

**HEIDEGGER'İN TEKNOLOJİ ANLAYIŞI ÜZERİNDEN
“PRENSES MONONOKE” FİLMİNİN ÇÖZÜMLENMESİ
VE BİR UYGULAMA FİLMİ**

Yüksek Lisans Tezi

Önder MENKEN

Eskişehir 2022

**HEIDEGGER'İN TEKNOLOJİ ANLAYIŐI ÜZERİNDEN
“PRENSES MONONOKE” FİLMİNİN ÇÖZÜMLENMESİ VE
BİR UYGULAMA FİLMİ**

Önder MENKEN

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı
Danışman: Prof. Fethi KABA
Eskişehir
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü
Ocak, 2022

ÖZET

HEIDEGGER'İN TEKNOLOJİ ANLAYIŞI ÜZERİNDEN “PRENSES MONONOKE”

FİLMİNİN ÇÖZÜMLENMESİ VE BİR UYGULAMA FİLMİ

Önder MENKEN

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ocak, 2022

Danışman: Prof. Fethi KABA

İnsanoğlunun bilime duyduğu ihtiyacın artmasıyla teknolojinin hızla gelişmesi insanı heyecanlandırmış ve dünyaya hâkim olma arzusunu ortaya çıkararak gelecekte neler olabileceği hakkında insanın geleceği daha çok merak etmesine neden olmuştur. Bu hızlı gelişim geleceğe yönelik merak duygusunu arttırırken insanı da dünyanın merkezine yerleştirmiştir. Japonya’da ise manga sanatının bir uzantısı olarak anime yeni bir anlatım biçimi olarak kendine yer bulmuştur. Japon anime sanatının en önemli konularından biri haline gelen teknoloji ve onun bu hızlı gelişimi birçok yönetmen tarafından ekranlara yansıtılmıştır. Japon anime sinemasının önde gelen isimlerinden Hayao Miyazaki, teknolojiyi konu edindiği çalışmalarında insanın doğaya hâkim olma isteğiyle ortaya çıkan tahribatı konu almıştır. Özellikle “*Prenses Mononoke*” filminde bencilce kullanılan teknolojinin sonuçlarını gözler önüne serdiği ve insanlığı uyardığı görülmektedir. Miyazaki’nin, bu eserleriyle Martin Heidegger’e benzer bir görüş sunduğu söylenebilir. Heidegger’in teknolojiye bakış açısının Miyazaki’nin sinemasında yansımaları, modern teknolojinin yarattığı gerilimin sinema sanatıyla sergilenişi olmuştur. Varoluşçu felsefenin önde gelen isimlerinden Heidegger’in teknolojiye yönelik düşünceleri, teknolojinin özünün tekrar sorgulanması gerektiği yönündedir. Bu anlamda teknolojik gelişmelerin yanlış kullanımının ortaya çıkardığı gelecek kaygısının tesadüf olmadığını söyleyebiliriz.

Bu çalışmada, Heidegger’in teknolojiye bakışı ve teknolojik kavramlarına yorumu araştırmanın odağını oluşturmuştur. Heidegger’in bu teknolojik kavramları Hayao Miyazaki’nin sinemasında irdelenmiş, içerik ve biçim doğrultusunda Miyazaki’nin “*Prenses Mononoke*” filmi ayrıntılı olarak incelenmiştir. Ayrıntılı inceleme sonucunda “*Oyun*” adlı bir uygulama filmi gerçekleştirilmiş, Heidegger’in teknolojiye bakışı bu filmde yansıtılmaya çalışılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Teknoloji, Martin Heidegger, Animasyon, Hayao Miyazaki.

ABSTRACT

ANALYSIS OF THE MOVIE “PRINCESS MONONOKE” THROUGH HEIDEGGER’S UNDERSTANDING OF TECHNOLOGY AND IMPLEMENTATION ON A MOVIE

Önder MENKEN

Department of Animation

Anadolu University Post Graduate School of Fine Arts, January 2022

Advisor: Prof. Fethi KABA

The rapid development of technology with the increasing need of human beings for science has excited people and revealed the desire to dominate the world, causing people to wonder more about the future about what might happen in the future. While this rapid development increases the sense of curiosity for the future, it has placed the human being at the center of the world. In Japan, as an extension of manga art, anime has found a place for itself as a new form of expression. Technology, which has become one of the most important subjects of Japanese anime art, and its rapid development have been reflected on the screens by many directors. Hayao Miyazaki, one of the leading names in Japanese anime cinema, focused on the destruction caused by the desire of man to dominate nature in his works on technology. Especially in the movie "*Princess Mononoke*", it is seen that he warns the humanity by revealing the consequences of selfishly used technology. It can be said that Miyazaki offers a similar view to Martin Heidegger with these works. The reflection of Heidegger's point of view on technology in Miyazaki's cinema has been the display of the tension created by modern technology with the art of cinema. One of the leading names of existential philosophy, Heidegger's thoughts on technology are that the essence of technology should be questioned again. In this sense, we can say that the future anxiety caused by the misuse of technological developments is not a coincidence.

In this study, Heidegger's view of technology and his interpretation of technological concepts formed the focus of the research. These technological concepts of Heidegger were examined in Hayao Miyazaki's cinema, and Miyazaki's "*Princess Mononoke*" was examined in detail in terms of content and form. As a result of detailed examination, an implementation movie called "*The Game*" was made, and Heidegger's view of technology was tried to be reflected in this short film.

Keywords: Technology, Martin Heidegger, Animation, Hayao Miyazaki.

TEŐEKKÜR

Tez alıőmam boyunca araőtırmamı ynlendiren ve tezin her aőamasında bana bilgi ve nerilerini esirgemeyen danıőmanım sayın Prof. Fethi KABA'ya, araőtırmanın ilerlemesi ve ynlendirilmesi doėrultusunda nemli katkıları olan sayın Prof. Hikmet SOFUOėLU'na ve Do. Dr. ėdem TAŐ ALİCENAP'a sonsuz teőekkürlerimi sunarım.

Araőtırmam sresince ve hayatımın her aőamasında bana destek olan annem Alya MENKEN, babam Orhan MENKEN ve bu sre de beni her zaman arayan ablam Selen MENKEN, Oėuz Cem MENKEN'e teőekkr ederim.

Zorlu geen bu araőtırma sresinde pozitif enerjisiyle her zaman motivasyonumu din tutan ve yanımda olan Elif DOKUR'a birbirimizi desteklediėimiz arkadaőım Yiėit PEHLİVAN'a ok teőekkr ederim.

nder MENKEN

18/01/2022

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 çalışmanın 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 sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Önder MENKEN

İÇİNDEKİLER

HEIDEGGER'İN TEKNOLOJİ ANLAYIŞI ÜZERİNDEN "PRENSES MONONOKE" FİLMİNİN ÇÖZÜMLENMESİ VE BİR UYGULAMA FİLMİ	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
TEŞEKKÜR	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
ŞEKİLLER DİZİNİ	ix
GÖRSELLER DİZİNİ	x
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem	1
1.2. Amaç	4
1.3. Önem	4
1.4. Sınırlılıklar	4
1.5. Tanımlar	4
2. YÖNTEM	5
3. BULGULAR VE YORUM	6
3.1. Heidegger, Miyazaki ve Teknoloji	6
3.1.1. Teknoloji kavramına genel bakış	6
3.1.1.1. Teknolojinin gelişimi	9
3.1.2. Heidegger'in teknolojiye bakışı	11
3.1.2.1. Heidegger'e göre teknoloji sorunu	15
3.1.3. Heidegger'e göre teknolojik kavramların yeniden yorumlanması.....	20
3.1.3.1. <i>Tekhne kavramı</i>	20
3.1.3.2. <i>Physis kavramı</i>	23
3.1.3.3. <i>Aletheia kavramı</i>	25
3.1.3.4. <i>Çerçeveleme (Gestell) kavramı</i>	27
3.1.4. Teknoloji ve canlandırma sineması	29
3.1.4.1. <i>Teknolojinin anime sanatına etkileri</i>	31
3.1.4.2. <i>Hayao Miyazaki ve teknoloji</i>	37
3.1.4.2.1. <i>Hayao Miyazaki animelerinde teknoloji ve Heidegger</i>	42

3.1.5. Heidegger'in teknoloji anlayışı üzerinden "Prenses Mononoke"	
filminin çözümlenmesi	51
3.1.5.1. Filmin konusu	51
3.1.5.2. Heidegger'in yaklaşımıyla <i>Tekhne, Physis, Aletheia</i> ve	
Çerçeveleme kavramları üzerinden "Prenses Mononoke"	
filminin çözümlenmesi	53
3.2. "Oyun" Uygulama Filmi	63
3.2.1. Konusu	63
3.2.2. "Oyun" uygulama filminin üretim sürecindeki teknik	
aşamaları	64
3.2.3. Storyboard ve animatik aşaması	64
3.2.4. Karakterlerin tasarım aşamaları	68
3.2.5. Mekânların tasarım aşamaları	68
3.2.6. Karakter animasyonları aşaması	69
3.2.7. Ses ve müzik öğeleri eklenerek filmin sonlandırılması	69
3.2.8. Heidegger'in yaklaşımıyla <i>Tekhne, Physis, Aletheia</i> ve	
Çerçeveleme kavramları üzerinden "Oyun" film	
uygulaması	70
4. SONUÇ VE ÖNERİLER	78
KAYNAKÇA	80
ÖZGEÇMİŞ	84

ŒEKİLLER DİZİNİ

Sayfa

Œekil 3.1 Hayao Miyazaki'nin animasyona bakış açısı	44
--	----

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 3.1 Chauvet mağarası bilinen en eski duvar resimleri ve Leonardo Da Vinci'nin Vitruvius Adamı	30
Görsel 3.2 “Perry’nin Gerçek Yüzü”, Japon bir sanatçı tarafından Amerikan casusu Commadore Perry’nin 19. yüzyılın sonlarında yapılmış bir karikatürü	32
Görsel 3.3 “Rüzgarlı Vadi” (2007) filminden Nausicaa ve böcek ohm’un görüldüğü bir sahne	46
Görsel 3.4 Rüzgarlı Vadi” (2007) filminden bir sahne	47
Görsel 3.5 “Gökteki Kale” (1986) filminden bir sahne	48
Görsel 3.6 “Gökteki Kale” (1986) filminden bir sahne	49
Görsel 3.7 “Ruhların Kaçışı” (2001) filminden bir sahne	50
Görsel 3.8 “Ruhların Kaçışı” (2001) filminden bir sahne	50
Görsel 3.9 Filmden bir sahne (“Prensler Mononoke” (1997)).....	51
Görsel 3.10 Filmden bir sahne (“Prensler Mononoke” (1997)).....	56
Görsel 3.11 Filmden bir sahne (“Prensler Mononoke” (1997)).....	58
Görsel 3.12 Filmden bir sahne (“Prensler Mononoke” (1997)).....	59
Görsel 3.13 Filmden bir sahne (“Prensler Mononoke” (1997)).....	60
Görsel 3.14 Filmden bir sahne (“Prensler Mononoke” (1997)).....	61
Görsel 3.15 Filmden bir sahne (“Prensler Mononoke” (1997)).....	62
Görsel 3.16 “Oyun” filminin storyboard kareleri	64
Görsel 3.17 “Oyun” filminden örnek kareler	68
Görsel 3.18 “Oyun” filminden örnek kareler	72
Görsel 3.19 “Oyun” filminden örnek kareler	72
Görsel 3.20 “Oyun” filminden örnek kareler	73
Görsel 3.21 “Oyun” filmini dönüşüme uğratan “Soyutun İçinde” filminin örnek kareleri	74
Görsel 3.22 “Oyun” filminden örnek kareler	75
Görsel 3.23 “Oyun” filminden örnek kare	76
Görsel 3.24 “Oyun” filminden örnek kare	77
Görsel 3.25 “Oyun” filminden örnek kare	77

1. GİRİŞ

1.1 Problem

Yaşadığımız dünyada birçok varlık insanlık tarafından keşfedilmeyi beklerken, birçok varlık da keşfedilmiş durumdadır. Teknolojinin keşfedilmesi saklı olan birçok varlığın keşfini de hızlandırmıştır. Dünyamızın bu esrarengiz varlık deposu olması bilime ve teknolojiye duyulan merakı daha çok arttırmış ve teknolojiyi sürekli bir buluş ve açığa çıkarma şekline dönüştürmüştür. Dünyada keşfedilmeyi bekleyen ne kadar şey varsa bir gün insanoğlu tarafından açığa çıkarılabilir ve belki de insanı bekler niteliktedir. İnsanoğlunun açığa çıkarma özelliği dünyadaki ilk anından itibaren işlemeye başlamıştır. Bu nedenle diğer canlılarla varlığımız kıyaslandığında zamanla en çok değişenin insanoğlu olduğu görülmüştür. Bu değişime gösterilebilecek en iyi örnek saf ve doğal olan iyiliğin karşısında kötülüğün büyümesinin yarattığı değişimler olmuştur. Diğer canlıların ilk varlığından bugüne yaşamlarında bilinçli bir kötülüğün değişimi söz konusu olmamıştır ve geleceğe yönelik planlarını geliştirip doğaya karşı bencilleşmemişlerdir. Bu anlamda kötülük dünyada yalnız kalmış insanoğlunun başvurabileceği son şey olmalıdır. Prof. Dr. Mehmet Doğan buna örnek olarak (2010, s. 5); “Tüm canlılar arasında tarih sahnesine en son çıkan, canlıların en gelişmişisi olarak çevresine ve diğer canlılara hükmeden yalnızca insandır” demiştir.

Teknolojinin ilk adımları insanoğlunun dünyadaki varlığının bilinmezliğinde attığı ilk adımla başlamıştır. Diğer canlılara kıyasla insanoğlunun en önemli farkı, onun geleceğe yönelik plan yapabilmesinde olmuştur. İnsanoğlu bilgiyi kullanmaya başladığı ilk andan itibaren doğada hayatta kalabilmek için teknik aletler üretmiş ve teknolojinin ilk adımlarını atmıştır. Fakat dünyanın sırlarla dolu oluşu insanoğlunda merak duygusunu geliştirmiş ve insanı, doğada gizli olanı hep açığa çıkarma uğraşına sokmuştur. Bu durum bilimi ve teknolojiyi sürekli geliştirmiş, bilimle beraber gelişen teknolojinin hızı insanı heyecanlandırmış ve insanın içindeki elde etme arzusunu kabartarak geleceği her zaman daha çok merak etmesine neden olmuştur. Böylece insan dünyanın merkezine alınmış ve gelişen teknolojiyle birlikte insanın dünyaya hâkim olma çabaları hızlanmıştır. İnsanoğlunun doğaya karşı bencilce olan bu yaklaşımı, teknolojik olayların gelişmesindeki insanlığa yararının yanında doğayı incitmiştir. İnsan nüfusunun artmasıyla dünya bölünüp küçülmeye başlarken dünyadaki doğal kaynakların önemi de artmıştır. Teknolojik gelişmeler sayesinde üretilen silahlar savaşlarda kullanılmış ve insan sadece kendi hemcinsine değil doğadaki tüm canlılara ve doğaya zarar vermiştir.

Dünyadaki bütün canlıların dünya sayesinde hayatta kalabildiği düşünüldüğünde meydana gelen bu tahribatın üzerine düşünülmesi kaçınılmazdır. Bundan dolayı teknolojik gelişmelerin, dünyadaki tüm varlıkları eşit bir şekilde düşünüp gelişmesi, dünyanın ömrü ve insanın geleceği açısından büyük önem taşımaktadır. Teknolojinin insana dönük bu gelişimi insanlarda kaygı duygusunu öne çıkarmış ve bu kaygı duygusu farklı alanlarda farklı üretimlerle dile getirilmiştir.

Bilimsel gelişmeler sanatı çok geniş alanlarda etkilemiş ve etkilemeye devam etmektedir. Evrene ve zamana ilişkin görüşlerin dönüşüme uğradığı “görelilik kuramı” Albert Einstein tarafından temellendirilmiştir. Psikanaliz kuramıyla Sigmund Freud geleneksel psikolojiyi alt üst etmekle kalmadı, yazın dallarını etkilediği gibi ahlak alanında da yeni sorunların gündeme gelmesine neden oldu. Felsefe alanında fenomenolojinin kurucusu Husserl, ontolojiyi işleyen Heidegger, varoluşçu felsefeyi geniş kitlelere yayan Jean Paul Satre gibi filozoflar sanatın üzerinde önemli izler bıraktılar. Evrene ve zamana ilişkin bu düşünce dönüşümleri sanattaki yansımalarını da bulmuştur. Albert Einstein tarafından temellendirilen izafiyet teorisi; kubizmin, zamanın ve mekânın bölünmezliğini kurcaladığı zamanda ortaya çıkmıştır (Candemir, 2006, s. 2).

Teknolojinin, varolanın sürekli dönüştürülmesiyle ilgilenmesinden dolayı yanlış uygulandığını savunan varoluşçu felsefenin önde gelen isimlerinden Martin Heidegger teknolojiye yönelik düşünceleriyle birçok kişinin dikkatini üzerine çekmiştir. Teknolojinin de bir varlık olduğunu ve ona tamamen hükmetmememiz gerektiğini söylemektedir. Yirminci yüzyıl savaşları insanların, teknolojinin gelişimi ve kullanımı hakkında daha derin düşünmesine neden olmuştur. Bu savaşlara denk gelen birçok düşünür, yazar, yönetmen vb. bunların etkisini hayatı boyunca hissetmiş ve insanları ürettikleriyle uyarmıştır. Buna örnek olarak akla en çok Pablo Picasso'nun "*Guernica*" tablosu gelmektedir. Geliştirilmiş yeni uçakların Nisan 1937'de Almanya ve İtalya kuvvetleri tarafından "*Guernica*" üzerinde test edilmesi kasabayı yerle bir etmiştir. Heidegger, teknolojinin bu kontrolden çıkmış halinin önüne geçilmezse gelecekte daha da kötü sonuçların doğacağını söylemektedir. Buradaki kaygının kurtarıcı olabileceğine değinerek sanatın gücü vurgulanmış ve umut vaat etmiştir. Bu anlamda sinema sanatında insanlığı uyaran nitelikte ürünler çıkmasının önemli olduğu söylenebilir. Eisenstein'e göre, “sinema halklara ilerlemek için izlemeleri gereken dayanışma ve birlik olma yolunu göstermelidir (Eisenstein 1984'den aktaran Nuyan, 2016, s. 32)".

Animasyon sinema sanatının 1980'lerden sonra Japonya'da özellikle teknoloji ağırlıklı konuları işlemesi bakımından önem taşımaktadır. Hatta anime olarak adlandırılan Japon animasyon sanatının en önemli konularının başında teknolojinin

geldiği söylenebilir. Bunun en önemli nedenlerinden biri ABD Hava Kuvvetlerinin 1945'te Japonya'nın Nagasaki kentine ve Hiroşima'ya attığı atom bombalarıdır. Böylece teknoloji ilerideki yıllarda Japonya'da birçok anime yönetmeni tarafından işlenecek bir konu haline gelmiştir. Susan J. Napier "*Anime*" adlı kitabında bu konu için şunları yazmıştır;

Anime'nin teknolojik aynasında görünür olan, koşullar ve kimliklerin tekinsiz ve parçalanmış bir "toplumasıdır. Japon izleyiciler için bu parçalar kültüre özgü bir çağrışım yapabilir, ama aynı zamanda da her 20. Yüzyıl izleyicisinin empati kurabileceği parçalardır (Napier. J. 2008, s. 328).

Atom bombasına çocuk yaşta tanık olan anime sanatçısı Hayao Miyazaki'nin teknolojinin yanlış kullanılmasından doğabilecek sonuçları konu alması tesadüfi değildir. Özellikle işlediği konuların evrensel olması onu kısa sürede çok tanınan bir yönetmen haline getirmiştir. Hemen hemen yaptığı tüm filmlerde dünyanın önemini vurgulamıştır. İyiliği, doğruluğu, dostluğu ve modern hayatın unutturduğu birçok şeyi konu edinmiş ve filmlerinde yansıtmıştır. Gençlere hitap etmesiyle geleceği düzeltme çabası, Heidegger'in teknolojinin özünün tekrar sorgulanması gerektiği yönündeki bakış açısına benzemektedir. Çünkü geleceği yönlendirmek gençlerin elinde olacaktır. Miyazaki'nin önemli konularından biri olan teknolojiyi işleyiş biçimi bakımından Heidegger'e benzer bir bakış açısında olduğu görülmekte, filmleri, teknolojinin yanlış kullanımının nelere mal olabileceği hakkında insanlığı uyarmaktadır. Miyazaki'nin teknolojinin bir ürünü olarak açığa çıkan animasyon sanatı ile teknolojiyi eleştirmesi, teknolojinin yanlış kullanılmasına karşı duyduğu kaygının bir sonucudur. Bu teknolojik gelişmelerin yanlış kullanıldığında meydana getireceği problemlerin sinema sanatıyla insanlara ulaşmasının önemi büyüktür. Bu anlamda "Prens Mononoke" filmi Heidegger'in teknolojiye bakış açısıyla incelenecek ve bu kaygının sinema sanatıyla buluşmasının önemi vurgulanacaktır. Aynı zamanda Miyazaki'nin Heidegger ile benzer taraflarının bulunması modern teknolojinin yarattığı problemlerin üzerine düşünülmesini daha etkin kılacağı düşünülmüştür. Bu doğrultuda "*Oyun*" adlı dört dakikalık bir uygulama filmi yapılacak ve bu kaygılar filmde vurgulanacaktır. Uygulama filminde Heidegger'in teknolojiye yönelik kaygıları yorumlanırken, aynı zamanda teknolojinin insanı esiri altına almasının tehlikelerinin de eleştirel bir yaklaşımla izleyicilere aktarılması amaçlanmıştır.

1.2. Amaç

Bu çalışmanın amacı, Martin Heidegger'in teknolojiye bakış açısının Hayao Miyazaki'nin sinemasında içerik ve biçime yansımalarını ayrıntılı olarak incelemektir. Bu amaç çerçevesinde Hayao Miyazaki'nin "*Prensler Mononoke*" filmi teknolojik gelişmelerin doğaya, insan hayatına ve diğer canlılara etkisi içerik ve biçimde Heidegger'in Tekhne, Physis, Aletheia, Çerçeveleme (Gestell) kavramları üzerinden tartışılacaktır.

1.3. Önem

Miyazaki'nin önemli konularından biri olan teknolojiyi işleyiş biçimi bakımından Heidegger'e benzer bir bakış açısında olduğu görülmektedir. Miyazaki'nin filmleri, teknolojinin yanlış kullanımının nelere mal olabileceği hakkında insanlığı uyarmaktadır. Teknolojinin bir ürünü olarak açığa çıkan animasyon sanatının Miyazaki filmlerinde teknolojiyi eleştirmesi, Miyazaki'nin, teknolojinin yanlış kullanılmasına karşı duyduğu kaygının birer ürünü olmuştur. Bu teknolojik gelişmelerin yanlış kullanıldığında meydana getireceği problemlerin sinema sanatıyla insanlara ulaşmasının önemi büyüktür. Bu anlamda "*Prensler Mononoke*" filmi Heidegger'in teknolojiye bakış açısıyla incelenecek ve bu kaygının sinema sanatıyla buluşmasının önemi vurgulanacaktır. Ayrıca, bu bakış açısıyla alanda yapılacak yeni araştırmalara da katkı sağlayacağı ön görülmüştür.

1.4. Sınırlılıklar

Bu çalışmada oluşturulan sınırlılıklar aşağıdaki gibidir;

- Heidegger'in teknolojiye yaklaşımı ile analiz edilecek film Miyazaki'nin "*Prensler Mononoke*" örneği ile sınırlandırılmıştır.
- Heidegger'in bakış açısı Miyazaki'nin sinemasında "*içerik*" ve "*biçim*" unsurları ile sınırlandırılmıştır.
- Animasyon film üretimi geleneksel çizim ve iki boyutlu bilgisayar animasyonu tekniği ile gerçekleştirilecektir.

1.5. Tanımlar

Anime: Japon çizgi filmidir.

Animistik: Canlandırıcılık, doğadaki insan ruhuna az çok benzer ruhlar bulunduğunu kabul etmek (http-14).

Dasein: *Da (şuraya) ve Sein (varlık)* kelimelerinden gelir. Heidegger bu terimi insan varoluşunu tanımlayan temel bir olgu olarak, tam-şurada-olmaklığı anlatmak için kullanır. Almanca Varlık anlamına gelen “das Sein”, yani varolmak veya varoluş kelimesiyle ilişkilidir. Dasein soyut bir şey değildir, daha ziyade varolmanın ne anlama geldiğini imler. Dasein dünya-içinde-varolarak oluşur (Bolt, 2015, s. 163)

Manga: Japon çizgi romanıdır.

Siberpunk: Bireyin, geleceğin teknolojisiyle yaşadığı sorunları, bunlarla olan mücadelesini konu alan bilimkurgu alt türüdür.

Ontik: İnsanların hergünkü kültür mecrasında yaşadıkları deneyimler (Bolt, 2015, s. 168).

Panteistik: Tanrı ve evreni aynı kabul etme, tüm tanrıçılık inancı (http-15).

Şinto: Japonların inanç sistemidir (http-16).

Teknoloji: Bir açığa-çıkarma minvali. “Teknoloji açığa-çıkarmanın, hakikatin, *aletheia*’nın vuku bulduğu yerde mevcuda gelir” (QCT:13). Bir açığa-çıkarma minvali olarak teknoloji, bizi teknolojinin bir amaca yönelik araç olarak kullandığımız bir şey olduğuna ilişkin yaygın anlayışın ötesine taşır (Bolt, 2015, s. 172).

Varlık (varolan – das Seiende): İnsan, hayvan, nesne vs. gibi varolan her şey. İnsanı diğer organizmalardan ayıran şey, onun kendi Varlığı ile ilgilenmesidir. Varlığa ilişkin bir anlayış sahibi olmak insan varoluşunun temel bir olgusudur (Bolt, 2015, s. 173).

Varlık (da Sein): Varolmak, varlığın varolma hali ya da özü. Heidegger’in ilgilendiği soru “Varlığın anlamı nedir?” sorusudur. Bu soruya yanıt verilemez, ama asıl mesele de zaten bu sorunun yanıt verilemez bir soru olmasıdır. Dünya hakkındaki alışıldık düşünme biçimlerinden bizi kurtaran, şeylerin Varlıklarının ne olduğuna yönelik bir sorgulamadır (Bolt, 2015, s. 173).

2. YÖNTEM

Bu çalışma iki bölümden oluşmaktadır ve yöntem olarak genel tarama modeli kullanılmıştır. Bu model, geçmişte ya da halen devam eden bir durumu var olan şekliyle betimlemeyi amaçlayan bir yaklaşımdır. İlk bölümde teknoloji kavramı, Heidegger’in teknolojiye bakışı ve yeniden sorgulaması üzerinde durulmuş, Heidegger’in teknoloji kavramları dört madde altında ayrıntılı olarak incelenmiştir. Özellikle canlandırma sinemasında yazılı ve görsel literatür taraması gerçekleştirildikten sonra biçim ve içerik ele alınarak film örnekleri incelenmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümünde, Heidegger'in teknolojiye bakış açısı içerik ve biçim doğrultusunda Miyazaki'nin "*Prens Mononoke*" filmi ile örtüşmesi araştırılmıştır. Bu araştırma sonucunda bulgular ve yorum aşamasında örnek uygulama filmi gerçekleştirilmiştir. Özgün senaryosu ile geleneksel çizim ve iki boyutlu bilgisayar animasyon tekniklerinin bir arada kullanımıyla bir animasyon kısa film oluşturulmuştur.

3. BULGULAR VE YORUM

3.1. Heidegger, Miyazaki ve Teknoloji

3.1.1. Teknoloji kavramına genel bakış

Teknoloji (technoslogos), *tekhne*; yapmak, *logos*; bilmek anlamına gelmektedir. İnsanoğlunun gereklerine uygun yardımcı alet ve edevatın yapılması ya da üretilmesi için gerekli bilgi ve yetenektir. Bir insan etkinliği olarak teknoloji, insanlığın tarihinde bilim ve mühendislikten önce ortaya çıkmıştır (http-1). İsa'dan 350 bin yıl kadar önce teknik bir uğraşla ateşi ilk kullanan Pekin insanı ile 21. yüzyılda uzayın keşfi için fırlatılan füzelerin ateşlenmesine kadar ulaşan teknoloji hem bir heyecan hem de bir korku kavramına dönüşmüştür. Bu bağlamda teknolojinin, insan varlığı ile kendini var eden, insan hayatını birçok anlamda kolaylaştıran, insanı, sonu belirsiz bir yola sürükleyen bir varlık olduğunu söyleyebiliriz.

İnsanoğlu yeryüzünde yaşamını sürdürmeye başladığında, kendini çok zor bir savaşın içinde bulmuştur. O diğer hayvanların sahip olduğu olanaklara sahip değildir. Ne güçlü kasları ne yırtıcı pençeleri ne de bedenini koruyan postu vardır. Ancak, hiçbir yaratığın sahip olmadığı bir güçle, "*akıl*" ile donatılmıştır. Aklını kullanarak en güçlü hayvanları yakalayabilecek, onları alt edebilecek araçları yapabiliyor; onların postlarına sarınarak bedenini koruyabiliyordu. Her geçen gün içinde yaşadığı doğayı daha iyi tanıyor, elde ettiği bilgilerden yararlanarak daha güvenli, daha rahat yaşama olanağına sahip oluyordu (Tekeli ve diğerleri, 1997, s. 1).

İnsanoğlunun dünyadaki ilk varolma hikayesi hala bilinmezliğini korumaktadır. Fakat insanoğlunun ilk zamanlarda doğayla bir savaş halinde olduğu görülmüştür. Bu onun ilk zamanlardaki araç gereçlerinden ve kömürle mağara duvarlarına çizdiği nesnelere bilinmektedir. Doğadaki bu yalnızlığı ve doğaya karşı verdiği savaş onun beynini geliştirmiş ve kullandığı araç gereçleri ileriye dönük tasarlamasına neden olmuştur. Diğer canlıların da doğada bir savaş halinde olduğu düşünüldüğünde insanın beyninin bu değişimi onun farklı bir varlık olarak dünyada var olduğunu göstermiştir. Dünyadaki varlığı etrafında gördüğü duyduğu her şeyi dert etmesine neden olmuştur. "Dert, "*insan dasein*"ına ömrü boyunca sahip olandır... Dünya-içinde-var olmanın

varlıksal kalıbı derttir (VZ 2011'den aktaran Bolt 2010, s. 27)". Böylece diğer canlılardan farklı olarak insan, dünyadaki her şeyle iletişime girme yeteneğini geliştirmek zorunda kalmıştır. Heidegger'in insana bakışı dert etrafında döner: "dert ediyorum, öyleyse varım". Heidegger'e göre bize anlam veren ve bize yön gösteren şey, kendimizi başka insanları ve başka şeyleri dert etmemiz, kendimiz ve onlar için endişelenmemizdir. Bizi meraklandıran ve bize insan olmanın ne olduğunu sorduran şey derttir, dert etmemizdir (Bolt 2010, s. 27). İnsan dışı varlıklarda ise içgüdüsel bir davranış olarak yaşam gereksinimleri karşılanmaktadır. Dolayısıyla bilgi birikiminin nesilden nesle aktarımı söz konusu olmamıştır. Dünyayı bu dert edişiyile insanın, bilen, bildikleriyle öğrenen, öğrendikleriyle üretebilen ve ürettikleri üzerinde düşünebilen bir varlık olmasını sağlamıştır. İnsanoğlunun doğaya yönelmesi ve onun bilgisini elde etme çabası yalnızca yaşamını sürdürme zorunluluğundan kaynaklanmıyordu. Onda her şeyi bilme ve öğrenme tutkusu vardı. Gökyüzündeki yıldızlardan, denizin dibindeki canlılara kadar her şeyi öğrenmek istiyordu (Tekeli ve diğerleri, 1997, s. 1). İnsanın dünyadaki ilk yalnızlığında hayatta kalabilme savaşı vererek ilerlediği görülmüştür. Genellikle bilgi birikimini nesnel bir gerçekliğe, savaş ve avlanma araç gereçleri yapmak amacıyla kullanmıştır. Bu teknik bilgilerin ilerideki zamanlarda insanı rahat ettirecek bir güce hatta onu özel hissettirecek bir varlık haline getirdiği söylenebilir. Teknik bilgiyle insan artık doğada daha güvenli yaşamaya başlamış ve tekniği ilk zamanlarındaki doğaya verdiği savaştan çok, doğayı anlama ve yönetme yolunda kullanmıştır. Bilginin geliştirdiği teknolojik aletler özellikle Orta Taş Devrinde (Mezolitik Çağ) iklim şartlarının gittikçe yumuşamasıyla artmıştır. "Bu çağda, buzullar erimeye ve iklim yumuşamaya başladı; hayvan ve bitki dünyası değişti; insan, değişmiş bir doğa ile karşı karşıya geldi (Tez, 2005, s. 30)". Dolayısıyla artık iklimin tarıma müsait olması ve dünyada güçlenen insanın bilgiyi kullanarak teknolojiyi üretmesi bundan sonra hız kazanmıştır.

