişimi incelemiştir. Bu alana araştırmalarıyla ve incelemeleriyle katkıda bulunmuş araştırmacılardan bazılarını sıralanacak olursa Elliot George Mishler (1986) , James Paul Gee (1986), William Labov (1972), Livia Polanyi (1985) ve Catherine Cohler Riessman (1993) ilk sıralarda yer alabilir. Labov sözlü anlatıyı *“yalnızca geçmiş deneyimlerin değiştirilmeksizin söze dökülerek aktarımı”* olarak tanımlamıştır

(Yemenici,1995,s.39). Anlatıda olaylar belirli bir zaman sırasına göre aktarılmalıdır eğer zamanı belirten tümcelerde bir deęişme olursa olayların sırasının da deęişmesi gerekebilir. Labov, sözlü anlatıların başlıca *altı* temel öğeden oluştuğunu söyler ve bunlar şu şekilde sıralanabilir:

Özet (Abstract): Anlatıcı öyküsünde olup bitenin kısa bir özetini vererek başlar. Bazen anlatıcı özet ile başlamaz ve hikâyesini tanıtım bölümü özelliklerine göre başlatır. Bu durum öykünün başlangıcında bir gerilim duygusu yaratabilir.

Tanıtım (Orientation): Anlatıcının öyküsündeki kişilere ve olaylara dair tanıtıcı bilgiler verildiği kısımdır. Bu bölümde anlatıcı genellikle geçmiş zaman kipini kullanır.

Karmaşık Olaylar Dizisi (Complicating Actions): Anlatıcı olayları zaman sırasına göre aktarmaya başlamıştır.

Değerlendirme (Evaluation): Hikâyesinin anlatılmaya değer olduğunu kanıtladığı kısımdır. Hikâyenin can alıcı yönü ve anlatıcının duyguları açıklanır. Heyecan yükü katılır. Belirsizlikler artar.

Çözüm (Result or Resolution): Anlatıcı sonuçta ne olduğunu açıklar ve belirsizlikler açığa çıkar.

Sonuç (Coda): Anlatıcı anlatısına son verir ve anlatıcı olayların üstünde bıraktığı etkilere değinir ya da olayla ilişkin genel gözlemlerini aktarır (Yemenici, 1995,s. 40-50).

Yazı öncesi anlatı formu olarak da isimlendirilebilen bu anlatı türünün, yani sözlü anlatıların ürünlerinin, Labov'dan hareketle kendi sınırlılıkları içerisinde bir uyuma sahip olduğu söylenebilir. Basitçe mitolojik öyküler, destanlar ve masallar olarak ayrılabilen sözlü kültür anlatıları gerek bulunduğu dönemin kültür ve dünya anlayışına göre şekillenmiş gerekse toplukları eğitmek için lirik bir araç olarak kullanılmıştır. Mitolojik öykülere "*ilk öyküler*" denilebilir. Döneminin insanların en hayati sorunlarını açıklayan ve bir yandan da içinde bulunduğu dünyanın gizemini çözmek için türetilen sorulardan oluşmuşlardır. İnsanlığın kafasındaki "*neden?*" sorusuna cevap aramaya çalıştığı bu denemeler kendisinden sonra gelen destan, masal, romans ve roman gibi anlatı türlerine de kaynaklık etmiştir (Çetin, 1999, s. 12). Destanlar ise daha çok ulusların tarihine tanıklık eden anlatılar olmuştur. Bir toplumun ideallerini yansıtan kahramanların hikâyeleri olmalarıyla birlikte milli oluşlarıyla tanınırlar ve bir milletin tarihinden kesitler

sunmaktadırlar. Ali Duymaz, makalesinde alıntılacağı üzere halk edebiyatı ve folklor araştırmacısı olan Pertev Naili Boratav, destanlar için: *"Toplumunu geniş ölçüde ilgilendiren olayları konu edinirler"* demiştir. Boratav, destanların, anlatı tekniğine dayandığını düşünmektedir (Duymaz, 2002,s.1;2009 s. 415). Masallar romana geçişten önce en yaygın olan anlatı türü olmakla beraber olağanüstü olaylara ve kahramanlara yer vermişlerdir. Masal üzerine yapılan araştırmalarda bir bilim insanı olan Boratav *"100 Soruda Türk Halk Edebiyatı"* (1999) adlı yapıtında masalı, *"nesirle söylenmiş, dinlik ve büyüklük inanışlardan ve törelerden bağımsız, tamamıyla hayal ürünü, gerçekle ilgisiz ve anlattıklarına inandırmak iddiası olmayan kısa bir anlatı"* olarak tanımlamıştır. Masallarda değişmeyen olgular vardır ve bunlar, kötülerin sonunda hak ettikleri cezayı bulmaları ve iyilerin yaptıklarının ya da çektiklerinin karşılığını almaları olarak nitelendirilebilir. Eğlendirici ve eğitici olmalarının yanı sıra masallar, dinleyicilerinde toplumsal normların oluşmasına katkı sağlamışlardır (Çetin, 1999, s. 15 ve Oğuz, 2008 s.1). Fakat masalların içeriğinin yanı sıra masalların anlatım şekli ve istemli ya da istemsiz uymuş olduğu kurallar bir anlatı yapısı oluşturmuştur. Bu yapıyı araştıran ilk yapısalci anlatı kuramcılarında Vladimir Propp *"evrensel bir anlatı yapısı"* arayışına çıkarak dünyada bulunan bütün masalların aynı iskelet çerçevesinden oluştuğunu düşünmüştür. Göstergebilim, budunbilim, halkbilim gibi önemli alanlarda çalışma yapmış bilim adamlarından biri olan Propp 1968'de incelediği yüz adet Rus halk öyküsünün her birinde aynı kemik yapısını, diğer bir şekilde aynı anlatı çerçevesinin paylaşıldığını bulmuştur. Yaptığı karşılaştırmalar ve araştırmalar sonucunda Propp, masallarda değişen ve değişmeyen etkileri ortaya çıkarmıştır. Çalışmasının sonucunda kişilerin adları ve özel nitelikleri değişirken eylemleri yani işlevlerin aynı kaldığını tespit etmiştir. Buradan da masallarda aynı eylemi değişik kişilerin yaptığı sonucunu çıkarmıştır. Propp, bu durumda masalları işlevlerine göre incelenmesi gerektiğini düşünmüştür. Masallardaki işlevlerin, masalın değişmez unsurlarını ne kadar temsil ettiğini araştırmıştır. Araştırmalarının sonucunda masallardaki işlevlerin şaşırtıcı bir şekilde birbirini tekrar ettiğini tespit etmiştir (Atabek, 1992, s. 340 ve Bars, 2014, s. 84-87).

Propp'a göre masalların işlevlerinin dört ana özelliği vardır:

- Kişiler kim olursa olsun ve işlevler nasıl gerçekleştirilirse gerçekleştirilsin, masalın değişmez, sürekli öğeleri kişilerin işlevleridir. İşlevler masalların temel oluşturucu bölümleridir.
- Olağanüstü masalların işlevleri sınırlıdır.
- İşlevlerin dizilişi her zaman aynıdır. Ancak bütün masalarda bütün işlevler yer almaz. Bazı işlevlerin bulunmaması diğer işlevlerin düzenini değiştirmez.
- Bütün olağanüstü masallar yapıları açısından aynı tipe bağlanırlar.

Propp, masalarda toplam 31 işlev tespit etmiştir ve Propp'un 31 işlevi olarak bilinen bu işlevler şu şekildedir:

Tablo 1.1. Propp'un 31 işlevi (Bars,2014,s.86-87)

1	Aileden biri evden uzaklaşır.
2	Kahraman bir yasakla karşılaşır.
3	Yasak çiğnenir.
4	Saldırgan bilgi edinmeye çalışır.
5	Saldırgan kurbanı ile ilgili bilgi toplar.
6	Saldırgan kurbanını veya servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener.
7	Kurban aldanır ve istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur.
8	Saldırgan aileden birine zarar verir.
8a	Aileden birinin bir eksiği vardır, aileden biri bir şeyi elde etmek ister.
9	Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır; bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir.
10	Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir.
11	Kahraman evinden ayrılır.
12	Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, bir sorgulama, saldırı vb. ile karşılaşır.
13	Kahraman ileride kendisine bağlıta bulunacak kişinin (bağışçının) eylemlerine tepki gösterir.
14	Büyülü nesne kahramana verilir.
15	Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir.
16	Kahraman ve saldırgan bir çatışmada karşı karşıya gelir.
17	Kahraman özel bir işaret edinir.
18	Saldırgan yenik düşer.
19	Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır.
20	Kahraman geri döner.
21	Kahraman izlenir.
22	Kahramanın yardımına koşulur.
23	Kahraman kimliğini gizleyerek, kendi evine ya da başka bir ülkeye varır.
24	Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer.
25	Kahramana güç bir iş önerilir.
26	Güç iş yerine getirilir.
27	Kahraman tanınır.
28	Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar.
29	Kahraman yeni bir görünüm kazanır.
30	Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır.
31	Kahraman evlenir ve tahta çıkar.

İlk yedi işlev masalın hazırlayıcı bölümü olarak ele alınmıştır. Olayın örgüsü kötülük yani sekizinci işlevde düğümlenmektedir. Bütün masallar bir kötülüğün yapılmasıyla başlamak zorunda değildir ve başka başlangıçlar da olabilir. Bu başlangıçlar da kötülük işleviyle başlayan masallarla aynı gelişmeyi izlemektedir. Söz konusu masallar bir eksiklik ve yokluk durumundan kaynaklanır, bu da kötülüğü izleyen arayışa benzer bir arayışa yol açmaktadır. Kötülük bir yana bırakıldığında masallar çoğu kez bir eksiklikle başlamaktadır. Bu eksiklik 8a ile numaralandırılmıştır. Birçok masalın 22. İşlevde bittiği görülmektedir. Ama bazen masal kahramanı yeni felaketlerle karşı karşıya gelebilir. Kötülük, bazen aynı bazen de değişik bir biçimde yinelenir. Bu da başka bir anlatının başlangıcı olmaktadır. Yinelenen kötülüğün özgün biçimi bulunmamaktadır. Her şey girişteki gibi yeniden başlayabilir. Bu andan başlayarak olay değişikliğe uğrayabilir. Yeni bir kötülük yeni bir olay dizisine yol açmaktadır (Bars, 2014, s.86 -87). Bu konudan hareketle sözlü bir iletişim türünün ve yazılı olmayan temel kurallarının aslında yazılı döneme geçtikten sonraki kurallar ile örtüştüğü söylenebilir. İnsanlık geliştikçe anlatı da gelişmektedir ve sözlü anlatılar yerini yazılı anlatılara bırakmıştır. Yazı beraberinde pek çok gelişmeyi ve kolaylığı getirmiş olsa da yeni bir gelişmenin kendisinden önce var olan ve hâlihazırda düzgün işleyen bir sistemi bozma korkusu her daim var olmuştur. İnsanlık yazıyı kullanmaya başladığında değişen kurallar ve yenilik korkusu da doğal olarak ortaya çıkmıştır. Yazının kullanılmasının insanlık için büyük bir dönüm noktası olduğu söylenebilir. Yazı, insanlara olguları, öyküleri ve fikirleri bir araya getirmeleri için bir yöntem ve yeni bir sistem sunmuştur. Bununla beraber sözlü dönemden kalan kaybolma korkusunun önüne geçmiştir. Taklit etme ve hatırlama eylemi yerini yorumlama ve arşivleme eylemlerine bırakmıştır. Fulford, bu yenilik korkusunun ve endişenin hala tartışıldığından bahsetmiştir ve bu konuya dair “*Anlatının Gücü*” isimli kitabında şunlara yer vermiştir:

“Romancı Doris Lessing 1998’deki bir konferansında şöyle der: “ Anlatıya değer veririz çünkü beynimiz böyle işler. Beynimiz hikâyeciliğe elverişli olarak yapılanmıştır.” Bununla beraber günümüz kitle kültürünü eleştirirken, bu yapının bozulduğunu ve kültürün artık kitaplarda, filmlerde ya da televizyon programlarında alelacele üretilmiş parçalar halinde elimize ulaştığını iddia eder. Etrafına baktığında, büyürken tanıştığı ve hala medeni hayatın temelinde yattığına inandığı geleneksel anlatının çöküşünü görür. Aynı konferansta, New Yorklu edebiyat profesörü Morris

Dickstein ona şöyle itiraz eder: “Dünyanın hızlandığı bir gerçek... Ve kısmen hayatın temposunu yansıtan medyayla edebiyatın da hızlanmaması için bir sebep yok” (Fulford, 2019, s. 111).

Fulford bu tartışmayı, anlatının geçtiği her yerde görmek mümkündür diyerek yorumlamıştır. Doris Lessingi, anlatısız yapılamayacağını söylemektedir. Bu doğru bir ifade olabilir fakat yazılı anlatıların sözlü anlatıları yok etmiş olduğu söylenemez. Anlatının sürekli biçim değiştirdiği kabul edilebilir çünkü anlatı insanlarla beraber hareket eden ve onlar değiştikçe ve geliştikçe çağa uyum sağlayan bir iletişim biçimidir. Yenilik ve hâlihazırda işleyen bir iletişim aracı olan sözlü anlatıların, yazıyla tanışmasıyla ilgili olarak ortaya çıkan korku ve çekimserliğe örnek olarak Elif Kanca'nın, Platon'dan aktardığı bölüm ise şöyledir:

“Phaidros adlı diyalogunda Platon, yazıyı keşfeden ve keşfini firavuna “bilginin ve belleğin ilacı olarak sunan” tanrı Theuth'un öyküsünü anlatır. Keşif kendisine sunulduğunda, firavun tepkisini şöyle dile getirir: "Ey eli hünerli Theuth! (...) Harflerin babası olan sen, kendilerine duyduğun sevgi dolayısıyla, verecekleri neticenin tam aksini onlardan bekliyorsun. Harfleri öğrenenler, artık belleklerini işletmeyecekleri için, unutkan olacaklar: İşte bu bilgiyi elde etmenin sonu. Yazıya güvendikleri için, etraflarındaki şeyleri içeriden kendi kendine hatırlayacakları yerde, dışardan, kargacık burgacık izler sayesinde hatırlamaya çalışacaklar. O halde sen bellek için değil, hatırlama için bir ilaç buldun.” "(Kanca,2020,s.536)

Anlatı Gerard Genette'ye göre “*Yapıntısal ya da gerçek bir olayın ya da olay dizisinin dil aracılığı ile tasarımılaştırılması*”dır. (Batur 2012, s. 1). Fakat anlatı karmaşık bir yapıdır ve basit olmaya dayatılması sakıncalı olabilir. Yazılı anlatıma geçtikten sonra başta görevi sadece dinlemek ve ders çıkarmak ya da öğrenmek olan alıcı, yazılı dönemde yeni bir rol daha edinmiştir. Alıcı, yazının icadı ve yazılı anlatı ürünleri olan romanların türemesiyle anlatıları sadece dinlemekle kalmayıp yorumlamaya başlamıştır. Bu durum anlatının zenginleşmesini sağlamıştır. Alt katmanlarına inildiğinde anlatı, anlatma eyleminin sonucu ve anlatıcının temel görevi olarak nitelendirilebilir. Tıpkı anlatıcının görevinin anlatmak olduğu gibi alıcının da temel görevinin de anlamak olduğu söylenebilir. Bütün bu anlatı karmaşasından anlamı kavraması gereken kişi ise okuyucu olmuştur. Roland Barthes “*Bir anlatıyı anlamak öykünün çözülüşünü izlemek değildir yalnızca, aynı zamanda anlatının içindeki “kat”ları saptamak, anlatımsal damarın yatay zincirlemelerini düşey bir eksene düşürmektir. Bir anlatıyı okumak yalnızca bir sözcükten ötekine geçmek değil aynı zamanda bir düzeyden ötekine geçmektir.*” diyerek okuyucunun temel görevini tanımlamıştır (Batur, 2012 s. 133). Buradan hareketle

anlatıcının uyması gereken kurallar ve anlatmak istediği hikâyeler ancak dinleyici tarafından anlırsa ve ayrıştırılırsa bir anlam kazanır ve iletişim gerçekleşir denilebilir. Yazarın düşüncelerini harflere dökme becerisi kadar okuyucunun da anlama becerisine dayalı olarak anlatı tamamlanabilir. Bir anlatıdaki anlamın, cümlelerin sonlarında değil tam içinde olduğu söylenebilir. Yazılı dönemin farklı getirilerinden biri de okuyucunun düşünme ve anlam arama gereksinimi olmuştur. Yazarın üslubunun değişen anlatıyla gelişmesi kadar okuyucunun (dinleyicinin) da rolü değişmiş ve kelimeleri yorumlama gereksinimi ortaya çıkmıştır. Fakat insanlığın anlatı üzerindeki yolculuğu henüz sona ermemiştir. Hızlı bir şekilde gelişen insan kendini ve dünyayı yorumlama şeklini değiştirmiştir ve değiştirmeye de devam etmektedir. Görsel anlatıları türevleri ya da en ilkel örnekleriyle simgeleştirmeler bir şeyler anlatma gayesiyle beraber kendini aslında ilk olarak duvar resimlerinde göstermişlerdir. Belki de sözlü anlatım tam olarak kendini şekillendiremediği dönemlere kadar uzanan bu imgelemeler zamanının insanları tarafından duvarlara çizilmiştir. Bu çizimlerin tam olarak neden ve ne amaçla yapıldığı tam olarak bilinmese de kesin olarak söylenebilecek tek şey bu imgelerin bir zihinde canlandırıldığı ve herhangi bir gereksinim sonucu kendisi görsel yolla ifade etmeye çalışmış bir düşünce olduğudur. Görsel anlatımlarla ilgili olarak dikkat çekici olan bir konu da iletişimi sağlayabilmesi için gerekli olan bileşenleri sözlü ve yazılı anlatımlardan farklı olmasıdır. “ *Medyada Yeni Yaklaşımlar* “ isimli kitabına Metin Işık, “*Sözlü kültürlerde iletişimin sağlanması için anlatıcı ve alıcı olması gereklidir daha sonra bu gerekçe yazıyla beraber devam etmiştir*” der ve “*Alıcıya yorumlama yeteneği katmıştır fakat görsel anlatılarda bir imgeyi anlamak ve yorumlamak için bir başkasını varlığına ihtiyaç duymayız. İletişim sürecinin yaşanması için en az iki kişi gerekirken görsel iletişim süreci bireyin zihinsel sürecinde tek başına yaşanmaktadır.*” diyerek ekler. Işık’a göre görsel iletişimde önce göz, ardından göz ile algılanan verilere bir anlam yükleyen beynin varlığı yeterli olmuştur. Görsel anlatıların günümüzde büyük bir yer kapladıkları söylenebilir. Her ne kadar yazı anlatının kurulmasında öncü olsa da gelişen teknoloji sayesinde şu anda egemen olan anlatı türünün görsel olduğu söylenebilir. İmgelerin merkezde bulunduğu “*göz merkezli*” toplumlar ve özellikle de batı toplumları görsel kitle iletişim araçları geliştirmişlerdir (Işık, 2004, s. 216). Bu egemen iletişim araçları da anlatsal açıdan görseldir. İşitmenin de görselliği desteklemesiyle özellikle sinema gibi anlatı türleri görsel anlatıların en gözde örneklerinden olmuştur. Sinema temel olarak görüntülere dayalı bir anlatım geliştirmiştir. Her ne kadar özünü yazıdan alsa da sözlü ve

yazılı anlatılardan farklı olarak uyması gereken bazı kurallara sahip olmuştur. Bir roman okurken sözcükler zihinde görselleştirilebilse bile, sinemanın görsel etkisi hayal gücünden daha farklı olmuştur. Sözcüklerden farklı olarak görüntüler; o anda, orada var gibi görünmektedirler. Görüntüler bir gerçekliğe sahip olmanın çok güçlü bir yanılsamasını yaratmaktadırlar. Gerçekliği görüntülemek, resmetmek ya da kopyalamak; yeni, öznel bir ifade ile kişinin kendi hayal gücünü yeni yaratılarında kullanması olarak nitelendirilebilir. Sinema çok amaçlı bir sanat türüdür fakat çekiciliğini sağlayabilmek ve devam ettirebilmek için görselliğini kullanabileceği kurallar yaratmıştır. “*Görsel sanatlarda gösterilen eylem, karakter ve nesne ne kadar önemli olursa olsun; dikkatlerin eser boyunca, eserin üzerinde tutulabilmesi büyük ölçüde nasıl gösterildiğine bağlıdır*” (Buğdaylı, 2015, s. 96). Kuralları sinemayı da kapsayan anlatıların öğeleri, alıcının anlatıyı anlayabilmesi ve yorumlayabilmesi için gerek görsel bağlamda gerekse yazılı bağlamda sahip olduğu kurallar çerçevesinde kurulmuştur. Bu kurallar anlatıcının dileğine göre bükülebilir olsa da yine de bir mantık çerçevesinde sunulmalıdır.

1.2. Anlatının Temel Öğeleri

Anlatı kavramı, anlatıbilim alanı içinde yer alan ve analiz edilen kavramlar arasında önemli bir yere sahip olmuştur. 1970’lerde Gerard Genette, Mieke Bal, Gerald Prince ve Roland Barthes gibi yapısalci eleştirmenler tarafından araştırılmış ve analiz edilmiş olan kavramın tanımı “*Çoğunlukla anlatıların yapısal çözümlenmesiyle, daha özgül bir söyleyişle yapısalci açıdan çözümlenmesiyle sınırlı tutulmuştur*” (Karadoğan, 2016, s.17). Fark edilemese de günlük konuşmalarda da sürekli bir anlatı kurulmaktadır. Çevrede görülen çoğu şey anlatının biçimlerinden biri olarak nitelendirilebilir. Kitap okumak ya da bir tiyatro oyunu izlemek bunlara örnek gösterilebilir. Yine televizyondaki reklamlar veya gazetede haberler de anlatının formlarından sayılabilir. İnsanlar günlük hayatta sıradan bir konu hakkında konuşurken bile farkında olmadan bir anlatı kurar, bozar ve yeniden kurabilirler. Yaşanmış bir olay aktarırken bunlar belirli bir olay örgüsü şeklinde zamana, mekâna ve kronolojik sırasına göre bir öyküleme şeklinde anlatılmaktadır. Anlatı aynı zamanda bulunmuş olduğu zamana ve kullanım biçimine göre uyum sağlamış ve değişim göstermiştir. Kendisi de gazetecilik yapmış olan Fulford, kendisi gibi muhabirlerin gazeteye yazdığı yazılara hikâyeye dediklerinden bahsetmiştir. Fakat bu hikâyeler ofis çalışanlarının birbirlerine gönderdikleri notlardan farksız olup anlatının sahip olduğu kavramlardan yoksun ürünlerdir. *Ters piramit* olarak adlandırılan

bu makale biçimi 19.yy da ortaya çıkmıştır. Bir makaleyi baskı sırasında kısaltmak zorunda kalan editörler için kullanışlı bir yöntem olup aceleci bir okuyucunun birkaç bilgiyi hızlıca anlamasını sağlamaktan başka bir amacı bulunmamaktadır. Yine de bu kopuk anlatı şeklinin 19.yy'dan başlayarak günümüzde hala pek çok gazetede görüldüğüne dikkat çekmiştir (Fulford, 2019, s. 23). Ancak anlatının kendisi gazete yazılarından çok daha geriye giden bir olgu olduğu söylenebilir. Anlatıbilim tartışmaları ve anlatı çözümlenmeleri 1970'lerde yaygınlaşmaya başlasa da anlatının kökeni Aristoteles'in *Poetika*'sına kadar uzanmaktadır. Susana Onega ve Jose Angel Garcia Landa *Poetika*'dan yola çıkarak anlatının *dar ve geniş* kapsamlı iki tanımını olduğunu belirlemiştir. Aristoteles'e göre, olay örgüsü yazın yapısının merkezi ögesidir. Hem dramatik hem de anlatısal türlerde ortak bulunan bir yapıdır. Buna göre anlatının içinde bulunan bu çift kapsam anlatının başından beri var olmuştur diyen Onega ve Landa'ya göre anlatının geniş kapsamlı Aristotelesçi tanımı "*Olay örgüsü bulunan bir yapıt.*" dar kapsamlı tanımı ise "*Anlatıcısı bulunan bir yapıt.*" tır (Karadoğan, 2016. s. 18). Fakat anlatının tanımı birçok anlatım bilimci tarafından farklı biçimlerle tanımlanmıştır. Gerald Prince, anlatıyı dilbilimsel bir bakış açısından bir ya da daha fazla anlatıcı tarafından "*nakledilmesi*" olarak tanımlarken, Shlomith Rimmon Kenan en az iki gerçek ya da kurmaca olayın nakledilmesi olarak ele almıştır. Tzvetan Todorov için ise anlatının bir bütünlüğe, sona ve amaca yönelik devam eden bir konuya sahip olması gerekmektedir. Bununla beraber anlatının tamamlanması için gerekli olan bir başka özellik ise anlatıdaki izleyici ya da okuyucunun rolü olmuştur (Karadoğan, 2016. s. 19) .

Karadoğan, Onega ve Landa'nın okuma ve anlamının anlatı oluşturan aktif ve yaratıcı bir özelliği bulunduğunu düşündüklerini söyler ve ekler:

"Eylemin yapılandırılmasıyla ve öykü yapılarıyla uğraşan kuramlardan, bir yazınsal önerme olarak görülen metin ideolojisini ve anlamını çözümlenmeye çalışan kuramlara doğru ilerledikçe, okumanın yaratıcı yönü giderek belirginleşir. Çağdaş okuma kuramlarında bu ideolojik düzeyin nesnel, biçimselleştirilmiş bir çözümlenmesinin yapıp yapılamayacağı dizgesel olarak sorgulanmıştır. Varılan sonuç, bir metnin ideolojisinin ya da anlamın bir yapı değil, metinle okur arasında etkileşim sonucu ortaya çıkan bir süreç olduğudur."(Karadoğan, 2016.s.24)

Tüm bu tanımlamalara göre anlatı, basitçe tanımlanabilecek bir kavram olamamaktadır. Pek çok anlatı çeşidi ve türü olabilir fakat hepsinin ortak paydası bir hikâyenin kronolojik olarak sıraya dizilmesi, bir olay örgüsüne sahip olması, biri ya da birileri tarafından anlatılması, kurmaca ya da gerçek bir öykü olması ve bu öykünün bir

amaç doğrultusunda nakledilmesi olarak açıklanabilir. Ayrıca anlatı tek başına anlam kazanmamaktadır. Anlatıyı dinleyen, okuyan ya da izleyen bir alıcının anlatının içindeki mesajı ya da anlatılmak istenen olayı kavrayabilmesi asıl anlatının olduğu yer olarak düşünülebilir. Alıcının yorumu ve çıkardığı ders, anlatının anlaşılması olduğunu göstermektedir. Fakat alıcının bunu yapabilmesi için anlatıcının da olay örgüsünü alıcının anlayabileceği şekilde anlatması gerekmektedir. Ayrıca anlatıcı, alıcının okumaya devam edebilmesi için olay örgüsünü, konu, zaman ve mekân ile harmanlayarak alıcının merak duygusunu beslemesi ve olayları tatmin edici bir şekilde sonlandırması gerekmektedir. İşte o zaman anlatı anlatılmış ve aktarılmış olarak tanımlanabilir. Buna göre anlatı zaman ve mekân içinde olan neden-sonuç ilişkisi içindeki bir olaylar zinciri olarak düşünülebilir. Buna göre anlatı bir durumla başlar; neden-sonuç modeline uygun olarak bir dizi değişimin sonunda anlatıyı bitiren yeni bir durum ortaya çıkmaktadır. Yukarıdaki bilgilerden hareketle filmlerde anlatının temel öğelerini şu şekilde sayılabilir.

Olay örgüsü ve öykü

Bir anlatı, olayları tanınarak ve neden-sonuç ilişkileri keşfedilerek zaman ve mekâna bağlı olarak anlaşılabilir. Bir anlatıyı izleyen ya da gören kişi, yani bir alıcı olarak izleyici de tıpkı Onega ve Landa'nın bahsettiği gibi anlatı içinde bir yere ve göreve sahip olmuştur. İzleyici, anlatıda edindiği küçük ipucular ile kendisine açıkça sunulmayan, bilerek eksik bırakılmış konuları seçer ve daha anlatının başındayken kendi kafasında çıkarımlar yapmaya başlamaktadır. Bu çıkarımların doğru olması gerekmez ama alıcı, bir anlatı eserinin karşısında anlatı başlar başlamaz bilgi toplar ve bu bilgileri kafasında bilinçli ya da bilinçsiz birleştirebilir. Örnek olarak bir karakterin şehirde bir alışveriş merkezi içinde olduğunu görülmektedir. Ödeme yapmak için kasaya gider fakat önündeki kalabalıktan kasaya ilerleyememektedir. İzleyici bu durumda mağazanın içinin her bir detayını göremese bile mağazanın kalabalık olduğunu düşünebilir. O anda o mağazada bir sürü insanın dolaştığını film izleyiciye göstermese de izleyici bunu anlayabilir. Bununla beraber izleyici sadece mağazada değil aynı zamanda bir şehirde olduğunun da bilincindedir. Karakter dışarı çıktığında izleyici şehirdeki her insanı göremese bile karakter dışarıda yürürken, o anda şehirde milyonlarca insanın yürüyüp bir şeyler yaptığını düşünebilir. Fakat bazen bunlar gibi çıkarım yapılması gerekmez ve anlatı izleyiciye bilmesi gereken şeyi açıkça sunabilir.

Tablo1.2. Öykü ve Olay örgüsünün sahip olduğu ve paylaştığı alanlar (Bordwell ve Thompson,2011,s.81)

Öykü	Paylaşılan Alan	Olay Örgüsü
Varsayılan ve Çıkarım Yapılan Olaylar	Açıkça Gösterilen Olaylar	Eklenmiş Diegetik Olmayan Malzeme

Bir anlatıdaki bütün olaylar dizisi, hem açıkça gösterilen hem de izleyicinin anladıkları öyküyü oluşturmaktadır. Öykü aksiyonunun bütün dünyasına filmin *diegesis*²'i denmektedir. Anlatılan öykü yani *diegesis*, görülen ve ekranın dışında olduğu varsayılan her şeydir. Çünkü anlatı bunları tanımlar ve dünyada var oldukları varsayılmıştır. Olay örgüsü ise görülebilir ve duyulabilir her şeyi tanımlamak için kullanılmıştır. Ancak öykü ve olay örgüsünü birbirinden ayıran ufak bir ayrıntı söz konusudur. Olay örgüsü, öykünün dünyasına yabancı olan malzemeleri de içermektedir. Örnek olarak izleyici bir filmin başında trafik sahnesi görürken aynı zamanda *jenerik*³ yazılarını da görebilir ve filmin müziğini duyabilir. Ancak filmin karakterler müziği duyamaz ya da jeneriği göremezler. Dolayısıyla bu öğeler *diegetik* sayılmamaktadır. Kısaca öykü ve olay örgüsü ortak özelliklere sahip olup ayrıca birbirlerinden ayrı özelliklere de sahiptirler. Olay örgüsü belirli öykü olaylarını açıkça gösterir bu durum her iki alana da ait olarak kabul edilmektedir. Fakat öykü, asla tanık olunamayan bazı *diegetik* olayları ima ederek olay örgüsünün ötesine geçebilmektedir. Olay örgüsü de aksiyon algısını etkileyen *diegetik olmayan* görüntüleri ve sesleri sunarak öykünün önüne geçebilmektedir (Bordwell ve Thompson, s.80 2011).

Neden-sonuç ilişkisi

Neden-sonuç basitçe, edebi anlamdaki etkiye tepkinin bir diğer ismi olarak tanımlanabilir. Bir olay örgüsü içinde anlatının anlaşılabilmesi, neyin neden yapıldığının izleyici tarafından kavranması için neden-sonuç kavramı anlatıcının sahip olduğu en önemli araçlardan biri olarak kabul edilmiştir. Anlatıda verilmek istenen konunun izleyiciye anlam karmaşasına dönüşmeden ulaşması çok önemlidir ve anlam karmaşasına

² Diegesis, Yunancada anlatılan öykü anlamına gelmektedir (Bordwell ve Thompson, 2011, s.80).

³ Jenerik, bir filmin başındaki veya sonundaki tanıtım yazıları. Bazen film başladıktan ve konuya kısa bir giriş yapıldıktan sonra gösterilir. Jenerik, filmin adının yanı sıra oyuncular ile yapım aşamasında emeği geçen kişi ve kuruluşlar hakkında bilgi verir.(http-3)

düşmeden aynı zamanda mantık kurallarından da sapmaması gerekmektedir. Yusuf Kamil Özdağ'a göre bir anlatı içerisinde verilen olaylar ya da durumlar, vericinin tercihinin göre birtakım nedenler ve bu nedenlerden kaynaklanan sonuçlar üzerine kurulabilmektedir. Bir kahramanın bir eylemi neden yaptığının belirtilmesi, bir karakterin neden kötü davranışlar sergilediğinin verilmesi gibi anlatı türlerinin içeriğinin, yani olay örgüsünün birtakım sebepleriyle birlikte verilmesi alıcının işini kolaylaştırmakta ve alıcının, anlatının içerisinde kendine yer bulmasına yardımcı olmaktadır diyerek neden-sonuç ilişkisini tanımlamıştır (Özdağ, 2017, s. 2). Anlatılarda genelde neden-sonucun oluşmasını sağlayanlar karakterler olmuştur. Bu karakterler insan ya da insansı varlıklar da olabilmektedir. Görüntüleri önemsizdir ancak bir anlatı içindeki karakterler nedenleri yaratır ve bir takım sonuçlar ortaya çıkarmaktadırlar. Karakterler olayları gerçekleştirenlerdir ve onların yapmış olduğu hareketlere göre diğer karakterler de onlara tepki vermektedirler. Bu durum anlatı içerisindeki neden-sonuç zincirini başlatır ve izleyiciyi sonuca götürecek olaylar dizisi de başlamış olarak kabul edilebilir. Fakat anlatı içerisindeki bütün neden ve sonuçlar karakterlerle başlamamaktadır. Anlatının potansiyel bir sürü nedeni vardır ve bunlar depresyon, çığ, dünyaya yaklaşan bir meteor ya da biyolojik bir tehlike arz eden bir virüs olabildiği gibi bir canavar veya tanımlanamayan bir varlık da olabilmektedir. Bordwell ve Thompson'un da belirttiği gibi nedensellik üzerine söylenenlerin çoğu, olay örgüsünün nedenleri ve sonuçları doğrudan sunması ya da sunmamasıyla ilişkili olmuştur. Yine olay örgüsü aynı zamanda izleyiciyi nedenlere ve sonuçlara dair çıkarım yapmaya yönlendirir ve böylece bütün bir öyküyü oluşturmaktadır. Fakat bir anlatının olay örgüsü, nedenleri her zaman vermek zoruna değildir ve böylece izleyicinin merak duygusunu arttırabilmektedir. Korku ve bilimkurgu gibi anlatımlar çoğu kez olayların arkasındaki gücü saklar ve alıcıyı bilinçli olarak karanlıkta bırakmaktadır. Anlatının olay örgüsü, kimin neyi neden yaptığını öğrenme çabasını göstermektedir. Genellikle bir film ne zaman bir gizem yaratırsa belirli öykü nedenlerini gizler ve yalnızca olay örgüsündeki sonuçları göstermektedir. Olay örgüsü de nedenleri sunabilir ancak öykünün sonuçlarını vermeyebilir. Bir olay örgüsünün sonuçları vermeyişi güçlü bir final sağlayabilir (Bordwell ve Thompson, 2011, s. 82-83).

Zaman

Bir anlatıda nedenler ve sonuçlar anlatının anlaşılabilmesi için ne kadar gerekliyse anlatıda zaman da bir o kadar önemli rol oynamaktadır. Anlatıdaki olaylar mutlaka belirli bir zaman içinde geçerler ve zaman kavramı, alıcı için anlatıyı biçimlendirmesine yardımcı olan kavramlardan biri olduğu düşünülmektedir. Anlatılarda hikâye, bir takım anlatım kuralları ile alıcıya sunulur ve bu sunum süresi boyunca eserde zamansal bir yapı meydana getirmektedir. İlknur Ay'a göre bütün anlatılarda sunum teknikleri ve zaman kurgusu arasında bir ilişki vardır. Bu sunum teknikleri anlatının sunuluş hızını yani ritmini belirlemektedir. Söz gelimi tasvirler ve ruh tahlilleri anlatıda zamanı yavaşlatırken, özetleme tekniği, anlatıyı zaman açısından hızlandırma görevini üstlenmiştir. Böylelikle zaman kurgusu da anlatıya yeni estetik bir boyut katmıştır. Anlatılarda zamansal düzen gereklidir ve bu düzeni iyi oturtmak gerekmektedir. Aksi halde anlatı alıcıya ulaştığında arada kopukluklar olacak ve anlatının anlamı bulanabilir. İzleyici bir anlatı ile karşılaştığında ister istemez bazı olayları sıraya sokmak istemektedir. Ancak bu olayların oluş sırası mantık dışına çıkarsa anlatıyı kavrayabilme yetisi bozulabilir. Dr. İlknur Ay'a göre gerçek âlemden kurmaca âleme geçişte zaman kurgusu büyük öneme sahiptir. Çünkü olaylar, gerçek hayattaki sıralamadan farklı bir şekilde anlatı içinde yerini almıştır. Anlatım sırasında, *“olayları öncelik/sonralık sırasına göre dizmek anlatıcının işidir.”* Ay'ın makalesinde alıntılıdığı üzere Şaban Sağlık'ın konuya eklediği yorum şu şekildedir:

“Zaman kullanımı itibariyle kurmaca metinlere bakıldığında, gerçek hayattaki zaman ile kurmaca dünyadaki zamanın farklı özellikler arz ettiği görülür. Gerçek hayatta zaman kronolojik bir yapıdayken, kurmaca dünyada bu kronolojik dizilişin yer yer kırıldığı gözlenir.”

Ay'ın makalesinde alıntılıdığı üzere Todorov anlatan ve anlatılan zamanı şu şekilde açıklar:

“Anlatan zamanın (söylemin) düzeni, hiçbir zaman anlatılan zamanın düzenine tümüyle koşut değildir; ‘önce’ ve ‘sonra’ arasında kaçınılmaz olarak bazı yer değiştirmeler vardır. Bu yer değiştirmeler, iki zamansallığın farklı doğalara sahip olmasından kaynaklanır: Söylemin zamansallığı tek boyutlu, kurmacanın zamansallığı ise çok boyutludur. Düzenler arasında bir koşutluk olmaması, zaman dışlıklara yol açar. Bu zaman dışlıkların da iki türü vardır: Geriye bakış, yani geriye dönüş ve ileriye bakış yani ileride olacak olanları haber verme. Daha sonra gerçekleşecek olan bir olay önceden haber verildiğinde bir ileriye bakış vardır” (Ay, 2015, s.54).

Buna göre bir anlatıda zaman kronolojik olmak zorunluluğu bulunmamaktadır. Zaman kırılabilir ve gerçek hayattan bağımsız ilerleyebilir ya da gerileyebilmektedir. Bir anlatının öncesi ve sonrası yer değiştirebilir. Fakat bu doğru bağlamlarla birleştirilebilirse anlatıyı kırmaz ya da anlamı bulanıklaştırmaz aksine yeni potansiyel anlatı türleri ve anlatı şekilleri ortaya çıkarabilmektedir. Bir anlatı alıcı olarak ele alındığında öykü zamanını ve olay örgüsünü zamansal bir temelde oluşturulabilir. Anlatılarda olaylar alışılan başlangıçtan sona doğru uzanan tek yönlü zaman sürecinin dışında sunulabilir. Mesela bir anlatıda herhangi bir karakterin ölümünü doğumundan önce görmek mümkün olabilir. Yine de olaylar tek yönlü zaman çizgisinde gösterilse bile olay örgüsü bütün ayrıntıları vermeyebilir. Bu duruma örnek olarak yapım yılı 2005 olan “*Avatar: Son Havabükücü*” (Avatar: The Last Airbender) çizgi filminde karakterler bir yerden bir yere giderken bu sürecin her dakikası izleyiciye gösterilmemektedir. Ve bazen bu zaman geçişi hiç gösterilmeyebilir. Eğer karakterler uyuyorsa aynı karakterleri sabah uyanırken gören bir izleyici bu süreci dakikası dakikasına izlemez ve karakterlerin uykularının sorunsuz geçtiğini var sayar. Bu tür anlatı seçenekleri filmin öyküsünün olay örgüsü dışında da oluşturulabileceğini gösterir ve alıcıyı olayları bir zaman dizinsel düzene sokmaya itmektedir. Anlatı içinde bu tür değişiklikler onları düzen, süre ve sıklık olarak üç alternatif anlatı tipine ayrılmıştır.

Zamansal düzen

Filmlerin olayları öykü düzeninin dışında sunması alışlagelmiş bir durum olmuştur. Bir geçmişe dönüş (flashback) bir öykünün olay örgüsünün zaman dizinsel düzeninin dışında olmasına örnek olarak gösterilebilir. Eğer öykü olay ABCD olarak düşünülürse, bir geçmişe dönüş kullanan olay örgüsü BACD olarak yeniden düzenlenebilir. Yine aynı şekilde ileriye sıçrama (flashforward) da yani şimdiden geleceğe gitme olayı da örnek olarak verilebilir. Bu da ABDC olarak sunulabilir. Öykü olaylarının yeniden düzenlenmesi için kullanılan en yaygın yol geçmiş ve şimdiki zamanın olay örgüsü içerisinde birbirlerini takip etmesidir (Bordwell ve Thompson, 2011 s.85). Yani geçmişte olan bir olay hatırlanırken şimdiki zamanın ona atıfta bulunması ve şimdiki zamanı açıklaması gerekmektedir. Ya da tam tersi olarak şimdi olan olayların gelecekteki etkilerini izleyiciye göstermesi gerekmektedir. Böylece kopuk zaman birbirini öykü içerisinde tamamlayacak ve alıcı da bu öğeleri birleştirebilecektir. Böyle bir durumda yapılan zaman kaymaları anlatı içerisindeki önemli bir noktayı erteleyebilir

ve alıcıyı merak ve heyecan durumunda bırakılabilir. Bazı bilgilerin sonradan verilmesi geçmiş zaman ya da gelecek zaman olsun zamansal düzende kaymış olan bu sahnelerin normal sunuşunda asla kazanamayacakları bir önem kazanmalarına sebep olabilir.

Zamansal Süre

Genellikle bir anlatının olay örgüsü, öykü süresinin belirli dilimlerini seçmektedir. Bu bir kahramanın hayatında, gençliğinde yaşadığı bir olayı göstermek için başka bir döneme sığması olarak verilebilir. Kısaca uzun zamanı kapsayan bir dönemin içinden ayıklama yaparak belirli zamanları göstermektedir. Bütün bu öykü süresi dilimlerinin toplamı olay örgüsünün bütün süresini vermektedir. Ancak burada bir başka ayırım daha söz konusudur. Bir anlatıyı okumak ya da izlemek zaman almaktadır. Bu izleyicinin gerçek hayattaki süresine mal olur ve bu süre 10 dakika, bir saat ya da günler olabilir. Bu nedenle bir anlatı filminde ekran süresi olarak da adlandırılabilen ekstra üçüncü bir süre bulunmaktadır. Öykü süresi, olay örgüsü süresi ve ekran süresi arasındaki ilişkiler karmaşık olabilir. Ama bu konuda açıkça belirtilebilen şeylerden biri, yönetmenin ekran süresini öykü süresinden bağımsız olarak yönlendirebilmesidir. Olay örgüsü süresinin öykü süresinden seçme yapması gibi, ekran süresi de olay örgüsü süresinden seçme yapabilir. Bir anlatıda tüm olaylar olurken sadece 3-4 gün geçmiş olabilir ya da tüm olay bir karakterin bütün yaşamı süresince meydana gelmiş de olabilmektedir. Ayrıca ekran süresi günlerce sürmüş bir olayı birkaç dakikaya film ve anlatı tekniklerini kullanarak sıkıştırabilmesi de buna örnektir.(Bordwell ve Thompson, 2011, s. 85- 86). Dolayısıyla bir anlatıdaki zamansal süre anlatıyı gereksiz zamandan kurtarmada ve anlatının uzunluğunu sağlıklı bir süreye çekme konusunda hem anlatıcıya hem da alıcıya yardımcı olduğu söylenebilir.

Zamansal Sıklık

Normal olarak bir öykü olay örgüsünde sadece bir kez sunulur fakat bazen tek bir öykü olay örgüsünün işlenişinde bir ya da daha fazla şekilde izleyicinin karşısına çıkabilmektedir. Bir olay zaten filmin başına görüldüyse ve tekrar o olaya geri dönülürse aynı olay iki defa görülmüş olmaktadır. Bazı filmler tek bir olayı defalarca ayrı karakterlerin ağzından dinlenebileceği olaylar sunabilirler. Bu artan sıklık aynı olayı birkaç yönden ve birden fazla bakış açısıyla görülmesini sağlamaktadır (Bordwell ve Thompson, 2011 s. 86). Buna göre anlatılarda birden fazla kullanılan öykü yinelemesi

izleyiciye aynı olayı farklı şekillerde gösterebilir ya da bir karakterin tanık olduğu bir olayın onun izleyiciye tek ağızdan aktarabileceğinden daha fazlasını veya farklı alternatiflerini sunabilir. Bu durum anlatı için zamanı kullanarak anlatıyı neden ve sonuçlarını alıcıya parça parça vermesini ve alıcının merak duygusunu yinelemesini sağlayabilir. Anlatılarda kullanılan zaman ve zamanın farklı yorumları anlatıyı zenginleştirir. Neden-sonuç ilişkisi anlatı için önemli olsa da zaman, neden sonuç ilişkisinin sunma yollarına çok fazla alternatif ekleyebilir ve böylece anlatı zamanın kullanımını sayesinde şekillenebilir ve özgünleşebilir.

Mekân

Anlatılarda mekânın görevi sadece betimlenerek ya da arka planı doldurmak için yerleştirilmiş nesnelere ve şekillerden çok daha fazlasını barındırmaktadır. Anlatılarda mekânın, karakterler ve olay örgüsü ile doğrudan bağlantılı ve izleyiciye pek çok çıkarım yapma şansı tanıyan bir araç olduğu söylenebilir. Ahmet İçli, mekânlardan karakter ile ilgili çıkarım yapma durumunu: *“Kişilerin yaşadıkları çevrelerin betimlenmesi aslında o kişilerin ruhsal durumlarının kodlarının deşifresidir”* diyerek tanımlamıştır (İçli, 2008, s.340). Çevresel faktörlerin karakterler için kişilik belirleyici faktörlerden biri olduğunu varsayılırsa mekânın, karakterleri anlamak için kullanılan bir öge olduğu söyleyebilir. Klasik anlatı yapısına sahip filmlerin mekânı kullanma şekli ile modern anlatı filmlerinin mekânı kullanma şeklinin farklılığından bahseden Berceste Gülçin Özdemir, klasik anlatı yapısına sahip filmlerde mekânların anlatının temel ögesi görevini görerek çoğu zaman işlevselliği ile ön plana çıkmadığından bahsetmiştir. Modern anlatı yapısına sahip filmlerde ise mekânın işlevselliği ve mekânın kendi içindeki anlamlılığından bahseder. Mekânın kısıtlayıcı özelliklerinkinden de bahseden Özdemir, konuyla ilgili Mieke Bal'ın *“Narratology Introduction to the Theory of Narrative”* isimli kitabından alıntılıyarak mekânın anlatıdaki temsilinin önemine değinmiştir:

“Karakterin güven içinde olması ya da güvensiz hissetmesi de mekânların iç mekân ve dış mekân olarak ayrımında görülmektedir. İç mekân, sınırlamanın deneyimlendiği mekân olarak güvensizken, dış mekân, özgürlüğü temsil eder ve dolayısıyla güvenlidir. Mekân, öyküyü etkiler ve böylece öykü, mekânın sunumunun geri planına itilir. Mekân, daha öne çıkar bazen. Durağan mekân, tematize olsun olmasın sabit çerçeveyi belirtir ve bu çerçevenin içinde olaylar meydana gelir. Dinamik olarak işlev gören bir mekân ise, karakterlerin hareketine izin verir, karakterler burada yürürler, o yüzden de bir yola ihtiyaçları vardır. Büyük alanlara da ihtiyaçları vardır, burada seyahat ederler” (Özdemir, 2017, s. 111).

Buna göre mekânın bir anlatıda sadece dekor unsuru taşımadığı söylenebilir. Mekânın kullanım şekli edindiği işleve göre, anlatılarda karakterlerin ruhsal durumlarını etkileyebildiği gibi aynı zamanda olay örgüsüne belirli sınırlılıklar getirerek anlatıyı şekillendirebilme özelliğine sahip olduğu söylenebilir. Bir anlatıda mekân, tehlike unsuru yaratabildiği gibi güvenlik hissi de yaratabilmekte ve bu durum karakterleri, dolayısıyla da olay örgüsünü doğrudan etkileyebilmektedir. Ayrıca mekân sahip olduğu tema ve atmosfer etkisiyle içinde bulunan zamanı ve o zamanda yaşayan karakterlerin zihinsel yapısını da izleyiciye açıklayabilir. Buna örnek olarak eğer ortaçağda geçen bir hikâyeye işleniyorsa karakterlerin çağına, yani zaman ve mekânına göre davranacağı sonucu çıkarılacaktır. Tüm bunlardan hareketle mekân, işlevine ve kullanılma şekline göre anlatıyı doğrudan etkileyen bir öge olduğu söylenebilir.

Karakter

Klasik yapıya sahip bir anlatıda karakter, kurgunun öğelerini harekete geçiren dinamik güç olarak nitelendirilebilir. Karakterin öykünün gidişatını belirleyen hareketler ve eylemlerde öyküyü ilerletme görevine sahip olduğu söylenebilir. Bir olay örgüsündeki neden-sonucu sağlayan dinamik bir öge olmakla beraber hareketleri ve çatışmalarıyla olay örgüsünün ortaya çıkmasını, gelişmesini ve sonlanmasını sağlamaktadır. Dolayısıyla kurgusal bir senaryoda karakterin en aktif rolü oynadığı söylenebilir. Çünkü karakter sahip olduğu motivasyon ve eylemlerle zaman ve mekan içerisinde hareket eder veya olayları başlatabilir. Ancak karakter başlı başına yeterli olamamaktadır. Aristoteles öykünün karakterden öncelikli olduğunu söylemiştir. Aristoteles *“Poetika”* isimli eserinde: *“ Karaktere dayanmayan tragedya olabildiği halde, bir öyküsü olmayan tragedya olmaz... Tragedyanın temeli ve aynı zamanda ruhu öyküdür”* demiştir. Karadoğan’ın alıntıladığı üzere Özdemir Nutku, Aristoteles’in karakteri olmayan tragedyalar sözünü şu şekilde yorumlar: *“ Oyun içinde yazgısı değişmekte olan oyun kişinin, hareket ederken ve acı çekerken, Hareketlerinin nedeni açıklanmamışsa, eğilimleri belirtilmemişse ve belirli bir davranış içinde gösterilmemişse bunun “karakteri olmayan tragedya” olduğunu söylemiştir. Nutku’ya göre oyun içindeki kişinin karakter sayılabilmesi için hareketlerinin nedeninin açıklanmış olması, eğilimlerinin belirtilmiş olması ve belirli bir davranış bütünlüğü içinde hareket etmesi gerektiğini söylemiştir (Karadoğan, 2016, s. 107). Karakter olabilmek için sadece o öykünün ya da senaryonun içinde bulunmak yetersizdir denilebilir. Aristoteles bu yorumu döneminde tiyatro için*

yapmış olsa da Poetika'ya göre karakterlerin karakter olabilmeleri için sahip olması gereken dört önemli özelliği bulunmaktadır. Bunlar ahlak, uygunluk, benzeyiş ve tutarlılıktır. Aristoteles'e göre bir insanın söz ve eylemlerini bir seçimi ortaya koyması gerekmektedir. Yani kişinin hedefi doğrultusunda isteyerek eyleme geçmesi ve bu doğrultuda da seçim yapması kişiyi karakter kılan özelliği oluşturmaktadır. Burada bahsedilen ahlak ise daha doğrusu ahlak bakımından iyi olma durumu, Aristoteles'in dramatik kuramının temeli olarak sayılmaktadır. Ahlak bakımından iyi karakterlere duyulan acıma duygusu bu duygunun yanında getirdiği yakınlık duygusunu kullanmıştır. Karadoğan, kitabında Özdemir Nutku'nun Aristoteles'in uygunluk özelliğini "*toplumsal durum*" olarak kabul ettiğinden bahsetmiştir. Nutku'ya göre uygunluk özelliği "*Karakterlerin toplum içindeki konumuna uygun hareket etmesi*" dir. Üçüncü özellik olan benzeyiş "*gerçeğe benzerlik*" dördüncü özelliğin ise "*karakterin tutarlılığı*" olarak tanımlanmıştır (Karadoğan, 2016, s. 108). Bunların ışığında bir karakterin karakter olarak kabul edilebilmesi için kendi motivasyonları, istekleri ve arzuları olmalıdır denilebilir. Her karakterin bir amacı ve amacı doğrultusunda seçim yapabilme özelliği bulunmalıdır. Fakat bu özelliklerinin yanında karakterlerin alıcı tarafından yorumlanacağı gerçeği unutulmamalıdır. Bu yorumlama karakterin seçimleri ve hareketleri üzerinden olacaktır. Dolayısıyla karakterin *ahlak* özelliği seçimlerine yansıtacağından karakteri tanımlayacak ve ona karşı hissedilen yakınlığı doğrudan etkileyecektir. Ayrıca karakterin içinde bulunduğu konuma *uygun* hareket etmeleri *gerçekçi* olacağından karakteri *tutarlı* yapacaktır.

Katharsis ise karakterlerin alıcı ile olan ilişkisi için sahip olmaları gereken en önemli özelliklerden biridir. *Katharsis* genel olarak ahlaki "*arınma*" biçimini temsil etmektedir. Ahlaki erdemin doğası, aşırılık ve eksiklik arasındaki ortalamayı hedeflemektedir. Ancak *katharsis* genel anlamda "*ahlaki arınma*" olarak yorumlansa da bu kavramın Yunan tıbbından türetilmiş bir metafor olduğu da düşünülmektedir. Bir trajediye tanıklık eden kişiden acıma ve korkunun "*temizlenmesi*" olarak da tanımlanabilir. Leon Golden'ın alıntılıdığı üzere Samson Agonistes, tıp ve trajedi arasındaki bağı şu şekilde açıklamıştır:

"Trajedi... Aristoteles tarafından, acıma, korku ve dehşet uyandırıp zihinden bu ve bunun gibi tutkuları arındırarak güce kavuşmaktır. Doğa kendi etkisiyle iddiasını düzeltmek istemiyor. Çünkü melankolik renk ve kalitede fiziksel şeyler melankoliye karşı, ekşiye karşı ekşi, tuzlu mizahları gidermek için tuz kullanılır" (Golden, 1976, s.1-438).

O halde Aristoteles'in trajediyi kullanıp yine trajediden doğacak duygular ile insanları etkilemeye ya da başka bir deyişle arındırmayı amaçladığını görülmektedir. Biraz da çivi çiviye söker mantığına dayalı bu yorum *katharsis* konusunu tam olarak açıklayamasa da *katharsis*'in korku ve dehşet gibi güçlü duyguları izleyici ile beraber kullandığını göstermektedir. Acıma duygusu ise empati ile çalıştığından *katharsis* kullanan bir karakterin izleyici tarafından önemsenme ihtimalinin yükseldiği söylenebilir. Ahlak, karakterlerin öyküde veya senaryoda tam olarak nerede durduklarını izleyiciye gösteren en önemli özelliktir. Çünkü izleyici ister istemez karakterleri onların verdikleri kararlara göre yargılamaktadır. Bu yargının sonucunda ise izleyici hangi karakterin neyi hak ettiğini ve hikâyenin sonunda onları nerede görmek istediğine karar verecektir. Bunu etkileyen şey karakterlerin ahlak özelliğidir. Her hikâyenin bir kahramanı vardır. Ancak kahramanın karşısında duracak bir rakip olmazsa hikâye sıkıcı bir hal almaktadır. Kahraman (protagonist) genelde herkesin özdeşleşebileceği ve anlayabileceği bir karakterdir. Alıcının kendisini yerine koyabileceği bir karakter olmalıdır. Kimse kendini yalancı, düzenbaz ya da diğer kötü ahlaki özelliklere sahip bir karakterin yerine koymak istemeyecektir. Dolayısıyla kahraman karakter herkesin rahatlıkla sevip evrensel olarak "iyi" kabul edeceği özelliklerle donatılmıştır. Karadoğan'ın alıntılıdığı üzere Christopher Vogler için kahraman "*başkaları için kendi gereksinimlerinden ödün veren kişi*" dir. Vogler'a göre "*kahramanın dramatik amacı, izleyicinin öyküye dâhil olmasına yarım etmektir*" (Karadoğan, 2016, s. 111). Kahraman temelde aslında oldukça basit isteklere sahiptir. Bir öykünün kahramanının genelde bir amacı olur. Bu amaca ulaşmak için bir plan yapar ve bu planın olumlu bir son vermesini bekler. Fakat kahramanlar kendi kendilerine izleyiciye ilginç bir anlatı deneyimi sunamamaktadır. Anlatının ilerleyebilmesi ve ilginç bir hale gelebilmesi için bir mücadele gerekmektedir. David Bordwell'e göre "*Klasik Hollywood filmi belirli hedeflere ulaşmak için mücadele eden bireyleri gösterir. Bu mücadele sırasında karakter başkalarıyla mücadeleye girer.*" Porteous ve Lindsay'in alıntılıdığı üzere Robert Mckee, bu konu hakkında şu şekilde gözlemlerini belirtir: *Bir karakterin yaşam durumunda anlamlı değişiklik çatışma yoluyla başarılır*" (Porteous ve Lindsay, 2019, s. 1071). Dolayısıyla bir anlatıda hikâyenin oluşup ilerleyebilmesi için sadece kahraman karakterin olması anlatıyı eksik kılmaktadır. Ortalığı karıştıracak ve kahraman karakterin yoluna çıkacak bir rakip karaktere de ihtiyaç olacaktır.

Rakip karakter (Antagonist) kahraman karakterin karşısında yer alan taraftadır. Genelde kötü karakter olarak bilinen bu karakter aslında kahramanın sahip olduğu pek çok özelliğe sahiptir. Öncelikle rakip karakter de tıpkı kahraman gibi istek ve arzulara ve onları gerçekleştirecek seçim hakkında sahiptir. Bu da rakip karakteri en az kahraman karakter kadar önemli kılmaktadır. Rakip karakterin kahramanı durdurmak için girdiği mücadelede izleyeceği yol ikiye ayrılmaktadır. Bunlardan ilki, Kahraman karakterin niyetini ve ulaşmaya çalıştığı hedefi anlamak için kahramanın davranışlarını gözlemlemek. İkincisi ise kahramanın hedefine ulaşmasını engellemek için müdahale edebileceği olası yolları göz önünde bulundurmaktır (Porteous ve Lindsay, 2019, s. 1071). Kahraman karakterin her zaman canlı bir varlık ya da insan olması gerekmediği gibi rakip karakter için de aynı durum geçerlidir. Karadoğan'ın alıntılıdığı üzere yazar Robert Mckee: “*Özgür bir irade ve arzu kapasitesi verilmiş herhangi bir şey harekete geçebilir ve bir kahramanın katlanabileceği sonuçlara katlanır*” der. Michel Chion ise “*Öykülerin hepsinde olmasa bile çoğunda kahramanın isteklerine, peşinde olduğu amaca, yaşama savaşına, huzuruna engel olan bir rakip, düşman, muhalif ya da kötü adam*” bulunduğunu belirtmiştir. Bu rakip “*Bir insan ya da topluluk olabileceği gibi, doğal bir felaket, hastalık, fiziksel bir engel, ruhsal bir sorun, çevre, yasalar, toplum, bir hayvan, bir canavar da olabilir ve kişinin kendi içinde de bulunabilir*” (Karadoğan, 2016, s. 116-120). O halde Mckee ve Chion'a göre karakter olabilmek için insan olma şartı bulunmamaktadır. Karakter özelliklerine sahip herhangi bir nesne ya da yaratık bir anlatıda dinamik bir rol oynayabilmektedir. Gerek karakter gerek rakip olarak bulunabilir. Bundan hareketle ahlak konusu bir karakterin bulunduğu konunun anlaşılmasına yarayan bir özelliktir denilebilir. Ancak gerek anlatılarda gerekse gerçek hayatta anlatılan hikâyelerdeki karakterler her zaman kahraman karakterler kadar ahlak açısından temiz olmayabilir. Ya da rakip karakterler gibi sadece kahraman karakterin yoluna çıkmış olmak için bulunmayabilir. İkisinin ortasında kalan bu gri alanda anti-kahraman (anti-hero) vardır.

Anti-kahraman anlaşılmasında zorluklar olan bir kahraman türlerine denmektedir. İsmi yanıltıcı olan bu kahraman türü kahraman karakterin karşısında değildir, onun özel bir türüdür. Kahraman türleri arasında “*bir gruba bağlı olmayan kahramanlar*” olduğu gibi “*yalnız kahraman*” ve “*katalizör kahramanlar*” da bulunmaktadır. Katalizör kahraman, kahraman karakter gibi değişip gelişme özelliğine sahip değildir. Bunun aksine onlar değişmezler çünkü asıl işlevleri diğerlerinin dönüşümünü sağlamaktır.

Daniel M. Shafer ve Arthur A. Raney'in "*Exploring How We Enjoy Antihero Narratives*" isimli makalelerinde "*Duygusal Eğilim Teorisi*" den bahsetmişlerdir. Ahlak bu teorinin çekirdeğini oluşturmaktadır. Teoriye göre keyif, izleyicilerin duygusal tepkilerinin sonucudur. (a) Beğenilebilir karakter (b) Öykü ilerledikçe karakterlerin karşılaştıkları başarılar ve başarısızlıklar, ileriye dönük umutlar ve korkular biçimi (c) Hikâye çözümlemesinde karakterlerin zevk veya keyif şeklinde deneyimledikleri nihai sonuçlar. Bu sayılan özelliklerin hepsi ahlaki yargılara göre yeniden düzenlenmiştir. Konuyu açmak gerekirse karakterlerin davranışları ve motivasyonları izleyicinin ahlaki kuralları ile uyuyorsa, o karakterleri sevmeye olasılıkları artar. Erdemli karakterlerin ödüllendirilmesi ve ahlaki açıdan çökmüş karakterlerin cezalandırılması düşüncesi ahlaki beklentilerin sonucu olarak görülmektedir. Bu düşünce şekli karakterler için geleceğe dönük beklentileri şekillendirmektedir. Anlatının sonunda karakterlere dağıtılan adalet ise keyif duygusunu yönetir (Shafer ve Raney, 2012, s. 1029). Bundan yola çıkarak bir anlatıdaki karakterler genel "*iyi*" düşüncesine göre yargılanır denilebilir. Bir anlatıdaki ahlaki açıdan yetersiz bir karakterin yaptıklarının sonucu olarak cezalandırılmaması veya kahramanın katlandığı bütün güçlüklerin sonunda ödülüne kavuşamaması alıcıyı tatmin edememektedir. İzleyicinin kendi yerine koyduğu karakteri her şeyin sonunda mağlup görmesi izleyiciyi sınırlendirebilir ve hatta anlatıyı başarısız olarak görmesine sebep olabilir. *Tragedya*'nın korku ve acıma duygularını taklit etmesi gerektiğini söyleyen Aristoteles: "*Ne erdemli kişileri mutluluktan felakete düşmüş olarak göstermeli ne de kötü kişileri felaketten mutluluğa ermiş olarak gösterilmeli*" demiştir (Karadoğan, 2016, s. 108-109). Anti-kahraman da ahlak açısından izleyiciyi tatmin edememektedir. Bu karakter tipi hem *kahraman baş karakter* (protagonist) hem *rakip kötü karakter* (antagonist) özelliklerini aynı anda taşımaktadır. Bu karakterler ahlaki açıdan belirsizdir ve hedeflerine ulaşabilmek için haksız da davranabilirler. Kısaca amaca giden her yol mübahtır felsefesi ile hareket ederler. Anti-kahramanların ifade edildiği pek çok şekil bulunabilir. Bazı anti-kahramanlar otoriteyi umursamayan intikam peşindeki yalnız karakterlerken bazıları iyi niyetli ama kusurlu olabilirler. Bazen de suçlu konumdadırlar ama kurtarılıp doğru yolu bulmalarına yardımcı olunabilir (Shafer ve Raney, 2012, s. 1029). Bütün bu anti-kahraman örnekleri anti-kahramanın alabileceği tüm şekiller değildir. Ancak bir anti-kahramanın genellikle sorgulanabilir şekilde hareket ettiğini ve haklı sebeplerden bile olsa bazı kötü davranışlara sahip olabileceği söylenebilir.

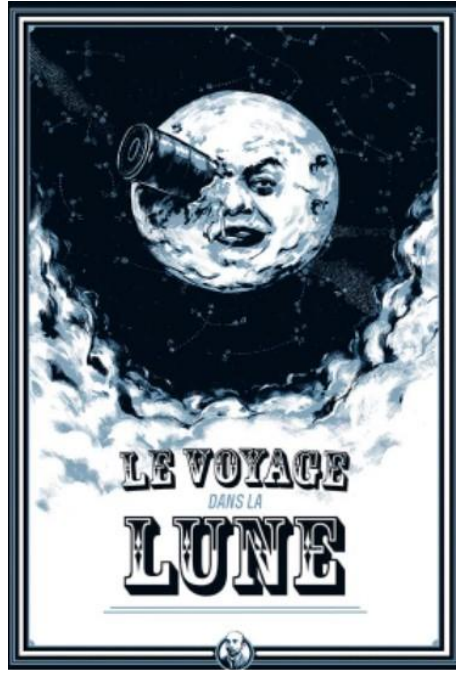
1.3. Sinema ve Animasyonda Anlatının Gelişimi

Sinemanın serüveni Lumiere kardeşlerin “*Cinématographe*” icadı ile başlamıştır. Bağımsız bir şekilde ürettikleri bu kamera ile 1895’te Paris’de bulunan Grand Cafe’de ilk halka açık ve perdeye yansıtılmış hareketli görüntüyü göstermişlerdir (Manley,2011,s.7). İlk çekilen filmlerde genel olarak bir kurgu ya da hikâye anlatımı söz konusu değildir. Daha çok günlük olaylar ya da sıradan durumlar filme alınmıştır. Lumiere kardeşlerin en bilinen filmlerinden olan “*Trenin Gara Girişi-1896*” (*Arrival of a Train at La Ciotat Station*) sadece bir trenin gara yaklaşma anını filme almıştır. Bir diğer filmi olan “*İşçiler Lumiere Fabrikasından Çıkıyor-1895*” (*La Sortie de l’Usine Lumière à Lyon*) ise işçilerin fabrikadan çıkış anını gösteren bir filmidir. İsimlerinden ve çekilen filmlerin içeriğinden de anlaşılacağı gibi bu filmler her hangi bir olay örgüsü barındırmamaktadır. Lumiere kardeşlerin kurgusal bir hikâye anlattığı ve aynı zamanda komedi türünün ilk örneği olarak sayılan filmleri “*Sulanan Sulayıcı-1895*” (*L’arroseur arrosé*) olmuştur. Bir bahçıvanın bahçeyi sularken su hortumuna ayağıyla basan küçük bir çocuk tarafından oyuna getirilmesini anlatır. Suyun neden kesildiğini anlamaya çalışan bahçıvan horumun deliğine bakınca yüzüne su fışkırır ve ardından küçük çocuğu kovalar. Bu film aynı zamanda dönemin sinema kurgusunun çok da oturmadığına yönelik örnekler taşımaktadır. Filmde, bahçıvan yaramaz çocuğun arkasından koşarken kameranın kadrajından çıkmaktadır. O dönemde kamera, yüksekliği nedeniyle devingen bir şekilde kullanılamamıştır. Bu durumu takiben kurgunun işlevi tam anlamıyla idrak edilemediği için kesme yöntemine başvurulmaması böyle bir hatanın oluşmasına zemin hazırlamıştır (Salman, 2020,s.10). Lumiere kardeşler daha çok belgesel türü filmler çekmiştir. George Melies ise daha farklı bir yol izlemiştir. Melies’in ilk filmleri Lumiere kardeşlerin filmleri gibidir. Ancak daha sonra filmlerde uygulanabilecek basit özel efekt potansiyelini görmüş ve 1897’de kendi stüdyosunu inşa etmiştir. Melies, Lumiere kardeşlerin sinemaya getirdiği projeksiyon özelliğini “*olağanüstü bir numara*” olarak görmüştür.

“Sihirbazlık yaparken şüpheli bir hareketi fark etmede asla başarısız olmayan insanların dikkatli bakışları altında çalışırız. Tek başınasınız, onların gözleri asla sizden ayrılmaz. Başarısızlık hoş görülmez... Sinemada ise... O dikkatli gözlerden uzakta hazırlığınızı sakince yapabilirsiniz ve eğer gerekiyorsa onlar doğru olana dek şeyleri otuz altı kez tekrarlayabilirsiniz. Bu da harika olanın alanında daha fazla yolculuk etmenize olanak sağlar.”

–George Melies, sihirbaz ve yönetmen (Bordwell ve Thompson, 2011, s. 457)

Sinema tarihinde hikâye anlatımı ve senaryo denemeleri ilk defa 1902 yılında Melies ile başlamıştır. Jules Verne'in 1865 yılında yazdığı "Aya Yolculuk" adlı romanını sinemaya uyarlamıştır. Böylece sinemanın hikâye anlatımı için eşsiz bir ortam olduğu fark edilmiştir. Melies'in bu filmi edebiyattan uyarlanan ilk film olmakla beraber aynı zamanda animasyon öğeleri barındıran ilk örneklerden biri olma özelliğini de taşımaktadır. Filmde insanlaştırılmış Ay karakterinin gözüne roket saplandığı sahne ise akıllara kazınmış en önemli sahnelerden birisidir (Akyürek, 2017, s. 1-13).



Görsel 1. 2. Aya Yolculuk filminin posteri ([http-4](http://4))

Melies, klasik bir sahne dekoru içerisinde numaralar yapan bir sihirbaz olmak istemediği için kendi dekorlarını yaratmaya başlamıştır. Aklındaki sihir numaralarını filmde gösterebilmek için kesmeler kullanmaya başlamıştır. Aslında Melies bir nevi stop-motion tekniği uygulamıştır. İlk dönem filmlerde bu tekniğe "stop-motion yerine geçen" denmesi de Melies'in stop-motion tekniğini kullandığına dair kanıtlayıcı bir alan oluşturmuştur. Melies filmlerinin baskılarının incelenmesi, bu tekniğin ekleme yolu ile revize edildiğini göstermiştir. Durdurma ve çalıştırma sırasında elle döndürülen kamera hızı değişimi ve sadece çekim esnasında yapılabilen eklemeler, filmde kesilen eylemin başında ve sonunda filmin fiilen kesilmesini gerektirmiştir. Daha sonra da kesilen bu

parçaların tekrar birleştirilmesi gerekmiştir. Melies filmlerinin pozitif baskılarının incelenmesi, Jacques Malthete'nin Melies filmlerinde eklemeyi kullanmayan hiçbir ek hilesi olmadığını açıklamasına yol açmıştır. Malthete için Melies sadece bir “*özel efekt*” ustası değil, aynı zamanda tanınmayan bir “*kolaj*” ustasıdır demiştir. Ancak bu tür bir film yapım tekniği Melies'in teatral pratiğe olan bağlılığı nedeniyle kurgu olanaklarını yetersiz kullandığı gerekçesiyle sık sık eleştirilmiştir (Gunning,1989,s. 6). Film endüstrisi geliştikçe filmlerdeki rekabet artmıştır. Thomas A. Edison'un bu alanda tekele ulaşma çabası ile uyguladığı baskı bağımsız film şirketlerin batıya taşınmasına sebep olmuştur. Böylelikle sinema rahat bir üretim ortamında gelişmiştir. Sinemada anlatı denildiğinde akla ilk olarak klasik Hollywood sinema anlatısı gelmektedir. Ana akım sinema, klasik ya da konvansiyonel sinema olarak da tanımlanan bu anlatım biçimi başarılı ve tutarlı bir tekniktir. Kitleler tarafından kabul edilen ve sevilen bu anlatım şekli her zaman kişisel fikir ya da düşünceleri yansıtmayabilir. Sonuçta sinema bir kitle iletişim aracıdır ve siyasal amaçla toplumlara yön vermek için de kullanılabilir. Claire Johnston'a göre “*kameranın gösterdikleri, egemen ideolojinin dünyasını yansıtmaktadır*”(Özdemir, 2018,s. 140).

Klasik anlatı basitçe giriş, gelişme ve sonucu birbirine bağlayan anlatı olarak ifade edilebilir. Klasik anlatının en büyük gayesi seyirciyi eğlendirme ve hoş vakit geçirtmektir. Seyirciyi rahatlatan bir yapıya sahip olan klasik anlatı “*katharsis*”⁴ ile uyumlu çalışmaktadır. Ticari kaygı güden bir anlatı türü olması sebebiyle herkese hitap etmeye çalışmıştır. Bunun sonucu olarak çabuk ve zor olmayan anlaşılabilir görsel temalar kurar ve bu temaların içerisine popüler kültür öğeleri olan aşk, umut, cinsellik, ihtiras ve dayanışma gibi öğeleri yerleştirmiştir (Öztürk, 2019, s. 19). Ancak klasik anlatı her ne kadar büyük bir kitle tarafından sevilse de kendini kısıtlayıcı özelliklere sahip olduğu söylenebilir. Genelde aşırı basit yapısı sayesinde kolay anlaşılır olsa da tekdüzelikten çıkamamıştır. Aynı kalıp üzerinden pek çok varyasyon üretilebilen bu teknikte zaman tek yönde yani sadece ileriye doğru akmaktadır. Klasik anlatıda bahsedilen bu tekdüzelik, anlatılan hikâyeleri dünyayı her daim aynı gözlerle gören bir öykü anlatıcısının gözünden görüyormuş hissi yaratmıştır. Anlatılan bütün klasik anlatıların özüne inildiğinde birlik ve beraberlik vurgusunun sıkça yapıldığı göze

⁴ Arınma. Aristotes'in *Poetica* adlı yapıtından alınmış bir sözcük olup; ilgili yapıtta trajedinin seyirci üzerindeki etkisini anlatır.(http-5)

çarpmaktadır. Bunun sebebinin çökme ve ayrılma tehlikesinden korkan Amerika yönetiminin halkı bir arada tutma isteğinin bir sonucu olarak görülebilir. Bununla beraber Hollywood, İkinci Dünya Savaşının öncesi ve sonrasında halkın moral olarak toparlanması sorumluluğunu üstlenmiştir. Milli bütünlüğün bozulması tehdidi ile masalsi bir anlatı benimsemesi de bu açıdan anlaşılabilir. Bu dönemde insanları eğlendiren ve moral desteği sağlamak isteyen Hollywood, doğal olarak iyi vakit geçiren ve ilham veren filmler çekmiştir. II. Dünya Savaşı'ndan sonra Amerikan halkının talebi daha az duygusallık içeren ve de daha eğlenceli yapımlar doğrultusunda olmuştur. Masalsi anlatının somut haline bürünen Hollywood, seyircinin iyinin kötüye karşı zaferine duyduğu arzuyu yüceltmiş ve perdede gerçek dışı anlatıdan kaçınmıştır. Hollywood, seyircinin gündelik hayatı ve dertlerini unutma arzusunu karşılamak üzere yaratılmış ve buna göre filmler üretmiştir (Yılmaz,2011,s.10-29). Bu doğrultuda pek çok Hollywood filminde çoğu zaman doğrudan Amerikan milliyetçiliğinin yapıldığı göze çarpmaktadır.

Bunu anlamak için sözgelimi Clint Eastwood'un Atalarımızın Bayrakları (Flags of Our Fathers, 2006) veya Paul Greengrass'ın United 93 (2006) filmlerine bakmak yeterlidir. Greengrass, United 93'te 11 Eylül olayları üzerinden milliyetçi bir damar tuttururken Eastwood ise Atalarımızın Bayrakları filminde militarizm ekseninde bir milliyetçilik vurgusu yapar. Yalnız Eastwood için milliyetçilik vurgusu militarizmle de sınırlı değildir. Bu anlamda yönetmenin sözgelimi Trouble With The Curve (2012) filmiyle beysbol, Yenilmez (Invictus, 2009) filmiyle de rugby sporu üzerinden rüyalar ülkesine dair milliyetçi bir zemin kurguladığı söylenebilir. Bahsi geçen bu filmler dışında pek çok yapımda da rastgele Amerikan bayraklarının sallandığı görülür. Bir tür bayrak fetişizmi olarak nitelendirilebilecek bu durumun yanı sıra dünyayı kötülüklerden, yok olmaktan kurtaran da her daim Amerika olur. Ölümcül tehlike bazen bir salgın suretinde bazense bir tür uzaylı istilası olarak karşımıza çıksa da sonuç hiç değişmez: Amerika'nın yenilmez halklarını temsil eden bir avuç insan, türlü mücadeleler sonrasında dünyanın yok olmasını engeller (İpek, 2017, s. 75).

Hollywood sineması iyi ve tutarlı bir anlatı tarzı yakalamayı başarmıştır. Stüdyo tipi bir sanat anlayışına sahip Hollywood şirketleri birleşerek verimliliklerini arttırmışlardır. Bu stüdyolar markalaşma yolunda ilerlerken ticari faaliyetlerine daha fazla istikrar katmışlardır. Birleşen stüdyolar zaman içerisinde kendi ayrı tarzını oluşturmuşlardır. Bu stüdyolar aynı zamanda sinema salonu zincirleri sahipleri oldukları için izleyici kitlelerinin yapısı ve istekleri hakkında detaylı bilgilere kolayca ulaşmışlardır. Sinema türlerinin oluşumuna olanak veren bu durum aynı zamanda oyuncularını da etkilemiştir. Hollywood, oyuncuların izleyici üzerindeki etkisinin farkında

olmuştur. Böylelikle günümüzde de devam eden “yıldız sistemi⁵” uygulanmaya başlanmıştır. Klasik anlatı yapısında sahip bu anlatı şeklinde, seyircilerin çok düşünmesi ya da film esnasında yorumda bulunulması arzu edilmemiştir. Ayrıca bu tip bir anlatı şekli seyirciye gerçek hayatta asla ulaşamayacağı bir netlik sunmuştur. Karakterlerin hikâyedeki konumu siyah ve beyaz olmuştur. İzleyici karakterlerle tanıştığında kimin iyi kimin kötü olduğunu hemen anlamaktadır. Karakterler birbirlerine karşıt yönlerde gelişmiştir. Bu filmler iyi karaktere yakışır şekilde mutlu sonla bitmişlerdir. Klasik anlatı şekline sahip filmlerde sosyal, politik ve ekonomik konular arka planda bırakılırken, filmlerde yer alan karakterler bu olgulardan büyük miktarda soyutlanmıştır. Örneğin; filmde savaşla ilgili konular varsa, bu unsurlar aşk, kahramanlık gibi öykülerin arka planında gösterilmiştir. Nedim-Akbal Süalp ana akım klasik anlatı sinemasının, toplumsal birliği sağlayabilecek dünya algısını yeniden üreten, herkes adına konuşan bir sinema biçimi olduğunu ifade eder. Dr.İpek’in alıntılacağı üzere Süalp: “*konvansiyonel klasik anlatı sineması, iyi bir vatandaş nasıl olunur. İyi bir eş, iyi bir baba ve elbette iyi bir anne olabilmenin koşulları nelerdir, kimler kötüdür, hatta kötü kadının belirleyici özellikleri nelerdir kabilinden sorulara yanıtlar vermektedir*” diyerek klasik sinemayı tanımlar (Salman, 2020,s. 64; İpek, 2017,s.78).

Hollywood sinemasının stüdyo tipi üzerinden ilerlemesi ve pazarlaşması, üretimin standartlaşmasını sağlamıştır. Bu standartlaşma ve stüdyoların filmlerini gösterdikleri sinema salonlarının sahibi olması gibi durumlar pazar talebinin önceden kestirilebilir olmasını sağlamıştır. Müşterilerin ilgisini neyin daha çok çektiği veya neyin daha çok kar sağladığını hesaplamak kolaylaştığından bu durum tür sinemaların doğuşunu da mümkün kılmıştır. Sinemaların sınıflandırılması endüstrinin işleyişine büyük bir kolaylık sağlamıştır. Sinemada pek çok farklı tür bulunsa da genel olarak ortak bir paydana buldukları yönler bulunmaktadır. Fransızca kökenli “*genre*”ın karşılığı olarak kullanılan *tür/janr* sözcüğü, sınıflanıp belirli başlıklar altında bir araya getirilmesiyle oluşan grupları tanımlamaktadır. Aslında sınıflandırma yapma ve tür oluşturma çabasının uzun bir geçmişi olduğu bilinmektedir. Aristoteles *Poetika* isimli eserinde edebi metinleri ve sahne oyunlarını değerlendirmiş ve onları sınıflandırmaya çalışmıştır. Bu çabası

⁵ Markalaşan stüdyoların özellikle “tür” filmlerinde oynayan oyuncuların reklamının yapılması. Oyunculara sabit bir imaj oluşturulması ve özel hayatlarının medyalaştırılması. İzleyicilere film artistlerine yönelik hayranlık kazandırılmaya çalışılması doğrultusunda bir pazarlama yöntemi.(Decherney,2019,45-52)

sınıflandırma olgusunu çok eski bir tarihte kültürel alana katmıştır (Abisel, 2016, s. 27). Tür sinemalarının büyük çoğunluğu ticari amaç gütmüştür. Nilgün Abisel, Hollywood film türlerinin çok ilgi görmesini iki temel sebebe dayandırmıştır:

1. Hızlı ve yeni senaryolarla sürekli üretilebilir olmaları.
2. Hollywood'un, uzun süre Amerikan tiyatrosuna hâkim olan görkemli melodram geleneğini ve bu kalıba çok iyi uyan, onunla ortak anlatısal özellikleri paylaşan popüler edebiyat ürünlerini başarıyla harmanlayarak kendine mal etmiş olmasıdır.

Klasik anlatı geleneğine bağlı olan tür filmleri, Abisel'in de ifade ettiği gibi “Özellikle biçime sadık kalmayı içeren bir yapıya sahip olduklarından hem estetik hem de politik açıdan tutucu bir nitelik taşır” (Aytekin, tarihsiz, s.13). Sinemadaki türler pek çok başlık ve konu altında tanımlanabilir. Gruplara ayırmak gerekirse tarihsel gerçekçiliği ve işleyişi üzerinden gözlenebilen türler. Sinema üzerinde düşünenlerin çıkarımları ya da doğrudan bilimsel faaliyetlerde kullanılacak filmler. Ya da bunlar kurmaca filmleri, trajedi, melodram gibi geleneksel anlatı türlerine sahip filmler olabildiği gibi güldürü, gerilim ya da korku türü filmlerin alt türleri de sayılabilir. Wright J.H dört temel çatışmanın yoğunlaştırılmasıyla ortaya çıkan dört tür olduğunu ifade etmiştir:

1. **Western:** İyi ile kötü arasındaki çatışmanın şiddetli eylemle yalın biçimde çözülmesi.
2. **Korku:** Sorun çözmeye akla dayananla, inanç ya da geleneksel akıl dışı inançlara dayanan yollar arasındaki çatışma.
3. **Bilim kurmaca:** İstilacılarla düzeni korumak isteyenler arasındaki çatışma.
4. **Gangster:** Toplumsal ve maddi başarı arzusuyla “öteki” olma arasındaki çatışma (Aytekin, tarihsiz,s.17-18).

Tüm bunların ışığında klasik anlatı, başarılı ancak tekrara düşmüş olarak tanımlanabilir. Dönemin Hollywood şirketleri kitleleri yakalamak için çalışan bir anlatı şekli geliştirmişlerdir. Hollywood, dramatik olan ve Aristoteles'in *katharsis* olarak bahsettiği arınma ile uyumlu çalışan ve dolayısıyla izlerken zevk alınan bir anlatı türü yakalamayı başarmıştır. Kitlelere ulaşmış ve savunduğu ideolojiyi de yaymayı başarmıştır. Özellikle savaş zamanında birlik ve beraberlik mesajları yayarak sinemayı hem sanat hem de milliyetçi amaçlarla kullanmıştır. Amerika oluşturmak istediği huzur, aile, sosyal ve siyasi amaçları yine sinemayı kullanarak yaymıştır. Böylece millet olarak fikir bütünlüğüne varmak istemiştir. Oluşturduğu anlatı biçimi basit ve tekdüze olmuştur. Anlatı üzerine düşünmek ya da hikâyeyi takip ederken izleyicinin aklında soru işareti

birakmaktan kaçınmıştır. Karakterler derin yapılara sahip olmamıştır. İyilik ve kötülük net olarak işlenmiştir. Mutlu sonlar son derece yaygın kullanılmıştır. Bununla beraber filmlerdeki oyuncuların özel hayatlarına da ticari bir değer katarak sinemayı büyük bir market haline getirilmiştir.

Yeni sinema ya da çağdaş sinema olarak da tanımlanabilecek modern anlatı, klasik anlatı kalıplarını benimsemeyen filmleri ortaya çıkarmıştır. Bir nevi klasik anlatı ne yapıyorsa onun tersini yapan modern anlatı filmlerde neden-sonuç ilişkisi bilerek bozulmuştur. Filmlerde zamansal akış sekteye uğrayarak karakterlerle özdeşleşme ve *katharsis* geride bırakılmıştır. Modern anlatılarda izleyicinin işini kolaylaştıran rahat bir anlatı bulunmamıştır. Klasik anlatılarda olduğu gibi filmin karakterleri, hikâyesi, öyküsü ve neden-sonuç ilişkisi izleyiciye bütün soruları cevaplanmış bir şekilde sunulmamıştır. Bunun yerine filmin olay örgüsü üzerine düşünme imkânı tanımıştır. Filmlerin sonunun mutlu olması gerekmemiştir. Kötü ya da belirsiz olarak da kullanılmıştır. Modern anlatıya sahip filmlerde seyirci için bütün sorular cevaplanmamıştır. Modern anlatı, klasik anlatının izleyiciyi koymuş olduğu edilgen rolünden soyutlamıştır. Seçil Bük'er'in kitabından alıntılan İpek'e göre:

“Konvansiyonel⁶ filmlerde öne çıkan karakterler kendilerine “*toplumun değerlerine bağlı kalmak için ne yapmalıyım, nasıl davranmam gerekir*” kabilinden bir soru yöneltirler. Çağdaş anlatı filmlerindeki karakterler ise “*bu değerler nelerdir, onlar olmadan nasıl bir hayat sürerim*” şeklinde bir soru sorarlar. Çağdaş sinemadaki tipler ya egemen toplumsal yapıya eleştiri getirirler ya da hâkim düzeni tümüyle reddederler. Çağdaş anlatı sinemasının karakterleri, somut bir olaydan ziyade soyut bir sorunu çözebilmek için uğraşırlar. Sözelimi geleneksel sinemada bir suçlu yakalanır ve cezasını çeker. Böylelikle adalet sağlanmış olur. Oysa çağdaş anlatı filmlerinde bir kavram olarak adaletin kendisi sorguya çekilir (İpek, 2017, s. 79).

Dolayısıyla modern anlatılarda sorgulamak ya da farkına varmak bu tarz anlatıların temelini oluşturmuştur. Ayrıca klasik anlatının masalsı yapısından uzaklaştığı için olaylara ve öykülere daha gerçekçi ve mantıksal yaklaştığı söylenebilir. Olaydan çok duruma odaklanan bu anlatı yapısının kurgusu da farklı kullanılmıştır. Bu yüzden öykü ön planda olmadığı gibi herhangi bir olay olması da gerekmemiştir. Seyircinin esas kahramanla özdeşleşmesi engellendiğinden bu tarz anlatılar genelde Hollywood izleyicisi

⁶ Konvansiyonel sinemanın bütün türlerinde görülen eğlendirme ve uyuşturma özelliği (...) Eğlence ve hoş vakit geçirme seyircinin kendi yaşamından uzaklaşarak film süresi kadar da olsa başka bir yaşantının içine girmesi ve bu süreçte kendisi ve kendi yaşantısını unutmasından doğmaktadır (http-6). Burada klasik film anlamında kullanılmış.

tarafından sevilmemiştir (Aytekin, tarihsiz, s. 26). Çünkü Hollywood tarzı klasik anlatı izleyicinin zevki için üretim yaparken, modern anlatıların izleyiciye hitap etme gibi bir gayesi bulunmamaktadır. Modern anlatıların yansıması olarak kabul edilebilen sanat filmleri ve *auteur* kuramı modern sinema ile ilişkili olarak yer almaktadır. Sanat filmleri genelde düşük bütçeli ve estetik kaygı güden, ancak popüler klasik anlatı anlayışından uzak bir yapıya sahip olmuştur. Sanat filmi teriminin ilk olarak Fransızlar tarafından 1908 yılında kullanıldığı bilinirken, 1920’li yıllarda Alman Dışavurumculuğu ve Fransız avant-garde⁷’nin sanat sinemasıyla yakın ilişkide olduğu söylenebilir. 1930’lu yıllardan itibaren İtalyan Yeni Gerçekçiliğinin etkisiyle sanat sinemasının kapsamının daha da genişlediği görülmüştür (Salman, 2020, s. 68). 2.Dünya savaşıdan sonra dünya sineması yeni arayışlara girmiştir. Savaş, galip ya da mağlup cephede savaşmış olan bütün devletlerin ekonomilerini sarmış ve yaşam kalitesini düşürmüştür. Bu durum ülke sinemalarını da etkilemiştir. Toplumsal sorunlara daha gerçekçi bir şekilde yaklaşmaya başlayan sinemacıların bu gerçekçi tutumu ortaya “*yeni gerçekçi*” bir sinema akımı çıkmasına sebep olmuştur. Bu ortam içerisinde Fransa’da ise “*yeni dalga*” hareketi ortaya çıkmıştır. Yeni Dalga hareketinin etkilendiği kuramlardan biri de “*Mise-en-Scene*”⁸ olmuştur. Genç sinemacılar bu kuramla filmlerini alıcı aygıt yerleşimi, devinme ve oyuncuların yönleri ayrıca devinimin sabitleştirilmesine bağlı olarak çekmişlerdir (Odabaş, 1994, s. 281-284). Yeni Dalga hareketinin kuramcılarının geliştirdiği bir başka kuram ise “*Yazarların Politikası*”(Politique des Auteurs) olmuştur. Bu kavram söz temelli yapılan sinemaya karşı duran ve basitçe kompozisyon uğruna kurgu estetiklerini reddetme olarak da ifade edilmiştir. Yeni dalga sinemacıları bir film yaparken filmin öyküsüne öncelik vermemiştirler. Yeni dalga sinemacılarına göre filmdeki kronolojik olaylar ilerlememelidir ve aynı gerçek hayatta olduğu gibi ani olaylar, planlanmadık şekilde gerçekleşmelidir. Yeni dalga sinemacılarının izleyicilerden istedikleri şey, izledikleri filmin sadece bir film olduğunu ve gerçekliğin bir kopyası olduğunun bilincinde olmaları olmuştur. (Gediz, tarihsiz, s.5). Yeni dalga filmlerinde insanın iç dünyasını araştırmaya karşı bir eğilim olmuştur. Kurgu mantıklı bir sıra izlememiştir ve geleneksel kurguyu bozmak suretiyle yeni biçimler denenmiştir. Modern sinema ile ilişkili olarak ele alınacak bir diğer konu ise *auteur* kuramıdır. Sinemanın “*sanat*

⁷ Gerek Fransızcada gerek diğer dillerde kültür, sanat ve politika ile bağlantılı olarak, "yenilikçi" kişiler veya "deneysel" işler anlamına gelir.(http-7)

⁸ Bir tiyatro eserinin sahneye konması, sahneye göre düzenlenip yorumlanmasıdır.(http-8)

sineması” olarak kabul görmeye başlaması sinemayı yeni bir döneme sokmuştur. Bununla beraber Fransız ve İtalyan yeni gerçekçi akımlarının doğmasına sebep olmuştur. Fransa’da 2. Dünya Savaşı Alman işgali sırasında Amerikan filmlerinin ülkeye girişi yasaklanmıştır. Ancak savaş sonunda bu yasaklar kalkınca Amerikan filmlerine olan ilgi artmıştır. Bu süreçte kendini gösteren bir diğer neden Henri Langlois’ın “*Ciné-Club*”ü kurması olmuştur. Bu sayede Fransızlar her türlü filmi izleme ve deneyimleme sahibi olmuşlardır. Bu durum beraberinde iyi sinema - kötü sinema ayrımlarının yapılmaya başlamasına sebep olmuştur. Sinema konusunda tartışmalar “*Cahiers du Cinéma*” dergisinde başlamış ve Andre Bazin’in başında olduğu grup *auteur* sözcüğünün yönetmenler için kullanılması gerektiğini söylemiştir. “*Yönetmenler politikası*” adı altında yer alan yönetmenlik tartışmaları filmde yönetmenin biçimine önem verilmesini vurgulamıştır. Bunun kişiselliğin göstergesi yani yönetmenin kişisel söylemi olduğu düşünülmüştür (Güngör, 2014, s. 82). Savaş döneminde sinemaya ulaşımı kısıtlanan Fransız halkı savaşın bitimiyle pek çok alternatife ulaşma şansı yakalamıştır. Bu şans halkı hali hazırda olan filmleri tok bir gözle eleştirme ve incelemeye itmiştir. Dönemin entelektüellerinin çabası ile *auteur* kavramının ortaya çıkması ve uygulanmasını sağlamıştır. Bazin, 1943 yılında, “*Cahiers du cinema*” da yayınlanan makalesinde “*Auteur Teorisi*” hakkında şu şekilde konuşmuştur:

“... *Yönetmenler filmin yazarıdır ve kendi imza stillerini yaratmalı ve verilen senaryodan tamamen etkilenmemelidir.*” (...) “*iyi bir film İtalyan Neo-Gerçekçiliği ve Alman Dışavurumculuğu ile yapılamaz çünkü bu etmenler filmin gerçek potansiyelini izleyiciye aktarmasını sağlayan (realizm) gerçekçiliğin önünde durur.* (http-9)

Bir filmin üretiminin en nihayetinde bir grup işi olduğu söylenebilir. Bir film setinde pek çok ayrı görev ve sorumluluğa sahip kişiler el birliğiyle koordine çalışarak bu işin üstesinden gelmektedirler. Ancak yönetmen, bu kişilerin koordine olması ve el birliği ile çalışması için sürekli olarak lider konumunda bulunmaktadır. Yönetmenin çalışanlarına yön veren ve dolayısıyla her şeyi kontrol ve denetimde tutan kişi olduğu söylenebilir. Filme kendisinden bir şeyler koyan ve kontrolü elinde tutan *auteur* yönetmenler daha fazla yetkiye sahiptir düşüncesi ise Alexandre Astruc tarafından ortaya atılmıştır. “*Metteur en scene*” yani sahneye koyan yönetmen olarak nitelenen yönetmenin yerini “*auteur*” yani yazar-yaratıcı yönetmen olarak almasına sebep olmuştur. “*Metteur en scene*” filmi sadece prodüksiyonun istediği gibi sahneye koyarken *auteur* filmin senaryo yazımından, oyuncu ve ekip seçimine kadar her konuda tek belirleyici olarak

tanımlanmıştır (Gngr, 2014, 83). *Auteur* ynetmenler iin filmde kendisinden paralar grlebilen ynetmenler denebilir. Bu, kimi zaman kullandığı teknik ya da belirli ayırt edici zellikler taşıyan karakter veya arka planlar olabilir. Bir ynetmenin *auteur* sayılabilmesi iin Andrew Sarris  kural belirlemiştir. Sarris bunları; ynetmenin teknik yeterliliği, fark edilebilir kişiliği ve isel anlamı olarak tanımlamıştır (Akora, 2015, s. 5-6). Teknik yeterlilik, ynetmenin film dilini uygulayabilme becerisi olarak aıklanmıştır. Fark edilebilir kişilik ynetmenin kişisel tarzı, ynetmenin ayırt edici zellikleri ve kendi filmlerindeki ortak zellikler ise ynetmenin imzası olarak bahsedilmiştir. Son olarak isel anlatım ise ynetmenin kişiliği ve malzemesi arasındaki uyum olarak tanımlanmıştır. Ynetmenin felsefesini ve dnya grşn iermiştir. Modern sinema anlatısına bakıldığında klasik anlatı yapısından uzaklaştıldığını grlmektedir. Gilles Deleuze, modern sinema yapısının sistematik bir biimde bilhassa İtalyan Yeni Gerekilik Sineması'nda ortaya ıktığını ileri srmştr. Bu baėlamda İkinci Dnya Savaşı sonrasında egemen sinema kavrayışında byk bir kopuşun yaşıandığını dile getiren Gilles Deleuze, İtalyan Yeni Gerekilik Akımı'nın yeni bir filmcilik anlayışı ve yeni bir ykleme biimi ortaya koyduėunu ifade etmiştir. İtalyan Yeni Gerekilik sineması klasik anlatıdan farklı olarak ynetmenin serbestliğine dikkat ekmiştir. Bu akım ierisinde ekilen filmlerde kameralar stdyoların dıőına ıkarılmış ve sokaklarda serbest ekim tekniklerine başvurulmuştur. Doėal bir mizansene sahip olmaya alıőan bu filmler hareket ve aktiviteden uzaklaőarak belgesel gibi bir tarzla gnlk hayattaki işlere odaklanmıştır. Klasik anlatının rahatlatıcı yapısı ve masalcı anlatımından uzakta savaş sonrası psikoloji, alık, işsizlik ve yoksulluk gibi meseleleri odağına almıştır (İpek, 2017, s. 80). Tm bunlardan hareketle modern ve klasik anlatı yapılarının yk aktarma ve onu işleme şekillerinin birbirlerinden farklı olduėunu grlmektedir. Klasik anlatılarda konu ve olay rgs basit ve anlaşılabilir. Ticari bir kaygı gden bir anlatı şekli olduėundan geniő bir kitleye hitap etmek iin basit ykler ve olaylar zerine gidilmiştir. Bu tr anlatılarda mutlu sonlar esas alınmıştır. Kalıplaşmış bir anlatı tr seimi bu anlatıyı monotonlaştırmıştır. Ancak Modern anlatı bu kalıpları kabul etmemiş zellikle neden-sonu iliőkisini bozmuştur. Klasik anlatının sıka kullandığı mutlu son kalıbı da bu bilinli bozulmaya dhil edilmiştir. Bu bilinli deėişim izleyiciyi etkileyerek klasik anlatının izleyiciye edindirdiėi edilgen kimliği kırmıştır. Klasik anlatıya sahip filmlerde olay rgs filmin baőından itibaren tahmin edilebilir olup sonunda izleyicinin aklında filme dair hibir soru işareti bırakmamaktadır. Ancak modern anlatı byle bir yolu

izlememiş aksine film esnasında ortaya çıkan ve cevaplanması beklenen soruları açık uçlu bırakmıştır. Modern anlatının alışılmışın dışında kullandığı tek şey olay örgüsü değil aynı zamanda zaman ve mekân kullanımı olmuştur. Klasik anlatılarda zaman tek taraflı yani sadece ileri akarken modern anlatılarda zaman pek çok kez sekteye uğramıştır. Zamanı geleceğe ya da geçmişe taşıyabilmiştir. Karakterler de değişen öğeler arasında bulunmaktadır. Klasik anlatılarda karakterler siyah ve beyaz olarak işlenmişlerdir. İyi saf iyiyken, kötü ise saf kötüyü olmuştur. Saf iyi karakter hemen hemen her zaman başkarakterdir. Bu durum da izleyici için bir *katharsis* oluşturmuştur. Karakter önemsenmiş ve onlara acınmıştır. Fakat karakterlerin saf özelliklere ve mükemmel ahlak anlayışına sahip olmaları çok da gerçekçi olarak kabul edilememiştir. Zaten klasik anlatı da masalsı ve gerçeklik kaygısı gütmeyen bir anlatı türü olduğundan bu tutumun karakteristik olduğu söylenebilir. Modern anlatı gerçeğe daha yakın bir tutum sergilediğinden karakterler de daha inanılabilir özelliklere sahip olmuştur. Gri karakterler gri kararlar verebilir ve gri sonuçlar alabilmektedirler. Bu durum da ana karakterin bile seyircinin istemediği bir karar alabilmesi anlamına gelmiştir. Bu karar bencilce ya da kötü bir karar olarak nitelendirilebilir. Seyirciye mantıksız da gelebilir, ancak modern anlatıda karakterler gri olabilir ve bencilik de yapabilmektedirler. Bu durum modern anlatılarda izleyicinin yaşayacağı *katharsis* duygusunu yok edebilir. Zaten modern anlatı da bunu amaçlamıştır. İzleyiciye sadece bir film izlediğini hatırlatmak istemiş ve kimi zaman ise yapısı gereği izleyiciyi dışlamıştır.

Sinema diğer sanat dallarına nazaran daha genç olarak kabul edilse de doğası gereği sanatın değişim ve gelişim özelliklerini yoğun ve hızlı yaşamıştır. Ticari değer güden bir sanat anlayışı olan sinema, alıcısına bağlı kalmış ve anlatısı da içinde bulunduğu toplumla beraber gelişmek durumunda kalmıştır. Post-modern anlatı modern anlatının devamı olarak tanımlanabildiği gibi aynı zamanda modernizimden köklü kopuş ve ona karşı oluşan bir tepki olarak da adlandırılmıştır. Post-modernizmin tanımı kesin olarak yapılamamakla beraber genellikle belirsizlik, bilinmezlik ve süreksizlik gibi kavramlara yakın bir yapıya sahip olmuştur. Her ne kadar kesin bir tanımı olmasa da Timur'un aktarmasına göre yazar Nail Bezer, post-modernizmi bu konuda fikirlerini belirten pek çok yazardan faydalanarak şu şekilde tanımlamıştır:

“Postmodernizm, hem modernizmin devamı hem de alışılmış modernizm biçimlerinden kopuştur. Postmodernizm İkinci Dünya Savaşı sonrasını kapsar; modernizmin yerinden edilmişlik, yabancılaştırma ve bireysel algıya dönmek eğilimlerini daha da kesinleştirir; moderncilerin

gözlemlediği düzensiz dünya ve kaos postmodernlerin çıkış noktasıdır. Modern ve postmodern ayrımı sorunlu bir konudur. Postmodern ruh, büyük modernist yapıtların içinde çöreklenmiş olarak yatıyor; postmodern kültür yirminci yüzyılın devrimci öncülüğünün parodisinden başka bir şey değildir; çünkü postmodernizm modern arayışını terk etmiş, birincil huzursuz olabileceği yerde vurdumduymaz bir bilinç huzuru bulmuştur” (Timur,2017,s.4)

Post-modernizm, sanat alanında modernist kuralları sorgulamış ve modernist anlatıların oluşturduğu sanatın yüceliğini sarsmıştır. Post-modern hikâyelerde saplantılarında kaybolmuş karakterler, sonu olmayan hikâye, hikâyenin parçalanması, geçmişe yönelme, şiddet, cinsellik ve haz kavramları öne çıkmıştır. Bu tarz özellikler ile modern kalıplar yıkılmıştır (İspir ve Kaya, 2011, s. 82). Post-modernizm sanatsal temsillerinin yerini nostalji ve parodi almıştır. Derinlik yerine yüzeysellik gelir ve imge ile gerçeklik arasındaki çizgiler belirginliğini kaybetmiştir (Öztürk, 2019, s. 22). Dolayısıyla post-modern anlatılarda şimdiki zamana odaklanan ve sanatsal kavramları yıkan daha gündelik ancak basit zevkler üzerinden ilerleyen bir anlatı türü olduğu söylenebilir. Post-modern anlatıda aynı zamanda ırk, inanç ve aidiyet gibi kavramlar kabul edilmemiştir. Bu yönü ile sanatın ortaya çıktığı coğrafyadan beslenmesi ve ondan özellikler taşımasını reddetmiştir. Parodi yolu ile sanatın kökleriyle dalga geçmiş ve yeniden düzenlemiştir. Anlamsız şeylere önem biçen ve önemli gördüklerini önemsizleştiren bir anlayıştır (Timur,2017,s.8). Modern anlatının yücelttiği sanat kavramını basitleştiren ve modern anlatıya başkaldırı niteliğine çekilen filmler üreten post-modern anlatı 20. yüzyılda etkinliği arttırmıştır. Buna paralel olarak kavramın özellikle kapitalizmin oluşturduğu şartlara karşı çıkan ve bu koşulların iyileşmesi sürecinin anahtar kelimesi olarak ortaya çıktığı da ifade edilmektedir (Öztürk, 2019, s. 38).

Kapsamlı bir kapitalist dönüşümün söz konusu olması post-modern söylem içerisinde bu dönüşümü üç kategoride toparlamıştır. Bunlar; özgürlük söylemi, modernite kuramlarının yetersizliği ve toplumsal kimlik sorunudur. Nedret Çağlar makalesinde post-modernizmi “*Postmodernizm kompleksten sıyrılmış, tarihe ve halka önem veren “istediğini yap” tavrına sahip bir anlayış.*” olarak tanımlamıştır (Çağlar, 2008, s. 380). Post-modernizm ayrıca modern anlatıyla gelen yönetmenin önde olması ve eserlerinin yönetmenden izler taşıması fikrini de benimsememiştir. Yaratıcı yazar kavramını içinde barındırmayan bu kavram “*postmodern sinemaya karakterini veren, farklı biçimlerde pastiş ya da tarz çokluğudur*” şeklinde ifade edilmiştir. Bunu yaparken de modernist

sinemanın yazarı ön plana çıkarmasına karşılık post-modern anlatı metin ve okuru netleştirmiştir (Öztürk, 2019, s. 42). Öztürk makalesinde Post-modernizmi aşağıdaki gibi yorumlamış ve bu söylemlerin tamamının post-modern sinema aracılığıyla izleyicilere aktarıldığı savunulmuştur:

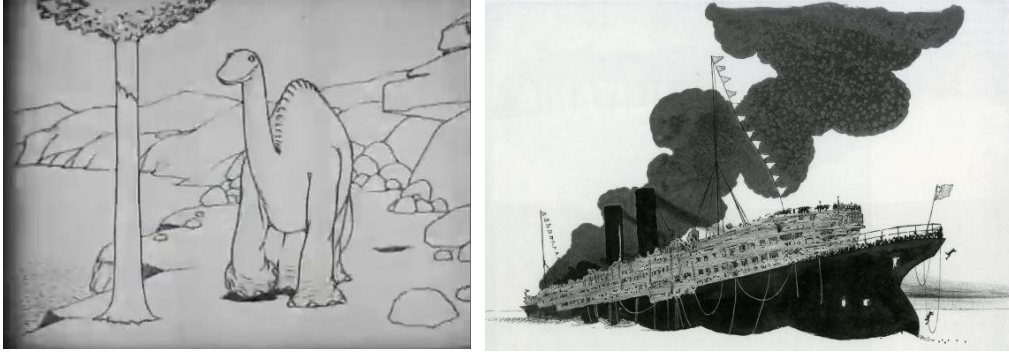
“Her şeyi oluruna bırak, hiç bir şeyi yadırgama, canının istediğini yap, istemediğini yapma, yaptığın veya yapmadığın şeylerde dolayı sorumluluk hissetme, hayatına biraz ondan biraz bundan kat. Geleneği olumlamak istiyorsan onu olumlu, geleneği reddetmek istiyorsan sonuna kadar reddet, kapitalizme ayak uydur, sen özgür bir bireysin hazzı öncelemesin “ (Öztürk, 2019, s. 56-57).

Bütün bunların ışığında post-modern anlatı için farklılığa öncelik veren tüm tabuları ve değerleri sorgulayan bir sanat anlayışına sahip olduğu söylenebilir. Modernizm yapıtlarında derinlik ve anlam ararken post-modernizm bunun aksine yüzeyselliği amaçlamıştır. Modernizmdeki ciddiyet post-modern anlatılarda kaybolmuş onun yerine ironi ve parodi gelmiştir. Post-modernizmdeki bu belirsizlik post-modern anlatılarda kasten bırakılan boşluk, üzerine çok düşünmeme ve üslup bozma olarak yansımıştır. Problemleri alaya almış değerleri sorgularken yeni problemler üretmiş ancak bu problemlere herhangi bir çözüm önerme yoluna girmemiştir.

Animasyon, diğer adıyla canlandırma sineması sinema ile birlikte oluşan bir illüzyon sanatıdır. Animasyon, sineması ve anlatısı oluşmadan önce salon eğlencesi olarak öyküye sahip olmayan kısa denemeler olarak kullanılmıştır. Bu denemeler herhangi bir kurgu barındırmamıştır. Döneminin sahip olduğu olanaklar sebebiyle bu kısa denemeler çizerin boş bir çizim tahtası önünde durup çizimleriyle monolog sunması şekliyle oluşturulmuştur. Bu yöntem “*Lightening sketch*” denmiştir. Sessiz sinema yönetmenleri ve öncülerinden olan J.Stuart Blackton’un 1906’da *lightening sketch* kullanarak oluşturduğu “Komik Yüzlerin Gülünç Evreleri” (Humorous Phases of Funny Faces) isimli filmi genellikle film tarihçileri tarafından standart resim filmde kaydedilen ilk animasyon filmi olarak kabul edilmiştir (http-10). Ancak şunu belirtmekte fayda var ki ilk animasyon filmi olarak kabul edilen bu filmde karakter derinliği ya da bir konu bulunmamakta ve sadece rastgele karakterlerin hareket ve mimiklerini göstermektedir. Bu bir sorun teşkil etmemekle beraber erken dönem animasyonun anlatısının henüz tam olarak gelişmediğini ortaya koymaktadır. Bununla beraber erken dönem animasyonun anlatısının sınırlı olmasının sahne sanatları ile yakın ilişki içerisinde bulunduğu kaynaklandığı düşünülebilir. Animasyon bu dönemde izleyicisi karşısında gerçekçi bir

film izliyormuş hissi veremediğinden sunum şekli daha çok bir sihir gösterisiymiş gibi sunulmasına sebep olmuştur. Animasyona bu şekilde yaklaşılması animasyonun genel olarak hareket edebilen ancak bir anlatıya ya da kurguya sahip olmayan kısa denemeler şeklinde ürünler vermesine sebep olmuştur. Anlatısal ve kurgusal alanda henüz istikrar sağlayamamış erken dönem animasyon denemeleri devam ederken bir karikatürist olan Winsor McCay animasyona daha farklı yaklaşmıştır. Animasyonu sihirbazlıktan ayrı tutarak kısmen de olsa animasyona kendisine ait bir alan kazandırmıştır. Bunu daha gerçekçi bir anlatım ve çizim stili ile ortaya koymuştur. Teknik olarak daha gerçekçi ve fizik kurallarına uygun hareket eden animasyonlar yapmış olsa da McCay, eserlerinde fotoğrafı çekilmesi asla mümkün olmayan öğeler kullanmıştır. Dolayısıyla bu durum animasyonu herhangi bir filmde ayrılmış ve gerçekdışı öğelerin animasyon anlatısına girmesini sağlamıştır. Gerçekçi hareket eden ama aslında var olmayan öğelerin bulunduğu bu filmler “*Dinozor Gertie*” (Gertie the Dinosaur) ve “*Lusitania’nın Batışı*” (The Sinking of Lusitania) olmuştur. “*Dinozor Gertie*” filmine bakılacak olursa *Gertie*, bir dinozordur ve bu tarih öncesi bir hayvan olması sebebiyle birebir kopyalanması mümkün değildir. McCay bu dinozoru gerçekçi hareketlere ve bir ağırlığı olacak şekilde hareket ettirmiştir. Bu durum animasyonda aşırı uç denemeler yapmasını engellemiş dolayısıyla da anlatısını kısıtlamıştır. Sonuçta, gerçeğe bağlı kalan bir karakterin hareketlerinin ve bedensel bütünlüğünün bozulamayacak oluşu, aşırı uç konseptlerden kaçınılmasını sağlamıştır. Ancak *Gertie*’nin McCay ile olan ilişkisi de önemlidir. Kendisi de filmin içinde bulunan McCay, *Gertie* ile iletişime geçmekte ve ona emirler vermektedir. *Gertie*’de bu emirleri uygulamakta hatta zaman zaman yaramazlık yapmaktadır. Fakat *Gertie* tam anlamıyla bir karakter olarak nitelendirilemez. Kendi arzu ve isteklerini belirtmez ve konuşamaz. Sadece emirleri yerine getirmektedir. Anlatısal olarak bu animasyona pek bir şey katmamaktadır. Karakterlerin kuklaymış gibi sadece eğlence amaçlı kullanılması anlatıya herhangi bir öykü vermemektedir. Bu durum erken dönem animasyonda anlatısal anlamda animasyonun gerçek dünyadan kopmadığını ve tek başına devam edemediğini göstermektedir. Çünkü *Gertie*’yi kendi dünyasında kendi kurallarına göre yaşarken değil, McCay’in kurallarına göre hareket etmektedir. Bu dönemde her ne kadar animasyon gerçek dünyadan kopmasa ve anlatısı gerçek dünya ile yakın bir şekilde ilerlese de animasyonda abartı denenmiştir. Bir ağacı kökünden söküüp gövdesiyle beraber yediği sahneler de olan *Gertie* gerçekçilikten ödün vermemiş ancak animasyonun kural yıkan imkânlarını da yer yer kullanan bir film olmuştur.

McCay'in bir diğeri filmi olan *Lusitana* ise 1915'te Almanlar tarafından batırılan İngiliz transatlantiğidir. Böyle bir olayın da filme geçme imkânı olmadığı için bu olaydan bir yıl sonra animasyonunu yapmıştır. “*Lusitania'nın Batışı*” filmi ayrıca Disney “*Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*” filmini çıkarana kadar en uzun animasyon filmi olarak bilinmektedir (Hoffer, 1976, s. 27).



Görsel 1. 3. (Solda) “*Gertie the Dinosaur*”(http-11) / (Sağda) “*The Sinking of Lusitania*”(http-12)

Erken dönem animasyonda bahsedilmesi gereken bir başka animatör ise Emile Cohl'dur. Cohl'un animasyonu kullanma şekli daha farklı olmuştur. Animasyonu gerçekliğe bağlamak yerine daha çok absürtlük ve akıldışılığın ön planda tutmuştur. Cohl'un animasyonlarının rüyaya benzer bir yapısı vardır. Nasıl ki rüyada fiziksel gerçeklik bükülebilirse Cohl'un filmleri de aynı mantığı izlemiştir. Karakterler yalın ve neredeyse çöp adamı anımsatacak şekilde olan bu filmlerde neden-sonuç ilişkisi bulunmamaktadır. Cohl'un “*Fantasmagorie*” isimli filminde genel yapı akıldışıdır ve olay örgüsünü ilk izleyişte anlamak zorlayıcı olabilir. Cohl'un yapıtlarında kullandığı bir diğeri olgu ise transformasyon olmuştur. Dönüşüm teması Cohl'un başarıyla kullandığı bir üsluptur ve McCay'in aksine Cohl filmlerinde kendisini olabildiğince az göstermiştir (Samancı, 2004, s.20-23). Bu durum bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde animasyonun kapladığı ortamı genişletmiş ve yeni bir animasyon gerçekliğinin temelini atmıştır. Bu temel McCay'in filmlerinin aksine gerçek dünya ile birleşik olmayan sadece animasyondan oluşan bir dünya ihtimalini mümkün kılmıştır. Bununla beraber anlatıyı özgürleştirmiş ve kalıplaşmadan kurtarmıştır. Anlatısal anlamda daha uç ve tuhaf ya da anlaşılması zor bir yapıya sahip olan bu filmler animasyon anlatısının konu ve işleyiş

bakımından sınırlarını kırmasının önünü açmıştır. Ancak erken dönem animasyonda Colh bir istisna olarak kalmıştır. Erken dönem animasyon gerek teknik gerek anlatı ve öyküleme olarak gerçek dünya kuralları ile harmanlanmış bir şekilde sunulmuştur. Max Fleischer'da bu kaygıları eserlerine yansıtmıştır. Canlandırılmalı çizgi filmin öncülerinden biri olan Fleischer karakterlerinin tıpkı gerçek aktörler gibi hareket etmesini istemiştir. Bu gerçekçilik ısrarının animasyonun film ile kıyaslanması sonucu ortaya çıktığı düşünülebilir. Sonuçta filmlerden alışlagelmiş bir takım görsel ve anlatısal alışkanlıkların animasyonda da olması gerektiği düşüncesi ağır basmış ve dolayısıyla animasyonun, gerçeğin bir kopyasıymış gibi sunulmasına yol açmış olabilir. Bu düşünce animasyonda denenilen her türlü akıl dışı konu ve eylemlerin bir mantık çerçevesinde yeniden oluşturulmasına yol açmıştır. Fleischer ise bu isteğini “*rotoskop*⁹” ismini verdiği icadı ile animasyona kazandırmıştır. Karakterlerin live-action¹⁰ gibi hareket etmesine olanak sağlayan bu durum Fleischer'ın animasyonlarının donuk ve cansız görünmesi, genel olarak animasyon ruhundan arındırılmış işler olarak eleştirilmesine yol açmıştır. Daha sonra Fleischer'ın işleri “*rotograph*” isimli live-action ve animasyon sekanslarını aynı çerçeve içinde var olmasını sağlayan bir diğer buluşu ile bu monotonluktan kurtulmuştur (Samancı, 2004,s. 25-26). Tarz ve yapı bakımından farklı olan bu animasyonların film eleştirmenleri tarafından karakterlerin grotesk ve çirkin ayrıca animasyon bütünü ve görsel anlamda “*cesur*” olduğu ifade edilmiştir. Daha çok karikatür gibi olan bu karakterlerin fiziksel yapısı Calma'nın aktarmasına göre bir film eleştirmeni olan Leonard Maltin tarafından şu şekilde yorumlanmıştır:

“Fleischer'in filmleri tuhaf görünümlü karakterlerle doludur... Şaşı değilse pörtlek gözlü ya da en azından koca gözlüdürler. Vücutları ise acayip bir orana sahiptir ve deformasyonların her türü yaygındır”(Calma, 2003, s. 37).