Aslında bilimsel düşünmenin ve icat etmenin özünde biri dünyayı anlama merakı diğerinde ise yaşamı rahat ve güvenli kılma gibi iki ihtiyaç yatmaktadır. Bu ihtiyaçlardan ilki, insanlığın tarihinde kuşaktan kuşağa aktarılan çeşitli yaşantı ve beceri biçimlerini kapsayan bir teknik geleneği, ikincisi insanoğlunun duygu, inanç ve düşüncelerini içinde toplayan bir ruhsal geleneği oluşturmuştur (Yörükoğulları, 2017, s. 4).

Genç Taş Devrine gelindiğinde insan artık doğayla iç içe yaşamaya başlamış ve doğayı yaptığı aletlerle şekillendirmeye koyulmuştur. Yaşadığı dünya üzerine insan artık daha çok düşünür ve doğa olaylarını daha mantıklı bir şekilde anlamlandırmaya çalışır hale gelmiştir. Bu anlamlandırma biçimlerinin en etkili olanlarından biri de din olmuştur.

“Her şeyden önce teknik bir yaratı, dinsel bir kuralla bağlantılı idi; bir bakıma kötü ruhlar dünyasındaki nesnelere yatıştırma ve onlara egemen olmak amacıyla idi (Tez, 2005, s. 30)”. Din unsuru teknik bilginin kullanılmasını bazı görkemli yapıtlar için mecbur kılmış ve bu yapıtların ilgi çekiciliği 21. yüzyıla kadar ulaşmıştır. Dinsel bir örgütlenme ve bilgiyi kullanarak teknolojiyi üreten insanın en önemli yapıtlarından biri olan Mısır piramitleri buna örnek olarak gösterilebilir. Bu yapıtların teknolojinin bir ürünü olduğu kabul edilmektedir. O dönemlerde devletlerin dinsel inançları ön planda tutarak, devlet işlerini kolaylıkla yürütebildiği gözlenmektedir. Yapıtların inşasında 21. yüzyıl teknolojiyle kıyaslandığında çok daha basit teknik alet edevatla çözüldüğü yapılan arkeolojik araştırmalarla ortaya çıkmıştır. “Piramitler, bir eğik düzlem üzerinde yontma yapımların taşlarının insanlar tarafından yukarıya sürüklenmesiyle inşa edildi. (Tez, 2005, s. 33)”. Bu bilgiler doğrultusunda Mısır piramitlerinin teknolojinin bilimden önce ortaya çıktığının bir kanıtı olduğu söylenebilir (Yörükoğulları, 2017, s. 8). Aynı şekilde, bilim eski Yunanda (kuramsal bilimin başladığı yer), Orta Çağ Düşünürleri (skolastikleri) arasında, Galileo ve Newton'ın zamanında, hatta 19. yüzyılda Darwin ve çağdaşları için sonuçlarının bilimsel yapıtlarda yayımlandığı yüksek eğitim gerektiren bir meslek iken, yani bilimin gelişmekte olduğu o zamanlarda bile teknoloji, öğrenim görmemiş kişilerin el sanatları şeklinde anlaşılıyordu (McClellan, Dorn, 2018, s. 1. 2). Teknik, insanoğlunun ilk edimleri arasında olduğundan insan, pratikle gelişmiş, ancak zamanla ilerleyerek bilim ve teknoloji arasındaki bağı kurabilmiştir. 21. yüzyılda, bilim ve teknolojinin birlikte gelişip ilerlediği düşünüldüğünde, aralarındaki mesafenin eski çağlarda birbirinden uzak olduğu görülmektedir. Bu iki kavram, Romalıların çöküşünden sonra Orta Çağ'da birbirinden uzaklaşmış ve yaklaşmak için Rönesans'ı beklemek zorunda kalmıştır. Yunanlılardan etkilenen Romalılar bilgiden daha çok onun uygulayıcı yönüyle bilgiyi tekniğe dönüştürmüşler ve muhteşem yapıtlar ortaya koymuşlardır. Bilimin öneminin azalması kiliselerin ve mistik düşüncenin insana hâkim olmasının Roma İmparatorluğunun çöküşüne neden olduğu görülmüştür. Böylece uygarlıkların devamlılığı konusunda bilimin önemli olduğu görülmüştür. Zamanla devletlerarası bir yarışın oluşmasında etkili olan bilim ve teknolojinin birlikteliğinde meydana gelen oluşumların öneminin, o zamanlar için yeteri kadar anlaşılamadığı gözlemlenebilir. Özellikle Yunanlılarda bilim çok gelişmiş fakat bilimle teknik birbirinden ayrı durmuştur. Yörükoğulları'na göre;

“Eski Yunan uygarlığının en parlak dönemlerinde bile, uğraşları el becerileri(ne) olan ve basit teknikleri kullanan zanaatkarlar(m) ile öte yandan ise duygu inanç ve düşünce dünyasını oluşturan şair, politikacı ve filozofların yer aldığı görülmektedir (Yörükoğulları, 2017, s. 4)”.

Yunan düşünür Aristoteles ise bilgiyle pratiği birbirinden ayrı tutmuştur. Ona göre; “her bilgi son çözümlemede kendi duygularımızın kullanılmasına bağlıdır. Aristotelesçi doğa öğretisi, duygusal pratiğe büyük güven beslemiş onu başlama noktası olarak kabul etmiştir (Tez, 2005, s. 37)”. Bilimsel bilgi ve teknik uğraşın arasındaki mesafe orta çağ boyunca sürmüştür. Pratiğin ilkelerine, Orta Çağ'da spekülasyon, dogma ve metafiziğe sımsıkı sarılmış olan Aristotelesçi ve skolastik felsefeye karşı yürütülen güçlü savaşım sonunda ulaşılabilmiştir. Bilimler için pratiğin başarısı, ilk olarak Rönesans'ta keşfedilmemiştir. Pratik, tek anlamlı bir kavram olmayıp, tarihin ilerleyişinde çeşitli biçim nitelik ve değerlendirmelere bürünmüştür (Tez, 2005, s. 37). Rönesans'tan sonra bu iki kavram arasındaki mesafe gitgide yokolmaya başlamıştır. Bu mesafenin yok olması, modern bilimin ve teknolojinin doğmasını sağlamıştır. Bundan sonra bilim ve teknolojinin birbirini takip etmesi sanayi devrimini yaratacak ve bu sayede teknoloji hız kazanıp insanda dünyaya hâkim olma arzusunu doğuracaktır. Bu gelişmelerden sonra artık teknolojik gelişmelerin, devletlerin varlığının devamlılığı için önemli olduğu görülmüş ve teknolojik gelişmelerin ülkeler adına mecburi bir oluşum olduğu anlaşılmıştır.

İnsan nüfusunun artması ve doğanın daha detaylı keşfedilmesi insanı hareketlendirmiş ve insanda doğaya hâkim olma arzusunu doğurmuştur. Özellikle teknik uğraşın, teknolojik savaş aletleri üzerinde yoğunlaştığı söylenebilir. Böylece dünyaya sınırlar çekilmeye başlar ve dünya malı daha da kıymetli hale gelir. Bunun sonucu olarak da dünyada büyük savaşlar yaşanmaya başlamıştır. Bu rekabetler teknolojik gelişmeleri mecburi hale getirmiştir. Çünkü artık dünyayı bilimde ve teknolojiye ileri olan ülkeler yönetecektir. Böylece modern teknoloji hız kazanmış ve insanın ilk zamanlarda kullandığı teknoloji ile modern teknoloji birbirinden uzaklaşmıştır. İnsani bir edim olan teknoloji 21. yüzyılda insan hayatını yöneten bir varlık haline gelmiştir. Aynı zamanda teknoloji insanın hayatını kolaylaştıran, alet üretimine yarayan bilginin yetenekle buluşmasının bütünü olarak da sayılabilir.

3.1.1.1. Teknolojinin gelişimi

Teknolojinin gelişimi insan varlığının dünyadaki ilk zamanlarına kadar uzanır. Doğadan elde edilen bilgiler, insan hayatını kolaylaştırmak amacıyla tekniğe

dönüştürülmüştür. Bilim ve teknoloji kavramlarının yeni olmasına rağmen eski çağlarda da varlığından söz etmek mümkün olmuştur. Bu iki kavramın eski çağlarda birbirinden uzak olması modern teknolojinin doğuşunu Rönesans'a kadar yavaşlatmıştır. Bu yeşerme ve yükseliş dönemi, yine bu iki kavramın birlikteliği ile meydana gelmiştir.

İlk insanların doğayı anlamak ve dünyada daha rahat bir yaşam sürebilmek için bilgiyi basit teknik alet yapımı yönünde kullandığı söylenebilir. Bununla birlikte, alet yapım kullanma ve teknolojinin kültürel aktarımı, insanın var oluş biçimi için çok gerekli olmuş ve tüm insan toplulukları bu yollardan geçmiştir. Üstelik insanlar, alet yapmak için alet yapan tek canlı gibi görünmektedir. İnsanlar, alet olmaksızın oldukça güçsüz bir türdür ve hiçbir insan toplumu teknoloji olmadan yaşamını sürdürememiştir. İnsan ırkı evrimsel başarısını büyük ölçüde alet yapımında ustalaşmaya ve alet yapım ve kullanımını yeni kuşaklara aktarmaya borçludur. Bu nedenle, insanın evrimsel tarihi teknoloji tarihine dayanmaktadır (McClellan, Dorn, 2018, s. 9). İlk zamanlarda doğadan elde edilen bilgiler nesilden nesile aktarılmış ve nüfusun artmasıyla daha da gelişmiştir. Özellikle ateşin keşfi insanlık için büyük önem taşımıştır. Yontma taş devrinden önce, mağaralarda yaşayan insan ateşin keşfiyle doğaya egemen olmaya başlamış, doğayı gözlemleyerek elde ettiği bilgiler üzerinde düşünmüş ve bu bilgileri başkalarına aktarabilmek için dili bulmuştur. (Yörükoğulları, 2017, s. 4). Bu dönemde insanlar anlamlandıramadığı doğa olaylarına yeni anlamlar yüklemek zorunda kalmıştır. Bu sayede doğanın bu gizemi her zaman için merak konusu olmuş ve insanları geliştirmiştir. Yerleşik hayata geçildikten sonra yapılmaya başlanan tarımla beraber insanlar, doğayı kullanabilmek için basit araç gereçlerle teknolojiyi daha sık kullanmaya başlamışlardır. Böylece, bu araç gereçlerin geliştirdiği teknolojik aletler sayesinde insanın, dünya hakimiyetini yavaşça ele geçirmeye başladığı görülmüştür. Bu ufak tefek teknolojik olayların anlamlandırılmaya başlanması ve gelişmesiyle sanayi devriminin de yolu açılmıştır. Sanayi devrimiyle hız kazanan teknolojik gelişmeler, insanlar arasında bir yarışa dönüşmüştür. Bu yarışta geri kalmak ülkelerin sömürülebilecek olmaları anlamına gelmiştir. Ülkeler arası bu rekabetin, teknolojik olayların hız kazanmasına ve dünyanın şeklinin değişmesine neden olduğu görülmüştür.

Daha çok üretmek, ürettiğini tüketiciye ulaştırmak, ham maddesini fabrikaya daha çok ve daha hızlı taşımak ihtiyacı taşıt sanayisini gelişmeğe zorlamış, özellikle 1830 yılında buharlı lokomotiflerin yapımı sonrası demir yolu yapımı ivme kazanmıştır. Yeni makine ve tezgahların, demir yolları raylarının yapımı için gerekli demirin üretilmesinde çok daha fazla

kömüre ihtiyaç duyulmuş, demir ve kömür-tüketimi sanayi çağının itici gücü olmuştur (Doğan, 2010, s. 202).

Böylece üretilen mallar daha rahat pazarlanmış ve sömürgecilik artmıştır. Ayrıca iletişim teknolojisi de gelişmiş ve uzaktan iletişim sağlanmaya başlanmıştır. Bu gelişim deniz ve kara yollarındaki haberleşme araçlarını geliştirmiştir. Teknolojik gelişmelerin hız kazanmasıyla devletlerarası bir yarış meydana gelmiş ve bu yarışın savaşa dönüştüğü görülmüştür. Özellikle pazar rekabeti savaşı hızlandırmıştır.

Birinci Dünya savaşı sonrasında da sanayileşme, daha da hızlandı. Bir yandan savaş sanayi, bir yandan makine, ulaşım aracı, kimya ve petrokimya sanayi gelişmeye başladı. Tarımda üretim artışına neden olan gübreleme, mekanizasyon ve tarım makineleri üretimi hızlandı. Bütün bu sanayi ürünleri için özellikle geri kalmış ülkelerde yeni pazarlar bulundu. Pazar bölüşümü ve sosyal sınıflaşma en çok ölüme sebep olan İkinci Dünya savaşının çıkmasına neden oldu (Doğan, 2010, s. 204).

Meydana gelen bu savaşların, teknolojik gelişmelerin ülkeler için artık kaçınılmaz bir mecburiyet olduğunu göstermiştir. Belki de teknoloji kavramının kaderini, en çok etkileyen olayların bu savaşlar olduğu söylenebilir. Çünkü bundan sonraki gelişmeler hep bir açığa çıkarma zorunluluğu olarak görülmüş ve hız kazanmıştır. Bu olaylardan sonra nükleer enerji ve plastik çağında büyük gelişmeler meydana gelmiştir. Daha sonra özellikle iletişim araçlarındaki gelişim, dünyanın, ileri teknoloji çağına geçmesini sağlamış ve bilgi çağına girilmiştir. Bu gelişmelere göre, teknolojinin doğayı ve insanı en çok etkileyen varlık olduğu söylenebilir. Hem olumlu hem olumsuz olarak meydana gelen bu gelişmeler, birçok düşünürün ve sanatçının üzerine düşündüğü bir konu haline de dönüşmüştür. İnsana olumlu ve olumsuz etkilerinin yanında, teknolojik gelişmelerin bencilce kullanımı, doğayı da etkilemiş ve bu etki, insanların bu konuya da duyarlı olması gerekliliğini ön plana çıkarmıştır. Bu anlamda özellikle varoluşçu filozof Martin Heidegger'in modern teknoloji hakkındaki yorumu önem taşımaktadır. Heidegger, modern teknolojinin özünün varlıklar için bir tehdit olduğunu düşünmüş ve teknolojinin özünün sorgulanması gerektiğini vurgulamıştır.

3.1.2. Heidegger'in teknolojiye bakışı

Varoluşçu felsefenin önde gelen isimlerinden Martin Heidegger (1889-1976) yirminci yüzyıl ve sonrası için önemli filozoflardan biri olarak sayılmaktadır. Ökten'in (2012, s.1) dediği gibi: "Heidegger çağımızda felsefeyle ilgilenmek isteyen herkesin dikkatini çeken çağdaş felsefe tarihi ve düşüncesinin vazgeçilmez bir durağı olmuştur". Almanya'nın Messkirch kasabasında dünyaya gelen Heidegger ilgisinden dolayı lise

eđitimi sırasında evrim biyolojisi, matematik ve katolik teoloji gibi alanlara ađırlık vermiřtir. Lise yıllarını çok yönlü okumalarıyla verimli bir hale dönüřtürmüřtür. Alman edebiyatının yanında özellikle Eski Yunan edebiyatına ađırlık vermiř ve hayatını, varlıđın anlamına yönelmesiyle řekillendirmiřtir.

“Heidegger'in felsefi geleceđini derinden etkileyen kitap, *Aristoteles'e Göre Varolanın Çok Çeřitli Anlamına Dair* (Franz Brentano'nun Von der mannigfachen Bedeutung des Seienden nach Aristoteles) bařlıklı çalıřması oldu. Heidegger bu kitap sayesinde 'varlık' sorusunun önemini kavrama yolunda ilk adımlarını attı ve özellikle son sınıfta kendisini yoğun bir Aristoteles okumasına adadı (Ökten, 2012, s. 9)”.

Lise eđitimini bitirdikten sonra Avusturya'da bir manastıra yazılıp Cizvit olmak istemiřtir. Fakat gelecekte Heidegger'in de belirttiđi gibi dünyaya fırlatılmıřlıđın o anki imkanların insanın hayatını řekillendirdiđi görüřü o zamanlar için kendi hayatını da řekillendirdiđi görölmüřtür. Çünkü yařadığı bir kalp rahatsızlıđı yüzünden Freiburg'a geri dönüp, Freiburg Üniversitesinde teoloji okumak için kaydını yaptırmıř, fakat bir süre sonra teoloji öđrenimini yarıda bırakarak aynı üniversitenin Dođa Bilimi-Matematik Faköltesine geçiř yapmıřtır. Doktora tezi çalıřmasıyla lisansını bitiren Heidegger, beklediđi 'Hıristiyan Felsefesi' kadrosuna atanamayınca arařtırma ve incelemelerini dini konulardan kopararak tamamen felsefeye yönelmiřtir (Ökten, 2012, s. 10).

Heidegger özellikle modern çağda unutilan varlıđın anlamını yeniden sorgulamaya yönelir. “Heidegger'in amacı, varlık biliminin tarihine dönüp onu yeniden inceleyerek, ona yeni bir yorum getirmek suretiyle, geleneksel ve metafiziksel ontoloji tarihini yıkmak ve kendisinin öne sürdüđü temel ontolojiyi felsefenin en temel konusu yapmaktır (Çüçen, 2003, s. 103)”. Modern çağın en büyük sorununun varlık sorunu olduđunu ve bu çağdaki olumsuzlukların Varlık'ın unutulmuřluđundan kaynaklandıđını düşünmektedir. Heidegger felsefesi klasik anlamda bir ontoloji, bir varlık felsefesi de deđildir. Çünkü Heidegger için Varlık'ın ne olduđuna, Aristoteles'ten beri yapılageldiđi üzere, mantıksal düzlemde kalınarak ve kavramlara bařvurularak yanıt verilemez. Varlık kendisi için ve kendisinde olageldiđi řekilde açığa çıkar, gizini açar. O, olagelme ve sürekli olarak kendisini yeniden açmadır (Özlem, 1997, s. 9). Özellikle insanların varlıklar üzerindeki hakimiyetiyle artık, varlık kendini Varlık olarak gösteremez hale gelmiř ve bu durum insanların varlıđı yanlıř deneyimlemesine neden olmuřtur. Varlıđın insan elindeki bu tutsaklıđı, insanlara dođru görünüp aynı zamanda gizlenmesiyle fark edilemez hale gelmiřtir. Varlıđa olan bu zorlayıcı açığa çıkarma insana dođru gibi görünmekle birlikte insanı yanlıř bir yola sürüklemektedir.

20. yüzyılda meydana gelen teknolojik yıkımların, Varlık'ın tekrar sorgulanması ve insanın teknikle olan bağının aydınlatılması gerektiğini göstermiştir. Bu sorunlar hayatın her alanına yani siyasetten sanata işçilikten teknolojiye kadar girmiş bulunmaktadır. Fakat bunların arasında teknolojinin yıkıcı gücünün ortaya çıkması tehlikesinin de dikkate alınması gerekliliğini ön plana çıkarmıştır. Çünkü insanın hemen hemen yaptığı birçok işte teknik her zaman için gerekli olmuştur. Modern çağda teknik insanı yanıltmaya başlamış ve insanı esiri haline getirmiştir. Heidegger varlıkların birlikte varoluş kavramından yola çıkarak bu birlikteliğin tüm varlıklar için eşit olması gerektiğini savunmuştur. Bunun hatırlanması için unutulmuş olanı yeniden sorgulamasıyla yani eski Yunan geleneğini gündeme getirmesiyle yapmıştır. Eski Yunanda varlıklar kendi varlığını insanın yanında var edebiliyor ve insanı kendi alanına sokup ona yeni olanı sunabiliyordu. Aynı zamanda varlıkların meydana gelme şekli olagelmenin bir tarzıydı. Böylece varlık kendinde olanı özgürce açabiliyor ve var olabiliyordu (Çüçen, 2003, s. 176). Fakat Modern Çağda insan dünyaya şekil veren, meydana getirmeye hâkim olan bir özne konumuna sokulmuştur. Böylece insan özne, insan dışı varlıklarsa nesneye dönüştürülmüştür. 17. ve 18. yüzyıla başlayıp özellikle 20. yüzyıldan sonra teknolojinin varlıklar üzerinde hız kazanan hakimiyeti varlık sorununun giderek önemli hale gelmesine neden olmuştur. Heidegger bu sorunların üstesinden gelebilmek için özellikle sahici düşünmenin önemli olduğunu vurgular ve kendi “düşünme” biçimini de “sahici düşünme” olarak (echtes Denken) nitelendirir. Bunu özellikle mantıksal, çıkarımcı ve nedenselci düşünmeden ayırmak için kullanır (Özlem, 1997, s. 11). Bu tarz düşünme biçimlerinin insan merkezli olduğundan varlığın insan hakimiyetinde olan bir nesne halini aldığı düşünmektedir. Sahici düşünmenin insanın insan olabilmesinin bir tarzı olarak görür ve insanın kendini varlıkla olan ilişkisiyle tanıyabileceğini düşünür. Böylece açığa çıkacak yani gizemini açacak olan varlığın kendini açabilmesi için insanı da kullanabileceğini düşünmektedir. Sahici düşünmeyle yaşamak Varlık'ın unutulmamasını sağlayacak ve özellikle insanda, doğadaki hiçbir şeye karşı şiddeti doğurmayacaktır. Bu sayede varlıklarında bir canlı olduğu hatırlanmış olabilecektir.

“Varlık, “mutlak”, ve “sonsuz” bir şey değildir; tam tersine sonludur, tıpkı insan gibi. Heidegger için “mutlak”, ve “sonsuz”, “Bir” (Plotinos) kavramları, tözsel ve aşkın olanı ifade etsinler diye geleneksel Batı metafiziğinin uydurmuş olduğu kavramlardır ve bunların hiçbir gerçek karşılıkları yoktur. Bunlar yalnızca mantıksal, çıkarımcı ve nedenselci düşünmenin soyutlamalarıdır (Heidegger, 1997, s. 10).

“Heidegger varlığın kökenine Nietzsche ile tamamlanmış olan metafizik geleneğine karşı var olanın Varlığı olarak yeni bir düşünme biçiminin kökenine inen bir düşünme tarzıyla gidilebileceğini düşünmektedir (Delice, 2017, s. 309)”. Böyle düşünmemenin bir başka tehlikesi de insanı kendi özüne uzak tutmasıdır.

İlk zamanlardan beri insanı diğer canlılardan farklı kılan en önemli özelliği tekniği kullanıp geliştirmesi olmuştur. İnsanlığın ilk zamanlarında bu buluşlar genelde amaç için araç niteliği taşımış ve insanoğlu bu sayede becerilerini geliştirmiştir. Bununla birlikte teknik buluşların yenilikleri insanı hayrete düşürmüş ve mutlu etmiştir. İlk çağlardaki insanların aynı araç gereçleri farklı şekilde tasarlamaları varlıkların farklı şekilde meydana gelmesine de olanak sağlamıştır. Bu anlamda ilk insanların deneyimleme arzusunun farklılık göstermesi varlığın açılma olanaklarının değişim gösterebilmesi bakımından önemli olmuştur. Modern çağda yapılan bir seri üretim gibi varlığı tek tip olarak sınırlamamakla birlikte insanı tekniğin esiri konumuna sokmamıştır. Bu sayede varlığın gizem barındırdığı da söylenebilir. İnsanın teknikle bir şeyleri dönüştürüp geliştirmesi bu dünyada kendini anlamlandırması bakımından da her zaman önemli olmuştur. Bu da tekniğin kullanım şeklinin önemli olduğunu göstermektedir.

Heidegger için teknik, dünya ile bir iletişim kurma yoludur. Bu anlamda iletişimin zaman içerisindeki önemi büyüktür. Modern çağda meydana gelen birçok olumsuzluğun en büyük nedeninin, bu iletişimin yanlış kurulduğundan kaynaklandığını düşünmektedir. Teknolojinin sorgulanması gereken önemli bir konu halini aldığını söylemektedir. Heidegger’e göre bu gidişat insanı tutsak yapmakta ve teknolojiyi de varlıkların kendini özgürce açamadığı bir yer olarak görmektedir. İletişimin doğru kurulması, varlıkların dünya içinde doğabilmesi bakımından şarttır. Böylece dünyanın birçok olumsuzluktan kurtulabileceğini düşünmektedir. Heidegger teknolojinin kötü olmadığını kötü olanın teknolojiye biçilen rol olduğunu düşünmektedir. Bu nedenle tekniğe dönüşmüş bir dünyada ve bunu sorgulamadan ona bağımlı olmuş insanların kendi varoluşları (*existenz*) ve “hakikat” (*aletheia*) için tekniğe yönelik sahici bir düşünmeyle soruşturma yapmaları gerektiğini vurgular. Heidegger’in tekniğe yönelik soruşturması tekniğin özü ile insanın özü arasındaki bağı aydınlatmanın yanında Varlık’a ulaşmanın yolunun olabirliğini de göstermiş olacaktır (Delice, 2017, s. 310).

Heidegger doğru soru sormanın cevaba giden yolda yol gösterici olduğunu vurgular. Bu anlamda modern teknolojinin özüne dair soru, modern çağa hüküm süren tekniğin aydınlatılması açısından yarar sağlayacağını düşünmektedir. Tekniğin hangi

bağlam içerisinde ele alındığını ve alınması gerektiğini bilmek zorunludur. Tekniğin sınırının nasıl belirlendiği onun aynı zamanda yaşam alanında nerede durduğunu da gösterir. Tekniği nötr bir şey olarak gördüğümüzde, mümkün olan en kötü tarzda tekniğe teslim oluruz; çünkü bugün özellikle pek rağbet gören bu tasarım, bizi tekniğin özü karşısında büsbütün körleştirir (Heidegger, 1998, s. 44). Heidegger modern çağda hüküm süren teknolojinin özünün ne olduğunu sorarak eski Yunan geleneğinde unutilan teknik ile varlık arasındaki ilişkiye geri döner.

3.1.2.1. Heidegger'e göre teknoloji sorunu

Heidegger'e göre modern çağdaki teknoloji problemi, üzerine düşünülmesi gereken en önemli sorunların başında gelmektedir. Çünkü modern teknoloji insanı ait olduğu yerden yani özünden uzaklaştırmış ve kendine tutsak bir hale getirmiştir. Bunun yanında modern bilimle birlikte doğayı bir deney nesnesine dönüştürmüş ve varlığı açığa çıkarmada zorlamıştır. Bu zorlayıcı elde etme çabası açığa çıkarmanın yanında, varlıklarda mevcut olanın gizlenmesine de neden olmuştur. Heidegger'in özellikle Birinci ve İkinci Dünya Savaşlarından sonra teknoloji problemine ağırlık vermesi, o tarihlerdeki yıkıcı güçlerin teknolojinin yanlış kullanılmasından dolayı meydana gelmesi ve bu gidişatın bir güç göstergesine dönüşerek insanı tamamen esiri altına almasından kaynaklandığı söylenebilir. Megill (2012, s. 202), Heidegger felsefesinin konularının kendi döneminin düşüncesiyle ve o düşünce aracılığıyla da devrin yansıttığı toplumsal ve siyasi gerçekliklerle sanayileşmedeki hızlılıktan, gelişen ulaşım ve iletişim biçimlerinden ve daha yıkıcı türden savaşlarla birlikte devrim tehditiyle kurduğu ilişkinin önemli olduğunu söylemektedir. Öncelikle Varlık daha sonrasında da teknoloji problemi açıklamasının belli bir dönemin ve o döneme özgü düşünsel duyarlılığın ürünü olduğu görülmediği takdirde Heidegger'in anlaşılamayacağını da vurgular.

İnsanın bilimle dünyayı bir araştırma nesnesine dönüştürmesi insanı dünyanın efendisi konumuna sokmuş ve Varlık konusunu daha da önemli hale getirmiştir. Varlık'ın unutilması, insanın özne diğer varlıkların da nesneye dönüştürülmesi insanda şiddeti doğurmuş ve içinden çıkılması zor bir sürece sokmuştur. “Dünya-içinde-varlık olmak, bir yerde nesnelere ve insanlarla anlamlı ilişki içinde olmaktır. Bir-şey-içinde-varlık olmak *a priori* olarak kendi varlığını fark etmek veya bilmektir. Bu nedenle, dünyayı bilmek, Dasein'in temel olgusudur (Çüçen, 2003, s. 61)”. Dünyayı bilmek varolmaya dair bir anlama çabasıdır ve insan olabilmeği anlamlı kılan bir farkındalıktır. İnsanın bu dünyada varlığını sürdürebilmesi için, ilk önce kendi özünü bilmesi ve böylece insan olabilmesi

gerekmekte olduđu söylenebilir. Bunun aksi bir durum söz konusu olduđunda insanın kendi ırkının sonunu bile getireceđi düşünölebilir. İnsan bu dünyada talep ettiđini doğadan zorla alıp kendi hemcinsiyle savařmakta ve diđer varlıkları da incitmektedir. Dünyadaki diđer tüm varlıklar gibi bir varlık olan insanın bu anlamda önemli bir farkı da iyi ve kötü'yü barındırabilmesidir. İyi ve kötü aynı zamanda bir birliktelik içermektedir. Çünkü iyi ve kötü bir birliktelik içinde vuku bulabilir. “Dođayı canlı bir organizma olarak deđil de insanın emrinde tüketilebilecek bir olanaklar yığıını olarak görmek çevreye yapılabilecek en büyük kötölüklerdendir (Gül, 2013, s. 20)”. Modern çağla birlikte deđişen insan, kendinden yola çıkarak dünyayı anlama çabasında olduđu için kötünün uygun olan olmadığını fark edemez hale gelmiştir. Heidegger'in birlikte olmaktan kastettiđi bu birlikteliđin bir bütönlük içermesiyle ilgilidir. Bu bütönlüğü sađlamanın yolunu da başka varlıkların da var olabilmesine dayandırmaktadır. Heidegger buna, olmaya bırakılmışlık yani varlığa hükmetmeme demektedir. İnsanın, iyi ve kötünün farkına varması kendinin ve ötekilerinin birlikteliđinin farkına varmasıyla ilgili olduđu söylenebilir. Bu anlamda insanın iradesi dünyada bir varlık olmanın uygun olanı da düşünöbilmesini doğurmuştur. Heidegger'in de özellikle Varlığın anlamına yönelmesi bir varlık olan insanın hem kendi varoluşunu hem de ötekilerin varoluşunu kavrayabilmesi bakımından önemlidir. Modern çağdaki birçok problemi Varlığın unutulmuşluđuna bađlaması bundandır.