Hareket anlamında gerçekçi ancak görüntü olarak daha uç duran bu karakterlerin dünya ile ilişkileri de farklı olmuştur. Max Fleischer'ın önemli karakterlerinden biri olan “*Mürekkep Hokkasından Çıkış*” (Out of Inkwell) serisinden *Koko the Clown*' gerçek dünyadaki eşyalarla etkileşime geçebilmekte ve aynı zamanda gerçek dünyada var olan kuralları da esnetebildiği görülmektedir. “*Bedtime*” isimli filmde *Koko* New York

⁹ Animatörlerin gerçekçi aksiyon üretmek için hareketli resim görüntülerini kare kare izlemek için kullandıkları bir animasyon tekniğidir.(http-13)

¹⁰ Canlı çekim; film yapımı, video üretimi gibi alanlarda animasyon kullanarak üretilmeyen sinematografi ve videografiyi tanımlayan terimdir.(http-14)

sokaklarında gezerken bina büyüklüğüne ulaşarak Max Fleischer'dan intikam almak için onu aramaya başlamıştır. Bunu yaparken de binaların çatısını kaldırır ve etrafa kaos saçmaktadır (Samancı, 2004, s. 27-28). Bu durum animasyonun ve gerçek dünyanın arasındaki sınırı belirleyen bir anlatı şekli olarak gösterilebilir. Bu açıdan bakılacak olursa *Koko*, kendi dünyasından gerçek dünyaya geçebilmekte ve bununla beraber gerçek dünyayı etkileyebilmektedir. Kendi dünyasında normal olarak karşılanabilen transformasyon olayı yani *Koko*'nun boyutunun büyümesi gerçek dünyada gerçek dışı kalmaktadır. Bununla beraber animasyon kurallarını gerçek dünyaya taşıyan *Koko* için bu kurallar sadece kendisi için geçerli olmuştur. Binalar fizik kurallarına göre parçalanıp düşerken *Koko* için herhangi bir yasanın geçerli olmadığı görülmektedir. Bu olay *Dinozor Gertie*'deki durumun aksine iki dünyanın harmonize bir sunumu olmamakla birlikte birbirinden farklı iki ayrı dünya olduğunun da altını çizmiştir. Bu kaos ve iki dünyanın ayrı ama beraber olabilme olasılığı başlı başına üzerine gidilebilecek ve geliştirilebilecek bir konsept olmasına rağmen bütün bu sekans, aslında Fleischer'in rüyasından ibaret olarak kalmıştır. Animasyonun bu döneminde gerçekliği kıran sahneleri gerçekliğin içine yedirebilmek için “*aslında her şey rüyaydı*” klişesi kullanılmıştır. Dolayısıyla sadece bu şekilde gerçeklik algısını kırmadan gerçek dışı denemeler yapılmıştır. Mantıksız ve absürt sahnelerin mantıklı bir sonuca bağlanmasıyla beraber erken dönem animasyon için animasyonun çizerlerine sunduğu ortam tam olarak anlaşılammıştır denilebilir. Fakat *Gertie*'de olduğu gibi bu animasyonların genel anlatısı karakterler bir kuklaymış gibi lanse etmemiştir. Bir rüyanın arkasına saklanmış olsa da karakterlerin intikam duygusuyla yaratıcılarını gerçek dünyada kovalamaları karakteristik özellikler gösterdiklerini kanıtlar niteliktedir. Animasyonda anlatılan konular her ne kadar kısa, komik ve uzunca üzerinde düşünülmemiş hikâyeler olsa da bir olay örgüsüne sahip olmuşlardır. Bununla beraber karakterler sahip oldukları animasyon gücünün farkında olmuş ve bunu kullanmışlardır. Eken dönem animasyonun sonlarına yaklaşırken tarz ve anlatı hala tam olarak oturmamıştır. Ancak Disney kendi tarzı ve pazar başarısıyla animasyonu yeni bir döneme sokmayı başarmıştır. Animasyonda belirli bir dönem tekel konuma gelen Disney, daha sonra sadece sırf bu yüzden yeni akımların ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Disney ile beraber gelen değişim erken dönem animasyon sinemasının kararsız yapısı ve istikrarsız ilerleyişinin sonu olmuştur. Animasyona kattığı yenilik ve kendine özel stili ile Disney animasyon piyasasının büyük bir bölümünü uzun süre elinde tutmayı başarmıştır. Disney animasyona tıpkı diğer yönetmenler gibi gerçekçi bir üslupla

yaklaşmıştır. Ancak Disney'i diğerlerinden ayıran ve animasyon sektörünün yönünü değiştirmesini sağlayan özelliği, gerçekçiliği bir üslup ancak kendi içinde canlı bir tarz yakalayabilmesi olmuştur. Başka bir deyişle animasyona ve içinde bulundurduğu karakterlere bir dünya vermesi olmuştur. Diğer öncülerin aksine Disney animasyondan gerçek dünyayı çıkarmış ve tamamen animasyondan oluşan bir görsel ve anlatı yakalamak istemiştir. Baştan sona animasyondan oluşan filmler klasik anlatı öğeleri ile harmanlanmış ve bir film gibi tasarlanmıştır. Klasik anlatı, eğer bir film için kullanılacaksa, ortaya çıkarması ve üretilmesi kulağa o kadar değişik ve ilginç gelmemektedir. Ancak bir animasyon için daha doğrusu henüz tam anlamıyla rayına oturmamış bir stil ve öyküleme içerisinde kendini oluşturmaya çalışan bir sanat dalı için oldukça karmaşık süreçler doğurmuş olduğu söylenebilir. Bir animasyonun klasik bir film gibi gözükebilmesi ve bir kurguya sahip olabilmesi için filmlerdeki teknik ve anlatısal her şeye sahip olması gerekmektedir. Animasyon, erken döneminde bu özellikleri karşılayamamıştır. Disney, kendi ortamına sahip olan bir animasyon dünyası yaratmak istemiştir. Bu dünya içerisinde kendi kişiliklerine sahip olan karakterlerle beraber bir şeyler anlatabilen ve karşı tarafa mesaj verebilen dinamik bir dünyayı amaçlamıştır. Disney için bu istek, erken dönem animasyonun her an değişebilen farklı ve karikatüristik tarzıyla mümkün olamazdı. Böylece Disney, erken dönem animasyonun kuklayı andıran şekillerinden uzaklaşarak “*Disney tarzı*” denilen ve Walt Disney'den sonra bile devam ettirilen yolları ortaya çıkarmıştır. Bu yollar şu şekildedir:

Objelerin gerçek şekillerinin en düşük düzeyde abartılarak çizgisel sunumlarının elde edilmesi, derinlik yanılsamasının son noktaya kadar zorlanması, çizilen karakterlerin belirgin ağırlık merkezleri olması ve çizgilerin hareket ettikleri yanılsamasının gerçeklik algısında olduğu üzere, fizik yasalarına uygun olarak yaratılması(Samancı,2004,s. 37).

Teknik olarak kendi içerisinde gerçekçi bir yol izleyen Disney anlatıda da değişikliklere gitmiştir. Anlatısal anlamda klasik anlatıyı kullanmak istemesinden ötürü hayalindeki gerçekçiliği animasyonun o durumdaki şartları ile başarmamıştır. Ses ve rengin eksikliği animasyonun gerçekçiliğini bozduğundan ve anlatısal anlamda kısıtladığından animasyonda ses ver renk denemelerini başlatmıştır. İlk sesli animasyon filmi “*İstibot Willie*” (Steamboat Wille) ile karakterlerin ya da eşyaların seslerinin olması animasyon anlatısında bir rol yapma, karakterleştirme ve fikir sunma potansiyelinin önünü açmıştır. Klasik anlatı yolunda karakterlerin konuşmaması ve fikir beyan edememeleri izleyici ile karakterin empatisini kısıtlamış ve ahlak olarak karakterin

nerede durduğunu görmesini zorlaştırmıştır. Ancak animasyona sesin gelişi ile karakterlerin hem bir oyuncu gibi rol yapma hem de fikirlerini cümlelere dökmeleriyle kişilik özellikleri ve ahlak açısından iyi-kötü ayrımı yapılmasını sağlamıştır. Böylece Animasyon sinemasına giden yoldaki engellerden birini kaldırmıştır. Daha sonra ilk renkli animasyon filmi “*Saçma Senfoni*” (Silly Sympony) ile animasyona renk girmiştir. Renklerin insanlar üzerindeki etkilerinin animasyonda kullanılması hem karakterlerin giydiği kıyafetler ve fiziksel özelliklerini daha net görülmesini sağlamış hem de animasyon sinemasına doğru giden yolda gerçekçiliği pekiştirmiştir. Disney aynı zamanda kendi içinde gerçekçi bir yapıya sahip olma yolunda filmlerinde gözü aldatmaya yönelmiş ve daha gerçekçi görünmesi nedeniyle yağlı boya tekliğini tercih etmiştir. Ayrıca animasyonda derinlik algısını ise “*multiplane*¹¹” kamera icadı ile gerçeğe yaklaştırmıştır. Animasyonda gerçekçilik ve anlatısal sorunları bir bir çözen Disney daha sonra ilk uzun metrajlı animasyon filmi “*Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*” (Snow White and the Seven Dwarfs) i ortaya çıkarmıştır. (Samancı, 2004,s. 37-45).



Görsel 1. 4. *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* ‘den bir sahne
([http-16](http://16))

Bu gelişmelerle birlikte animasyon kendi içerisinde bir filmin izleyicilere sağlayabileceği her şeyi sağladığı için “*Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*” gibi uzun metrajlı filmler ortaya çıkmıştır. Yapılan bu teknik gelişimler klasik anlatıyı pekiştirecek gerçekçilikte olduğundan animasyonda anlatı tıpkı bir sinema anlatısı gibi bir yola girmiştir. Önceki başlıklarda da incelendiği üzere, Hollywood tarzı klasik anlatıda karakterler sadece ya iyi ya da kötü olmak durumunda kalmışlardır. Disney karakterleri

¹¹ Çok düzlemlili kamera, bir dizi sanat eserini çeşitli hızlarda ve birbirinden çeşitli mesafelerde kameranın önünden geçiren geleneksel animasyon sürecinde kullanılan bir hareketli resim kamerasıdır.([http-15](http://15))

için de aynı durum geçerli olmuştur. Disney'in iyi karakterleri asla kendilerini sorgulamayan karakterler olmuşlardır. Çok ciddi problemler ya da dramatik çelişkiler yaşamamışlardır. Hayat, kader ya da dünya üzerine derin düşünmemişlerdir. Ek olarak iyi karakterler genelde utangaç ve tatlı-sakar özellikler taşımaktadırlar. Bununla beraber iyi karakter eğer erkeğe ve bir kadın ile aralarında romantizm olacaksa ilk adımı her zaman kadın atacak şekilde tasarlanmışlardır. Erkek karakter genelde gözlerini kaçırır, utanırlar. Kötü karakterler ise kişisel dramları yüzünden kötü değillerdir. Sadece doğaları gereği kötü davranmışlardır. Bununla beraber Disney, kuralları gereği belirgin olmak zorunda kalmıştır. Basitçe ifade edilmiş ve çoktan karara bağlanmış bir yapı izlemiştir. Belirsizliğe yer vermemiştir. Karakterlerin kaderleri baştan sona yazılmıştır ve kişilikleri nasılsa sonları da o şekilde olmuştur. Kötüler aşağılık şekilde ölürken; iyiler nazikçe yaşamaya devam etmiştir (Raffaelli,(tarihsiz)s.117-119). Siyah ve beyaz karakter özellikleri karakterlerin hareketleri ve ahlaki olarak nerede durduklarının gösterilme şeklini çok bariz şekilde etkilemiştir. Tıpkı klasik Hollywood anlatısında olduğu gibi Disney karakterleri, kendilerini ilk gösterdikleri andan itibaren iyi ya da kötü konuma yanaşmaya meyilli karakterler olmuştur. Disney anlatılarında karakterler, sanki sonunda mutluluğa kavuşacağı bilinciyle hareket etmektedirler. Herhangi bir kötü özellikleri bulunmamakla beraber bu durum izleyiciye açık açık gösterilmiştir. Bununla beraber iyilerin kazanıp kötülerin kaybettiği her klasik anlatı filmi gibi sonları da daima mutlu bitmiştir. Stil ve tarz olarak gerçekçiliği benimseyen Disney hikâye olarak gerçekçi sonlanmamaktadır. Zaten klasik anlatı filmlerinin gri karakterlere yer vermeyen tozpembe masalsı anlatımı Disney tarafından da benimsendiği için mutlu sonlar, Disney animasyonları için kaçınılmaz olmuştur. Ancak karakterler derin olmasa da karakter olabilme sadece insanlar için geçerli olmamıştır. Hayvanların dile gelmesi erken dönem animasyonlarda görülmektedir. Gerek antropomorfik özellikler taşıyan gerek taşımayan hayvanlar konuşabilme yetisine sahip olmuşlardır. Sadece hayvanlar da değil eşyalar da insani özelliklere ve konuşma yetisine sahip olmuştur. Dolayısıyla daha önce de Robert Mckee'nin de bahsettiği gibi “ *Özgür bir irade ve arzu kapasitesi verilmiş herhangi bir şey harekete geçebilir ve bir kahramanın katlanabileceği sonuçlara katlanır*” düşüncesi Disney animasyonlarında uygulanmıştır. Bununla beraber insan dışı varlıkların konuşması ve transformasyon gibi öğelerin de kullanılması Disney animasyonlarını akıl dışı kılmamıştır. Çünkü bütün bu akıl dışı öğeler bir animasyon içerisinde o dünyanın kurallarına göre şekillendirildiğinden sihir öğesi tıpkı rüya örneği gibi bu tür durumlara

karşı açıklayıcı bir alt yapı oluşturmuştur. Zaten Disney'in işlediği konular genel olarak masallar üzerinden olduğu için sihir ve akıl dışılık, olay örgüsünün önüne geçmeden o dünyanın bir parçası olarak kullanılmıştır. Ancak Disney'in Hollywood tarzı anlatısı bir takım eleştirilere de yol açmıştır. Klasik anlatıyı benimseyen Disney gerçekçilik algısı ve hikâye anlatım şekli tarafından pek çok kişi tarafından eleştirilmiştir. Tanımış bir çocuk kütüphanecisi olan Frances C. Sayer, Disney'in işleri için “*Çocukların hayal gücünü sıradanlığa zorlayan ve çoğunluğu bayağılıkla kaplanmış buluyorum*” diyerek yorumlamıştır. Yazar Richard Schick ise “*Disney animasyonlarının tazelik ve heyecan duygusu aynı zamanda esprilerinin kalitesi 2. Dünya Savaşından sonra azalmış ve yavaş ve daha az yaratıcı bir hal almıştır*” diyerek belirtmiştir (White, 1992,s. 6). Disney'in anlatı tarzının Hollywood şekline çok benzemesi ve animasyon sektörünü bir dönem tek el haline getirmesinin etkileri olmuştur. Disney benimsediği kurallarla beraber kendi içinde gerçekçi bir dünya ve Hollywood tarzı klasik anlatı şeklini animasyonları vasıtasıyla filmlerine aktarmıştır. Peri masalımsı bir dünyada geçen ve dolayısıyla tarzı aile ile beraber izlenebilir güvenli filmler olduğundan klasik anlatıyı animasyonda mükemmelleştirmiştir. Ancak “*Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*” filminin bitiminden sonra animatörlerin ödemelerinin yapılmaması ve filmin kredilerine sadece “*Walt Disney*” yazılması bir grev ortamı hazırlamıştır. Bununla beraber Walt Disney'in çalışanlarına yeteri kadar görünürlük vermemesi ve bütün övgüleri tek başına toplaması da stüdyo içinde bir kargaşa yaratmış ve pek çok animatör Disney stüdyolarından ayrılmıştır (Samancı,2004,s.64). Disney'den ayrılan bu animatörler pek çok stüdyoya dağılmışlardır. Fakat hali hazırda animasyon sektörünü tek elde tutan Disney ile yarışmak oldukça zor olacağından bu stüdyolar animasyonda yeni denemeler yapma yoluna girmişlerdir. Disney'in zaten mükemmelleştirdiği stili kopyalamak sektörde bir başarı sağlayamayacağından anti-Disney bir stil ve anlatı türü ortaya çıkarmışlardır. Daha sonra UPA (United Productions of America) ile birlikte anılacak bu tarz, stilize ve gerçeklikten uzak bir animasyon anlayışını başlatmıştır. Bu stilize tarz Disney'in aksine hacimsel formun kısıtlamaları ve yerçekiminin kütle üzerindeki inandırıcı etkileri terk etmiş onun yerine tamamen grafik görüntüsüyle kendisini “*Modernist tarz*” olarak adlandırmıştır (Bishko, 2007,s.31). Stilizasyonu en uç noktalara taşıyan bu tarz animasyonlarda şimdiye kadar alışlageldik mekân ve karakter tasvirlerini kırmıştır.



Görsel 1. 5. UPA stili animasyon örneği
(http-17)

Modernist tarzın animasyona etkisi sadece görsel anlamda olmamıştır. Anlatısal anlamda da değişikliklere gidilmiştir. Animasyonlarda işlenen konseptler, konular ve karakterler de bu değişimlerin içinde olmuştur. Disney'in aileye uygun yapısını kıran şiddet, erotizm konularıyla beraber argo konuşan ahlaksız ve küstah karakter de işlenmiştir. Bu tepkisel süreçte animasyona giren bu kavramlar animasyonun sadece çocuklar için olduğu algısını da kırmıştır. Erotizm ve şiddet içerebilen “noir” türü yetişkinlere yönelik bir yapı olarak kabul edilebilir. Animasyonun neşeli dünyasına zıt bir duruş sergileyen bu tür, döneminin animasyonuna harmanmış ve “kara çizgi film” (cartoon noir) şekilde ilk kez animasyonda kendini göstermiştir. Animasyonda şiddet ise animasyon karakterlerinin gerçekten canı yanmayacağı için aşırı abartılı bir biçimde kullanılmıştır. Şiddetin gerçekçi değil aşırı absürt bir şekilde ve durum ile alakası olmayan ses efektleri ile kullanılmış olması da gerçekçilik hissini kırmak için uygulanmıştır. Bununla beraber animasyonlarda absürtlük ve gerçek dışı olan sahneler rüyaya bağlanmamıştır. Rüya cevabının arkasına sığınmayan uçuk animasyonlar yapılmaktan kaçınılmamıştır. Bu durum da animatörleri kısıtlamamış ve aslında animasyonun sağladığı özgürlüğü tam anlamıyla kullanmalarına olanak sağlamıştır. Aynı zamanda animasyonda umutsuzluk, mutsuzluk gibi kavramların bulunması ve daha sonra bu kavramların mutlu bir sona bağlanmayıp çözümlenmemesi ise yetişkinlere yönelik ciddi içeriklerin animasyon vasıtasıyla aktarılabilceğini göstermiş animasyona bir nevi ciddiyet katmıştır (Samancı,2004,s.65-72). Animasyona gelen bu yetişkin içerikler ve absürtlüğün sıkça kullanılması elbette karakterleri de etkilemiştir. Disney’de karakterlerin dünya ile olan ilişkilerini ve hatta karakterlerini belirleyen faktörleri sahip

oldukları eşya ve konumlarla belli etmişlerdir. Köylülerin çiftlikleri prenslerin sarayları vardır. Ancak Warner Bros Pictures gibi stilize animasyonu benimsemiş stüdyoların karakterleri çulsuz serseriler olarak karakterize edilmiştir. Karakterler Disney'in ahlak anlayışının dışına çıkmıştır. Bu karakterler kendi kafalarına göre davranan yeri geldiği zaman iyi yeri geldi zaman kötü olabilen gri karakterler olmuşlardır. Karakterler ile ilgili diğer ilgi çekici özellik ise bu karakterlerin dördüncü duvarı yıkabilmeleri olmuştur. Kamera yoluyla izleyicilerle iletişime geçebilen karakterler Disney'in aksine içinde buldukları dünyayı fark edebilme ve izleyiciyle iletişime geçebilme yetisine sahip olmuşlardır. Bu farkındalıkla beraber karakterler kendilerinin varlığını da ciddiye almış ve sanki live-action filminin aktörüymüş gibi davranmışlardır. Bu da haliyle absürt bir duruma yol açmıştır ancak anti-Disney anlayışının benimsediği ve oluşturmak istediği anlatı ile örtüşmüştür (Samancı,2004,s.72-84;Raffaelli,(tarihsiz),s.123). Pek çok sanatçının stiliyle harmanlanan bu modernist tarz, ortaya pek çok farklı türün de denenmesinin önünü açmıştır. Heterojen bir stile ve hiyerarşik olmayan yapıya sahip olan UPA, neşeli ve çocuklara yönelik animasyonların dışında karanlık ve daha gotik temalara da yönelmiştir. Yazar ve akademisyen olan Adam Abraham UPA ve o dönem UPA'nın başında olan Steve Bustustow için “ Neredeyse kendisinin hiç rolü olmadığı bir yapıyı oluşturdu ve animatörlere ve tasarımcılara eşi görülmemiş bir özgürlük verdi. Bir şeyi doğru yaptı. Sanatçılarının kendi filmlerini yapmalarına izin verdi.” demiştir. Bu özgürlükle beraber animasyonlarına kendilerinden bir şeyler katabilme fırsatı bulan animatörler de UPA'yı altın çağlarında auteur bir sinema yapmışlardır (Andrae,2013,s.195). Bu stilize animasyonun anlatıya kattığı bir diğer durum ise göndermeli sahneler olmuştur. Önceki satırlarda da incelendiği üzere modernist stilde karakterler hem kendilerinin hem de dış dünyanın farkında olmuşlardır. Bu stil ile beraber gelen ve anti-Disney olan bir başka durum ise bu farkındalığı bir mizah ögesi olarak kullanmak olmuştur. Tepkisel süreç içerisinde live-action filmlere ve film türlerine ve genel olarak sinema endüstrisine atıfta bulunulmuştur. Bu süreçte karakterlerin kendilerini yaratan ve çizen animatörlere ve seyirci ile ilişkilerini açığa vurmaları ve hatta zaman zaman dalga geçmeleri Disney'in saklamaya çalıştığı yaklaşımlar olup özellikle ele alınmıştır. Ucu açık ve rahat bir anlatıyı benimseyen tepkisel süreç animasyonları hali hazırda çekilmiş ve bilinen filmler üzerinden gönderme yapmış bu durum ise ortaya farklı bir anlatı çıkarmıştır. Bu süreçte sadece yetişkinlerin anlamlandırabileceği filmler ya da

üst metni çocuklara yönelik, ama alt metni de yetişkinlere hitap eden, seyirci kitlesi genişlemiş filmler çıkmıştır (Samancı,2004,s.85-86).

Sonuç olarak animasyon anlatısı gerek tarz gerek içerik olarak zaman içerisinde değişmiştir. Erken dönem animasyon ilk başta sadece kısa bir eğlence aracıyken daha sonra sinemasına kavuşmuş ve kendi pazarını oluşturmuştur. Erken dönem animasyon istikrarsız pek çok denemeyle beraber kendi doğasını kavrayamamıştır. Gerçeklikten kopamamış ve live-action sahnelerle beraber verilmiştir. Absürt olaylar rüya cevabının arkasına saklanmıştır. Cohl gibi istisnalar olsa da genel olarak erken dönem animasyonu gerçeklik ile iç içe bir anlatıya sahip olmuştur. Animasyon dünyası ile gerçek dünya birleştirilmiş ve animasyon gerçeğin kurallarına bağlı kalmıştır. Disney ile beraber animasyon istikrarsız ilerleyişinden kurtulmuştur. Disney animasyona kendi dünyasını vermiştir ancak bu dünya masalsi ve kendisinden haberi olmayan bir dünya olmuştur. Her ne kadar animasyon gerçek dünyadan kopmuş olsa da hala tam olarak özgürlüğüne kavuşamamıştır. Klasik anlatıyı animasyonda mükemmelleştiren Disney bir dönem animasyonu tekeline almıştır. Daha sonra tepkisel sürecin başlamasıyla Disney'in oluşturduğu masalsi dünya yıkılmış ve daha özgür bir anlatıya sahip animasyonlar ortaya çıkmıştır. Stil ve anlatı olarak Disney'den ayrılan bu animasyonlar kendi dünyalarına sahip ancak dış dünyayla da iletişime geçen filmler olmuşlardır. Karakterlerin kişiliği ve konu bakımından Disney anlatısına ters düşen tepkisel süreç animasyonları Disney'in aksine aile ortamını korumaya çalışmamış daha yetişkin temaları da işlemiştir.

Günümüze gelindiğinde ve zamanla animasyonda anlatının farklı bir noktaya kayması ile birlikte, Disney'de kendi eserlerinde uyguladığı bir takım anlatısal kuralları esnetme denemelerinde bulunmuştur. Disney'in erken dönemlerinde ürettiği filmlerden 1959 yapımı "Uyuyan Güzel" (Sleeping Beauty) ve 1950 yapımı "Külkedisi" (Cinderella) uyarlamalarında klasik anlatı yapısının getirdiği bütün özellikler görülmektedir. Ancak bu uyarlamaların daha sonra çekilen örneklerinde, daha önce "saf kötü" olarak anlatıda yer alan karakterler önceki hallerine kıyasla kişilik olarak derinlik kazanmış bir halde yeniden yorumlanmışlardır. "Cinderella" filminde yer alan kötü üvey kız kardeşlerden biri olan Anastasia karakteri orijinal filmde ana karaktere sürekli kötülük yapmaktadır. Kıyafetlerini parçalamakta, yeri bilerek kirletmekte ve daha sonra temizlemesi için ana karaktere baskı yapmaktadır. Sürekli bir zorbalık halinde olduğu görülmektedir. Ancak 2007 yapımı "Kül Kedisi 3: Zamanda Büyülü Yolculuk" (Cinderella III: A Twist in Time)

filminde Anastasia, kötü karakterden çok kafası karışmış ya da kötü düşünmeye ve davranmaya zorlanmış gibi hareket etmiştir. Filmin başında Cinderella'nın peri annesinin sihirli değneğini ele geçirir ve filmin gerçek kötüsü olarak nitelendirilebilen annesine teslim eder. Annesi zamanı geri alarak orijinal filmin akışını değiştirir ve bütün bu olaylar olurken *Anastasia* durumdan pek hoşnut görünmemektedir. Çünkü olaylar esnasında aslında bu şekilde mutlu olmadığını ve biri kendisini sevecekse kendisi olduğu için sevmesini istediğini fark etmiştir. Filmin sonunda en büyük hayali olan prens ile evlenebilecekken bunu kendi isteği ile reddeder ve Cinderella'nın mutlu sona ulaşmasını sağlar. Böylece *Anastasia* kefaretini ödemiş olur ve “iyi” karakterlerin safına çekilir.



Görsel 1. 6. (Solda) 1950 yapımı (*Cinderella*) *Anastasia* (<http-18/>)
(Sağda) 2007 yapımı (*Cinderella III*) *Anastasia ve Cinderella*. (http-19)

Bir başka örnek olarak “*Uyuyan Güzel*” filminin kötü karakteri olan *Maleficent* gösterilebilir. Orijinal filmde kralın uzun bir süre çocuğu olmaz ve sonunda bir kızlarının olması şerefine kutlama düzenlenir. Bu kutlamaya gelen misafirler arasında üç iyi peri bulunmaktadır ve bu perilerden her biri kıza bir hediye bahşeder. Bu kutlamaya davet edilmediği için sinirlenen kötü peri *Maleficent* ise kutlamaya gider ve kıza bir lanet bahşeder. Bu şekilde *Uyuyan Güzel* hikâyesinin baş kötüsü olur. Ancak 2014 yapımı “*Malefiz*” (*Maleficent*) isimli yapımda ana karakter yerine konularak hikâye bu karakterin gözünden tekrar anlatılır. İnsan krallığına yakın bir ormanda yaşayan bir peri olan *Malefiz* ormanda tanıştığı Stefan isimli bir çocuğa âşık olur ancak Stefan iktidar hırsı ile *Malefiz*'e ihanet eder ve kanatlarını koparır. Daha sonra *Malefiz*, kral olan Stefan'ın kızının doğum kutlamasına gider. Bir süre orijinal hikâyeye uygun giden anlatı daha sonra *Malefiz*'in kralın kızını kendi koyduğu lanetten kurtarması ve kanatlarına geri kavuşmasıyla biter.



Görsel 1. 7. (Solda) 1959 yapımı (*Sleeping Beauty*) Malefiz (<http-20>)
/ (Sağda) 2014 yapımı (*Maleficent*) Malefiz. (<http-21>)

Bu örneklere dayanarak Disney'in daha önce "kötü" karakter olarak nitelendirdiği ve sonunda cezalandırdığı karakterlerin duygusal derinliklerine inmeye çalıştığını ve anlatsal anlamda daha gerçekçi bir temele oturtmaya çalıştığını söyleyebiliriz. Çünkü sadece kötülük olsun diye üvey kız kardeşine zorbalık yapan ablalar ne kadar gerçek dışıysa; bir kutlamaya davet edilmediği için yeni doğmuş bir bebeği ölüm ile lanetlemek de o kadar gerçek dışıdır. Ancak Disney yine de bazı kötü karakterleri iyi tarafa çekmek için diğer kötü karakterleri kullanmakta ya da orijinal filmde üzerinde düşünülmeyen karakterleri yeni kötü hale getirmektedir. Dolayısıyla yine bir kötü karakter arama arayışından çıkamamıştır.

1.3.1. Doğu (Japonya) Sinemasında Anlatının Gelişimi

Japonya'da henüz bir sinema oluşmadan önce "Utsushi-e" denen bir eğlence formu bulunmaktaydı. Magic Lantern¹² gibi çalışan bu eğlence formu 19.yy başlarında geleneksel hikâye anlatma formu olarak iş görmüştür. Bir Japon terimi olan *Utsushi* Türkçe'ye benimsemek, öykünmek, esinlenmek ve atıfta bulunma olarak çevrilebilir. Ancak kelimenin kendisi, belirtilen tüm bu terimlerde bulunan anlamları kapsamaktadır. Ekranı, arkadan projeksiyon için ideal olan ince, güçlü ve yarı şeffaf Japon kâğıdından yapılmıştır. Renkli figürler ise cam slaytlara boyanarak dans ettirilmiştir. Japonya'nın müzik eşliğinde hikâye anlatma geleneğini görüntü ile birleştiren bir icattır.(<http-23>)

Lumiere Kardeşlerin Paris'te ilk film gösterisini yapmalarından bir yıl sonra sinema, Japonya'da tanınmıştır. Böylece Kinetoscope ve Cinematographe gibi buluşlar ülkeye giriş yapmış ve *utsushi-e* popülerliğini kaybetmiştir. Ancak Japonya teknik açıdan

¹² Slayt projektörünün en eski şekli.(<http-22>)

batıdan çok şey öğrenmiş olsa da *utsushi-e* tarzı öykülemeleri kullanmaktan vazgeçmemiş ve bu durum Japonya'nın kendine has bir sinema geliştirmesine sebep olmuştur. Tam anlamıyla kendini temsil eden bir sinema olarak konuşan Japon sineması, bu özelliklerinden ancak ilk dönemlerde yararlanabilmiştir. Bununla beraber 1920'nin başlarına kadar Japon sinemasının anti-batı bir yapı izlediği söylenebilir (Komatsu ve Brewster,1996,s.1). Japon sinemasının anlaşılması Hollywood sinemasına göre biraz daha karışık olabilir. Bunun nedenin ise Japonya'nın yüzyıllar süren izolasyonundan kaynaklandığı söylenebilir. Uzun dönem süren izolasyon ile beraber homojen bir kültür oluşturan Japonya bununla beraber bir ada ülkesi olduğu için kendisini dünyadan tecrit etmesi daha kolay olmuştur. Dış etkilerden uzun bir dönem neredeyse hiç etkilenmediği için kendisine ait daha farklı bir anlatı geliştirmiştir. Japonya'nın kendine ait anlatısı ile ilgili olarak bir film yönetmeni olan Noël Burch, Japonya'nın batıya açıldıktan sonra bile bu özelliğini koruduğunu dile getirmiştir. Bunun nedeni olarak Japonya'nın 2. Dünya Savaşına kadar kolinize edilmediğini söyleyen Burch, ayrıca doğu ile batı arasındaki anlatısal farklılıklara da değinmiştir. Burch'a göre Japon tarzı daha çok metni oluşturan prosedürleri ortaya çıkaran bir yapı sergilemiştir. Buna örnek olarak daha sonra da değinilecek *Heian* dönemi oyuncak bebek tiyatrolarını örnek göstermiş ve sahnedeki asistanların ve orkestranın izleyicilerden kaçırılmadığının altını çizmiştir. Bu durumun batı anlatısıyla çakıştığını çünkü batı anlatılarından illüzyon hissiyatı verilmeye çalışıldığını dolayısıyla bu gibi öğelerin sahnede gizlenmeye çalışıldığından bahsetmiştir (Bordwell,1980,s.1-71). Erken dönem Japon sinemasının konu ve anlatı anlamında en çok beslendiği yer yine kendi tarihi olmuştur. Sinema Japonya'ya geldiğinde ülkede hala feodal¹³ bir yapı olduğu göz önüne alınırsa sinema ve sinema anlatısının batı anlatılarına kıyasla alışkın olunmayan özellikler içerdiği söylenebilir. Ancak Japon anlatılarını anlamak için Japonya'nın dönemleri hakkında bilgi sahibi olmak gerekmektedir. Erken dönem Japon sineması ağırlıklı olarak *Sengoku*, *Tokugawa* ve *Meiji* dönemlerinden beslenmiştir. Sinema içinde bulunduğu toplumlara göre şekillendiğinden Japonya'nın erken dönem sineması da bu dönemlerin getirdiği sorunlar ve kültürel farklar çerçevesinde şekillenmiştir. Erken dönem Japon sinemasının konu ve anlatım olarak beslendiği bu dönemler kısaca şu şekildedir.

¹³ Derebeylik sistemi. Koruyan-Korunan ilişkisine dayanan hiyerarşik bir örgütleniş. Merkezî otorite zayıftır, yerellik görülür.(http-24)

Sengoku Dönemi: Bu dönem Japon sinemasındaki samuray hikâyelerinin kaynağı olmuştur. Halkın gruplaştırıldığı bu dönem Japon sinemacılarının favori dönemi olmuştur. Bu dönemde yaşanan ayaklanma ve kargaşalar Akira Kurosawa gibi yönetmenler tarafından modern siyasal krizleri anlatmak için analogi olarak kullanılmıştır.

Tokugawa Dönemi: Japon filmleri için bir hikâye kaynağı olan bu dönemde geçen filmler genel olarak toplumsal baskı ile ilgili olmuştur. Aynı zamanda izolasyoncu bir dönem olan Tokugawa, Japonya'nın kendini dünyanın geri kalanından yalıtıldığı dönemler denk gelmektedir.

Meiji Dönemi: Modernleşmenin sınırlı biçimleri uygulanan bu dönemde ülke endüstriyel ekonomiyle modernleşmeye başlamıştır. Bu dönemin sinemaya etkisi özellikle Kurosawa gibi yönetmenler de dâhil, bütün erken dönem büyük sinemacılarının kültürel kökenlerinin bu değişim çağına dayanması olmuştur (Nochimson,2012,s.198-200).

Erken dönem Japon sinemasının en önemli bileşenlerinden biri “*Benshi*” adı verilen canlı anlatıcılar olmuştur. Japon sinemacılarının kendi aralarında aktardıkları tarihi geleneklerden biri olan *Benshi*, gösteri esnasında seyirciye sessiz filmlerde neler olduğunu anlatan bir anlatıcıdır. *Benshi*'lerin zaman zaman filmdeki karakterleri de seslendirdikleri olmuştur. Bununla beraber *Benshi*'ler bir nevi filmdeki batılı hareketler ve gelenekleri de seyircilere açıklama görevi de görmüşlerdir. 1897 yılında ilk yerli filmlerini yapan Japonya tıpkı batıdaki gibi günlük olayları yakalayan görüntüler çekmiştir. Ancak farklı olarak Japonya'nın tiyatrodan sinemaya geçiş dönemindeki *Nohi*, *Kabuki* ve *Bunraku* gibi tiyatro hikâyelerinin de filmlerini çekmişlerdir. Erken dönem Japon sinemasının büyük çoğunluğu kameraya çekilmiş tiyatro gösterileri olmuştur (Petty, 2011,s. 12-13; Nochimson, 2012,s. 202). Dolayısıyla erken dönem Japon sinemasının hikâye anlatmaya verdiği ağırlık en eski filmlerde bile göze çarpmaktadır. Konu ve hikâye olarak son derece zengin olan bu kültür, batıdaki ilk filmlere kıyasla zaten belirli bir hikâye anlatıcılığına çoktan sahip olmuştur. Japonya'nın kendisini dışa vurma şekli, sessiz batılı filmlerde bile gerek doğaçlama gerek sessiz filmlerin arasında çıkan yazıları okumak olsun bunu bir sahne gösterisine çevirmeyi başarmıştır. Bundan ötürü öyküleme, hikâyeye çevirmeye meyilli olan Japon tarzı batıdan gelen filmlerde bile kendi estetiğini korumayı başarmıştır. Bu estetiğin en belirgin olduğu dönem savaş öncesi Japon sineması olmuştur. Vargas'ın aktarmasına göre Darrell William Davis savaş öncesi Japon sinema estetiğini: “*Japonya'da yapılan birçok savaş öncesi filmin yansıttığı Japon hissi çok açıklayıcıdır. Çünkü onu Japon ulusal sinemasının nesnel çerçevesini tanımlamaya*

hizmet eden bir işaret olarak değil, Japon milliyetçiliğinin çıkarlarına hizmet eden bir film estetiği” olarak yorumlamıştır. “anlatısal tarz” dediği bu durumu ayrıca yöntem ve form olarak şu şekilde açıklamıştır:

“Japon tarihinin resmi gerçekleştirilmesi, seçilmiş Japon kültürü ve geleneklerinin kutsallaştırılması, yerli sanat formları ve tasarımına vurgu, uzun çekimler ve uzun çekimler, yavaş kamera hareketleri ve anlatı, törensel oyunculuk ve ayarlar ile karakterizedir. Ve temaları belirleyen epik ve saygılı bir ton” (Vargas,2018,s.4).

Meiji döneminin geride bırakılmasıyla Taisho dönemine giren Japonya’da ekonomik refah ve militarizm yükselmeye başlamıştır. 1920’lere denk gelen Japonya sinemasının atın çağı Taisho döneminin sonlarına ve onu takip edecek Showa döneminin başına kadar sürmüştür. Japon sineması bu dönemde tarihsel konular yerine daha gerçekçi bir yapı benimsemiştir. Japon sinemasının gerçekçi bir anlatıya çekilmesinin sebebi olarak Tokyo’da alman dışavurumculuğunun popüler bir tür olduğundan kaynaklandığı düşünülebilir. 1930’ların ortaları gibi Japon sinemasına sesin girmesiyle Japonya’nın tiyatrodan sinemaya geçişine yardımcı olan Benshi’lerin popülerliği azalmıştır. Japon sineması bu dönem batının ayak izinden gitmiş ve Japon sinemasında sosyal eleştiri mesajları vermeye eğilimli filmler çekilmiştir. Yine bu dönemde hala feodal bir yapıyla yönetilen Japonya’da film yapımcıları devlete modernleşme yolunda baskı oluşturmaya başlamıştır. Japonya’da artan Marksizm düşüncesi ile Japon yapımcılar hükümetinin eksilerini inceleyen filmler çekmiştir. Ancak batının aksine bu siyasi açık sözlülük çok uzun sürmemiştir. Showa dönemine denk gelen bu zaman çizgisinde Japon hükümeti film endüstrisinin üzerinde tam kontrol sağlamıştır. Dolayısıyla gerçekçi, eleştirel, tarihi ve dönem filmler yasaklanmıştır. Bu dönemde Japonya’da baskıcı bir militarist sistem bulunmaktadır. Bu sistem kendisini desteklemek amacıyla sinemayı tam anlamıyla bir propaganda amacı olarak kullanmıştır. Bununla beraber sinema sansürü içerisinde, zina, suça teşvik edebilecek her şey, işkence görüntüleri, müstehcenlik ya da kaba duyguları uyandırabilecek aşk hikâyeleri, ahlaka karşı olan, yozlaşmaya yol açabilecek ya da çocukları yanlış yönlendirebilecek her hikâyeye yasaklanan anlatı öğeleri arasında yer almıştır. Bu yasaklamalar 2. Dünya savaşının sonuna kadar sürmüştür. Amerika işgali ile son bulan bu dönem beraberinde özellikle Japon sinemasında ve Japon sinema tarihinde izler bırakmış ve bazı geri dönüşü olmayan sonuçları olmuştur. Aslında Meiji ve Taisho döneminde çok canlı bir Japon sineması olduğu bilinse de maalesef o döneme ait bütün filmler 2.Dünya Savaşı Amerika işgal güçleri tarafından parçalanıp yakılmıştır. Bu

filmlerin feodal fikirlerle dolu olduğu ve Amerikalı işgalci güçlerin ülkeye getirmek istedikleri demokratik ideallerle çarpıştığı gerekçesiyle bu yıkımı gerçekleştirmişlerdir. Ancak burada ilginç olan savaş sonrası İtalya ve Almanya’da Amerika tarafından işgal edildiği halde demokratik olmayan ideolojileri içeren filmlere dokunulmamıştır (Nochimson,2012,s.200-201). İşgal süresince halkın barışa karşı olan açlığı bu dönemde yapılan sinema anlatılarının ise yoğun olarak savaşın ne kadar kötü olduğu üzerine olmuştur. Bu dönemde savaş karşıtı filmler çekilmiş ve anti-militarist mesajlar verilmiştir. Ayrıca işgalci güçler tarafından orduyla ilgili çekilen filmleri açıkça yasaklayan oldukça katı sansürler uygulanmıştır. Bu sansür sadece istisnai olarak eğer militarizm şeytani olarak gösteriliyorsa izin verilmiştir (Vaughn,2018,s.15). Bundan hareketle erken dönem Japon sinemasına ulaşım kısıtlanmıştır. Amerika tarafından Japonya’da gerçekleştirilen bu demokratik geçişin, kendisinden farklı olan bir kültür üzerindeki etkisi ve travması Amerika tarafından önemsenmemiştir. Bunun sonucu olarak savaş sonrası Japon sinemasının sahip olduğu anlatı kendi kültürü ile çakışır bir hale gelmiştir. Savaş sonrası Japon sinemasında kendi kültürüyle çakışan Japonya filmlerinde kendi insanlarını oldukları gibi göstermekten kaçınmıştır. İki karakterin birbirlerini selamlarken eğilmelerini anti-demokratik olarak gözükebilme ihtimaline karşı bu tür sahneler gösterilmekten çekinilmiştir. Dünyaya ayak uydurmaya çalışan Japon hükümeti eski düşmanları olan ülkeleri alenen eleştirmemek ve özellikle Amerika’yı tekrar düşman kazanmamak için belirli konulara bilinçli bir şekilde değinmemiştir. Dolayısıyla işgale uğramış bir ülkenin deneyimini göstermemek adına *Hiroshima* ve *Nagasaki* gibi atom bombasından kaynaklanan büyük trajik ve yıkıcı olaylar hakkında çok az film vardır (Petty,2011,s.16). Savaş sonrası Japonya esas olarak 1960’larda ve 1970’lerde, Batı dünyasında çok çeşitli toplumsal meseleler için kampanya yürüten aktivistlerden oluşan geniş bir siyasi hareket olan “*Yeni Sol*” (New Left) dan etkilenmiştir. “*Japonya’nın Yeni Solu*”(Japan’s New Left) olarak da bilinen bu hareket halk arasında protestolara yol açmıştır. Bu protestolar genel olarak Japon halkının bir modern öncesi düzene dönmesinin kurbanı olacağı ve yine kendi topraklarına bir savaşın başlayacağı korkusu ile başlamıştır. Bu kargaşa ise “*Japon Yeni Dalgası*” film eğiliminin temellerini oluşturmuştur. Japon Yeni Dalgası yönetmenleri sinemada eskiden kalan idealleri altüst eden, önceki kuşak yönetmenleri kısıtlayan ve sınırları aşan filmler yapmışlardır. Yoksulluk, yolsuzluk ve adaletsizliğe karşı öfke ile dolu olan bu yönetmenler, Ozu, Mizoguchi ve Kurosawa gibi yönetmenleri sinemasal geleneklere bağlı kaldıkları ve

zamanı geçmiş idealleri konu aldıkları için hor görmüşlerdir. Bu geleneklerin yerine şiddet, açık cinsellik ve tarihi rastgele seçilmiş otoritelerin egemen olduğu bir dizi rastlantısal ve anlamsız olay olarak görme eğilimi içeren bir sinema yaratmaya çalışmışlardır. Japon Yeni Dalga filmleri otorite figürlerine karşı seslerini giderek yükseltirken, Japonya'da tarih boyunca zulüm gören azınlık topluluklarına ise sempati ile yaklaşmışlardır. Ancak Japon Yeni Dalgasının bağımsız yönetmenlerce yapılan egemen çevrelere karşı filmleri Batı Avrupa ve Amerika'nın aksine egemen çevrelerde yani büyük film şirketlerine yapılmıştır. Bunun sebebi sinemanın televizyon ile rekabet etme isteği olmuştur. Ancak büyük şirketlerde yapılan egemen çevrelere ait filmler diğer film yapımcılarını da etkilemiştir. Dolayısıyla bağımsız film şirketleri giderek çoğalmıştır. 1960'ların ikinci yarısından itibaren avangard film yapımcıları kendi filmlerini yapma özgürlüğüne sahip olmaya başlamışlardır. Çoğunluk piyasasının dikteleri olmadan kendi sinemasını yapmak, deneyleri radikalleştirmek isteyen bağımsız Japon Yeni Dalga sinemacıları için "*acımasız gençlik*" filmleri öne çıkmıştır. Genellikle acımasız bir dünyada yolunu bulmaya çalışan gençlerin hikâyesini anlatan bu filmler anti-Amerikan duygularla yapılmıştır. Ancak bu konuda ilginç olan bu yapıtlarda Amerikalıların Japonlara tanıttığı modern bir bakış açısı olan bireylerin arzu ve ihtiyaçlarına öncelik verilmiş olmasıdır. Japon Yeni Dalga filmleri arasında daha çok dünyanın gidişatı karşısında insanın güçsüzlüğünü kötümser bir dil ile ifade edilmiştir. Denetim altına alınamayan cinsel arzular ve kıskançlıklar üzerine hikâyeler yer almıştır. Bu filmlerde bir zamanlar güçlü ve bilgece görülen antik öğelerin aslında birer yanılsamadan ibaret olduğu ve tek gerekliliğin ise arzunun kaotik gücü olduğu işlenmiştir. Bununla beraber Japon Yeni Dalgası filmleri özgür bireyi yüceltmek yerine bireyciliğin faydalarını ve tehlikelerini araştırmıştır (Vargas, 2018,s. 7; Nochimson, 2012,s. 223-224).

Yukardakilerden hareketle Japon sineması için, erken dönemini içine kapamık ancak kendisine has bir tarz ile yaşamıştır denebilir. Bu kendine haslık pek çok anlatısal farklılığı beraberinde getirmiştir. Teatral oyunculukla birleşen yavaş kamera hareketleri ve dışardan birinin gözüyle anlamasının zor olduğu kültürel özellikleri ile erken dönem Japon sineması sadece Japonlar için olmuştur. Ancak militarizmin etkisi ve savaşların sonucunda Japon halkı tamamen yabancı olduğu yeni bir dünya düzenine uyanmış bunun etkileri de yine sinemada kendini göstermiştir. Kendi kültürünü demokrasiye ters düşmesin diye rahatça gösteremediği işgal sürecinde Japonya kendi köklerine bir nebze yabancılaşmıştır. İşgalci birliklerin çekilmesi sonucu savaş karşıtı mesajlar verilmiş

bunun yanında tekrar işgal edilmenin korkusuyla tarihi travmalarını sinema yoluyla ifade edememiştir. Sonuçta eski öğretilerini ve ideallerini reddeden bir sinema türü doğmuş ancak bireyselleşmeyi bir lütuf olarak değil incelenmesi ve üzerine düşünülmesi gereken bir kavram olarak ele almıştır. Ancak en nihayetinde şu an *Heisei* dönemini yaşayan Japonya kendine has anlatısını hala barındırmakla beraber edebi ve görsel zenginliklerini sanatta hala korumakta ve uygulamaktadır.

1.4. Japon Anlatılarında Mutsuz Sonlardan Alınan Haz ve “Mono No Aware” Kavramı

İnsanların doğaya yaklaşma şekli ve ona biçtiği önem özellikle doğu toplumlarında daha farklı bir şekilde gerçekleşmiştir. Bu kültürün içinde doğayı tanıyan insanlarda doğayı kontrol etmek yerine ona uyum sağlama ve ona göre şekillenme düşüncesi daha öne çıkmıştır. Güneş, ay, dere ve toprak gibi unsurlar da yaşayan canlı varlıklar olarak görülmüş ve dolayısıyla her şeyin bir ruhsal yönü vardır düşüncesi oluşmuştur. “*Gökyüzü ve toprak benim dolayısıyla her şey de benimle*” düşüncesi üzerinden estetik bir ideal ortaya çıkmıştır (Sun ve Li,2019,s.161). Doğaya karşı olan bu tutum yine bu idealleri benimsemiş doğu toplumlarının sanat ve güzellik kavramlarını da etkilemiştir. Japonya’nın estetik algısı da yine bu değerler üzerinden doğaya odaklanmış ve doğanın öngörülemeyen kaotik yapısını kucaklamıştır. Doğaya karşı bir duyarlılık ve takdir benimsemiştir. Bu değerlerle birlikte Japonya doğaya karşı olan duygularını sanat ve kültürlerine yönlendiren estetik algılar oluşturmuşlardır. Bu konuda geliştirilen her bir estetik algı *farklı bir güzelliği* yansıtmıştır. Genellikle bu güzellik beklenmedik formlarla gelen güzellik olarak tasvir edilmiştir. Bu estetiklerden olan *Wabi Sabi*, *Ma* ve *Mono No Aware* özünde bir çeşit güzelliği temsil etse de her birinin bulunduğu form ve yarattığı güzellik hissi farklı noktalardan gelmiştir. “*Wabi Sabi*” rüstik ve ıssız güzelliği, “*Ma*” boş ve biçimsiz güzelliği, “*Mono No Aware*” ise geçici ve değişken bir güzelliği temsil etmektedir (Prusinski,2013,s.25). Fakat burada anlaşılması zor olan şey bu güzellik algılarının tanımlarının bu algıları tam olarak yansıtmıyor olmasıdır. Bu şekilde basitçe ifade edildiğinde bu güzellik kavramları sınırlanabilir ve tam olarak anlaşılabilir. Çünkü bu kavramlar Japonya gibi kendi içine kapanmış bir toplumun doğayı anlamlandırma yolculuğundan türeyen ve özünde Japonya hariç her kültüre yabancı olabilecek estetik görüşler olmuşlardır. Bu çalışmanın temelini oluşturan kavram “*Mono No Aware*” dir. “*Mono No Aware*” Japonya’nın doğadaki binlerce şeye karmaşık hisler

yüklemesinin sonucu olarak doğan tatlı-acı duyguların birleşmesinden ortaya çıkan bir estetik duygu olarak tanımlanabilir. Pek çok tanımı olsa da uçup giden bir güzellik anlamı taşımaktadır. Sabitlenemez veya ifade edilemez bir deneyimdir. Sadece bir anlığın ortadadır. “*Aware*” kelimesi orijinal olarak birinin kalbinde hissettiği veya duyduğu ağrıya verilen isimdir. Çağdaş Japon alfabesinde bu kelime aynı zamanda “*a*” ve “*hare*” olarak da bahsedilmektedir. “*Aware*” ilk olarak birinin kalbinde duyduğu ve kendi kendine gelişen derin duygular anlamına gelmektedir. Bu duygular mutluluk, sürpriz, korku ve iğrenme olarak tanımlanmıştır. Fakat daha sonra sadece üzüntü ile tanımlanmaya başlamıştır (Elwood,(tarihsiz)s.111). “*Mono No Aware*” bir Japon klasik estetik bilinci olarak aynı zamanda nesnelere içsel duygularla eşleştiği zaman ortaya çıkan bir deneyim olarak da tanımlanır. Duygunun görüntü tarafından tetiklenmesi ve sahnenin estetik deneyimini elde etmek için nesneye duyulan empati sonucu oluştuğu düşünülmüştür. Doğal estetik tadın psikolojik duyguları etkilemesi ve bundan kaynaklı yansıma ve tepki olarak hissedilen “*Mono No Aware*” pek çok duyguyu hala içinde barındırır da odak noktası “*kederli güzellik*” olarak nitelendirilmiştir. Daha içe dönük bir doğayı yorumlama şekli olan bu tür bir estetik anlayışının benimsenmesi belki de Japonya’nın coğrafi ortamın özelliklerinden kaynaklanan, ulusal ve kültürel bir karakteristik içe dönüklükten kaynaklanmıştır. Bir estetik kategori olarak “*Aware*” ilk defa *Edo* döneminde bir Japon evangelist tarafından önerilmiştir. Ana noktalarıyla şu şekilde ifade edilmiştir:

“Birincisi, can sıkıntısı, endişe ve aşk hastalığı gibi duygular, insanların dünyayı anlamasını ve anlamlandırmasını sağlayacaktır. Böylece gördükleri nesnelere kendi kederlerini bulacaklardır. İkinci olarak başkalarının kederlerini hissedecekler ki onlar da rahatlayabilsinler. Üçüncü olarak “aware” her türlü duyguyu ifade eder, ancak mutluluk hissi keder ve depresyon duyguları kadar çekici değildir”(Sun ve Li,2019,s.162).

İnsanların doğadaki yerlerinin farkında olmasının önemini öne çıkaran bu kavram *Heian* döneminde şekillenmeye başlamıştır. Japonya’nın kendi içine dönük olduğu zamanlarda ortaya çıkan Japonya’ya özel bu bakış açısı, kırılma olsa da anlayan kişiye güçlü bir deneyim yaşatmıştır. Bu estetik algı özellikle *Heian* döneminde “*Aware*” ve “*Mono No Aware*” olarak ayrılmış ve belirgin estetik özelliklere kavuşmuştur. “*Var olan her fenomenin veya şeyin benzersiz iç çekiciliğini ayırt etme ve ortaya çıkarma, kendini düşünülen nesneyle özdeşleştirme, gizemli güzelliğiyle empati kurma yeteneği.*” olarak tanımlanmıştır. *Heian* döneminde bu tür incelik ve hassaslıklar değer görmüştür. Bu dönemde bu estetiğe ulaşamamak kişinin dönemin inceliğini anlayamamış biri olarak

görülmesine yol açmıştır. *Heian* idealine ulaşamamış insanlar basitçe kültürden ve manevi bilinçten yoksun olarak nitelendirilmiştir. Daha sonra bu değerler Zen Budizm'i ile iç içe geçmiştir. *Heian* döneminin zengin zarafetini geride bırakarak daha çok rüstik bir estetiğe evrilmiştir. Sofistike olan ve *Heian* dönemi ile birleştirilen estetikten ritüelistik ve yeniden yapılandırılmış dini amaçla bütünleşen bir sanata yönelmiştir. *Heian* döneminde hem hüznün hem de kısa zamanlı mutluluk olarak tanımlanan "*Mono No Aware*", Zen etkisi altında nesnenin kendisiyle ilişkili güzelliği vurgulayan, böylece buna tepki olarak duygularının daha çok farkına varılabileceği bir anlam kazanmıştır. Bu şekilde Zen Budizmi "*Mono No Aware*" kavramını daha evrensel bir kültür estetiği haline getirmiştir (Prusinski,2013,s.26-36). İlk başta sadece hüzünden ibaret olmayan "*Aware*" kavramı *Heian* döneminde daha çok melankolik bir hal almıştır. Bununla beraber *Heian* döneminde sadece "*Mono No Aware*" değil güzelliğin diğer formları olan "*Wabi Sabi*" ve "*Ma*" da aynı incelikle sanata ve dünyayı görme estetiği olarak değer görmüşlerdir. Bu estetik kavramlar dönemin hem felsefesi hem de günlük yaşamda sahip olunması gereken kültürel alt yapılarını oluşturmuşlardır. Dünyanın ilk romanı olarak kabul edilen ve Japon edebiyatının başyapıtlarından biri olan "*The Tale of Genji*" Murasaki Shikibu tarafından Japon sarayında bir nedime iken yazılmıştır. Bu estetik kavramları anlamak bu romanı daha derin kılmasıyla beraber aynı zamanda "*Mono No Aware*" konusunu temel almış ve duyguyu yakalamayı başarmış ilk roman örneklerinden kabul edilmiştir. Ancak bu duygu kişinin içinden geldiği ve gördüğü şeyler ile histerinin bütünleşmesinden kaynaklandığından ötürü "*Mono No Aware*" herkes için aynı nesne ve duygu olmak zorunda değildir. Buna örnek olarak *Kamakura* döneminde yazılmış olan "*The Tale of Heike*" aynı estetik duyguyu farklı bir şekilde anlatan bir şiidir. *Genji* ve *Heike* eserleri her ne kadar "*Mono No Aware*" estetiğini temel alarak hikâyeyi bu estetik kavram etrafında şekillendirirler de bunu ifade edişleri farklı olmuştur. *Genji*, "*sevgilinin romantizmi*" ise *Heike*, "*savaşçının romantizmi*" olarak kabul edilmiştir. *Genji*'nin konusu umut vadeden bir prensin karşılaştığı sorunlarken *Heike*, samuray döneminin doruklarında yaşanan çatışma, savaş ve savaş taktikleri üzerine yazılmıştır. *Genji*'de bu duygular üstü örtük bir şekilde canlandırıcı ve sıradan bir tonla anlatılırken, *Heike* bunları açık seçik ciddi varoluşsal uyarılar olarak ifade etmiştir. Her ne kadar konu olarak farklı gözükse de her iki eserin ortak noktası insan varlığının geçiciliği, üzüntüsü ve yalnızlığının bilincini ortak alan "*Mono No Aware*" olmuştur. *Edo* dönemine ait bir Japon âlimi olan Motoori Norinaga "*Mono No Aware*" yi *Edo* döneminde var olan erkek

bürokratik egemenliğini karşısına alan bir tür karşı estetik ve yorumlayıcı bir araç olarak varsaymıştır. Bunun üzerine Sakurai Hiroshi isimli akademisyen bu estetik algının kültürel değerinin çağdaş değerlerdeki etkisini vurgulamak amacı ile “*Mono-no-aware’ and the Philosophy of the Weak*” eserini yazmıştır. Bu kavramı estetik olarak duygulara ve “şey”lere karşı nüanslı bir duyarlılıkla karakterize eden zayıfların felsefesi olarak ifade etmiştir. Bu kavramın belirsizliği pek çok anlama, yoruma ve simgeye konu olabildiği gibi çoklu anlamlara da sahip olabilmektedir. Bu özelliğinden ötürü Japon kaynaklı olmasa da dolaylı yoldan farklı alanlarda ve farklı kültürlerde “*Mono No Aware*” örnekleri görülmektedir.

“Sigmund Freud’un” On Transience” isimli eserinde doğanın geçici niteliğine ilişkin genellikle melankolik bir görüşü eleştirir. Freud, ne kadar geçici olursa olsun, doğanın güzelliğine dair daha olumlu bir bakış açısını benimser ve onaylar. Güzeli olan her şeyin bir gün kuruyup ölecek olması, bu tür güzellik nesnelere daha da güzelleştirerek onların daha fazla zevk almalarını sağlar”(Chambers,2013,s.7).