Heidegger modern teknoloji problemini, aydınlanma çağıyla deđişen insanın kendini üstün görmesine dayandırmaktadır. “Çünkü Heidegger için modernlik ve bilimsellik çağın en önemli sorunudur (Delice, 2017, s. 309)”. Dünyadaki her şey hesaplanabilme ve planlanabilme olarak var olmaya başlamıştır. “Ona göre, “hesaplayıcı düşünme biçimi”nin, tamamen teknolojik bir nitelik taşıyan ve tek derdi dünyaya insan iradesini dayatmak olan bir düşünme biçiminin tahakkümü altındayızdır. Hesaplayıcı düşünme biçiminde bugünün itiş kakışı içinde hiçbir zaman gerçekten düşünmeyiz (Megill, 2012, s. 299)”. Heidegger, dünyaya bakışın radikal devriminin, yeni çağ felsefesinde gerçekleştiđini savunmaktadır. Böylece insanın dünyaya olan bakışı ve dünyadaki kendi konumunun deđiřtiđini söyler. Artık insan dünyayı, (karşıda duran) bir nesne olarak görmeye başlar ki bu bakış açısı hesaplayan düşöncenin karşısında hiçbir şeyin direnemeyeceđi bir güç halini alır (Heidegger, 2013, s. 14). İnsanın teknikle olan bu yeni iliřkisinin ilk olarak 17. yüzyılda sadece Avrupa'da meydana geldiđini

söylemektedir. Bu bakış açısının sonucu olarak doğa, modern teknik ve endüstri için biricik, enerji kaynağına, devasa bir yakıt istasyonuna dönüşür (Heidegger, 2013, s. 14).

Sokrat öncesi Yunanlılarda doğaya egemen olma düşüncesi yatmamaktaydı ve varlıklar üzerinde bir planlama söz konusu değildi. Fakat geç dönem Yunan düşüncesi, özellikle de Platon'un felsefesi tasvir ve tasavvurun önünü açmıştır. Onun fikirler ve biçimler kavramı, varolanı burada olmaklıktan bakılan olmaklığa yani nesne olmaklığa taşımış ve resimleştirmiştir. Bu sayede insan nesneye bakan bir özneye dönüşmüştür (Bolt, 2010, s. 70). Aristoteles'in, insanı, canlıların en üstünü olarak görmesi doğada meydana gelen olayların insan için olduğu görüşünü benimsetmiştir. Immanuel Kant ise ahlak ilkelerini ortaya koyarken asıl amacın insan olduğunu, insanın bir araç değil amaç olması gerektiğini vurgulayarak dünyadaki her şeyin insana hizmet edebileceğini de vurgulamıştır. Böylece insan, aklı sayesinde varlıklar üzerinde karar verebilecek ve bu kibirle belki de onları incitebilecek hale sokulmuştur (Gül, 2013, s. 20). Perspektifin de devreye girmesiyle dünyanın tasarlanabilen ve insan tarafından bakılabilen bir nesne şeklini alma yolundaki değişimi hızlandırmıştır. Bununla birlikte “17.yüzyılda bilimsel ilerlemelerin sonucu oluşan yeni doğa kavrayışı (özellikle Bacon’ın “bilmek egemen olmaktır” ve Descartes’ın “mekanik dünya” görüşü), insanın merkeze alındığı ve ölçünün insan olduğu bir anlayışı egemen kılmıştır (Gül, 2013, s. 18)”. Descartes'in “düşünüyorum o halde varım” sözü insanın akıl gücüyle kendinden yola çıkarak var olabilme anlamı taşımaktadır. Heidegger insanın o anda orada varolabilmesini, geçmişle ve etrafındaki varlıklarla o anda orada varolabileceğini savunmaktadır. Decartes’in bu düşüncesi insanda başka varlıklara hükmedebilecek bir duygu yaratmaktadır. Kendinden yola çıkarak her şeyi kendine göre yorumlama gücüne sahip olmaktadır. “Descartes insanı merkeze yerleştirerek, modern teknolojinin temel karakterini oluşturan, doğa üzerinde mutlak bir hakimiyet kurma girişiminin yolunu açmıştır (Megill, 2012, s. 240)”. Bu sayede bilim doğayı kendine göre yorumlamış ve bilimin pratik uygulayıcısı olarak teknoloji de doğayı bir deney tahtası gibi kullanmaya başlamıştır. Heidegger bu ard arda olan süreci olumlu görmez çünkü ona göre bilim ve teknoloji arasında bir birliktelik söz konusudur. Hatta *tekhne* zamansal olarak bilimden önce gelir. Çünkü o, Varlığın kendini açma halidir. Bu açma hali modern çağ'ın tüm fenomenlerinde kendini göstermiştir (Çüçen, 2003, s. 177). Fakat bu açığa çıkma hali özgürce değil insana hizmet eden zorlayıcı bir açığa çıkmayla kendini göstermektedir. Karasar'ın (2016, s. 4) belirttiği gibi: Newton fiziği ile sembolize edilen atılımın felsefesi,

dünyada, meydana gelen her şeyin bir sebep sonuç ilişkisi içinde oluştuğudur. Böylece dünyaya egemen olmak, onun bu nedensellik ilişkisini kontrollü bir şekilde kullanmaktan geçiyordu. Bilimin zaman içinde değişkenlik göstermesi varlığa tamamen hükmedilemeyeceğini de göstermiş ve Heidegger'in modern çağ hakkındaki düşüncelerini önemli bir konu haline getirmiştir.

Aydınlanmacılarla birlikte dünya hızlıca araştırılan bir nesneye dönüştürülmüş ve bu durumun verdiği güçle insan, yavaşça ait olduğu yerden yani kendi özgürlüğünden uzaklaşmıştır. Buna rağmen insan bilim ve teknolojiyle dünyaya hükmetmeye devam etmiştir. Bu durum insanın dünyasını daraltmış ve onu teknik bir dünyada tutsak bir hale dönüştürmüştür. Heidegger özellikle atom enerjilerinin nasıl elde edilebileceği değil, artık nasıl korunacağı hakkındaki endişesini şu sözlerle dile getirmiştir:

Bugünkü bilim ve tekniğin temel sorusu artık, yakıt ve enerjinin yeterli miktarlarını nereden kazanacağımız sorusu değildir, aksine belirleyici soru, şimdi şudur: Akıl almaz büyük atom enerjilerini hangi tarzda zapt edip kullanarak böylece, -savaşlar olmadan da- bu devasa enerjilerin herhangi bir yerde aniden patlak vermelerine, “sızmaları”na ve her şeyi yok etmelerine karşı insanlığı hangi tarzda koruyabiliriz? (Heidegger, 2013, s. 14).

Heidegger'in modern tekniğe karşı endişesinin nedeni tekniğin bir insan işi olmadığını düşündüğündendir. Ona göre insan, tekniğin sadece kullanıcısıdır ve ona tamamen hükmedemez. Heidegger konuşmasına şöyle devam eder:

Atom enerjisinin dizginlenmesi başarılı olursa -ki başarılı olacaktır- o zaman teknik dünyanın yepyeni bir gelişimi başlar. Bugün film ve televizyon tekniği, trafik, bilhassa uçuş tekniği olarak, haberleşme tekniği, tıp tekniği, gıda tekniği olarak bildiğimiz şey, muhtemelen sadece kaba bir başlangıç evresini gösterir. Gelecek olan köklü değişimleri, kimse bilemez. Tekniğin gelişimi bu arada gittikçe daha hızlı cereyan edecek ve hiçbir yerde durdurulamayacak. Hayatın bütün alanlarında insan, teknik aygıtların ve otomatların güçleri tarafından hep daha sıkı bir biçimde kuşatılacaktır. Her yerde ve her anda teknik tesis ve kuruluşların herhangi bir şekilde insanı meşgul edip zorlayan, zincirleyen, sürükleyip götüren ve sıkıştırıp rahatsız eden güçler, işte bu güçler, çoktan insanın irade ve karar yeteneğini aşarak büyümüşlerdir, çünkü bu güçler insan tarafından yapılmamışlardır (Heidegger, 2013, s. 14-15) der.

Heidegger tekniğin bu gidişatına karşı, varlığı kendi özgürlüğüne bıraktığımız takdirde teknik nesnelere faydalanabileceğimizi de dile getirmektedir. Böyle bir kullanım insanın yolunu da yanlış yola saptırmayacaktır. Teknik nesnelere kullanıma gerektiği yerde evet veya hayır demek onların da varolmalarını sağlayabilecektir. Böylece insan teknikle olan bağına daha iyi bir şekilde kurmuş olacaktır. Fakat modern teknikte durum böyle işlemez. “Özü bakımından modern teknik, “meydan okuyucu, gizini-

açma”dır. O var olan her şeyle mücadele etmeği gerektirir. Çünkü o her şeye “saldırır” ve her şeye kullanım için el koyan bir talebi empoze eder. Bu meydan okuyucu gizini-açmanın tahakkümü altında hiçbir şeyin kendinde olduğu şekliyle görünmesine izin verilmez (Heidegger, 1997, s. 24-25)”.

Sanayi devrimiyle hız kazanan teknolojik gelişmeler bir güç haline dönüşmüş ve bu güç ülkeler arası yarışı tetiklemiştir. Bununla birlikte güçlü olamayan ülkeler geride kalmış ve sömürülmeye mâhkum olmuştur. Bu gelişmelerin yarattığı tahribat doğal yaşamı sekteye uğratmış ve savaşlarda kimyasal silahların kullanılmasıyla geriye dönüşü olmayan bir çevre felaketi yaratmıştır. Sanayi devrimiyle hızlanan rekabet doğayı insana mecburi hizmet veren bir nesneye dönüştürmekle birlikte onu el altında bir hazır oluş şeklinde duran bir varlığa dönüştürmüştür. Dolayısıyla insan talep ettiğini doğadan zorla almaya başlamıştır. Descartes ile birlikte insanın merkeze yerleştirilmesiyle *tekhne* Greklerdeki kullanım şeklinden uzaklaşmış ve bir *poiesis* “öne-çıkarma” biçiminden yoksun kalmıştır (Megill, 2012, s. 240). “Çünkü modern teknolojinin özü çerçevelemeyle sınırlanmış bir zorlayıcı açığa çıkarma şekline dönüşmüştür. Modern teknoloji, der Heidegger dünyaya tıpkı modern bilimin saldırdığı şekilde saldırır ve böylece modern bilimi tamamına erdirir (Megill, 2012, s. 240)”. Bu durum varlıkların kendileri gibi var olamamalarına neden olur. Bir nehir nehir olmaktan çıkar insana elektrik enerjisi üreten bir nesneye dönüşür. Bu, tarım, ağaç, rüzgâr, ulaşım, vb. varlıklar içinde böyle bir hal almıştır.

Heidegger yel değirmenini hidroelektrik santralle, köylünün yaptığı işi “mekanize besin endüstrisi” ile kıyaslar. Yel değirmeni ve köylü doğaya uyumludur. Mesela, köylü sadece doğanın kucağına tohumlar yerleştirir ve büyümelerini sağlar. Peki, enerji santrali ve besin endüstrisi? Bunlar doğaya meydan okurlar; ona saldırırlar. Yel değirmeni yalnızca rüzgâr esmeye karar verdiğinde döner ve yalnızca bu zamanlarda enerji üretir; enerji santralinde ise enerji doğadan sökülüp alınır ve depolanır (Megill, 2012, s. 240).

Bunlar insana hizmet etmek için aynı çerçevede sürekli aynı şekilde bir açığa çıkmaya zorlanırlar. Heidegger insanında bu hazır oluşa dahil olmakla birlikte kendi varlığının özgürlüğünü unuttuğundan endişe eder. Modern teknolojinin varolanın üstünü örttüğünü de dile getirir. Buna örnek olarak, 2019'un sonlarına doğru başlayan Avustralya'daki yangınların, Heidegger'in modern teknoloji hakkındaki endişesinde haklı olduğunu göstermektedir. Yangında insan dışında bir milyardan fazla hayvan ölümü yaşanmıştır. Ayrıca tekrar temizlenebilmesinin yüzyıldan daha fazla bir süreye ihtiyaç duyulan bir karbondioksitin havaya salındığı söylenilmektedir (http-2). Meydana

gelen yıkıcı yangının nedenleri arasında, suyun özelleştirilerek maden şirketlerine satılması, buna bağlı olarak su kaynaklarının kuruması, endüstriyel tarıma ve hayvancılığa hizmet eden barajların el altında durma halleridir. Bu yangın eski Aborijinlerin yangın çıkarma pratiklerinden farklı ve yıkıcı olmuştur. Aborijinler doğayı yeniden canlandırma pratikleri içerisinde bu yangınları meydana getirirken, doğanın rüzgâr gücünden de faydalanıyorlardı (http-3). Bu anlamda insan ve doğa uyumlu bir şekilde var olabilmekteydi. Şilili bir aktivist'in modern teknolojinin çerçevesine karşı söylediği sözler Heidegger'in Teknolojinin sorgulanması yönündeki bakış açısını desteklemektedir. Aktivist: “İnsanların yanmasını umursamıyorlar. Gezegenin yanmasını umursamıyorlar. Yalnızca kendi güçlerini umursuyorlar. Ama sonunda küllerin efendisi olacaklar (http-4)”. Bu da modern teknolojinin yeniden sorgulanması gerektiğini destekler niteliktedir.

“Heidegger'e göre, gerçek anlamıyla teknoloji (*tekhne*) varolan şeyi ortaya çıkartma, açığa çıkarma, üstünü açma ve gizini açmadır. Fakat modern felsefeyle birlikte teknoloji bu anlamından uzaklaşarak, varolanı açığa çıkartmak yerine, varolanı denetleyen ve belirleyen oldu (Çüçen, 2003, s. 176)”. Heidegger teknolojiye biçilen bu rolden kurtuluşun varlığa ait olduğu şeyi ona tekrar vererek mümkün olacağını savunur ve sanatsal açığa çıkarmanın önemini vurgular. Teknoloji ile sanatın yeniden bütünleşmesi gerektiğini savunur. Çünkü gerçek anlamda *poiesis* yani *açığa-çıkartma*'nın teknikle sanatın birlikteliğinden doğacağı vurgusunu yapar. Dolayısıyla Heidegger modern teknolojinin özünün aydınlatılması için, Antik Çağ'daki kavramların yeniden ve doğru bir şekilde ele alınması gerektiğini düşünür. Ancak doğru bir kavram analiziyle teknolojinin özünün anlaşılabilirliğini savunur.

3.1.3. Heidegger'e göre teknolojik kavramların yeniden yorumlanması

3.1.3.1. *Tekhne* kavramı

Antik Yunan Kültürü'nde Grekler için *tekhne*, gerçekliği açıklamadaki bakış tarzlarını ifade ettiği için önemli bir yere sahipti. “Grekçe metinlerde yaygın olarak zanaat, el becerisi, ustalık, sanat, uygulama ilmi veya bilimi, yapabilme gücü, kabiliyet, bir şeyi yapmanın düzenli yöntemi, kurnazlık, hile gibi anlamlarda kullanılan *tekhne*, her türlü yapma ve zanaattaki zekilik ve becerikliliğe atıfta bulunur (Umut, 2018, s.192)”. O zamanlar için *tekhne* zanaat ve sanat anlamında kullanılmaktaydı. Dolayısıyla *tekhne*, varlığı açığa çıkarmanın ve onu gerçekliğe ulaştırmanın bir yolu olarak kabul ediliyordu. Heidegger, varlığın açılma olanağını aynı zamanda kendi içinde barındığı için, bu

açılmanın bir *poiesis*'e ait olduğunu dile getirmektedir. Zamanla varlığın açılma olanaklarının değişmesi insanın kendini üstün görmesiyle değişime uğramıştır. İnsanın teknikle olan ilişkisi onu, ilk zamanlarda daha rahat yaşayan bir varlık haline dönüştürmüş ve yaşadığı mağaralardan çıkartarak ona, doğayı bilme ve dünyada barınabilme olanağı vermiştir. Bu süreçte *tekhnê* ile kurulan bağın değişmesi insanı ve diğer varlıkları olumsuz yönde etkilemiş ve insanın *tekhnê* ile ilişkisinin kontrollü olması gerekliliğini öne çıkarmıştır. Buna örnek olarak, Antik Yunan mitolojisindeki *tekhnê*'nin ahlaki alanla ilişkilendirilmesi gösterilebilir. Zeus'un tahta geçişinden sonra tanrıları düşünüp ölümlülere düşünmemesi Prometheus'u kızdırmış ve Prometheus bildiği tüm *tekhnê*'leri ölümlülere aktarmıştır. “Bu anlatıda *tekhnê* ile insan gücü arasında bağlantı kurulduğuna, insanın potansiyel yetilerini kullanmasının ve bu sayede güç kazanmasının *tekhnê* ile ilişkilendirildiğine dikkat edilmelidir (Umut, 2018, s. 195)”. Platonun diyaloglarında buna daha farklı bir şekilde rastlanılır. Tanrılar yeryüzünü yaşayan canlılarla doldurma kararı alırken Prometheus ve Epimetheus'u onları üretme ve onlara uygun nitelikler sağlama ile görevlendirir. Prometheus bu dağıtma işleminin denetleyicisi olarak Epimetheus ise dağıtan olarak görevlendirilmiştir. Fakat bu dağıtma işleminden sonra insanın diğer türlerle yaşamını daha rahat ve olumlu yönde sürdürebileceği düşünülürken, üretim aşamasında insanın doğal yetilerini tedbirsizce tükettiği fark edilir. Daha sonra Epimetheus, zayıf herhangi bir yetiden yoksun hayvanlardan bile altta olan bir insan üretmek zorunda kalır. Bu sorunu çözmek için Prometheus, Hephaistos'tan ve Athena'dan ateşi ve teknik bilgeliği çalıp insanlara verir. İnsanlar hayvanlardan daha üst bir konuma geçer, eserler üretmeye başlarlar. Büyük şehirler kurmaya başlayan insanoğlu birlikte yaşamayı beceremez ve birbirini öldürmeye başlar (Umut, 2018, s. 195,196). Bu hikayelerde geçen *tekhnê*'nin ahlakla ilgili olduğu görülmüştür. Ayrıca insanı diğer canlılardan ayıran ve geliştiren bir özellik olmasının yanında insanın adaletli olması gerekliliği de vurgulanmıştır. Aksi halde bu üstünlük durumu dengelenmezse kötü sonuçlar doğacağı da dile getirilmiştir. Modern çağdaki insanın dünyaya hükmetmesiyle teknolojik tahribatın artması *tekhnê*'nin unutulmuşluğunu ve bu unutulmuşluğun bir dengesizlik yarattığını göstermektedir. Bu anlamda Heidegger modern çağdaki *tekhnê*'nin bir *poiesis* şeklini almadığını ifade etmektedir. Antik Yunandaki mitler *tekhnê*'nin kullanımı yönünde önemli uyarılar içermekte ve bu uyarılara dikkat edilmediği sürece toplu yaşam alanında tehlikeli olabileceği söylenmektedir.

“Bu sınırlama yahut kontrolün, Antik Yunan düşüncesinde oluşan felsefî çerçeve ve *tekhnê*'nin bu çerçevede konumlandırıldığı yer ile bir ölçüde sağlandığını ifade edebiliriz. Bu sınırlandırmanın üretimin karakteri açısından ontolojik, kullanım açısından ise ahlâkî ve politik tarzda olduğu görülür ve tüm bunlar dönemin felsefî varsayımlarıyla ilişkilidir. Bu sınırlamanın nasıllığını anlamak için felsefî çerçevenin karakteristiklerini hatırlamak gerekecektir (Umut, 2018, s. 204)”.

Dolayısıyla *Tekhnê*'nin ortak bir yaşam içerisinde şekillendiği de söylenebilir. “*Tekhnê*; genel itibariyle düşünce, ahlâk, kültür düzenine kafa tutmayan, insan çevresiyle bütünleşmiş, kültürün değerleriyle uyum içerisinde olan bir yapı görünümündedir. Toplumunu yönetenler, ortaya çıkan sorunların üstesinden gelmek için *tekhnê* ürünlerinden yararlanmaktadır (Umut, 2018, s. 204, 205)”.

Heidegger *tekhnê*'nin sanatla ilişki olduğunu söylerken eski Yunanlılardaki *tekhnê* kelimesinin ustalığı ve sanat etkinliğini tanımlamak için kullanıldığını ifade ederek hem ustaya hem de sanatçıya *technites* denildiğini belirtir. Eski Yunanlılar için *tekhnê*'nin üretme edimine gönderme yapmadığını ve onlara göre sanatın özü de sanatçının veya ustanın becerisi ile ilgili olmadığını vurgulayarak, *tekhnê*'nin daha ziyade bir şeyin gizli-kalmamaklığa çıkışına olanak tanıyan bir bilme minvali olduğunu söyler (Bolt, 2010, s. 108,109). Modern teknoloji kelimesinin kökünün *tekhnê* kelimesinden türemiş olduğu düşünüldüğünde modern felsefeyle birlikte insanın özne konumuna sokulması birçok varlığı kendi çıkarları doğrultusunda zorlayarak gizini açtığı söylenebilir. Heidegger bu zorlamanın, varlığın her zaman gizlenmesine de neden olduğunu söyler. Bundan dolayı *tekhnê*'nin anlamının değiştiğini ve modern teknolojide *tekhnê*'nin bir *poiesis* şeklinde açılmadığını dile getirir.

Heidegger tekniğin de *tekhnê* gibi bir varlığa getirme açığa çıkma biçimi olduğunu söyler. Aynı şekilde Aristoteles'te *tekhnê*'nin buna ait olduğunu savunur. Ancak Aristoteles'in kullanımından farklı olarak, teknik, *tekhnê*'nin güzel sanatlar, sanat anlamının dışında zanaat ve beceri anlamına denk düşmektedir. Heidegger, teknik sözcüğünü daraltarak, bu sözcükten çağın sadece modern tekniğini anlamaktadır (Delice, 2017, s. 316). Çünkü modern tekniğin varlığı açığa çıkartmadaki sorunun teknikle varlık arasında kurulan yol sorunu olduğunu ifade etmektedir. Bu yol sorunu, modern tekniğin *tekhnê*'den farklı bir açılma göstermesine neden olmuştur.

Modern teknolojide *tekhnê* bir çerçeveleme şeklini almış ve varlığın üstünü örtmüştür. *Tekhnê*'nin bu kullanımı onu, bir amaca hizmet eden bir araç olarak sınırlamıştır. Bir meydana getirme olarak *poiesis* olma şeklinden uzaklaşmıştır. “Araçsal

olarak düşünülürken *tekhne* kontrol eden bir açığa-çıkarma özelliği kazanır. *Tekhnê*'deki ikircikliğin sebebi, bu kontrol etme ve hâkim olma eğilimidir. Dahası Heidegger'e göre modern teknolojik çağı hazırlayanda bu temayüldür (Bolt, 2010, s. 85)". Dolayısıyla *Tekhnê*'nin modern çağda bir *poiesis* şeklinde olmaması insanı hem kendi özünden uzaklaştırmış hem de modern teknolojinin özünün sorgulanmasına neden olmuştur.

Heidegger tekniğin yalnızca bir araç olmadığını, gizini-açmanın bir tarzı olduğunu savunmaktadır. Buna dikkat edildiğinde tekniğin özü hakkında başka bir alanın kendini bize açacağını dile getirmektedir. Bu alanın da gizini-açmanın yani doğruluğun (Wahrheit) alanı olduğunu söyler. Modern insana yabancılaşan bu durumu, 'teknik' adının ne anlama geldiği sorusunun gerekliliğini ortaya çıkarmış olacaktır.

"Sözcük Grek dilinden gelir. *Teknikon*, *tekhne*'ye ait olan anlamına gelir. Bu sözcüğün anlamı bakımından iki şeye dikkat etmeliyiz. Birincisi, *tekhne*'nin yalnızca el becerisine dayalı etkinlikler ve hüneler için değil, fakat aynı zamanda zihin sanatları ve güzel sanatlar için de kullanılan bir ad olmasıdır. *Tekhne*, öne-çıkarmaya, *poiesis*'e aittir; o poetik bir şeydir (Özlem, 1997, s. 65)".

3.1.3.2. *Physis kavramı*

'Physis' kelimesi 'phy' kavramından türetilmiştir. Bu kelime aynı zamanda 'pha- phanestai-phyein' kelimelerinin de köküdür. Bunların tümü, 'physis'e ilişkindir. Kavramlar parıldamak, ışıldamak, ışık saçmak, görüntüye getirmek, görünür hale getirmek, anlamlarına gelmektedir. Bu anlamlar da 'physis' de bulunan 'açığa çıkarma' anlamına gönderme yapmaktadır. '-sis' eki tıpkı Türkçede olan '-mak, -mek' eki gibi mastar ekidir. Dolayısıyla 'phy' kelimesinin mastarlaştırmış hali 'physis' dir. 'Phy' parlıtı, görünürlük olarak tanımlandığında physis parlamak, görünür hale gelmek anlamına gelir ve eylem durumundadır (Schadewaldt, 1979'dan aktaran Kırmacı, 2011, s.37, 38).

Heidegger özellikle kelimelerin kökenlerini de araştırarak anlam kaybına uğramış olanları ya da diğer dillere geçişi sırasında oluşan anlam kaymalarını ortaya çıkarıp doğru bir şekilde açıklamaya çalışmaktadır. Physis eki 'phy' kökü için kendini ortaya çıkaran olarak demekte ve bunu 'tekhne'ye benzetmektedir. Yani varlığın açılma olanağının kendi içinde barınması olarak varlığa gelme potansiyeli ile ilgili olandır. 'Phainesthai' kavramına ise parlama ve kendini gösterme olarak görmekte ve algısal olarak görülebilecek olana işaret etmektedir (Kırmacı, 2011, s. 38).

Yunanlılar için '*physis*' varlığın açılma olanaklarından biri olarak görülmekteydi. Onlar için Varlık açığa çıkmanın bir tarzı, gizli ve mevcut olanın kendini göstererek öne çıkması anlamına gelmekteydi. Açığa çıkma *physis* anlamı taşımaktadır. Yani varlığın

içinde bulundurduğu ve saklı olanın açılması ve kendini göstermesi anlamı taşımaktadır. Varlığın gizlilikten gelip açık hale çıkma durumu da *poiesis* özelliği taşımaktadır. *Physis* ve *poiesis*'in kendini öne çıkarma tarzlarından biri de *tekhne*'dir (Çüçen, 2003, s. 176). *Tekhne* de ileriye getirip açık hale gelen varlık, insana yani sanatçıya ya da zanaatçıya ihtiyaç duyarken, *Physis* kendinde mevcut olanı açma olanağını kendi içinde barındırmaktadır. Heidegger bunu bir bitkinin çiçek açması olarak gizlilikten çıkıp açık hale dönüşmesine benzetmektedir. Dolayısıyla bitkinin içinde barındırdığı çiçek açabilme mevcudiyeti, sadece kendisiyle açığa çıkabilmekte ve bu açığa çıkma Heidegger için en yüksek derecede *poiesis* olmaktadır.

Antik Yunan'daki Varlık anlayışında; bir şeyin açığa çıkması, varlığa gelmesi kendi doğasına uygun bir biçimde meydana gelmektedir. Dışarıdan belirlenmiş olarak değil, herhangi bir müdahaleye ihtiyaç duymaksızın, varlığa gelmeden söz edilmektedir. Heidegger'e göre, Antik Yunanlıların varlığa geliş fikirleri 'physis'in temele konmasıyla oluşturulmuştur (Heidegger, 1959'dan aktaran Kırmacı, 2011, s. 38).

Heidegger, modern çağla birlikte insanın nesnelere bakan bir özne konumuna sokulmasıyla 'physis'in anlamının da değiştiğini söylemektedir. 'Physis'in hakiki anlamını veren, 'logos' ve 'polemos' kavramlarıyla beraber irdelenmesi gerektiğini vurgular. Bu kavramların anlamını iç içe olarak nitelendiren Heidegger, 'polemos' un çatışma, karşı gelme anlamına geldiğini, 'logos'un ise sentez, söz, bir araya toplama olarak tanımlamaktadır.

Çünkü burada, 'physis'in bir ögesi olarak 'polemos' alelade bir anlayışa ayırıştırma, çatışma, bölme, parçalama anlamlarına gelmemektedir. 'Polemos', birleştirip bir araya getirme, analiz etme, öğelerini ortaya koyma, özellikleriyle, 'logos'tur. Yani, 'polemos' 'logos'a, söze, ifadeye, gelmeden önce; daha önce söylenmemiş, duyulmamış, düşünülmemiş olanı analiz ederek, bağ kurarak, birleştirerek elde ettiklerini açıklamaktadır, bu açıklamayı da dilsel olarak ifade etmektedir. İfade, 'logos'a dairdir (Heidegger, 1997'den aktaran Kırmacı, 2011, s. 38).

'Physis'in bu iki kavramdan ayrı düşünülmemesi gerektiğini vurgulayan Heidegger, Antik Yunan dışına çıkan bu iki kavramın, başka dillere geçişi sırasında gerçek anlamını yitirdiğini dile getirmektedir. Bundan dolayı 'physis' in anlam bütünlüğü bozulmuş ve artık durağan, ilerlemeyen, modern bilime araştırma nesnesi haline dönüşen dikkat çekmeyen 'natura' olarak algılanmaya başlanmıştır. 'Natura' olarak algılanan 'physis' artık, herkes tarafından bilinen ve açılmasına ihtiyaç duyulmayan bir şekle bürünmüştür (Naas, 1999, s. 81).

Heidegger, Aristoteles'in varlık hakkındaki düşüncesinin daha sonraki felsefe tarihi içerisinde değiştiğine dikkat çeker. Aristoteles'in *Fizik* kitabının batı felsefesinin temel kitabı olduğunu söyleyerek, Yunanca'daki *phusis* kavramının genellikle doğa ya da fizik olarak çevrildiğini belirten Heidegger, aslında Aristoteles'te bu kavramın çok daha kapsamlı ve özlü olduğunu vurgulamaktadır. Heidegger *phusis*'in, varlığın kendi içinden yükselip görünüşe gelen, zuhur eden 'bitme' anlamında olduğunu, Aristoteles'in bu kavramı bu şekilde daha özlü ve kapsamlı kullandığını dile getirerek, onun bu kavramı töz (*ousia*) başlığı altında ele almasının anlamlı olduğunu vurgulamaktadır. Aynı vurguyu, Aristoteles'in *arkhe* (esas, ilke) kavramına da yapan Heidegger *kinesis* (hareket) kavramını da inceler. Bu bağlamda Heidegger, varlığı zamansallık içinde değişebilen olarak anlamaktadır (Ökten, 2012, s.144). Doğa ve fizik olarak çevrilen artık, her parçaya bölünüp araştırılabilinen bir nesneye dönüşmüştür. “Heidegger'e göre, *Fizik* kitabında *phusis ousia*'nın bir cinsi olduğundan ve *ousia*'nın özü *phusis*'ten tezahür ettiğinden, varlığa zorunlu olarak *aletheia* aittir ve bu yüzden de hakikat, varlığın kendini mevcudiyete açması/açıklaması olarak anlaşılabilir (Ökten, 2012, s. 144)”.

Modern teknolojinin varlık üzerindeki hakimiyetinin nedeni, bu kavramların yanlış anlaşılması ve bilimin bu anlayışı kendine uygun görmesinden dolayı olduğu söylenebilir. Bu yanlış anlaşılımlar, *Physis* ve *tekhne* arasında temel farklılıkların gizlenmesine neden olmuştur. *Physis*, doğa varlıklarını üretmede nedenselliği çeşitli dış kuvvetlerin etkisi olarak görülür. Heidegger'in “teknolojik düşünme” dediği şeye yol açan doğal olmayan bir ilişkidir. Örneğin, bir laboratuvardaki yetişkin kök hücrelerden temel organlar yetiştirilmiş ve bütün hayvanlar klonlanmıştır. Böylece dünya insana hizmet eden bir nesnelere bütünü halini almıştır (Kemple, 2017, s. 3).

Phusis'in natura olarak anlam değişikliğine uğraması, varlığa gelmeği ve açıkta olmayı ifade etmemektedir. Bunun nedeni modern felsefeyle birlikte meydana gelen anlam değişikliği ve bu değişikliğin bilim tarafından kanıtlanabilirlik olarak varlığı nesneleştirilmesidir. Bu sayede doğa artık taklit edilen ve el altında duran bir hal almıştır. Ve varlığın açılması bir hakikat olmaktan uzaklaşmış, yani bir '*aletheia*'dan mahrum bırakılmıştır.