Ya da bir başka Japon kökenli olmayan “*Mono No Aware*” örneği bir Latince ifadede de incelenebilir: “*sunt lacrimae rerum et mentem mortalia tangunt*”. Bu ifadenin Truva savaş kahramanı olan *Aeneas*’ın arkadaşları ve halkının acımasız savaşlarını ve trajik ölümlerini gösteren bir tapınaktaki duvar resimlerini gördükten sonra dile getirdiği söylenmiştir. Üç ayrı çevirisi olan bu ifadenin anlamı “*Bunlar şeylerin gözyaşları, ölümlü şeylerin. Acı çekişleri akla dokunuyor.*”, “*Dünya bir gözyaşı dünyasıdır ve ölüm kalbe dokunur*” ve son olarak “*Burada ağlarlar, dünyanın hali ve bizim hayatımızdan geçen zamanlar için, kalplerine dokunur*” (Chambers,2013,s.6-11). Bu örneklerle beraber bu kavramın yaşattığı duygu her ne kadar olaylar farklı olsa da ortak paydasının hüznü, melankoli, kaybetme ve yalnızlık olduğu görülebilmektedir. Gerek *Genji* gibi sakin ve yavaştan gelen bir hüznü gerekse *Heike* gibi vahşetten doğan kayıplar olsa da ortak paydanın her zaman ağıt olduğu söylenebilir. *Kamakura* ve *Heian* dönemine ait eserlerde sadece edebiyat olarak da değil aynı zamanda resimde de “*Mono No Aware*” estetik algısı kendini göstermeye devam etmiştir. Bu dönemlere ait parşömenlere yapılan detaylı resimler sarayın incelikli hayatını tasvir etmişlerdir. Parlak ve opak renk seçimleri ve hassas fırça işçiliği kullanılan bu sanat eserlerinde duygusal imalar zengindir. Ancak renk her zaman zorunlu değildir. Bu renk eksikliğinin zarif kısıtlaması resimlerde “*Mono No Aware*” etkisini ortaya çıkarma konusunda yardımcı olmuştur.



Görsel 1. 8. Ulusal Hazine. “The Tale of Nezame” Parşömen tomarı, kâğıt üstüne renk. Heian Dönemi (12.yy) Yamato Bunkakan Müzesi. (<http>-25)

Ancak bu kavramın ağıt ve hüznün hissi kötümserlik ya da her zaman bardağın boş tarafını görmek olarak nitelendirilmemiştir.

Kötümserlik kavramı dünya görüşü ve yaklaşımında düzeltilemeyecek bir algı temelinde mutsuzluğa geri dönüşsüz bir eğilim olarak tanımlanır. Kavram; düzeltilemeyecek bir son, süregelen bir mutsuzluk ve ümitsizlik durumu, değişmez bir yazgı algısı ve düşüncesi, yoğun bir olumsuzluk serisi gibi yan olgularla birlikte ele alınır (Yılmaz,2011,s.47).

“*Mono No Aware*” ise her şeyin bir sonu vardır derken bu sonun bilincine ulaşmayı amaçlamıştır. Böylelikle hayatta şahit olunan her şeyin geçici doğasını takdir etmeyi ve gelecek kayıplara karşı bu güzelliği anlamak isteyenleri zihnen hazır tutmayı amaçlamaktadır. Doğasında melankoli ve hüznün temaları olduğu bir gerçek olsa da bu temalar kötümserlik ile işlenmemiştir. Daha çok her varlığa değer biçme ve geçici olsa da varlıkların var olduğu süreyi yüceltmeye çalışmıştır. Bu açıdan bakılacak olursa iyi ya da kötü olan her şeyin bir sonu olduğunu ve insanların ölümsüzlük illüzyonuna kapılmamalarını hatırlatan bir estetik algı olduğu söylenebilir. Kişinin bakış açısına göre değişebilen ancak bu bakış açısı ne kadar değişirse değişsin aynı hüznü sona çıkan bir kavram olduğu üzere “*Mono No Aware*” pek çok şekilde örneklendirilebilir. İki Japon profesörle yapılan bir röportajda “*Mono No Aware*” estetik algısı şu şekilde örneklere dökülmüştür.

Japon olmayan birine “mono no aware” duygusunu nasıl açıkladınız” sorusuna Profesör Tomoko Shibata “Mesela şu anda sonbahardayız ve yapraklar dökülüyor. Buna baktığımızda ne gibi bir duyguya kapılıyoruz? Böyle sorduğumda yalnızlık hissi ya da kışın geldiğinin habercisi ya da üzüntü hissi diyebilirsin. İşte Japonlar buna bu şekilde anlam katmışlardır. Gördüğün nesne ile (Mono) kendi duyguların eşleşiyorsa senin şu anda “Mono No Aware” hissini deneyimlediğini söyleyebilirim.” diyerek ifade etmiştir. Aynı soruya Profesör Shinji Sato “ Bu kavramı duyduğumda aklıma klasik edebiyat dersleri geliyor. Evet, elbette hala kiraz ağaçlarımıza sahibiz ama genelde Hojoki’deki nehrin akışı aklıma geliyor. Günümüzde modern “Mono No Aware” örnekleri geçmişten görseller ve kelimeler taşıyor.” diyerek açıklamıştır. **“En son ne zaman “mono no aware” hissettiniz”** sorusuna ise Shibata “Prenses Kaguya Masalı’ni izlerken Kaguya aya dönmeden önce neden dünyaya geldiğini hatırlar. Doğa ile neşelenmek ve doğa ile yas tutmak için. Doğanın içindeki duyguların zenginliğini yaşamak için. Filmin ana teması olan bu konu da bence “Mono No Aware” ile bağlantılıdır.” diyerek açıklamıştır. Aynı soruya Sato “ Çocukluk anılarım. Genç insanlar bunu anlamazlar çünkü henüz o kadar yaşamadılar. Ben yaşlandığım için çocukluk anılarım ve insanların ömür süresi ya da ateşböcekleri benim için “Mono No Aware” dir. Çünkü hepsi çok çabuk ölüyorlar. İnsan hayatı da çok kısa. Hayvanlar da öyle. Yaşayan her şey çok çabuk ölüyor.” (http-26)

Profesör Sato kavramı örneklendirirken kiraz ağaçlarından bahsetmiştir. Japonya’da “Nara” döneminde başladığı bilinen ve Hanami adı verilen Japonların her yıl katıldıkları bir gelenekleri bulunmaktadır. Asırlardır devam eden bu gelenekte insanlar oturup Japonların “Sakura” ismini verdikleri kiraz ağaçlarının çiçeklerini izlerler. Bu gelenek “Mono No Aware” kavramının eskiden beri gelen ve günümüzde hala var olan örneklerinden biri olarak kabul edilmiştir. Eskiden sadece elit kısımlar tarafından izlenebilen bu gelenek daha sonra Edo döneminde halka da açılmıştır. Kiraz çiçeği izleme ve Hanami ismi ilk olarak “The Tale of Genji”de bahsedilmiştir. Bu gelenek uzaktan bakıldığında sadece kiraz çiçeklerinin izlendiği güzellik ve estetik amacı ile yapılan bir aktivite olarak görülebilir. Ancak daha derine inildiğinde Hanami “Mono No Aware” kavramını merkezine aldığı görülmektedir. Kiraz çiçeklerinin bu kavramın en bilinen ve en temiz sembolünün olmasının sebebinin, kiraz çiçeklerinin çok güzel ama bir o kadar da kısa ömürlü olmaları söylenebilir. Tam anlamıyla “bugün var yarın yok” ifadesinin tanımını olan Sakura ağaçları yine aynı ifade çerçevesinde insan hayatı ve bütün varoluşun

metaforu olarak görülmüştür. Kiraz ağaçları bir başka ağaçla kıyasla, çiçeklerini açtıktan sadece birkaç gün sonra solarak yere düşmektedir. Bu tür bir yok oluş doğa, güzellik, varoluş, kırılganlık, değişim ve mevsimler gibi olguları aynı anda çağrıştırdığından ve hepsinin aynı şekilde yok olacağına bilincine varıldığında duyulan hissin “*Mono No Aware*” olacağı söylenebilir (Chambers,2013,s.1-4).



Görsel 1. 9. “Hanami” festivalinden bir kare.(http-27)

Tam olarak “*Mono No Aware*” ile bağlantılı olmayan ancak *Hanami* gibi günümüzde hala örnekleri görülmeye devam eden güzellik kavramlarından biri de “*Wabi Sabi*” yani kusurun kabulü üzerine olan güzellik algısıdır. Bu algının uygulanma şekli biri kişide “*Mono no Aware*” duygusu yaratabilir. “*Kintsugi*” denen ve kusuru kucaklayan bu uygulama kırılan eşyaları onarma sanatı olarak bilinmektedir. Ancak bunu yaparken cila ve altın kullanmaktadır. Normalde onarılan eşyaların iyi onarılıp onarılmadığı o eşyaların önceki kusurunun ne kadar görünmez olduğuna göre değerlendirilir. Ancak bu teknikte nesnenin daha önce neresi kırıldıysa oradaki çatlak göz önüne olabildiğince çıkarmaya ve altın ile de o kırılan kısmı nesnenin en ilgi çekici yeri yapmaya uğraşmıştır. Bu teknik, nesnenin daha önce kırıldığını göz önüne çıkartmaya çalışmıştır. Kusuru göz önüne çıkartarak çatlak, nesnenin odak noktası olmasını sağladığı söylenebilir. Bu güzellik algısında bir şeyin aslında hiçbir zaman gerçekten kırılmadığı ya da deforme olmadığı gösterilmeye çalışılmıştır. Kırılganlığı güç ve güzelliğe çevirmeye çalışan bu sanat genelde çömleklere uygulanmıştır. 45 senden beri Kyoto’da bu onarım işini yapan Hiroki Kiyokawa kendisiyle yapılan bir röportajda bu sanatta kullanılan cilanın çok değerli olduğundan bahsetmiştir. Japonya’da yerli bir

ağaçtan elde edilen bu cila, *Jomon* döneminden beri kullanılmaktadır. Bu cila ve Japon insanları arasında ayrılmaz bir bağ olduğunu söyleyen Kiyokawa bu cilayı bu kadar değerli yapanın çıkarıldığı ağaç olduğundan bahseder. Bu cilayı elde etmek için çıkarılması gereken özsu için ağacın kesilmesi gerekmektedir. Bu cilanın bir nevi ağacın kanı olduğunu bu yüzden bunu çıkarmanın ağacın hayatına mal olduğundan bahseden Kiyokawa, böylesine değerli bir hediye sunan doğaya her zaman minnettar olunması gerektiğini söylemiştir. Aynı zamanda bu işi yapmanın psikolojik ya da fiziksel olarak kendisinin kırılan taraflarına iyi geldiğinden ve bu işi yaparken çömlekleri onardığı gibi kendi kırık parçalarını onarıyormuş gibi hissettiği açıklamıştır ([http-28](http://28)).

Bu açıdan “*Mono No Aware*” kavramı incelenecek olursa, bu estetiği yakalamak için nesne ile duyguların birleşmesi gerektiği söylenebilir. Dolayısıyla “*Kintsugi*” tekniği ile onarılmış bir nesnenin her ne kadar “*Wabi Sabi*” tabanlı olsa da, bakarken daha önce kırılmış olduğunu gösteren ve kusurlarını saklamayan geçici yapısını fark edilebilir. Bu da “*Wabi Sabi*” denen kusurlu güzelliğin yanında “*Mono No Aware*” yani bu kusurdan doğan mutlak olamama, geçicilik ve fanilik kavramlarını da çağrıştırabileceği söylenebilir. Bu durumda iki farklı güzellik kavramının iki farklı şekilde yine yok oluşun güzelliği paydasında birleştiğini söylenebilir.



Görsel 1. 10. Kintsugi tekniği ile onarılmış kırık çömlekler. ([http-29](http://29) ve [http-30](http://30))

Bu kavramlara ve kullanılış şekillerine bakarak güzellik ve bu güzelliğe biçilen değer kavramının kültür ve toplumlara göre değişim gösterebileceğini söylemek mümkündür. Hayatı anlama ve hayata anlam biçme ayrıca bununla beraber gelişen sanat, zanaat, edebiyat ve diğer kendini ifade etme biçimleri de yine bu görüşler çerçevesinde farklılıklar gösterebilir. Kültürlerinin toplumuna etkisi ve doğaya biçtikleri kutsal

değerler çerçevesinde Japonya’da kendine has estetik kavramlar geliştirmiştir. Bununla beraber kendi içlerine kapandıkları dönemin de etkisiyle sadece kendine has değerler geliştirmekle kalmamış bu değerleri hem felsefe hem de yaşam şekli haline getirmişlerdir. Dolayısıyla bu değerler yaptıkları ve iz bıraktıkları her türlü nesnede kendini farklı şekillerde göstermiştir. Güzellik kavramına daha farklı yaklaşan bu toplum bunu nesnelere odaklamış ve düşünce ile nesne arasında bir bağ kurmuştur. Bundan ötürü nesnelere kendilerine ait bir “*Japonluk*” kazanmış ve günümüzdeki batılı genel geçer güzellik kavramlarının yanında daha farklı kalmıştır. Erken dönem Japonya bu güzelliği istisnasız kullanmış olsa da bu değerler zamanla kendini kaybetmiştir. Ancak tamamen yok olmamıştır. Diğer güzellik kavramları ile beraber “*Mono No Aware*” hala Japon bilincinde var olmaktadır. Kendi kültürlerinin çok büyük bir dönemini kapsamış ve neredeyse bütün geçmişlerine yayılmış olan bu güzellik kavramları günümüzde hala gelenek yoluyla ya da miras kalan eserlerde bulunmaktadır. Eskisi kadar içine kapalı olmasa da ve bu kavramları bütün hayatlarına yaymıyor olsa da Japon toplumunun, hala kültürlerine bağlı olduğu söylenebilir. Dolayısıyla kültürlerinde miras kalan bu kavramlar da hala kendilerini göstermektedir. Gerek “*Hanami*” gibi festivaller gerek “*Kintsugi*” tekniği olsun beklenmedik güzellikler Japon toplumunun bilincinde durmaya devam etmektedir. Bu bilinç nesne ve nesne ortaya çıkarma, çıkan nesneye bakarak hissetme üzerine kurulu olduğu için ve görerek tetiklendiğinden sinema da bu kavramlardan etkilenmiştir. Çünkü nihayetinde sinemanın da duyguları görerek hissettirebilen bir sanat türü olduğu söylenebilir.

1.5. Japon Sinema ve Animasyon (Anime) Anlatısında “Mono No Aware” Kavramı

Genelde Hollywood filmlerine sonu kötü biten filmler tercih edilmemiştir. Klasik anlatılarda böyle sonların bulunmamasının nedeni insanların filmde mutlu ayrılmalarının istenmesidir. Mutlu sonla biten bir film mantık olarak izleyiciyi iyi hissettirmelidir. O halde mutsuz sonla biten bir film ise mutsuz hissettirmelidir. Bu ifade doğru olduğu gibi aslında eksik olarak kabul edilebilir. Mutsuz sonla biten film keyfi paradoksu insanların mutsuz biten hüznü bir filmi izlerken neden kendilerini eğlendirebildikleri sorusuyla ilgilenmiştir. Konuyla ilgili önceki araştırmalarda izleyiciler arasında özellikle kadınların ya da empati duygusu yüksek olan insanların, üzüntülerini olumlu bir şekilde değerlendirerek bu tür filmlerden hoşlandıklarını göstermiştir. Holger Schramm ve Werner Wirth’in yapmış olduğu “*Exploring the paradox of sad-film*

enjoyment: The role of multiple appraisals and meta-appraisals” isimli bu arařtırmada bir film esnasında olumsuz duyguları olumlu duygulara dönüřtürme süreci açıklanmaya çalışılmıştır. Arařtırmaya göre, film esnasında kiři ne kadar stres ve üzüntü hissederse mutlu sona ulařtıęında o kadar cořku ve iyimser duygular hissetmiştir. Öyleyse cevaplanmamış soru, mutsuz sonla biten mutsuz filmler izleyiciyi filmin bitiminden sonra bile yas tutmaya itiyorsa nasıl oluyor da bu eğlenceli bulunuyor olacaktır. Bu soruya karşılık psikolog Marvin Zuckerman, yüksek duyu arayışında olan insanların düşük duyu arayışında olan insanlara göre hüzünlü bir filmde ve olumsuz uyarılmadan zevk aldıkların varsaymıştır. Bununla beraber arařtırmacı olan Mary Beth Oliver, kadınların, kadınsal özellięi yüksek olanların ¹⁴ya da empati duygusu yüksek kişilerin hüzünlü filmlerden keyif alabildiklerini öne sürmüştür. Eğer bu kabul edilecek olursa Norinaga'nın “*Mono No Aware*” kavramını *Edo* döneminin erkek bürokratik egemenliğine karşı bir tür karşı estetik ve yorumlayıcı olarak nitelendirmesi ve Hiroshi'nin bu kavram için “şey” lere gerektięinden fazla nüanslı bir duyarlılıkla yaklaşan aşırı empati merkezli zayıfların felsefesi olarak yaklaşması anlam kazanabilir. Arařtırmada, insanların olayları ve durumları yenilik, hořluk, amaca elverişlilik, kontrol edilebilirlik ve norm uyumluluęu gibi farklı kaygılar çerçevesinde deęerlendirdięi düşünölmüştür. Tüm bu yönler bireyin kişisel görüşüne ve geçmişine baęlı olduğundan, kişinin duyguları aynı zamanda öznel görüşünü de etkilemektedir.

Örneęin, hüzünlü filmin olayları durumsal referans ise, izleyiciler olayları kahramanın gözünden görüp deęerlendirir ve kendilerini üzgün hissedebilirler. Dolayısıyla bu arařtırmaya göre empati duygusu yüksek olan insanlar, genellikle kahramanlara karşı daha fazla empati hissederek ve sonuç olarak, düşük empatiye sahip insanlara göre film gösterimi sırasında daha fazla üzüntü hissederek. Bu da daha önce bahsedilen *katharsis* kavramının bir başka açıdan nitelendirilmesi olarak görölebilir. Sonuç olarak *katharsis* trajedi yoluyla insanı arındırmayı amaçlamıştır. Bu kavram arařtırmada genel olarak “*ego katılımı*” olarak nitelendirilmiştir. Hüzünlü film izleyen insanların kendilerine “*Bu duyu hakkında ne hissediyorum*” ya da “*Hüzünüm hakkında ne hissediyorum*”, “*Bu filmi izlerken mutsuz hissetmem uygun mu?*” “*Bu filmi izlerken mutsuz hissetmeyi bekliyor ya da istiyor muydum?*” gibi sorular sordukları düşünölmüştür. “*Exploring the paradox of sad-film enjoyment: The role of multiple*

¹⁴ Orijinal metinde bu şekilde ifade edilmiştir.

appraisals and meta-appraisals” isimli arařtırmada bu tür soruların insanların duygusal durumlarını deęerlendirmelerine izin verdiđini ve gerekirse bu duygusal durumu deęiřtirmeleri için onları önceden hazırladıđından bahsetmiřtir. Negatif duyguların duygusal baskı ile iyi çalıřtıđını bunun da duyguyu ya da durumu deęiřtirme isteđi ile sonuçlandıđını; Kontrast olarak pozitif duyguların rahat ve ödüllendiren duygularla iyi çalıřıp insanlarda bunu koruma ve sürdürme isteđi yaratmasından bahsetmiřtir. Yine arařtırmaya göre hüznü film mutlu sonları olmasa bile deęer algısı olarak bir sürü farklı olasılık sunabilmiřtir. Bunun gibi filmlerin ego katılımı sonrası özellikle filmin sonunda “*Her zaman talihsizliklerin yasını tutmak yerine, hayatımızdaki şanslı anların daha çok tadını çıkarmamız gerekmez mi?*” gibi daha ađıttan řekillenen melankolik, ancak karamsar olmayan düşünceler ortaya çıkabilmesi mutsuz sonla biten film keyfi paradoksuna bir cevap olarak sunulabilir. Bu tür bir çıkarım kişisel gelişim, kişisel deęerler ve etik standartları güçlendireceđi için daha farklı bir tatmin duygusuna ulařılabilir. Arařtırmanın içerisinde yapılan bir deneyde üç izleyici grubuna aynı filmin üç farklı versiyonu gösterilmiřtir. “*Pay it Forward*” isimli bu film alkolik annesiyle yařayan 11 yařında çocuk olan Trevor’ı anlatmaktadır. Sosyal bilgiler öđretmeni tarafından verilen bu ödevin konusu dünyayı deęiřtirecek bir fikir düşünmeleridir. Bunun için büyük, özverili bir fedakârlık yapması gerektiđini düşünen Trevor filmde üç kişinin hayatını deęiřtirecek ama kendisinden çok řey götürecektir. Trevor filmin sonunda saldırıya uğrayan sınıf arkadařını korurken bıçaklanır ve ölür. Son sahnede bir sürü hayranı Trevor’ın evini ziyaret eder ve onu onurlandırır. Sonu kötü biten hüznü bir film olsa da sonuç olarak ana karakter dünyayı bulduđundan daha iyi bir řekilde bırakmıřtır. Müziğin filmde alınan hüznü hissini deęiřtireceđini öne süren arařtırmada filmin son sahnesi deęiřtirilmiřtir. Orijinalinde daha umut vadeden bir müzik ile biten film 2. gruba daha melankolik bir ses ile sunulur ve bunun filmin hüznünün film bitene kadar dondurulduđu söylenir. 3. gruba ise sessiz ve ana karakterin ölümünden sonra onu onurlandıran sahneyi göstermeden izletirler. Sonuç olarak 1. ve 3. numaralı film sonları 2. sona göre daha eğlenilebilir olarak kaydedilmiřtir. Bu durum da kısaca hüznü seviyesi çok yüksek olmadıđı takdirde izleyicilerin üzüntülerini zevke dönüřtürebileceklerini göstermiřtir. Dolayısıyla çok ađır olmayan ya da daha “*narin bir hüznü*” çerçevesinde řekillenen mutsuz sonların izleyiciye aslında gerçekten daha farklı bir tatmin hissi verebileceđi anlamına gelmektedir (Schramm ve Wirth, 2010,s.1-331). Metinde bahsi geçen “*narin hüznü*” kavramının aslında “*Mono No Aware*” ile ne kadar

benzeştiğini ve ortak alanların olduđu görölmektedir. “*Mono No Aware*” güzellik ve estetik algısının onu paylaşan kişiye aktardığı hüznün hissi narin olduđu gibi ortaya çıkarmak istediđi duygu hüznünden gelen güzellik olmuştur. Sinema filmlerinde mutsuz sonlardan ya da hüznünlü temalardan da haz alınabilir mi? sorusuna yanıt arayan bu araştırma aslında Japon kültüründe hep var olmuştur. Batı için yeni olan bu kavramların tema ve işleniş bakımından Japon sinemasında pek çok örneđi mevcuttur. Japon sineması diđer Asya sinemaları arasında en öne çıkan ve kendi kültürünü işleyiş bakımından en ayırt edici özelliklere sahip sinemalardan biri olmuştur. Bu özelliđi ile Avrupa’da hayranlık kazanmıştır. Batının anlatısına göre daha karmaşık ve nispeten daha farklı bir yol izleyen Japon sineması tarihsel bağlarından koparılarak ele alınmamalıdır. Çünkü kendi tarihinden ve içe dönük doğasından beslenen Japonya, sanatta bu farklılığı kaynak olarak kullanmıştır. Bununla beraber erken dönem Japon sinemasına ulaşılmasa da bu geleneksellik bugünkü Japon sinemasında halen görölmektedir. Ancak batılı toplumların müdahalesi ve pazarda kendini gösterme isteđi ile beraber Japon filmlerinde tam olarak anlaşılmanın bir batılılaşma göze çarpmaktadır. Örnek olarak bir film yapımcısı olan Takashi Miike’nin filmlerinde Hollywood sinemasına yaklaşmak için kullanılan cinsiyete ve cinselliđe yönelik yıkıcı ve belirgin bir muameleler bulunmaktadır. Bu tür hareket ve sahneler Japon anlayışına göre Hollywood sineması ile bağdaştırılmıştır. Ancak bu tarz “*batılı standartlarına uygun filmler*” Japon izleyicisi ya da benzer kültürel limitleri ve sınırları olan diđer izleyici kitleleri için de uyumsuz sayılacağından bu tür filmler bu kitleler içinde yer bulamamıştır. Japonların gözünden bu tür sahnelerin Hollywood ile bağdaştırılmasının temelini Japonya ile batılı ülkeler arasında gerçekleşen tarihsel olayların neticesi olduđu düşünülebilir. Zamanında sömürge yoluyla ötekileştirilen Japonya, bu ötekileştirme stratejileri sonucu batılı olmayan sinemaların oryantalist olduđunu düşünmeye itilmiş ve bu ön yargıyla hareket ederek modernleşme amacı güderek “*batılı*” sahneler ekleme ihtiyacı hissetmiş olabilirler (Needham,2006,9,11). Japon sinemasının altın çağları olarak adlandırılan 1950’li yıllarda Akira Kurosawa ve Yasujiro Ozu isimli iki yönetmen Japon sinemasının batıdaki gelişmeler ile etkilendiđi Japon Yeni Dalga döneminin öncesinde kendilerini yetiştirmişlerdir. Dolayısıyla bu durum Yeni Dalga yönetmenlerinin gözünde bu yönetmenlerin filmlerinde katı sınıfsal düşünceler ile eski geleneklere bağlı fikirler desteklediđi gerekçesiyle eleştirilmiştir. Şunu belirtmekte fayda var ki Japon sineması 2.Dünya Savaşı öncesi diđer tüm sinema kültürlerinden farklı olarak usta/çırak sistemine göre yapılanmıştır. Bu da demek oluyor

ki yönetmen, oyuncu ya da kameraman olmak isteyen kişilerin bu hedeflerine okula giderek, menajerler yardımıyla ya da şans faktörü ile ulaşmaları mümkün olmamıştır. Bunun yerine stüdyolar film yapımının her alanı için seçim yapmış ve başarılı olan adayları istedikleri pozisyonlara gelebilmeleri için usta zanaatçıların yanına yerleştirmişlerdir. Aynı politikanın sonucu olarak Kurosawa da kendisinden önce gelen büyük yönetmenler tarafından yetiştirilmiştir. Bununla beraber Kurosawa, katı samuray geleneklerine göre yaşayan bir aileden gelmektedir. Sınıf geleneğinin gerektirdiği rollere göre yaşayan ailesi hakkında “*Something Like an Autobiography*” adıyla yayınlanan anılarında annesi hakkında anlattığı bir hikâye bulunmaktadır. Annesinin yemek pişirdiği tencerenin alev almasıyla evin yanmaması için annesi tencereyi çıplak elleriyle kavramış ve bahçeye taşımıştır. Bu olay esnasında annesinin ellerinin derisi tamamen soyulmuş ve haftalarca sargıda kalmıştır. Annesinin bu iyileşme sürecinde hiç şikâyet etmemiş olmasını gururla anlatan Kurosawa, yönetmenlik hayatında sanatsal hassasiyete yönelik ve şartlar ne olursa olsun samuray ruhunu izlemenin gerekliliğini vurgulamıştır (Nochimson,2012,s.212-213). Bu açıdan bakılacak olursa Yeni Dalga yönetmenlerinin gözünden Kurosawa gibi daha eski yöntemlerle yetişmiş kişilerin filmlerinin daha katı sınıfsal düşünceler ile eski geleneklere bağlı fikirler içerdiği söylenebilir. Ancak unutulmamalıdır ki her ne kadar bu tür sınıfsal düşünceler ve geleneklere bağlılık Yeni Dalga yönetmenler tarafından geride kalmışlık olarak görülse de aynı zamanda Japon kültürünün bir parçasıdır. Bu düşünceleri tamamen reddetmek özünden kopmaya ve kültürüne yabancılaşmaya sebep olabilir. Elbette bu düşüncelerin modern dünyada ve gelişen toplumlarda artık yeri bulunmamaktadır. Ancak Japonya’nın özgünlüğünü sağlayan estetik algılarının çoğu bu köklere dayanmaktadır. Bununla beraber Japonya’nın özgünlüğünün de yine bu zamanlardan beslendiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Dolayısıyla günümüzde yaşayarak hala geçmişi onurlandıran filmler çeken yönetmenlerin de Japon sinemasına sağlamış olduğu katkıyla beraber batıdan ayrı bir ruh barındırdığı söylenebilir. Bununla beraber Kurosawa ve Ozu her ne kadar içinde yetiştirildikleri dönem bakımından Yeni Dalga yönetmenleri tarafından geleneklerine bağlı olarak kabul edilseler de yine yetiştirildikleri dönemi sorgulamışlardır. Her ne kadar eskiyi yâd eden konular işleseler de bununla beraber gerek karakterler gerek dünya düzenini sorgulamış ve yer yer ironi yoluyla tepki göstermişlerdir. Yeni Dalga yönetmenlerin filmleri ise Kurosawa ve Ozu’nun filmlerine kıyasla yeterli bir sorgulama

seviyesine ulaşamamıştır. İronik bir şekilde Kurosawa ve Ozu kendi dönemlerini Yeni Dalga yönetmenlere göre daha çok sorgulamıştır.

Kurosawa başarılı bir yönetmendir ancak Ozu ile pek çok konuda birbirlerinden ayrılmışlardır. Yasujiro Ozu'yu Kurosawa'dan ayıran şey filmlerinin benzersizliği hakkında sürekli soru soran ve Japonya'ya ait olmanın özünü, ötekiliği ve modernizmi bir auteur olarak kimliğinin ayrılmaz bileşenleri yapan bir rol içinde sürdürmesi olmuştur. Kurosawa'nın filmleri genel olarak daha az tepki uyandıran filmler olmuştur. Bunun sebebi olarak filmlerinin popüler oluşu ve büyük ölçüde daha kolay erişilebilir olduğu düşünülebilir. Başka bir deyişle filmlerinde aksiyon ve dönem sinemasının geleneklerini daha hümanist mesajlar vermek için kullandığından Kurosawa'nın filmleri daha genel bir kitleye hitap etmiştir. Bununla beraber Kurosawa, Shakespeare gibi popüler batılı Amerikan metinlerinde yer alması ve uyarlamasıyla da tanınmaktadır (Needham,2006,s. 12). Öte yandan Ozu, özellikle savaş sonrası Japonya'yı ele almıştır. Ev hayatı ve nesiller arası farklılıkları ele alan daha öznel ve Japonya'ya özgü sorunları işlemiştir. Savaş sonrası Japonya'da değişen kültürel adetler ve eski neslin çocukları tarafından benimsenen yeni, batılı yaşam biçimini kabul etme mücadeleleri hakkında hafif ağıt temalı filmler çekmiştir (Petty,2011,s.146). Sadece tema ve konuları işleyiş bakımından değil aynı zamanda teknik olarak da daha farklı yollar izlemiştir. Ozu, Avrupa sanat sinemasının dışında yer alan ve açıkça Hollywood film kalıplarına ve normlarına aykırı olarak kendini konumlamıştır. Ozu, çekimlerinde standart sinemaların tercih ettiği 180 derecelik alanın aksine 360 derecelik alanı tercih etmiştir. 360 derecelik alanın kesintisizliği ekran yönünü belirlemeyi zorlaştırır ve arka planın sabitliğini bozabilmektedir. Bununla beraber Ozu, "*Tatami Shot*" adı verilen çekim açısının da yaratıcısıdır. *Tatami*, geleneksel Japon tarzı odalarda döşeme malzemesi olarak kullanılan bir tür paspastır. Bir *tatami* çekimi aslında kameranın alışılmışın dışında yere çok yakın olarak konumlandırılmasıdır. Sözde *tatami* üzerine diz çökmüş bir kişinin göz hizasında olması gereken bu kamera açısı aslında bundan daha alçaktadır. Yerden sadece 30 ya da 60 santimetre yükseklikte olan bu çekimler için özel tripodlar ve yükseltilmiş setlerin kullanılmasını gerektirmiştir. Bu alçak yüksekliği, karakterler koridorlarda yürürken hatta çekimde oturma sahnesi olmadığına bile kullanmıştır. (http-31)

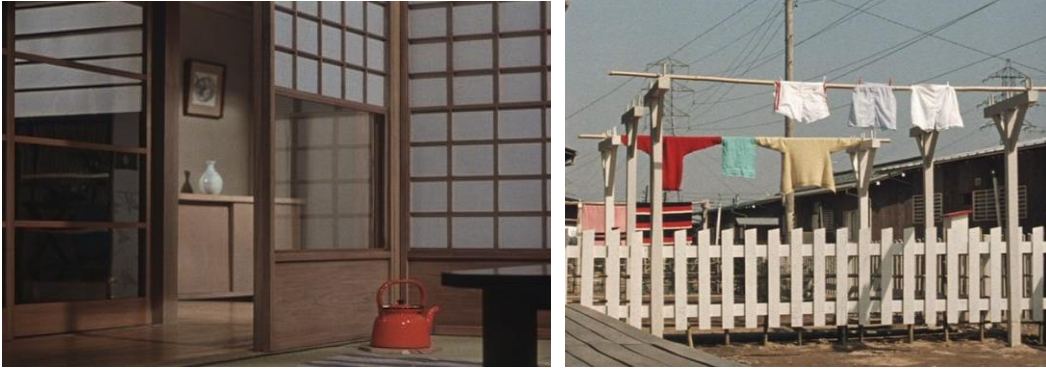


Görsel 1. 11. (Solda) Bir Sonbahar Öğleden Sonra,1962 (http-32) / (Sağda) Ekinoks Çiçeği,1958 (http-33). Ozu'nun filmlerindeki “Tatami Shot” örnekleri.

Eleştirmenler neden Ozu'nun kamerayı bu denli aşağıda kullandığı konusunda kararsız kalmışlardır. Ancak olasılık olarak sinematografiyi alçak masaları olan, yerde oturulan geleneksel Japon evi tasarımına uydurmaya çalışması olduğu düşünülmüştür. Ozu filmlerinin bir başka ilgi çekici biçimsel özelliği ise yönetmenin ansızın sahneden uzaklaşması ve anlatı açısından hiçbir önemi bulunmayan anlara odaklanma alışkanlığıdır. Hatta bu çekimler filmin en önemli ya da beklenen anlarında bile olabilmektedir. Bu çekimlere film yönetmeni Noël Burch tarafından “*Yastık Çekimleri*”(Pillow Shots) denmiştir. Yastık sözcüğü, şiirin bir dizesini kaplayan beş heceli bir sözcüktür. Düşünce ve imge akışını kırar ve sözcük belirsizdir. Pek çok anlama gelebilmektedir. Yastık çekimi de aynı işlevi görmüştür. Olay akışını kırmak için kullanılmıştır. Ancak bu çekimler aynı zamanda bir başka anlam da taşımaktadır. Burch'a göre bu çekim türünün tam olarak anlaşılabilmesi Yoshimoto Mitsuhiko gibi akademisyen ve bilim insanlarını endişelendirme ihtimali vardır. Çünkü Yoshimoto'nun da bahsettiği gibi bu tür çekimler Zen estetiği, modernizm ve “*Mono No Aware*” gibi kültürel konseptlere doğrudan bağlı olarak kabul edilmiştir. Ve Yoshimoto'ya göre ortalama bir Japon izleyicisinin, Ozu'nun çalışmalarını, Zen'in herhangi bir ilkesini, modernizmi ya da “*Mono No Aware*” duygusunun somut halini algılama ihtimali şöyle dursun; Ozu'nun filmlerinin anlattığı ve bu felsefe terimlerinin verdiği zevki algılamaları bile olası değildir (Needham, 2006, s. 13; Nochimson, 2012,s. 207).

Aynı dönemin yönetmenlerinden olan Kurosawa ve Ozu'nun dönemin yetiştirilme şekli ve bununla beraber usta/çırak ilişkisi ile sinema eğitimi alması sinemayı kullanma şekillerini elbette etkilemiştir. Kendilerinden önce gelen ve daha katı sınıfsal düşünceler ile eski geleneklere bağlı fikirler ile yetiştirilen yönetmenlerden eğitim almaları da yine sinema dillerinde etkili olmuştur. Filmlerindeki daha köklerine bağlı ve daha yöresel değerler barındıran ancak bunun sonucunda da kitlesi daha dar olan Ozu'nun eserlerinin daha Japonya'ya ait olmanın özünü koruyan filmler olduğu söylenebilir. Bu köklerine bağlılık ve geçmişi deneyimlemiş olmanın verdiği bilgi birikimi ile eski zamanların estetik algılarını da filmlerine daha iyi yansıtmış ya da yansıtmaya tercihinde bulunmuştur. Günümüz Japonya'sında artık çok öne çıkan temalar olmasa da "*Mono No Aware*" ve yine bunun gibi diğer güzellik algıları bir konsept ve sanatsal tercih olarak Ozu'nun filmlerinde kendini göstermiştir. Bir Ozu filminde aksiyon, olaylarla dolu bir olay örgüsü ya da sürekli ve tekrarlanan bir fiziksel devrim anlamına gelmemiştir. Bütün Ozu filmlerinde aksiyon aslında tüm karakterlerin yaşamlarını yönlendiren koşulları anlama ve uyum sağlamaya çalışmalarıdır. Kadere karşı yapılacak pek bir şey olmaması doğumun kaderi belirlediği daha katı sınıfsal düşünceleri olan bir toplumla uyumlu bir biçimde anlatılmıştır. Ancak Ozu filmlerinde şeylerin olagelişine yönelik sessiz bir karşı koyuş da bulunmuştur (Nochimson,2012,s.207). Ozu filmlerinin böyle bir anlatım tarzına sahip olması aslına hayatta her olayın gidişatının değiştirilemeyeceği oluşunu ifade etmiştir. Ebette hayat önceden yazılmış bir tiyatro sahnesi gibi yaşanmamaktadır. Ancak filmlerde işlenen hayat temasının bazı olayların önüne geçilemeyeceğini ve bu konuda yapabilecek tek şeyin uyum sağlamak ya da kenara çekilmekten ibaret olduğunu ifade ettiği söylenebilir. Ozu'nun film anlatma şekli pek çok açıdan "*Mono No Aware*" felsefesi ve güzellik anlayışıyla benzeşmektedir. Ozu filmlerinde nesiller arası farklılıkları işlerken eskiyi yâd etmiştir. Savaş öncesi Japonya'yı romantize etmiş ve ona karşı bir özlem duymuştur. Ancak geçmişin geçmişte kaldığını ve bir daha hiçbir zaman anılarından Japonya'yı yaşayamayacağını da bilincindedir. Ozu'nun bu tercihi Yeni Dalga yönetmenlerin bakış açısı gibi geçmişe takılı kalmış ve katı sınıfsal düşünceler ile eski geleneklere bağlı fikirler ile dolu bir zihinde kapalı kalmış bir kişinin uğraşları gibi de görülebilir. Ya da her yaşını almış insan gibi geçmiş anılarını anımsayan ve bu anıların duygularından beslenerek tatlı-acı filmler çeken bir yönetmen olarak da ifade edilebilir. Her iki şekilde de Ozu'nun filmlerinde işlenen duygu geçmişin geçmişte kalması ve onu hatırlamak isteyenlerin tadacağı tek duygunun hüznüyle karışık bir umut ve genel bir

“*Mono No Aware*” hissiyatı olacağı söylenebilir. Çünkü hatırlanacağı üzere “*Mono No Aware*” her şeyin geçici oluşunun bilinciyle ortaya çıkan melankolik ancak kötümser olmayan karmaşık bir duygu olmuştur. Her şeyin bir sonu olduğu bilinci kendini Ozu’nun filmlerinde geçmişte kalmış olan Japonya’ya ait anılar ve Japon kültürü olarak göstermiştir. Ama yine aynı bilinç üzerinden gelecek de karamsar olarak ifade edilmemiştir. “*Mono No Aware*” algısının güzelliği de bu şekilde Ozu’nun filmlerinde kendisini kötü ya da iyi olarak değil sadece orada o anda olan şekliyle konu ve olay örgüsü olarak göstermiştir. Bununla beraber Ozu’nun filmlerindeki “*yastık çekimleri*” de “*Mono No Aware*” algısının bir başka göstergesi olarak da nitelendirilebilir. Hatırlanacağı üzere “*Mono No Aware*” sadece duygu değil aynı zamanda duygunun nesne ile ortaklaşa olarak insanda uyandırdığı duyguların birbiri ile uyuşması sonucu ortaya çıkan bir güzellik algısı olarak kabul edilmiştir. Ozu’nun filmlerinde ise bu çekimler olayın gidişatını kırarak izleyiciye konudan tamamen anlamsız ve kopuk nesnelere göstermesidir. Burch, Ozu’nun “*yastık çekimleri*”ni bir başka gerçeklik düzlemini ima etmek için kullandığı tahmininde bulunmuştur (Nochimson,2012,s.207). Ozu, belki de yaşanan olaydan uzaklaşıp çevrede en önemsiz görünen nesnelere göstererek izleyiciye düşünme ve fikirlerini toplama imkânı vermek istemiş olabilir. Ya da izleyiciye olaylar orada olurken bir başka yerde her şeyin ne kadar sakin olduğunu göstermek amacı ile izleyiciyi olayın içinden çekip alarak olaylara uzaktan tarafsız bir bakış açısı ile bakıldığında ne kadar anlamsız olduğunu göstermek istemiş olabilir. Her iki şekilde de Ozu bu çekimlerde nesnenin gücünü kullanarak izleyiciyi olay örgüsünden bir süreliğine ayırmıştır. Her şeyin anlamsız ve geçici olduğu düşüncesi ile bir yerde karakterler hayatlarının önemli bir anını yaşarken, izleyicinin ise bir anlığına konulduğu bir başka yerde rastgele bir nesne ile yalnız başına bırakılması en azından izleyici ile nesne arasında bir iletişimin amaçlandığını düşündürebilir. Bu durum melankolik bir anlamsızlık ve geçicilik gibi “*Mono No Aware*” ya da daha önce bahsedildiği diğer güzellik algılarına yakın bir duygu ortaya çıkarmıştır. Her şeyden önce bu çekim izleyiciyi bir nesne ile izole etmeyi amaçlamaktadır. Bu izolasyonun ortaya çıkardığı herhangi bir duygu ister istemez sahnedeki nesne ile birleşecek ve izleyicinin odağını nesneye çekecektir. İzleyici duygularıyla beraber nesne ile yalnız kalacak ve bunun sonucunda da sahnedeki nesnenin “*Mono No Aware*” duygusunu tetiklemesini sağlayacağı düşünülebilir.



Görsel 1. 12. (Solda) Ekinoks Çiçeği, 1958 (http-34) / (Sağda) Good Morning 1959 (http-35).Ozu'nun filmlerindeki “yastık çekimi” örnekleri.

Yoshimoto'nun bahsettiği sıradan bir Japon izleyicisinin Ozu'nun filmlerini tam olarak anlayamaması iddiası aslında gerçeklikten çok da uzakta olduğu söylenemez. Ünlü bir Japon sinema akademisyeni olan Sato Tadao bu “*yastık çekimleri*”ne “*perde çekimi*” diyerek yeniden adlandırmıştır. Bu şekilde yeniden adlandırmasının sebebi olarak da “*perde çekimleri*” nin tıpkı tiyatrodaki olduğu gibi izleyici ile sahneyi ayıran bir perde görevi gördüğünü düşünmesidir. Sato aynı zamanda Ozu'nun filmleri Japon televizyonlarında yayınlandığına bu çekimlerin araya daha fazla reklam koyabilmek için bilerek kaldırıldığından da bahsetmiştir. Bu durum da gerçekten “*yastık çekimleri*” nin anlaşılmadığını veya önemsenmediği gerçeğinin altını çizmektedir. Bu tür bir algılama sorununun varlığı Ozu'nun bir film yönetmeni olarak benimsediği ve Japonya'nın kültüründen beslenen auteur kimliğinin yine Japonya tarafından anlaşılabilmesi durumunu gözler önüne sermiştir. Ozu'nun filmlerindeki nesil farklılığı teması gerçekten de Japonya'da kimliğini tanımayan ya da umursamayan bir neslin işlenmesinin gerçekten uzak olmadığını göstermiştir. Bu durum Ozu'yu aynı zamanda gerçekçi bir yönetmen de yapmaktadır. Sonuç olarak Japonya ile batı arasında Ozu'nun da merkezinde bulunduğu teori ve tarihi açıdan bir tür gerilim bulunmaktadır. Yoshimoto'nun iddiaları da aynı zamanda günlük kültür ve deneyimin yerelliğinden uzak bir sinemaya da yaklaşmanın zorluğunu öne çıkarır niteliktedir. Bir sinema Profesörü olan David Desser, metin analizi aracılığıyla, hem Ozu'nun tanınabilir biçimsel eğilimleri, hem de çalışmalarını doğuran kültürel özgünlüğü bakımından Ozu hakkında “*en Japon film yönetmeni*” olarak bahsetmiştir (Needham,2006,s.13,14).

Japon animasyonu ya da Batı'daki ismiyle “*anime*” bir popüler kültür olgusu ve aynı zamanda Japon kültürünün, sanat ile birleşmesinin bir başka ürünü olduğu söylenebilir. Ancak animenin popüler kültür olarak kabul edildiği yer yine ait olduğu kültür içerisinde. Dolayısıyla ait olmadığı başka kültürlerde bir “*alt kültür*” olarak betimlenmiştir. Ancak animenin sahip olduğu entelektüel yan sadece Japon kültürü ve anlayışı çerçevesinde şekillenmemiştir. Japon sanat dallarının etkisi ile beraber dünya çapındaki sinema, fotoğrafçılık ve sanatsal geleneklerden de faydalanmıştır. Ayrıca konu bakımından pek çok farklı kesime ve pek çok farklı talebe karşılık verebilen karmaşık hikâye yapısı sadece Japon seyircileri değil aynı zamanda dünya çapındaki izleyicileri de en temel seviyede eğlendirebilmektedir. Dolayısıyla bir Japon animasyonundan eğlenebilmek için ait olduğu kültürü paylaşmak gerekmemektedir. Popüler kültürün pek çok alanda özellikle Amerika tarafından fabrikalaştırıldığını ve tekelleştirildiğini düşünülecek olursa anime gibi Amerikan standartlarının dışında olan bir ürünün nasıl hala varlığını sürdürdüğünü sorusu sorulabilir. Çizgi filmlerin çocuklar için olduğu düşüncesi ile yetiştirilen Batı'daki izleyiciler belki de bu yüzden anime'nin küresel popülerliğini anlamakta zorluk çekiyor olabilir. Bir akademisyen olan Arjun Appadurai “*kültür kavramının en kıymetli özelliğinin farklılık kavramı*” olduğunu söylemiştir ve animenin de tam olarak bunu yaptığı söylenebilir. Anime, Amerikan pazarına girebilmek için kendisini değiştiren diğer ithal medya ürünlerine kıyasla içeriğini hoşça gidecek bir biçimde değiştirme yoluna gitmemiştir. Bu durum sadece anlatılar içerisindeki Japon referansları haricinde aynı zamanda anlatı üslubu, öykünün akış temposu, imgeler, espriler ve derinlemesine geniş bir yelpazeyle sergilenen duygular ve psikoloji için de geçerli olmuştur. Derin ve kapsamlı öyküleri Disney'in ya da Hollywood'un çoğu ürünlerinde olduğu gibi önceden tahmin edilebilir olmamıştır. Bu da bu tür kolaya alışmış pasif izleyici rolünde olan izleyicileri zorlarken aynı zamanda karanlık tonlara bürünebilme özelliği ile de “*masum ve çocuksu olan bir çizgi filmin*” bu tür öğelere sahip olabilmesi ile de şaşırtmıştır. Amerika'da anime konusunda sorulan en sık sorunun “*Anime neden bu kadar çok cinsellik ve şiddet içeriyor?*” olması da anime'nin özellikle farklı kültürlerden farklı anlatı şekilleriyle yetişmiş izleyicilerin anime'yi tam olarak anlayamadığını kanıtlar niteliktedir (Napier,2008,s.11-18). Anime'nin etkilendiği alanlar her ne kadar dünya genelindeki sanat türleriyle etkileşmiş olsa da kök bakımından sürdürdüğü anlatısal özgünlük onu farklı kılmıştır Tıpkı Ozu'nun filmlerinde görülen Japonya'ya ait olmanın özünü koruyan özelliğinden ödün vermemiştir. Bu durum da

anlaşılabilirliği gibi farklı kültürler ile karşılaştığında farklı ve alışılmışın dışında olarak algılanmasına yol açmıştır. Anime'nin kendi kültürünün özgünlüğü ve sanatsal kişiliğini koruması gerek anlatı gerek görsellik bakımından ayırt edici özellikler kazanmasını sağlamıştır. Bu ayırt edici özellikler arasında “*Wabi Sabi*”, “*Ma*” ve “*Mono No Aware*” gibi Japon kültürüne özel güzellik algıları ve felsefeleri de bulunmaktadır. Yine bu durumdan ötürü Japon animasyonlarında bu kavramlara aşina olmayan Batılı seyirciler bu animasyonlardaki anlatısal seçimleri anlamakta zorlanmışlardır. Bu kavramlar doğrultusunda ilerleyen bir Japon animasyonunu izleyen Batılı bir seyirci her zaman durumları kavrayamamakta ve bazen de bu ürünleri yarım kalmış olarak nitelendirebildiği gibi kendisini de boşuna zaman harcamış izlenimine kaptrabilmektedir. Çünkü saf iyi ve saf kötü karakterlerin eksikliği ve bazen de katharsis kurmanın zorlaştığı durumların yanı sıra Japon animasyonlarında mutlu sonlar da bir gereklilik olmamıştır. Çünkü Japon animasyonlarında olaylar daha derin ve daha psikolojik anlamlar taşımakta olduğundan bu Japon realizmi, fantastik öğelerin içinde de bulunmuştur. Susan J. Napier, “*Anime*” isimli kitabında animeleri mahşer, festival ve ağıt olarak üç genel bölüme ayırmıştır. Mahşer temalı animelerde umut ve yeniden doğuş işlendiği gibi toplumların çöküşü ve gezegen yıkımlarına odaklandığından daha karanlık ve umutsuzdur. Bu temanın atom bombasının etkilerinden beslendiğine de dikkat çeken Napier, mahşer animelerinde şehirleşmiş ve sanayileşmiş toplumun birbirine yabancılaşması, kuşaklar arası boşluk ve kadınların aile dışında daha etkin rol oynamaya başlayarak erkeklerin güçlerini yitirmesi gibi gittikçe artan cinsiyetler arası gerilimin de işlendiğinden bahsetmiştir. Genel olarak karamsarlığın ağır bastığı mahşer animelerinde fiziksel yıkımların yanı sıra psikolojik yıkımlar da işlenmektedir. Festival teması olarak adlandırılan ve Japonca da karşılığı “*matsuri*” olan bu animeler ise Japon dini ve sosyal yaşamın ayrılmaz parçası ve oyun ve ayin diyarının bir kutlaması şeklinde kendini göstermiştir. Tıpkı festivallerde olduğu gibi insanların yaşamın ve gündelik davranış ve kurallarından kendilerini soyutlaması olarak nitelendirilmiştir. Toplumsal düzeni tamamen tersine çevirmek yerine eşitleyen, oyunbaz bir anarşist ruh taşımıştır. Genelde cinsel ve vahşi temalar içermiştir. Acı ve coşkuyla kendinden geçme, cinsellik ve ölüm, tapınma ve korku, saflık ve kirlilik gibi temaların birbirine karışması ve mizahın grotesk abartısı festival anlatısının ruhunu güçlü bir şekilde ifade etmektedir. Ağıt temalı animelerde ise çılgın ve yoğun bir yapı bulunmamaktadır. Lirik bir anlatım biçimine sahip bu animelerde genelde nostalji ile karışmış melankoli ve keder havası bulunmaktadır. Bu özlem dolu ruh hali daha önce de

bahsedildiği gibi Japon kültürünün kendini ifadesinde önemli bir üslup olmuştur. Çünkü güncel Japon kültürünün eski gelenekler ile arasında pek çok bağın yok olduğuna dikkat çekmektedir (Napier,2008,s.38-43). Bu ifadeler Ozu'nin filmlerinde de bulunmuştur. Savaş sonrası ortaya çıkan pek çok Japon ürününde bu ağıt söz konusu olmuştur. Faniliğin güzelliği ile aşk, gençlik, güzellik ve en nihayetinde hayatın geçip gitmesi bilincinden alınan buruk hazın modern öncesi Japon kültürü ve “*Mono No Aware*” ile doğrudan bağlantılı olduğu söylenebilir. Animelerin sadece güncel olmayan aynı zamanda tarih, din, siyaset ve felsefenin de seviyelerinden yararlanması yani toplumun ve kültürün tüm yönlerinden etkilenmesi Japon animasyonlarının kendine has yapısını göstermektedir. Animelerdeki “*Mono No Aware*” tasviri ve bununla gelen melankolik anlatı şekli biraz da eski Japonya'ya ait olan bir halk masalı “*Urashima Taro*” ile bağlantılı olduğu düşünülmektedir. Napier'in aktardığı üzere bir Japon psikiyatristi olan Kawai Hayao, bu masalın güncel Japon kültüründe de önemli bir yeri olduğundan bahsetmiştir.

“Öykü basitçe annesi ile yaşayan genç bir balıkçı olan Urashima Taro'yu anlatır. Balık avladığı bir gün kurtardığı bir kaplumbağa, bu iyiliğine karşılık Taro'yu sırtına alıp ejder kralının sarayına götürmeyi teklif eder. Urashima teklifi kabul eder ve deniz altındaki sarayda ejder kralın güzel kızı ve hizmetkârları ile üç yıl geçirir, ta ki bir gün eve gitmeye karar verene dek. Ayrılırken prenses ona mücevherli bir kutu verir ve olağanüstü bir durum olmadıkça bunu açmamasını tembihler. Urashima eve döndüğünde her şeyin değişmiş olduğunu görür, çünkü 3 değil 300 yıl uzak kalmıştır buraya. Sandığı açar ve dışarı süzülen bir ses, Urashima'yı yaşlı bir adama dönüştürür ve Urashima ölür”(Napier,2008,s.146).

Bu halk masalında ilgi çeken bir başka yön ise alışlageldik batı standartlarına göre kahramanın hiçbir şey kazanmaması aksine bu maceradan olumsuz etkilenmesidir. Kahraman, hiçbir şey kazanmadığı gibi aynı zamanda hayatını kaybetmiştir. Bu durum ise Japon anlatısı ve klasik batı anlatısı arasındaki önemli bir farka işaret etmektedir. Mutlu sonun eksikliği. Japon anlatılarında gerek kültürel farklar gerekse tarih boyunca şekillenmiş farklı dünya görüşü ve anlayışlar olsun “*sonsuz kadar mutlu yaşadılar*” ifadesi çok sık görülen bir olayları noktalama şekli olmamıştır. Bunun sebebini Japonya'nın kültüründe ve tarihinde yaşadığı olaylar neticesinde daha gerçekçi anlatılar ve daha gerçekçi kavramları merkeze aldığından, hikâyelerin sonlarını da daha gerçekçi bitirmeye eğilimi olduğu söylenebilir.

Tıpkı Urashima'nın hikâyesinin bir batılı izleyicinin gözünde anlamsız ve boşa sarf edilen bir çaba gibi gözükmesinde olduğu gibi sonsuza kadar mutlu yaşama ifadesi de batıya kıyasla daha gerçekçi bir anlatı yapısıyla yetişmiş bir Japon gözünden komik derecede gerçek dışı olarak kabul edilmiştir. Nitekim bu kültürel kargaşanın bir örneğini (*Wolf's Rain*) "*Kurdun Yağmuru*" isimli Japon animasyonunda görmek mümkündür. Napier, kitabında da betimlediği gibi Bir gurup insan şekline girebilen kurt karakterler kadim bir kitabı takip ederek cennete ulaşmak istemektedirler. Yolculuk esnasında âşık olurlar, arkadaş edinirler, yeni kurtları aralarına katar ve kendileriyle yüzleşirler. Her karakter kişilik bakımından bir olgunlaşma yaşar ve bu yolculukta kendilerini bulurlar. Aradıkları şeyi sorgulamaya başlasalar da devam ederler. Ancak dizinin sonunda karakterlerin çoğu ölür ya da öldürülür. Cennete açılan kapıyı bulduklarına geriye sadece dört kurt kalır. Ancak kapıyı bulduklarında kurtlardan biri diğerini öldürür, biri uçurumdan aşağı düşer. Avcı ile olan bir boğuşmada birini daha kaybederler ve cennetin kapısı bir kan gölüne dönüşür. Arkadaşlar ölürken cennete buluşmak için birbirlerine söz verirler ve geriye kalan son kurt Kiba: "*Eminim cennet diye bir şey yok*" diyerek haykırır. Napier'in bu son sahneyi betimlemesinin sebebi Kawai'in anlattığı masaldaki hiçlik durumunun güzel bir örneği olmasıdır. Batılı izleyicilere bu sonun aşırı nihilist gelmesi anlaşılabilir. Dizinin bir Amerikan hayranı, diziye olan sevgisinin, bu "*kötü*" son yüzünden tiksintiye dönüştüğünden şikâyet etmiştir. İzleyicinin sevip umursadığı karakterlerin ölümünden başka bir şey elde edememiştir. Ancak Japon bakış açısından mutlu son olmayışı dizinin duygusal gücüne katkıda bulunmuştur. Kawai, Japon peri masallarında "*Mono No Aware*" yani öykünün tamamlanmasından önce birden kesintiye uğramasının doğurduğu hoş duygunun öneminden bahsetmiştir. Her karakterin yaşamı ve ölümü, güncel sorunların yankı bulduğu, karmaşık, dehşete düşürücü ve potansiyel olarak anlamsız bir dünya ile bahsetme yollarını sergilemiştir (Napier,2008,s.166). Kawai'nin bahsettiği ve Napier'in yorumladığı gibi bu "*mutsuz sonlar*" aslında tam olarak olumsuzluk içermemiştir. Sadece bakış açısı ve ne kazandırdığını düşünme şekline göre anlamı değişebilir. Anlaşılabilir olarak Batılı bir izleyici izlediği hikâyedeki önemsedığı karakterlerin yolculuğunu ve gelişimini gördükten sonra yine bu karakterlerin elleri boş dönmesini izlemesi ve bazen de ölümlerine şahit olması olumsuz etki yaratmıştır. Çünkü daha önce de bahsedildiği gibi Batılı izleyicilerin alışık olduğu klasik anlatı, anlatılarda böylesine bir kesilmeye ve boşluk hissine izin vermemiştir. Ancak Japon anlatılarında ölüm ve batılı izleyicilerin yorumuna göre başarısızlık kavramı tamamen nihilistik olarak

kabul edilmemiştir. Çünkü tıpkı “*Kurdun Yağmuru*” ve Urashima’da olduğu gibi bu “*mutsuz*” hikâyeler aslında izleyiciye başka bir değer kazandırmıştır. Kazanılan şey öz-bilinçtir. Urashima’nın kutuyu açma cesareti ve ait olmadığı bir zamanda olduğunu kabul etmesi karakter olarak ne kadar geliştiğini göstermiştir. Urashima bir öz-bilinç kazanmıştır ve çevresindeki dünyayı ve yaşamı daha net görmeye başlamıştır. Başına gelen olayların arkasında yatan ve içine işlemiş bilinci görmüş, anlamış ve özümsemiştir. Kendini gerçekleştirerek zaten kendince “*mutlu bir son*” yaratmıştır. Bu maceradan sonra Urashima’nın evlenip sonsuza kadar mutlu yaşamasına gerek kalmamıştır. Zaten öz-bilinç kazanmış olan Urashima ulaşabileceği en onurlu sonu yaratmıştır. “*Kurdun Yağmuru*” animesinde ise karakterler cenneti kovalarken gelişmişlerdir. Cennet’i yani sonsuz mutluluğu kovaladıkları için bu acıları çekmişlerdir. Elbette sonunda muhtemelen gerçek olmayan bir amaç uğruna ölmüş olsalar da “*mutlu sonu*” ararlarken ki yolculukta kazandıkları öz-bilinç, gelişim, kendini fark etme ve gerçekleştirme Japon bilincine göre yeterli kabul edilmiştir. Çünkü bu karakterler kendilerini keşfetmeden ölmemişlerdir. Sonundaki amacın sekmeye uğraması ve arkasından gelen buruk his ise “*Mono No Aware*” anlayışına göre zaten güzel olarak kabul edilmiştir. Anlatının böylesine sekteye uğraması tıpkı Ozu’nun filmlerinde görülen “*yastık çekimi*” nin anlatıyı kırması ile paralellik göstermektedir. Ancak tekrar etmekte fayda var ki “*Mono No Aware*” felsefesi ve güzellik anlayışı kişide bu buruk duyguyu yaratarak onu umutsuzluğa ve mutsuzluğa itmeyi amaçlamamıştır. Kişileri bir nevi gerçeklere hazırlamakta ve sahip oldukları bu kısa zaman diliminde etrafındaki güzellikleri kaçırmamalarını nasihat etmiştir. Ölüm ve yok oluşun hayatın gerçeklerinden biri olması inkâr edilemediği gibi buna zihinsel olarak hazırlanmak ve ilerisi için umudunu kaybetmemek de yine “*Mono No Aware*” felsefe ve güzellik anlayışının bir parçası olarak görülmüştür. Anlatılar arasındaki kültürel farklar o kültüre ait olan izleyiciler için normal ve anlaşılabilir olsa da o kültüre uzak izleyiciler için tam aksi duygular uyandırabilir.