3.1.3.3. Aletheia kavramı

Heidegger, “*aletheia*” kavramını “*a- letheia*” biçimine dönüştürerek ele alır. Buna göre, “*lethe*” sözcüğü Yunanlılarda gizli, kapalı, örtük olan anlamına gelmektedir. “*Lethe*” sözcüğüne “*a*” ön eki getirildiğinde gizlilikten çıkma, açık olma, açığa çıkma

anlamı kazandırılmaktadır. Böylece “*aletheia*” kavramı gizli olanın açığa çıkması anlamını taşır (Adaş, 2018, s. 67). Yunanca’da “*doğru, doğruluk, hakikat, içtenlik*” anlamlarına gelen “*aletheia*” ve “*alethes*” sözcükleri, Romalılarda “*veritas*” sözcüğü olarak çevrilip kullanılmıştır. Heidegger bu çevirilerin zamanla anlam kaybına neden olduğuna dikkat çeker.

Biz '*veritas*'tan, yani 'hakikat'ten bir fikrin doğruluğunu anlarız. Bir şey, bir olguyla örtüşüyor ya da konu edindiği şeyi doğru tasvir diyorsa, hakikati dile getiriyor demektir. Batı'nın görsel sanatlar tarihi ve kuramı, hakikati doğanın gerçekliği ile örtüşmesi, yani taklit (*mimesis*) ile ilişkilendirilir (Bolt, 2010, s. 48).

Böylece Heidegger'in 'hakikat' ve 'öz' kavramlarının yaygın olarak kullanılan şekliyle bir yanılgı yarattığını dile getirmiş olur. Çünkü o 'hakikat' terimini, gerçeklikle örtüşme olan 'hakikat' olarak kullanmamakta olduğunu belirterek Van Gogh'un bir çift ayakkabı resmini buna örnek olarak gösterir. Resimdeki 'hakikat'in 'doğru tasvirle' ilgili olmadığını ve gizli olanın üstünü açarak, köylüye dair bir yaşantıyı ortaya çıkardığını vurgular. Böylece görünür olanın ardındaki gerçeklik ortaya çıkmış ve bu gerçekliğin bir “*aletheia*” olduğunu vurgulamıştır.

Heidegger Antik Yunanda açıklığı ifade eden bu kavramların dikkat çekmesini isteyerek bunları açıklamaya çalışır. Ve bu kavramların varlıkla uygun bir iletişim sonucunda, insanın hakikatle karşılaşacağını dile getirir. Sheehan’a göre;

Bu açıdan bakıldığında denilebilir ki; kavramların hepsi aynı anlama gelmektedir. Oysa böyle bir söylem yanlış olacaktır. Çünkü anlamlar hem aynı hem farklıdır. Anlatılmak istenen hem kelime anlamıyla 'açıklık' olan 'aletheia' hem de 'hakikat' olan 'aletheia' kavramına yapılan göndermedir. Bu ikilemin temel sebebi Heidegger'in Varlık'a ilişkin fikirleridir. Heidegger'in varolanların Varlık'a gelişlerini açıklarken kullandığı 'açıklık' 'Varlık'ın hakikati' olarak karşımıza gelmektedir (Sheehan, 2001'den aktaran Kırmacı, 2011, s. 34,35).

Yani gizli kalmış olanın açığa çıkması “*aletheia*”, açıklığa kavuşması onun hakikatini bildirmektedir. Heidegger, “*aletheia*” kavramında dikkat edilmesi gereken gizlenmişlik anlamını da açıklığa kavuşturmaya çalışarak, hakikatin gizlendiğini de vurgulamak ister.

Yunanca'da 'doğru, doğruluk, hakikat, içtenlik' anlamlarına gelen 'aletheia' ve 'alethes' sözcükleri; Heidegger tarafından, 'dikkatten kaçma, görülmeme' anlamlarına gelen 'lanthane' ve 'unutulmuş' anlamına gelen 'lethe' kavramlarıyla ilgili olarak tanımlanmaktadır. Bu nedenle 'aletheia' kavramında bulunan ve olumsuz anlam katmaya yarayan 'a' ön-eki 'gizlenmişlik ve saklanmışlık' anlamlarından kurtulma, 'açığa çıkma' anlamı katmaktadır. Yani denilebilir ki 'aletheia' sadece açığa çıkarma anlamına gelmemektedir. Direkt ve sadece açık olan anlamında değildir. 'Gizli olandan açığa çıkma, görünür olma, üstü örtük olanın

üstünün açılması' anlamlarına gelmektedir (Heidegger, 1992'den aktaran Kırmacı, 2011, s. 40).

Varlıklarda hakikatin ortaya çıkması, insanın varlıkla çıkarsız bir uğraşı sonucunda meydana gelebilmektedir. 'Physis'in bir şeyin kendi içinden çıkması anlamı taşıması insanın düşünebilme olanağıyla da ilişkilendirilmektedir. Düşünebilme, bir şeyin varolabileceğinin görüntüsünü açığa çıkarmaktadır. Bu anlamda 'aletheia' varlığa gelirken insana ihtiyaç duyar. Fakat buradaki önceden hayal kurma Heidegger'in tasvir ve tasavvurculuğa yaptığı göndermeden farklıdır. Tasvir ve tasavvurculukta insanın nesnelere üzerindeki hakimiyeti söz konusu olmakta ve bir 'aletheia'dan uzaklaşmaktadır. Physis ve aletheia arasındaki ilişki; Heidegger'in ontolojisine göre de yorum bulmaktadır. Physis, güneşin doğuşu, insanın ya da bir hayvanın doğuşu, bir tomurcuğun açılması gibi bir "açığa çıkma"yı ifade etmektedir. Bu sayede varolanlar oluşmakta ve görünür hale gelmektedir. Aletheia ise saklı olanın açığa çıkması halidir. "Saklı olma hali" Varlık'ın bir özelliğidir. Üstü örtülü olan Varlık'ın açık hale getirilmesidir. Physis, açılma ise; aletheia saklı olanın açığa çıkarılmasıdır. Aletheia'daki saklılık hali; Varlık'a ilişkin oluşundandır (Haşlakoğlu, 2005'den aktaran Kırmacı, 2011, s. 40).

Modern çağla birlikte insan 'hakikat'i gerçeklikle örtüşme olarak görmüş ve doğayı araştırma nesnesine dönüştürerek varlıkların gizlenmesine, insanın özünü unutmaya neden olmuştur. Episteme kavramıyla nitelendirilen 'aletheia' bilginin nesneye uygunluğu olarak anlaşılmalı ve insan birçok varlığın hakikatinden kendini mahrum bırakmıştır. Heidegger bu mahrumiyetten kurtuluşun sahici düşüncenin getirdiği kaygıyla olabileceğini söyler. Çünkü insan bu dünyada bir varlıktır ve bunu var edebilmenin yolu başka varlıklarla sahici bir iletişim yolu olmakla birlikte, doğum ve ölüm arasında kaygıyla gelen sahici bir düşünme biçimidir. Böyle bir düşünme, modern felsefeyle değişen insanın konumunu sorgulatacak ve özgürlüğü adına ona yeni bir kapı aralayacaktır.

3.1.3.4. Çerçeveleme (Gestell) kavramı

Heidegger Antik Yunandaki 'gestell' kavramının modern çağla birlikte anlam değişikliğine uğradığını vurgular. Yunanlılarda 'gestell' kavramı bir gizini açma ve ortaya çıkarma olarak bir araya getirme anlamı taşımaktadır. Fakat modern teknolojiyle durum değişmiş ve açığa çıkmadan çok bir sınır çekmeye, bir örtmeğe doğru anlam kazanmaya başlamıştır. Çerçeveleme bir görev verme olarak, insan ve insan dışı varlıkları esiri haline getirmekte, şeylerin etrafında onlarda neyi, ne şekilde göreceğimizi, onlar hakkında ne

düşüneceğimizi ve onları nasıl tasavvur edeceğimizi belirleyen bir çerçeveye yerleştirmektedir. (Bolt, 2010, s. 80). Modern felsefeyle özne konumuna yerleştirilen insan, kendinden yol alarak hem etrafındakileri bir çerçeve içine sıkıştırmakta, hem de teknolojinin çerçevesinde kendini sınırlamaktadır.

Heidegger “ge-stell” kavramını şimdiye kadar bütünüyle alışılmadık bir anlamda kullanıldığını söyleyerek şunları dile getirir;

“Sıradan kullanıma göre “ge-stell” (çerçeve) bir tür aygıt, örneğin bir kitaplık rafı anlamına gelir. “Ge-stell” aynı zamanda iskelete de verilen addır. “Ge-stell” (çerçeveleme) sözcüğünün şimdi bizden talep edilen kullanımı, yerleşik bir dilin sözcüklerinin böyle yanlış kullanıma keyfiliğiyle söz götürmeyecek kadar aynı ölçüde tüyer ürpertici görünür (Özlem, 1997, s. 74)”.

Böylece Heidegger bu kavramın da zamanla değişikliğe maruz kaldığını ifade eder. Heidegger 'gestell' kavramının teknolojinin özü ile ilişkilendirilmesi gerektiğini söyler.

Gündelik kullanım içinde 'ge-stell' alet, araç anlamlarına gelmektedir. Ancak Heidegger 'gestell' değil 'ge-stell' yazarak ve bu şekilde kullanarak 'ge' önekinin içeriğinden de faydalanmaktadır. 'Ge' öneki 'bir araya toplama' anlamıyla bu işlevi görmekte, direkt olarak 'işlevsellik' anlamlarını barındırmasını sağlamaktadır. Bu da teknolojinin özünün bir 'işlevlendirme' fikri olduğunu ortaya koymaktadır. Antik Yunan'da 'çerçeveleme' Heidegger'e göre 'gizi açma biçiminde bir araya toplamak demektir. Açığa çıkması gerekli görülen şeyi bir araya toplayıp, düzenleyip ve ortaya çıkarmaktadır (Heidegger, 1998'den aktaran Kırmacı, 2011, s. 42).

Dolayısıyla 'gestell' gizini açma bakımından bir poiesis özelliği de göstermektedir. Bunun sonucu olarak, “ge- stell”, gizini açma, açığa çıkarma, ortaya çıkarma; açığa çıkması gereken şeyi bir araya getirilip, düzenleyip ortaya koyma anlamını kazanmaktadır. Ancak çağcıl tekniğin düşünce biçimi “ge- stell”in anlamının değişmesine neden olmuştur. Öyle ki zaman içerisinde “ge- stell” kavramı doğayı, insanı ve varolan her şeyi kullanıma hazır hale getirebilmek için bir araya toplayıp (depolayıp, stoklayıp) çerçevelemektedir. Bir başka deyişle, çatısı altında tutmaktadır (Adaş, 2018, s. 69).

Bir varlığın mevcuda gelmesinin yollarından biri olan çerçeveleme, bir şeyin Varlığının görünür olmasına izin vermeyerek "her şeyi" insanlar için toparlayıp konumlandırmaktadır. Heidegger'e göre, modern teknolojinin özünü bu "çerçeveleyen açığa çıkarma" oluşturmaktadır (Bolt, 2010, s.80). Çerçeveleme yaşadığımız dünyaya bakış açımızı da olumsuz anlamda etkilemekte ve insanı otantik olmaktan da çıkarmaktadır. Bu anlamda nesnelere ilişkilerimiz sınırlandırılmış ve çerçeveleme, tek

açığa çıkarma yöntemi olarak insanı ve insan dışı varlıkları kendileri gibi görünememekle tehlikeye sokmuştur. "Her şey ve herkes kârı arttırmak ve kontrol etmek amacına hizmet edebilecek birer kaynak haline gelir. Teknolojik açığa-çıkarma, çerçeveleme olarak dünyayı sabit bir rezerv olarak görür ve insanı da ona görev-veren konumuna yerleştirir (Bolt, 2010, s. 80)".

Çerçevelemedeki bu zorla açığa-çıkarma, bir amaca hizmete yönelik olup doğayı el altında duran ve insana her an hizmete hazır halde bekleyen bir hale sokmuştur. Bu bakış açısıyla insan, doğadaki her şeye zarar verebilecek bir varlık haline gelmiştir. Bir toprak artık toprak olma özelliğini kaybetmiş, tarım endüstrisine zorla hizmet veren bir nesneye dönüşmüştür. Böylece toprak kendini yenileme olanağı bulamamakta ve insanın esiri olmaktadır. Bunun bir sonucu olarak doğa gittikçe tahrip olmaktadır. Oysa insan, etrafındakilerle birlikte yaşamayı öğrenip kendi Varlığını etrafındaki varlıklarla sorgulamalıdır.

Heidegger çerçevelemenin insanı da sabit bir rezerv haline getirdiğini söyler. Çünkü çatı/iskelet yani 'ge-stell', modern çağda insanı bir hazır oluş şekline de sokmuştur. O, bir şeyleri dışarı çıkartmak için görevlendirilmiş ve bununla tatmin olduğunu zannetmiştir. Oysaki Varlığı kendi hakikatiyle deneyimlemekten uzak kalmıştır. Çünkü çerçeveleyen açığa çıkarma Varlığın açığa-çıkma olanaklarının gizlenmesine neden olmuştur.

Heidegger bu çerçevelemeden kurtulmanın insanın kendi özünü sorgulamasıyla olabileceğini dile getirmektedir. Ona göre bu durumdan kurtulmanın olanağı, estetik açığa-çıkarmakla mümkün olabilecektir. İnsanların çerçeveleme denilen özel teknolojik açığa-çıkarma biçiminin tehlikelerinden, sanatsal açığa-çıkarma ile kurtulabileceğini söyler (Bolt, 2010, s. 84).

3.1.4. Teknoloji ve canlandırma sineması

Canlandırma sineması teknolojinin gelişmesiyle birlikte ayrı bir sanat dalı haline gelmiştir, fakat bu hikâye anlatma isteği sadece teknolojik ürünlerin çoğalmasıyla mümkün olmamıştır. Aynı zamanda insanın doğasında olan, bilgiyi ve tecrübeleri bir sonraki nesle aktarabilme özelliği olan bir varlık olmasından kaynaklanmıştır. İnsanoğlu doğadan beslenerek yani gözlemleyip bu gözlemlerin sezgi gücüne dönüşmesiyle ve ürettikleriyle günümüze kadar varlığını sürdürebilmiştir. İnsanoğlunun en başat ve doğal olan üreme dürtüsü onun, tecrübelerini gelecek nesiller için hikâyeleştirme gereksinimini de yaratmıştır.

“... Neanderthal insanı avlarını anlatmak ve avlanma denemeleri yapmak için yaşadığı mağaranın duvarlarına hayvan resimleri çizdiğinde, bir takım leke ve çizgilerden oluşan sanatını görsel açıdan yeterli görmediği ve çizdiği hayvanın devinimlerini de anlatmak istediği yapıtlarından anlaşılmaktadır (Hünerli, 2005, s. 5)”.

Buna diğer bir örnek olarak Leonardo Da Vinci'nin insan bedeni taslağı da gösterilebilir.



Görsel 3.1 Chauvet mağarası bilinen en eski duvar resimleri ve Leonardo Da Vinci'nin *Vitruvius Adamı*.

Kaynak: <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-48095649> (erişim tarihi: 04.12.2019) (http-5).

Hikâye anlatma dürtüleri sonucunda hareketi göstermek amacıyla aynı nesneyi birbirine yakın fakat farklı çizimlerle resmettikleri görülmüştür. Bu ihtiyaçların doğrultusunda, bunları sonraki nesle aktarabilmek ve o günkü insanlara gösterebilmek amacıyla yeni teknolojik arayışlara başvurulmuştur.

Durağan resimlerin ardısal olarak yansıtılması, bununla birlikte gözün bu resimleri beynimize gönderirken retinada bir süre tutması ve beynin bu görüntüleri hareketliymiş gibi algılaması özelliğinin keşfedilmesi sinemaya doğru atılan en önemli adımlardan biri olmuştur. İnsanoğlunun resimleri hareket ettirme arzusu yirminci yüzyıl boyunca bilim ve teknoloji alanlarında birçok yeni gelişmelere yol açmıştır (Wells, 2002, s. 1). Gerçek anlamda hareketli görüntünün üretilmesi, insan gözünün görme özelliklerinin araştırılması sonucu ortaya çıkmıştır. İnsan gözünün görme kusurunun fark edilmesi sayesinde hareketli görüntüler üretilebilmiştir (Abisel, 2003, s. 14). Eğer insan gözü görme kusuruna sahip olmasaydı sonradan üretilmiş hareketli görüntüleri algılayamazdı ya da hareketli görüntülerin üretilme yöntemi, bugün bildiğimiz yöntemden oldukça farklı bir şekilde gelişebilirdi (Doğramacı, 2011, s. 10). Bu tarz bilimsel buluşlar ve teknik gelişmelerin hızlanması canlandırma sinemasının gelişmesini de hızlandırmıştır; optik oyuncakların mucitlerinin bilimle uğraşan insanlar olması, bilim ve teknolojinin sinema üzerindeki etkilerinin önemli olduğunu göstermiştir. Bu süreçte canlandırma

sinemasındaki buluşlar genellikle tiyatro ve sahne sanatlarında gösteri amaçlı sergilenmiştir.

Teknolojinin ilerlemesiyle canlandırma sinemasının kendi içinde alanlara bölünmesi, aynı zamanda teknolojinin bu alanlara yönelik üretimler yapmasına da olanak tanımıştır. Bu olanakların başında 2B canlandırma tekniğinin, yani kâğıt üzerinde yapılan geleneksel tekniğe duyulan ilginin artmasının nedeni olarak gösterilebilir. Sektörün genişlemesi kendi içindeki animasyon programlarının çoğalmasını da sağlamıştır. Klasik canlandırma tekniklerinin zorlu süreçleri yeni teknolojik aletlerle daha hızlı yapılabile hale gelmiştir. Teknoloji ve canlandırma sineması bir alışveriş içine girmiş ve bu sayede canlandırma sinemasına yönelik aygıtlar geliştirilmiştir. Grafik tabletler ve ekranlar 2B animasyon yapımının hızını arttırmış ve dijitalleştirilmiştir. Canlandırma sinemasındaki bu anlatım olanaklarının gün geçtikçe gelişmekte olduğu ve sinemadaki 3B teknolojisinden müzelere kadar geniş bir alana yayıldığı görülmektedir. Bu anlatım olanaklarının artması hem tekniği hem de hikâyeyi daha da önemli hale getirmiştir. Teknolojinin bir ürünü olan canlandırma sineması gün geçtikçe yeni üretimlerle ilgi çekiciliğini korumaktadır. Artık animasyon filmler teknolojiyi eleştirebilecek kadar teknolojik evriminde doyum noktasına ulaşmış ve teknolojiyi sorgulatır hale gelmiştir. Bunların başında özellikle teknolojik gelişmelerin yanlış kullanılmasıyla başı en çok ağrıyan Japonya gelmektedir. Tüm bu teknolojik gelişmelerin insanda yaratmış olduğu duygu ve düşünceler, özellikle anime sanatında görünür hale gelmiştir.

3.1.4.1. Teknolojinin anime sanatına etkileri

Teknolojinin gelişmesi, ülkelerin teknolojiye alışmasını mecburi kılarken değişmesini de zorunlu hale getirmiştir. Bu değişimlere en çok direnen ülkelerden biri de Japonya'dır. Teknoloji ve canlandırma sineması denildiğinde ise en çok akla gelen, Japonya'da doğup bütün dünyaya yayılan anime sanatı olmuştur. “Anime, burada, kökü İngilizce olan animasyon (animation) kelimesinin Japonca kısaltmasıdır (Napier, 2008, s. 13)”. Japonya'nın teknolojik gelişmelerde önde gelen ülkelerin arasında olması ve geçmişte yaşadığı teknolojik tahribatın etkisini atlatamaması, teknoloji ve anime sanatının iç içe geçmesinin nedenlerinden biri olarak gösterilebilir. “Çağdaş anime sinemasının eleştirel anlamda en dikkat çeken örnekleri işlediği temalar açısından bir bütün olarak incelendiğinde, Hiroşima ve Nagazaki'ye atılan atom bombalarının ve sonrasında gelen hızlı modernleşmenin geleneksel bir toplum olan Japonya'da yarattığı travma okunabilir (Akşit, 2017 s. 121)”. İçerdiği konuların çeşitliliği ilgi çekiciliğini

arttırırken, teknolojik konulara ağırlık vermesi önem taşımaktadır. İkinci Dünya Savaşı'nın ardından kısa sürede kalkınarak dünyanın önde gelen ekonomik güçlerinden biri olan Japonya bir “Japon Mucizesi” yaratmıştır. Hem güçlü ekonomisi hem de kültürel değerleri ile tüm dünyanın dikkatini çekmeyi başarmıştır (Taş Alicenap, 2012, s. 5). Animelere bakıldığında Japonya'nın, geleneksel yapısını koruyarak teknolojiyi kabullenip geliştirdiği de görülmektedir. Japonya'nın geleneksel yapısını koruyabilme çabasıyla teknolojik gelişmelerin yarattığı değişim arasındaki bu çekişme, Japonya'nın limanlarını 1853 yılında Batı'ya açmak zorunda kaldığı günden beri süregelmektedir. Ülkelerin teknolojik anlamda gelişmesi yaptırımı doğurmuş aynı zamanda insanlar arası etkileşimi arttırdığı da görülmüştür. Geleneklerine bağlı olan Japon toplumu bu etkileşim sayesinde değişmek zorunda kalırken geçmişini de koruma ve geleceğe aktarma gereksinimi duymuştur. Manga ve anime, Japonya'nın kimliğini geleceğe taşıyan en önemli görsel sanatları arasında yer almıştır. 1853 yılında Commadore Perry tarafından yönetilen Amerika Birleşik Devletler Donanması kendi kabuğuna çekilmiş olan Japonya'yı dış dünyaya açılması için zorlamıştır. Elli yıl içerisinde feodal bir krallıktan çağdaş ve batılı bir topluma dönüşmeye başlayan Japonya'da sanat da dahil olmak üzere yaşamın bütün dallarında bir devrim yaşanır. Modernizm'in Japonya'daki ilk izlenimlerini Frederic Schodt (1986) şöyle ifade etmiştir;

Japonya'daki toplumsal düzen ve teknoloji, karışıklıklarla ve çelişkilerle beraber geldi. İki kılıçlı eski Samuraylar palto ve melon şapka giymiş bir şekilde caddelerde dolaşmaya, eskinin vejetaryenleri de biftek yemenin yüceliklerini övmeye başlamıştı. Japonya'da binalara girerken ayakkabıları çıkarma geleneğine sadık kalan Japonlar bu kez ilk trenlerine binerken de garda ayakkabılarını çıkarmışlar ve gidecekleri yere vardıklarında ayakkabıları olmadığını görünce şoke olmuşlardı (Varol, 2003'den aktaran Taş Alicenap, 2012, s. 9).



Görsel 3.2 “Perry'nin Gerçek Yüzü”, Japon bir sanatçı tarafından Amerikan casusu Commadore Perry'nin 19. yüzyılın sonlarında yapılmış bir karikatürü.

Kaynak: <https://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=160> (erişim tarihi: 10.12.2019) (http-6).

Bu etkileşimler ilk başlarda çizgi roman sanatıyla yansıtılmaya başlanmış ve 20. yüzyılın sonlarına doğru animeyle birlikte bütün dünyaya yayılmayı başarmıştır. Çizgi romanın en temel ögesi resimdir. Gelişimi ve kurgusu önemli ölçüde çizime dayalıdır. Gelişimi sırasında çizgi romanda sinema tekniklerinden yararlanılmış, fakat bu sanatla olan farklılığı her zaman yüzeye çıkmıştır. İlk önce akla getirilmesi gereken, çizgi romanın sinema teknolojisinden çok önceleri uygulanmaya başlandığıdır. Buna göre bazı çevrelerin yaklaşımlarının aksine çizgi roman, sinemanın kâğıt üzerindeki karşılığı biçiminde nitelendirilmemektedir (Barker, 1989, s. 6) (http-7). Bunun yanı sıra sinema çizgi romanlardan gün geçtikçe faydalanmaya devam etmektedir. Hatta bu ilişkinin çoğu kez arz talep ilişkisine de dönüştüğü de görülmüştür. “Anime, bir iletişim araçları karışımıdır. En popüler animelerin çoğu, Japonya’nın gelişen manga (Japon çizgi romanı) endüstrisinden türetilmiştir (Taş Alicenap, 2012, s. 2)”.

Uzakdoğu toplumları arasında, en baskın çizgi roman kültürüne sahip olan Japonya’da, ülke sınırlarını çoktan aşmış, dünyada satış rekorları kıran bir çizgi roman kültürü gelişmiştir. Japonların ülkelerinde çizgi romana verdikleri isim ‘manga’dır. Japon çizgi romanları tüm dünyada genel olarak bu isimle anılır. ‘Manga’ kelimesinin bilinen ilk kullanımı 1770’li yıllara dayanmaktadır. 19. yüzyıl boyunca ‘manga’ kelimesi özel olarak, üzerinde karikatürler bulunan ağaç bloklarını, özellikle de Hokusai Katsushika’nın (1760-1849) 1819’da yayınlanmış olan ve öğrencilerinin kullanması için kendisinin çizdiği taslak, çizim ve karikatürlerini adlandırmakta kullanılmıştır. Hokusai çizdiği taslakları iki Çince karakterin [“man” (kaygısız, ilgisiz) ve “ga”(resim)] birleşiminden oluşan “manga” kelimesiyle tanımlamıştır (http-8).

Ülkelerarası etkileşimin artmasıyla batıya seyahat etme şansı yakalayan Japon çizgi roman sanatçıları özellikle Londra’nın çizgi romanlarından etkilenmiş ve ülkelerinde benzer girişimlerde bulunmuşlardır. Böylece anime’nin alt yapısı yavaşça oluşturulmaya başlanmış ve hem eskiyi hem de yeniliği barındıracak olan manganın gelişimi hızlanmıştır.

İkinci Dünya Savaşı Japon toplumu ve kültürü üzerinde önemli izler bırakmıştır. Manga dünyasında yarattığı en büyük etki ise konuların savaş ve savaştan etkilenen masum sivillere odaklanması olmuştur. Pek çok hikâyede insan ve teknoloji arasında yaşanan çatışma ve Dünya’yı tehdit altında bırakan kıyamet senaryolarına yer verilmiştir. Japonya’ya atılan Hiroshima ve Nagasaki atom bombaları da bu etkinin daha da güçlenmesine yol açmıştır (Taş Alicenap, 2012, s. 11). Savaş sonrası dönemde bilim

kurgu yapıtları çok beğenilmiş ve en çok okunanlar arasına girmeye başlamıştır. O dönemin daha az bilinen yapıtları arasında Japonya'nın ilk bilim kurgu çizgi romanı olan “*Kasei Tanken*” (Mars İstilasası) bulunmaktadır. Bu çizgi roman savaş sonrası dönemin en çok okunan türleri arasına giren bilim kurgu çizgi romanlarının ilk örneğini oluşturmaktadır (http-9). Böylece teknolojinin, insanların sanat anlayışında ve bakış açısında değişiklikler meydana getirdiği görülmüştür.

Japon *siberpunk*¹ filmleri kaynağını, yirminci yüzyıla yaklaşırken ülkenin geldiği olağanüstü endüstrileşme düzeyinden alır ve bu filmler, teknolojinin modern yaşamın tüm yönlerine nüfuz etmesinin yarattığı derin kaygıları yansıtır. Bu kaygılar, modern Japon korkusunun başat temasına dönüşür (Richards, 2011, s. 43). Teknolojik gelişmelerin birçok anime yönetmeni tarafından işlenmesi, özellikle animedeki siberpunk ve mahşer konularının ağırlıklı olması, Japon toplumunun geçmişini yansıtırken gelecek kaygısını da göstermektedir. Napier'in (2008, s. 19) dediği gibi; genel olarak animasyon- hatta özel olarak Anime çalkantılı günümüz dünyasının ümitlerini ve kabuslarını yansıtmak için ideal bir sanatsal vasıta olabilir. Animasyon, gerçek oyuncularla çekilen filmlerden bile daha yoğun derecede teknoloji ve sanatın birleşimidir bunların ikisi de içerik ve şekil olarak birbirlerine dair yeni iletişim girişleri ima eder ve gösterirler. Bu bakış açısı Heidegger'in modern teknolojinin yeniden sorgulanması gerektiği yönündeki sanatın gücüne dair bakış açısıyla da örtüşmektedir.

Anime özellikle popüler kültüre ve Japonya'da ki materyalist kesme yönelik ürünler çıkartmakta ve bununla beraber Japon kültürünü yansıtmaktadır. Japon toplumunun teknolojiye bu denli titiz yaklaşımı sadece teknolojik gelişmelerle sınırlı değildir. Felsefe-din ilişkileri ve doğaya bakış açıları bu gelişmelerin yanlış kullanıldığında nelere mal olabileceği hakkında Animeler aracılığıyla yansıtılmıştır. Bundan dolayı teknoloji Animenin en önemli konusu haline gelmiştir.

Teknoloji özellikle animenin kıyamet senaryolarında daha yoğun bir şekilde işlenmektedir. “Mahşer düşüncesinin en açık yaratıcısı, elbette Hiroşima ve Nagazaki'ye atom bombası atılmasıdır. Bugün Japonya atomik yıkımın tahribatını yaşamış tek ülkedir (Napier, 2008, s.289)”. Animedeki kıyamet olgusu daha çok, teknolojinin sonu gelmeyen gelişiminin arkasında yarattığı tahribatın insanlığı yok edebileceği hakkında bir uyarı

¹ **Siberpunk:** Bireyin, geleceğin teknolojiyle yaşadığı sorunları, bunlarla olan mücadelesini konu alan bilimkurgu alt türüdür.

niteliği taşımaktadır. Bundan dolayı Japonya teknolojik gelişmelere de önem göstermiştir.

"Bu da Japonya'yı dünyanın teknoloji merkezi haline getirmiş ve teknolojinin insan bedenini tehditlere karşı koruduğuna, insanların yumuşak ve zayıf tenlerini bir zırh gibi sardığına inanılmıştır. Teknoloji sayesinde insan bedeni radyasyon ve bombalama gibi olası tehditlere karşı korunabilecektir (Heinricy, 2011'den aktaran Taş Alicenap, 2012, s. 31)".

Japon toplumunun kıyamet anlayışı Batıninkinden farklıdır. Cennet ve Cehennem gibi ödüllendirme ya da cezalandırma barındırmaz. Çağdaş Doğulu kültürlerde doğaüstü gücün, Batılı emsallerine oranla daha yaygın ve kökleşmiş olduğunu gösteren belirgin kanıtlar vardır. Bunun kaynağı; Budizm ve Şintoizm gibi animistik², panteistik³ ve karma inancı Batılı Yahudi-Hristiyan geleneğinin ikili ahlakıyla açıkça çelişen Asya dinsel geleneklerinde görmek mümkündür. Örneğin Şinto'ya göre, ağaçlar, kayalar ve nehirlerden ortak kullanılan nesnelere kadar milyonlarca Japon objesi, değişen şartlara göre dostça ya da düşmanca davranan tanrısal bir ruha sahiptir. Ruhlar; sadece düşman ya da yok edilmesi gereken varlıklar olarak değil, dünyanın bir arada yaşayan varlıkları olarak da görülürler (Richards. 2011, s. 15).

"Shinto inancı, sessizlik, doğa ve ruhlarla olan etkileşimi; Budizm, nirvanaya giden yolda insanın özünü kendi içinde bulmasını, Zen Budizmi ise çevremize, olaylara, olgulara, bütün alışkanlıkların, koşulların, ön yargıların üstünden sanki ilk defa görüyormuş gibi, heyecanla, şaşırarak hatta Budistlerin sık kullandıkları bir deyimle doğmamış zihnimizle bakmayı, görmeyi öğretmektedir (Baker, 1984: 27-29, Doğan Kardeş Yayınları, 1972: 36, Güngören, 1978: 183'den aktaran Taş Alicenap, 2012, s. 36)".