Animenin bu kadar özüne sadık kalması ve klasik anlatı gibi popüler olan bir anlatının yanında alternatif olarak yerini korumasının sebeplerinden biri de yine Japon animasyonlarının kendinden taviz vermesi olarak açıklanabilir. Mutsuz sonlar, buruk tatlar ve yarıda kesilen anlatı örneklerini pek çok Japon animasyonlarında görülmektedir. Studio Ghibli animasyonlarının teması genellikle insanın doğa ve doğanın tanrılarıyla olan ilişkisini, süreklilik ve değişim, kayıp giden güzelliğin geride bıraktığı tatlı-acı duyguları, eski ve yeni, iyi ve kötü gibi konuları sık sık tekrarlamıştır. Bu temaların

“*Mono No Aware*” ve Japon bilinci ile doğrudan bağlantılı olduğunu düşünülecek olursa temasal anlamda daha Japon özüne yakın bir öz-bilinç taşıdıklarını söylenebilir. Bu temalardaki “*Mono No Aware*” örneklerini tanınmış manga sanatçısı Hayao Miyazaki’nin (*Tombstone of Fireflies*) “*Ateşböceklerinin Mezarı*” isimli filminde örneklenebilir. Film, Nosaka Akiyuki’nin 2. Dünya Savaşında açlıktan ölen kız kardeşinin hikâyesini anlattığı ve yarı-otobiyografi sayılan romanından esinlenmiştir. Trajedi ve kayıp duygusu üzerinden hissedilen “*Mono No Aware*” bir ağıta dönüşerek hayatın süreksizliğini göstermektedir. Filmin isminde de geçen ateşböcekleri ise yazın ve hayatın güzelliğinin kısalığını simgelemektedir. (*My Neighbour Totoro*)“*Komşum Totoro*” simli bir diğer Miyazaki animasyonunda ise anneleri hasta olan ve hastane yatmak zorunda olan iki kız kardeşin yeni taşındıkları evin yanındaki ormanın ruhlarıyla tanışmalarını anlatır. Stresli bir durumda olan kız kardeşlere bir nevi yardımcı olan ruhlar yine insan ve doğa temasını işlemiştir. Kızların annelerinin hastanede beklenenden daha uzun kalması gerektiğini öğrenen kızlar ruhsal bir bitkinliğe düşerler. Ancak kızların babası kızlara ve annelerine “*Biz bu durumla başa çıkmayı öğrendik. Hem senin gecikmiş dönüşün sadece eğlenceyi erteleyecektir.*” diyerek kızları ve anneyi yatıştırır. Bu çelişkili duygu bir “*Mono No Aware*” ifadesidir ve üzüntünün sonrasında gelecek olan hazzı arttırmaya yönelik bir yakıt olduğunu ifade etmiştir. Bir başka Miyazaki animasyonu olan (*Princess Mononoke*) “*Princes Mononoke*” ise insan ve doğanın daha vahşi bir savaş halinde olduğu bir dünyayı anlatmaktadır. Filmin sonu güzel bir “*Mono No Aware*” örneği olabilir. İnsan ve doğa arasındaki önlenemez savaş yaşandıktan sonra kimse kazanamamıştır. Karakterlerin aralarındaki ilişkiler ise tam olarak sonlanmamış daha çok bir geleceğe karşı bir bilinmezlik içermiştir. Bu tamamlanamamış his, savaş sonrası ele geçen yokluk “*Mono No Aware*” için güzel bir örnek oluşturabilir (McDonald,2004,s.3-6). Bu hissin işlendiği bir başka animasyon örneği olarak (*Kiki's Delivery Service*) “*Küçük Cadı Kiki*” gösterilebilir. Michael Lane, Triumph of The Past isimli yazısında “*Beyaz Anlar*” ismini verdiği hislerden bahsetmiştir. Bu anları “*etkiyi tarif edecek hiçbir kelime olmadığı için analize meydan okuyan*” olarak tanımlamıştır. Bu anlara örnek olarak babasının Kiki’yi ilk defa siyah cadı kıyafeti ile gördükten sonra “*ne ara bu kadar büyüdün*” diyerek onu sanki hala küçük bir çocukmuş gibi havaya kaldırıp sarılması olarak açıklamıştır (Lane,2004,s.2).



Görsel 1. 13. Kiki's Delivery Service, bir (*Mono No Aware*) “Beyaz An” örneği (<http-36>).

Bu anı gördüğünde gözlerinin dolduğunu ifade eden Lane'in isim koymakta zorlandığı bu “beyaz an”ın aslında bir “*Mono No Aware*” temsili olduğu söylenebilir. Daha önce de bahsedildiği gibi “*Mono No Aware*” sadece mutsuzluk ve umutsuzluk olarak tanımlanmamıştır. Ancak zamanın geçtiğini ve geçen zamanla gelen değişimi işaret etmiştir. Bazen bazı şeyleri yakalamanın ona sonsuza kadar sahip olunabileceği anlamına gelmediğini göstermiştir. Tıpkı kiraz ağaçlarının çiçeklerinin güzel ancak kısa ömürlü olması gibi; Kiki örneğinde olan çocukların büyümesi ve kendi başlarına yeni bir hayata başlamaları da yine aynı madalyonun iki yüzü olarak kabul edilebilir. Gerek ateşböceklerinin mezarında olduğu gibi ölümlü birleşmiş gerek Prenses Mononoke’de olduğu gibi henüz sonlanmamışlığın verdiği his olsun “*Mono No Aware*” için pek çok şekilde Japon animasyonunda kendini gösteren bir Japon felsefesi ve güzellik tanımı olduğu sölenebilir.

1.6. Amaç

Bu araştırmada, sinema ve animasyon sinemada anlatının gelişimi ve bir Japon estetik anlayışı olan “*Mono No Aware*” kavramı ayrıntılı olarak incelenerek, animasyon filmleri için Hollywood tarzı “mutlu son” klişesini kıran alternatif bir anlatı gelişiminin ortaya konması amaçlanmaktadır. Araştırma sonunda “*Mono No Aware*” felsefesi kullanılarak hazırlanan bir animasyon film senaryosundan 05:35 Dakikalık “*Beyterek*” isimli animasyon film üretilecektir.

Bu arařtırmada řu sorulara yanıt aranacaktır;

- Gemiřten bugüne anlatının temel yapısında deęiřiklikler oldu mu?
- Doęu ve Batı sinemasında anlatıda farklılıklar var mı? Varsa bu farklar neler?
- Bir Japon estetik anlayıřı olan “*Mono No Aware*” sinema ve animasyon sinema anlatısında kullanılabilir mi?
- Günüümüz anlatı yapısındaki deęiřim “*Mono No Aware*” kavramı ile iliřkilendirilebilir mi?
- Japon estetik algısı olan “*Mono No Aware*” animasyon sinema anlatısında alternatif bir son olarak kullanılabilir mi?

1.7. Önem

izgi film ve animasyon, yaratıcı ve kendine özgün yapısı sayesinde deęiřimlere kolay ayak uydurabilme potansiyeline sahiptir. Bu yapıdan ötürü alışıl gelmiř anlatı kalıplarının yıkılması ve farklı arayıřlara gidilebilmesi için daha uygun bir ortama sahiptir. Bu alıřma, ölkemizde hala geliřmekte olan animasyon alanındaki senaryoların tek düzelięine ilgi çekmek ve kendine özel bir anlatı řekli oluşturabilmesi yolunda yardımcı olması açısından önem tařımaktadır. Ayrıca bu noktada benzer alıřmalarda bulunan kiřilere de katkıda bulunabileceęi düşünölmüřtür.

1.8. Varsayımlar

Arařtırmada řu varsayımlar esas alınmıřtır:

1. Japon anlatılarında geen “*Mono No Aware*” kavramı iyi bir hikâye anlatıcısıdır.
2. “*Mono No Aware*” kavramı anlatının temel öęeleri ile (konu, zaman, mekân, karakter) etkileřime girebildięi gibi aynı zamanda mutsuz sonların negatif duyguların yanında ortaya ıkardıęı farklı hisler ve kazançlar alternatif bir son sunabilir.
3. Studio Ghibli animasyonları “*Mono No Aware*” kavramının uygulanıřını incelemek için iyi bir örnektir.
4. “*Mono No Aware*” kavramının anlatıya kattıęı örnekler incelenerek, yeni ve farklı anlatı türlerinin uygulanabilir oluřu animasyon anlatısı adına yararlı sonuçlar doęuracaktır.
5. Bu alıřmada bařvurulan yazılı ve görsel kaynaklar geerli ve güveniliridir.

1.9. Sınırlılıklar

Bu çalışma, ünlü anime yönetmeni Hayao Miyazaki'nin uzun süreli çalışma arkadaşı ve Studio Ghibli'nin kurucularından olan Isao Takahata'nın "*Bambu Kesicisinin Hikâyesi*" isimli eserden uyarladığı "*Prenses Kaguya Masalı*"(The Tale of Princess Kaguya-2013) filmiyle sınırlıdır.

1.10. Tanımlar

Animasyon: Çizilerek, fotoğraflanarak, modellenerek, bilgisayarlar tarafından oluşturulan hareketli resimlerdir.(http-37)

Animatör: Animasyon sürecinde yer alan çizim ve modellemeleri yapan kişi ya da kişiler. (http-38)

Stop-Motion: Bir nesneyi filme alarak ve onu her kare arasında hafifçe hareket ettirerek oluşturulan hareketli görüntüler. (bir filmi oluşturan tek resimlerden biri) (http-39)

Storyboard: Filmlerde ve televizyonda görüntülerin planlanan sırasını gösteren bir dizi çizim veya görüntü. (http-40)

Anime: Gerçek yerine çizilmiş karakterler ve görüntüler kullanılarak yapılan Japon filmleri.(http-41)

2. YÖNTEM

Bu araştırmada Batı ve Doğu sinema ve animasyon sinemasında anlatının gelişimi ve değişimini ayrıntılı olarak inceleyerek, bir Japon estetik anlayışı olan "*Mono No Aware*" kavramını temel alıp, günümüz animasyon filmleri için Hollywood tarzı "*mutlu son*" klişesini kıran alternatif bir anlatı gelişimi ortaya koymak amaçlanmaktadır. Çalışmada "*Mono No Aware*" kavramının kökenine inilecek ve daha sonra gelişim aşamaları incelenecektir. Bir hikâyenin sonuna ve içerdiği değere farklı bir açıdan bakılmasına olanak sağlayabilen bu estetik anlayışın Doğu sinema ve çizgi filmlerindeki örnekleri araştırılacaktır. Daha sonra aynı kavramın Batı sinemasında ve animasyon sinemasında karşılığı olup olmadığı sorusuna yanıt aranacaktır. İnsanların daha gerçekçi bir dünya görüşü kazanması ve peri masallarının inandırıcılığını kaybetmesiyle aşına olduğumuz Hollywood tarzı "*mutlu son*" klişesi ve kalıplaşmış anlatısının kırılmaya başlayıp başlamadığı sorgulanacak ve bu durumun "*Mono No Aware*" ile ne kadar

bağlantılı olduğu araştırılacaktır. “ *Mono No Aware*” estetik anlayışının sinema ve animasyon sinemasına uyarlanabilirliği örnekler üzerinden incelenecektir. Araştırma sonunda “ *Mono No Aware*” felsefesi kullanılarak hazırlanan bir animasyon film senaryosundan 05:35 Dakikalık “ *Beyterek*” İsimli animasyon film üretilecektir.

3. BULGULAR VE YORUM

3.1. “Prenses Kaguya Masalı” (Kaguya hime no Monogatari) Animasyon Filminin “Mono No Aware” Kavramı Üzerinden Çözümlemesi

Prenses Kaguya Masalı animasyon filmi “ *Mono No Aware*” kavramını görsel, anlatsal ve işitsel anlamda işlenmesi bakımından iyi bir örnek olma özelliği taşımaktadır. Bu başlık altında film “ *Mono No Aware*” kavramının anlatıda işlenme şekli ve kavramın uygulanışı bakımından altı ayrı başlıkta incelenecektir. Öncelikle kavramın özünü oluşturan geçmişe dair duyulan özlem duygusunun gelenek ve göreneklerle pekiştirilerek anlatıda kapladığı alan incelenecektir. Daha sonra kavramın ortaya çıkışında yer alan doğa ve doğadaki manevi anlamı sorgulanacak daha sonra da nesnelere ile kurduğu ilişki ve mutluluk arayışı açıklanacaktır. Filmin sonunda işlenen Budizm anlayışının “ *Mono No Aware*” kavramı ile çakıştığı konular incelenecektir. Ayrıca filmin sonunda sunulan işitsel hazın filmin mutsuz sonu ile birleşmesi “ *Mono No Aware*” kavramı çerçevesinde ele alınacaktır.

3.1.1. Prenses Kaguya Filminin Özeti

Hikâye bir bambu kesicisi olan yaşlı bir adamın ormandaki bir bambu çiçeğinin içerisinden parmak boyutunda bir kız bulmasıyla başlar. Bambu kesicisi bu mucize kızı karısı ile sahiplenir ve onu büyütmeğe başlarlar. Mucizevi yeteneklere sahip olan bu kıza çok hızlı büyüdüğü için arkadaşları “ *Minik Bambu*” lakabını takarlar. Ormandaki arkadaşları ile doğayla uyum içinde yaşamayı öğrenen minik bambu hayatından mutludur. Bambu kesicisi ise bambu ormanında sihirli bir şekilde beliren bir çuval altın ve pahalı renkli elbise kumaşlarının amacını sorgulamaktadır. Bu hediyelerin cennetten bir lütuf olduğuna karar veren bambu kesicisi şehirde bir köşk yaptırır ve ailesini oraya taşır. Şehre zengin olarak dönen aile ormandaki kimliklerini şehir hayatında taşımakta zorlanır. Bu esnada minik bambu saraydan gelen bir öğretmen ile prenses olmanın kurallarını öğrenmeye başlar. Bu kuralları başta kaldıramasa daha sonra babası için ayak

uydurmaya başlar. Büyük bir isim töreninde “*Kaguya*” ismini alan minik bambu daha sonra kendini prenseslik yoluna adayacaktır. Tören esnasında ve sonrasında sınıf farkları ve cinsiyet rollerinin yaşamının çok büyük bir bölümünü kapladığını fark eder. Eskiye özlem dolu bir hayat yaşamakta olsa da bunu açık etmemeyi öğrenir. Daha sonra kendisi ile evlenmek isteyen beş asil erkeği imkânsız yolculuklara yollayarak kendi hayatı üzerinde kontrol kazanmaya çalışır. İmparatorun kulağına giden bu olaylar sonucunda imparator tarafından kendi evinde rahatsız edilir ve bunun sonucu olarak dünyadan gitmek ister. Ailesine aslında aydan gelen bir varlık olduğunu açıklayan Kaguya daha sonra fikrini değiştirir ve dünyada kalmak ister. Her ne kadar ailesi onu bırakmak istemese de ve onu aydan gelecek varlıklar için korumaya çalışsalar da bu olayın önüne geçemezler. Kaguya, aydan gelen varlıklarla beraber dünyayı arkasında bırakarak aya geri döner.

3.1.2. Geçmişten Bu Güne Gelenek ve Görenekler

Prenses Kaguya Masalı için, pek çok açıdan geçmişe ve geçmişte kalan değerlere önem veren ve onları tekrar işleyen bir film denebilir. Orijinal olarak “*Bambu Kesicisinin Hikâyesi*” isimli ve Japon folkloru içeren bir 10.yy “*monogatari*”¹⁵si olduğu bilinmektedir. Aslında hikâyenin kökeninin bir “*monogatari*” olduğu düşünülecek olursa, “*Prenses Kaguya Masalı*”nın da aynı kuralları izleyen bir yapıda tekrar anlatıldığı söylenebilir. “*Prenses Kaguya Masalı*” Japon tarihinde bilinen bir hikâyeyi tekrar anlatırken “*monogatari*” kurallarını izlemiş ve bilinen hikâyenin akışını aslından farklı kurgulayarak yeni bir kurgusal hikâye yaratmıştır. Bu durumda “*Prenses Kaguya Masalı*” aslında bir “*monogatari'nin monogatarisi*” olmuştur. Dolayısıyla geçmişe duyulan özlem ve geçmişi tekrar yaşama ve yaşatma arzusu filmin yeniden tasarlanış şeklinde de görülmektedir. Geçmişte kalan ve Japon folkloruna ait bir hikâyeyi modern bir şekilde tekrar yorumlarken bile eskide kalan sözlü geleneğin kurallarına bağlı kalmıştır. Dolayısıyla bu eserin temelinde *Mono No Aware*” algısı olduğu söylenebilir. Film anlatısal yapısıyla bu yolu sağlarken aynı zamanda kendi içinde de pek çok eski geleneğe yer vermiştir. Bu geleneklerin tekrar işlenmesi ve sahneye koyulması eskiye dair düşüncelerin yeniden hayat bulduğunu göstermektedir. “*Prenses Kaguya Hikâyesi*”

¹⁵Monogatari, geleneksel Japon edebiyatının bir formudur. Destana kıyasla daha geniş bir nesir anlatı masalıdır. Sözlü geleneğin kurallarıyla yakından bağlantılı olup tarihsel bir olayı yeniden dile getirirken bile neredeyse her zaman kurgusal veya kurgusal bir hikâye ile ilgilidir. Örnek olarak “*The Tale of Genji*” ve “*The Tale of Heike*” gösterilebilir.(http-42)

tam olarak belirli bir zaman diliminde geçmese de çevredeki gelenek ve göreneklerin işlenme şekli ortalama bir zaman tahmin edilebilir. Filmde bir “*Hanami*” festivali görülmektedir. Japonya’da “*Nara*” döneminde başladığı bilinen bu kiraz ağacı izleme festivali Japonların her yıl katıldığı bir gelenek olduğu bilinmektedir. Bu gelenek önceleri sadece elit kısımlar tarafından izlenebilirken daha sonra “*Edo*” döneminde halka da açılmıştır. Dolayısıyla filmin geçmişe duyduğu özlemden doğan Japonlara özgün geleneklerin sahnede gösterilmesi bile filmde olmayan zaman kavramına dair ipuçları sunmuştur. Bu durum geçmişte kalan geleneklerin filme etkisini gösterdiği gibi aynı zamanda geçmişe dair duyulan özlemin de bir başka göstergesi olmuştur.



Görsel 3. 1. “*Mono No Aware*” kavramının en bilinen sembolü olan “*Hanami Festivali*” sahnesi. ([http-43](http://43))

Filmde sadece halka dair olan gelenek ve kurallar değil aynı zamanda saray ve elit kısmının da uyması gereken kurallara da yer verilmiştir. Artık Japon toplumunda yeri olmayan bu asilzade gelenekleri sadece bu gelenekleri yaşatmak için özellikle eğitilen insanların iş alanının dışına çıkmamaktadır. Zamanın güzellik algısı ve terbiye kuralları artık günümüz Japonya’sında bulunmamaktadır. Ancak “*Prenses Kaguya Masalı*” bu geleneklere pek çok sahnede yer vermiştir. Kaguya’nun prenseslik eğitimi sırasında ders aldığı eğitimci Sagami Hanım’dır. Eğitim esnasında Kaguya’ya zarafet dersleri veren Sagami Hanım bir sahnede Kaguya’nın kaşlarını tamamen almak ve dişlerini siyaha boyamak istemektedir. Dişleri siyaha boyama işlemine “*kanemizu*” denmiştir. Bu yöntem ile kararmış dişler çekici ve güzel kabul edilmiş ayrıca 18 yaşın üzerindeki kadınlarda cinsel olgunluğu göstermek için de kullanılmıştır. Bununla beraber dişleri güçlendirdiği ve kişiyi çürük ve diş eti hastalığı gibi diş problemlerinden koruduğu da düşünülmüştür (Venugopal ve Marya, 2021,s.69). “*Meiji*” döneminden sonra unutulmuş

bu aktivite Japon kültüründe yer edinmiş ve eskiye dair olan hatıralar içerisinde filmde de işlenmiştir.



Görsel 3. 2. *Kaguya, dişlerine “kanemizu” örneğini uygularken.(http-43)*

Filmde sadece geçmişte kalan gelenekler değil aynı zamanda artık uygulanmayan zanaatlar da yer almıştır. Bunlardan biri Kaguya henüz hala bir çocukken bambu ormanında arkadaşlarının ailelerinin kâsecilik ile uğraşmasıdır. Ağaçları kesip içlerindeki yumuşak kısımları yontarak ağaçtan kâse yapmaktadırlar. Köy yaşamının şehre kıyasla ne kadar basit olduğunu gösteren bu sahnelerde Kaguya köyde yaşayan insanların geçimini nasıl sağladığını da görmüştür. Bu sahne, hem eski hayatın basitliğine karşı duyulan bir hasret göstergesi hem de kâsecilik gibi eskide kalan ve artık pratik olmadığı için yok olmaya yüz tutmuş zanaatlara karşı duyulan bir hüznün göstergesi taşımaktadır. Kaguya'nın arkadaşlarından biri olan Sutemaru'nun ailesinin kâse yapma sahnesi de aslında eskide kalan yöntemlerin yok oluşuna dair hissedilen bir hüznü göstermiştir.



Görsel 3. 3. *Tahta kâselerin yapımı ve yapımında kullanılan aletler.(http-43)*

Film hem hikâye hem görsel tasarım bakımından sürekli geçmişi anmıştır. Bununla beraber çekim açısı olarak da eskiye dair olan hissiyatı vermek için zaman zaman alçak kamera kullanmıştır. Bir “*Tatami Shot*” sahnesinin filme kattığı anlam hala tam olarak açıklanamamıştır. Ancak Ozu’nun kullandığı şekliyle izleyiciyi bir Japon paspası üzerinden sahneye bakmaya ittiği düşünülmüştür. Dolayısıyla filmde “*tatami*” açısıyla sahnelerde, sahnenin içerisindeki karakterlere geleneksel bir Japon kültür penceresi içerisinden bakılmış olduğu söylenebilir. İzleyicinin karakterlerle hizaya girmesi, filmi sanki bir “*tatami*” üzerine oturmuş bir Japon seyirci gibi izleme fırsatı yakalamasına olanak sağlamıştır. Bu da sandalye ya da koltuk gibi mindere oranla daha modern oturma düzeninin karşısında kalan bir düşünce olarak nitelendirilebilir. Dolayısıyla eskiyi yâd eden bir başka örnek olarak gösterilebilir.



Görsel 3. 4. Bir “*Tatami Shot*” örneği.(http-43)

Filmde bir başka eskiye dönme ve eskisi gibi olma hissiyatı veren konu ise filmin görselliği olarak gösterilebilir. Eski ve belirsiz bir zamanda, eski bir “*monogatari*” den ilham alınarak tasarlanmış “*Prenses Kaguya Masalı*”, görsel olarak da bu eskiliği korumayı başarmıştır. Bunu arka plan, karakter tasarımı, karakterlerin kıyafetleri ve olaylara tepkisi dışında sahnelerin sanki eski bir parşömen üzerine mürekkep ya da sulu boya ile çizilmiş hissiyatı yaratan görsel tasarım seçimi ile de sağlamıştır. Yer yer dağılan dış çizgiler veya birden dışarı taşan renkler olsun aynı zamanda renklerin solukluğu da aynı narin hissiyatın eklentileri olarak görülebilir. Beyaz rengin sahnelerdeki bolluğu ve renklerin aralarındaki boşluk da sanki rengi solmuş bir parşömene bakıyormuş hissi

yaratmıştır. Stil olarak “mürekkep boyama” ya da “Ukiyo-e”¹⁶ tarzını andıran bu görsel tercihin, filmin sürekli eskiyi yâd eden yapısına uygun olduğu söylenebilir. Ve sadece görsel anlamda bile izleyicinin artık mazide kalan, çoktan anlatılmış bir hikâyeyi izlediğini tekrar etmeye yettiği düşünülmektedir. Filmin görsel tercihi, varlığın geçiciliği olarak düşünülen Budist anlayışını içinde barındıran *Ukiyo-e* tarzını andırması bile, başlı başına geçmişe duyulan özlemin görsel dışı vurumu olduğunu kanıtlamıştır. Filmin, hem anlatı boyutunda hem geçmişte kalan hikâyelerin ve zanaatların geride kaldığını kabullenen hüznü yapısı, hem de görsel olarak solmuş bir stil seçimi ile her açıdan “*Mono No Aware*” kavramı ve güzellik algısının işlenişinin en iyi örneklerinden olduğu söylenebilir.

3.1.3. Doğada Aranılan Mutluluk Anlayışı

Doğa, Japon bilincine göre kutsal ve saygı duyulması gereken bir kavram olmuştur. İnsanın doğa ile olan ilişkisi ise sık sık Japon anlatılarında işlenmiştir. Doğanın eli açıklığına ihanet etmemek ya da onu gereğinden fazla yıpratmamak da yine Japon bilincinde dikkat edilmesi gereken konulardan biri olmuştur. İnsanın doğa ile olan savaşında kazanamayacağını, kazanırsa bile aslında kaybedeceğini ve insanın doğaya muhtaç olduğu gerçeği ise Japon anlatılarında tekrar eden bir olgu olmuştur. Sadece yaşama şekli olarak değil aynı zamanda sanatta da Japon bilincinin merkezinde yer almıştır. Doğadan ilham almış bir ulus olan Japonya'nın “*Mono No Aware*” ve daha pek çok güzellik anlayışı da bu kaynaktan beslenmiştir. “*Prenses Kaguya*” filminde de tabiatın varlığı sıkça öne çıkmaktadır. Kaguya, dünyaya bir bambu filizinin çiçeğinden dünyaya gelmiştir. Bambu kesicisi onu çiçekten eline aldığı anda parmak boyutunda yetişkin bir kız gibi gözükmektedir. Ancak Bambu kesicisinin eşi olan “*Anne*” figürü onu eline aldığı anda normal bir bebek boyutlarına ulaşır. Bu durum ise doğada doğurganlık işlevi genel olarak dişilerin sahip olduğu bir özellik olduğundan aynı zamanda da bir doğum metaforu olarak kabul edilebilir. Kaguya aynı zamanda beraberinde mucizeler de getirmiştir. Yaşlı bir kadın olan anne figürü normalde kendisini emziremeyecektir ancak sanki yeni doğum yapmış bir kadın gibi sütü gelmeye başlar dolayısıyla yetiştiricilik görevi anneye verilmiş olur. Kaguya'nın doğa ile ilgili olan bir diğer özelliği ise neşesini doğadan almasıdır. Doğumundan hemen sonra annesinin kucağında evlerine giderken

¹⁶ Ukiyo-e, *Edo Dönemi'nde ortaya çıkan bir Japon resim sanatı türüdür. “Fâni Dünya Resimleri” ya da “Yüzen Dünya Resimleri” anlamına gelmektedir. Varlığın geçiciliğine dair bir Budist anlayışı olarak düşünülmüştür (Kozbelt ve Durmysheva, 2007,s.26).*

hafif bir rüzgâra yakalanırlar ve Kaguya rüzgarı hissettiği anda neşe ile dolar ve aniden büyür. Kaguya'nın ani büyümeleri filmin başlarında sıkça karşılaşılan bir konudur. Ancak bu büyüme sadece doğa vasıtasıyla mutlu olduğunda gerçekleşmiştir. Mutluluk ya da neşe duygularını hissettiği zamanlarda hızlıca büyüyen bebek Kaguya, doğanın varlığını rüzgâr yoluyla hissettirmesiyle mutluluk duymuştur. Kaguya'nın doğa ile olan ilişkisini temsilen, doğumu ile birlikte erik ağaçları da çiçek açmıştır. Bu hem Kaguya ile doğanın arasındaki ilişkiyi hem de Kaguya'nın hayatının yeni başladığını gösteren bir işaret olarak kabul edilebilir.



Görsel 3. 5. (Solda) Kaguya'nın dünyaya gelişi / (Sağda) Kaguya'ile beraber ilk bahara giren doğa. ([http-43](http://43))

Kaguya dünyada yenidir ve çevresindeki çiçekler gibi tomurcuklanıp dünyadaki ilk zamanlarını yaşayacaktır. Neşelendiği zaman hızlıca büyümesi de gördüğü şeylerden mutlu olduğunu, bir an önce büyümek ve daha çok şey görmek istemesinden kaynaklanmıştır. Çevresindeki çocuklar ise hızlı büyüdüğü için kendisine “*küçük bambu*” lakabını takmışlardır. Bu lakap yine Kaguya'nın özünü yansıtmaktadır. Kaguya'nın dünyada geçirdiği zaman incelenecek olursa ilk yılları merak içerisinde geçmiştir. Dünyayı, yaşadığı ormanı, ormanın kurallarını ve içerisindeki insanları tanıma ve anlamaya çalışmıştır. Kendisi hakkında soruları yoktur çünkü bambu ormanındaki hayatından mutluluk duymaktadır. Ormana, doğaya ve hayvanlarına karşı korku beslememiştir. Ormanda bebek yaban domuzları ile karşılaştığında onlara korkusuzca yaklaşmış ya da bir böcek, kurbağa vb. gibi hayvanları eliyle tutmaktan çekinmemiştir. Doğanın içinde doğan biri olarak bu yaşam onu tatmin etmektedir. Kaguya'nın hayatı dört ayrı bölümde incelenebilir. Bunlar, bebeklik yılları, bambu ormanında geçirdiği zaman, köşk hayatı ve öz-bilince kavuştuktan sonraki son zamanları olarak nitelendirilebilir. Kaguya'nın hayatının bu dönemleri aynı zamanda kendisinin kişisel mevsimleri olarak kabul edilebilir. Kişisel mevsimleri olarak ifade edilmesinin sebebi ise Kaguya hayatını bir çiçek döngüsü gibi yaşamış olmasıdır. Kendisi tomurcuklanmış,

çiçek açmış, solmaya başlamış ve sonunda da ölmüştür. Daha doğrusu dünyadan gitmiştir. Kaguya'nın bebeklik yılları onun kişisel ilkbaharı olarak kabul edilebilir. Çünkü kendisi yeni bir hayata başlamıştır ve zamanını çevresini tanımaya çalışarak geçirmiştir. Kişisel yazı ise, Kaguya'nın bambu ormanını artık evi gibi benimsemesi ve ormanın sağladığı her şeyi hayatının bir köşesinde kullanması olmuştur. Buna örnek olarak artık bütün yolları bilmesi, dereden karşıya geçerken kendinden küçüklere geçmeleri için yardım etmesi ve hatta bambuları kullanarak normalde atlayamayacağı yükseklikteki bir yerden bambuya binerek onun esnek yapısından faydalanarak geçebilmesi gibi örnekler verilebilir. Dolayısıyla Kaguya'nın yazı, onun bambu ormanına olan aşinalığı ve doğadan aldığı yardımla hayatını kolaylaştırdığı, çevresini bildiği ve doğanın ona sunduğu bütün elementleri kullandığı yıllar olmuştur. Doğanın nasıl çalıştığını anlamış ve kendisini de ona göre eğitmiştir.



Görsel 3. 6. *Kaguya bambu ağacını kullanarak eve kestirme yoldan dönüyor. (http-43)*

Ancak Kaguya'nın yazı çok uzun sürmemiştir. Kaguya, Sutemaru ve diğer arkadaş gurubuyla ormanda bir sülün yakalarlar ancak Kaguya ve Sutemaru bir çukurdan aşağı düşer ve yardım gelene kadar sohbet ederler. Kaguya bu sahnede tekrar büyür bu ani büyümelere dikkat çeken Sutemaru eğer Kaguya'nın bu şekilde büyümeye devam edecek olursa bir gün uzaklara gideceğinden korktuğunu bahseder. Ancak Kaguya bunun asla olmayacağını ve kendisinin hep burada bu ormanda kalacağını söyler. Yakaladıkları sülünün şerefine ise ertesi gün akşam yahni yapacakları konusunda anlaşılır. Bu sahnede Kaguya'nın aniden büyüdüğü son sahne olma özelliğini taşımaktadır. Bunun nedeni ise Sutemaru'nun endişelerinin doğru çıkmasıdır. Çünkü aynı günün akşamı Kaguya eve elinde sülün sepeti ile döndüğünde babasını ve annesini kapının önünde hazırlanmış bulur. Babası artık buradan gideceklerini söyler ve kızdan elindekini bırakmasını ister.

Kaguya elindeki sepeti yere bırakır ve gitmeden annesine “*Yarın yahniye yetişecek vakitte döner miyiz*” diye sorar. Bu durum temelli gideceklerini henüz kavrayamamış olmasını göstermektedir. Kamera Kaguya ile aynı duyguyu izleyiciye yaşatmak için bir süreliğine sepeti çekmiştir. Bu çekim için tam olarak bir “*yastık çekimi*” teriminin kullanılması yanlış olabilir. Çünkü filmin akışını kırmamıştır. Ancak, sahnede izleyiciyi sepet ile yalnız bırakarak izleyiciye karakterin beklediği yarının asla gelmeyeceği mesajını vermiştir. Bunun bilinci ile sepet ile yalnız kaldığında yaşanan duygu aslında bir “*Mono No Aware*” örneği olarak gösterilebilir.



Görsel 3. 7. Sahnede tek başına gösterilen yahni sepeti.(<http-43>)

Kaguya, kulübelerinden şehre taşındıklarında artık sonbaharında girmiştir. Kaguya'nın sonbaharı oldukça uzun sürmüştür. Bunun nedeninin içten içe dünyadan gitmek istememesi olduğu düşünülebilir. Bambu ormanından ayrılıp şehre taşındıklarında Kaguya kendisini nelerin beklediğinden habersizdir. Yeni hayatına başladığı gün bir at arabasının içinde uyanan Kaguya “*minik hizmetli*” olarak tanımlanacak bir karakter ile karşılaşmıştır. Kısa ve sevimli olan bu hizmetli ile beraber diğer hizmetliler de Kaguya'yı yeni hayatına karşılamışlardır. Nerede olduğunu anlayama çalışan Kaguya'yı annesi ve babası dönemin asil kıyafetleri ve makyajları içinde karşılarlar. Kaguya ilk başta onları tanıyorsa da daha sonra yeni hallerine alışmıştır. Artık burada yaşayacağını öğrenen Kaguya rengârenk kıyafetleri havaya fırlatarak onları gökkuşağına benzetmiştir. Burada da Kaguya için güzellik ve neşe kavramının doğa ile eşleştiği bir kez daha anlaşılmaktadır. Ancak Kaguya'nın neşesi uzun sürmez ve taşındıkları günden itibaren prenseslik dersleri almaya başlamıştır. Bu dersler bambu ormanındaki hayatıyla karşılaştırıldığında çok kısıtlayıcı kalmıştır. Kaguya da derslere uymamaktadır. Bununla beraber doğadan uzun bir süre ayrı kalmasının Kaguya üzerinde etkileri yavaş yavaş

ortaya çıkmaya başlamıştır. Eski yaşamını özlemektedir. Kaguya'nın annesi ise köşkün bodrumunda ufak bir bahçesi olan ve eski evlerine benzeyen bir mekânda zaman geçirmektedir. Anne karakteri asil kıyafetlerini neredeyse hiç giymemekte ve burada oturup dışarıdaki ufak bahçe ile uğraşmaktadır. *"Böyle evde gibi hissediyorum"* diyen annenin yapmış olduğu bu yorum her ne kadar köşkte varlık içinde yaşıyor olsa da köydeki kimliğinden kopmamış ve vazgeçememiş olduğu bilgisini vermiştir. Kaguya da farklı değildir. Annesi ile evin bodrumunda zaman geçirmektedir. Bahçeyi ekmek için annesinden izin ister ve toprakla oynar. Bir taşı kaldırdığına altından çıkan böceklerden çekinmez. Bir süreden beri köşkte yaşıyor olsa da bu hareketi ile Kaguya hala doğadan kopmadığını göstermiştir. Ait olduğunu düşündüğü bambu ormanına duyduğu özlem ise zaman geçtikçe giderek artmış ve yerini hafif bir özlemde sıla hasretine çevirmiştir. İsim töreninde yaşadığı olaylar sonucunda kendisini dışarıya atan Kaguya'nın yolu eski bambu ormanına düşmüştür. Hiçbir şeyin bıraktığı gibi kalmadığını fark eden Kaguya eski evlerinde yeni insanların yaşadığını görür. Etrafına boş gözlerle bakar çünkü anılarında kalan hatırlılarına şimdiki zamanı uymamaktadır. Kendisini boşlukta hissederek Kaguya yabancı bir adam ile karşılaşır. Adam buradaki insanların daha iyi ağaçlar bulmak için burayı terk ettiğini ve 10 yıldan önce gelmeyeceklerini söyler. Eğer dağdaki ağaçları çok kesilirse dağın öleceğini ancak yeterli zamanı verildiği takdirde doğanın kendini toparlayacağı ve ağaçların iyileşeceğinden bahseder. Burada Japon bilincinin doğaya olan saygısını görülmektedir. Estetik ve güzellik algılarının çoğunu doğada bulan ve anlamlandıran Japon kültürünün doğanın kendini yenilemek için gerekli olan zamanına saygı göstererek çalıştıkları ve geçimlerini kazandıkları bir alanı terk etme girişiminde bulduklarını görülür. Bu durum o alanda çalışan insanlar için kurulu düzenlerinin bozulması ve hali hazırda buldukları yeri ter ederek bir başka alternatifini bulma çabasına dönüşse de doğaya karşı duyulan saygının önemini göstermektedir. Doğa ve insanın saygıyla beraber çalışması gerektiğine inanan Japon bilinci de bunu nasihat etmektedir. Kaguya ise eski evlerinin bulunduğu bu ormanı anılarındaki haliyle hatırladığı için dağın gerçekten ölmüş olabileceğini düşünmektedir. Ancak karşılaştığı adam dağın ölmediğini sadece baharı beklediğini söyler ve Kaguya'ya üzerinde tomurcuk olan bir dal parçası gösterir. Ağaçların ve doğanın baharı beklediğini açıklayan ve geleceğe dair bir umut veren bu adamın söylediklerini düşünerek uzaklaşan Kaguya, ilk defa anılarının gerçek ile kesişmediği bir an yaşamıştır. Anılarında kalan yemyeşil bayırların kurak bir araziye dönüşebileceğini hiç tahmin etmese de geçmiş günlerin aynısını gelecekte bulamama

durumunu yaşayarak ve doğayı da bu duyguların objesi olarak kabul ederek bir “*Mono No Aware*” örneği yaşamıştır. Kaguya’nın sonbaharı burada sona ermiş ve kışı başlamıştır. Doğa gibi yeniden doğuşunu bekleyen Kaguya’nın kışı son derece zor geçmiştir. Geçmiş hayatında geri dönemeyeceğinin bilinci ile hayatında kaldığı yerden başlayan Kaguya artık eskisi kadar neşeli değildir. Kendisine verilen prenseslik görevlerini yerine getirmeye odaklanan Kaguya’nın güzelliği beş tane asilin kulağına gider ve kendisini görmek isterler. Kaguya’nın kendisi bunu istemese de babası üzülsün diye görüşmeye razı olur ve daha sonra her bir asili imkânsız görevlere yollayarak bu durumdan kurtulmaktır. Köşke geldiğinden beri prenses görevleri ile kısıtlanan ve neyi yapıp yapamayacağına başkası tarafından karar verilen Kaguya, ilk defa kendisi için bir şey yaparak kendi hayatının iplerini eline almaya çalışmıştır. Bu durumdan mutlu olan ve uzun süreden sonra gerçekten neşeli hisseden Kaguya dışarı çıkıp kiraz ağaçlarını izlemeye gitmek istemiştir. Neredeyse köşke geldiğinden beri dışarı çıkmamış olan Kaguya arabaya biner ve annesi ile minik hizmetliyle gezintiye çıkarlar. Kaguya, bir kiraz ağacının yakınından geçerken arabayı durdurur ve hemen aşağıya atlayarak kiraz ağacına doğru koşar. Doğa ve toprak ile uzun süreden sonra olan buluşması Kaguya için son derece güzeldir. Kiraz ağacının yaprakları arasında dönerken yanlışlıkla ufak bir çocuğa çarpar ve ikisi de yere düşerler. Kaguya çocuğu tutar ve çocuğun annesi hemen Kaguya’nın yanına koşarak yere eğilir ve özür diler. Arkada kalan yaşça büyük bir başka çocuk ise annesini taklit eder ve oradan hemen uzaklaşırlar. Çocuklar giderken sağa sola koşarak oynarlar, zıplarlar kısaca bir çocuğun davranması gerektiği gibi davranırlar. Arkalarından bakakalan Kaguya eski mutsuz haline geri döner çünkü onların bu özgürlüğünün artık kendisinde olmadığını hatırlamıştır. Uzun zaman önce yaşadığı hayatın izlerini onlarda görür ancak yeni hayatında bu tür hareketlere yer yoktur. Bir zamanlar gerçekten mutlu olduğu zamanları hatırlayan Kaguya kışından çıkar gibi olsa da tekrar geri döner çünkü asla o zamanlara geri dönemeyeceğini bilmektedir.



Görsel 3. 8. *Kaguya ve kiraz ağacı.* (<http-43>)

Kaguya'nın bu duyguları yaşadığında bir kiraz ağacının altında olması ise önemli bir detay olarak gösterilebilir. “*Mono No Aware*” güzellik algısının en bilinen sembolü olan kiraz ağacı çiçekleri güzel oldukları gibi aynı zamanda kısa ömürlü olmuşlardır. Bu sahnede kiraz ağacı Kaguya'nın geçmişte kalan hayatını ve artık o hayattan ne kadar uzaklaştığını, ona asla geri dönemeyeceğini fark ettiğinde yaşadığı hüzne ortak olmuştur. Anıların ve güzel zamanların geride kaldığını sembolize eden kiraz çiçeği aynı zamanda yapraklarını dökmektedir. Yani çoktan solmaya başlamıştır. Kaguya ise üzerindeki pembe kıyafeti ise kiraz ağacının çiçekleriyle aynı rengi ve aynı sonu taşımaktadır. Bu sahnedeki renk uyumu Kaguya'nın da zamanı geldiğinde kiraz ağacının çiçekleri gibi dünyadan göçüp gideceğini göstermektedir. Nitekim Kaguya'nın kışının sonu da Ay insanların kendisini almaya geldiği gün sona ermiş ve Kaguya dünyadaki mevsimlerini yaşayarak döngüsünü tamamlamıştır. Bu yok oluş Kaguya'nın dillere destan güzelliği ile birleştiğinde onu kiraz ağacından farklı kılmamıştır. Güzel olsa da dünyadaki zamanı kısıtlı olan Kaguya doğadaki her şey gibi doğar, yaşar, büyür ve ölür. Bu durumun “*Mono No Aware*” felsefesi ve güzellik algısının temelinde var olan kaygılarda biri olduğu söylenebilir.

3.1.4. İnsanların Nesnelere Aradığı Mutluluk

Güzelliklerin gelip geçici olması ve bu geçicilikten doğan hüznün “*Mono No Aware*” kavramının en belirleyici özelliklerinden biri olmuştur. Bununla beraber yaşanılan anıların nesnelere birleşmesi sonucu da ortaya çıkmıştır. Kişinin çocukluğunda oynadığı bir oyuncak tekrar karşısına çıkarsa nesneye bağlı olan anıları tekrar yüzeye çıkabilir ve “*Mono No Aware*” yaşayarak geçmişi hatırlayabilir. Dolayısıyla nesnelere barındırdığı güç, o nesneye bağlı hatıralardan gelmiştir. “*Prences Kaguya Masalı*”nda da nesnelere gücü sıklıkla görülmektedir. Filmdeki nesnelere ayrıca kullanılma şekillerine

bağlı olarak karakterlerin duygularını da açığa vurmuştur. Buna örnek olarak baba karakterinin şehirde köşk yaptırma kararı aldığı eşine açıkladığı sahnede bambucunun eşi yerde uyuyan Kaguya'nın üstünü örtmektedir. Annenin kızının üstünü örttüğü sahnede, arka planda süslü ve pahalı kumaşlar varken onları kullanmamıştır. Kızının üstünü daha paçavra görünümlü bir örtü ile örtmüştür. Bu hareket annenin de farkında olmadan ait olduğu yerin aslında bambu ormanı olduğunu ve asil bir hayat düşüncesine hemen uyum sağlayamadığını göstermiştir. Nitekim bu varsayım filmin ilerleyen sahnelerinde kendisini doğrular ve anne karakterin köşkün içinde bile sık sık bodrum katının bahçesi ile ilgilendiği görülmüştür.



Görsel 3. 9. Anne karakteri ve örtü sahnesi. (<http>-43)

Kaguya'nın bambu ormanında geçirdiği hayat tarzı daha doğal ve daha sade olmuştur. Ancak Kaguya ve ailesi şehre taşındıktan sonra bu durum değişmiştir. Şehrin kuralları ve dönemin kültür anlayışı hayatlarına daha çok dâhil olmuştur. Bu durumla beraber “sınıf farkı” gerçeği anlatıya dâhil olmuş ve film içerisinde insanların yaşam ve davranış şekillerinin bu olgudan nasıl etkilendiği de sıklıkla gösterilmiştir. Kaguya aslında köyde yaşayan bir bambu kesicisinin kızıdır. Köyde geçirdiği süre zarfında şehre hemen uyum sağlayamayacak davranışlar geliştirmiştir. Ancak bu konuda yalnız değildir. Kendisi gibi ailesi de aynı davranışlara sahiptir ve şehre uyum sağlamakta zorlanmışlardır. Anne karakterinin asilzade kıyafetlerini komik bulması ve baba karakterinin bir asil gibi konuşmaya çalışırken sürekli bocalaması da bu uyumsuzluklara örnek olarak gösterilebilir. Kişilik olarak baba ve anne karakterleri bu noktada birbirinden ayrılmışlardır. Anne karakteri eski yaşamını özlediğini açıkça belirtirken baba karakteri yeni hayatına uyum sağlamaya çalışmış ve geçmişi unutmuş gibi davranmıştır. Filmde baba karakterinin geçmişe dair olan bağlarını koparmış olduğunu kanıtlayan pek çok

sahne mevcuttur. Bu sahnelere örnek olarak Kaguya'nın isim şölenine karar verildiği sahne gösterilebilir. Kaguya annesi ile beraber köşkün bodrumunda otururken babası koşarak içeri girer. Ve pek çok sahnede görülebildiği gibi şapkasını kapının girişine çarpar. Eşinin artık bir asil olduğundan ancak bodrum katında çok fazla zaman geçirdiğinden ve bunun kötü bir örnek olduğundan yakınıdır. Anne karakteri ise “ *böyle evde gibi hissediyorum* ” der. Annenin yapmış olduğu bu yorum her ne kadar köşkte varlık içinde yaşıyor olsalar da köydeki kimliğinden kopmamış ve vazgeçmemiş olduğu bilgisini vermektedir. Köşkü bir ev gibi görmemekte asıl evin arkada bıraktıkları kulübe olduğunu düşünmektedir. Dolayısıyla anne aslında eski evlerini özlemektedir. Baba karakteri ise bu tür hareketleri doğru bulmamıştır. Ancak baba karakteri her ne kadar şehre ayak uydurmaya çalışsa da istemsiz olarak da kendisi de köklerinden tamamen kopabilmiş değildir. Baba karakteri herhangi bir kapıdan giriş yaptığı zaman genelde kafasındaki şapkayı kapının girişine vurmaktadır. Bu da her ne kadar asilzade olsa da kafasındaki şapkanın varlığını sık sık unuttuğunu göstermiştir. Sonuçta hayatının büyük bir bölümünü bambu kesiciliği yaparak geçirmiş olduğu için şapka gibi süs eşyalarına alışkın değildir bununla beraber sık sık süslü kelimeler kullanmaya çalışmıştır. Ancak sık sık cümle hataları yapmıştır. Tartışma esnasında kızlarının da orada olduğunu fark eden baba, Kaguya'nın sessiz bir şekilde oturduğunu görünce eşine sebebini sormuş ve eşi de kızlarının artık büyüdüğünü ona açıklamıştır. Baba karakteri bu durumun şerefine bir şölen düzenlenmesine karar vermiştir. Elbette bu şölen kızları çocukluk dönemini arkada bıraktığı için değil daha çok kızlarının artık bir kadın olduğunu, evlenmeye ve isim almaya uygun olduğunu göstermek adı altında yapılan bir kadınlığa geçiş şöleni olacaktır. Bu şölen adına özellikle babanın çok sevinmesinin sebebi kızlarının prensesliğe bir adım daha yaklaşmış olmasıdır. Çünkü anlaşıldığı üzere prenseslerin ismi sonradan koyulur ve bu isim aynı zamanda bir unvandır. Kızları bu unvana ulaştığı takdirde babanın gözünde mutlu olacaktır. Baba için köşke geldiğinden beri prenseslik eğitimi almış olan Kaguya'nın nihayet prenses olması elbette kutlanacak bir olaydır. Kaguya ise unvan konusunda kayıtsızdır ancak şölen olacağını duyduğu için babasında köydeki arkadaşlarını çağırmak için izin istemiştir. Annesi bunun güzel olacağını söylese de baba bunun olmayacağını çünkü onlar ile kendileri arasında artık bir sınıf farkı olduğunu söylemiştir. Bu sahnede sınıf farkının ve unvanların insanların hayatlarına ne kadar etki ettiğini görülmektedir. Hayatları boyunca köyde yaşamış bir çiftin zenginlik yoluyla sahip oldukları köşk onları asiller arasına sokmuş dolayısıyla eski hayatları arasında bir

uçurum yaratmıştır. Şehir hayatına uyum sağlamış olsun olmasın köyden şehre gelen insanlar eğer belirli basamakları çıkabildilerse bu bir başarı olarak kabul edilmiş ve arkada kalan kişiler alt tabaka haline gelmiştir. Kaguya'nın bir zamanlar beraber oyun oynadıkları arkadaşları maddi ve sosyal açıdan ona yetişememiş olarak kabul edilmiştir. Ancak aslında burada bir yetişememe durumu yoktur. Materyalist insan değerlerine göre yargılanan bu durum Kaguya için hiçbir anlam ifade etmemektedir.



Görsel 3. 10. Anne ve baba karakterinin bodrum sahnesi. (<http-43>)

Materyalist insan değerleri olarak adlandırılan olgu aslında filmde insanların mutluluğu arama şeklidir. İnsanların mutluluğu dünyevi maddelerde ve sıfatlarda araması durumu da filmde sıklıkla görülen bir olay olmuştur. Bu nesnel ve materyalist olaylara ek olarak “sınıf farkı” örneğinde olduğu gibi sınıfsal durumu yükselterek kazanılan mutluluğun yanında bir de “cinsiyet farkları” olarak adlandırılan mutluluklar da göze çarpmaktadır. Bu tür mutluluklar da belirli cinsiyetlerin özellikli bir şeye sahip olduğunda mutlu olmaları gerektiği düşünülen mutluluklar olarak nitelendirilebilir. Bu erkekler için maddiyat ve isimlerinin yanındaki sıfatlar, kadınlar içinse nezaket kuralları ve evli olmak olmuştur. Kaguya'nın prenses eğitimleri esnasında asil bir kadının sahip olması gereken özellikler tanıtılmıştır. Sagami Hanım kurallar gereği Kaguya'nın kaşlarını tamamen almak ve dişlerini siyaha boyamak durumundadır. Ancak Kaguya, kaşları alındığında terlerinin gözüne gireceğini ve dişleri siyaha boyanırsa güldüğünde çok çirkin gözükeceğini söyleyerek karşı çıkmıştır. Bunun üzerine Sagami, bir prensesin koşup zıplamayacağını veya terlemeyeceğini ya da azını açıp kocaman gülümsemeyeceğini açıklar. Fakat Kaguya prenseslerinde arada gülüp, terleyebileceğini ya da ağlayabileceğini eğer bunları yapamıyorsa o zaman bir prensesin insan olamayacağını savunmuştur. Buradan anlaşılacağı üzere asil bir kadının mutluluğa erişmek için uyması

gereken kurallar bulunmaktadır. Ancak bu insanüstü kurallar uygulanabilirse bir kadın mutluluğa ulaşabilmektedir. Bir kadın için mutluluk evlenmek olarak gösterilmiştir. Bu cümle filmde çokça geçmektedir. Kaguya'ya gelen bütün evlilik tekliflerinde gerek babası gerek Sagami Hanım bir kadın için en büyük mutluluğun evlenmek olduğunu dile getirmişlerdir. Cinsiyetlere çizilen mutluluk yollarından biri olan evlilik bir kadın için nihai mutluluktur. Eşini tanımıyor olsa bile evlenmek kadın için mutluluğu getirmektedir. Bu durum tekrar insanların yaşama biçmiş oldukları maddesel ya da sınıfsal ve bu sefer de cinsiyete dair mutluluklarından biri olarak kabul edilebilir. Filmdeki insan karakterlerin hemen hemen hepsi mutluluğu maddiyatta ya da kendi koymuş oldukları kurallarda aramışlardır. Maddiyatın ve sınıfsal farkın öneminin görüldüğü bir başka sahne ise Kaguya'nın isim şöleni olmuştur. Ancak isim şölenine geçmeden önce filmde isim almanın Kaguya üzerindeki etkisi de açıklanmalıdır. Kaguya, kendisine isim koyulmadan önce çocukluk arkadaşları tarafından "*minik bambu*" babası tarafında ise "*presses*" olarak çağrılmıştır. Aslında bu belirsizlik Kaguya'nın özgür ruhunu ifade etmiştir. İsim töreninden önce minik bambu kişiliğinin izlerini taşımakta ve eski benliğine ait neşesi ve merakı izole edildiği köşkte ısrarla devam etmektedir. Ancak "*esnek bambunun ışık saçan pressesi*" anlamına gelen Kaguya ismini aldıktan sonra eski benliğine dair olan kişiliğinin üstü örtülmüştür. İsimler belirli şeyleri tanımlamaya yarar ve Kaguya'nın durumundaki isim belirsizliği onun hala eski hayatına ve doğaya olan bağlılığını göstermiştir. Minik bambu kişiliği sayesinde karşısına konulan katı sınıf farkı ve cinsiyet kurallarını alaya alabilmekte ve aşırılığını gösterebilmektedir. Bunun örnekleri Sagami Hanım ile olan presses eğitimlerinde müzik aletlerini notalara uygun çalmamak ya da el yazısı için verilen kâğıtlara tavşan çizmek gibi aktivitelerde görülmektedir. Ancak ismine sahip olduktan sonra insanların kurallarına bağlı hale gelen Kaguya aslında tam da ismini aldığı zamanlarda büyük bir umutsuzluk ve mutsuzluk zamanlarına girmiş ve sessizleşmiştir. Daha önce alaya alabildiği olaylar artık onu bunaltmaya ve etkilemeye başlamıştır. Şölen sahnesine gelinecek olursa bu sahnede incelenmesi gereken konular arasında sınıf ve cinsiyet farklarının yaşama dair olan etkileridir. Şölen sahnesinde köşkte fazlasıyla insan vardır. Ancak şölende eğlenen kişilerin hepsi erkektir. Şölende bulunan kadınlar sadece hizmetli olarak orada iş yapmaktadırlar. Kaguya ise kendi şöleninde arka bir odada bir perdenin içinde tutulmaktadır. Gelenek gereği burada oturmakta ve şölene katılmamaktadır. Yemek almak için dışarı çıkamayacağı için minik hizmetli bir şeyler atıştırması için kendisine yiyecek getirmiştir. Kendisini şölen için giydirip süslemiş

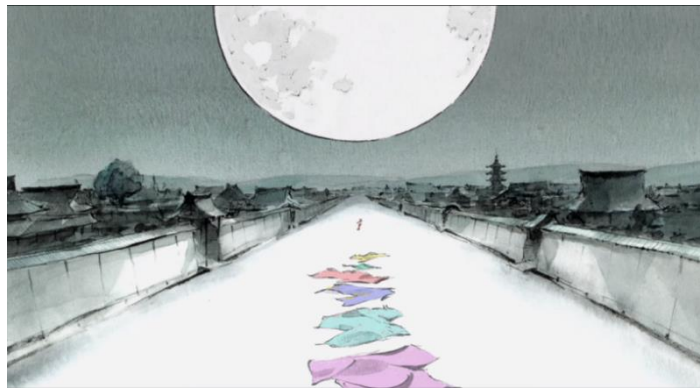
olsalar da bulunduğu yerden çıkması yasaktır. Dolayısıyla eğlenceye katılamamakta ve kendisini bir süs bebeği gibi hissetmektedir. Bu konuda Kaguya, minik hizmetliye “*Oturmaktan başka hiçbir şey yapmıyorum. Burada olmasam da olur*” diyerek kendisini ne kadar işlevsiz ve amaçsız gördüğünden bahsetmiştir.