Bu nedenle animelerde doğanın da özellikle vurgulanmasının, bu inanç sistemiyle ilgili olduğu söylenebilir. Vahiy'de geçen iyi ile kötü arasındaki nihai savaş ne geleneksel Budizm de ne de Şinto dininde görünür. Dahası inanmayanların cezalandırılması ve az sayıdaki inananların cennete yükselişi gibi fikirler, bu iki dinde de yer almaz (Napier. 2008, S. 286). Japonya'nın mahşer inancına göre, dokuzuncu yüzyıldan kalma bir Japon din adamının, Budanın emrini yerine getirip düşmüş bir dünyayı kurtaracağına inanılmaktadır. Napier'in (Napier, 2008, s. 288). *Anime* adlı kitabında bu konuya şöyle değinmiştir; Şinto ve Budist metinlerde dünyanın sonunda iyi ile kötünün savaşını görmesek de "kanunun son günleri" anlamına gelen *mappō* Budist doktrininin de dini bir kişi tarafından kurtarılan düşmüş bir dünya vardır. Bu bağlamda Buda'nın ölümünden binlerce yıl sonra dünya rezillik ve sefilliğe dalacak ve Buda'nın öğretileri etkisini

² **Animistik:** Canlandırıcılık, doğadaki insan ruhuna az çok benzer ruhlar bulunduğunu kabul etmek.

³ **Panteistik:** Tanrı ve evreni aynı kabul etme, tüm tanrıçılık inancı.

gösterecektir. Dünya yeni bir Budist aydınlanma çağı getiren Maitreye Buda tarafından kurtarılacaktır.

Japonya'nın bu kıyamet anlayışını gösteren hikayelerde meydana gelen olaylar, birçok insana hem komik hem de hayret edici gelmektedir. Fakat bu durum onun diğer inançlara göre doğayla daha çok iç içe olmasını sağlamıştır. Meydana gelebilecek yıkımların nedenlerini gösterme çabasının da bu ilişkiden kaynaklanmakta olduğunu söyleyebiliriz. Japon mitlerinde geçmiş veya gelecekte daha önemli olan dünyayı, doğayı ve insanı oldukları gibi onaylamaktır (http-10). Böylece Japon halkının doğal afetler karşısında hem hayret eden insanlar hem de bunları kabullenen insanlar olmasını sağlamıştır. Japonya'nın, ayrıca insanın başka varlıklarla paylaşım içerisinde olma anlayışıyla, varoluşçu felsefenin önemli isimlerinden olan Martin Heidegger'in, varlıkların birlikteliği anlayışı benzemektedir. Bu anlayış aynı zamanda kıyamet olgusuna alışmasının yanında Japon halkında hem korku hem de bir özlem duygusu yaratmıştır. Kıyamet yeniden yeşermenin de anlamını taşımaktadır.

İkinci Dünya Savaşından sonra Japonya'da meydana gelen hızlı değişim geleneklerine bağlı bir toplumu değiştirme sürecine sokmuş ve birçok insan bunalıma girmiştir. Japonya'ya özgü bir mahşer kavramı oluşturmada geleneksel Japon kültürü, yakın tarih, güncel Japon toplumunun belli yönleri ve animasyon sanatının etkili oldukları söylenebilir (Napier, 2008, s.288). Japonya'nın coğrafi özelliklerinden dolayı geçmişte yaşadığı volkanik patlamalar, depremler ve ardından gelen sel felaketleri onu kıyamet olgusuna alışmasını zorunlu kılmıştır. Napier, (Napier, 2008, s. 288-289) bu konuyla ilgili şu sözlerini dile getirmiştir; şu da mümkündür ki, hayatın fani ve kederli yönünü vurgulayan *mono no aware* (nesnelerin kederi) adlı orta çağdan kalma kavram, günümüz Japon'larının dünyayı görme biçimlerini etkilemektedir. Japonya'ya özgü belli coğrafi ve iklimsel eğilimler fanilik ve yıkımın kaçınılmazlığını destekler bir felsefede de adanın yıkıcı depremleri ve volkanik patlamaları, tayfun ve dev dalgalara açık oluşu ve modern çağ öncesi kentsel alanları kül eden yangınlarının hepsi bir araya gelerek insan medeniyetinin kırılganlığının bilincinde olan bir halk yaratır. Bununla birlikte teknolojinin insan eliyle gelişmesi ve yanlış kullanılmasıyla meydana gelen yıkımın doğuracağı kıyamet olgusu, önüne geçilebilir umuduyla animeler de ifşa niteliğinde işlenmektedir. Bundan dolayı animenin sanatsal kurtarıcı bir güç olup, tüm dünyada bilinen bir varlık haline geldiği söylenebilir.

Anime, günümüzde hem televizyona hem de sinemaya işler yapan dört yüzden fazla yapım stüdyosuna sahip büyük bir endüstridir. Toei, Madhouse, Bones, Sunrise, Gainax ve ünlü anime yönetmeni Hayao Miyazaki'nin kurucularından biri olduğu Ghibli önemli yapım stüdyolarındandır. Anime sinemasında en çok izlenen, eleştirel anlamda en çok beğenilen ve büyük uluslararası sinema festivallerinde ödül alan filmler çoğunlukla Ghibli Stüdyosu tarafından üretilmektedir. Berlin Film Festivali'nde Altın Ayı ve Akademi Ödülleri'nde En İyi Uzun Metraj Animasyon dalında Oscar kazanan ve 275 milyon dolarlık dünya çapında hasılatıyla en çok izlenen anime filmi olma rekorunu elinde bulunduran “*Sen to Chihiro no Kamikakuşi*” (Spirited Away, Ruhların Kaçışı; 2002, Hayao Miyazaki) bir Ghibli yapımı olarak en önemli anime sineması örneklerinden biridir (Akşit, 2017 s. 122).

Teknolojiyi işleyişi bakımından dikkat çeken ve bu yapıtlarıyla evrensel başarılar yakalayan animenin önden gelen yönetmenlerinden Hayao Miyazaki, dünyanın geleceğine dair umut verici filmler yapmıştır.

3.1.4.2. Hayao Miyazaki ve teknoloji

Hayao Miyazaki, İkinci Dünya Savaşı'nın ülkeyi harabeye çevirdiği ve açlıkla baş başa bıraktığı bir zamanda 5 Ocak 1941'de Tokyo'da doğmuştur. Japonya'nın 1945'teki yenilgisinin ardından, ülke ABD tarafından işgal edilmiş ve özellikle ilk yıllar Japonya için ağır geçmiştir. Sonradan dünyanın en önde gelen iktisadi güçlerinden birine dönüşmeyi başarmış olsa da savaşın etkisi uzun yıllar boyunca devam etmiştir (Odel, Blanc, 2011, s. 14). Miyazaki'nin, Japonya'nın bu zor günlerinde büyümesi, teknolojiyle sinema sanatı arasında ayrı bir bağ kurmasına neden olmuştur. Bu durumun, sadece Miyazaki için değil, tüm Japon halkı için geçerli olduğu söylenebilir. Aldığı ağır yenilgiden dolayı Japonya, teknolojik gelişmelere önem göstermiş ve bu gelişmelerin Japonya'yı daha korunaklı hale getirebileceğine inanılmıştır. Japonya'nın teknolojik gelişmelerde önde gelen ülkelerin arasında olmasının, bu durumla ilgili olduğu söylenebilir. Miyazaki teknolojinin bencilce kullanımına ve bunun neden olduğu yıkıma karşı durarak manga ve animelerinde umut veren hikayeler yaratmıştır. İnsanın doğayla ve diğer insanlarla ilişkisine odaklanan, teknolojiyi sorgulayan, barışı vurgulayan eserleriyle o dünya sinema tarihine geçmeği başarmıştır. Filmlerinde güçlü kadın karakterleri, sıra dışı kötülerini ve yarattığı olağanüstü atmosferlerle herkesi büyüleyen Miyazaki hem çocuklara hem de yetişkinlere, “nefretin gölgelemediği gözlerle bakmayı” vaz' etmiştir (http-11).

Anime'lerinde teknolojiyle olumsuz yönde deęişen bu durumunu düzeltmeye çalışan çocuk karakterlerinin olması, kendisinin de çocuk yaşta savaşın tahribatını bilinç altına atmasından kaynaklandığı düşünülebilir. Bu da teknolojinin gelişmesiyle birlikte meydana gelen olumsuz şeylerin üstesinden gelinebileceğine inanmasıyla mümkün olmuştur. Umut konusunda çok sayıda filozof ve araştırmacı tarih boyunca bazı tespitlerde bulunmuştur. Umudu tanımlarken ortaya çıkan fikir; gelecekte iyi şeylerin olmasına inanma duygusu ya da düşüncesi olarak özetlenebilir. Filozof Gabriel Marcel, umudun insanın varoluş duygusunu oluşturduğundan bahsederken kişinin yabancılaşmasını ve kendini gerçekleştirme amacına yönelik kararlılığına da yol açtığını vurgulamıştır. Kant ve Hume gibi filozoflar ise umudu aslında insanın varoluşundan süregelen bir duygu olarak ele almışlardır. Umudumuzu yüksek tutmak çocukluk yaşantılarımız ile doğrudan ilintilidir. Geçmişte yaşadığımız şeylerin iyi ya da kötü olması geleceğe dair besleyeceğimiz umudumuzu da pozitif ya da negatif anlamda etkilediği düşünülebilir. Yine de hayatta var olmamızın tek yolu umudumuzu canlı tutmaktan geçmektedir. Hayao Miyazaki de umudun insan yaşamının temel unsuru olduğunun farkına varmış olacak ki filmlerinde umudu tasarladığı ve yerleştirdiği farklı animasyon karakterlerinin kişiliklerine bölmüştür (Gayret, 2016, s. 1).

Miyazaki'nin filmleri sadece teknolojiyle sınırlı değildir. Filmlerinde çevre, inanç, toplumsal cinsiyet, gençlik, sevgi, dostluk, teknoloji, savaş, politik yozlaşma gibi temaları işlemektedir.

"Miyazaki animeleri, çocukluktaki masumiyet ve duru görüşlülük, doğa-insan ilişkileri, erginleşme ve kahramanın yolculuğu gibi evrensel temaları ele alırken, Japon kültürü ve yaşayışı konusundaki en temel bilgileri de içermektedir. Örneğin Komşum Totoro, sürgülü kapılar (shoji), hasır halılar (tatami) gibi Japon evlerinin ayırt edici özelliklerini ve evin giriş kısmında (genkan) ayakkabıların çıkarılması, sert tahta zeminde terlik, tatami üzerinde çorap, banyo ve tuvalette özel plastik terlik giyilmesi gibi Japonlara özgü adetleri tanıyabilme şansı vermektedir. Komşum Totoro'da geleneksel Japon banyosu (o-furo) da şefkatli babanın, paylaşılan bu banyo vaktini (tüm ailede banyoda birlikte) kızlarının yeni durumla ilgili korkularını yatıştırmak için kullandığı büyüleyici bir sahne ile gösterilmiştir (Şen Telci, 2010, s. 244)".

Japon halkının yaşama biçimine etki eden temalar arasında ülkenin coğrafi konumu, felsefe, din gibi unsurlar, Japonların dünyaya ve yaşama, daha yakın bir ilişki içinde olmalarını sağlamıştır. Bu unsurların arasında insani bir edim olup, insanoğluna hükmedebilen bir varlığa dönüşen teknoloji düzeltilebilir bir varlık olarak Miyazaki sinemasında sorgulanmaktadır.

"Kariyeri süresince yaptığı filmlerde Miyazaki insanın gelişen teknoloji karşısında doğaya karşı duyduğu ihtiyacı unutmaması ile değişen yaşamını ve değişen insan ilişkilerini sorgular. Bu sorgulamayı yaparken de kişinin diğer insanlar ile ilişkilerine odaklanır, kaotik dünyaya rağmen barışı ve umudu insanların içinde yeşertmeye yönelir. Onu da diğer animasyon sinemalarından farklı kılan unsur da budur (Gayret, 2016, s. 8)".

Miyazaki'nin teknolojik yıkımla erken tanışmasının yanında teknolojik uçaklar çizmesi teknolojiye tamamen kapalı olmadığını da göstermektedir. Bunun yanı sıra ailenin uçak şirketine sahip olması bu ilgiyi tetikleyen nedenler arasında gösterilebilir. Miyazaki'nin babası Katsuji Miyazaki Uçak Şirketinde kardeşi için çalışmış ve Hayao Miyazaki burada uçan makinelerle karşı bir sevgi geliştirmiştir. Gördüklerini çizmenin yanı sıra yeni havacılık formları da kurgulamıştır. Bu kökler, sonra da onu yalnızca animasyon filmleri için değil, uzman model uçak dergileri için de uçan makineler tasarlamaya itmiştir. Odel ve Blanc'ın belirttiği gibi; Uçmak, insana yerçekiminden bağımsız bir özgürlük hissi verir ve animasyoncuya tamamen bağımsız bir ortamda çalışma şansı tanır. Bu animasyona canlılık ve hız katar (Odel, Blanc, 2011, s. 14-20). Uçan makineler Miyazaki'nin Ghibli öncesi ve sonrası filmlerinde sıkça görülür.

Miyazaki'yi lise yıllarında etkileyip çizime yönlendiren film, Taiji Yabushita'nın "*Beyaz Yılan Efsanesi*" (Legend of the White Serpent) olmuştur. "Filmin kadın kahramanına aşık olan Miyazaki'nin üzerinde filmin kahramanlarının samimiyeti büyük etki bırakmıştır (Şen Telci, 2010, s. 237)". Bu sayede uçak çiziminden yavaşça insan çizimine yönelmeye karar vermiştir. Kendisinin ve kendi neslindeki anime yönetmenlerinin şekillenmesinde 1950'lerin filmleri ve yönetmenlerinden büyük etkisi olduğunu belirten Miyazaki, o zamanlar çok fazla film izlediğini söylemiştir. Çok çeşitli ülkelerden çok sayıda film izlediğini söyleyen yönetmen, kendisini gerçekten etkileyen kişilerden birinin de Fransız animasyon sanatçısı Paul Grimault olduğunu söyler. Rus filmi *Karlar Kraliçesi*'nin de üzerinde belirleyici bir etkisinin olduğunu söyleyen Miyazaki, günümüz animasyon sanatçılarından Rus Yuri Nordstein ve Kanada'dan Frederick Bach'a da büyük saygı duyduğunu, özellikle Nordstein'in kesinlikle "sanatçı" olarak tanımlanmayı hak ettiğini eklemiştir (Mes, 2009'dan aktaran Şen Telci, 2010, s. 238). Fakat onu en çok etkileyen kişi, anime'nin şekillenip gelişmesinde büyük katkısı olan, Osuma Tezuka olmuştur.

Miyazaki'nin istediği son şey Tezuka'nın kötü bir kopyası olmaktır ve bu nedenle onun etkisi altında kaldığı ilk dönem eserlerini yok etmiştir. Bu iki isim dışında üniversite yıllarında üyesi olduğu çocuk edebiyatı kulübü de Miyazaki'nin fantezi ve efsaneleri farklı şekillerde

kaleme alan pek çok hikâye yazarı ile tanışmasına fırsat sağlamıştır. Rosemary Sutcliff, Phillipa Pearce ve Eleanor Farjeon gibi İngiliz yazarlar ve Antoine de Saint-Exupery gibi Avrupalılar; Miyazaki'nin anlatım ve karakter gelişimi alanındaki görüşlerinin oluşmasında önemli birer rol üstlenmişlerdir (Mc Chartey, 1999'dan aktaran Taş Alicenap, 2012, s. 41,42).

Miyazaki, çocuk edebiyatıyla ilgilendiği zamanlarda Gakushuin Üniversitesi'nde Siyaset ve Ekonomi Bölümünde okumaktadır. Ama asıl istediği meslekte buradan mezun olduktan sonra yol almaya başlamıştır. Miyazaki, üniversitede eğitimini sürdürürken Marksist düşünceden etkilenir. Bu alandaki okumaları özellikle de anime filmlere imza atmaya başladığı yıllarda tematik olarak işe yarayacaktı. Miyazaki okuldan mezun olduktan sonra Toei Animasyon şirketi'nde animasyon sanatçısı olarak çalışmaya başlar. Yeteneğiyle kısa sürede sıvırlan Miyazaki, 1964'te Okami Shonen Ken adlı TV serisinin yönetmenliğini yapan Takahata Isao ile tanıştıktan sonra usta-çırak ilişkisi yaşayan ikili, birlikte şirket sendikasında da çalışmaya başlarlar. Bu ortaklıkla uzun soluklu bir çalışma döneminin de ilk adımları atılmış olur ([http-12](http://12)).

Miyazaki, canlandırma sinemasına yönelmesiyle birçok Tv dizisinin yapımında yazar, animatör ve yönetmen olarak yer almaya başlar. Bununla birlikte kendisinin yazdığı Takahata'nın yönettiği 1972 yılında "*Adventures of Panda and Friends*" adlı bir kısa film de yapmıştır. Kısa filmle başlayıp uzun metraja yönelen başarılı birçok yönetmen gibi o da uzun metrajın daha geniş anlatım olanaklarından yararlanmak için uzun metraj bir anime yapımının hayalini kurmuş ve hayallerini çizmeye başlamıştır. İşine karşı bu yoğunlaşma sanatsal işler yapmasının yolunu da açmıştır. Ayrıca bu durum, sanatsal bir varlığı ortaya koyabilmenin, ekip işi olmasının yanında tek bir kişinin kontrolü altında olması gerektiğini düşündüğünü de göstermektedir. Çünkü işle olan iletişimin sağladığı yoğunlaşma Miyazaki için önem taşımaktadır. Odel ve Blanc'ın (2011, s. 12) dediği gibi; Stüdyo Ghibli'nin çarpıcı filmleri, en ufak bir şüphe olmaksızın, sinemanın sanat olabileceğini ispatlıyor. Genellikle eserlerde "sanat" ve "sinema" terimlerinin bir araya gelmesi izleyicileri uzaklaştırır; ama Ghibli ruha dokunan, yediden yetmişe herkesi mest edip büyüleyebilen filmler yapar.

Meydana getirmede sanatın önemi üzerinde duran varoluşçu filozof Martin Heidegger de teknikle yapılan işlerde varlığa getirmenin sanatla ilişkili olabileceğini söylemiştir. Heidegger, sanatsal bir yaratının oluşmasında, varlığın sesine kulak vermenin ve onu hissetmenin öneminden bahseder. Bolt, (Bolt, 2010, s. 121) bu konuyla ilgili şunları dile getirmiştir; Heidegger'in düşüncesi sanat ilişkilerine dair halihazırdaki

anlayışlarımıza meydan okur ve malzemelerin araçsal kullanımından, elle uğraşmaklığa ve dikkatli ve özenli haşır neşir olmaklığa geçmemize olanak sağlar. Heidegger aletlerimizle ilişkimizi farklı bir şekilde düşünmemize imkân tanıyan yeni bir düşünme biçimi sunar ki yaratıcı pratiği ile ilgili posthümanist bir "anlayış"ı getirecek de bu düşünme biçimidir. Bu bakış açısı, varlıkla iletişime girme ve onu sanatsal bir varlık olma yolunda ona yoldaş olma gerekliliğini de vurgular. Dolayısıyla iş üzerinde yoğunlaşma ve onu anlamaya çalışma, işin sanatsal bir değer taşımasıyla doğru orantılı olduğunu göstermektedir diyebiliriz. Bir anime filmin yapımında birden çok kişinin çalıştığı düşünüldüğünde, bu işin sanatsal özelliğinin var olması, çalışanların tek bir kişi gibi çalışması ve o işi hissetmesi gerektiğini söyleyebiliriz. Miyazaki'nin filmlerine bakıldığında bu bütünü sağladığı da görülmüştür. Heidegger, modern teknolojinin yıkıcı gidişatına karşı sanatın gerekliliğini vurgularken özellikle sanatsal meydana getirmenin önemini vurgular. Miyazaki'nin özellikle teknolojiye yönelik yapıtlarında sanatsal işler yapmış olması hem meydana getirme olarak hem de uyarıcı olması bakımından önem taşımaktadır.

Bolt'a göre; (Bolt, 2010, s. 28) Dünyamızın "şurası" karmaşık fiziksel, ideolojik, kültürel ve teknolojik mekânı /yeri ile bize hayatımızı yapılandıran birtakım olanaklar ve kısıtlamalar sunar. Küreselleşmenin her şeyi aynılaştıran etkisine rağmen, Dasein'in (varlık) içinde yaşadığı tek bir dünya yoktur. Her birimiz neye değer verdiğimiz ve dünyada nasıl hareket ettiğimizi etkileyen ve birbiri ile kesişen, çok sayıda farklı dünyalarda yaşarız. Bu yaklaşıma göre Miyazaki'nin çocukluğunun ikinci dünya savaşı sırasına denk gelmesinin, teknolojik tahribatın hayatını şekillendirdiğini göstermektedir. Zamanla sinema sanatıyla teknolojinin yıkıcılığına karşı uyarıcı işler yapmış olması da bu görüşü desteklemektedir. Sanatsal işler ortaya koymanın öneminden bahseden bir diğer önemli kişi ise Tarkovsky'dir. Sinema filozofu olan Tarkovsky (Nuyan, 2016, s. 68) sanatın, insanın bu dünyadaki varoluşunu kavramasında ışık tutacak bir bilgi türü olduğunu söylemektedir. Fakat sanatın bilgi türü olması, onun bilimsel bilgide olduğu gibi "öğretilebilir" türden bir bilgi olduğu anlamına gelmez. Sanatın bilgisi kendine özgüdür. Sanat, insanın ruhuna seslenir ve manevi yaşantısını şekillendirir. Miyazaki'nin birçok filminde teknolojiye karşı insanları uyarması ve bununla beraber filmlerde umut vadetmesi Tarkovsky'nin bahsettiği sanat kavramıyla da örtüşmektedir.

Miyazaki'nin, doğayı olumsuz yönde etkileyen teknolojik gelişmeleri dert etmesi onun otantik bir insan olduğunu göstermiştir. "Miyazaki, Japon kültürünün, inanışlarının,

mitolojisinin, ayınlarının ve hikayelerinin, hayal gücü için oldukça zengin materyaller olduğunu söyler. Çocukların da yüksek teknoloji ile dolu bu dünyada, köklerini kaybettiğini ve onlara kültürün zenginliklerinin hatırlatılması gerektiğinden bahseder (Reider, 2005'ten aktaran Muratoğlu, 2013, s. 41)". İnsanın, ölümlü olan bu dünyada akıp giden günlere alışarak köklerini sorgulamaması hayatın içinde kaybolmasına da neden olmaktadır. Bu görüşle ilgili Heidegger, insanın dünyaya olan düşkünlüğünü onu zamanla her günkü yani normal olana alışan ve onu sorgulamayan bir varlık haline getireceğinden bahseder. "Heidegger'e göre, dünya-içinde-varolmakta önemli olan, dünya hakkında ne bildiğimiz değil, dünya içinde nasıl yaşayıp, nasıl hareket edeceğimizi bilmektir. Varoluşun içinde dünya-içinde-varolmak vardır (Bolt, 2010, s. 29)". Dolayısıyla Miyazaki'nin kendi varoluşunu sorgulayan ve başka varlıklarla olan birlikteliğini iyi kurmaya çalışan bir yönetmen olduğu gözlemlenebilir. Bu farkındalık modern teknolojiye karşı olan kaygısını da göstermektedir. Bu anlamda Heidegger'in varlıkların özgür olması gerektiği görüşüne yakın bir görüş içinde olduğu söylenebilir. İnsanoğlunun varlıklar üzerindeki hakimiyetini eleştiren Heidegger'in bu anlamda Japon inanışlarına yakın bir görüş içinde olduğu da görülmektedir.

3.1.4.2.1. Hayao Miyazaki animelerinde teknoloji ve Heidegger

Heidegger, teknolojiye körü körüne kapılıp giden toplumların doğayı düşüncesizce sömürmenin tehlikelerine dikkat çeker. Stüdyo Ghibli kurucularından Hayao Miyazaki, filmlerinde doğa ve teknoloji ile ilgili sorunsallaştırmasındaki bakış açısını ustaca sergilerken, Heidegger'in görüşleriyle ortak noktaları dikkat çekmiştir. Heidegger, modern insanın probleminin teknikle varlık arasındaki yol sorunu olduğunu söyleyerek teknikle kurulan bağın önemini vurgulamıştır. Miyazaki'nin animelerine bakıldığında teknolojinin yıkıcı gücüne duyduğu kaygının yanında işlerini yaparken kullandığı teknikle de kurduğu bağ önem taşır. Miyazaki'nin teknikle kurduğu bağa olan kaygısı ile modern teknolojinin yıkıcı gücüne karşı duyduğu endişe örtüşmektedir. Bu endişe, 1982'de *Animage* adlı dergiye ve ileride ilk uzun metraj filmi olacak olan "*Nausicaa of the Valley of Wind*" (Rüzgârlı Vadi)'nin mangasını yapmaya başlamasıyla görünür hale gelmiştir. Miyazaki'nin kendini tamamen ortaya koyacağı bu ilk uzun filmde modern teknolojiye karşı kaygılı olduğu görülmüştür. Animelerinde teknolojik gelişmelerin neden olduğu yıkımları gösterirken, seyirciye karamsarlık yerine umut verdiği gözlemlenen Miyazaki'nin filmleri de bu anlamda batı sinemasından farklılık göstermektedir. Miyazaki, çocukluğunun savaş dönemine denk gelmesine rağmen

gelecek kaygısında teknolojiye karşı karamsar olmamıştır. Daha çok, kontrolsüz kullanımı sonucunda meydana gelen olumsuzlukları gözler önüne sererek bir umut vadetmiştir. Bu sayede filmleri, izleyicide, geleceğe karşı umutsuzluk ve korku yerine, teknolojinin bu yanlış gidişatına karşın hala geç kalmamışlık hissi yaratmaktadır. Bu da sinema sanatının toplumlar için önemi ve gücünü göstermektedir. Miyazaki filmlerinde sadece ele aldığı konularla değil filmlerini yapma tarzıyla da Heidegger'e yakındır.

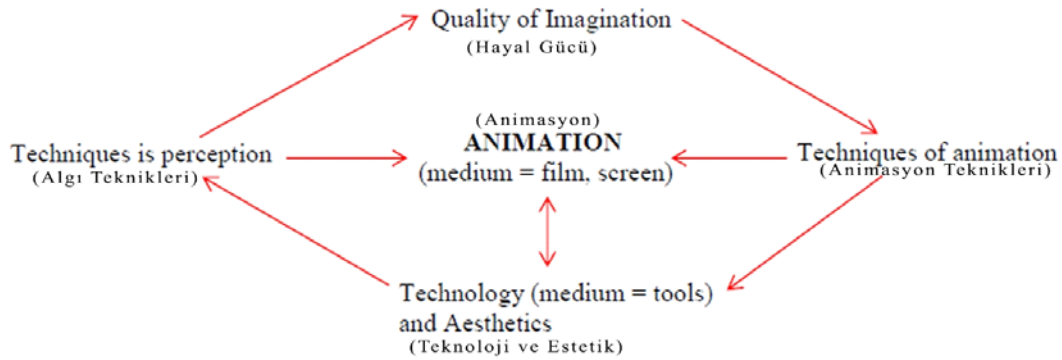
Heidegger, teknolojinin gelişmesiyle üretim biçimlerinin de değişikliğe uğradığını söylemektedir. Birçok sanatçının, projeyi denetleyen bir yönetmen haline dönüştüğünü düşünmektedir.

Modern teknokratik toplumların bağlamında, stüdyosunda yalnız başına çalışan ve kendi elleriyle sanat işleri üreten sanatçı "imgesi" artık arkaik ve modası geçmiş bir görüntü gibidir. Bazıları için sanat, teknolojik üretim haline gelmiştir. Sanatsal üretim ile diğer üretim biçimleri arasındaki sınırların bulanıklaşması ve bunu takiben teknolojik üretimin neden olduğu beceri kaybı, sanatçı, sanat ve teknoloji arasındaki ilişkiyi temelden değiştirmiştir (Bolt, 2010, s. 76).

Heidegger'in teknokratik toplumda yaşayanlara olan bu eleştirisi insanları bile bir kaynak olarak gören hesaplayıcı modern hayata karşı duyduğu bir tepkiden gelmektedir. Miyazaki sinemasına bakıldığında bu estetik kaybın yaşanmadığı da söylenebilir. Teknolojik gelişmelere rağmen bir işin kendini var etmesine, o işin teknikle yani insan yardımıyla en iyi bir şekilde ortaya çıkmasına olanak sağladığı düşünülebilir. Miyazaki'nin işini, daha iyi hissedebileceği bir teknikle yapmayı sürdürmesi başarısının nedenlerinden biri olduğu görülebilir. Tarkovsky de bu tarz bir çalışma sistemini desteklemiştir. "Tarkovsky'e göre, bir sanatçıyı deha yapan ve onun eserlerini kusursuz yapan şey, onun hakikate ulaşma azminde ve bu yolda gösterdiği kararlılıktır (Nuyan, 2016 s. 74)". Ona göre, "güzel hakikatin peşinden koşmayanlardan kendini gizler (Tarkovsky 1992'den aktaran Nuyan, 2016, s. 74)". Dolayısıyla Miyazaki'nin teknikle olan bağıni işlerini yaparken de iyi bir şekilde kurmaya çalıştığı söylenebilir. Çünkü yapmak istediği işi, en iyi yapabildiği şekilde ortaya koymaya çalışmıştır. Bu da Heidegger'in varlıkla haşır neşir olma yönündeki teknikle bağımızı iyi kurma anlayışıyla da örtüşmektedir. Bu bağlamda, Miyazaki'nin teknolojiye karşı olmadığını da söylemek mümkündür. Bununla ilgili olarak Lamarre, Algı Teknolojilerine değinerek; animasyon sürecinde Miyazaki, algılama tekniğini hayal gücü kalitesi ile animasyon tekniği ile birleştirir. "Miyazaki, doğanın kendine özgü ritimlerinin duygusunu yakalamaya, doğayı kendine ve her çizim sayfasına yansıtmasına yardımcı olur" ve "Miyazaki, izleyiciyi diğer

hayal dünyasına taşımak için dijital hileler üzerinde hikâye anlatımını ayrıcalıklı kılmıştır” der (Yee, 2013, s. 13)”.

Miyazaki'nin doğanın kendini yansıtmaya yardımcı olması, doğanın bir ruhu olduğuna inandığını ve Heidegger'in tekniğin özüne dair sorgulamasına da uygun davrandığını göstermiştir. Çalışmalarının geleneksel olması, ayrıca teknikle kurduğu bağla ilintilidir. Benzer şekilde, animasyon tekniklerinin “ressam, fırça ve sanat eseri” ilişkisinde nasıl rol oynadığını görmek ve gerçek dünya deneyimi ile yakından ilişkili olan sanatçının zihnindeki görüntüleri aktarmak ve görselleştirmek esas noktadır. Dolayısıyla teknoloji ve estetik bu konuda önemli bir rol oynamaktadır. Bigelow’a göre; fikirleri ve anlatıları görselleştirmede bir sanat olarak animasyonun olanaklarını düşünmek ve araştırmaktır (Yee, 2013, s. 13). Hayao Miyazaki ve Studio Ghibli animasyonunu Auteur etkisiyle endişesine dikkat çeken noktaları aşağıdaki şekil 2.1.’de gösterilmektedir:



Şekil 3.1 Hayao Miyazaki'nin animasyona bakış açısı.

Kaynak: https://www.academia.edu/24505389/Hayao_Miyazaki_as_Auteur_Techniques_Technology_and_Aesthetics_in_Animation (Erişim tarihi: 05.01.2020) (http-13).

Miyazaki hikâyelerindeki karakterlerin düşük teknolojileri tercih ettiği görülmektedir. Uçan bisikletler, elle çalıştırılan uçaklar ve yel değirmenleri gibi. Böylece filmde kullanılan araçların da var olmasına olanak sağlamaktadır. Karakterlerin teknikle olan ilişkisini de vurgulamaktadır. Bu anlamda bir bisikletin uçabilmesi bir alın teri gerektirmektedir ve bu da bir varlık olarak bisikleti her zaman sorgulayabilme imkânı vermektedir. Bisikletin bozulabileceği hissi onu her zaman ayrı bir varlık olarak hissettirecek, insan varlık arasındaki teknik bağın sorgulanmasını sağlayacaktır. Miyazaki animelerinde sinematizm yerine animatizmi tercih etmektedir. Sinematizmin

içinde hız ve hedef gösterme barındırdığını düşünmektedir. Buna karşılık animatizm insan gözünün yapabildiklerine daha yakın ve doğal olduğu söylenebilir. Böylece Miyazaki'nin teknolojiyi kullanım biçimi ve onu eleştirme biçimi arasında tutarlı olduğu da görülmüştür.

Miyazaki filmlerinde teknolojinin yanlış kullanımını eleştirirken özellikle dünyanın insan için önemini vurgular. Bu anlamda doğa en önemli konularının başında gelir.

“Miyazaki'nin belirttiği gibi, gelişen teknoloji, sanayi ve modern yaşamın getirisi pek çok etken, doğanın kirlenmesine ve acı çekmesine neden olmaktadır. Japonlar doğada bulunan her şeyin bir tanrısı olduğuna inanmaktadır. Bu inanış Budizm'in bir getirisidir. İnsanlar tarafından bu derece hırpalanan tanrılar bir gün onlardan intikam alacaklardır. Miyazaki böyle bir olasılığı filmlerinde konu edinmektedir (Taş Alicenap, 2012, s. 60)”.

Japonların dinsel inançları kendi varoluşlarını sorgulamalarında etkili olmuştur. “Shinto etiği ile sıkı ilişkide olmak demek saygı duyulması gereken çevremizin etkileşimli varlıkların canlı bir toplamı olduğunu kabul etmek demektir (Odel. Blanc, 2011, s.18)”. Tüm bu unsurların Miyazaki'nin modern teknolojiye bakış açısını etkilediği görülmüş ve ilk filmi olan “*Nausicaa of the Valley of Wind*” (Rüzgârlı Vadi)'de doğayla iç içe yaşamının önemi vurgulanmıştır. Film, küresel kirliliğin yıkıcı sonuçlarını göstermekle kalmaz, aynı zamanda çevreleri için hala sorumluluk almaya yanaşmayan-doğayı ehlileştirmek için makine kullanan- insan gruplarını betimler. Bizzat *Nausicaa* gücünün yettiği oranda çevreyi anlamaya çalışan ve elinden geldiğince onunla uyumlu yaşamaya çalışan biri olarak anlatılır (Odel. Blanc, 2011, s.18)”. “Miyazaki'nin uyarı niteliği taşıyan eseri, Japonya'da yaşanan gerçek bir çevre felaketinden, Minamata Gölü ve çevresinin civa atıklarıyla zehirlenmesinden esinlenmiştir (Gravett, 2008'den aktaran Telci, 2010, s. 259)”.

“Miyazaki, hikâyelerinde insan ve teknoloji arasında yaşanan çatışma ve Dünyayı tehdit altında bırakan kıyamet senaryolarına yer vermektedir. “*Nausicaa*”, “*Prenses Mononoke*”, “*Howl'un Yürüyen Şatosu*”, “*Gökteki Kale*” konuları itibariyle savaş karşıtı mesajlarıyla dikkat çekmektedir. Miyazaki, “*Prenses Mononoke*” ve “*Nausicaa*”da insanla doğa arasındaki savaşı ele alırken; “*Howl'un Yürüyen Şatosu*” ve “*Gökteki Kale*”de iki ayrı topluluk arasındaki savaşı ele almaktadır (Taş Alicenap, 2012, s. 67)”.

“*Nausicaa of the Valley of Wind*” filminde *Nausicaa* adlı prenses gücünün yettiği oranda çevreyi anlamaya çalışan ve onunla uyumlu yaşamaya çalışan biri olarak anlatılır. *Nausicaa*'nın bilgi arayışı Heidegger'in görüşlerini izler, yani doğayı bir sorgulama nesnesi olarak görmez, onu üzerine koyarak nesnesizliğe doğru iter. Amacı doğanın işleyişini gözlemleyip hesaplamak değildir. Tohumların ve kirlenmemiş toprağın ve

suyun doğanın kendisinden doğduğunu izler, doğanın kendisi ise ona gerçeği (aletheia) açığa çıkarır (Heidegger, 1977, s.319).



Görsel 3.3 “Rüzgarlı Vadi” (2007) filminden *Nausicaä ve böcek ohm’un* görüldüğü bir sahne. (Rüzgarlı Vadi DVD. (2007))

Tolmekyalıların yerleşimi ise doğanın ötesine ve insanlığa uzanır. İnsanlar silah, alet veya insan kalkanı olarak görülür; doğaya dayanmak ve ona meydan okumak için bir araç olarak gösterilmiştir. Heidegger (1977, s.324,326) buna “insanı temel alan ortamın bir araya gelmesi” yani Ge-stell (çerçeveleme) der. İnsanların ormanı ve vadiyi yakma eylemleri gelecek nesiller içinde zarar verici bir tutumdur. Doğaya karşı olan görevimiz ve ona karşı sorumluluğumuz sadece hayatta kalmamız için araçsal değeri nedeniyle var olmamalı, aksine değerini kendi içinde bir amaç olarak düşünmeli ve böylece doğayı içsel değeri için korumalıyız (Heidegger, 1977, s.321,324; Jonas, 1984, s.8). *Nausicaä*’nın toprağın neden zehirlendiğini anlama kararı ve araştırmalarını kendi hayatının pahasına olsa bile devam etmiş; insan ve doğaya daha fazla zarar gelmesini önlemiştir. Ayrıca prenses *Nausicaä*’nın kullandığı uçak, düşük teknolojili rüzgârla iletişim aracılığıyla yükselebilen bir varlık olarak gösterilmiştir. Bunun prenses *Nausicaä*’nın hem uçağı hemde rüzgârı hissedip kendi varlığını sorgulamasına imkân tanıdığı düşünülebilir. Nitekim filmde prenses, sahici düşünen varlıkların özgür bir şekilde doğabileceğine inanan biri olarak betimlenmiştir. Filmdeki bir diğer ayrıntı ise Heidegger’in varlıkların gizlenmişliğine olan düşüncesinin görünür hale gelmesidir. Bu doğrultuda insan varlıkların ne olduğuyla ilgili karar veremez o sadece varlıkların karşısında bir varlık olarak durur. Filmdeki yeraltı mağarasındaki kirlenmemiş orman bir dönüşümü sağlamaktadır.



Görsel 3.4 *Rüzgarlı Vadi*” (2007) filminden bir sahne. (*Rüzgarlı Vadi DVD*. (2007))

Kıyamet sonrasında tehlikeli bir dünyada geçen filmde prenses *Nausicaa*, gözlemci ve bilgi alıcı karakteri kendini doğa ve teknolojinin özüne açmasına izin verir (Heidegger, 1977’den aktaran Jonas, 1984, s.10,12). Prenses *Nausicaa*, ilk sahnede görülen öfkeli ohmu böceğinin karşısındaki saldırgan olmayan tavrı ve iletişimiyle; doğa ile özel bir bağlantı paylaşmasına izin verir. *Nausicaa*, hem insanın hem de doğanın korunmasını sağlamak için hayatını riske atar. Ohm'un onu canlandırma yeteneği, doğanın insan üzerindeki gücünün bir göstergesidir, ancak aynı zamanda doğanın mizahi simgesidir. Saygı duyulduğunda ve bakıldığında doğa verimli, sömürüldüğünde ise doğa kısır hale gelir (Heidegger, 1977, s.324).

Miyazakinin bir diğer filmi olan “*Laputa: Castle in the Sky*” (Gökteki Kale) hem savaş karşıtı mesajlarıyla hemde doğa ve teknolojiyle uyumlu olabilmenin yolunu içerir. Miyazaki 1984’te İngiltere’deki maden ocaklarının kapatılmasının ardından meydana gelen işsizlik ve bunun sonucunda oluşan işçi grevine tanık olmuştur. Bu sayede “*Laputa: Castle in the Sky*” (Gökteki Kale) filminin alt yapısını oluşturmuştur. Filmdeki başkahramanlardan olan Pazu'nun toplumu alternatif bir on dokuzuncu yüzyıl sonu Galler toplumdur (Odel, Blanc, 2011, s. 62). Filmde uçmak diğer animelerindeki gibi önemli bir yere sahiptir. Uçmak düşük teknolojilerle betimlenmiştir. Filmin ana karakteri Sheeta'nın kolyesi uygun bir anda kendi başına açığa çıkar ve Sheeta'yı düşmekten kurtarır. Buradaki açığa çıkma Heidegger'in '*physis*' kavramını hatırlatır. Kolyedeki enerji gizliliği kendi başına açığa çıkartıp etrafı kendine maruz bırakır. Filmde Pazu'nun toplumu doğadaki madeni kendi çıkarları doğrultusunda sömürmüştür. Böylece doğanın üstü örtülmüş ve gizlenmiştir.



Görsel 3.5 “Gökteki Kale” (1986) filminden bir sahne. (Gökteki Kale DVD. (1986))

Heidegger varlıklara biçilen rol sayesinde varlıkların hiçbir zaman ne olduğunu bilemeyeceğimiz ve hakikatten mahrum kalacağımız yönündeki sözleri filmdeki havayla temas eden taşın parıltısının hemen geri çekilmesiyle örtüşmektedir. Ona göre varlık her zaman kendini gizler. Heidegger'e göre varlığın açığa çıkma şeklinin *poiesis* özelliğini göstermesi varlıkla sahici ve çıkarsız bir iletişim gerektirir. Dolayısıyla filmdeki madenler kendini insanlardan gizlemiştir. Bu sahne çerçevelemenin hem insan hem de varlıklar üzerindeki tehlikesine bir gönderme olarak gösterilebilir.

Heidegger'in dediği gibi; Var olanların temeli bakımından varlık gönderilendir, varlık verenin vermesinde saklanan geri çekilmeye açığa çıkandır (veya daha dinamik tarzda, açığa çıkmadır). Varlık ile verme arasındaki bağ koparıldığında “mevcudiyet metafiziği” veya batı düşüncesi ancak varlığın “vergi” sini mevcut bir şey veya “var olanların temeli” olarak kavrar (Aydoğan, 2017, s. 140).

Heidegger'in bakış açısına yakın olarak Miyazaki doğanın modern teknoloji ile çerçevelenmiş olduğunu göstermektedir. Teknik insana hizmet veren bir araç niteliği kazanmıştır. Bundan dolayı varlıkların açığa çıkma şekli örtülmüş ve bir *poiesis* şeklinden uzak kalmıştır.

Filmde teknoloji tamamen kötü olarak gösterilmemektedir. Heidegger de teknolojinin kötü olmadığını kötü olanın ona biçilen rol olduğunu dile getirirken çerçeveleyen açığa çıkarmanın tehlikelerine dikkat çekmiştir. Miyazaki ve Heidegger'in bu bakış açısını en iyi gösteren sahnelerden biri yıkıcı olan robotların aynı zamanda doğayla barış içinde uyumlu bir şekilde yaşayabileceği olarak gösterilmiştir. Robotların yıkıcılığı insanların bir bekleyişi olarak gösterilmiştir. Buna karşın robotlar kendi haline bırakıldığında doğayla uyumlu bir şekilde yaşamaktadır. Sheeta ve Pazu'nun robotla karşılaştığı ilk sahnede robot, üstü örtülen kuş yuvasını kurtarır. Heidegger'in tasvirçilik

ve tasavvurculuk hakkındaki eleştirisi insanda bir bekleyişi çerçeveleyen olarak bu sahnede görünür hale gelmiştir. Robot bir bekleyişi altüst eder ve barışçıl davranır. Ayrıca efendisinin mezarına çiçek götürmesi Miyazakinin, Heidegger gibi teknolojiye tamamen karşı olmadığını gösterir.



Görsel 3.6 “Gökteki Kale” (1986) filminden bir sahne. (Gökteki Kale DVD. (1986))

Miyazaki'nin hemen hemen tüm filmlerinde Heidegger'e yakın bir bakış açısı içinde olduğu görülmektedir. Buna bir diğer örnek, animelerindeki başkarakterlerin çocuk olmasıdır. Heidegger insanın otantik düzeyden ontik düzeye geçişinin her günkü alışkanlıklarından kaynaklandığını düşünür. Dolayısıyla Dasein varlıkların hakikatinden uzak kalır ve böylece kendi Varlığını sorgulayamaz hale gelir (Bolt, 2010, s. 40). Bu anlamda çocukların her şeye hayretle ve özgürce maruz kalması bu yüklenmemişlik ile ilgilidir. Onlar hala varlıklar tarafından bakılan olarak resmedilir. Miyazaki'nin “*My Neighbour Totoro*” (Komşum Totoro) filmindeki ormanın gizemini Satsuki ve kız kardeşi Mei'nin babasına deyilde özellikle en küçük yaşta olan Mei'ye açması bununla ilgilidir. Buna verilebilecek bir diğer örnekte “*Kiki's Delivery Service*” (Küçük Cadı Kiki)'nin kedisinin onunla konuşamamasının Kiki'nin ontik düzeye geçişiyle ilgili olduğu söylenebilir. Kiki kedisi Jiji'le haşır neşir olmayı ihmal edip normal bir insanın alışkanlıklarına merak salmasıyla ontik yaşama geçiş yapmıştır. Aynı şekilde “*Spirited Away*” (Ruhların Kaçışı) filminde Chihiro'nun anne ve babasının dünya malına düşkünlüğün verdiği cezayla domuza dönüştürüldüğü sahne de buna bir örnektir.



Görsel 3.7 “Ruhların Kaçışı” (2001) filminden bir sahne. (Ruhların Kaçışı DVD. (2001))

Filmde insan atıklarıyla kirlenmiş bir nehir ruhunun gösterildiği sahne insanın, modern felsefeyle birlikte özne konumuna sokulmasına bir gönderme olduğu düşünülebilir.



Görsel 3.8 “Ruhların Kaçışı” (2001) filminden bir sahne. (Ruhların Kaçışı DVD. (2001))

Bu sahnede nehrin el altında olma durumundan çok umursanmama durumu ele alınmış ve doğa bencilce kirlenmiştir. Heidegger insanın özne konumuna sokulmasının diğer tüm varlıkları önemsizleştirdiğini ve bunun hem insan hayatı hem tüm canlılar için tehlikeli olduğunu vurgular. Miyazaki, nehri insanlar tarafından yıpranmış bir varlık olarak canlandırır.

Modern teknolojinin kaderini en çok etkileyen olaylar arasında Birinci ve İkinci Dünya Savaşları olarak gösterilebilir. Bu savaşlardan sonra teknoloji bakımından geri kalan ülkelerin sömürülecek bir kaynağa dönüştüğünü söylemek mümkündür. Böylece teknoloji tek yönlü olarak hep bir açığa çıkarma şekline dönüşmüştür ve çerçevenmiştir. Heidegger teknolojinin bu tek yönlü gidişatının insan ırkının sonunu

getirebileceğinden endişe eder. Ayrıca *tekhne*'nin araçsal bir anlam kazanmasının teknolojik alet üretmede hız kazanması onu bir poiesisten uzaklaştırmıştır. Miyazaki'nin buna örnek olarak gösterilebilecek bir diğer filmi de “*Howl's Moving Castle*” (Yürüyen Şato)’dur. Miyazaki, ABD'nin Irak'ı işgal etmesinden öfkeli olduğunu söyleyerek bu filmin çıkış noktasının bu olduğunu dile getirir (Odel, Blanc, 2011, s. 124).

Miyazaki'nin hayatını kuşatan olaylar, Japonların dini inanışları sayesinde doğayla kurdukları bağ, Miyazaki'yi teknolojiyi eleştiren filmlerinde hem tekniği kullanım açısından hem de modern teknolojinin dikkatli kullanımına yönelik düşüncelerinden yola çıkılarak varoluşçu felsefenin önde gelen isimlerinden Heidegger'e benzer bir bakış açısında olduğu görülmüştür.

3.1.5. Heidegger'in teknoloji anlayışı üzerinden “Prenses Mononoke” filminin çözümlenmesi

3.1.5.1. Filmin konusu



Görsel 3.9 (“Prenses Mononoke” (1997) DVD ekran görüntüsü)

Yönetmen: Miyazaki Hayao

Yapım yılı: 1997

Yapımcı: Toshio Suzuki

Stüdyo: Studio Ghibli

Süre: 1997 · Fantastik/Macera · 2 saat 13 dakika

Konusu:

Film, “Eski zamanlarda tanrıların ruhlarına ev sahipliği yapan ormanlarla kaplı bir yer vardı. Orada insanlar ve hayvanlar birlik içinde yaşarlardı. Ama bir zaman sonra büyük orman yok edilmeye başlandı” sözcükleriyle başlar. Ormanın içinde ağaçları yıkan ne olduğu belirsiz değişik bir varlık belirir. O sırada, imparator tarafından 500 yıl önce yıkılan ve kalanların doğuya sürüldüğü dışa kapalı bir şekilde yaşamak zorunda kalan son Emishi kabilesi köyünde huzur içinde yaşamaktadır. Emishi kabilesinin genç ve son prensi Ashitaka, köyde bir şeylerin ters gittiğini hisseder ve gözlerini ormana doğru çevirir. Ormanın içinde garip bir şeyin kıpırdadığını fark eder. Gözetleme kulesine çıkıp o garip şeyin çıkmasını beklerken ormanın içinden garip bir yaratık aniden köye doğru koşmaya başlar ve gözetleme kulesini devirir. Ashitaka hemen kalkıp geyiği Yakul'a biner ve yaratığın köye girmesini engellemek için onu uyarmaya çalışır. Ashitaka kızgın olan bu yaratığın içine bir şeytanın girdiğini anlamış ve onu defalarca uyarmaya çalışmıştır. Fakat garip yaratık kin ve nefretle dolmuş bir şekilde insanlara zarar vermekte kararlıdır. Ashitaka yaratığı durdurmaya çalışırken kolundan yaratık tarafından yaranır ve yara siyah bir leke olarak belirir. Sonunda yaratığı öldürerek onu etkisiz hale getirir. Fakat yaratık kin ve nefretle dolu lanetini Ashitaka'ya geçirmiştir. Yaratık etkisiz hale geldiğinde aslında onun Nago isminde bir domuz tanrısı olduğu anlaşılır. Fakat insanların ona ateş etmesi onun içini nefretle doldurmuş, *Tatarigami* denen vahşi bir şeytan tanrı tarafından ele geçirilerek bir domuz şeytana dönüşmüştür. Köyün bilge kadını kimsenin ona dokunmaması gerektiği yönünde insanları uyarır ve ölmek üzere olan domuz şeytana öfkesini dindirmesini söyleyerek ondan defalarca özür diler. Domuz şeytan ise nefretinin gitmeyeceğini ve yaşadığı acının hissedileceğini söyleyerek ölür.

Bilge kadın Ashitaka'nın aldığı yaranın onu öldüreceğini de dile getirir ve batıya doğru yönlendirir. Prens Ashitaka geyiği Yakul'la çabucak yola koyulur ve Yamato krallığının merkezi topraklarına doğru ilerler. O sırada samuray çetelerinin komşu köylere saldırdığını görür. Samuraylar Ashitaka'yı da yakalamak isterler. Ashitaka'nın kolundaki yara onu güçlendirmiştir. Bu güç bir şiddet anında ortaya çıkmakta ve domuzun nefretini hatırlatırcasına insanları öldürebilmektedir. Bu karmaşa sırasında Ashitaka oradaki yerlilerden bir keşiş olan Jiko-bo ile tanışır. Keşiş onu, devasa hayvan tanrıların olduğunu ormana doğru yönlendirir. Ashitaka dere kenarında uzanmış iki yaralı insan görüp onlara yardım etmek için dereye gittiğinde ağaçların arasından çıkan üç kurt ve bir kız görür. Kurt tanrı Moro ve onun üvey kızı San, namı diğer Prenses Mononoke

Ashitaka'nın oradan uzak durmasını söyleyerek kurtlarla tekrar ormanın içine girip kaybolurlar. Ashitaka yaralıları taşıyarak büyük ormanın içine girer. Ormanda bir sürü ruhun olduğunu fark eder. Hatta ona yol gösterenler *kodama* adlı ağaç ruhlarıdır. Girdiği orman *Shishigami* adlı bir geyik tanrı tarafından korunan bir yerdir. Ashitaka yaralıları girdiği orman sayesinde çok kısa bir süre sonra ait oldukları yere ulaştırır. Vardıkları bu yer yaban domuzunun vurulmasına neden olan demir topun üretildiği Tatar kalesidir. Kale aynı zamanda Demirkent olarak ta bilinmektedir. Bu kaleyi Leydi Eboshi adında bir kadın yönetmektedir. Leydi Eboshi daha çok demir üretmek adına büyük orman tanrıları ve orman yaratıkları ile savaşırken aynı zamanda kurt tanrı *Moro* tarafından büyütülen Prenses Mononoke ile de savaş halindedir. Ashitaka, Leydi Eboshi ile tanıştıktan sonra buraya gelme amacını söyler ve Leydi Eboshi ona gizli silah üretim hanesini gösterir. Ashitaka her ne kadar vahşi ormanla insanların barış içinde yaşayabileceğini söylese de Leydi Eboshi'yi bu kararından vazgeçiremez. Ashitaka kendini Prenses Mononoke ve orman ruhlarına daha yakın hissetse de herkesin birlikte barış içinde yaşaması adına çaba göstererek toprağı zehirleyen şeylerin önüne geçmeye çalışır.

3.1.5.2. Heidegger'in yaklaşımıyla Tekhne, Physis, Aletheia ve Çerçeveleme kavramları üzerinden "Prenses Mononoke" filminin çözümlenmesi

Miyazaki teknoloji konusunu içeren filmlerinde genelde aşırılığın meydana getirebileceği ve bunun sonucunda da yitirilebilecek olana göndermede bulunarak, insanların ve özellikle yeni neslin bu konu hakkında bilinçlenmesini ister. Fakat *Prenses Mononoke* de daha çok yitirilmiş olana göndermede bulunur. Bu filmde, yitirilmiş olan belki de bir farkındalık ile tekrar yeşerebilme imkânı bulabilecektir. Napier'in (Napier, 2008, s.271) de belirttiği gibi film, çevresel ve ruhsal bir kriz döneminde insanoğlunun uyanması için bir alarmdır ve izleyicileri ne kadar şey yitirdikleri ve ne kadar yitireceklerini fark etmeleri için kışkırtmaya çalışmaktadır. Miyazaki'nin film hakkında söyledikleri yitirilmiş olan birçok şeyin aslında özlendiğini de göstermektedir. Miyazaki filmin konusuna değinerek şunları söylemiştir: "Eğer bir Japonya haritası açıp, Ashitaka'nın gittiği *shishigami*'nin ormanı nerede diye soracak olursanız bunu size söyleyemem, ancak inanıyorum ki bu tür bir yerin izleri insan ruhunda halen mevcut (Napier, 2008, s. 278)". Dolayısıyla birçok alanda gelişen teknolojinin insan bencilliğine hizmet etmesi ve yanlış kullanılmasıyla doğayı tahrip etmesi, her yirminci yüzyıl insanının ruhunda hissedebileceği izler bıraktığı söylenebilir. Eskiden doğada güçsüz olan insan tekniği kullanma becerisini arttırınca bu aşırılığın bir güç olabileceğini

düşünmüştür. Yirmi birinci yüzyılda tamamen güç anlamına gelen teknolojinin, belki de eski çağlardaki insanın, doğadaki yalnızlığının ve güçsüzlüğünün zamanla atlatamadığı bir hırsla dönüşmüş olduğu düşünülebilir. Eski zamanlarda insan doğayla bir savaş halindeydi fakat bu savaş hayatta kalabilme savaşıydı. İnsanoğlu tekniği kullanmayı öğrendikçe doğayı kendi hakimiyeti altına aldı ve kendini dünyanın efendisi konumuna soktu. Dünyadaki birçok varlık ve özellikle doğa zarar görmeye başladı. Miyazaki'nin, insanın doğaya olan bu duyarsızlığını dert etmesi onun, tüm dünya tarafından tanınan özgün bir yönetmen olmasını sağlamıştır. Heidegger'in de dediği gibi insanı, farkında bir varlık yapan şey dert etmesidir. Ona göre dert insanı, kendi özünü unutmamasının ve dünyadaki Varlığının anlamını kavramasının bir yoludur. Böylece insan her günlük durumundan çıkıp kendi anlamını ve dünyanın anlamını sorgulayan, modernleşmenin getirileriyle sıradanlaşıp kaybolmayan biri olabilecek ve dert ederek ontik olanın ötesine geçmeyi başarabilecektir. “Varlık gerçek bir insanın hayatı ya da varoluşu ile değil, bir varlık olmanın ne olduğu ile ilgilidir (Bolt, 2010 s. 35)”. Bu anlamda Miyazaki'nin, varolmanın ne olduğunu sorgulayan otantik bir yönetmen olduğu söylenebilir.

Prences Mononoke, geleneksel Japon mitlerini yıkarak aynı anda onların yerine karşı-anlatı sunmakla birlikte seyirciyi bir çelişki içine sokarak Heidegger'in sanat eserinin çekişme yaratması gerektiği yönündeki bakış açısıyla da örtüşmektedir. “Benzer bir şekilde Duchamp'ın “*çeşme*”si (1917), pisuar olarak değil de sanat işi olarak görülmesini, sanat dünyasının çevreleyen sınırlarına borçludur (Bolt, 2010 s. 117)”. Böylece Miyazaki'nin kalıplaşmış birçok şeyi sorunsallaştırarak, aynı zamanda seyirciyi her günlük durumdan çıkartmaya çalışması bakımından da Heidegger'e yakın bir bakış açısında olduğu söylenebilir.

Heidegger, sanat eserinin bir çekişme yaratması gerektiğini dile getirirken, çekişmenin sadece bir çekişme olarak kalması gerektiğini de söyler. Heidegger, çekişmede tarafların kendilerini aşmaya çalıştıklarını dile getirerek kendini aşmanın üretken olduğunu vurgular. “Heidegger'e göre sanat işinin derdi, biz kendimiz rahat hissedelim, zevk alalım diye bu çekişmeyi bitirmekte değildir. Çekişme, çekişme olarak kalsın diye başlatılır (Bolt, 2010 s.51)”.

Bu anlamda “*Prences Mononoke*”nin bir çekişme yarattığı söylenebilir. Film bitmesine rağmen her varlık kendi fırlatılmışlık imkanında yaşamakta karardır. Ayrıca geleneksel Japon mitlerinin dışında bir anlatı sunarak seyirciyi düşünmeğe yöneltmektedir.

“Ghibli filmleri çağdaş birer sanat eseri olmanın yanında Japonların kültürel ve sanatsal geleneklerini de bünyesinde barındırmaktadır. İnsanların doğayla ve doğa tanrılarıyla (kami) olan ilişkileri, süreklilik ve değişim, hayatın, sevginin ve güzelliğin geçiciliğinin acı bir şekilde farkına varılması eski ve yeni ile iyi ve kötü arasındaki çekişme ve uzlaşma Japon sanatında ve edebiyatında olduğu gibi Ghibli yapımlarında da sıklıkla ele alınan temalardır (Taş Alicenap, 2012, s. 45)”.

Ayrıca Miyazaki bu filmde yirminci yüzyılda yoğun bir şekilde hüküm sürmeye başlayan teknolojiye karşı doğayla iç içe yaşanabilecek posthümanist alternatif bir dünya yaratır. Buna benzer bir şekilde Heidegger teknolojiyle ilişkimizin yeni baştan düşünülmesi gerekliliğini dile getirmektedir. Dolayısıyla Heidegger ve Miyazakinin, modern çağın yarattığı çerçevesinin dışında alternatif bir dünyanın varlığından söz ettiği söylenebilir. Heidegger ve Miyazaki'nin örtüştüğü bir diğer nokta da Miyazaki'nin sanat pratiği ile ilgilidir. Miyazaki birçok sahnenin gidişatını, çalışırken yani iş pratiği üstünde görmektedir. Bu da Heidegger'in varlıkla pratikle ilişkide olmak gerektiği yönündeki bakış açısına uymaktadır. Böylece açığa çıkacak olan özgürce var olabilecektir. Bu konuyla ilgili Bolt, (Bolt, 2010, s. 117) şunları dile getirir; yaratıcılık bir şey üretmekten ziyade, bir şeyin şey olarak doğmasına olanak tanır. Bu da sanatçının, sanatın davetine açık olmasını gerektirir.

Miyazakinin hikâyeyi kurduğu Muromachi döneminde olması gereken kalıplaşmış birçok şeyin dışında farklı bir şekilde göstermesiyle beklentileri alt üst eder. Özellikle hikâyede insanların ve vahşi tanrıların savaşına odaklanır. Ondördüncü yüzyıl Muromachi döneminde insanlar topluluk haline gelmeye başlamış ve doğayla olan bağlarından yavaşça kopmaya doğru yönelmiştir. “Miyazaki'ye göre ondördüncü yüzyıl, halen doğa ve doğaüstüne ait güçlerle temas içinde olan bir dünyadan gittikçe insana doğru yönelen bir dünyaya geçişin yaşandığı önemli bir tarihsel geçiştir (Napier, 2008, s. 271,272)”. Bu dönemde insanlar doğa güçlerinden yavaşça insan merkezli bir yaşam şekline kayarak parayı birçok şeyden daha değerli görmeğe başlamıştır. İnsanlar için hayat, o dönemdeki birçok olumsuzluğa rağmen hala anlamlıydı. Çünkü insanlar yaşamaya değer şeyleri hala bulabiliyordu ve hayat belirsiz değildi. Miyazaki filmde, paranın kıymetlenmeye başladığını Ashitaka'nın bir kadına pirinç karşılığında altın vermesiyle göstermiştir.



Görsel 3.10 Filmden bir sahne (“Prens Mononoke” (1997) DVD ekran görüntüsü)

Kadın ilk başta altının değerini bilmemektedir. Fakat daha sonra değerini anlayınca altın için kavga edebilecek pozisyona gelebileceği de gösterilmiştir. O dönemde özellikle pirinç üretimiyle doğanın anlamının değiştiği söylenmektedir. Heidegger'in de yirminci yüzyılda doğanın insana hizmet eden bir şekle bürünmesine olan eleştirisi Miyazaki'nin filminin geçtiği Muromachi dönemindeki eleştirisiyle de örtüşmektedir. Bu dönemde doğa, insana hizmet etmeye başlamasıyla yok olmaya yüz tutmuştur. İnsanlar paraya aşık olmaya başlamış ve bu nedenle doğa git gide sömürülmeye başlanmıştır. Odell ve Blanc'ın (Odell, Blanc, 2011, s. 107) belirttiği gibi; özünde *Princess Mononoke*, çevrecilik ve ruhanilikle ilgili bir filmidir. İnsanoğlunun çevreye verdiği zararlar ilgileniyor olsa da teknolojik ilerlemeler ile vahşi hayat arasında kaçınılmaz olarak çatışmaların olacağını kerhen de olsa kabullenir.