Görsel 3. 11. *Kaguya ve minik hizmetli isim şöleninde perde arkasında otururken. (http-43)*

Bu sahnede aslında sıradan kadınların da prenseslerle aynı kuralları paylaştığını gösterilmiştir. Bir asilzade ya da hizmetli kadın olsun her iki taraf da diğerinden daha özgür değildir. Sadece giydikleri kıyafetler ve öğrendikleri hobiler değişiklik göstermektedir. Kadın olarak bu toplumdaki yerleri sınıf farkı ayırmaksızın neredeyse aynı olarak kabul edilmiştir. Şölende erkekler kadınların yapmaması gereken her şeyi yapmaktadırlar. Yüksek sesle konuşup bağırabilmekte, kahkaha atarak eğlenebilmekte ya da ayağa kalkıp dans ederek terleyebilmektedirler. Davul gibi yüksek gürültülü müzik aletlerini çalıp birbirlerini eğlendirebilir ya da sarhoş olana kadar içebilme özgürlüğüne sahiptirler. Bununla beraber hizmetli kadınlara dokunup onları rahatsız etmektedirler ve bu hareketler uyulması gereken roller bakımından kısıtlanmamaktadır. Sınıfsal farklar olarak şölen sahnesi tekrar ele alınacak olursa misafirlere rastgele bir gurup babaya her şeyin çok gösterişli olduğunu söylemiştir. Bu misafir gurup Şöleni düzenleyen babaya ve şölen sahibi Kaguya’ya saygısızlık yapmaya başlamıştır. Perde arkasında duran kızın dışarı çıkmasını ve söylenildiği kadar güzel olup olmadığını görmek istediklerini söylerler. Çirkin olma ihtimali ile dalga geçerler. Ancak baba, geleneğin böyle olduğunu ve kızının çıkamayacağını açıklar. Bunun üzerine gruptan bir kişi “ *O asil kadınların geleneği avam tabakasının değil. O gerçek bir prenses değil. Acaba prenses diyelim diye ne kadar para harcadınız görelim bakalım ne kadar güzelmiş*” der. Burada dikkat edilmesi gereken konu Kaguya’nın ve ailesinin şehirliler tarafından asil olarak kabul

edilmediğidir. Buradan da anlaşıldığı üzere prenseslik daha sonradan kazanılan bir unvan değil doğumdan gelen bir sıfat olarak kabul edilmiştir. Şölendeki insanlar da Kaguya'nın şehre sonradan geldiğini ve ailesinin bilinen bir aile olmadığını bildikleri için aralarındaki sınıf farkını işaret etmekte ve onları küçük görmektedirler. Bu da dönemin sınıf farklılığının sosyal yaşam ile ne kadar iç içe geçtiğinin bir başka göstergesi olarak örneklendirilebilir. Konuşmalara kulak misafiri olan Kaguya kendisine ve ailesine yapılan saygısızlığa daha fazla dayanamayarak büyük bir üzüntü içerisinde bulunduğu yerden kaçmaya başlar. Kaçmadan önce elindeki ufak kâseyi kırar ve önüne gelen bütün engelleri kırarak kendini sokağa atar ve koşmaya başlar. Bu sahnede Kaguya koşarken üzerindeki bütün şölen kıyafetleri kat kat yere düşmeye başlar. Burada aslında Kaguya'nın içinde bulunduğu durumdan kurtulma isteğini ve onu rahatsız eden her şeyi üzerinden atma isteğinin sembolik bir halini görmektedir. Şölen için kat kat kumaşla donatılan Kaguya'nın üzerinden dökülen her bir kat aslında Kaguya'nın üstüne yıkılan sorumlulukların ağırlığı olarak adlandırılabilir. Bunlar, prenses olması ve prenses gibi davranmasının istenmesi, minik bambu kişiliği hiç var olmamış gibi davranmak zorunda bırakılması, şehrili ve asil hayatın getirdiği ek sorumluluklar ve kendi mutluluğunun başkasının ellerinde olması, doğadan ve eski hayatından koparılmasının umutsuzluğu gibi sebepler olarak sıralanabilir. Dolayısıyla Kaguya üzerinden attığı her bir kat ile yeni hayatından ve onun kurallarından kaçmıştır. Köşkü ve şehre ait olan her şeyi üzerinden atarak kaçır ve sahne, eski evlerinin bulunduğu yerin terk edilmiş bölümde son bulmuştur.



Görsel 3. 12. *Kaguya'nın şöleden kaçma sahnesi. (http-43)*

Filmde insanların neredeyse bütün değerleri ve hatta duygularını bile nesnelere kıyasladıklarını görülmüştür. İnsanların nesnelere ve kısıtlayıcı kurallara biçtikleri değerleri gösteren en önemli sahnelerden biri de Kaguya'yı görmeye gelen beş asilin sahnesi olarak gösterilebilir. Kaguya'nın güzelliğini öğrenmelerinden sonra kendisine "sahip" olma amacı ile köşküne kadar yarışmışlardır. Buradaki sahip olmak cümlesi abartıdan uzaktır. Zira at arabalarını sürerken her biri bir başkasına "sahibi ben olacağım" ya da "o iç titretici güzellik benim olacak" veya "birinci olacağım" diyerek asıl niyetlerinin Kaguya'nın nasıl biri olduğunu öğrenmek değil sadece uğruna rekabet edebilecekleri değerli bir "nesne" olarak gördüklerini ifade etmektedir. Daha sonra da Kaguya'yı etkilemek için aynı materyalist düşünce yapısını izlemiş ve başarısız olmuşlardır. Sagami Hanım, Kaguya ile olan konuşmasında bu kişileri düğün gününde tanıyacağını ve kimi seçerse seçsin mutlu olacağını söylemiştir. Bir kadın için mutluluğun evlenmek olduğunu ifade etmiştir. Bu sahnede insanlar için mutluluk kavramının tekrar nesnelere, sosyal statü ya da cinsiyet rolleri ile yeniden şekillendirildiğini görülmüştür. Filmdeki pek çok insanın mutluluğa ulaşmanın yolunun maddiyat ya da insanlar tarafından belirlenmiş kurallara uymaktan geçtiğini düşünmektedirler. Bu sahne de ise tekrar bunun yaşandığını görülmektedir. Ancak mutluluk kavramı, insan olmayan ve dünyaya farklı bir amaç uğruna gelmiş bir varlık için bu tür kısıtlamalarla ifade edilememiştir. Bundan ötürü Kaguya insani mutluluk anlayışını kavramak ve uygulamakta zorlanmıştır. İnsanların mutluluk olarak tasvir ettiği şeylerden kaçmakta ve bunları reddetmektedir. Ancak bu kavramların içinde yaşaması da kendisini olumsuz etkilemiş ve onu mutsuzluğa itmiştir. Kaguya'nın hasretini çektiği tek şey doğa ve doğaya dönüş değil aynı zamanda duygular olmuştur. İnsanların duyguları sınırlaması da Kaguya için bir engel oluşturmuştur. Bundan ötürü bu kişilerle görüşmeyi reddetmiştir. Ancak Sagami Hanım'ın babasının bu duruma üzüleceğini söylemesi üzerine görüşmeyi kabul etmiştir. Bunun sebebi ise babasının mutluluğuna giden yolun kendisinin mutluluğunun fedakârlığından geçtiğini düşünmesidir. Kaguya ile konuşmaları esnasında asiller kıdem sırasına göre dizilip konuşmaktadırlar. Burada tekrar sosyal statünün hayatın içerisinde edindiği yer görülmektedir. Asiller zira her biri eğer prensese sahip olabilirlerse getirecekleri hazineleri vaat etmişlerdir. Prens Kuramochi Çin'deki Morai Dağı'nda dalları mücevherden, kökleri gümüşten, gövdesi altından ve meyveleri inciden bir ağacı, Prens Ishitsukuri ise Buda'nın Hindistan'daki yalvarma kâsesinden bahseder. Bakan, ateş faresi kürkünden bir kaftanı, Danışman Otomo ejderhanın gerdanında bulunan parlak beş

renkli bir mücevheri ve son olarak aralarında en genç olan asil ise kırlangıçların tılsımlı deniz salyangozunun kabuğundan bahseder. Her biri bir hazine örneği veren bu kişiler güzelliğe ve evliliğe biçtikleri değeri bu şekilde ifade etmişlerdir. Kaguya ise bu kişilerin kendisine verdiği değerinde ele geçirilecek bir hazineden daha fazla olmadığını anlamış ve bahsettikleri hazineleri getirmeleri şartıyla kendileriyle evlenmeye razı olduğunu söylemiştir. Bu olaydan ortalama üç sene sonra asiller görevlerinden dönmeye başlamıştır. Prens Kuramochi Çin'deki Morai Dağı'nda bulunan dalları mücevherden, kökleri gümüşten, gövdesi altından ve meyveleri inciden olan ağacı bulmuş ve getirmiştir. Ancak köşke dalın yapımında yer alan bir zanaatkar grubunun paralarını istemek için girmeleriyle Prens Kuramochi'nin yalanı ifşa olmuştur. Daha sonra ateş faresi kürkünden yanmayan bir kaftan getirmesi gereken bakan Kaguya'nın huzuruna çıkmıştır. Ancak kaftanı ateşe atınca kaftan yanmış ve bakan sinir krizi geçirerek servetinin yandığını ve buna ne kadar para bayıldığını bağırarak kaftanı yerde tekmelemeye başlamıştır. Dal sahnesini komik bulan Kaguya kaftan sahnesini komik bulmamıştır. Kendisine biçilen değer farkına varan Kaguya, minik hizmetlisine herhalde değerinin bu insanların gözlerinde bu kadar olduğunu söylemiştir. Minik hizmetli ise bu gelen iki hediyenin de çok pahalı olduğunu ifade etmiştir. Ancak hediyelerin pahalı olması Kaguya için bir şey ifade etmemektedir. Bir kez daha insan algısına göre nesnelere değeri pahalılık oranına göre ya da ulaşılma kolaylığına göre nitelendirilmiştir. Mutluluk ve değer arayışı tekrar geçici ve gerçek değeri olmayan nesnelere bağlanmıştır. Dolayısıyla Kaguya mutluluğa fiziksel bir hazine ile ulaşamadığını bilse de bir kere daha anlamış olur. Bu esnada ejderhanın gerdanında parıldayan beş renkli taştan kolyeyi arayan danışman Otomo ise denize açılmış ve karısını başka bir köşke yollamıştır. Ancak denizde çıkan bir fırtına sonucu korkudan sanrı gören Otomo karşısına gerçekten bir ejderha çıktığını sanarak korkudan bu görevden vaz geçmiştir. Buda'nın taş kâsesini getirmesi gereken Prens Ishitsukuri ise köşke ziyarete gelmiş ve Kaguya'nın babasına ufak siyah kapaklı taştan bir kâse vermiştir. Baba, kızına bu kâseyi götürmüş ve aslında bu kâsesin, içerisinde dağ çiçeği olan ufak bir saksı olduğunu fark etmişlerdir. Böylelikle Kaguya ve Prens Ishitsukuri bir perde arkasından konuşmaya başlamıştır. Bu konuşma esnasında Prens Ishitsukuri: *“Kâseyi çılgınlar gibi aradım, her mabedi gezdim ve sonunda yorgun düştüm. Bir kayaya oturdum ve ayağımın dibindeki yaban çiçeğine takıldı gözüm. Size karşı filizlenen duygularım o çiçeğe benziyordu. Fark ettim ki size vermek istediğim şey ve sizin de beklediğiniz şey aslında bir hazine değil, çiçektir. Size bağlılığımın bir simgesi. Bu*

çiçeği ve bağlığımı kabul edin. Bitkileri hep sevmişimdir, kırlardaki çiçekler gibi yaşamak istemişimdir. Benimle gelin ve burası dışında bir yere gidelim. Her şeyi ve bütün sorumlulukları terk edip çiçekler, kuşlar ve balıklarla dolu yemyeşil diyarlara gidelim. İstedığımız gibi güler, şarkı söyler, uyuruz. Sabahtan geceye kadar mevsimler istediklerimizi verir ve bunu bir masala çeviririz.” diyerek Kaguya’yı gerçekten etkileyen bir konuşma yapmıştır. Ancak o anda kızın olduğu bölüme annesi girer ve kamera Prens Ishitsukuri çevrilmiştir. Prensesin arkasında olduğu perdeyi açacak cüreti gösteren prens karşısında karısını bulmuştur. Karısı: *“Şimdiye kadar kaç çiçeği dalından koparıp kenara attınız. Onları umutsuzluk içinde saçlarını kazıyıp, inzivaya çekilmeye terk ettiniz.”* diyerek prensin gerçek niyetini ortaya çıkarmıştır. Bu sahnede dikkat edilmesi gereken konu aslında prensin bilmeden de olsa Kaguya’ya ihtiyaç duyduğu şeyi teklif etmiş olmasıdır. Öncelikle Prens Ishitsukuri’nin tarif ettiği hayat aslında Kaguya’nın en başından beri sahip olduğu ancak daha sonra koparılıp köşke getirilmeden önceki yaşamıdır. Eski yaşamına dair müthiş bir özlem içerisinde olan Kaguya bu sözlerden gerçekten etkilenmiştir. Çünkü çiçekler, böcekler, toprak ve su gerçekten olmak istediği yerdir. Kaguya bir anlığına da olsa Prens Ishitsukuri’nin hayalini dinlemiş ve bunda bir kurtuluş ya da köklerine dönüş görmüştür. Prens Ishitsukuri bilmeden de olsa Prenses Kaguya’nın kalbine dokunmuş ve ona bir kurtuluş ve umut aşılamıştır. Yıllardan beri süren sıla hasretini bitirme telifinde bulunmuştur. Zaten gerçeği öğrendikten sonra Kaguya’nın yere kapanıp ağlaması da bu yüzdendir. Özlemine duyduğu hayatın hayalinin sırf kendisine sahip olmak isteyen bir kişi tarafından oyuncak edildiğini görmesi ise Kaguya için son derece yıkıcı olmuştur. Son olarak kırlangıcın deniz kabuğunu getirmesi beklenen en genç asil ise kırlangıç yuvalarını ararken yüksekte düşerek ölmüştür. Ölüm haberi Kaguya’nın kulağına geldiğinde ise Kaguya kendini derin bir umutsuzluk ve mutsuzluğa bırakmıştır. Hem bir başkasının ölümüne sebep olduğu için kendini suçlamış hem de kendini ona getirilen hediyelerle kıyaslamıştır. Sonuç olarak Kaguya’ya getirileceği söylenen bütün hazineler sahte çıkmıştır. Eline bir orak olarak ve annesinden bakmak için izin aldığı bahçesini parçalar. Bahçenin içerisindeki oyuncakları ve evini andıran görüntüleri bozar ve ağlamaya başlar. Kendisinin de bu çevresi kapalı bahçe ya da sahte hazineler gibi sahte olduğunu söyleyerek kendisini annesinin kollarına atar.

Kaguya'ya getirilen hediyelerin hepsi çok güzel ve pahalı hediyeler olsa da bu hediyelerin hem Prensesin gözünde hem ne *“Mono No Aware”* felsefesi açısından da hiçbir değeri yoktur. Duyguların nesnelere birleştiği bir güzellik algısı olan *“Mono No Aware”* bu nesnelere hiç birinde bulunmamaktadır. Bu estetik ve güzellik algısına göre nesnenin pahalılığı ya da güzelliği önemli değildir. Önemli olan kişinin nesne ile kurduğu duygunun anlamıdır. Kaguya açısından güzellik doğadan ve mutluluğu da özgürlüğünden gelmektedir. Bebeklik yıllarında her mutlu olduğunda büyümesi bunun en belirgin örneğidir. Ancak bu nesnelere hiç biri kendisine herhangi bir şey anımsatmamıştır. Eski hayatının güzelliğinden anılar taşımamaktadır. Dolayısıyla boş ve anlamsız nesnelere. Kaguya için bu nesnelere kıyaslanmak kendisinin ne kadar önemsiz olduğunu göstermekten başka bir şey ifade etmemiştir. Kendisine evlilik amacı ile gelen erkeklerin vermiş olduğu nesnelere sadece biri bunu başarmıştır. O da Prens Ishitsukuri'nin yaban çiçeğidir. Eski hayatından bir parçayı içerisinde taşıyan bu nesne Kaguya için değerlidir. Ancak o da Prens Ishitsukuri'nin gerçek niyetinin ortaya dökülmesiyle duygu yüklenemez bir hal almanın yanında bir de negatif duygularla da bütünleşmiştir. Bu negatif duygu *“Mono No Aware”*in hüzünden gelen mutluluğu ile alakalı değildir. Onun yerine ihanet ve duygularıyla oynanmasının sonucunda gelen kandırılmışlık duygusu olarak ifade edilebilir. Geçmişe dair hafif bir melankoli içermemektedir. Filmde Kaguya'ya verilen hediyeler arasında *“Mono No Aware”* duygusu yaşatabilen ve Kaguya'yı gerçekten mutlu eden hediye minik hizmetlinin bir kiraz ağacı dalı koparıp Kaguya'ya vermesi olmuştur. Prenslere Kaguya'nın güzelliğini duydukları ve onun için yarıştıkları zamanda minik hizmetli Kaguya'nın dışarı çıkmadığını bildiği için ona sırf görebilmesi için bir kiraz dalı koparıp getirmiştir. Bu sahne filmde çok kısa olarak geçmiş ve üzerinde durulmamıştır. Ancak minik hizmetli tarafından getirilen kiraz ağacı dalı Kaguya için hem duygusal hem de nesnel anlamda bir güzelliğe ve değere sahiptir. Kiraz ağacının *“Mono No Aware”* güzellik algısı içerisindeki değer bir yana Kaguya için de değeri bir o kadar özeldir. Uzun süre boyunca köşkte kapalı kalmış ve doğa ile birleşmek için can atan biri olan Kaguya için kiraz dalı hem doğa ile bağlantısı olan bir nesnedir. Hem de doğa kavramının Kaguya'nı zihninde ev ortamı ile örtüşmesi gerekçesiyle *“Mono No Aware”* duygusu yaşatabilecek kadar anlamlı ve nazik bir nesne olma özelliği taşır. Ayrıca kiraz ağacı *“Mono No Aware”* güzellik algısının en bilindik sembolüdür. Ancak Prenslere ve asillerin getirmiş oldukları hediyeler çok değerli *“nesnelere”* olsalar da hiç biri *“Mono No Aware”* estetik duygusunu ya da bir başka duygusal anlam

yüklenebilir nesnelere olma özelliği taşımamaktadırlar. Bu duygusal değeri olmayan nesnelere boş ve anlamsız olarak kabul edilebilir. Nesnenin değerinin ona biçilen duygu ile ölçüldüğü “*Mono No Aware*” estetik ve güzellik algısı açısından da duygu yüklenemeyen amaçsız bu nesnelere, özellikle Kaguya için mutluluk duygusunu anımsatmaya uzak nesnelere olduğu söylenebilir.



Görsel 3. 13. *Minik hizmetli Kaguya'ya bir kiraz ağacı dalı getirirken (http-43).*

Filmde insanlar tarafından mutluluk kavramının nesnelere yüklenmesi ve ne kadar fazla o kadar iyi olarak görülmesi, ister istemez bu arayışa düşen kişilerin amaçlarından sapmalarına yol açmıştır. Baba karakterinin kızı için hep daha fazlasını istemesi ve onu bu şekilde mutlu etmeye çalışması aslında kızı Kaguya'nın mutsuzluğunun sebebi olmuştur. Kızının evlilik ya da şehre taşınma gibi konularda fikrini almaması, bu eylemleri toplumda kabul gördüğü için gerçekleştirmeye çalışması ama bunların beraberinde getirdiği yükleri göz ardı etmesi de bu insanlara özgü hırsın en büyük örneklerindedir. Elbette her şeyi kızını mutlu etmek için yapmış olsa da gelenek ve göreneklerin katılığı ayrıca toplum baskısının kişi üzerindeki etkisini hesaba katmamıştır. Doğru bildiğini okuyan baba karakteri kızının mutluluk anlayışını anlamaya çalışmamıştır. Toplumda kabul gören genel bir mutluluk kavramının ve ona ulaşma yolundaki kuralların ve fedakârlıkların kişiden kişiye değişebileceğini hesaba katmamış bunun sonucunda ise Kaguya'yı istemeden de olsa kendine has ve özel mutluluğundan koparmıştır. Baba karakterinin eylemlerinin sonucu filmin sonlarında doğru en yüksek seviyesine ulaşmış ve Kaguya'nın nihayet kendi mutluluğunu ilk kez savunduğu sahnede kendisini göstermiştir. Bu sahnede Kaguya bodrum katında ip dokumaktadır. Filmin “*Majesteleri*” olarak isimlendirdiği imparator Kaguya'yı saraya gelip hizmet etmesi için ayağına çağırması ve kendi hanımlarından biri olmasının karşılığında babasına sarayda bir

mevki vereceğini söylemiştir. Baba bu haberi büyük bir mutlulukla karşılamıştır. Ancak durumu açıkladığında Prensesin aynı fikirde olmadığını görünce şaşırmıştır. Anne, kocasına kızının ne hissettiğini anlamadığını açıklamaya çalışmıştır. Ancak baba, Prensesin sonunda mutlu olacağını, bu ülkede bir kız için bundan büyük mutluluğun olamayacağını ve kendisinin de saray kaftanı giyeceğini eğer bu teklifi reddederlerse Majestelerin emrine itaatsizlik etmiş olacaklarını söylemiştir. Prenses Kaguya ise ilk defa babasına karşı çıkarak ona *“eğer mutluluğun bir saray kaftanı giymeye bağlı ise ona giderim. Ve o kaftanı giydiğini gördüğüm anda kıyarım canıma.”* diyerek belki de film boyunca ilk defa babasına gerçekten ne hissettiğini açıklamıştır. Baba karakteri başta kızının mutluluğu için şehre taşınmış olsa da şehrin getirdiği zenginliklere kendini kaptırmıştır. Ancak bu kendini kaptırış tamimiyle bencil değildir. Sınıf farkının ve zenginliğin getirmiş olduğu nimetlere kendini kaptırmış olsa da aynı zamanda kızının bu şekilde asil bir hayat sürerse gerçekten mutlu olacağına inanmıştır. Ancak Majesteleri aynı görüşte değildir. Kaguya'nın ayağına gelmemesi ve bir kadının kendisini reddetmesi karşısında ona daha çok ilgi duymaya başlamış ve kendisi olanı almak için köşke gitmiştir. Böyle bir durumda baba karakteri de çaresiz kalmıştır. İmparatoru kapıdan çeviremeyeceği için köşke gizlice girmesine ses çıkarmamıştır. Majesteleri ise Kaguya'nın mahremiyetine saygı göstermediği gibi geleneksel kuralları çiğneyerek Prensesi perde arkasından izlemeye başlamıştır. Kendisinde sahip olduğu unvandan ötürü bu hakkı gören Majesteleri bir adım daha ileri giderek içeri girer ve prensese sarıldığı gibi onu zorla sürükleyerek saraya götürmeye çalışmıştır. Bunu yaparken de hiçbir kadının böyle bir durumda mutsuz olmayacağından bahsetmiştir. Ancak Kaguya güçlü bir tiksinti duygusuyla irkilmiş ve yüzünü kapatmıştır. Odasına giren imparatora asla kendisinin olmayacağını söylemiştir. Ancak majesteleri kendisi istediği takdirde bunun gerçekleşeceğini söylemiştir. İmparator kendisini zorla götürmeye çalışırken ise sahnedeki renkler değişir ve sanki içeriye ay doğmuş gibi beyaz ve gri renklere bürünmüştür. Daha sonra yerde çaresizce duran Kaguya birden ayağa kalkmış ve saydamlaşarak sanki bir hayaletmiş gibi ortadan kaybolmuştur. Panikleyen İmparator önce özür dilemiş ve Kaguya'yı görmek için izin istemiştir. Yoktan var olan Kaguya imparatora onunla gelmeyeceğini açıklayarak niyetini belirtmiştir. İmparator ise son bir kez daha ısrar ederek Kaguya'nın mutluluğunun kendisinin olmakta yattığını ve bunu düşünmesi gerektiğini söyleyerek köşkten ayrılmıştır.



Görsel 3. 14. *Kaguya ve İmparator.* (<http-43>)

Bu sahneden de anlaşılacağı gibi imparator gibi hiyerarşide yeteri kadar üstte yer alan bir kimsenin kurallara uyması gerekmemektedir. Nüfuzlu kişiler, normalde herkesin uyması gerektiği toplumsal kuralları çiğneyebilmektedir. Bundan ötürü de kendi mutluluklarını garanti altına alabilirler. Çünkü filmde insanların mutlu olabilmesi için toplumda yükselmesi gerekmektedir. Beş asil örneğinde olduğu gibi hepsi Kaguya ile ilgilenmişlerdir, ancak onunla konuşma sırasına toplumdaki yerlerine göre başlamışlardır. Dolayısıyla insanların mutluluğa ulaşma çabalarındaki ilginç seçimleri de aynı mantık üzerinde yer almıştır. Filmde bir kadının sahip olabileceği en büyük mutluluğun evlilik olarak nitelendirilmesi de yine aynı toplumsal mutluluk arayışının bir parçası olarak görülebilir. Ancak bu mutluluk arayışının herkes için geçerli olmaması durumu kimsenin aklına gelmemektedir. Kaguya ise bunun en büyük örneğidir. Babası, imparatorun evlilik teklifini aldığı anda çok sevinmiştir çünkü kızının toplumda ulaşabileceği en iyi konum imparatorun eşlerinden biri olmasıdır. Kendisi için de sevinmiştir çünkü basit bir bambu kesicisiyken imparatorun emrinde sarayda çalışan biri olma hakkını kazanmıştır. Bununla beraber bu hakka sahip olduğunu gösteren bir de kaftan sahibi olacaktır. Toplumun gözünden bu tür bir fırsat mutluluğa giden en iyi yol olarak kabul edilmektedir. Ancak, Kaguya için bütün bunlar anlamsız olduğu gibi aynı zamanda kısıtlayıcıdır da. Kaguya'nın kişisel mutluluk arayışı insanlarınkine çok terstir. Ancak bu nesnel mutluluk arayışı sadece şehirdeki insanlarla kısıtlı değildir. Kaguya aya gitmeden önce Sutemaru ile karşılaştığı sahnede aynı düşünce şeklinin hayatını ormanda geçirmiş bir köylüde de bulunduğu görülmektedir. Sutemaru Kaguya ile karşılaştığında onun kırsalda olmasını tuhaf karşılamıştır. Kaguya çocukluğunun geçtiği ormanı ne kadar özlediğini anlatırken, Sutemaru ona artık bir prenses olduğu için burada yaşamının zor geleceğini söylemiştir. Kaguya buna karşı çıkmıştır. Böyle bir hayatta daha mutlu olacağını, zaten eskiden de bu şekilde yaşadığını söyler ve eline bir orak alıp

otları kesmeyi unutmadığını ona gösterir. Bunun üzerine Sutemaru bu defa eskisi kadar güzel kıyafetler giyemeyeceğini ya da iyi yemekler yiyemeyeceğini burada kalmak gibi bir niyeti varsa bambu yiyip yarı aç yarı tok bir hayata tekrar alışması gerektiğini söylemiştir. Anlaşıldığı üzere maddiyata biçilen değer pahalılık ve mutluluk konusu genel bir insan düşüncesidir. Bu düşünceyi filmin her yerinde görmek mümkündür. Önceki örneklerde olduğu gibi filmdeki insanların hemen hemen hepsi mutluluk kavramını pahalı nesnelere bir arada görmektedir. Örnek olarak Prenses ile evlenmek isteyen asilzade ve prensler kendi mutlulukları için Kaguya'yı istemektedirler. Kaguya'yı bir insan değil daha çok kazanılmayı bekleyen bir hazine olarak gördükleri için onun güzelliğini tasvir ederken yine pahalı nesnelere kullanmışlardır. Aynı konu ile ilgili olarak minik hizmetli bu hediyelerin her birinin çok pahalı olduğunu ifade etmiştir. Sagami Hanım ise mutluluğu evliliğe bağlamıştır. Evlilik kavramı ise bu filmde kadınların mutluluklarının merkezi olarak görülmektedir. Kadınların fikri sorulmadan ya da evlenecekleri kişileri görmeden kabul etmeleri bir mutluluk kuralı olarak işlenmiştir. Elbette, evlilik ile gelen mutluluk eşin maddi durumu ile ölçülmüştür bu da ne kadar zenginse o kadar mutlu olunur gibi maddi bir bakış açısıyla yaklaşılacak bir başka insan kuralına dönüşmüştür. Majestelerinin Kaguya'nın mutluluğunun kendisiyle evlenmesine bağlı olduğunu düşünmesi de bu sebepten ötürüdür. Çünkü kendisi ülkeyi yönetmekte ve son derece varlıklı olduğu gibi bir kadının ulaşabileceği en üst sosyal statü yine kendisi ile evlenmesidir. Ya da Kaguya'nın babası gibi mutluluğun maddiyatta ya da sınıf farkında yattığını düşünen karakterler de vardır. Kaguya'nın babası kızının bambu ormanında da mutlu olabileceğini asla düşünmemiştir. Çünkü insan düşüncesine göre toplumda ne kadar yükselirlerse o kadar mutlu olabileceklerini düşünmüştür. Daha iyi bir ev ve daha iyi bir sosyal ortamın mutluluk getireceğine olan inancı tamdır. Bu da tıpkı diğer insan karakterler gibi materyalistik bir düşünce yapısıdır. Sutemaru'da mutluluğu maddiyat ile karşılaştırmıştır. Kaguya'ya verdiği daha güzel kıyafet ve daha iyi yemek örneğini bu sebepten ötürü vermiştir. Ancak bir insan olmayan Kaguya, insanların bu maddi değerlerini anlamamaktadır. Bütün bunlardan olan rahatsızlığını ailesine gerçekten nereden geldiğini hatırladığı zaman açıklamıştır. *“Burada ne işim var birine ait olmamak için öfke krizleri geçirip, dileklerinizi hiçe sayıyorum. Sahte çayırklar ve ormanlarla kendimi avutuyorum. Şimdi gitmek zorundayken hatırladım neden geldiğimi ve o şarkıyı nereden bildiğimi. Hayatı gerçekten yaşamak için doğdum tıpkı kuşlar ve hayvanlar gibi.”* Bu şekilde kendi mutluluk anlayışını ailesine açıkladığı zaman babasından aldığı

tepki tüm bunların hepsinin kendisini mutlu etmek için yapıldığı olmuştur. Bunun üzerine Kaguya “*Sizin mutluluk anlayışınızı taşımak zor*” diyerek cevap vermiştir. Kaguya için mutluluk ve yaşam amacı kendisinin de de belirttiği gibi bu dünyaya kuşlar ve hayvanlar gibi gerçekten yaşamak için gelmiş olmasıdır. Doğanın ona nasıl hissettireceğini öğrenmek ve hayvanlar gibi basit ve maddiyattan uzak bir yaşamı tatmak istemiştir. Yaşamı saf duygularıyla öğrenmek isteyen bir kişi için kıyafetlerinin güzelliği ya da sosyal statüsü tahmin edilebildiği gibi önemsizdir. Bütün bu duyguların yoğun olduğu bir dünyada yaşayan bir insan komik bir şekilde maddiyata; Ay’dan gelen bir varlık ise insanların göz ardı ettiği maneviyata değer vermiştir. İşte bu yüzden Kaguya “*Sizin mutluluk anlayışınızı taşımak zor*” demiştir. Çünkü insanların mutluluğunun merkezinde olan nesnelere bir Ay sakini için değersizdir ve aradığı şeyin tam tersi olan bu insani yaşama şekli Kaguya’ya film boyunca umutsuzluk ve mutsuzluktan başka bir şey getirmemiştir. Ne yazık ki Kaguya’nın ailesi bunu çok geç olmadan anlayamamıştır. Mutluluk kavramını filmdeki insan karakterler kendilerince bir şekilde tasvir etmişler ancak bunu yaparken Kaguya için bir engel ve sorun teşkil etmişlerdir. Ancak bu durum bu karakterlerin iyi ya da kötü olduğu anlamına gelmemektedir. Filmde basitçe Kaguya ile aynı mutluluk kavramına sahip olmayan karakterler her ne kadar kendisine sorun teşkil etseler de bunu sadece sorun teşkil etmek amacı ile ya da Kaguya’yı mutsuz etme gayesiyle yapmamışlardır.

Filmde gösterilen sosyal statüler, nesnelere aranan mutluluk ya da cinsiyet kuralları olsun aslında sadece topluma ait genel normlardır. Buna örnek olarak Sagami Hanım’ın Kaguyadan insanüstü beklentilerinin olması ve onu prenses eğitiminde zorlaması ve azarlaması konusu gösterilebilir. Her ne kadar bir insanın terlememesi, koşmaması, ağlamaması ya da gülmemesi insanüstü beklentiler gibi gelse de bu beklentiler Sagami hanımın kişisel beklentileri değildir. Sagami karakteri de bu diktelerle büyümüş ve bir kadın olarak içinde bulunduğu dönem ve dönemin getirdiği sosyal zorunluluklar ona bunların doğru olduğunu öğretmiştir. Film tam olarak zamanı belli olmayan bir dönemde geçse de Japon tarihinde daha önce de bahsedilen sınıf ve cinsiyet farkının reddedilemez bir gerçek olduğu zamanlara denk gelmektedir. Bu sınıf ve cinsiyet farkı sadece Japonya’ya özgü bir durum olmasa da Japonya’nın bu dönemlerinde kişinin cinsiyetine ve kıdemine göre hareket etmesi gerektiği kültürlerine işlenmiş bir olgu olduğu söylenebilir. Tekrar belirtmekte fayda olacağı üzere bu davranışlar kültür ve öğrenilmiş hareketlerin bütününden kaynaklanmıştır. Buna bağlı olarak bu kültürde büyüyen bir

kadın olarak Sagami kültürleri gereği bu şekilde okumuş ve bu şekilde öğrenmiştir. Sagami karakteri bu açıdan ele alınacak olursa kendisine saf iyi ya da saf kötü denemez. Sagami sadece doğru bildiğini yapmakta ve Kaguya'ya içinde bulunduğu ortama uyum sağlaması konusunda yardım etmektedir. Çünkü ona göre doğrusu budur. Çünkü o da dönemin kadınlardan beklenen insanüstü doğrularla büyümüştür. Aynı konu Kaguya'nın isim şöleninde de görülmektedir. Bu sahnedeki misafir erkekler hayatlarını kadınları rahatsız etmek ya da onları küçük görmeye adanmış kimseler değillerdir. Kadınlara öğretilen roller ile beraber erkeklerinde uymaları gereken roller vardır. Böyle bir ortamda ya da toplumda belki de bir erkeğin güçlü ya da baskın olduğu izlenimini veren ya da vermesi beklenen bu hareketler de elbette bu kültür içerisinde normal karşılanmıştır. Bundan hareketle filmdeki karakterlerin bulunduğu konum ve Kaguya'nın hayatına olan etkileri kişiliklerinden bağımsız olarak toplumun onları koyduğu rollere göre de incelenmelidir. “*Prences Kaguya Filmi*” karakterlerin eylemlerinin dayandığı sebepler bakımından da klasik anlatı biçiminden ayrılmıştır. Bir Japon anlatısı olan bu filmde saf iyi ve saf kötü karakter tiplmesi aramak boşuna bir uğraş olacaktır. Çünkü Japon anlatıları karakterleri her ne kadar masalsi bir evrende biçimlendirse de kişilikleri inandırıcı ve gerçekçidir. Bu tür sınıfsal ve cinsiyete bağlı kuralları topluma eskisi kadar sık görülmesine de bu tür bir yaşam şekli Japon toplumu için tarihlerinde büyük yer kaplayan bir dönem olmuştur. Bu dönemi hatırlamak ve insanların nasıl yaşadığını yeniden incelemek hem eskiyi hatırlayan ve hatırlatan bir anlatı sunmuş hem de bu kurallara yeninin gözünden yargılayıcı bir yaklaşım yaratmıştır. Geçmişe bağlı yapısı ile “*Mono No Aware*” duygusunu yaşatmayı başarmış ayrıca dönemin bakış açısını kullanarak karakterler aracılığı ile eski bir dünya görüşü içerisinde mutluluk aramanın nasıl gözüktüğünü anlatmayı başarmıştır.

3.1.5. Anlatıda Ay'ın Yeri ve Budizm ile “Mono No Aware” Kavramlarının Çatışması

Filmde Ay, anlatıda temsil ettiği amaç bakımından sıklıkla kendini tekrar eden bir imgedir. Gece yıldızı olan ay, kadın ve onun sahip olduğu iktidar ile bağlantılı olup ölümün ve dirilişin sembolü olarak kabul edilmiştir (Gardin ve Olorenshaw, 2014,s.73). Filmdeki ay imgesi ise filmde genelde uğursuz sahnelerde ya da gelecekteki uğursuzlukları önceden haber veren bir araç olarak kullanılmıştır. Ay imgesinin anlatıya dâhil olduğu ilk sahne baba karakterinin şehirde bir köşk yaptıracağını ve şehre taşınacaklarını eşine söylediği sahnedir. Kaguya şehre gideceklerini uyuduğu için

duymaz ancak ay evlerinin tepesinden onlara bakmaktadır. Daha sonra da anlaşıldığı üzere bambu ormanını bırakmak ve şehre taşınma kararı Kaguya için iyi sonlanmamıştır. Doğadan kopmuş olmanın ve sınırlanmış bir hayat yaşamanın ağırlığı kendisini bir umutsuzluğa sürüklemiştir. Filmin erken safhalarında gözüken ay ise olayların ve Kaguya'nın hayatındaki bu değişimin iyi sonlanmayacağını haber veren bir alamet olarak öne çıkmaktadır. Ay imgesinin anlatıda sahneyi Kaguya'dan çaldığı bir başka an ise Kaguya'nın isim şöleninde meydana gelmektedir. Kendisi hakkında saygısızca konuşulduğunu duyduğunda olduğu yerden dışarı fırlayan Kaguya üzerinden şölen kıyafetlerini attığında karşısında Ay bulunmaktadır. Ay'ın sahnedeki ezici ağırlığı ise Kaguya şöleden uzaklaştıktan sonra bir süre daha devam etmiştir. Burada dikkat edilmesi gereken konu, Kaguya'nın duygularının dışa vurulma şeklidir. Mutlu olduğu zaman genelde doğa içerisinde özgürlüğü hayal eden Kaguya bunu fiziksel olarak hızlı bir şekilde büyüyerek göstermiştir. Ancak umutsuzluğa düştüğünde ya da bir sonraki sahnede başına gelecekler umutsuz bir şekilde sonlanacaksa Ay, her zaman sahnede yer almıştır.



Görsel 3. 15. *Ay perilerinin Kaguya üzerinde varlıklarını göstermesi. (http-43)*

Kaguya isim şöleninden kaçıp ormandaki adam ile görüştüktan sonra bitkinlikten ve duygu karmaşasına yendik düşerek karların üzerine uzandığında da Ay imgesi sahnede bulunmaktadır. Bu sahneye ek olarak ay perilerinin Kaguya üzerinde uçuştüğünü da görülmektedir. Yaşadığı olaylar konusunda kendisini zor zamanlarında iyi hissettirmeye çalışıyormuş gibi görünen Ay imgesi aslında Kaguya'yı yargılamaktadır.



Görsel 3. 16. (Solda) Ay, bambu ormanındaki kulübenin üzerinde anlatıya dâhil oluyor. / (Sağda) Kaguya isim şöleninden kaçarken Ay, kendisini izliyor. (http-43)

Bununla beraber Ay imgesinin olan ya da olacak olayların sonunun Kaguya için kötü biteceğine dair olan sahnedeki varlığına dair en iyi örnek Prens Ishitsukuri'nin Kaguya'yı etkilemek için konuştuğu sahne olarak gösterilebilir. Ay'ın varlığı aslında Prens Ishitsukuri daha konuşmasını bitirmemişken yalan söylediğini göstermektedir. Genelde uğursuz sahnelerde ya da gelecek uğursuzlukların habercisi olarak anlatıda yer kaplayan Ay, Prens Ishitsukuri'nin konuşmasında silik olarak gökyüzünde durmaktadır. Bu da Prens'in söylediklerini gerçekten kast etmediğini ve aslında Kaguya'nın duygularıyla oynadığını önceden gösteren bir işaret olarak algılanabilir.



Görsel 3. 17. Prens Ishitsukuri'nin konuşma sahnesindeki Ay'ın varlığı. (http-43)

Kaguya'nın asillerden birinin ölüm haberini aldığı sahnede kendisini sahte hazinelerle karşılaştırdığı sahne de de yer alan Ay imgesi son olarak Kaguya ve Sutemaru'nun son buluşmasında kendisini göstermiştir. Kaguya ve Sutemaru'nun uçuş sahnesinde artık dünyada ne aradığının bilincinde olan Kaguya bu sahnede önce güneşe doğru uçmuştur. Ardından kaçınılmazın habercisi olan Ay sahneye girmiş ve Kaguya son

defa dünyada kalmak için yalvarmıştır. Bu sahnede güneş sıcaklığı ve neşesiyle dünyayı, Ay ise soğukluğuyla önüne geçilemez ayrılışı temsil etmektedir. Her ne kadar dünyada kalmak istese de Kaguya onu almaya geleceklerini bildiği ve bunun önüne geçilemeyeceği bilicindedir. Her şeyin bir sonu olduğunu hatırlatan Ay, Kaguya'nın bunu unutmadığında emin olmak için tekrar karşısında çıkmıştır. Ay imgesinin anlatıya kattığı anlam dışında bir de ay varlıklarının dünya görüşünün filmin "*Mono No Aware*" algısı ile olan çatışması da söz konusudur. Kaguya ve annesinin arasında geçen bir diyalogda Kaguya birlikte söyledikleri "*Warabe Uta*" isimli şarkıyı nereden hatırladığını anlatmıştır. Bu şarkıyı aslında daha önce dünyayı ziyaret etmiş bir başka ay sakininden duyduğunu Ay'da yaşayan bu varlıkların Ay kaftanı giydiklerini ve bu kaftanın hem dünyaya dair bütün anıları sildiğini hem de keder ve üzüntü gibi negatif duyguları da yok ettiğinden bahsetmiştir. Fakat nedense Ay'da gördüğü kişinin Ay kaftanını giymiş olmasına rağmen dünyaya ait olan bu şarkıyı hatırladığını ve kötü duygulardan arınmış olması gerektiği halde şarkıyı söylerken gözlerinin dolduğundan bahseder. Kendisinin de bu şarkıyı ilk defa duyduğunda kalbinin çalındığını ve dünyaya gelebilmek için kuralları bilerek çiğnediğini anlatır. Kendisinden önce gelen Ay sakininin de dünyaya tekrar geri dönmek istediğinden emin olduğunu annesine açıklar. Filmin ilerleyen sahnelerinde ay sakinleri dünyaya Kaguya'yı almak için gelirler. Köşkteki herkes Kaguya'yı savunmak için yerlerini almıştır. Kaguya'nın babası köşkün çatısına okçular ve savaşçıları dizmiş kızını kurtarmak için hazırda beklemektedir. Ay'dan önce çok kuvvetli bir ışık arkasından da bir bulut üzerine binmiş birbirlerine çok benzeyen Ay sakinleri geçit töreni yaparmış gibi köşke yaklaşmaya başlamışlardır. Beraberinde son derece neşeli ve canlandırıcı bir müzik ile köşkün üzerinden geçerlerken baba, okçulara ateş emri verir. Okçular geçit törenini ok yağmuruna tutsalar da her bir ok havada çiçeğe dönüşür ve bütün askerler uykuya dalarlar. Baba panikle köşkün içerisinde duran kızına koşmaya çalışsa da törenin tam ortasında duran ve liderleri gibi gözükten ve diğerlerinden farklı olan Ay sakini elinin bir hareketiyle babayı da uyku haline sokar. Hedeflerine vardıklarında müzik kesilir ve Kaguya'yı beklemeye başlarlar. Törenden köşkün içine giren minik periler köşkün kapılarını ve pencerelerini sihirli bir şekilde açar ve Kaguya'nın dünyada bulunduğu zaman içerisinde değer verdiği dokuma tezgâhı, bahçesi ve müzik aleti gibi bütün nesnelerin üstünden geçerler. En son Kaguya'nın kapısının önüne gelirler. Kapıyı açtıklarında Kaguya, annesine sarılmış bir şekilde kaçınılmazı beklemektedir. Perilerin odaya girmesiyle Kaguya kendi isteği dışında hareket edip süzülerek köşkten çıkar ve

annesi uykuya dalar. Kaguya, “Lider” olarak isimlendirilecek Ay sakininin önünde durur. Yüzünde her hangi bir mimikten eser olmayan Kaguya’ya Ay tacı ve kaftanı getirilir. Ancak bu esnada minik hizmetli bir gurup çocuk ile beraber “*Warabe Uta*” isimli şarkıyı söylemeye başlar. Transtan şarkı sayesinde kurtulan Kaguya, Ay sakinlerine kaftanı giyince buraya dair her şeyi unutacağını ve bu yüzden biraz daha beklemelerini rica eder. Şarkının gürültüsüyle anne ve baba uyanır ve kızlarına koşmaya başlarlar. Tören yeryüzünden oldukça yüksekte olan bir bulutun üstünde olsa da Ay’ın sihirli kaldırma kuvveti sayesinde kızlarına ulaşır ve sarılırlar. Kaguya ise anne ve babasına sarılarak ağlamaya başlar. Ailesi bizi de yanında götür diye ağlarken elinde Ay kaftanı olan Ay sakini Kaguya’ya yaklaşır ve “*Gel. Ay şehrinin saflığında bu dünyanın kederi ve kirini geride bırak.*” der. Ancak Kaguya “*Kirli değil burası. Neşe de var, keder de. Burada yaşayan herkes bunları kendince hissediyor. Kuşlar, böcekler, hayvanlar, çimenler, ağaçlar, çiçekler ve duygular var.*” diyerek dünyayı savunsa da Ay kaftanını omuzlarına geçirirler ve Kaguya birden neyi savunduğunu unuttur. Ailesi arkasından seslenip hıçkırarak ağlasa da bu Kaguya’nın umurunda olmaz. Sonuç olarak Ay kaftanını giymiştir ve her şeyi unutmuştur. Bütün hüznün ve kederi yok olmuştur. Lider ay sakininin yanındaki tahtta yerini alır ve neşeli müzik bir kere daha tekrar coşku ile çalmaya başlarken Kaguya dünyadan ayrılır ve dönüp bir kere birc ailesine bakma ihtiyacı hissetmez. Ancak dünyadan ayrıldıkları ve aya gittikleri anda Kaguya’nın akında tekrar “*Warabe Uta*” çalmaya başlar. Her şeyi unutmuş ve tüm umutsuzluklarından arınmış olması gerekse de Kaguya gözleri yaşlı bir şekilde arkasını döner ve dünyaya son bir defa bakar. Bu sahnenin aynı zamanda bir ölüm metaforu olduğu söylenebilir. Ay ile doğan Kaguya’nın tekrar Ay’a gitmesini ve dünyadaki zamanını bitirmiş olduğunu temsil etmektedir.



Görsel 3. 18. Kaguya dünyadan ayrılırken. (<http-43>)

Sahnedeki ay sakinlerinin olaylara kayıtsızlığı önemlidir. Kaguya'yı dinlemek istememeleri ya da dünyada geçirdiği zaman içerisinde ne öğrendiğini merak etmemeleri ve umursamamaları aslında kendilerinin dünyevi olaylardan ne kadar soyut olduğunu göstermektedir. Düşünülecek olursa aslında bu sahnede bir kız çocuğu ailesinden isteği dışında koparılmaktadır. Dahası bu çocuk dünyada geçirdiği zaman boyunca onu anlamış ve sonunda öz bilincine kavuşarak dünyanın tek bir şey tarafından tanımlanamayacağını fark etmiştir. Neyi neden istediğini sonunda anlamış ve dünyevi değerlerin karmaşık kaotik yapısındaki narin mutluluğu ve doyumunu tatmayı sonunda öğrenmiştir. Kaguya sonunda duyguları anlamış ve mutluluğu tatmak için hüzne ve acıya da gerek duyduğunu, sadece mutluluğun anlamsız olduğunu fark etmiştir. Ancak bir insan hayatı boyunca süren bu deneyim ailesinin ve izleyicilerin gözünde yok edilmiştir. Prens Kaguya ay kaftanını giydiğinde sadece ailesini ve arkadaşlarını değil bütün deneyimlerini, kendisini şu anki hale getiren bütün bilinci ve hayatı da elinden alınmış, unutturulmuştur. Bununla beraber ay insanların kayıtsızlığı izleyicinin o anda yaşadığı hüzne tezat oluşturmuş ve bu empati yoksunluğu dolayısıyla izleyicinin ay sakinlerini insanlaştırma ihtimalini de elinden almıştır. Çünkü Kaguya'nın dünyadan gitmesine sebep olan bencil imparator bile insansı özelliklere sahiptir. Çünkü imparator karakteri bile belirli değer yargılarına göre yargılanabilir. Kendisinden karakter olarak nefret edilebilir ya da kabullenilebilir. Ancak insan gibi görünen fakat insansı hiçbir duygu taşımayan bu ay sakinleri tam anlamıyla uğursuzluk yaymaktadırlar. Yaptıklarına karşı merhamet veya pişmanlık duymadıklarını ve her şeyin olması gerektiği gibi olduğunu düşündükleri açıktır. Ancak onların gözünden düşünülecek olursa bu göksel varlıklar mutsuzluğu anlamamaktadır. Ay'dan gelmişlerdir ve Ay'da keder ve hüznü yoktur. Acıyı da anlayamazlar çünkü daha önce hiç hissetmemişlerdir. Kaguya ve ailesine yaşattıkları acıya karşı kayıtsızlıkları da bu yüzdendir. Dünyadan ve eylemlerinin sonuçlarından kendilerini soyutlamışlardır. Çaldıkları müzik ise işte bu yüzden çok neşelidir. Bu sadece bir mutsuz son değil Japon anlatı şekline göre de bir katliamdır. Çünkü Japon anlatılarında eğer karakterin hayatı son bulduysa bile bir öz bilinç kazanarak son bulmuştur. Ölümün kendisi öz bilince ulaşamamak kadar kötü değildir. Ancak Kaguya öz bilince ulaştıktan sonra yani Japon anlatılarının mutlu sonuna ulaştıktan sonra bu elinden alınmıştır. Her şeyi ve tüm benliğini unutarak ailesinin ve izleyicinin tanıyıp sevdiği kişiliğinden de mahrum bırakılmıştır. Tüm bunlar olurken Ay sakinlerinin bütün bu değerlerin yıkımına kayıtsız kalması ise bir insan gözünden tüyler ürperticidir. Ay sakinleri hakkında söylenmesi

gereken bir başka konu ise bu insanüstü duygusuzluğun aslında bir Nirvana metaforu olmasıdır. Ay sakinlerinin liderlerinin fiziksel olarak Buda'ya benzemesi de bir rastlantı değildir.



Görsel 3. 19. Kaguya, Lider ve ay sakini.(http-43)

Ay sakinleri ve Buda'nın öğretilerinin paylaştıkları temellerin benzerliği de dikkat çekicidir. Buda ortaya dört temel gerçek koymuştur. Bunlar;

1. Hayat acı ve ıstırap doludur. Acı ve ıstırap dünyevî varoluşun temel özelliğidir. İnsanın varlığı kötülük, tatminsizlik, hastalık, yaşlılık, ölüm vb. ıstıraplarla yoğrulmuştur.
2. Dünyevî acı ve sıkıntıların sebebi arzu ve ihtiraslardır. Bu da yeni *karma*¹⁷ ve *sudûra*,¹⁸ yeni *tenâs'üh*¹⁹ ve ölüme yol açar.
3. Dünyevî acı ve sıkıntıları sona erdirmek, arzu ve isteklerden vazgeçmeye bağlıdır. İstıraba son vermek için arzulardan, fani işlerden sıyrılmak gerekir. Bu sürekli tekrarlanan devrelerden kurtulmanın yolu *Nirvana*²⁰'dır (Güç ve Sert,2020,s.11).

¹⁷ Karma. Kısaca “*ne yaparsan karşılığını görürsün*” anlayışına yönelik evrensel bir sistemdir.(Güç ve Sert,2020,s.11)

¹⁸ *Sudûr*. Kelime anlamı itibarıyla “*doğmak, meydana çıkmak, sâdır olmak, zuhur etmek*” anlamına gelen sudur kelimesi, felsefî bir terim olarak ise, “*bütün türemiş veya ikincil şeylerin temel ya da ilksel olan bir şeyden çıkmaları, varlığa gelmeleri işlemi ya da süreci*”ni ifade eder(Karataş,2021,s.424).

¹⁹ Tenâsüh (Ruh Göçü), başta Hint dinleri olmak üzere çeşitli dini geleneklerde ölümsüz olan ruhun ya sürekli olarak ya da günahlarından temizleninceye kadar bir bedenden diğer bedene geçerek tekrar tekrar doğması demektir.(Güç ve Sert,2020,s.11)

²⁰ Nirvana. “söndürmek, esareten kurtarmak, durmak (inkıta), mutlak sükûnet, aydınlanma, kayıtsız şartsız özgürlük veya yeniden doğmamak” gibi manalar da verilmiştir. Terim anlamı ise, “kişinin doğum, ölüm girdabından, dolayısıyla bunun sebep olduğu her türlü acı ve kederden kurtulup mutlak aydınlanmaya kavuşması” demektir (...)Nirvana terimi Budizm’de nihai kurtuluşu ifade eder (Güç ve Sert,2022,s.22).

4. Arzu ve isteklerin üstesinden gelebilmek “*Sekiz Dilimli Yol*”²¹u izlemeye bağlıdır. Hürriyete, yeni hayata, yani Nirvana’ya ulaşabilmek ancak Buda’nın ortaya koyduğu bu yolu takip etmekle mümkündür (Güç ve Sert,2020,s.11).

Buda’ya göre doğum, ihtiyarlık ve ölüm birer ıstırap vesilesidir. Keza üzüntü, ağlama, ağrı, keder/kaygı ve çaresizlik de ıstırap vericidir.(.) Dolayısıyla ilk hakikatin anlamı şudur: İnsan varlığının belirgin vasfı mutsuzluk/tatminsizliktir (illet, hastalık) ki dukkha kelimesinin anlamı budur. Bu, insanların pek çok mutluluk ve hoşnutluk anlarından zevk alacaklarını inkâr etmek değildir; daha ziyade, tatlı/hoş tecrübe ve ilişkilerin dahi –geçici/fani tabiatlarından dolayı- ıstırapa sebep olabileceklerine işaret etmektir.(...) Bu sebeple, geçici haz veya acı da olsa, tüm dünyevî bağılıklar neticede acıya ve yeniden doğuma sebebiyet verirler. (Güç ve Sert,2020,s.11-12).

Budizm perspektifi açısından dünya acı ve ıstırap evidir. Eğer kişi dünyevi zevklerden arınırsa Nirvana’ya ulaşır ve ruhu bu döngüyü kırarak bir daha dünya ve dünyanın acı ve ıstıraplarına katlanmak zorunda kalmaz. Burada dikkat edilmesi gereken konu ise insanların kaçınılamaz mutsuzluğu ve tatminsizliğinin “*dukkha*” yani hastalık olarak adlandırılmasıdır. Ay’dan gelen varlıklar dünyanı aynen bu şekilde görmektedirler. Ay kaftanını taşıyan Ay sakininin “*Gel. Ay şehrinin saflığında bu dünyanın kederi ve kirini geride bırak.*” demesi de bunu kanıtlar niteliktedir. Ay sakinlerine göre dünya pistir, hastalıktır ve ay kaftanı ise bu pisliklerden arınmalarını sağlamaktadır. Bir başka ilginç konu ise Budizm’in yapısının tam olarak “*Mono No Aware*” algısının karşısında durmasıdır. İnsanların dünyada mutluluk ve hoşnutluk anlarından zevk alacaklarını ancak bütün bunların geçici/fani tabiatından ötürü bir noktada kaybedileceğini ve bunun ıstırapa sebep olabileceğinden bahseder. Bu tam olarak “*Mono No Aware*” in güzel bulduğu şeydir. Budizm’de Nirvana’ya giden yolu tıkayan fani/geçici güzelliklerin ıstırapı “*Mono No Aware*” için güzellik ve övgü kaynağıdır. Dolayısıyla filmin sonuna her şeyin sonunun gelmiş olduğunu bilen ancak bu sondan bile kendisine katmış olduğu her şey için mutluluk ile karışmış üzüntü duyan Kaguya’nın yaşadığı “*Mono No Aware*” çoktan Nirvana’ya ulaşmış ay sakinlerinin gözünde yok edilmesi gereken bir düşüncedir. Anlamsız ve dünyevidir. Kaguya’ya acı ve ıstıraptan başka bir şey vermemiştir. Bu acı ve ıstırapın narin güzelliğini görememekteyler ve

²¹ Budizm’de acıları sona erdiren yol olarak kabul edilir. Budist inancına göre acıdan ve ıstıraptan kurtulmak için 8 aşamalı yol izlenmelidir.(Güç ve Sert, 2020,s.11)

zaten görmek istememektedirler. Onlar için anlamsız ve gereksizdir. Bununla beraber Kaguya ay kaftanı giydiğine ise Nirvana'ya ulaşmıştır.

Budist uygulamanın nihai amacı olan ve Sanskritçe'de "üfleyip söndürmek" anlamına gelen Nirvana kelimesine, "söndürmek, esaretten kurtarmak, durmak, mutlak sükûnet, aydınlanma, kayıtsız şartsız özgürlük veya yeniden doğmamak" gibi manalar da verilmiştir. Terim anlamı ise, "kişinin doğum, ölüm girdabından, dolayısıyla bunun sebep olduğu her türlü acı ve kederden kurtulup mutlak aydınlanmaya kavuşması" demektir. Nirvana terimi Budizm'de nihai kurtuluşu ifade eder. Nirvana, eşyanın gerçek mahiyetiyle kavrandığı, dünyevi varoluş çarkının sona erdiği "mutlak aydınlanma" ve "mutlak huzur" hali demektir(Güç ve Sert,2020,s.22).

Dünyada yaşadığı acı ve kederden kurtulan Kaguya'nın artık dünyada işi kalmamıştır. Kendisini bütün film boyunca izleyen ve her mutsuz anında ona yukarıdan bakıp "*dünyadaki duyguları kaldıramayacağını sana söylemiştik*" diyerek kendisi gösteren Ay bir kere daha haklı olduğunu kanıtlamıştır. Bir kere daha gerçek doğru hedefin kendi yolları olduğunu gösteren ay sakinleri Kaguya'nın ruhunu bu döngü sürecinden çıkarmışlardır. Ya da en azından öyle düşünmektedirler. Çünkü Ay kaftanını giydiğinde duygularından arınmış olması gereken Kaguya yine de "*Warabe Uta*" şarkısını hatırlamıştır. Ay kaftanı üzerinde olsa da dünyaya bakar ve tıpkı kendisinden önce gelen ay insanı gibi gözleri dolar. Bu sahne ise izleyiciye aslında duyguların ve yaşanmış hatıraların unutulmasının ne kadar zor olduğunu ve belki de imkânsız olduğunu göstermiştir. Bilindiği kadarı ile törendeki Ay sakinlerinin hiç biri daha önce dünyaya gelmemiş ve duyguları tatmamıştır. Kaguya haricinde dünyaya geldiği bilinen tek ay sakini ise dünyaya dair olan duygularını hatırlamakta Ay'da ay kaftanı giydiği halde gözleri dolarak şarkı söylemektedir. Eğer ayda mutsuzluk yoksa nasıl olur da bir ay sakini dünyaya bakarak içi hüznle dolup şarkı söylemektedir? Belki de daha önce duyguları tatmamış olan ay sakinlerinin bunu anlamaları imkânsızdır. Ve yine aynı şekilde duyguları tadan bir ay sakininin de bunları unutması imkânsızdır.

Sonuç olarak "*Prenses Kaguya Masalı*" anlatısal anlamda "*Mono No Aware*" güzellik algısını son derece başarılı bir şekilde işlemeyi başarmıştır. Gerek hüzn gerek mutluk olsun anlatı anlamında kayıp giden güzelliği hem doğa hem duygular hem de yaşam çerçevesinde işlemiştir. Yaşamın aslında kolay olmadığını ve her an her şeyin kayıp gidebileceğini, istenirse de bunun önüne geçilemeyeceğini ancak bu durumun kişiyi umutsuzluğa sokmaması gerektiğini de anlatmıştır. "*Prenses Kaguya Masalı*" için güzel anıların geçmişte kalacağı gerçeği ile yüzleşilmesi gerektiğini, hayatın böyle

olduğunun bilincine vararak her andan keyif alınması gerektiğini öğütleyen bir film olduğu söylenebilir. Bunu da anlatıyı sanki bir parşömene kömür ya da mürekkep ile çizilmiş kareler ile destekleyerek gerçekten eskiden anlatılmış bir masal görselliği ile sunarak yapmayı da başarmıştır.

3.1.6. “Mono No Aware” Güzellik Algısının Müziğe Yansıması ve Sahnelerdeki Etkisi

Filmdeki sahnelerdeki müziğin kullanım şekli sahnede anlatılmak istenen konuyu diyalog kurmadan anlatmaya yardımcı olabilir ya da müziğin eksikliği ya da uyumsuzluğu sahnenin vermek istediği mesajı değiştirebilir. “*Prenses Kaguya Filmi*” de sahnelerinde müzik yoluyla bazı duyguların eksikliği ya da özlemini göstermiştir. Kaguya için anlamı önemli olan “*Warabe Uta*” şarkısı da bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Film, “*Warabe Uta*” isimli şarkı ile açılışını yapar. Sıklıkla duyulan bu melodi ve sözler “*Çocuğun Şarkısı*” anlamına gelen bir tekerleme benzeri geleneksel bir Japon şarkısıdır. Genellikle enstrümanlar olmadan söylenmektedir. Şarkının Kaguya için önemli olduğunu ve onu etkilediği görülen ilk sahne Kaguya’nın çocukluk yıllarında aralarında Sutemaru’nun da olduğu bir grup ile ormanda gezerken söylediği sahnedir. Doğayı ve hayatı tanıma aşamasında olan Kaguya arkadaşları ile gezerken bu şarkıyı mırıldanmaya başlar. Ancak Kaguya’nın yaşı gereği bilmemesi gereken bir şarkı olduğundan arkadaş gurubu ve Sutemaru bu duruma şaşırırlar. Kaguya daha sonra başta neşeli başlayan bu şarkıya eşlik ederken şarkının devamını tek başına söylemeye başlar. Şarkının son mısralarını sadece kendisi bilmektedir. Diğer mısralarına göre daha hüzünlü olan bu ek mısralar Kaguya’yı sanki bir şey hatırlamış ama ne hatırladığını bilmediği bir ruh haline sokar ve onu ağlatır. Şarkının mısraları şu şekildedir:

“Dön, dön, durma dön, Su çarkı durma dön. Dön de çağır güneşi. Dön de çağır güneşi. Kuşlar, böcekler, hayvanlar, otlar, ağaçlar, çiçekler. Baharı, yazı, güzü, kışı getirsinler. Baharı, yazı, güzü, kışı getirsinler.

Son mısra:

Dön, dön, durma dön. Dön hadi koca zaman. Dön de çağır kalbimi geri. Dön de çağır kalbimi geri. Kuşlar, böcekler, hayvanlar, otlar, ağaçlar, çiçekler. Nasıl hissedeceğimi öğretin bana. Duyarsam burnunda tüttüğümü, dönerim hemen sana.”(http-38)

Şarkının bir başka çevirisi ise şöyledir:

“Dön, dön, dön su çarkı dön. Dön de çağır Bay Güneşi. Dön de çağır Bay Güneşi. Kuşlar, böcekler, hayvanlar, otlar, ağaçlar, çiçekler. Getirin baharı, yazı, güzü, kışı. Getirin baharı, yazı, güzü, kışı. Dön, dön, dön su çarkı dön. Dön de çağır Bay Güneşi. Dön de çağır Bay Güneşi.”

Son mısra:

Kuşlar, böcekler, hayvanlar, otlar, ağaçlar, çiçekler. Çiçek aç, yemiş ver ve öl. Doğ, büyü ve öl. Hala rüzgâr esiyor, yağmur yağıyor. Su çarkı dönüp duruyor. Başka hayatlar gelir geçer, sırayla. Başka hayatlar gelir geçer, sırayla.”(http-44)

Şarkının son mısralarından da anlaşıldığı üzere genel olarak bir ölüm ve geri dönüş anlamı taşımaktadır. Henüz Kaguya Ay’dan gelmiş olduğunu hatırlayamasa da ya da şarkıyı daha önce dünyaya gelmiş bir başka ay sakininden duymuş olduğunu bilmesede yine de bir özlem yaşamaktadır. Sadece sebebini bilmemektedir. Geçmiş hayatının izlerinin ortaya çıkışı kendisini etkilemiş dolayısıyla hüzünlenmiştir. Ancak “*Warabe Uta*” şarkısı tam olarak Kaguya için bir anlam kazanmış değildir. Ancak bu şarkı bambu ormanından şehirdeki köşklere taşındıklarında farklı bir anlam kazanmaya başlamıştır. Köşkte müzik aleti çalmayı öğrenen Kaguya’nın ilk çalmış olduğu şarkıdır. Daha sonra eski hayatına dair olan özlemi arttıkça şarkı daha derin bir hal almaya başlar. İsim şöleninin olacağı kararlaştırıldığı gün annesi ile bodrumun bahçesine çıkar. Çocukluk arkadaşlarını şölene davet etmek istemiş ancak babası bunu reddetmiştir. Annesinin ektiği bodrumun bahçesin çıktığında Kaguya toprakla oynamaya başlar. Daha sonra bir taş kaldırdığına altından çıkan böceklerden çekinmez. Doğanın içine doğan biri olduğundan bu hayvanlar kendisine eski zamanlarını hatırlatmıştır.”*Warabe Uta*” şarkısını mırıldanmaya başlar ve annesinden bu toprak parçasını ekebilmek için izin ister. Filmde sıklıkla duyulan bu şarkı yavaş yavaş arkadaşları ile söylediği neşeli bir melodiden geçmiş zamanları yâd eden bir melodiye dönüşmektedir. Çünkü toprak, ağaç gibi nesnelerin Kaguya’da uyandırdığı duygu bu şarkı ile birleşmeye başlamıştır. Bu durum da yavaş yavaş doğa ve doğaya ait olan nesnelerin Kaguya’da özel bir etki yaratmaya başlaması anlamına gelmektedir. Geçmiş günlerin gelmeyeceği ama o günlere duyulan özlem çocukluğunda içine doğduğu doğaya ait nesnelerle birleşir. Doğa içine doğan ve daha sonra doğadan koparılan biri olarak Kaguya ne zaman eskiyi ansa aklına bu şarkı gelmekte ve şarkı doğaya ait nesnelerle birleştiği için “*Mono No Aware*” yaşamaktadır.



Görsel 3. 20. Kaguya bahçede “Warabe Uta” şarkısını mırıldanırken.
(http-43)

Daha sonra aynı şarkı bu sefer umudun geri gelişini ifade etmek için de kullanılmıştır. Kaguya’yı görmek için gelen asilleri imkânsız yolculuklara yolladıktan sonra Kaguya dışlarındaki siyah boyayı silerek minik hizmetliye arabayı hazırlatmasını çünkü dışarı kiraz ağaçlarını görmeye gittiklerini söyler. Uzun süre sonra dışarı çıkan Kaguya çok mutludur. Gökyüzündeki kuşlara bakar ve arka planda tekrar “Warabe Uta” şarkısı çalmaya başlar. Ancak bu sefer daha neşeli bir tonla tıpkı Kaguya’nın köydeki zamanlarında arkadaşları ile söylediği şekliyle çalmaya başlamıştır. Müziğin tonundaki değişimden Kaguya’nın uzun süreden sonra gerçekten neşeli hissettiği anlaşılabilir. Eski zamanlarında dönebilme umudu taşıdığı için sahnedeki “Warabe Uta” melodisi hüzünden uzaktır. Ancak kendisini aydan almaya geleceklerini öğrendiği zaman dünyada geçirdiği son günlerinde annesi ile bodrumda otururken de aynı şarkıyı söylemiştir. Bu sefer şarkının Kaguya için anlamı neşe değil önüne geçilemez bir ayrılıktır. Bu şarkı Kaguya’nın çocukluk zamanlarından kalma güzel bir şarkı olma anlamı taşımaktadır. Köşkte geçirdiği zamanlarda bu şarkı Kaguya ile eski anıları arasında bir bağ oluşturmuştur. Eskiye yâd ettiği zamanlarda ya da eski hayatını yeniden yaşama umudu ile dolduğu zamanlarda tekrar “Warabe Uta” şarkısı çalmıştır. Dolayısıyla bu şarkı Kaguya için hem dünyaya gitme isteğini doğuran ve macerasını başlatan bir şarkıdır hem de dünyada geçirdiği zamanın geçip gittiğini gösteren bir hatırlatıcıdır.

“Warabe Uta” şarkısının Kaguya için taşıdığı anlamın özellikle dünyayı terk etmeden önceki kullanım şekli “Mono No Aware” algısının ne kadar içleştirilebileceğinin güzel bir örneğidir. Kaguya köşkte annesine sarılmış bir şekilde ay sakinlerinin kendisini almaya gelmesini beklerken minik hizmetli kapılarının önünde nöbet tutmaktadır. Ancak daha sonra ay perileri içeri girdiğinde kendisini köşkte yaşayan diğer insanlar gibi

uyumuş bir şekilde görülmektedir. Sahnedeki tamamen kaybolan minik hizmetli Kaguya ay kaftanını giymeden önce bir grup çocuk ile dışarı çıkmış ve “*Warabe Uta*” şarkısını söylemeye başlamıştır. Bu durum aynı zamanda gidecek olana tutunmanın ve “*Mono No Aware*” algısının kişiden kişiye nasıl değiştiğinin ve nasıl dışarı vurulduğunun da başarılı bir örneğidir. Kaguya’nın babası kızını kaybetmek istemediği için ve bu sebepten ötürü derin bir hüznle doluğu için tepkisini bir savaşçı gibi göstermiştir. *Kamakura* döneminde yazılmış olan “*The Tale of Heike*”nin yolunu izlemiş ve hüznünü bir savaşçının romantizmi gibi açık seçik ciddi bir yolla, kaybetmek istemediği kızını savunmuştur. Kızını savunurken elinde olan bütün dünyevi olanakları kullanmış ancak yine de başarısız olmuştur. Nöbetinden ayrılan ve savaşarak bu işi çözemeyeceklerini düşünen minik hizmetli ise “*The Tale of Genji*”nin yolunu izlemiş ve duyguların gücünü kullanarak üstü örtük bir şekilde savunmaya geçmiştir. Bu şarkının Kaguya için tam olarak ne anlama geldiğini bilmesede Kaguya’nın dünyaya dair sahip olduğu en güçlü bağ olduğunun bilincinde olarak ona fiziksel olarak değil duygusal olarak ulaşmaya çalışmıştır. Nitekim de başarılı olmuştur. Kaguya bu şarkıyı duyduğunda elindeki kaftanı yere bırakmış ve bir anlığına da olsa transtan çıkmıştır.



Görsel 3. 21. Minik hizmetli “*Warabe Uta*” şarkısını söyleyerek Kaguya’ya ulaşmaya çalışıyor. (<http-43>)

Bu aynı zamanda “*Mono No Aware*” algısının feminen bir yönü olarak da düşünülebilir. Motoori Norinaga’ “*Mono No Aware*” yi Edo döneminde var olan erkek bürokratik egemenliğini karşısına alan bir tür karşı estetik ve yorumlayıcı bir araç olarak varsaymıştır. Sakurai Hiroshi isimli akademisyen ise bu estetik algıyı duygulara ve “şey”lere karşı nüanslı bir duyarlılıkla karakterize eden zayıfların felsefesi olarak ifade ederek “*Mono-no-aware’ and the Philosophy of the Weak*” eserini yazmıştır. Bu doğru kabul edilecek olursa o halde “*Mono No Aware*” in dişil bir felsefe olduğu ve filmdeki

erkek karakterlerin bu algının duygusal bütünlüğünü anlayamadığını, bunun sonucu olarak hem Kaguya'yı film boyunca anlamakta zorluk çektikleri hem de final sahnesinde ona ulaşmak için gösterdikleri çabaların eksik kaldığı söylenebilir. Bu duruma göre bir kadın olarak minik hizmetli duyguları “*zayıfların felsefesine*” göre yorumladığı için bir başka kadın olan Kaguya'ya ulaşmakta başarılı olmuştur. Ancak unutmamakta fayda vardır ki iki taraf da aynı duyguları yaşamaktadır ve gerek *Heike* gerek *Genji*'nin yolunu izlemiş olsunlar hissettikleri duygu aynıdır olmuştur. Sadece farklı bir şekilde ifade etmektedirler. İşte bu sebepten ötürü de “*Mono No Aware*” tıpkı bu örnekte olduğu gibi kişilerin bakış açılarına göre farklı şekillerde ortaya çıkabilmektedir. Müziğin sahnedeki duygulara etki etmesinin bir diğer örneği ise Kaguya dünyadan, dünyada öğrendiği her şeyden ve ailesinden uzaklaşırken ay sakinlerinin çaldığı müziğin sahneye tezat oluşturacak biçimde aşırı derecede neşeli ve mutlu olmasıdır.

“Holger Schramm ve Werner Wirth'in yapmış olduğu “*Exploring the paradox of sad-film enjoyment: The role of multiple appraisals and meta-appraisals*” isimli çalışmada daha önce bahsedildiği gibi müzik, filmin mutsuz sonlarından alınan hazzın ayarlanması için önemli bir rol oynamaktadır. Ay sakinleri köşke gelirken çalmış oldukları müzik neşelidir evet, ancak bu müzik Kaguya ay kaftanı giyene kadar kesintiye uğramıştır. Daha sonra Kaguya'nın ailesin ayrılma ve bir daha onları asla göremeyecek olması söz konusuysen ay sakinleri umursamaz bir şekilde sanki hiçbir şey yaşanmamış gibi neşeli müziklerine devam etmişlerdir. Bu durum hem müziğin neşesiyle filmin mutsuz sonunun ağırlığını bastırırken bir taraftan da izleyiciyi rahatsız etmeye devam etmiştir. Çünkü yaşanan olayın ay sakinlerinin gözündeki umursamazlığı ve kayıtsızlığı onları insan-dışı bir konuma koyarken bir taraftan da tüm bu olayların trajikliğinin insan olmayan bir varlık için ne kadar anlamsız geldiğini açıklamaktadır. Filmin mutsuz sonunun son derece kayıtsız ve neşeli bir müzik ile bastırılması sahnenin ağırlığını hafifletmektedir. Bu durum ise izleyici umutsuzluğa itmeyi engelleyerek “*Mono No Aware*” güzellik algısının narin hüznünü yakalamasına yardımcı olmuştur.

3.2. Anlatılarda Alternatif Bir Son Olarak “Mono No Aware” Kullanımı ve “Beyterek” Filmi Örneği

Uygulama filmi olarak yapılan “*Beyterek*” bir Japon estetik anlayışı olan “*Mono No Aware*” estetik algısının Türk anlatı unsurlarıyla birleştirilmesi amacı ile hazırlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda hazırlanan senaryoda karakterler, anlatıdaki kilit nesnelere, Türk motifleri ve eski Türklerin toplumsal beklentileri bir hikâyede toplanarak “*Mono No Aware*” hissiyatı ve güzellik algısı merkeze alınmış ve uygulanmıştır. Geçip gidenin güzelliği ve döngünün durdurulamaz oluşu felsefesi de bu imgeler içerisinde yeniden yorumlanmıştır. Animasyon filmleri için Hollywood tarzı “*mutlu son*” klişesini kıran alternatif bir anlatı gelişiminin ortaya koyabilme beklentisi içerisinde olan bu uygulama aynı zamanda Türk animasyon sektöründeki anlatıları ve uygulamaları da kendi kültüründen beslenmeye teşvik etmeyi amaçlamıştır.

3.2.1. “Mono No Aware” Kavramının Türk Hikâye Unsurları Üzerinden Yeniden Yorumlanması

Japon estetik algısı ve güzellik felsefesi olan “*Mono No Aware*” kavramı içerisinde bir hikâyedeki gereklilikler Hollywood tarzı bir yapıdan farklı olmak durumundadır. Güzel bulunan ve bu felsefeye göre hikâyenin tamamlayıcısı olan öz benlik kavramı da bu tür anlatılarda esastır. Ancak öz benlik kavramına kavuşmanın neredeyse her zaman bir bedeli olmaktadır. Bu bedel yeri geldiği zaman karakterlerin mutlulukları ya da hayatına mal olabilir. Ancak bu fedakârlık bu tür anlatılarda bir kayıp değil bir kazançtır. Dolayısıyla bu tür anlatılarda klasik Hollywood filmlerinin aksine sonlarında sıklıkla görülen “*mutlu son*” değişken olabilir. Bu değişkenlik ise animasyon ve film anlatılarında alternatif bir son ve farklı bir anlatı yolu sunabilir. Uygulama filmi olan “*Beyterek*” de öz benlik kavramına ulaşmayı amaçlamış ve mutlu son klişesini yıkarak alternatif bir son ve farklı bir anlatı yolu sunmayı amaçlamıştır.

3.2.2. Senaryo

Uygulama filmi için geliştirilen senaryo aşağıda ayrıntılı olarak açıklanmıştır.

Film şu sözlerle başlar:

“Sınanırlardı yaşa gelen çocuklar isimlerine kavuşmak için

Tırmanırlardı kardeşlerinin gövdelerine sundukları meyveleri tatmak için

İsme layık görülmeyenler bırakılırdı Adsız Hanım'ın merhametine kurban için

Ancak adsız hanım kucaklardı başarısızlıkları yeni bir döngü için”

Film, iki çocuğun sönmüş bir ateşin közlerini karıştırdıkları sahne ile başlar. Daha sonra bu ateş közlerinin içinden aleve benzeyen bir yaratık çıkar ve koşmaya başlar. Çocuklar da bu yaratığı takip ederler. Yaratık, koşarak bir çadırın içine girer ve gözden kaybolur. Çocuklar ise yaratığın girdiği çadırın önünde dururlar ve çadıra tedirginlikle bakarlar. Çadırın içinden bir Udagan yani bir kadın şaman çıkar. Çocuklar ise saklanır. Udagan çadırın içerisine bekleyen yaratıklara başıyla işaret eder ve şamanın çadırından üç tane insana benzeyen bitki çocuklar çıkar ve Udaganı takip ederler. Udagan bu bitki çocukları obadan uzağa bir ormanın içerisinde götürür ve sonunda bir açıklığa çıkarlar. Bu açıklıkta beyaz gövdeli ve sarı yapraklı devasa bir kayın ağacı oturmaktadır. Ağacın gövdesi ise boştur ve içerisinde üç adet nar tanesi vardır. Udagan daha sonra davulunu çalmaya başlar. Ses ile beraber Adsız Hanım denilen bembeyaz saçlarla kaplı siyah bir gölge yerden yükselir ve hareketsiz bir şekilde durur. Udagan çocuklara nar tanelerini işaret eder. Çocuklardan biri ağaca tırmanır ve bu nar tanelerinden birini koparır ve Udagan'a verir. Udagan nar tanesini elinde ezer ve eli kartal pençesine dönüşür ve nar sıvısını bitki çocuğa sürer. Çocuk siyah alevlerle beraber bir insan çocuğuna dönüşür. Bunu gören diğer bitki çocuklardan biri ağaca tırmanmak ister ancak düşer. Bu başarısızlık Adsız Hanım'ın gözünden kaçmaz. Çocuklardan diğeri ağaca tırmanmak için yaklaştığında ağacın gövdesinde çentikler oluşur ve bu çentiklere basarak ağaca tırmanmayı başarır bunun sonucu olarak nar tanesini alır ve o da insana dönüşür. Daha önce ağaçtan düşen çocuk tekrar şansını dener ve ağaca tırmanmayı başarır. Ancak nar tanesini ağaçtan düşürür ve nar tanesi paramparça olur. Böylece devasa kayın ağacı çürümeye başlar ve bitki çocuk nar suyunun içinde düşer ve yaprakları kızarır. Ağaç çürüdüğünde Udagan ve iki insan çocuk bitki çocuğu terk ederler ve Adsız Hanım'ın merhametine bırakırlar. Adsız Hanım bitki çocuğu kapar ve yer altına çeker. Bitki çocuk

tamamen yerin altına gömüldüğünde ise gömüldüğü yerden uçları kızıl olan bir başka kayın ağacı yükselir.

Ve film şu sözlerle biter:

“Böylece döngü getirdi yeni sınavlar gelecek yeni adlara

İsmi alamayan dönüştü altın yapraklı beyaz kayına

Bir bir sundu adlarını kayın onlara

Dedi biri Törüngey olacak diğeri Ece gelecek nesiller adına”

3.2.3. Senaryodaki Türk Motifleri ve Karakter Eylemleri

Filmin senaryosunda kullanılan eylemler ve öğelerin çoğu Türk kültüründe var olan ve “*Mono No Aware*” estetik algısına iltifat eden öğelerden oluşmaktadır. Bu öğe ve eylemlerden en göze çarpan imgelerden birisi de ağaç temsilidir. Ağaç imgesi Türk kültüründe çok önemli ve geniş bir alanı kapsamaktadır. Ağaçlara bahşedilen bu kudretin sebebi Türklerin ağaçları tanrının kut²²’unun kaynağı olarak görmelerinden kaynaklandığı söylenebilir. Ancak eski Türklerde ister gök cismi ister yer cismi olsun kutsallaştırılan nesnelere tapınılmamıştır. Böylece ağacın sahip olduğu bu kutsallık onu bir tapınma nesnesi haline getirmemiş sadece tanrı ile irtibat kurmaya yarayan bir vasıta olarak görülmesini sağlamıştır (Arslan,2014,s.1). Ancak ağacın sahip olduğu bu kutsallık sadece ruhsal değil aynı zamanda fizikseldir de. Çünkü ağacın gövdesi kullanılarak yapılan nesnelere de şamanlar tarafından kullanılmış ve meyveleri de halkı beslemiştir. Ağaç genel olarak kutsal bir nesne olmakla beraber bazı Türk boylarında belirli ağaçlar kutsal sayılmıştır. Bu ağaçlar arasında kayın, çam, kavak ağacı, ardıç, çınar, dağ servisi sedir, servi-selvi, meşe-emen, dut, söğüt, elma sayılabilir. Bu ve bunun gibi ulu ve yalnız görünen ağaçların da kutsal kabul edildiği bilinmektedir. Ancak bu ağaç türlerinden kayın ağacı aralarında en çok göze çarpan ağaç türlerindedir. Kutsal olduğu kabul edilen ağaçlardan biridir ve Türk kültürü içerisinde önemlidir. Hatta bazı Hun boyları bu ağaçtan türediklerine inanmaktadırlar (Gürsoy, 2012,s.45). Ağacın sahip olduğu özellikler genelde yaratma, koruma, bağışlama ve doğurma olarak nitelendirilebilen pozitif

²² Kut, Kutsal enerji, Orta-Asya'daki Şamanist Altay toplumlarında hayat verici “yaşam gücü” anlamına gelen bir kelimedir. Yakutça’da ruh demektir.(Karakurt,2011,s.204)

özelliklerle betimlenmektedir. Kut'tan ayrı olarak ağaç kavramı zaten başlı başına pozitif bir alanda durmaktadır. İnsanlar meyve veren ağaçlardan beslenebildikleri gibi aynı zamanda gövdelerini de pek çok amaçla kullanabilmektedirler. Gerek kişinin kendini savunabileceği bir alet gerek içinde barınabileceği bir ev olsun, ağaç gövdesi ve ağaç imgesini mutlak bir pozitif güç olarak nitelendirilebilir. Dolayısıyla ağaca atfedilen bu kutsallık da pek çok anlamda kendini cevaplamaktadır. Ağacın sahip olduğu en önemli özellik olan “yaratma” tanrı kut'u ile birleşerek Türk yaradılış destanında da yer almaktadır. Tıpkı bir ağacın meyve yaratması gibi Türkler de bu ağaç vasıtasıyla yaratıldıklarını düşünmektedirler. Bu anlamda da “Hayat Ağacı” ya da diğer adıyla “Tuba Ağacı” da yaratma görevi üstlenmiştir. Çok büyük olan bu ağacın yeryüzünde yaşayan insan sayısı kadar yaprağı olduğuna ve bir kişi öldüğünde ağaçtan bir yaprak düştüğüne inanılırdı. “Hayat Ağacı” bu isim dışında “Yaşam Ağacı” ya da “Kayın Ağacı” gibi adlarla da anılmıştır (Arslan, 2014,s.64; Gürsoy,2012, s.47).

“Hayat Ağacı ”efsaneler dışında sanat yapıtlarına da konu edilmiştir, hatta bu konuda “Hayat Ağacı ”işlenmesinin ilk örneklerine, M.Ö. 3 bin yılında Aşağı Mezopotamya'da rastlanmaktadır. Eski Türklerde ise yerin göbeğinden göğe kadar bir ağaç tasavvur edilir. Bu “Hayat Ağacı” Sümerlerde de vardır... Kadın figürü tüm ilkel toplumlarda bereket, doğurganlık, sonsuz yaşamın simgesi haline gelmiştir. Ağaç ise kökleri ile yerin derinliklerine, budaklarıyla göklere uzanarak, yer ve gök arasında duran ve bu iki unsuru birbirine bağlayan, aynı zamanda hayatı ve ölümü, canı ve ruhu, karanlığı ve ışığı kendinde birleştiren evrensel, kozmik bir varlıktır. Bu açıdan baktığımızda ağaç sonsuz hayatı, yaşam sürekliliği simgeselliği ile kadın sembolizmiyle örtüşmektedir. Yakutlar Ağacın her şeyin anası olduğuna inanıyorlardı. Yine Yakutlarda doğum ve hayat tanrıçası olan Humayana kutsal kayın ağacı altında oturmakta ve çocuk sahibi olmak isteyen kadınlar bu ağaca tapınarak ona kurbanlar adamaktaydılar. Yakut kadınlarının üzerlerinde Umay Ana'nın sembolü olan ağaçta boncuk bulundurdukları da bilinmektedir (Arslan,2014,s.65-66).



Görsel 3. 22. (Solda) Hayat ağacı işleminin ilk örneklerinden biri (<http-45>) / (Sağda) Uygulama filmindeki Kayın/Hayat Ağacı. (Ece SÜTİŞ kişisel arşivi)

Uygulama filminde tercih edilen kutsal ağacın kayın ağacı olması ve ormanın içerisinde yalnız başında durmasının sebebi budur. Ayrıca kayın ağacının yapraklarının sarı renkte olması ise Altay Türklerinin kutsal kabul ettiği kayın ağacına yaptığı dini törenlerde şu şekilde seslenmesinden esinlenilmiştir:

*“Altın yapraklı Bay Kayın,
Sekiz gölgeli mukaddes kayın,
Dokuz köklü, altın yapraklı mübarek kayın,
Ey mübarek kayın, sana kara yanaklı,
Ak kuzu kurban ediyorum”* (Işık,2004,s.97)

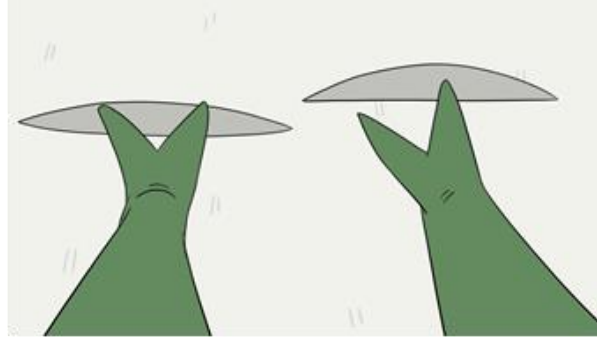
Ancak bir ağacın kutsallığı ve Türk kültüründeki yeri sadece ağacın kut taşıması değil aynı zamanda her şeyin başlangıcı ve insanın doğumunu da simgelemektedir. Ayrıca ağacın yaratma özelliğinin kadının doğurganlık sembolü ile birleşmesi de ağaç ve çocuk kavramlarını birbirlerine ilintili hale getirmektedir. Anneden gerçekleşen doğum ile ağaçtan türeyen insanlar paralel olarak kabul edilebilir. Bu kabul edildiği takdirde ağaç ister istemez dişil bir özelliğe bürünmüştür. Türk kültüründe ağaç ve çocuk kavramı aynı zamanda şamanlarla da ilişkilidir. Ağaçtan çocuk isteme ritüelleri olan Türklerde örnek olarak evladı olmayan bir yakut kadınının çam ağacına tapınarak çocuk istemesi gibi Beyşehir köylerinden birinde bir ihtiyar ağacın yanında dua ederek ve ağacın altından geçerek çocuk isteyen köylü kadınların olduğunun görülmesi de bu geleneklerin hala bir şekilde devam ettiğini gösterir niteliktedir (Arslan,2014,s.62). Ayrıca kutsal sayılan ağaçlara eskiden çaput ya da demir parçaları bağlanması gibi davranışların günümüzde hala devam etmesi de ağacın bir dilek sembolü olarak görülmesinin kanıtlarından biri

olarak ifade edilebilir. Uygulama filminde de kayın ağacının yanındaki kurumuş ağaçlara asılmış çaputlar ve demir parçalarının çocuk dileyen kadınlardan bırakıldığı söylenebilir.



Görsel 3. 23. Uygulama filminde ağaçlara dilenen dilekler. (Ece SÜTİŞ kişisel arşivi)

Bundan hareketle çocuk ve ağaç kavramlarının eski Türk toplumlarında birbirleri ile iletişim içerisinde olduğu görülmektedir. Buna bir başka örnek olarak Altay Türkleri çocukların ruhlarının doğmadan önce, küçük kuşlar olarak kozmik ağacın dallarında dinlendiğine inanmışlardır (Işık, 2004,s.92). Bu kavramlar birleştirildiğinde uygulama filminde ağaca tırmanan bitki çocukların aslında kendi doğumlarını gerçekleştirmeye çalıştıkları söylenebilir. Ayrıca tırmanma eylemi de başlı başında bir anlam taşımaktadır. Şamanın bir ağaca tırmanması onu göğe çıkışını simgelemektedir. Nitekim şamanın böyle bir ağaca tırmanması esnasında ağacın üzerinde 7 veya 9 kertik açılmakta ve şaman bunlara basarak tırmanırken göğe çıktığını ilan etmektedir (Işık,2004,s.93). Bundan hareketle uygulama filminde ağaca çıkan çocuklardan bir tanesi ağaca tırmanırken ağacın gövdesinde çentikler oluşmuştur. Oluşan çentiklerden tırmanan çocuk ise insanlığına kavuştuğunda yani ağaca tırmanmayı başarıp nar tanesini aldığıında insana dönüşümünü tamamlamış yani kendini doğurmayı başarmıştır. Bu durum aynı zamanda insana dönüşen bu çocuğun bir sonraki şaman adayı olacağına da işaret etmektedir. Çünkü bu eylemde anlatılmak istenen ağacın çocuğun gücünü sezmesi ve çocuğun kendisi bilmese de mecaz olarak şaman olmak için gereken bir ritüeli tamamlamış olmasıdır.



Görsel 3. 24. Uygulama filminde ağaçta oluşan çentikler. (Ece SÜTİŞ kişisel arşivi)

Bununla beraber uygulama filminde kendini doğurma eyleminde bulunan çocuklar aynı zamanda benliklerine de ulaşmaya çalışmaktadırlar. Kayın ağacının gövdesindeki açıklıkta bulunan nar taneleri de aslında bunu simgelemektedir.

Pek çok kültür ve dinde nar ağacı simge olarak kullanılmış, meyvesinin bereket, ağacının ölümsüzlük, çiçeğinin ise mutluluk simgesi olduğu kabul edilmektedir. Nar ağacının meyvesi (küresi); dünyayı, içindeki taneleri ise insanları, her ikisinin arasındaki zarın da insan gruplarının ayırımını simgelediği düşünülmektedir (Arslan, 2014, s. 70).

Filmde çocukların ağaca tırmanmaları nar tanelerine ulaşma yolundaki bir sınavdır. İnsanlığı simgeleyen nar tanesi çocukların ulaşmaya çalıştığı insanlığı ve benlikleridir. Ancak benliklerine kavuşabilen çocuklar insan olabilirler. Dolayısıyla eğer insan olmak istiyorlarsa ağaca tırmanma başarısını yerine getirmek zorundadırlar. Ağaca tırmanma sınavı aslında filmde yeniden yorumlanmış hali ile bir isim törenidir. İsim, Türkler için en az ağaç inancı kadar önemlidir. Türklerde başka kavimlerin aksine ırsi uygunluk aranmamıştır. Yani babadan oğula ya da anneden kıza geçen bir güç bulunmamıştır. Her çocuk ailelerinden bağımsız olarak ele alınmıştır. Ve her çocuk toplumda yerini ve adını bizzat kazanmak durumundadır. Türkler tabiat ve eşya güzelliği gibi hayatın ve yaşamın güzelliğine de önem vermişlerdir ve bununla beraber varlık, tanrının güzelliğinin aynası olarak görülmüştür. Dolayısıyla çocuklara verilen isimlerin güzel olması ismin anlamının çocuğun ruhuna aksetmesi için önemlidir. “*Adı gibi yaşasın*” cümlesi de bu anlamda bir temenni olarak sayılabilir (Şen, 2006, s.153-158). İsim verme Türklerde önemli bir gelenektir ve isimler gelişigüzel verilmemiştir. Çünkü çocuğun taşıdığı ad çocuğun karakterini, kişilik yapısını, toplum içerisindeki yerini, geleceğini belirleyecek olması ya da halkın psikolojisini, anlayışını, düşünce ve hayallerini yansıtması veya onu

simgelemesi arzu edilmiştir (Çetin,2018,s.1091). İsim, ancak ve ancak çocuklar bir kahramanlık yaparsa ya da bir işi başarırse alınabilmiştir. Anne ve babanın çocuklarına verdikleri adlar gerçek adları değildir. Geçici adlardır. O dönemde yaygın olan inanışa göre çocuklar belli bir yaşa kadar kötü ruhların verebileceği zararlar karşısında güçsüzdürler. Ve onları korumak için ya hiç ad verilmemiş ya da kötü adlar takılmıştır. Altay Türklerinde de eskiden “*Iyt Kulak*”, “*Iyt Kuyruk*”, “*Dıyaman Kız*” gibi çocuk isimleri görülmektedir. Teleütler, özellikle önceki çocuklar ölmüşse, yeni doğan çocuğa “*Çoçko*” (domuz), “*İt*” vb. isimler vererek onları kötü ruhlardan korumayı amaçlamışlardır. Günümüzde sıkça rastlanan, çocukları severken onlara maymun, çirkin, domuz, kel vs. denmesi de bu inanışın izleri olarak görülebilir (Nahmedov, 2016,s. 139-140). Ancak Türklerde adsız olmak da bir alternatiftir. Henüz kahramanlık yapmadığı için isim koyulmamış çocuklar vardır. Ancak adsız olmak kötü bir şeydir bir eksiklik sayılmış ve kötü anlamlar içermiştir. Örnek olarak Sibirler’de “*Adsız Hanım*” adlı kötü bir ruh bulunmaktadır ve adsız çocuklara ilişeceğinden korkulmuştur. Türklerde ad aynı zamanda nesnenin bir anlamda ruhudur, onun bir parçasıdır ve aralarında bir bağ vardır. Adsız olan nesnelere ise öteki âlemlere, farklı dünyalar ait olduğu düşünülür. Adsız olmak bundan dolayı eksiklik sayılmıştır.

Türklerde Yayguç Çığ (Yaratılış Zamanı) inanışı, tüm varlığın birbirinden ayrılmadığı, henüz her şeyin bütün olarak var olduğu bir dönemi ifade eder. Başka hiçbir şeyin mevcut olmadığı, her şeyin sonsuz bir su hâlinde olduğu bu çağda, gök bile yaratılmamışken varlıkların anlamı ve adı yoktur. Bu nedenle Türk efsanelerinde her şeyin bu dönemde sağır ve dilsiz olduğu söylenir. Bu sonsuzlukta önce varlığa ad verilerek yaratılış başlamıştır. Benzer biçimde Sümer inanışına göre su tanrısı Enki, herşeye bir ad vermiş ve böylece yaratılış başlamıştır. Yâni ad bu bağlamda anlam ve başlangıç demektir.

Türkçe’de ad aynı zamanda at demektir ve pek çok lehçede “d/t” farkı ortadan kalkar. At aynı zamanda kutlu bir hayvan olarak görülmekle birlikte ait oldu kişinin kimliğini de taşımaktadır. Yani bir nevi kişinin adı kendisinin soyut atıdır. Bu sebepten ötürü eskiden Türkler öldüklerinde atlarıyla (yani adlarıyla) birlikte gömülmüşlerdir. Çünkü atın diğer âlemdeki yolculuğunda kişinin yardımcısı olacağına inanmışlardır (Karakurt,2011,s.18-20). Uygulama filmdeki çocuklar da aynı sebep yüzünden ağaca tırmanmaktadırlar. Filmdeki tırmanış şamanın yükselişini simgelerken nar tanesi ise insanlıklarını ve aynı zamanda isimlerini simgelemiştir. Uygulamadaki ağaca tırmanan çocukların hepsi isim sınavından geçmekte ve başarılı olabilmek için tırmanış sınavından

geçerek bir kahramanlık göstermeli ya da bir işi başarmak durumundadırlar. Başaramayanlar da adsız bir şekilde öteki dünyalara ait olarak kalacaklardır. İsim verme töreni anne veya baba tarafından yapılmamıştır. Türklerde isim verici kişi genelde köyün büyüğü ya da kutlu sayılan şamanlardır. Şamanlar tarafından gerçekleştirilen ad koyma töreni kutsal bir uygulamadır ve hatta bazen adlar çocuklar daha doğmadan tanrı tarafından belirlenip şamana bildirildiğine inanılmıştır. Bu durumla ilgili çeşitli Şaman hikâyeleri de mevcuttur (Kızıloğlu,2021,s.47). Bu durum göz önüne alındığında uygulama filminde çocukları test eden ve onlara insanlığını yani isimlerini bahşeden kişinin bir şaman olması da bu sebeple bağlantılıdır. Filmin sonunda da bahsedildiği gibi ağaca tırmanmayı başaran ve insanlıklarına kavuşan çocukların isimleri Törüngey ve Ece'dir. Tıpkı Türklerin isimleri rastgele seçmemesi gibi bu isimler de bir amaca hizmet etmişlerdir. Törüngey ve Ece aslında Türk yaradılış destanının Âdem ve Havva'sı olarak kabul edilebilir. Kelime anlamı olarak *Törüngey*, Türk ve Altay mitolojisindeki ilk insandır. Törüngey ya da Torongay olarak da bilinmektedir. Ne bir ulusa ne de bir boya (kabileye) sahip değildir. Kımız içme töreni ona aittir. Bazen göklerden mi indiği yerden mi çıktığı belli olmayan kişi olarak betimlenmiştir. Bazen de gökten düştüğü söylenir. Ateşi elde etmiştir. Eje ise Türk ve Altay mitolojisinde yeryüzündeki ilk kadın, Havva, Ece, Eçe, Ejey, Ecey de denmiştir. Sümerlerdeki Ecem (Kraliçeler Tanrıçası) ile de bağlantılıdır. Türkçede abla, kraliçe gibi anlamları vardır. Eş kökünü işaret eder. Eş hem hayat arkadaşı hem de dişilik anlamları içerir. Ayrıca Moğolcada anne anlamına gelmektedir (http-46 ve http-47).

Yaradılış destanındaki ilk insanlar olmalarıyla beraber aynı zamanda ilk isim kazanan kişilerdir. Ancak cinsiyet ile lanetlenen bu kişilerden Törüngey soyunu koruma görevi üstlenirken Ece ise doğum sancısıyla lanetlenmiştir. Basitçe karşılığı şeytan olan Erlik'in oyununa geldikleri için Göktanrı'nın evinden kovulmuşlardır.

Tanrı ağaç dallarından insanı yaratınca, yine Tanrı'ya heveslenen Erlik insanları kendisine vermesini ister. Tanrı bu talebi reddedince Erlik, hain planlar kurarak insanoğlunu kandırmayı başarır. İnsanoğlu, Tanrı'nın kendilerine yasakladığı dallardaki meyveleri Erlik'in ikna çabaları sonucunda yer, sularını bedenlerine sürer. Yaşamının henüz başında ilk başkaldırıcıyı gerçekleştiren insan, Tanrı tarafından dünyada kendi imkanlarıyla yaşamını idame ettirmekle cezalandırılır. Bundan böyle insan soyu üreyecek, üretecek ve hayatta kalmaya çalışacaktır. Elbette cezalandırılan sadece insan değildir. Kötüye kanarak yanlış yapan insan, özünde kötü olmamakla birlikte iradesine hâkim olamamıştır. Bu yüzden cezası da Erlik'e göre daha hafif olmuştur. Burada Tanrı esas cezayı Erlik'e vermiş ve onu tamamen kendinden ve ilahi dünyadan

uzaklaştırmıştır. Erlik'in cezası artık onu aydınlıktan mahrum bırakmış ve yeraltına, karanlığa mahkûm etmiştir (Koçak,2021,s.59-60).

Uygulama filminde yer alan ve insanlıklarına kavuşan çocukların isimleri de bu yola göre seçilmiştir. Ağaca tırmanırken yaşadıkları bireysel farklılıklar da burada kendini göstermiştir. Törüngey adını alacak olan çocuk ağaca gücüyle tırmanırken Ece kut'u ile tırmanmıştır. Törüngey soyunu koruma görevini yerine getirmek için güç kullanarak zorlukları aşmıştır. Ece ise ağacın dişil görevini ve bununla beraber kut'unu üstlendiği için kız çocuğuna dönüşmüş ve ağaç da bu kut'un ispatını gövdesinde çentik açarak göstermiştir. Bu durumda Törüngey gücüne kavuşurken Ece ise gelecekte dönüşeceği kutlu şamanın göğze tırmanışını gerçekleştirmiştir.

3.2.4. Karakterler ve Mekân İmgeleri

Uygulama filmindeki karakterlerin eylemleri ve görevleri haricinde ait oldukları yer ve kişilik bakımından sahip oldukları belirleyici özellikleri de vardır. Bu özellikler kimi zaman kıyafet kimi zaman ise sadece sahip oldukları renklerden oluşmaktadır. Eski Türklerde özellikle şamanlarda kıyafet ve aksesuarlar sahip oldukları gücü ve niyetlerini göstermektedir. Ayrıca Türk mitolojisinde yer alan canavarların da fiziksel özellikleri de hizmet ettikleri amaç ya da ait oldukları zümreyi işaret etmektedir. Uygulama filminde çocuklara isim bahsetme yolunda onları sınava tabii tutan şamanın dış görünüşü de yine bu amaçlar güdülerek tasarlanmıştır.



Görsel 3. 25. Uygulama filmindeki Udagan/ Kadın Şaman (Ece SÜTİŞ kişisel arşivi)

Şaman elbiseleri şamanın mertebesi hakkında çok şey söyler çünkü şamanın elbisesi ve taktığı aksesuarlar şamanın gücünü belirleyen faktörlerden biri olarak kabul edilmiştir. Acemi şamanların giysileri genelde sade olur ve bu diğer şamanlar ile arasındaki hiyerarşiyi belirlemiştir. Deneyimli şamanlar ise farklı alanlarda uzman olabilmektedirler. Giysilerinde sembol zenginliği ise şamanın ne kadar deneyimli olduğuna işaret etmektedir. Şaman elbiseleri birbirinden farklı olsa da aynı amaca hizmet etmektedirler. Şamanın zamanı ve mekânı yok sayarak seyahat etmesini sağlayan bir araç olan şaman giysisi genelde deriden yapılmıştır. Ayrıca Türk Şamanizm’inde hayvan sembolizmi sıkça görülen bir olaydır. Şaman elbiselerine takılan hayvan parçaları ya da hayvanın belirli bir kısmını sembolize eden kısımları bulunmaktadır. Bununla beraber şamanın elbisesinin üzerinde sembolize edilen hayvan şamanın ruh atası ile doğrudan ilişkilidir. Zayıf şamanların ana hayvanları genelde köpektir. Ana-hayvanı köpek, kurt, kuzgun ya da ayı olan şamanlar, bu hayvanların açgözlü olarak betimlenmeleri nedeniyle sık sık hasta olma riski ile karşılaştıklarına inanılmıştır. Ancak ana-hayvanı boğa, aygır, kartal, kara ayı ve Sibiryaya geyiği olan şamanlar ise güçlü olanlar olarak kabul edilmiştir (Yardımcı,2017,s.463-464). Bu hayvan ataları arasında kartal özellikle ayrı tutulmuştur. Çünkü kartal Türk inancına göre şamanların türeyişleri ile bağlantılıdır. Sibiryaya inancına göre eski insanların yer altı dünyasının yaratıklarına karşı aciz oldukları dönemde Tanrının insanlara acımış ve Bürkut adında bir kartal tanrı yollamıştır. Ancak bu tanrının konuştuğu dili insanlar anlayamamışlardır. Bunun üzerine kartal tanrı bir ağacın altında uyuyan kadını gebe bırakmış ve doğan çocuk ilk şaman olmuştur. Efsaneye göre Buryatlar’ın ilk şamanı da Bürked adını taşımıştır (Bayat, 2019,s.22; Karakurt, 2011,s.88). Dolayısıyla kartal imgesi hem şamanların yaradılışı açısından hem de sahip oldukları ruh atası olarak değer verilen hayvanlardandır. Kartal imgesi aynı zamanda Hayat Ağacı ile de beraber anılmıştır.

“Hayat Ağacı”nın tepesinde yer alan tek veya çift başlı kartalın ve kuşların şaman kültüründe özel bir yeri bulunmaktadır. Kartal veya kuş şamana ahrete göçerken yardımcı olur. Bu nedenle Altay ve Munussink şamanları elbiselerinde kanat bulundururlar. Bunu giyince kendilerini kuşa dönüşen varlık olarak kabul ederlerdi”(Arslan,2014,s.69).

Uygulama filmindeki şamanın kıyafetleri de bu tanımlara göre tasarlanmıştır. Giymiş olduğu kıyafetin pelerin kısmını kapattığında vücudu kuş tüyleriyle kaplanmış gibi gözükmektedir. Ayrıca kafasının iki yanında ve pelerininin arkasında da kartal tüyleri bulunmaktadır. Kafasındaki maskenin ortasında yer alan çizim ise basit bir kartal figürü

olarak tasvir edilmiştir. Ayrıca şamanın ellerindeki turuncu boya tıpkı kartal pençesi gibi sarı-turuncu renktedir. Udagan film içerisine çocukları insana çevirdiği esnada eli başkalaşarak pençe biçimini alır. Bu biçimi almasının sebebi kuşlaşması-kartallaşmasını desteklemek için tasarlanmıştır. Bu imgeler eşliğinde ana hayvanının kartal olduğu söylenebilecek bu Udagan acemi bir şaman olmadığı gibi aynı zamanda güçlü bir şamandır. Kıyafetinin eteklerinde bulunan dağ benzeri çizgiler ve kuşsal forma sahip olması bu şamanın hem karada hem de gökyüzünde güç bulduğunu ifade etmektedir. Ayrıca şamanın gerdanında bulunan keskin gri aksesuarlar kemik olarak tasarlanmıştır ve şamanın güçlü hayvan kişiliğinin yanında hayvan kemikleri takması aksesuar taşıyabilecek kadar üst düzey bir şaman olduğunu göstermektedir. Şamanın sahip olduğu görevler arasında isim koymanın ve rehberlik etmenin yansıra arabuluculuk yapmakta vardır. Bu arabuluculuk çoğunlukla ruhlar ve insanlar arasına geçmektedir. Öteki dünyalarla iletişim kurabilmesi sebebiyle şaman saygı duyulduğu gibi korku da uyandırmıştır. Şamanlığı belirleyen üç alamet vardır ve bunlar basitçe kendi istekleri doğrultusunda başka bir şuura geçme, başka âlemlere seyahat edebilme ve bu seyahatlerden edindiği bilgi be güçle soydaşlarına yardım etmek vardır (Bayat,2013,s.24). Bu durumda şamanlar için insanlar ve ruhlar arasındaki bir pazarlıkçı da denebilir. Nitekim uygulama filmindeki Udagan'da aynı şeyi yapmaktadır. Erlik'in dünyasına ait kötü bir ruh olan Adsız Hanım ile yapmış olduğu pazarlık sonucu adını kazanamayan çocuğu arkada bırakmıştır. Kötülük tanrıçası olarak da geçen Adsız Hanım kötülükler yapan dişi bir varlıktır. Bu varlık öylesine bilinmezlikle doludur ki adı olmadığı için kötülük yaptığında bu kötülüğü onun yaptığı bilinmemektedir. Adı olmayan kötülük demek bu dünyada karşılığı olmayacak denli büyük bir kötülük demektir. Adsız Hanım'ın yaptığı kötülüklerin bu âlemde karşılığı olmadığı için son derece rahatsız edici ve çok uzun bir zaman dilimine yayılmış, fark edilemeyen kötülükleri ifade etmektedir. Adı olmayan varlıkların çok tehlikeli olduğu inancından kaynaklı olarak korkulan bir varlıktır (Turan,2020,s.21-22).



Görsel 3. 26. *Uygulama filmindeki Adsız Hanım temsili. (Ece SÜTİŞ kişisel arşivi)*

Uygulama filmindeki Adsız Hanım'ın tam olarak bir formu yoktur. Olmayan bedeni beyaz renksiz saçlarla kaplı olduğundan tam olarak neye benzediğini betimlenmesi zordur. Beyaz saçlarının içinde alan gölgeden bedeni renkten uzak ve saçlarına tezat oluşturacak şekilde siyahtır. Gövdesinin içinden çıkan uzuvları şekilsizdir ve vücuduna bağlı olup olmadıkları anlaşılabilir. Adsız Hanım'ın karanlık vücudunun içi boyutsuzdur ve sonsuza kadar gidebilecek gibi duran karanlıkla örtülüdür. Adsız Hanım'ın bu şekilde tasarlanması onun bilinmezliğine atıfta bulunmaktadır. Tam olarak bir şeye benzememesi izinsizliğini simgelediği gibi hareketlerinin sonucunun iyi ya da kötü olduğu da ismi gibi belirsiz kalmaktadır. Bu durum da Adsız Hanım karakterini tedirgin edici bir yere koymuştur. Adsız Hanım'ın haricinde filmde belirsizlik içerisinde kalan diğer karakterler de bitki çocuklardır. Bitki çocukların fiziksel özellikleri adamotu denilen bir bitkiden ilham alınarak tasarlanmıştır. İnsan şekline benzer kökleri olan ve sihirli olduğu düşünülen adamotu, bereketin, refahın ve ölümün sembolü olduğu gibi aşkın doğmasını sağladığına ve kısırlığı tedavi ettiğine inanılmıştır (Gardin ve Olorenshaw, 2014,s.16-17). İnsana benzeyen ve kısırlığı tedavi ettiğine inanılan bu bitki görsel olarak insanımsı olması ve çocuk kavramı ile ilgili olması nedeniyle insanlaşmadan önceki çocukların tasarlanmasında ilham kaynağı olmuştur.



Görsel 3. 27. (Solda) Adamotu bitkisi. (<http-48>)/(Sağda) Uygulama filmindeki bitki çocuklar.(Ece SÜTİŞ kişisel arşivi)

Ancak bitki çocukların fiziksel görünüşleri haricinde renkleri de bir takım özellikleri sembolize etmektedir. Sırasıyla yeşil, kırmızı ve sarı olarak nitelendirilebilecek renkler sahip olan bu çocuklar bir ağacın evrelerini de simgelemektedirler. Tıpkı mevsim geçişlerinde ağaçların yapraklarının aldığı renkler gibi önce yeşeren yapraklar sonra kızarmaya daha sonra da sararıp dökülmeye başlarlar. Bitki çocuklar da aynı renk geçişlerini izlemektedirler. Bununla beraber renk kavramı da Türklerde önemli bir yer kaplamaktadır. İsimler ve sayıların büyüğü bir takım güçler taşıdığına inanıldığı gibi renklerin de bu gibi özellikler taşıdığı düşünülmüştür. Özellikle beyaz, sarı, kırmızı, mavi, yeşil ve siyah büyüğü renkler olarak kullanılmıştır. Türkler yeşili, dirilik, tazelik ve gençlik; sarıyı merkez ve hükümlanlık; kırmızıyı da Tanrı, koruyucu ruh, ocak, dirlik, bağımsızlık sembolü olarak kullanmışlardır. Beyaz rengin ululuk, adalet ve güç anlamı taşıdığına inanılmıştır. Mavi rengin büyüğü kudrete sahip olduğu için kötülüklerden ve nazardan koruyacağına inanılmıştır. Siyah renk ise kuzey yönünü, çetin ve zorlu kış şartlarını, toprağı ve kötü ruhları temsil etmekte kullanılmıştır (Sipahi,2006,s.43-44). Buna göre uygulama filminde insana dönüşen bitki çocukların da bu renklerden bazıları taşıdığı göze çarpmaktadır. Aynı zamanda bitkilerin yetişmesini ve büyümesini sağladığına inanılan yeşil rengi taşıyan çocuk, Ece ismini alan ve kız çocuğuna dönüşen bir karakterdir. Ağacın ve kadının ortak paydası olan dişilik ve doğurganlığı taşıdığı için yeşil rengine sahiptir. Kırmızı olan ve Törüngey adını alacak çocuk ise ismi gereği erkek ve koruyucu özellikler taşımaktadır. Ocağın sahibi olan kırmızı rengi, erkek olan Törüngey üstlenmiştir. Sarı renk Türklerde dünyanın merkezini sembolize ettiği gibi aynı zamanda hüküm verici bir renktir. Bu renge sahip olan çocuk

ise ismini alamayan karakterdir. Ancak kendisi ismini alamayan tek karakter değildir. Uygulama filminde de görüldüğü gibi sakarlığı yüzünden ulu kayın ağacının çürümesine sebebiyet verdiği gibi başarısızlığı sonucu yer altına çekilmiştir. Ancak daha sonra kendisi ulu kayın ağacına dönüşmüştür. Ağacın sahip olduğu kudretten ötürü isimsiz çocuk bu diyar içinde doğmuş olsa da bu diyara ait değildir. İsimsizliği onu başka diyarlara ait kıldığı gibi ağaca dönüşmesi ise diyar dışı gücü simgelemiştir. Bununla beraber kendisini ağaç figürü olarak gelecek nesillerin sınavlarının merkezine yerleştirmiş ve hüküm verici konuma geçmiştir. Çünkü gövdelerine tırmandıkları ulu kayın ağacı da bir zamanlar kendisi gibi bir bitki çocuktur. Hüküm verme, sınavın merkezi olma ve doğum anında çocuklara hem bir engel hem de bir yardım olan kayın ağacı bu bitki çocukların hayatlarının dönüm noktasında bulunmaktadır. Bedeni ile insanlıklarına ulaşmalarına yardımcı olan bir merdiven kut'u ile de hüküm ve karar verici bir konumda, merkezde durmaktadır. Dolayısıyla sarı rengi taşıyan bitki çocuk ağaca dönüştüğünde renginin de ifade ettiği gibi bir sonraki neslin hükmüne başlamaktadır. Uygulama filminde kullanılan mekân ve eşya tasvirleri de Türklerin atalarının yaşadığı bozkır steplerinin özellikleri ile şekillenmiştir. Uygulama filminde de görüldüğü üzere karakterlerin yerleşim yeri geniş ve ağaçsız bir bölgeden oluşmaktadır ve evleri de Türk çadırlarına benzetilmiştir.



Görsel 3. 28. (yukarıda) Uygulama filminde yer alan mekân ve çadır örneği. (Ece SÜTİŞ kişisel arşivi) / (aşağıda) Türk çadırı örneği. (http-49)

3.2.5. “Beyterek” Filminde “Mono No Aware” Uygulaması

Bir Japon güzellik ve estetik anlayışı olan “*Mono No Aware*” en basit anlamıyla kayıp giden güzellik olarak kabul edilmiştir. Ancak bu güzellik her zaman fiziksel olma zorunluluğu taşımamıştır. Bu anlayış genelde belirli nesnelerin kişide yarattığı duygu durumu sonucunda belirli duyguları hissetmesiyle ortaya çıkmıştır. Ancak bu fiziksel gerekliliğin yoksunluğu duygusal anlamda da hissedilebilir. Dolayısıyla Japon film ve animasyon film anlatılarında nesne bazen olayların kendisi olabilmektedir. Negatif bir hissiyatın yaşattığı pozitif bir düşünce treni olan “*Mono No Aware*” anlatılarda kendini pek çok farklı şekilde göstermiştir. Anlatılardaki bu hissin var oluşu ise genelde filmin sonunda izleyiciye aktarılmaya çalışılmıştır. Bir filmin sonu o filmin doruk noktası denebilir. Bir filmin sonu bütün maceraların bitimi olarak kabul edilebilir. İzleyicinin içinde bulunduğu ortamdan, karakterlerinden ve dünyasından ayrılma zamanının geldiğini göstermektedir. Bir film bittikten sonra izleyici o film hakkında ister istemez bir düşünceye kapılır ve bu düşünce genel olarak filmin izleyiciye nasıl hissettirdiği ile orantılıdır denebilir. Dolayısıyla filmin bitiş şekli ve anlatısal bütünlüğü filmin kendi özünü oluşturmaktadır. Hollywood tarzı klasik anlatılarda bu yapılar basit ve kolay takip edilebilir yapılardan oluşmuştur. Katharsis kavramının en başarılı uygulanma şekillerinden olan klasik anlatıların sonları hemen hemen her zaman mutlu bitmiştir. Bu durum izleyicinin film esnasında yakınlık duyduğu karakterlerin hak ettikleri sonlara kavuştuğunu görmesi açısından önemli kabul edilmiştir. Karakterlerin konumu tıpkı klasik anlatının işleniş biçimi gibi sade ve net olmuştur. İyi ve kötünün savaşını, yanlış ve doğrunun çatışmasını anlatan bu anlatılarda her zaman iyi taraf kazanmıştır. İyi tarafta bulunan karakterler de ahlak açısından temiz ve izleyici tarafından ilişki kurulmaya açık karakterler olmuştur. Genel doğruları savunurlar ve her zaman haklılardır. Bu durum da klasik anlatı yapısına sahip olan anlatıların karakterlerini sadeleştirmiştir. Jest, mimik ve davranışlarına hatta konuşma şekillerine kadar işlenen bu beyaz-ve siyah motifler karakterlerin bir sahnede görüldükleri andan itibaren hangi tarafa ait olduklarını belli etmelerini sağlamıştır. Ancak bu anlatı yapısının sunduğu anlatı yolları sınırlı olarak kabul edilebilir. Çünkü bütün karakterler zaten tasarlanırken ait oldukları sınıfa göre tasarlanmışlardır. Ancak Japon anlatılarında bu tür zıtlasmalar her zaman bu kadar keskin olmamıştır. Değişken sonlu ve değişken karakterlere sahip olan bu anlatı yapısı doğu sinema anlatısını daha gerçekçi kılmıştır. Karakterler ne beyaz ne siyahtır. Sonlar açık uçlu ve anlatı ise basit olmayabilir. Gri karakterlere sahip bu anlatıların sonları ise

alışılmıřın dıřında olarak mutsuz bitebilir. Ancak mutsuz son kt bir son demek deęildir. Daha nce de bahsedildięi zere bir filmi izlerken duyulan mutsuzluk eęer iyi ayarlanırsa izleyicinin bu sondan da haz alabildięi dřnlmřtr. Japon anlatıları bu ortak paydayı yakalamayı bařarmıřlardır. Bunu da z bilin kavramını anlatının iine katarak bařarmıřlardır. Japon gzellik anlayıřı olan “*Mono No Aware*” ye gre hibir Őey sonsuza kadar srmez ve hey Őey er ge yok olur. Bunu sembolize eden en bařarılı rnek ise *Sakura* aęaları olmuřtur. Kiraz aęacı olarak geen *Sakura*, ok gzel iekler aar ama bu iekleri ok hızlı dkmektedir. Bu da gzellięin geicilięinin metaforu olarak kabul edilmiřtir. Bu anlayıřa gre gzel olan yok olacaęı iin gzeldir. Hayattın dngs de buna benzemektedir. Japon anlayıřına gre hayattaki amacına ulařmak yani z bilin kazanmak bařlı bařına bir dl olarak grlmřtr. Ancak bu dl tıpkı Nirvana’ya ulařmak gibi bir bedel ile kazanılmıřtır. İřte hzn de burada bařlamaktadır. Bir Őeylerden vazgeme eylemi yce bir eylem olarak grlmřtr ve karřılıęında insana dnya dıřı, ruhani bir anlam kattıęına inanılmıřtır. Japon anlatılarındaki mutsuz sonlar da bu yzden gzel kabul edilmiřtir. Bu anlayıřa gre yařanılan her Őey karakterin kendini keřfetmesi ve potansiyelini aıęa ıkarması iin yařanmıřtır. Ancak olayların sonunun mutlu bitme zorunluluęu bulunmamıřtır.