Heidegger ve Miyazaki'nin, insan dışı varlıklar hakkındaki düşünceleri de benzerlik göstermektedir. Heidegger'e göre, insanın varlığı meydana getirme yolundaki konumu, meydana getirilen kadar eşittir. Bu da ortaya çıkacak olanın aslında var olan olduğunu ve bir ruhu olduğunu göstermektedir. Bu anlamda Japon inancına yaklaşmakta ve sessiz olanın sesi olmaktadır. Buna benzer bir şekilde Miyazaki de filmlerinde, doğanın sessiz güçlerini yansıtmakta ve insan tarafından yok olmaya yüz tutmuş olanın sesi olmaktadır. Bu anlamda Heidegger'in felsefi düşüncesinin üzerinde Doğu felsefesinin, özellikle de Japon felsefesinin önemli bir etkisi olduğu söylenebilir. “Heidegger'in bir-şey-için-bakış kavramı sayesinde, malzemelerimizle ilişkilerimizin, onlara hâkim olma ilişkileri olmadığını, tam aksine malzemelerimizin ve gereçlerimizin, kendilerince doğmaları ve işlemelerine olanak vermek adına onlara karşı duyarlı olmamız gerektiğini anlarız (Bolt,

2010 s. 103)”. Bu bakış açısının ötekinin varlığını kabul etmekten geçtiği söylenebilir. Çünkü ötekiyi kabul etmek onun varolmasına hem de bir birlikteliğin doğmasına olanak sağlayabilecektir. Heidegger eski Yunanda varlıkların hala var olabildiklerini dile getirirken modern felsefeyle birlikte insanın özne konumuna yerleşmesi varlığın var olma imkanını yok ettiğini dile getirmiştir. Miyazaki'nin Prenses Mononoke'sindeki ormanı ve içindekileri bir öteki olarak kalma konusunda kararlıdır ve böyle var olabileceklerini bilmektedirler. Fakat Leydi Eboshi ormanı yok etmek ve kendi amacına yönelik kullanma yönündeki kararlılığı, Heidegger'in modern teknolojinin doğayı sömürmesi yönündeki bakış açısıyla örtüşmektedir. Heidegger, modern teknolojinin doğaya resmen saldırdığını dile getirmektedir.

“Miyazaki, filmlerinde sıkça “yitip giden Japonluk ruhu”na göndermede bulunmaktadır. Kuşaklar arası saygı ve nezaket, doğa varlıklarına ve “8 milyon” tanrıya (kami) duyulan saygı, doğadaki tüm varlıklara karşı gösterilen saygı ve doğa ile bütünleşmiş bir yaşam, Japonluk Ruhunun özünü oluşturmaktadır (Şen, 2014, s. 5)”.

Heidegger de modern bilim ve teknolojinin her şeyi bir nedensellik çerçevesine bağlamasının birçok varlığın gizlenmesine neden olduğunu dile getirmektedir. Böylece var olanın üstü örtülmekte ve unutulmaktadır. Bu unutmaya insanın da yanlış yola saptırmakta ve kendi özünden uzaklaştırmaktadır.

Miyazaki, film anlatılarını Japon ulusal dini olan Shintoizm üzerine inşa etmektedir. Shintoizmde, insanların dünyasıyla ruhların dünyası aynı alan içindedir ve her maddenin özünde ruhların yaşadığı düşüncesine dayanan bir inanç sistemidir. Dolayısıyla Shintoizm, ruhlarla aynı ortamda var olan insana her maddenin özünde bulunan ruhlara inanmayı ve saygı duymayı öğretir. Bu sayede insan, doğa ve fiziksel dünyanın geri kalanına ilgi gösterecek ve onları aynı zamanda kendi varlığı için koruyacaktır. Heidegger de yirminci yüzyılın en büyük probleminin Varlığın unutulmuşluğu olduğunu dile getirirken, Varlığın unutulmuşluğu birçok şeyin var olamamasına neden olduğunu vurgulamaktadır.

Sinemada birçok endişe dile getirilirken, Japonya daha da belirli özellikler geliştirecek çeşitli türler ortaya koymuştur. Japon İmparatorluğu'nun yıkımı, atom patlaması ve Batı'ya yönelişle birlikte; büyük mutant canavarlarla ilgili filmler çoğalmaya başlamış, filmler nükleer meselenin etrafında dönen ya da büyük robotlar hakkında teknik bir toplumun simgeleri haline gelmeye başlamıştır. Bu şekilde, fütüristik filmler doğmuş, aynı zamanda insanlığın sosyal çöküşüne ve yozlaşmasına hitap ederek, gezegenin geleceğini ekolojik bir bakış açısıyla ele alınmaya başlanmıştır. “Miyazaki,

doğayı yok etme pahasına gerçekleştirilen teknolojik ve ekonomik kalkınmanın, insan uygarlığı üzerindeki etkilerini filmleri aracılığıyla teşhir etmektedir. İnsan uygarlığının, bu uygarlığın yarattığı ekonomik ve teknolojik gücün doğa karşısında aslında ne kadar kırılgan olduğunun altını çizmiştir (Şen, 2014, s. 5)”. Bu anlamda Prenses Mononoke yitirilene göstermekle birlikte insanın doğaya hala bencilce olan bakışını eleştirmektedir.

Modern çağda birçok şeyin neden sonuç ilişkisine bağlı olduğu düşünüldüğünde birçok şeyin ne olduğu yönünde bir kesinlik kazanması, onun başka tüm açılma olanağını elinden almaktadır. Bu bakış açısı, bir domuza sadece bir domuz olarak bakmakla normalleşebilmektedir. Canlıların en üstünü olarak belirlenen insan için bir domuz, bir araştırma nesnesi, bir besin kaynağı ya da buna benzer bir nesnellikle öne çıkabilmektedir. Heidegger, modern çağda birçok şeyin kesinlik kazanması aslında onun ne olduğunu gizlediğini dile getirmektedir. Çünkü varlık her zaman gizlenir ve aynı zamanda faklı açılma olanağına sahiptir. Japon inancında Shintoizm insan dışı varlıkların var olmasına olanak tanımaktadır. Prenses Mononoke'deki yaban domuzu sadece bir domuz olarak değil, ormanı koruyan bir tanrı olabilmekte ve bu tanrı insanların ona kötü davranmasıyla gizlilikten çıkan bir şeytana dönüşebilmektedir. Birçok varlığın ne olduğuyula ilgili bakış açısını sorunsallaştırabilmektedir. Buna örnek olarak insanların uğruna savaştığı petrol belki de bir yakıt değil özünde bambaşka bir şeydir denilebilir. Filmdeki yaban domuzu, varlığın nefretini ve var olma çabasını gizlilikten çıkagelen bir şeytanla görselleştirmektedir.



Görsel 3.11 Filmden bir sahne (“Prenses Mononoke” (1997) DVD ekran görüntüsü)

Domuzun ölmesine rağmen ondan özür dilenmesi birlikte var olabilmenin dileğidir. Heidegger özellikle yaşam sözcüğünün üzerinde durarak, yaşam sözcüğünün

hem bütün canlıları hem de münferit insan hayatını işaret ettiğini dile getirir (Ökten, 2012, s. 80). Michel Serres'in de altını çizdiği gibi insan uygarlığının doğa ile ilişkisi onu tahrip etme ve mülk edinerek talan üzerine kurulu hale gelmiştir:

Hakimiyet ve sahiplenme, işte bilim ve teknik çağının şafağında, batılı aklımız evrenin fethine soyunurken, Descartes tarafından ortaya atılmış başat sözcük. Evrene egemen oluyor ve onu kendimize malediyoruz. ... Kartezyen hakimiyet bilimin nesnel şiddetini iyi uyarlanmış bir strateji içinde yükseltiyor. Nesnelere aramızdaki temel ilişkimiz de savaşta ve mülkiyette özetleniyor (Serres, 1994'den aktaran Şen, 2014, s. 1).

Freud'un "tekinsiz"i kavramını hem yabancı hem de huzursuz edici olarak tanımladığı düşünüldüğünde, Prens Mononoke'nin ormanı, insan tarafından kontrol altına alınmak istenen bir öteki olarak insanlara karşı koymakta ve onlara nefretini kusmaktadır. Domuz bu nefretiyle uzlaşmama konusunda karalıdır.

Sanayileşmeyle birlikte doğanın tahrip olması doğayı incitmiş ve sanayileşmenin gücü temsil etmesi insanı, kurtulması zor olan bir kafesin içine sokarak birçok olumsuzluğu göz ardı etmesine neden olmuştur. Filmde domuzun vücuduna sapanan demir top sanayileşme uğruna doğanın tahribini temsil etmekte olduğu söylenebilir.



Görsel 3.12 Filmden bir sahne ("Princess Mononoke" (1997) DVD ekran görüntüsü)

Bu kör sanayileşmenin sadece domuzu değil, insanı da incitebileceği domuzun nefreti ile gösterilmiştir. Heidegger için modern teknolojinin özü olan çerçeveleme insanlık ve doğa için büyük bir tehlike oluşturmaktadır. Aygün Şen'in (Şen, 2014, s.4) aktardığı Serres'in dediği gibi; "Olanca yakıcılığıyla, tarih doğaya kör bakıyor (Serres, 1994, s. 19)". Ayrıca insanların kalıplaşmış düşüncelerini yıkarak bilinçlenmesini de sağlamaktadır. "Film, gayri resmi bir karşı-tarihin oluşturulmasına hizmet etmektedir. Resmi tarihin karşısında etkin bir denge rolü oynayarak, bir bilinçlenme faaliyetine

yardımcı olduğu ölçüde tarihin bir edimcisi haline gelmektedir (Ferro, 1995'den aktaran Şen, 2014, s. 4)".

Heidegger'in fırlatılmışlığın bize sunduğu imkanların bizi daima etkileyeceğinden söz etmesi, San'ın kurtlar tarafından büyütülmesiyle benzeştirilebilir. San, ailesi tarafından ormana bırakılan bir kız çocuğudur. Fakat kurtlar onu yememiş ona aile olmuştur. San insan olmasına rağmen insanlardan nefret etmekte ve kendini kurt ailesine ait görmektedir.



Görsel 3.13 Filmden bir sahne ("Princess Mononoke" (1997) DVD ekran görüntüsü)

Bu resimde annesi Moro'nun yarısındaki kanı emerken, Ashitaka'nın buradan uzak durması yönünde uyarır. Napier'in (Napier, 2008, s. 265,266) dediği gibi;

Miyazaki'nin eserleri babaerkil sistemden önceki Japonya'nın yitirilmesi ile ilgilendir; insanlardan ziyade doğanın hüküm sürdüğü bir Japonya'dır bu. Miyazaki'nin kadın karakterleri aynı zamanda kalıplaşmış erkek kahramanlara karşı kendini var edebileceğinin kanıtıdır.

Muromachi döneminde Japonlar, Portekizli tüccarlar tarafından ülkeye getirilen silahlardan çok etkilenmiş ve silah yapımını öğrenebilmek için onları sürekli ülkeye davet etmiştir. Silahları taklit edebilme yetenekleri sayesinde onlardan bir sürü üretilmiş ve bu silahlar, ülkedeki iç savaşların daha kanlı olmasına neden olmuştur. Filmde bir diğer kadın olan Leydi Eboshi'nin, ormanı yok etmekte kararlılığıyla kötü gibi görünmekte, dışlanmış kadınlara ve hastalara yardımıyla da iyi gibi yansımaktadır. Miyazaki'nin filmlerinde iyi ve kötü kesin bir çizgiyle ayrılmaz. Her ikisi de bir karakterin yapısında bulunduğu koşullar tarafından şekillenebilmektedir. Leydi Eboshi aynı zamanda samuraylarla savaş halindedir ve yaptığı silahları onlara karşı da kullanmaktadır. Fakat asıl amacı daha çok demir ve silah üretmek için, ilk önce buna engel olan orman ruhlarını ortadan kaldırmaktır. Miyazaki'nin filmlerinde ki asıl amaç tek bir evrende beraber

özgürce yaşamak için doğruyu bulabilmek ve insana yakışır bir şekilde yaşayabilmek olduğu söylenebilir. Leydi Eboshi'nin filmin sonunda artık, daha uygun olanı yapma isteği bunu göstermektedir. Fakat bu uygunluk kendi fırlatılmışlığında devam edecektir. Yıkılan tatar kalesini tekrar yapacak ve doğayla daha uyumlu bir şekilde yaşayacaktır. Heidegger birlikte var olabilmenin varlıklara hükmetmemekle sağlanabileceğini dile getirmektedir. Miyazaki bu birlikteliğin doğayla uyumlu bir şekilde yaşanabileceğini Ashitaka karakteri ile yansıtmaktadır. Ashitaka filmde bu savaşı engellemeye çalışarak birlikteliğin var olabileceğini göstermeye çalışır. Fakat, Leydi Eboshi'nin kurduğu tatar kalesinde, teknoloji çerçevenilmiş, ayrıca bu çerçevenin Leydi Eboshi'nin hayatını da çerçevelemiş olduğu düşünülebilir. Bu içinden çıkılması zor bir durum olsada imkânsız değildir ve filmin sonunda imkânsız olmadığı gösterilmektedir. Heidegger'de, teknolojinin bu çerçevenilmiş halinden kurtulmanın çok zor olduğunu fakat imkânsız olmadığını dile getirmekte ve bu kurtuluşun tefekkürle olabileceğini vurgulamaktadır. Heidegger'e göre teknolojiyi, günün birinde tüm olumsuzlukları çözecek olsa bile körü körüne desteklemek ya da onu şeytan icadı gibi düşünüp tamamen reddetmek doğru değildir. İnsanların, çerçevelemenin varlığı açığa-çıkartma da sınırladığını anladığında varlığın, farklı açılma potansiyelini fark edebilecekleridir (Napier, 2008, s. 84). Bu doğrultuda Heidegger'in teknolojiye tamamen karşı olmadığı söylenebilir O, modern teknolojinin özü olan çerçevelemeye karşıdır. Buna benzer bir şekilde Miyazaki filmin sonunda teknoloji ile sanayileşmenin kaçınılmaz olduğunu, tatar kalesinin tamamen yok olmamasıyla göstermektedir. Hatta kale tekrar inşa edilecek ve sanayileşme, doğaya saygılı bir şekilde, tatar kalesinde yol alacaktır. Filmin başlarında kale, ormanın içinde ormanın doğal yapısına müdahale eden ve onu kirleten bir yapı olarak yansıtılmıştır.



Görsel 3.14 Filmden bir sahne ("Prens Mononoke" (1997) DVD ekran görüntüsü)

Tatara kalesi için orman, sanayileşme uğrunda yok edilebilecek bir nesneye dönüşmüştür. O, insanlığa hizmet etmek için vardır. Leydi Eboshi'nin kalesinde demir imalatı ve silah yapımı için doğa sadece bir ham madde halini almıştır. Ham madde doğadan zorla sökülüp alınır. Orman artık bir orman değil silah ve demir yapımı uğrunda kullanılacak bir nesneye dönüştürülmek için katledilmektedir. Dağlar oyulmakta ağaçlar kesilmektedir. Bu modern teknolojinin özündeki çerçevelemenin bir sonucudur. Miyazaki de filmde bu duyarsızlığı eleştirerek ormanın bir ruhu olduğunu göstermekte ve sessiz varlıkların sesi olmaktadır. Heidegger, modern teknolojideki çerçevelemenin doğayı sadece bir ham maddeye dönüştürmekte olduğunu söylerken, bir tarlanın artık tarla değil insana zorla mahsul veren bir nesne olduğunu dile getirir. Bu anlamda Prenses Mononoke'deki çerçeveleme Heidegger'in eleştirdiği modern teknolojinin çerçevelemesiyle örtüşmektedir.



Görsel 3.15 Filmden bir sahne (“Prenses Mononoke” (1997) DVD ekran görüntüsü)

Leydi Eboshi, silah yapımını bir seri üretim haline dönüştürmüş, estetik açığa-çıkarmadan uzak, insan ve özellikle orman ruhunu avlamak için yapılan, amaç için bir zorla dışarı-çıkartmadır. Buradaki açığa-çıkartma bir nedensellik içermektedir. Heidegger, varlığa getirmede nedenselliği değil borçlu olmayı uygun görür. Çünkü borçlu olma, karşılıklı bir iletişim gerektirmekte ve varlığı insan bencilliğinden uzaklaştırmaktadır. Böylece açığa çıkacak olan bir poiesis şeklini alacak ve hakikati yansıtacaktır. Heidegger’in dediği gibi;

Modern teknikte hüküm süren bu meydan okuyucu çağrılar, Varlık'ın kendi-gizini-açma'sının bir tarzıdır. Yine de bu tarz içerisinde Varlık geri de çekilir; öyle ki bu şekilde “çerçeveleyen” çağrılar hemen hemen var olma kudretine sahip olduğu şekliyle Varlık'tan yoksundurlar (Heidegger, 1997, s. 26).

Bu bakış açısına göre sömürülen orman sadece bir orman değil, ruhu olan ve bir birliklelikle var olabilecek bir varlıktır. Çünkü o, insanlar için sadece bir ham medde değil, içinde birçok gizemi barındıran hayret verici bir yaşam parçasıdır. Dolayısıyla filmdeki zorlayıcı açığa-çıkarma bir poiesis özelliği göstermemektedir.

Miyazaki'nin ve Heidegger'in, modern teknolojinin özü olan çerçevelemenin varlığı tutsak ettiğini dile getirmesiyle benzer bir bakış açısında oldukları söylenebilir. Heidegger açığa-çıkartmanın sanatsal olması gerekliliğini vurgulayarak tekhne'nin öneminden bahseder. Dolayısıyla Miyazaki'nin bu filminin, yapım aşamasında tekniği kullanma biçimi ile sessiz varlıkların sesi olmaya çalışması bakımından modern teknolojinin yarattığı gerilimin dışa yansımaları olarak bir poiesis şeklini aldığı söylenebilir. Çünkü varlık ortaya çıkabilmek için tekniği kullanan insana ihtiyaç duyar. Böylece film, modern felsefeyle gelişen, bilim ve teknolojiyle desteklenip yok edilenin bir varlığa dönüşümüdür. Varlığın bir hakikatidir denilebilir. Kandinsky'nin dediği gibi; “Sanatın ruhsal olanaklarında demlenen her insan bir gün cennete ulaşacak olan ruhsal piramidin inşası için değerli bir yardımcıdır (Kandinsky 2015, s. 51)”. Dolayısıyla miyazaki'nin, birçok ruha seslenerek önemli işler yapmış olduğu görülmektedir.

3.2. “Oyun” Uygulama Filmi

3.2.1. Konusu

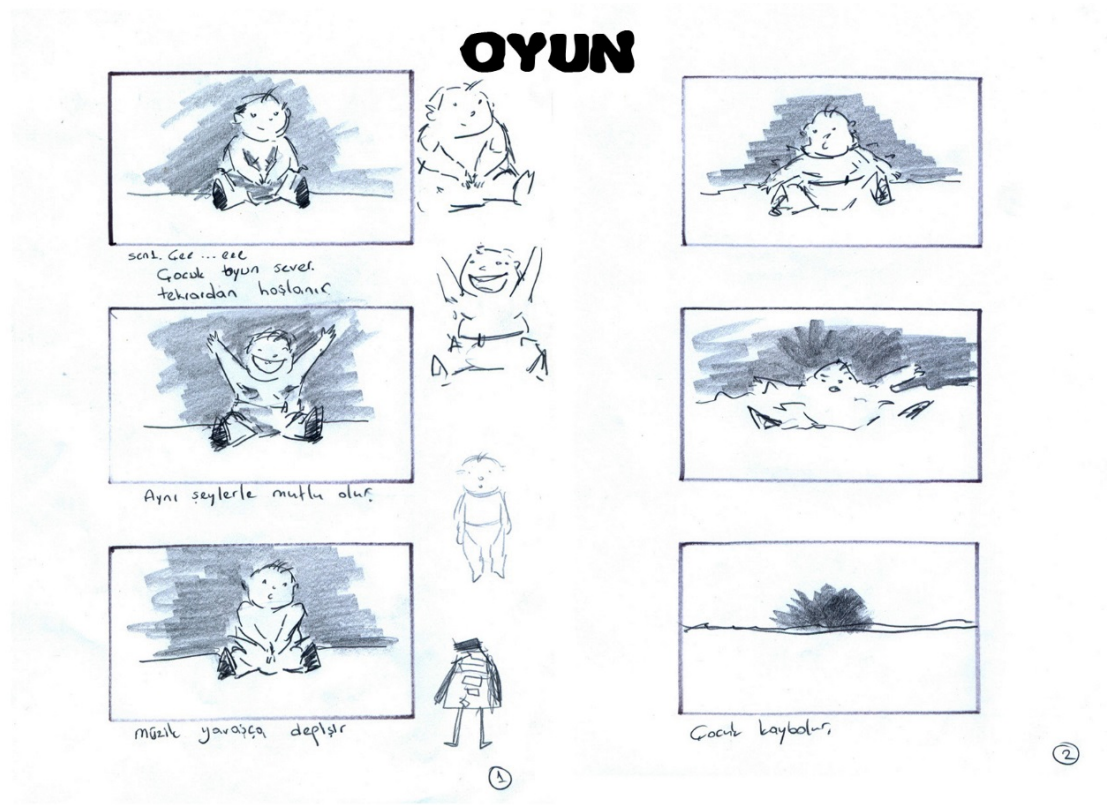
Dünya üzerinde oynanan oyunların, insanlığın geleceğini karanlıkta bıraktığını anlatan bu hikâye, bir çocuğun tekrarlarından en çok hoşlandığı küçük yaştaki saklambaç oyunu ile başlar. Bir anne çocuğunu güldürmeye çalışır. Çocuk güler ve mutlu olur. Sonra ekran kararır ve ortaya bir asker çıkar. Asker önünde uçan sinekleri ağzıyla yakalamaya çalışır. Birden bir kuş gelir ve mezarlığa konar. Koşan askerler görürüz. Koşan askerler kuşları ürkütür. Kuşlar havalanır. Kuşların bulunduğu çimenlik bir timsaha dönüşür. Timsah ağzını açar ve içinden bir asker çıkar. Asker kuşa dönüşür ve özgür olmak için uçmaya çalışır. Fakat timsah ağzını hızlıca kapatır ve kuş yakalanır. Uçaklar gökyüzünde gezmeye başlar. Yere bir sürü ölü kuş düşer. Çocuk korkarak ölü kuşlara bakar. Kuşların üzerine sinekler gelir. O sırada çocuğun gölgesi büyüyerek ağzına girer ve çocuk kararmaya başlar. Çocuk hikayenin başındaki askere dönüşür. Asker yanında uçan sinekleri ağzıyla yakalar ve etraf tamamen kararır. O sırada silahıyla koşan askerlere ateş eder. Askerler düşmeye başlar. Gökteki uçaklar bomba yağdırır. Bomba askerlerin üstüne düşer ve askerler etrafa dağılır. Düşen askerlerden birinin yanına hikayenin başındaki

asker sopa ile gider. Sahne iki askerin görüntüsünden oyun oynayan çocuğa geçer. Aslında hepsi savaş oyuncaklarıyla oyun oynayan bir çocuğun bilinçaltına attıklarıdır. Çocuk masa lambasını patlatır ve etraf kararır.

3.2.2. “Oyun” Uygulama Filminin Üretim Sürecindeki Teknik Aşamaları

3.2.3. Storyboard ve animatik aşaması

“Oyun” uygulama filminin hikayesinin resimli hale dönüştüğü ilk aşama olan resimli hikâye “storyboard” çizilmiş, fakat Heidegger'in belirttiği gibi, varlığı çerçevelemenin tehlikelerinden uzak kalmak adına animatik yapılmamıştır. Storyboard hızlıca tasarlanmış hikâyeyi de böylece bir dönüşüme uğratmıştır.





kuslar uçar.



adam ata düşüyor.



çirkin bir adam doğuyor.



Adam iskelet gibi olur

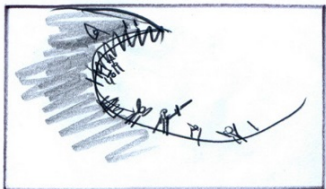


at acı çekiyor.

4

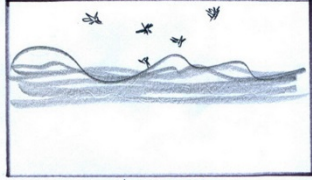
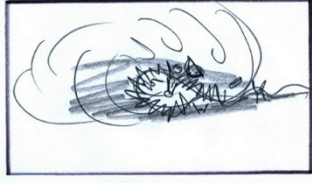


At kadirjadan çıkar,
suda boğulan insanlar bellir.

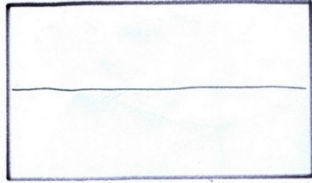


su hepsten yutar.

6



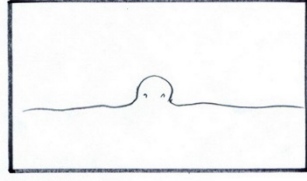
Kuşlar uçar.



Su

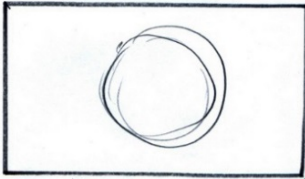


7

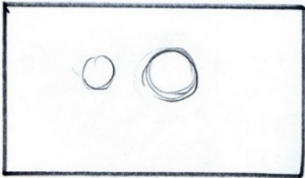


Adam daireye düşer

8



Bu daire aynı zamanda uzaylıların
Hektika kurduğu bir şekildedir.



diğer kugaları

9

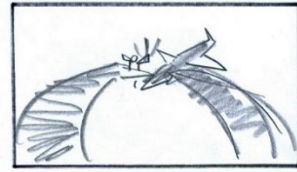
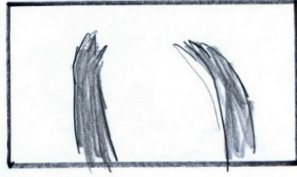


köktöke atar.

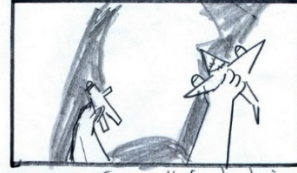


Adam gölgeye düşer

10



110



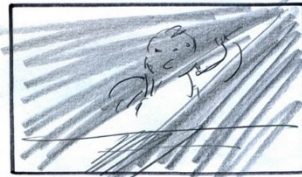
Cocunun elleri kadrāja girer.



Cocun oyun oynadı

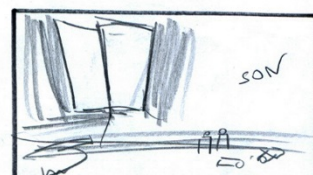
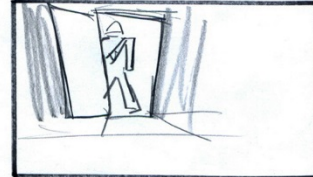
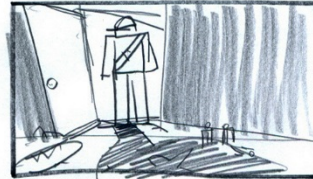


12



sadece karanlık..

13



Cocun asker abral kopadan çıkar ve film biter



14

Görsel 3.16 "Oyun" filminin storyboard kareleri. (Önder Menken kişisel arşivi)

3.2.4. Karakterlerin tasarım aşamaları

Filmin karakter tasarımlarını anne, çocuk, çocuğun büyümüş hali ve çocuğun dönüştüğü asker oluşturmaktadır. Geri kalan kuş, sinek, uçak, timsah, vb karakterlere ayrıntılı bir tasarım aşamasına ihtiyaç duyulmamıştır. Filmin karakter tasarımları ikinci kez yapılmamıştır. İlk çizimlerine sadık kalınmıştır.

3.2.5. Mekânların tasarım aşamaları

Filmin son sahnesi dışında film belli bir mekânın içinde geçmemektedir. Mekânlar genellikle karakterlerin dönüşümüne uygun bir ortam oluşturabilecek bir biçimde tasarlanmıştır. Mekândan çok bir atmosfer yaratılmaya çalışılmıştır. Dolayısıyla sahnelerdeki derinlik yaratma şekli bulut, sis, gölge ve yer çizgisi ile sağlanmıştır. Bunlar *Adobe After Effects* programında kaydırma ile hareketlendirilerek bir atmosfer yaratılmaya çalışılmıştır. Mekân tasarımlarının genelini geleneksel çalışmalarla yapılan boyama tekniklerinin yarattığı katmanlar oluşturmaktadır. Bu sayede film atmosferinde doğallık sağlanmaya çalışılmıştır. Filmin son sahnesi arka ve ön olmak üzere iki açıdan oluşmaktadır. Bu iki sahne dijital ortamda *TVP Animation* programında hazırlanmış ve filme aktarılmıştır.





Görsel 3.17 “Oyun” filminden örnek kareler (Önder Menken kişisel arşivi)

3.2.6. Karakter animasyonları aşaması

“Oyun” uygulama filmi en eski animasyon tekniklerinden cel animasyon yani geleneksel animasyon tekniği ile oluşturulmuştur. Film karakterlerinin metamorfoza uygun olması bakımından tamamen çizgisel olarak tasarlanmıştır. Filmin son sahnesi olan çocuğun savaş oyuncaklarıyla oynadığı sahne *TVP Animation* programında dijital ortamda yapılmıştır. Onun dışında kalan tüm sahneler öncelikle kâğıt üzerine tek tek çizilmiş, geleneksel boyama tekniği ile boyanmış, bilgisayar kamerası *Webcam* ile çekilmiş ve *MonkeyJam* programında test edilmiştir. Sayfalar daha sonra bir tarayıcı yardımıyla bilgisayara aktarılmış ve *Adobe Photoshop* programında temizlenmiştir. Temizlenen sayfalar *Adobe After Effects* programında sahne haline getirilmiş ve canlandırma sağlanmıştır.

3.2.7. Ses ve müzik öğeleri eklenerek filmin sonlandırılması

Film müziğinin animasyona uygun ve daha çarpıcı olması bakımından kurguya aktarılan sahnelerle eş zamanlı yapılmıştır. Böylece müzik ve animasyonun birleşmesi sağlanmış ve bu birlikteliğin bir eseri ortaya çıkarması çalışılmıştır. Filmde biten sahneler stüdyo içerisinde izletilerek sesler alınmış ve kurguya aktarılmıştır. Bunların dışında kalan sesler kurgu sırasında gerekli görüldüğü yerde sonradan *Adobe After Effects* programına aktarılmış ve müzik kurgusu yapılmıştır.

3.2.8. Heidegger'in yaklaşımla Tekhne, Physis, Aletheia ve Çerçeveleme kavramları üzerinden "Oyun" film uygulaması



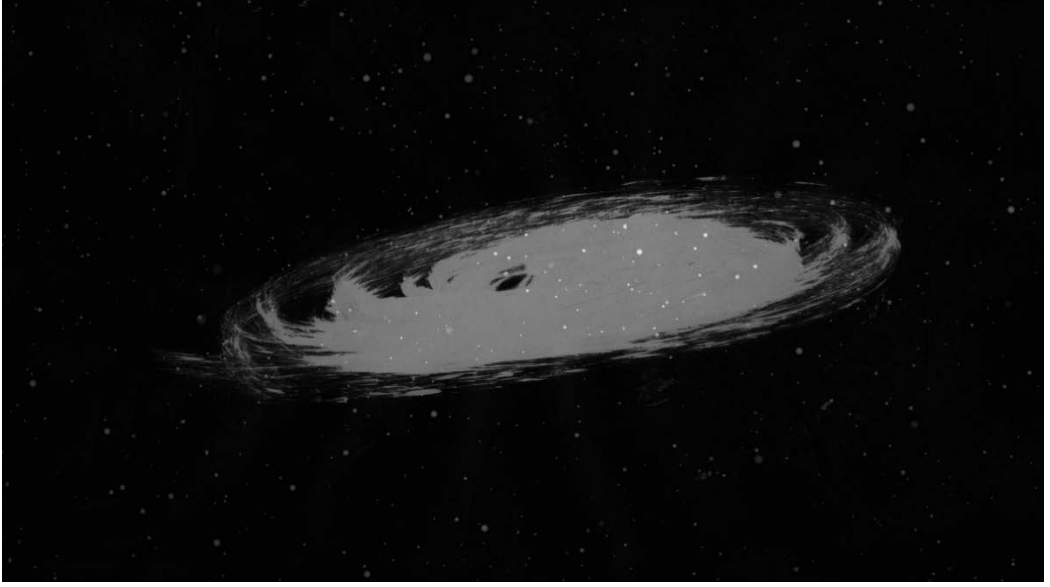
<i>Yönetmen</i>	: Önder Menken
<i>Danışman</i>	: Prof. Fethi Kaba
<i>Yapım yılı</i>	: 2021
<i>Teknik</i>	: Geleneksel animasyon
<i>Süre</i>	: 4 dakika 6 saniye
<i>Canlandırma</i>	: Önder Menken, Yigit Pehlivan, Volkan Demiroğlu
<i>Ses</i>	: Gülşah Gül, Hamza Gül "ALLAME", Önder Menken
<i>Ses efekti</i>	: Harun Adil
<i>Müzik</i>	: Hamza Gül "ALLAME"
<i>Kurgu</i>	: Önder Menken, Osman Çubukcu

“*Oyun*” filmi içerik ve biçim olarak Heidegger’in modern tekniğe karşı eleştirisi dikkate alınarak oluşturulmaya çalışılmıştır. Heidegger’in Varlığı açığa çıkarmadaki varlıklarla haşır neşir olma önerisi bu film içinde geçerli olmuştur. Tıpkı Miyazaki'nin açığa çıkarmada inatla filmlerini en iyi yapabildiği teknikle yapması gibi “*Oyun*” filminin yapımı da yönetmenin en iyi yapabildiği teknikle oluşturulmuştur. Böylece Heidegger’in teknikle olan bağın iyi kurulması gerektiği yönündeki önerisi dikkate alınmış ve filmin sahnelerinin açığa çıkma olasılıklarının önü kesilmemiştir. Filmin animatik aşamasının yapılmaması da Heidegger’in tasvir ve tasavvurculuğa yapmış olduğu eleştirinin dikkate alındığını göstermektedir. Karakter ve karakterlerin canlılığına olanak sağlayan kağıtların *flip* mantığı ile hareket ettirilmesi açığa çıkacak olana sıkı bir iletişimle girme olanağı vermiş ve bir *poiesis* özelliği göstermesi umulmuştur. Bu sayede dijital ortamda yapılan animasyonun yapaylığından uzak durulmuş ve çizimlerin geneli matematiksel bir ortamdan uzaklaştırılmıştır. Ayrıca film sahnelerinin geleneksel fırça darbeleriyle boyanması Heidegger'in araç gereçlerimizin Varlığımızı şekillendirmesi yönündeki bakış açısına uygunluk göstermesi adına filmde geleneksel boyama tekniği kullanılmıştır. Filmde görülmek istenenden çok maruz kalınanı görmek doğrultusunda çalışılmıştır. Bu sayede Heidegger'in bahsettiği eski Yunan *tekhêsi*'ne yaklaşılmıştır. Böylece işle haşır neşir olma sırasında birçok şey anlık olarak ortaya çıkmış ve Heidegger'in *poiesis* dediği kavrama yaklaşılmıştır. Dolayısıyla film genel olarak bir çerçeveleme mantığından uzak kalmıştır.