Uygulama filminde de bu mantık Trk ęeleri ile beraber iřlenmiřtir. İnsanlıęa yani kiřilięe kavuřma aslında bir z bilin arayıřıdır. İe dnk yapılan bu macera sonunda da bir bedel denmiřtir. Uygulama filminde de iřlendięi gibi henz insanlıklarına kavuřmamıř  ocuk bir maceraya ıkmıřlardır. Ancak nlerinde bir engel vardır. Bu ocukların hepsi bu engeli gemek iin uęrařır ve sonunda dllendirirler. Fiziksel anlamda Ece ve Trngey karakterleri bu amaca ulařır. Bizzat gidip kiřiliklerini kazanmıřlardır. Ve bunu yaparken de kendi zel yollarına bařvurmuřlardır. İsminin hakkını veren Trngey bu fiziksel engeli hi zorlanmadan ıkar ve g ile birleřmiř kiřilięine kavuřur. Ece ise fiziksel g yerine ismine ait olan kut’un liderlięinde bu zorluęun stesinden gelir ve bu engeli ařarken yardım aldıęı doęast gler kendisine ileride bu yola gireceęinin mesajını nceden vermiřtir. Dolayısıyla Ece karakteri de kendi zne kavuřmuřtur. Ancak adsız olarak nitelendirilebilen karakter bu sınavda bařarısız olmuřtur. Fiziksel dnyada kalma bařarisını gsterememesi ve adına kavuřamaması bu karakteri hem klasik anlatı hem “*Mono No Aware*” bilincinde negatif bir konuma yerleřtirir gibi gzkmektedir. nk hem fiziksel olarak bařarıya ulařmamıř hem de mecaz anlamda z bilince kavuřmamıřtır. Ancak durum byle gzkse de sarı bitki

çocuk öz benliğine kavuşmuştur. Hollywood tarzı anlatıda mutsuz bir son olarak nitelendirilmesine rağmen “*Mono No Aware*” kapsamı içerisinde bu tatmin edici bir son olarak kabul edilebilir. Çünkü öz bilinç denilen kişilik ve hayat amacını gerçekleştirme eylemi aslında filmde gerçekleşmiştir. Elbette insan olamamıştır ancak kendisinden sonra gelecek nesillerin sınanacağı bir ağaca dönüşmüştür. Tıpkı kendisinin dönüştüğü gibi üstüne tırmandığı kayın ağacı da bir zamanlar bu sınavı geçememiş bir çocuktur. Sınavı geçemeyip kayın ağacında dönüşmüştür. Gövdesindeki nar taneleri bittiğinde amacını yerinde getirmiş ve çürüyüp ölmüştür. Bu çürüme esnasında da sarı yapraklı bitki çocuk yere düşürdüğü nar tanesinin sularına düştüğü için yapraklarının ucu kırmızı olmuştur. Bu sahne filmdeki ağaca dönüşme sahnesinin anlaşılabilmesi için eklenmiştir. Çocuğun dönüştüğü ağacın yapraklarının ucu kırmızıdır. Eski ağaç çürüyüp yok olduğunda yerine yenisi geçmiştir. Burada kazanılan öz bilinç ve amaç ise şudur. Sarı yapraklı bitki çocuk insana dönüşememiş olabilir ancak bu onun önemini azaltmamıştır. Türk inancında insanlar doğadan üstün bir varlık olarak görülmedikleri için doğa ile bütün olmak aslında bir onur olarak görülebilir. Çocuğun benliğini keşfetmesi ağaca dönüştükten sonraki edinmiş olduğu görev ile açıklanabilir. Kendisi bu sınavda başarısız olarak kendinden önce görevini bitiren soydaşının yerine geçmiş ve onun görevini üstlenmiştir. Kendinden sonra gelecek olan çocuklara insanlıklarını bahşedecek ve kendilerini doğurmaları konusunda yardımcı olacaktır. Bunu yaparken aynı zamanda hüküm verecek ve onları sınayacaktır. Hem sınava hem çözümün kendisinde dönüşerek döngüdeki yerini bulmuş ve amacını gerçekleştirmiştir. Uzaktan bakıldığında hayatını kaybetmiş gibi gözükse de aslında ölümsüzlüğün döngüsünü sağlayan ağaçlardan biridir ve er ya da geç yine ölecektir. Ölümün bir ceza olmaması nedeniyle adına kavuşamaması da bir başarısızlık değildir. Kendi özünü keşfetmiş ve aidiyetini fark etmiştir. Her şeyin bir sonu olduğunu hatırlatan bu dönüşümün kendisi de nihai değildir. Ancak durumun ve olayın güzelliği de burada kendini göstermiştir. Güzel, yok olacağı için güzeldir ve hayat sonsuz değildir. Dolayısıyla hayatın kendisinin güzelliği aynı zamanda ölümün çirkinliğini kovalamaktadır. Çünkü “*Mono No Aware*” düşüncesine göre yok olamayan güzel değildir. Güzellik arayışı mutlaka sonu getirir. Bütün bunların ışığında uygulama filminde işlenen olaylar ve yok oluş zincirinin anlatının sonunu mutsuz hale getirdiği söylenemez. Ancak mutlu da değildir. Fakat karakterlerin kişiliklerini ve benliklerini fark edip hayat amaçlarını ve öz benliklerini keşfedebilmeyi başarması bu kapsam doğrultusunda yeteri kadar mutlu bir son olarak kabul edilebilir.

Bütün bunlarla beraber uygulama filmindeki karakterlerin iyi ya da kötü olduğu da söylenemez. Çünkü amaçları gri olarak bırakılmak istenmiştir. Elbette çocuk karakterler birbirleriyle yarışırken ahlak açısından kötü her hangi bir harekette bulunmamışlardır. Ancak içlerinden birinin Adsız Hanım'ın merhametine bırakılmasına da engel olmaya çalışmamışlardır. Fakat çocukların kahramanlık göstermemeleri onların kötü insanlar olacakları anlamına gelmemektedir. Olanı kabul etmek ya da değiştirmeye çalışmamak belki klasik anlatı açısından bir eksik olarak görülebilir ancak "*Mono No Aware*" kapsamı içerisinde olan anlatılarda bir kahramana ihtiyaç yoktur. Kahramana ihtiyaç duyulmadığı gibi kötü karakter de bir zorunluluk değildir. Ahlak açısından şaman karakterinin küçük bir çocuğu şeytani bir varlığın merhametine bırakması hoş karşılanmayabilir. Ancak bu şamanı kötü bir karakter yapmaz. Şaman karakteri doğüstü güçlerle pazarlık yapmaktadır ve bu pazarlık sonucu kendi soydaşlarına yardım etme görevini üstlenmiştir. Ayrıca Türk kültüründe iyi ruhlarla pazarlık yapılabildiği gibi kötü ruhlarla da pazarlık yapılmaktadır. Bu Şamanın insan ve âlem ötesi yaratıklar arasında görmüş olduğu köprü vazifesinin gerekliliklerindedir. Bu durum da Şaman karakterinin gerektiği zaman kötücül davranmasını gerektirmektedir ancak bu davranış şamanı filmin baş kötüsü yapmamıştır. Filmde en kötücül yaratık olarak kabul edilebilecek karakter Adsız Hanım'dır. Varlığı gereği adsız çocuklara ilişir ve kötülük yapmasıyla bilinir. Ancak filmde Adsız Hanım'ın yapmış olduğu kötülüğün ne olduğu anlaşılmamaktadır. Bu hem Adsız Hanım'ın bir özelliği olduğu gibi aynı zamanda sahip olduğu en büyük belirsizliğidir. Filmde Adsız Hanım gerçekten kötülük mü yapıyordur yoksa döngünün devamını mı sağlamaktadır. Yapmış olduğu eylemler kötücül gibi gözükse de başka bir açıdan bakıldığında düzenin devamını sağlamak için gereklidir. Adını alamamış çocuğun bedenini yer altına çekmesi kötücül gibi durabilir ancak bu hareket çocuğun öz bilincine kavuşmasını sağlamıştır. Bununla beraber gelecek nesillerin çocuklarının ad alabilmesine de olanak sağlamıştır. Bundan hareketle Adsız Hanım özünde kötücül bir varlık olsa da filmin kötü karakteri değildir. Çünkü filmin iyi ya da kötü karakteri yoktur. "*Mono No Aware*" felsefesinden beslenen anlatı şekillerinde iyilik ve kötülük görecelidir ve bu durum anlatı için bir alternatif oluşturmaktadır. Uygulama filminde de bu alternatif anlatı biçimi uygulanmaya çalışılmıştır.

3.3. “Beyterek” Uygulama Filminin Üretim Sürecindeki Teknik Aşamalar

“*Mono No Aware*” estetik ve güzellik algısının animasyona uyarlamasında, uygulanan teknik 2 boyutlu geleneksel animasyondur. Geleneksel animasyonun “*Mono No Aware*” kavramının eskiyi yâd etme düşüncesi ile birlikte çalışacağı gerekçesiyle bu tekniğe başvurulmuştur. “*Beyterek*” filminin görsel ve anlatısal anlamdaki tüm uyarlama süreçleri bir animatör tarafından gerçekleştirilmiştir. Bu sebeple takım çalışması sürecinde uygulanabilecek bir takım aşamalar atlanmış olup bazı aşamalar da yer değiştirmiştir. Filmin oluşturulması sırasında takip edilen süreç gruplar halinde aşağıdaki bölümlerde incelenmiştir.

3.3.1. Karakter Tasarım Aşaması

“*Beyterek*” filminin anlatısal yapısının oluşması süreci kapsamında pek çok Türk motifleri ve öyküleri incelenmiş olup dönemin mitolojisi ve geleneksel kıyafetleri incelenmiştir. Bu inceme sonucunda ortaya çıkan muhtemel figür ve öğeler hikâyenin görsel sürecinde yer alacağından birden fazla karakter denemeleri gerçekleştirilmiştir. Bu denemelerin sonucu olarak karakterlerin tasarımı ve kullanacakları kıyafet ve renkler de yine bu araştırmanın sınırlılıkları içerisinde yeninden yorumlanmıştır. Tasarımlar Adobe Photoshop yazılımı kullanarak hazırlanmıştır. Şaman/Udagan karakterinin ruh atası karakteri belirlenirken ilk başta kuş ve ayı figürlerinin bir arada kullanılması düşünülmüştür. Ayı figürünün tercih edilme sebebi Türklerde Abakan adı verilen ayı kralın Moğolca’daki Abgalday (Avgalday) sözcüğü ile bağlantısı olması ve ayı biçiminde “*şaman maskesi*” (Karakurt,2011,s.15) anlamına gelmesinden ötürü tercih edilmiştir.



Görsel 3. 29. Alternatif Udagan tasarımları.
(Ece SÜTİŞ kişisel arşivi)

Daha sonra ayı figürünü birebir anlamda kullanmak yerinde sembolik anlamda kullanılmaya gidilmiştir.

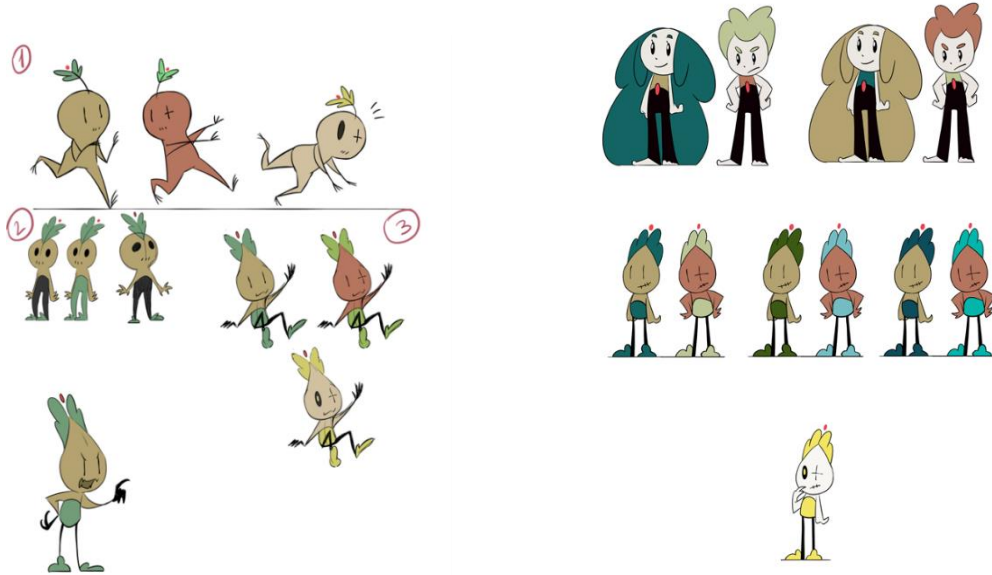


Görsel 3. 30. Alternatif Udagan tasarımları.
(Ece SÜTİŞ kişisel arşivi)



Görsel 3. 31. Alternatif Udagan tasarımları. (Ece SÜTİŞ kişisel arşivi)

Şamanın maskesinde bulunan yana ve aşağıya doğru olan yarım ay ve çapraz kare şekilleri Büyük Ayı ve Küçük Ayı takımyıldızlarının sembolüdür. Dolayısıyla şaman kıyafetinde kullanılacak olan ayı figürünün sadeleştirilmesi amaçlanmıştır. Ancak şaman karakterinin son hali kartal figürüne bağlı kalınarak daha insansı bir şekil almıştır. Uygulama filmindeki bitki çocukların da aynı şekilde bir tasarım aşaması olmuştur. Adamotu fikri çevresinde birden fazla deneme yapılmıştır. Aynı durum filmdeki insan çocuklar için de geçerli olmuştur.



Görsel 3. 32. Bitki ve insan çocuk denemeleri ve renk tercihleri. (Ece SÜTİŞ kişisel arşivi)

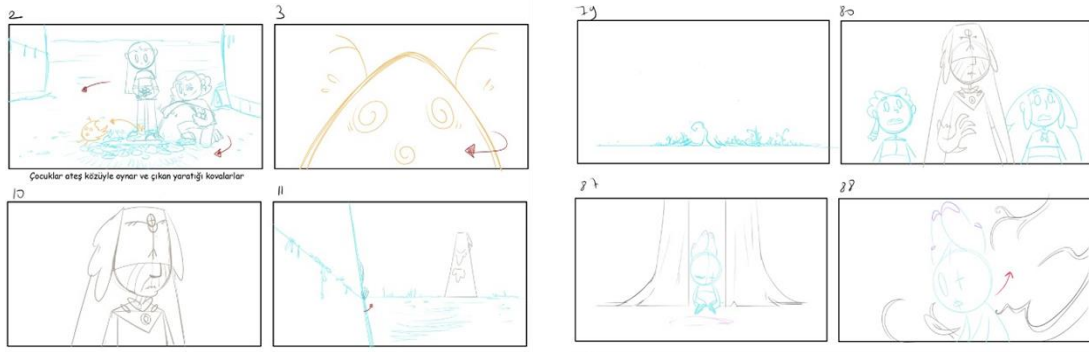
Adsız Hanım'ın karakter denemeleri ise kadınsı figür ya da ağaç figürleri arasında oluşturulmaya çalışılmış ancak son olarak biçimsiz bir hal almıştır.



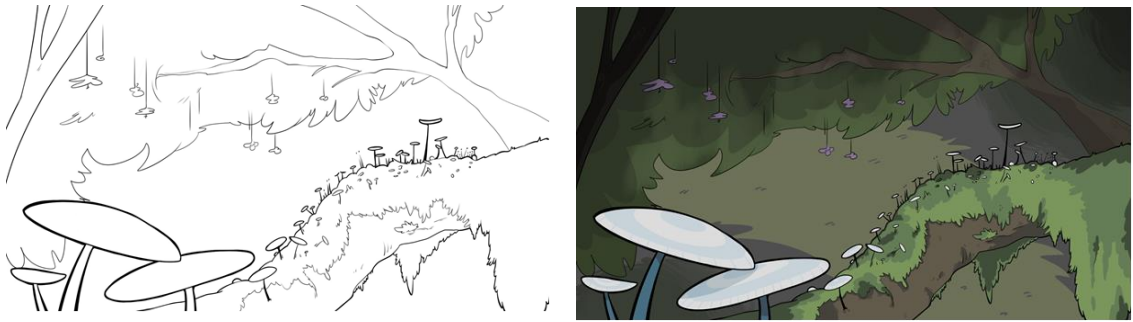
Görsel 3. 33. *Adsız Hanım denemeleri. (Ece SÜTİŞ kişisel arşivi)*

3.3.2. Animasyonu Planlama Aşaması, Mekân ve Storyboard

Bu aşamada uygulama filmindeki karakterlerin tasarım sürecinin bitmesiyle beraber bu karakterlerin kurgu içerisinde nasıl davranacakları çözümlenmiştir. Karakterlerin gireceği pozlar, bulunacakları mekân ve mekânla olacak olan ilişkileri kabataslak olarak hazırlanmıştır. Hikâyede, sahne geçişleri ve kamera açıları belirlenerek eskiz haline bir akış oluşturacak şekilde storyboard kapsamında tasarlanmıştır. Hikâye akışını oluşturacak olan bütün öğeler storyboard üzerinde kararlaştırılmıştır. Bu öğeler arasında kamera açısı, karakter pozları, mekân tasarımları ve animasyon taslağı yer almaktadır. Daha sonra storyboard yardımıyla oluşturulan bu öğeler animasyonda kullanılacak şekilde getirilmiştir. Animetik olarak adlandırılan animasyon eskizine geçilmeden önce karakterlerin mekândaki konumlarının herhangi bir uyumsuzluk yaşamaması için öncelikle arka planlar bitirilmiştir. Arka planların eskizleri filmde kullanılabilir hale getirilmek için önce temize geçilmiş ardından da boyanmıştır. Bu tasarım aşamaları Adobe Photoshop yazılımı kullanılarak yapılmıştır.



Görsel 3. 34. Storyboard örnekleri. (Ece SÜTİŞ kişisel arşivi)



Görsel 3. 35. Arka plan tasarım aşaması örneği. (Ece SÜTİŞ kişisel arşivi)

3.3.3. Karakter Animasyon Aşaması ve Render

Bu aşamada uygulama filminde kullanılacak olan arka plan sahneleri üzerine karakter animasyonları ve mekân animasyonları eklenmiştir. İlk aşamada mekânların üzerine eklenen animasyonlar eskiz halinde olup animasyona dönüştürme aşaması 2 boyutlu olacak şekilde “pose to pose” tekniği kullanılarak yapılmıştır. Karakter animasyonlarının eskiz aşamaları bittikten sonra ise her kare animasyona hazır hale getirilerek temize geçilmiş ve boyanmıştır. Animasyon saniyede 24 kare kullanılarak oluşturulmuştur. Animasyon eskiz, temize geçme ve boyama aşaması TVPaint Animation yazılımı kullanılarak hazırlanmıştır. Birleştirilmeye hazır animasyon sahneleri ise önce TVPaint programından render alınmış daha sonra ise Adobe Premiere Pro yazılımında tekrar birleştirilmiştir. Arka arkaya gelecek şekilde kurgulanan animasyona gerekli yazı, zamanlama ve render işlemleri yine Premiere programında yapılmıştır.

3.3.4. Ses Eklenmesi ve Uygulama Filminin Sonlandırılması

Uygulama filmindeki dış ses aile bireyim olan Müyesser Sütüş tarafından seslendirilmiştir. Kendisine film senaryosu, “*Mono No Aware*” estetik ve güzellik algısı üzerine yapılan çalışmalar sonucu ulaşılmak istenen tonlamalar ve animasyon görsellerinin gösterilmesi sonrası, seslendirme kayıtları gerçekleşmiştir. Bu ses kaydı Adobe Premier isimli kurgu yazılımında görüntüye eklenmiştir. Uygulama filminde bulundan diğer bütün ses ve müzikler telif hakkı talep etmeyen internet ortamlarından bulunmuş ve uygulamaya eklenmiştir.

4. SONUÇ

İnsanlığın dünyayı anlama ve anlatma arzusundan doğan hikâyeler ve efsaneler insanlığın kültürünü şekillendiren yapının ilk temellerini oluşturmuştur. İnsanın dünyayı anlamlandırma yolculuğunda başvurduğu imgeler zamanla şekillenerek mitolojileri ve bu mitlerden doğan öyküler ise gelecek nesillerin yol göstericisi olmuştur. Zamanla insanların kültürlerine karışan bu miras insan geliştikçe ona uyum sağlamıştır. İnsanla beraber gelişen bu öyküler bütünü gerek gelecek nesillere bir nasihat gerekse dünyayı anlamlandırmak için yaratılmış olsa da bir kültürün şekillenmesine yol açmıştır. Bu kültürün etrafında gelişen insanlar anlatma ve anlatılanı hatırlama sorunuyla karşılaşmış ve bunu da anlatının kendisini değiştirerek ve farklı versiyonlarını ortaya çıkararak aşmıştır. Anlatının insanlıkla beraber gelişmesi ve her insan topluluğunun anlatıya yaklaşma şeklinin farklı olmasıyla ortaya anlatı farklılıkları çıkmıştır. Her toplumun anlatısının ve en nihayetinde kültürünün yaratmış olduğu bu farklılık ise anlatma eylemine farklı zeminler hazırlamıştır. Bu farklılık anlatının değişkenliğini ortaya koyduğu gibi aynı zamanda toplumdan topluma değişen bir yapısı olduğunu da ortaya koymuştur.

Anlatının en popüler olan türlerinden biri olan sinema ve animasyon sineması da tıpkı sahip oldukları anlatma eylemi gibi farklı toplumlarda farklı şekiller almıştır. Anlatma eylemi toplumdan topluma ve hatta kişiden kişiye değişebildiği gibi anlama eylemi de aynı değişkenliği göstermiştir. Bundan ötürü sinema ve animasyon sinemasında türler ortaya çıkmış ve bazı anlatılar sadece bazı toplumlarda ya da bazı guruplarda kabul görmüştür. Ancak Hollywood sinemasının Aristoteles’in “*Poetika*” isimli eserinde bahsedilen “*katharsis*” kavramını sinema endüstrisine başarılı bir şekilde adapte etmesi sonucu “*klasik anlatı*” adı verilen anlatı türü, en bilindik ve en çok

kullanılan anlatı şekline dönüşmüştür. Bu anlatı şeklinin kabul görmesinde büyük paya sahip Hollywood sineması anlatı anlamında uzun bir süre tek el konumuna geçmiştir. Daha sonra Hollwood'un sahip olduğu anlatısal tekdüzelik konusunda karşı akımlarda bulunan sanatçılar ise klasik anlatıya alternatif sunacak çalışmalar yapmışlardır. Klasik anlatının bu başarısı animasyon sektörünü de etkilemiş ve Hollywood sineması ile aynı yolu izleyen Disney, animasyonu sektörünü aynı şekilde bir dönem tek eline almıştır. Ancak animasyonun tek düzeleştirilmesini animasyonun kaotik yapısına yakıştıramayan bazı animatörler Hollywood sinemasında olduğu gibi farklı tarzlar oluşturup farklı anlatılar yaratma yoluna gitmişlerdir.

Klasik anlatı yapısına sahip olmayan ve bu alternatif anlatı türünün içselleştirildiği sinemalar arasında bulunan Japon sineması genel olarak alışılmışın dışında kalmıştır. Batılı medeniyetlerin alışılmışın dışında olarak kabul ettiği bu anlatı türü Japonya için geleneksel olarak kabul edilebilir. Toplum ve kültür açısından farklı bir anlatı oluşturmuş olan Japon anlatı biçimi aynı zamanda kendi kültüründen beslendiği için evrensel olamayan ancak böyle bir gayesi de bulunmayan bir anlatı türü olarak başlamıştır. Kendi içinde dönük sorunları anlatan ve bu sorunları da kendi içinde ve kültüründe çözmeye çalışan Japon sinemasının ilk örnekleri ne yazık ki yok edilmiştir. Ancak eski dönemlerden kalan güzellik ve estetik anlayışlarını koruyan Japonya bu kültürel zenginliği ürünlerine yansıtmıştır. Bu kültürel mirastan ötürü anlatısı batılı medeniyetlere yabancı gelebilen Japonya pek çok alternatif anlatı şekliyle kendini ifade etmiştir. Bu kültürel miraslardan biri de "*Mono No Aware*" estetik ve güzellik algısıdır. Her şeyin bir sonu olduğunu ve bu sonun kaçınılmaz olduğunu savunan bu algı aynı zamanda güzelin yok olacağı için güzel kabul edildiğini anlatır. Nihilistlik bir yaklaşım gibi gözükse de bu kavram aslında kişiyi anı yakalamaya, o andan mutluluk duymaya ve gelecek olana hazırlama amacı gütmektedir. Bu açıdan bakılacak olursa bu kavram, insanları bir nevi kader ile barışmaya ve iyi ve kötüyü aynı andan kucaklamasını öğütlemektedir. Böyle bir düşünceye sahip olan anlatılar da Hollywood sineması gibi mutlu son kavramının mutlak olduğu ve karakterlerin iyi ve kötüyü ayrı ayrı temsil ettiği bir anlatı şekline tezat oluşturmaktadır. Ancak bu çalışmanın amacı da animasyon anlatılarına alternatif bir yaklaşım şekli sunmak olduğundan ötürü amacıyla uyuşmaktadır.

Japon anlatısı hem sinema hem animasyonda kendinden beslenmeyi ihmal etmemektedir. Japon sineması ve animasyon sineması anlaşılma korkusu

gütmemektedirler. Bu korkusuzluk yaptıkları işlerdeki genelden ayrılan ve farklı olan, tek düze olmayan işlerin temelini oluşturmaktadır. Tek düzelikten kurtulmuş işlere sahip Japon anlatısı hem kendi kültüründen beslenmekte hem de kendi kültürünü dünyaya tanıtmaktadır. Anlaşılma korkusu gütmeyerek ve köklerinden feragat etmeyerek oluşturdukları anlatı ise bugün kendi başına bir anlatı şekli oluşturmuş ve dünya tarafından da tanınmaktadır. Anlatılarını klasik anlatıdan ayırarak oluşturdukları senaryolar izleyicinin bir sonraki olayı tahmin etmesini zorlaştırdığı gibi aynı zamanda merak duygusunu taze tutarak bu anlatı türüne duydukları ilgiyi arttırmaktadır. Karakterlerin net siyah ve beyaz olmamasıyla beraber gri karakter kullanımı da karakterlerin başlarına gelen olaylara gerçekçi tepkiler vermelerini sağlamaktadır. Bu durum izleyicinin karaktere yaklaşmasını sağlamaktadır. Tam olarak bir *katharsis* sayılmasa da izleyicinin karakterleri önemsemesi sağlanmaktadır. Bununla beraber hikâyelerin sonunun mutlu olarak bitmeyeceği garantisiz hikâyeye derinlik kattığı gibi aynı zamanda gerçekçilik de katar ve izleyicide endişe ve hüznün duygusunun merakla karışması sağlanır. Bu durumda hikâye eğer mutlu sonla biterse gerilimden alınan hazzı arttırır. Şayet eğer mutsuz sonla biterse izleyicilerin bocalamasını böylelikle tam bir “*Mono No Aware*” duygusunu yaşamasını sağlar. Mutsuz biten sonların izleyicide yarattığı buruk his bu kavramın anlatıda ulaşmaya çalıştığı amaçtır. Ancak bu mutsuzluk izleyiciyi umutsuzluğa sokmaya ve anlatıdan aldığı zevki bozmayı amaçlamamaktadır. Japon anlatılarında mutluluk anlayışının pek çok farklı şekli olduğu için anlatılar da bu farklı kategorilere düşebilirler. Genel olarak öz benliğin keşfinin mutlu bir sonla çok daha önemli olduğunu savunan bu felsefe, senaryo açısından pek çok farklı anlatı şekli ve son sağlamaktadır. Japonlar köklerine bağlı olan bu estetik anlayışı ve güzellik kavramını anlatılarında uygularken aynı zamanda kendi kültürlerini ve mitolojilerini kullanmışlardır.

Bu araştırma, Türkiye’de oluşturulan anlatıların da aynı yolu izleyebileceğini ve kendi anlatı şeklini oluşturabileceğini önermektedir. Türklerin de tıpkı Japonlar gibi geniş ve eskiye uzanan mitolojileri ve öyküleri vardır. Japon kültürünün sahip olduğu doğa bilinci ve kişisel arayışlar Türk kültürünün sahip olduğu öykülerde ve imgelerde de bulunmaktadır. Bu araştırmada Türk kültürünün ve mitolojisinin sahip olduğu bu imgeler “*Mono No Aware*” kapsamı içerisinde yeniden uyarlanmıştır. Geniş bir kültüre ve coğrafyaya yayılan Türk kültürünün içinde bulunan imgelerin ve karakterlerin, aynı “*Mono No Aware*” anlayışına sahip olan anlatılarda olduğu gibi gri karakterlere ve

belirsiz sonlara uygun olduđu düşünölmektedir. Uygulama filmi de bu sınırlılıklar içerisinde hazırlanmıştır. Bu çalışma hala gelişmekte olan Türk animasyon sinemasının toplumsal kültür ve kaynakları kullanma konusunda daha yaratıcı ve etkili çalışmalar gerçekleştirilebilmesi yolunda bir örnek oluşturma amacı gütmektedir. Çalışma aynı zamanda Türk kültürüne ve mitolojisine ait karakterler, destanlar ve imgelerin sahip olduđu potansiyeline ulaşmasına yardımcı olma ve örnek oluşturma açısından da önem taşımaktadır. Türk kültürü ve mitolojisinin sahip olduđu zenginliđi kullanmanın ve öz benliğe dönüşün anlatılara yansımalarının Türk animasyon sektörünü öne çıkaracağı, kendine ait bir anlatı oluşturma yolunda yardımcı olacağı ve bu çerçevede yapılacak olan animasyonların genelden ayrılacağı böylece dünyada kendine ait bir yer kazanabileceđi düşünölmektedir.

KAYNAKÇA

Abisel, N. (2016) Popüler Sinema ve Film Türleri. Ankara: De Ki Basım Yayım.

Ağluç, L. (2013) Sanat Yaratıcılık Bağlamında İnsan ve Yaratma Güdüsü Art Creativity and Creation in the Context of Human Motive. <https://www.acarindex.com/dosyalar/makale/acarindex-1423868593.pdf> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 26.11.2020)

Akçora, E. (2015) Auteur Kuramı Perspektifinden Derviş Zaim Sineması. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Ordu: Ordu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Akyürek, Y. Ö. (2017) Animasyonda “Öznel Karşıtlık” Kuramı Kapsamında “Kocakarı İle Tilki” Uygulama Filmi. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Altman, R. (2000) Theme: The Genre. Hrvatski Fimski LJETOPIS Vol 6 (2000), No 22 <http://www.hfs.hr/doc/ljetopis/hfl22-web.pdf> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 03.12.2020)

Andersen, F. (1995) The Warner Bros. Research Department: Putting History to Work in the Classic Studio Era. <https://www.jstor.org/stable/3378351> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 5.05.2022)

Andre, T. (2013) Animation's Icarus: UPA and the Fate of the Modernist Cartoon. <https://www.jstor.org/stable/23823984> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 5.05.2022)

Andreae, T. (2013) Animation's Icarus: UPA and the Fate of the Modernist Cartoon. <https://www.jstor.org/stable/23823984?read-now=1&refreqid=excelsior%3A1d69d32d6e6b0d166814787434e34f8e&seq=7> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 03.06.2021)

Arslan, S. (2014) Türklerde Ağaç Kültürü ve “Hayat Ağacı”. International Journal of Social and Educational Sciences Uluslararası Sosyal ve Eğitim Bilimleri Dergisi. Cilt: 1 Sayı: 1. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/90145> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 01.05.2022)

Atabek, N. (1992) Kuramcılara Göre “Anlatı”. Kurgu Dergisi 339-347 <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1501426> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 13.12.2020)

Ay, İ. (2015) Sevinç Çokum’un “Yeniden Bahar Olsa” Hikâyesinde Zaman Kurgusu <https://dergipark.org.tr/pub/tubar/issue/16978/177452> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 20.12.2020)

Aytekin, M. (yılı yok) Sinemada Türler. Radyo TV Sinema Lisans Programı Ders Notu. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi.

Bars, M. E. (2014) Vladimir Propp’un Yapısal Çözümleme Yöntemi Çerçevesinde "Battal Gazi Destanı" Filminin İncelenmesi. https://www.researchgate.net/publication/270301294_VLADIMIR_PROPP_UN_YAPISAL_COZUMLEME_YONTEMI_CERCEVESINDE_BATTAL_GAZI_DESTANI_FILMININ_INCELENMESI adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 13.12.2020)

Batur, E. (2012) Anlatı Çözümlemesine Kuramsal Bir Yaklaşım. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/11576> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 13.12.2020)

Bayat, F. (2013) Ana Hatlarıyla Türk Şamanlığı. İstanbul: Ötüken Yayınları.

Bayat, F. (2019) Türk Şaman Metinleri Efsaneler ve Memoratlar. İstanbul: Ötüken Yayınları.

Biryıldız, E. (1992) Dışavurumcu Alman Sineması. Marmara İletişim Dergisi. Sayı 1

Bishko, L. (2007) The Uses and Abuses of Cartoon Style in Animation. <https://journal.animationstudies.org/wp-content/uploads/2007/12/ASVol2Art4LBishko.pdf> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 27.05.2021)

Bordwell, D. (1980) Review of Noël Burch's "To the Distant Observer". Wide Angle Vol 3, No 4.

Bordwell, D. (1982) Happily Ever After, Part Two The Velvet Light Trap no. 19 2–7. <http://www.davidbordwell.net/articles/> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 07.12.2020)

Bordwell, D. Ve Thompson, K. (2011) Film Sanatı Film Art: An Introduction 9th Edition. Ankara: De Ki Basım Yayım.

Buğdaylı, H. (2015) Türk sinemasının görsel anlatı geleneği. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/maruid/issue/22157/238054> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 13.12.2020)

Büker, S. (1985) Sinema Dili Üzerine Yazılar. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.'dan aktaran İpek, Ö. (2017) Peter Wollen'in Karşı Sinema Kavramı. Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi. 4 (2) 72-87 <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/386945#:~:text=Peter%20Wollen%20nihai%20olarak%20makyaj,d%C3%BCr%C3%BCstl%C3%BCk%20gibi%20iki%20erdem%20kazand%C4%B1r%C4%B1r.> Adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 20.01.2021)

Calma, G. (2003) Cartoon "Realities": The Animated Body and Narrative Conventions in Walt Disney Productions and Fleischer Studios, Inc. Films of the 1930s. Ottawa: Carleton University, Master of Arts.

Chambers, G. (2013) The 'Mono no Aware' in Hanami: Re-reading its Festive, Aesthetic, and Contemporary Value. <https://www.semanticscholar.org/paper/The-%27Mono-no-Aware%27-in-Hanami%3A-Re-reading-its-and-Chambers/7428c953b14b724a2a024f77c8a8cb0ad6367916> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 26.09.2021)

Çağlar, N. (2008) Postmodern Anlayışta Siyaset ve Kimlik, In Postmodern Understanding Politic and Identitty. Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi. Cilt 13, S.3 s.369-386

Çetin, H. (2018) Kazaklar Türklerinde Çocuk İle İlgili Gerçekleştirilen Törenler ve Çocuk Terbiyesi. AVRASYA Uluslar Arası Araştırmalar Dergisi. Cilt 6 Sayı:15. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/621748#:~:text=T%C3%B6rene%20gelenler%20anne%20ve%20babaya,aya%C4%9F%C4%B1n%C4%B1%20sa%C4%9Flam%20ad%C4%B1mlarla%20basmas%C4%B1%20kutlan%C4%B1r.> Adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 05.05.2022)

Çetin, Z. (1999) Bir anlatı formu olan romanın sinemaya uyarlanması / As a narration form adaptation of novel to the cinema. Doktora Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Decherney, P. (2019) Hollywood. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Duymaz, A. (2002) Türk Halk Serinde Gerçeküstü destanlar Üzerine Bir Değerlendirme <https://dergipark.org.tr/tr/pub/baunsobed/issue/50348/652089> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 13.12.2020)

Duymaz, A. (2009) Ömer Seyfettin'in Kaleme Aldığı Destanlar Üzerine Bir Değerlendirme, An Evaluation on the Epics is Written by Ömer Seyfettin <https://dergipark.org.tr/tr/pub/baunsobed/issue/50238/648006> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 13.12.2020)

Elwood, M. K. (Tarihsiz) An Attempt to Apply Motoori Norinaga's Concept of Mono no Aware to the Novels of Jane Austen. <http://repo.komazawa-u.ac.jp/opac/repository/all/13026/KJ00005099669.pdf> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 20.09.2021)

Fulford, R. (2019) Anlatının Gücü Kitle Kültürü Çağında Hikâyecilik. (4.baskı) İstanbul: Kolektif Kitap.

Gardin, N. Ve Olorenshaw, R. (2014) Larousse Semboller Sözlüğü. İstanbul: Bilge Kültür Sanat.

Gediz, U. G. (Yılı yok) Kameranın İsyanı: Fransız Yeni Dalga Sineması. <https://deugsf.academia.edu/utkugencergediz> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 27.02.2021)

Golden, L. (1976) The Clarification Theory of "Katharsis". <https://www.jstor.org/stable/4475981?seq=1> adresinden alınmıştır (Erişim tarihi: 24.12.2020)

Gödeoğlu, F (2019) Ekonomik Kriz Dönemlerinde Dünya Sineması: Alman Sinemasında Noir Film Akımında İmge ve İdeoloji Üzerine Bir İnceleme https://acikbilim.yok.gov.tr/bitstream/handle/20.500.12812/626505/yokAcikBilim_10256366.pdf?sequence=-1&isAllowed=y adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 28.11.2020)

Griffith, S. J. ve Steele, M. T. (2005) On Corporate Law Federalism: Threatening the Thaumatrope <https://www.jstor.org/stable/40688336> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 5.05.2022)

Gunning, T. (1989) "Primitive" Cinema: A Frame-up? Or the Trick's on Us. <https://www.jstor.org/stable/1225114> adresinden alınmıştır.

Güç, A. Ve Sert, E. (2020) Budizm'de Dört Temel Gerçek, Sekiz Dilimli Yol ve Nirvana. İslam Medeniyeti Araştırmaları Dergisi. Cilt 5, Sayı 1, 3 – 28

Güngör, A.C. (2014) Auteur Kuramı ve Metin Erksan Sineması. <http://www.kameraarkasi.org/makaleler/makaleler/auteurkuramivemetinerksansinemasi.pdf> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 06.03.2021)

Gürsoy, Ü. (2012) Türk Külüründe Ağaç Kültürü ve Dut Ağacı. Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi /61 <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Sv6jqXcw7uUJ:https://hbvdergisi.hacibayram.edu.tr/index.php/TKHBVD/article/view/184/177+&cd=3&hl=tr&ct=clnk&gl=tr> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 01.05.2022)

Hoffer, T. W. (1976) From Comic Strips to Animation: Some Perspective on Winsor McCay. <https://www.jstor.org/stable/20687319> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 07.05.2021)

Işık, M. (2004) Medyada Yeni Yaklaşımlar. Konya: Eğitim Kitabevi.

Işık, R. (2004) Türklerde Ağaçla İlgili İnanışlar ve Bunlara Bağlı Kültler. İlahiyat Fakültesi Dergisi. 9:2 SS.89-106.

İçli, A. (2008) Yusuf Züleyha Mesnevisinde Mekan, Place, in Mathnawi of Yusuf u Zuleyhâ. İlahiyat Fakültesi Dergisi. http://turkoloji.cu.edu.tr/ESKI%20TURK%20%20EDEBIYATI/ahmet_icli_yusuf_u_zuleyha.pdf adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 23.12.2020)

İspir, N. Ve Kaya, Z. (2011) Sinemada Postmodern Arayışlar. <https://dergipark.org.tr/pub/atauniiletisim/issue/2761/36928> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 14.04.2021)

Kanca, E. (2020) Sözlü Kültür ve Yazı Takıntısı, Oral Culture and Writing Obsession <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1391508> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 11.12.2020)

Kapıcı, E.P. (2020) Bilim Kurgu Sinemasında Bir Anlatı Unsuru Olarak Paralel Evren Olgusunun Sunumu https://acikbilim.yok.gov.tr/bitstream/handle/20.500.12812/102739/yokAcikBilim_10239375.pdf?sequence=-1&isAllowed=y adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 28.11.2020)

Karadoğan, A. (2016) Senaryo ve Anlatı Senaryo İçin Anahtar Kavramlar. Ankara: DE Ki Basım Yayım.

Karakurt, D. (2011) Türk Söylence Sözlüğü. <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/00/TurkSoylenceSozluGu.pdf> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 01.05.2022)

Karataş, Ö.F. (2021) Sudûr nazariyesinin gelişimi ve Abdülhak Hâmid Tarhan'ın şiirle Sudûr nazariyesine kazandırdığı yeni bir boyut. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/rumelide/issue/60814/886148> adresinden alınmıştır.(Erişim tarihi: 28.12.2021)

Kızıloğlu, M. (2021) Türklerin Ad Verme Kültüründe Ad Verici Profili. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/uhad/issue/65997/1005148> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 05.05.2022)

Koçak, M. (2021) Karay Türklerinde “Çocuk” İle İlgili Ritüeller. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/turklad/issue/66318/989415> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 05.05.2022)

Komatsu, H. Ve Brewster, B. (1996) The Lumière Cinématographe and the Production of the Cinema in Japan in the Earliest Period. <https://www.jstor.org/stable/3815392> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 07.09.2021)

Kozbelt, A. Ve Durmysheva, Y. (2007) Lifespan creativity in a non-Western artistic tradition: a study of Japanese ukiyo-e printmakers. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/17703748/> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 15.12.2021)

- Labosier, J. (2004) From the Kinetoscope to the Nickelodeon: Motion Picture Presentation and Production in Portland, Oregon from 1894 to 1906. <https://www.jstor.org/stable/3815539> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 5.05.2022)
- Lane, M. (2004) Triumph OF THE PAST White Moments and Miyazaki's Kiki http://www.nausicaa.net/miyazaki/essay/files/MichaelLane_Kiki.pdf adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 08.10.2021)
- Langer, M. (1991) Institutional Power and the Fleischer Studios: The "Standard Production Reference" <https://www.jstor.org/stable/1224976> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 5.05.2022)
- Lindsay, A. Ve Porteous, J. (2019) Protagonist vs Antagonist PROVANT: Narrative Generation as Counter Planning Socially Interactive Agents Track. <https://www.ifaamas.org/Proceedings/aamas2019/pdfs/p1069.pdf> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 23.12.2020)
- Manley, B. (2011) Moving Pictures: The History of Early Cinema. <https://www.semanticscholar.org/paper/Moving-Pictures%3A-The-History-of-Early-Cinema-Manley/3d70dea5c98ed6b6582aeea7bee3899ce8aa258d> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 06.01.2021)
- McDonald, R. (2004) Studio Ghibli Feature Films and Japanese Artistic Tradition. <https://fliphtml5.com/bjcs/juxq/basic> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 08.10.2021)
- Nahmedov, A. (2016) Türklerde İsim Tabusu ve Bazı Yansımaları. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/yenifikirjournal/issue/61750/923197> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 05.05.2022)
- Napier, S. J. (2008) Anime "Akira'dan Howl'ın Hareketli Şatosu'na" İstanbul: es Yayınları.
- Needham, G. (2006) Japanese Cinema and Orientalism. https://www.academia.edu/27940456/Japanese_Cinema_and_Orientalism_2006 adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 02.10.2021)
- Nochimson, M. P. (2012) Bir Dünya Sinema. Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Odabaş, B. (1994) Fransız Sinemasında Yeni Dalga. Marmara İletişim Dergisi Sayı 5

Oğuz, M. Ö. (2008) T. C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Kütüphaneler ve Yayımlar Genel Müdürlüğü. Masallar. Ankara.

Özdağ, Y. K (2017) Yusuf Atılgan'ın Aylak Adam Adlı Romanında Neden-Sonuç İlişkisi. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Bursa: Uludağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Özdemir, B. G. (2017) Türk Sineması'nda Özel Alan Kamusal Alan Karşıtlığında Anlatıda Mekan Ögesinin Kullanımı. Uluslararası Bilimsel Araştırmalar Dergisi (IBAD). Cilt(2)

https://www.researchgate.net/publication/316469176_TURK_SINEMASI'NDA_OZEL_ALAN_KAMUSAL_ALAN_KARSITLIGINDA_ANLATIDA_MEKAN_OGESININ_KULLANIMI adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 20.12.2020)

Özdemir, B. G. (2018) Şimdiki Zaman: Kadın Karakterlerin Film Mekanlarındaki Temsilinin Feminist Film Eleştirisi Çerçevesinde İncelenmesi. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sinecine/issue/39805/471856> adresinden alınmıştır. (Erişim adresi: 23.12.2020)

Öztürk, M. H. (2019) Bir Kitle İletişim Aracı Olarak Sinema ve Postmodern Sinema ile Algı Yönetimi. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Petty, J. E. (2011) Srage and Scream: The Influence of Traditional Japanese Theater, Culture, and Aesthetics on Japan's Cinema of the Fantastic. Texas: University of North Texas, Master of Science.

Prusinski, L. (2013) Wabi Sabi, Mono no Aware, and Ma: Tracing Traditional Japanese Aesthetics through Japanese History. <https://www.semanticscholar.org/paper/Wabi-Sabi%2C-Mono-no-Aware%2C-and-Ma%3A-Tracing-Japanese-Prusinski/9719f684a62fe7d9d43457042a600fb56978793b> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 20.09.2021)

Raffaelli, L. (Tarihsiz) Disney, Warner Bros. And Japanese Animation, Tree World views. <http://johnratliff.x10host.com/anime/01-raffaelli-disney-warner-.pdf> adresinden alınmıştır. (Erişim adresi: 17.05.2021)

Salman, S. (2020) Ümit Ünal Sinemasında Kurgu ve Anlatı İlişkisi. Yayımlanmış Doktora Tezi. İzmir: Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Samancı, Ö. (2004) Animasyonun Ölenemez Yükselişi. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Schramm, H. Ve Wirth, W. (2010) Exploring the paradox of sad-film enjoyment: The role of multiple appraisals and meta-appraisals. https://www.researchgate.net/publication/248441228_Exploring_the_paradox_of_sad-film_enjoyment_The_role_of_multiple_appraisals_and_meta-appraisals adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 02.10.2021)

Shafer, D. Ve Raney, A. A. (2012) Exploring How We Enjoy Antihero Narratives. https://www.researchgate.net/publication/263189247_Exploring_How_We_Enjoy_Anti_hero_Narratives adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 25.12.2020)

Sipahi, A. (2006) Türk Halk İnançlarında Büyü ve Büyü İle İlgili Uygulamalar. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Smith, C. (1977) The Early History of Animation: Saturday Morning TV Discovers 1915. <https://www.jstor.org/stable/20687377> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 5.05.2022)

Sun, J. Ve Li, X. (2019) Comparison of "Material Sense" and "Mono No Aware" Between Chinese and Japanese Modern Heavy Color Paintings from the Perspective of Cultural Anthropology. <https://www.sciencepublishinggroup.com/journal/paperinfo?journalid=502&doi=10.11648/j.ijla.20190706.15> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 20.09.2021)

Şen, S. (2006) Türklerde Ad Verme Törenleri, Adların Önemi, Ad Verme İle İlgili Gelenek ve İnançlar. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunigsed/issue/2568/33089> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 05.05.2022)

Şenler, F. (2005) Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/turkiyat/issue/16673/330713> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 5.05.2022)

Timur, K. (2017) Kural Tanımayan Bir İdeoloji: Postmodernizm. Gelenek ve Postmodernizm Özel Sayısı, Yıl 3, s. 1- 9

- Turan, A. B. (2020) Türk Canavarları Sözlüğü. İstanbul: Gerekli Kitaplar Yayıncılık.
- Vargas, F. (2018) Japan's New Left and New Wave. An Ideology's Perspective as an Alternative to That of National Cinema. <https://www.mdpi.com/2076-0752/8/1/1> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 14.09.2021)
- Vaughn, B. (2018) Competing Narratives in Contemporary Japanese War Cinema: Comparing representations of World War II and the military in four recent films. <http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1213241&dswid=7311> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 15.09.2021)
- Venugopal, A. Ve Marya, A. (2021) Return of the ohaguro. <https://www.nature.com/articles/s41415-021-3280-9> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi 13.12.2021)
- White, T. R. (1992) From Disney to Warner Bros.: The Critical Shift. <https://www.jstor.org/stable/44075967> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 17.05.2021)
- Wikoff, B. W. (2009) Lines That Move: Winsor McCay's Work in Performance and Comics, 1900-1920. Ohio: University of Cincinnati, Master of Arts in Art History.
- Yardımcı, K. G. (2017) Türk Töresinin Hazinesi Kutsal Şaman Elbiseleri İkonografisi. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/intjcss/issue/33182/369820> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 05.05.2022)
- Yemenici, A. (1995) Labov'un Anlatı Çözümleme Yöntemi ve Bir Uygulama. <http://dad.boun.edu.tr/tr/pub/issue/4535/313059> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 13.12.2020)
- Yılmaz, A. (2011) Kötümserlik ve Mutsuzluk İzlekleri Çerçevesinde Guy De Maupassant'ın Romancılığı: Bir Hayat Örneği ve Flaubert Etkisi. <http://cujos.cumhuriyet.edu.tr/tr/pub/issue/4345/59401> adresinden alınmıştır. (Erişim tarihi: 6.05.2022)
- Yılmaz, H. S. (2011) Amerikan Sinemasına Egemen Mutlu Son İdeolojisi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.

İnternet Kaynakları

http-1 <https://arkeofili.com/chauvet-magarasi-sanilandan-10-000-yil-daha-eski-olabilir/>
(Erişim tarihi:26.11.2020)

http-2 <https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce/sugarcoat>
(Erişim tarihi: 07.12.2020)

http-3 <https://tr.wikipedia.org/wiki/Jenerik> (Erişim tarihi: 20.12.2020)

http-4 [Le voyage dans la lune \(Short 1902\) - IMDb](#) (Erişim tarihi: 06.01.2021)

http-5 <https://tr.wikipedia.org/wiki/Katarsis> (Erişim tarihi: 20.01.2021)

http-6 <http://yenifilm.net/2000/12/sinemaya-karsi-> Erişim tarihi:
7.05.2022 [sinema/#:~:text=Konvansiyonel%20sineman%C4%B1n%20b%C3%BCt%C3%BCn%20t%C3%BCrlerinde%20g%C3%B6r%C3%BClen,ve%20kendi%20ya%C5%9Fant%C4%B1s%C4%B1n%C4%B1%20unutmas%C4%B1ndan%20do%C4%9Fmaktad%C4%B1r.](#) (Erişim tarihi. 08.02.2021)

http-7 <https://tr.wikipedia.org/wiki/Avangart> (Erişim tarihi: 08.02.2021)

http-8 <https://tr.wikipedia.org/wiki/Mizansen> (Erişim tarihi: 08.02.2021)

http-9 <https://www.filmtheory.org/auteur-theory/> (Erişim tarihi: 06.03.2021)

http-10 https://en.wikipedia.org/wiki/Humorous_Phases_of_Funny_Faces Erişim tarihi:
21.04.2021)

http-11 <https://www.youtube.com/watch?v=32pzHWUTcPc> (Erişim tarihi: 07.05.2021)

http-12 <https://www.youtube.com/watch?v=0Ugk348jStc> (Erişim tarihi: 07.05.2021)

http-13 <https://en.wikipedia.org/wiki/Rotoscoping> (Erişim tarihi: 08.05.2021)

http-14 https://tr.wikipedia.org/wiki/Canl%C4%B1_%C3%A7ekim (Erişim tarihi:
08.05.2021)

http-15 https://en.wikipedia.org/wiki/Multiplane_camera (Erişim tarihi: 08.05.2021)

http-16

https://www.imdb.com/video/vi367789081/?playlistId=tt0029583&ref=tt_ov_vi (Erişim tarihi: 11.05.2021)

- http-17** <https://www.youtube.com/watch?v=BI12ZsTR3Mo&t=49s> (Erişim tarihi: 27.05.2021)
- http-18** <https://www.youtube.com/watch?v=vNi5MeIEQmU> (Erişim tarihi: 05.06.2021)
- http-19** <https://www.youtube.com/watch?v=kWcY-88DaQM> (Erişim tarihi: 05.06.2021)
- http-20** <https://www.youtube.com/watch?v=kYeaNThPdm4> (Erişim tarihi: 05.06.2021)
- http-21** <https://www.youtube.com/watch?v=JIlgXEGAZgE> (Erişim tarihi: 05.06.2021)
- http-22** <https://www.magiclanternsociety.org/about-magic-lanterns/#:~:text=The%20magic%20lantern%20was%20invented,lit%20by%20increasingly%20powerful%20means> (Erişim tarihi: 05.09.2021)
- http-23** http://www.f.waseda.jp/kusahara/Utsushi-e/What_Is_Utsushi-e.html (Erişim tarihi: 05.09.2021)
- http-24** <https://tr.wikipedia.org/wiki/Feodalizm> (Erişim tarihi: 07.09.2021)
- http-25** https://www.suntory.com/sma/exhibition/2013_2/display.html (Erişim tarihi: 26.09.2021)
- http-26** <https://www.youtube.com/watch?v=AIkcjBVYljc> (Erişim tarihi: 26.09.2021)
- http-27** <https://livejapan.com/zh-tw/article-a0004909/> (Erişim tarihi: 27.09.2021)
- http-28** <https://www.youtube.com/watch?v=r9LMKGte0UU> (Erişim tarihi: 27.09.2021)
- http-29** <http://www.lovestyle.global/interiors/the-japanese-art-of-kintsugi/> (Erişim tarihi: 27.09.2021)
- http-30** <https://www.unboundgrace.life/blog/grace-amp-kintsugi> (Erişim tarihi: 27.09.2021)
- http-31** https://en.wikipedia.org/wiki/Yasujir%C5%8D_Ozu (Erişim tarihi: 02.10.2021)
- http-32** <https://ozu-teapot.tumblr.com/post/146863497250/equinox-flower-yasujir%C3%B4-ozu-1958-kinuyo> (Erişim tarihi: 02.10.2021)
- http-33** <https://alpenglomemory.medium.com/visual-art-the-importance-of-choosing-the-right-angle-252b8ee67abe> (Erişim tarihi: 02.10.2021)

http-34 <https://dcpfilm.wordpress.com/2018/05/11/equinox-flower-ozu-1958/> (Eriřim tarihi: 02.10.2021)

http-35 <https://ozu-teapot.tumblr.com/post/147111910420/good-morning-yasujir%C3%B4-ozu-1959-pillow-shots> (Eriřim tarihi: 02.10.2021)

http-36 <https://studioghibli.fandom.com/es/wiki/Okino> (Eriřim tarihi: 08.10.2021)

http- 37 <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/animation> (Eriřim tarihi: 07.05.2022)

http-38 <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/animator>(Eriřim tarihi: 07.05.2022)

http-39 <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/stop-motion-animation?q=stop-motion>(Eriřim tarihi: 07.05.2022)

http-40 <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/storyboard>(Eriřim tarihi: 07.05.2022)

http-41 <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/anime>(Eriřim tarihi: 07.05.2022)

http-42 <https://tr.wikipedia.org/wiki/Monogatari> (Eriřim tarihi: 10.12.2021)

http-43

[https://www.netflix.com/watch/80013552?trackId=255824129&tctx=0%2C1%2CNAPA%40%40%7C84402996-e825-42b2-ab8a-e683baf1a471-](https://www.netflix.com/watch/80013552?trackId=255824129&tctx=0%2C1%2CNAPA%40%40%7C84402996-e825-42b2-ab8a-e683baf1a471-124592240)

[titles%2F1%2F%2Fkag%2F0%2F0%2CNAPA%40%40%7C84402996-e825-42b2-ab8a-e683baf1a471-](https://www.netflix.com/watch/80013552?trackId=255824129&tctx=0%2C1%2CNAPA%40%40%7C84402996-e825-42b2-ab8a-e683baf1a471-124592240)

[124592240 titles%2F1%2F%2Fkag%2F0%2F0%2Cunknown%2C%2C84402996-e825-42b2-ab8a-e683baf1a471-124592240%7C1%2CtitlesResults](https://www.netflix.com/watch/80013552?trackId=255824129&tctx=0%2C1%2CNAPA%40%40%7C84402996-e825-42b2-ab8a-e683baf1a471-124592240) (Eriřim tarihi: 12.12.2021)

http-44 <https://lyricstranslate.com/tr/warabe-uta-%C3%A7ocu%C4%9Fun-%C5%9Fark%C4%B1s%C4%B1.html> (Eriřim tarihi: 28.12.2021)

http-45 <https://arkeopolis.com/turk-sanatinda-bitkisel-susleme/> (Eriřim tarihi: 05.05.2022)

http-46 <https://tr.wikipedia.org/wiki/T%C3%B6r%C3%BCngey> (Eriřim tarihi: 05.05.2022)

http- 47 <https://tr.wikipedia.org/wiki/Eje> (Eriřim tarihi: 05.05.2022)

http-48 <https://www.healthbenefitstimes.com/mandrake/> (Eriřim tarihi: 05.05.2022)

http-49 <https://www.karamandan.com/makale/9949003/serafettin-guc/turklerde-lakaplar-unvanlar-takma-adlar> (Eriřim tarihi: 05.05.2022)