Filmin bir anne ile başlaması kadınların dünya için önemine bir göndermedir. Teknolojik imkanlara rağmen her insan doğal şartlara göre hala bir kadından doğmaktadır. Bu anlamda insanlığın geleceği için kadınların önemi Miyazaki sinemasında olduğu gibi “*Oyun*” uygulama filminde de vurgulanmıştır.

Genel olarak film insanlığın çerçevelenmiş dünyasını anlatarak bu çerçevenin yaratmış olduğu tehlikelerin sahici düşüncelerle aşılabileceği vurgusunu yapar. Filmin başındaki ilk sahnelerden biri olan çocuk sahnesi bu görüşü destekler niteliktedir. Daha önceki başlıklarda anlatıldığı gibi diğer tüm canlılardan farklı olarak insan gelişerek, bir sonraki nesle aktarım yaparak, iyiye ve uygun olana doğru değişerek sahici bir varlık olabilmektedir. Bu anlamda uygun olanı yapma yönelimindeki değişim insanı sahici insan yapan en önemli şeylerin başında gelmektedir. Buna karşıt olarak da tekrarlar insanı Heidegger'in dediği gibi hergünlük durumuna sokar ve otantik olmaktan ontik olana geçirir. Filmdeki bu ayrıntı insan olarak tekrarlardan hoşlanmaya başladığımız en küçük

yaşlardan başlayıp insanlık olarak tekrarları normalleştirdiğimiz zamana uzatır. Filmde dünya üzerinde teknolojik aletlerle yapılan savaşlar insanlığı geriye çekerken bir oyunu oluşturur. Oyun alışmanın yarattığı çerçevelenmiş düşünme biçiminin açığa çıkmış halidir. Bu açığa çıkma çerçeve içerisinde bir tekrardan başka bir şey değildir. Bu da Heidegger'in açığa çıkma kavramının insan Varlığına olan bir göndermesi olarak filmde aşağıdaki evren sahnesinde işlenmiştir.



Görsel 3.18 “Oyun” filminden örnek kare (Önder Menken kişisel arşivi)

Özellikle ilk sahnede annenin çocuğunu bir kelimeyi tekrar ederek eğlendirmesi ve çocuğun bir bekleyiş içerisinde olması bu oyunla ilgilidir.



Görsel 3.19 “Oyun” filminden örnek kare (Önder Menken kişisel arşivi)

Çocuklar tekrarlardan hoşlanır ve büyüdükçe tekrarları geride bırakarak sahici bir varlık olma yolunda ileriye doğru merak duygusuyla yeniliklere açık olur. Bu tanım Heidegger'in sahici bir varlık olma yolundaki bakış açısına uygunluk göstermektedir. Fakat modern felsefeyle birlikte insan nesnelere bakan kişi haline gelmiştir. Bu doğrultuda insan sahici düşünmeden ve yeniye karşı açık olmadan uzaklaşmıştır. Tekrarları aşarak ileriye doğru gitmesi gerekirken normal olana alışmış ve normalleşmiştir. Böylece nesnelere cansızlaşmış ve sıradanlaşmıştır. Bu sahnede bir çocukta olması gerekenler yansıtılmış, büyümüş haliyle de bir tezat oluşturulmuştur. Dolayısıyla filmdeki çocuğun çerçevelenmiş bu bakış açısından kurtulması filmin sonunda karanlıkta kalmasıyla vurgulanmıştır.

Heidegger sanatsal açığa çıkarmanın (*poiesis*) öneminden bahsederken açığa çıkacak olanın özgürlüğüne değinir. Sanatsal bir varlığı ortaya çıkarmanın yolu çıkacak olanı hayretle karşılamak ve ona hükmetmemekle ilgilidir. Heidegger bu açığa çıkarmanın da eski Yunan *tekhne*'sine ait olduğunu söyler. *Tekhne*'nin araçsal bir anlama dönüşümüyle anlamının daralması Heidegger'in modern tekniği bu doğrultuda çerçevelemesine neden olur. Bu dönüşümlerden dolayı Heidegger teknik kelimesinden sadece modern tekniğin anlamını inceler ve eleştirir. Bu dikkate alınarak açığa çıkartılan bir diğer sahne ise seyirciye dönüp bakan asker sahnesidir.

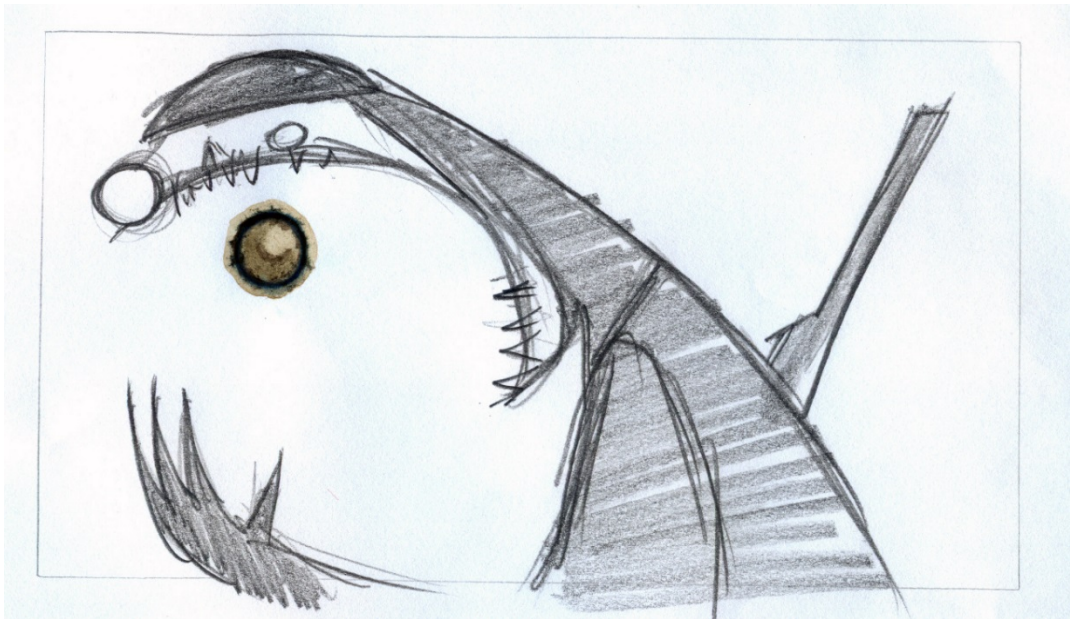


Görsel 3.20 “Oyun” filminden örnek kare (Önder Menken kişisel arşivi)

Bu sahne Heidegger'in *Tekhnê*, *Aletheia* ve *Çerçeveleme* kavramlarına gösterilebilecek en uygun sahne olmuştur. Bu sahnede sineklerin açığa çıkması geçmişten gelmektedir. Buraya kadar sinekler filmin hiçbir yerinde düşünülmemiştir. Bunu açığa

çıkaran şey rastgele çalışma tekniği ve yeniliklerin açığa çıkması sırasında açığa çıkacak olana yoldaş olmakla ilgili olmuştur. Açıklığa maruz kalma ve hayretle bakmak anlamını pekiştirir. Bu da Heidegger'in *Tekhne*, *Aletheia* ve *Çerçeveleme* kavramını içermektedir. Sahne çizilmeye başlandığında özellikle çok eski ve kullanılmış kağıtlar tercih edilmiştir.

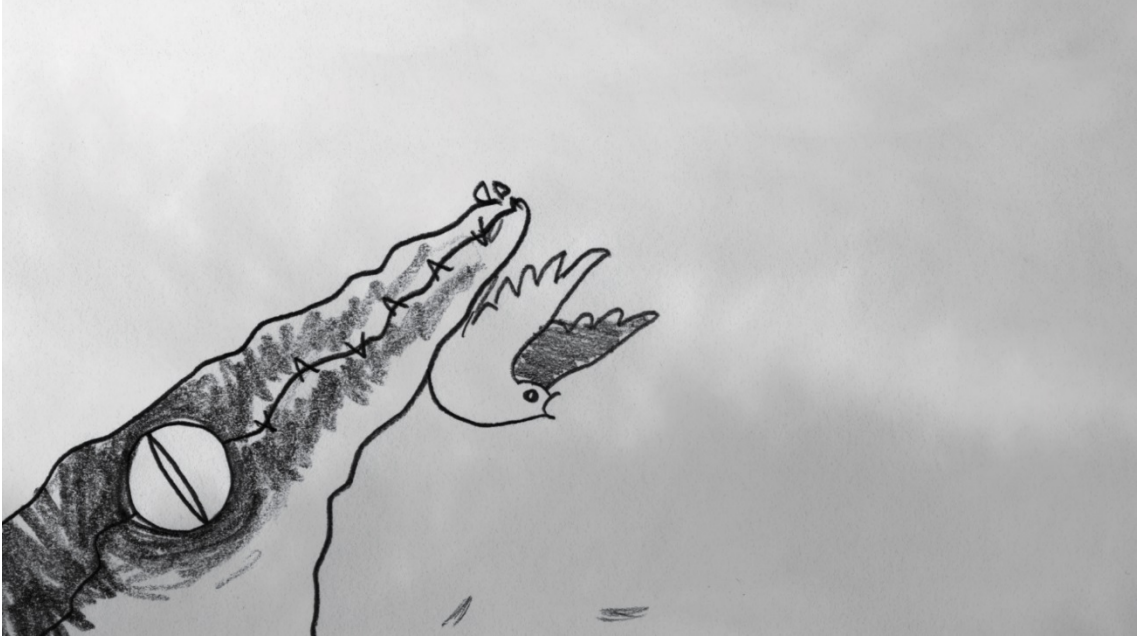
Kağıtlar ilk film denemelerinden olan *Soyutun İçinde* adlı film karelerinden seçilmiştir. Sinekleri ortaya çıkaran şey bu eski kağıtlarda olan baloncuk çizimleridir. Baloncuklar askerle yan yana geldiğinde başka bir varlığı ortaya çıkarır.



Görsel 3.21 “Oyun” filmini dönüşüme uğratan “*Soyutun İçinde*” filminin örnek kareleri
(Önder Menken kişisel arşivi)

Sinekler filmin hikayesini bir dönüşüme uğratar ve film bambaşka bir varlık olarak açığa çıkar. Ayrıca askerin seyirciye bakmasıyla seyirci bir oyuna dahil edilip uyarılmak istenmiştir.

Filmde canlandırılan timsah, kuş, sinek vb doğasına uygun bir biçimde filme eklenmiştir. Böylece Heidegger ve Miyazaki'nin bakış açısına yakın olarak doğa kendi halinde yansıtılmıştır.



Görsel 3.22 “Oyun” filminden örnek kareler (Önder Menken kişisel arşivi)

Filmde Heidegger ve Miyazaki'nin buluştuğu bir diğer sahne ise anne kucağındaki çocuğun sineklere karşı savunmasız ve merak duygusu içerisinde olduğu sahnedir.

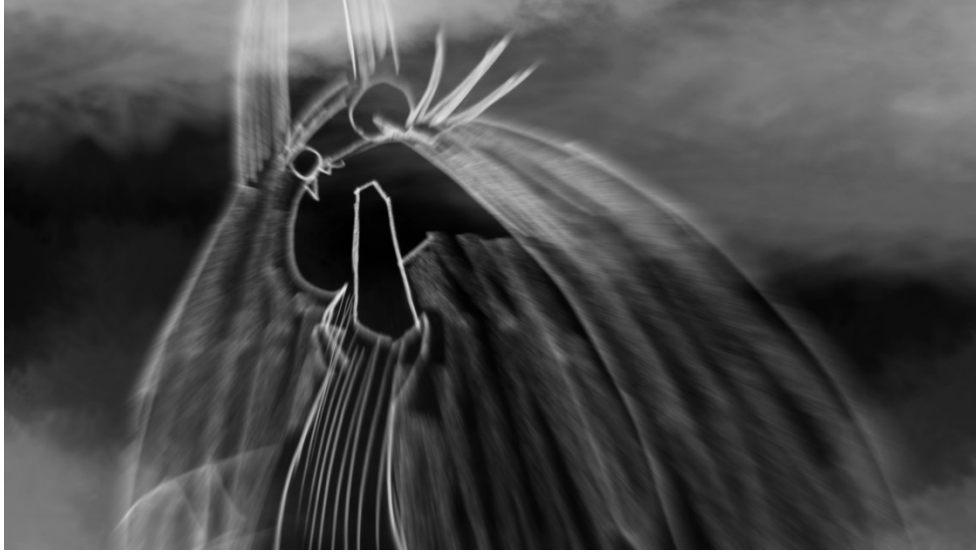


Görsel 3.23 “Oyun” filminden örnek kare (Önder Menken kişisel arşivi)

Heidegger modern insanın hergünlük durumunun diğer varlıkları unutmamasına neden olduğunu vurgular. Böylece nesnelere belli kalıplar içerisinde algılanır. Buna karşın çocuklar birçok şeye açıktır ve Miyazaki'nin filmlerinde olduğu gibi açıklığa maruz kalır.

Tıpkı *Prensler Mononoke*'deki domuz tanrının şeytana dönüştüğü gibi “*Oyun*” filminde çocuk bilinç altına attıklarıyla bir dönüşüme uğrar ve bir canavarı açığa çıkarır. Dolayısıyla Heidegger'in belirttiği gibi insanı şekillendiren, fırlatılmışlığın imkanlarıdır. Sinekler kendi doğasında olduğu gibi leş ve pisliğe konar. Çocuğun sinekleri yemesi dünyasını karartır ve onu bir canavara dönüştürerek her türlü pisliği yapacak hale getirir. Filmin geri kalanı savaşın yıkıcı gücünü gösterir.

Filmde şiddetin üst seviyeye çıktığı sahnede teknolojik aletler devreye girer. Bu sahne canavar bir askere dönüşen çocuğun başka bir askerin başını silahla vurduğu sahnedir.



Görsel 3.24 “Oyun” filminden örnek kare (Önder Menken kişisel arşivi)

Modern insan kendi dışındaki herşeyi ona hizmet etmesi amacıyla tasarlamış, çoğaltmış ve bir hazır oluş haline sokmuştur. Silah ateşlenmek için insana her zaman bir hazır oluş halindedir ve ateşlenmesi modern teknolojinin özüyle ilgilidir. Silah tamamen araçsal olarak çerçevelenmiştir. Bu anlamda şiddeti doğurması normalleşmiştir. Fakat bir diğer sahnede durum değişir. Sopayı alan asker sopayı kullanabilmek için kendi enerjisini kullanmak zorunda kalacaktır. Buradaki sopalı sahne bir önceki gibi şiddetle sonlanmayacaktır. Çünkü asker kendisi ve düşman gördüğü kişi arasına yabancılaşmış bir nesne koymamıştır.



Görsel 3.25 “Oyun” filminden örnek kare (Önder Menken kişisel arşivi)

Dolayısıyla sahne tekniđi sorgulatmak adına řiddetsiz bir řekilde sonlandırılmıřtır. Son sahenin özellikle karanlık olarak bitmesi bu çerçevenmiřliđin insanlıđı karanlıkta bırakacađının bir uyarısıdır.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

İnsanođlunun Varlıđının önemi gün geçtikçe daha da sorgulanır hale gelmektedir. Bunun en önemli nedeni eskiden dođa ile iç içe yařayan insanın deđiřen teknoloji ile dođadan uzaklařması ve onu cansızlařtırıp nesneleřtirmesi olmuřtur. İnsanođlunun dünyadaki ilk varlıđının bilinmezliđi gizemini korurken dođayla bir savař halinde olduđu görölmüřtür. Bu savař insan beynini geliřtirmiř ve tekniđi kullanım açasından ileriye dönük tasarlamasına neden olmuřtur. Teknolojiyi kullanmaya bařlayan insanın dođaya karřı duyduđu korkular azalmıř ve dünyada daha rahat bir yařam sürdüđu görölmüřtür. Özellikle ateřin keřfiyle gittikçe güçlenen insan bilgi ve becerilerini aktarabilmek için dili bulmuř ve diđer varlıklardan farklı bir konuma sahip olmuřtur. Teknolojinin geliřmesi o zamanlar için dođayla bir etkileřim anlamı tařırken zamanla güçlenen insan dođayı kontrol altına almak adına teknolojik aletler geliřtirmiř ve bu etkileřim yavařça bir el koymaya dođru anlam deđiřikliđine uğramıřtır. İnsan nüfusunun artmasıyla toprak daha kıymetli hale gelmiř ve geliřen teknoloji ile insanların malı haline gelmiřtir. Özellikle modern felsefe ve bilim, insanın dünyadaki konumunu tamamen deđiřtirmiř, diđer tüm varlıklardan üstün hale getirmiřtir. İnsanođlunun bilime duyduđu ihtiyacın artmasıyla teknolojinin hızla geliřmesi insanı heyecanlandırmıř ve dünyaya hâkim olma arzusunu ortaya çıkararak, gelecekte neler olabileceđi hakkında insanın geleceđi daha çok merak etmesine neden olmuřtur. Bu sayede dođanın Varlıđı tamamen unutulmuř ve dođa insana hizmet veren bir nesneye dönüřtürölmüřtür. Modern felsefe ve bilimle beraber teknolojinin yarattıđı bu dönüřüm hem insan Varlıđını tehdit etmiř hem de diđer tüm varlıkları incitmiřtir.

Sanayi devrimiyle birlikte makineleřme artarken insan hayatını da deđiřtirmiřtir. Dođa bir hammaddeye dönüřmüř ve üretilen malların pazarlanması ölkeler için bir yarıřa dönüřmüřtür. Bu pazar arayıřı insana ve dođaya en çok zarar veren Birinci ve İkinci Dünya Savařına dönüřmüř hem insan hem dođa büyük zarar görmüřtür. Bunun en önemli nedenlerinden biri ABD Hava Kuvvetlerinin 1945'te Japonya'nın Nagasaki kentine ve Hirořima'ya attıđı atom bombalarıdır. Teknoloji kavramının bir güç olarak dönüřmesine ve araçsal anlamının güçlenmesine neden olanın bu savařlar olduđu görölmüřtür. Teknolojinin yarattıđı bu yıkımlar beraberinde insanlar üzerinden bir endiře yaratmıřtır.

Bu endişe kendini farklı sanat dallarında farklı şekillerde göstermiştir. Teknolojinin tek yönlü bu gidişatı insan Varlığının anlamını sorgulatırken bu kaygının sinema sanatıyla buluşmasının önemini arttırmıştır. Özellikle Japon animasyon sanatının teknoloji konularına ağırlık vermesi bu yıkımların yarattığı endişeyi görünür hale getirmiştir. Anime olarak adlandırılan Japon animasyon sanatının en önemli konularının başında gelen teknolojinin Hayao Miyazaki filmlerinde kaygının yanında bir umut vaat ettiği görülmüştür. Miyazaki'nin teknolojiye bakış açısıyla filmleri ayrıntılı olarak incelenmiş ve varoluşçu felsefenin önde gelen isimlerinden Martin Heidegger'in teknolojiye yönelik düşünceleriyle benzer noktaları bulunmuştur. Miyazaki teknoloji ile değişen insan hayatını konu edindiği filmlerde doğadan kopuşun nelere mal olabileceği hakkında insanlığı uyardığı görülürken Heideggerle benzerliği filmlerin derinliğini arttırmıştır. Japonların dini inanışları doğayla bağlarının güçlenmesine etki ettiği görülmüştür. Bu anlamda Heidegger'in varlıkların özgürlüğüne değinmesi onun doğu inanışına yakın bir görüşte olduğunu göstermiştir. Heideggerin modern teknolojinin yarattığı endişe doğrultusunda *Tekhne*, *Physis*, *Aletheia* ve *Çerçeveleme* kavramları incelenmiş ve Yunanlıların *tekhne* kavramıyla modern teknoloji kavramının birbirinden uzaklaştığı saptanmıştır. Bu kavramlar doğrultusunda Miyazaki'nin Prenses Mononoke filmi Heidegger'in teknolojiye bakış açısıyla incelenmiş ve bu kaygının sinema sanatıyla buluşmasının önemi vurgulanmıştır.

Teknolojinin insana yararının yanında insanı esiri haline dönüştürdüğü görülmüş ve bundan kurtulmanın önemi sinema sanatıyla vurgulanmıştır. Heidegger'in yaklaşımıyla *Tekhne*, *Physis*, *Aletheia* ve *Çerçeveleme* kavramları üzerinden bir uygulama filmi gerçekleştirilmiş ve bu kaygının hatırlanması sağlanmıştır. “*Oyun*” isimli uygulama filminde insanı teknoloji ile belli kalıplar içerisinde çerçevelemenin tehlikesi bir oyunu oluşturmuş ve bu oyunun insanlığı geri çektiği görülmüştür. Uyarı niteliği taşıyan uygulama filminde teknoloji üzerine düşünmenin önemi vurgulanmıştır. Bu araştırma doğrultusunda modern insanın teknikle kurduğu bağ arasında bir farkındalık sağlanmaya çalışılarak yapılacak olan işlerin bir hakikati ortaya çıkarması düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Adaş, M. (2018). *Heidegger Ve Baudrillard'da Teknik Ve Teknoloji Kavramı*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Akşit, O. O. (2017). *Japon Anime Sinemasında Modernite Eleştirisi: Fantezi ve Bilim Kurgu Animeleri Üzerine Bir İnceleme*, Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, sayı 55. 121.
- Aydoğan, A. (2017). *Heidegger: Teknoloji Ve İnsanlığın Geleceği*, İstanbul: Say Yayınları.
- Bolt, B. (2010). *Yeni Bir Bakışla Heidegger*, (Çev: Murat Özbank), İstanbul: Kolektif Kitap Yayınevi.
- Candemir T. (2006). *Çağdaş Teknolojinin Sanat Dallarına Etkileri Ve Yardımcı Yazılımlarla Bilgisayarda Resim Yapmak*, 6 th International Educational Technology Conference, Department of Educational Sciences Eastern Mediterranean University Famagusta, Vol. 1, North Cyprus
- Çüçen, A. K. (2003). *Heidegger'de Varlık ve Zaman*, Bursa: Asa Kitabevi.
- Delice, D. (2017). *Heidegger'in Tekniğin Kökenine İlişkin Soruşturması*, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi, Sayı: 23, s.307-328.
- Doğan M. (2010). *Bilim Ve Teknoloji Tarihi*, Anı Yayıncılık 2010 Ankara
- Doğramacı, T. (2011). *Başlangıcından Günümüze Animasyon-Sinema İlişkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi.
- Gayret, T. (2016). *Teknolojinin Sunduğu Umut ve Umutsuzluk İkileminde Hayao Miyazaki Filmlerine Genel Bir Bakış*, Lacivert Öykü ve Şiir Dergisi, Yıl: 12 Sayı: 71.,
https://www.academia.edu/28515569/TEKNOLOJ%C4%B0N%C4%B0N_SUNDU%C4%9EU_UMUT_VE_UMUTSUZLUK_%C4%B0K%C4%B0LEM%C4%B0NDE_HAYAO_M%C4%B0YAZAK%C4%B0_F%C4%B0MLER%C4%B0NE_GENEL_B%C4%B0R_BAKI%C5%9E (Erişim tarihi: 05.01.2020)
- Gül, F. (2013). *İnsan-Doğa İlişkisi Bağlamında Çevre Sorunları Ve Felsefe*. Pamukkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Sayı 14.
- Heidegger, M., (1977). *The question concerning technology, and other essays*. 1st ed. New York: Harper & Row
- Heidegger, M. (1997). *Tekniğe Yönelik Soru*, (Çev: Doğan Özlem), İstanbul: AFA Yayıncılık.

- Heidegger, M. (1998). *Tekniğe İlişkin Soruşturma*, Doğan Özlem (çev.), 2.Basım, Paradigma Yayınevi, İstanbul.
- Heidegger, M. (2013). *Olmaya Bırakılmışlık*, (Çev: Mesut Keskin), İstanbul: Avesta Basın Yayınları.
- Hünerli, Selçuk, (2005) *Canlandırma Sineması Üzerine*, ES yayınları / İstanbul.
- Jonas, H., (1984). *The imperative of responsibility*. 1st ed. Chicago: University of Chicago Press.
- Kandinsky, W. (2015). *Sanatta Ruhsallık Üzerine*, İstanbul: Altıkkırkbeş Yayınları.
- Karasar, N. (2016). *Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar İlkeler Teknikler*, Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kırmacı, N. Y. (2011). *Martin Heidegger'de Teknoloji Problemi*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim bilimler Enstitüsü.
- McClellan, J. Dorn, H (2018). *Dünya Tarihinde Bilim Ve Teknoloji*, Ankara.
- Megill, A. (2012). *Aşırılığın Peygamberi*, (Çev. Tuncay Birkan), İstanbul: Say Yayınları.
- Muratoğlu, B. (2013). *Görsel anlatı Yapısı Ve Canlandırma Sineması: Hayao Miyazaki Sineması'nın İncelenmesi*, Doktora Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi.
- Naas, M. (1999). *Keeping Homer's Word, The Pre-socratic After Heidegger*, (Edit. David C.Jacobs), New York, New York State University Press.
- Napier, S. (2008). *Anime / Akira'dan Howl'ın Hareketli Şatosuna*, İstanbul: Es Yayınları.
- Nuyan, E. (2016). *Sinema Felsefesine Giriş*, İstanbul: Sentez Yayıncılık.
- Odel, C., Blanc, M. (2011). *Hayao Miyazaki ve Isao Takahata Filmleri, Stüdyo Ghibli*, İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- Odell, C., Blanc M. (2011) *Korku Sineması*, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Ökten. K. H. (2012). *Heidegger Kitabı*, İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Richards, A. (2011). *Asya Korku Sineması*, İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- Şen, A. (2014). *Çevresel Kıyametin Eşiğinde Doğa ile Barış Hala Mümkün mü? Prenses Mononoke ve Rüzgarlı Vadi*, Marmara Üniversitesi, https://www.academia.edu/9754697/%C3%87evresel_K%C4%B1yametin_E%C5%9Fi%C4%9Finde_Do%C4%9Fa_ile_Bar%C4%B1%C5%9F_Hala_M%C3%BCmk%C3%BCn_m%C3%BC_Prenses_Mononoke_ve_R%C3%BCzgarl%C4%B1_Vadi, (Erişim tarihi: 13.04.2020).
- Şen Telci, A. (2010). *Miyazaki Sinemasında Japon Toplumunun Yansıması*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi.

- Taş Alicenap, Ç. (2012). *Japon Çizgi Film (Anime) Sanatı, Hayao Miyazaki Çözümlemesi ve Türkiye Örneği*, Doktora Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Tekeli S., Kahya E., Dosay M., Demir R., Topdemir H.G., Unat Y., (1997) " Bilim Tarihi", Ankara: Doruk Yayıncılık.
- Tez, Z. (2005). *Tekniğin Evrimi*, Paragraf Yayınevi, Ankara.
- Umut, T. N. (2018). *Antik Yunan'da Tekhne ile Ahlaki Alan arasındaki İlişki Üzerine*, Beytul Hikme Derneği Yayıncılık, Sayı: 15, Cilt: 8, s.191-213, <http://www.idealonline.com.tr/IdealOnline/pdfViewer/index.xhtml?uId=75104&ioM=Paper&preview=true&isViewer=true#pagemode=bookmarks> (Erişim Tarihi: 15.03.2020).
- Yee, A. B. (2013). *Hayao Miyazaki as Auteur: Techniques, Technology and Aesthetics in Animation*. Department of Media and Communications Goldsmiths, University of London.
- Yörükoğulları, E. (2017). *Bilim Ve Teknoloji Tarihi*, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.

İnternet Kaynakları:

- http-1:**<https://www.signgraphic.com.tr/-1-2239-teknolojinedir.html?fbclid=IwAR1YWMQmYCKkBsMuLyTdZIpbn3OIPb3Cb3IqtVCxIV8gkrNQaYISi1sWdbs>, (erişim tarihi: 03.10.2019).
- http-2:**https://evrimagaci.org/avustralyanin-en-katastrofik-yangin-sezonu-ve-canlilarin-evrimi8168/amp?__twitter_impression=true&fbclid=IwAR2Qim_AOCEULSH1E1cjpiov7rIbadT6THu8SsF_cTcIxxqyIffefxoCcg, (erişim Tarihi: 01.03.2020).
- http-3,4:**<https://www.a3haber.com/2020/01/08/avustralyanin-kar-odakli-mahseri-aylardir-suren-yanginlarin-perde-arkasinda-ne-var/?fbclid=IwAR3GKPFsu5lLZmF1qlzE11B5O8gZ0Pgkui0LkZ-YQUlOO4qG6Tpjjjobffo>, (erişim Tarihi: 01.03.2020).
- http-5:**<https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-48095649> (erişim tarihi: 04.12.2019).
- http-6:** <https://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=160> (erişim tarihi: 10.12.2019).
- http-7:** <https://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=152#crs> (erişim tarihi: 09.12.2019)
- http-8:** <https://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=158#manga> (erişim tarihi: 09.12.2019)
- http-9:** <https://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=160> (erişim tarihi: 09.12.2019)

http-10: https://link.springer.com/chapter/10.1057%2F9781137373557_3 (erişim tarihi: 09.12.2019)

http-11: <http://www.hurriyet.com.tr/kelebek/hayao-miyazaki-filmlerinden-10-hayat-dersi-40036117> (erişim tarihi: 05.01.2020)

http-12: <https://www.postkolik.com/anime/bir-efsanenin-oykusu-hayao-miyazaki/2> (erişim tarihi: 05.01.2020)

http-13:

https://www.academia.edu/24505389/Hayao_Miyazaki_as_Auteur_Techniques_Technology_and_Aesthetics_in_Animation (erişim tarihi: 05.01.2020)

http-14,15,16: <https://sozluk.gov.tr/>